

СТЕФАНИ ШАПТАЛЬ



ХАЯО
МИЯДЗАКИ
ГЕНИЙ ЯПОНСКОЙ АНИМАЦИИ

ИЛЛЮСТРИРОВАННЫЙ ПУТЕВОДИТЕЛЬ
ПО ЖИЗНИ И РАБОТАМ



 БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО





森	29	5	0	100
小田	35	8	5	300
白石	20			800
片岡	29			200
橋本	22			600
藤田	22			100
松本	29			600
山本	28			700
花田	24			500
佐藤	27			000
鈴木	27			000
田中	28			000
清水	28			000
大野	28			000
山田	25			000

7-下
200-

2-
40-

60-

СТЕФАНИ ШАПТАЛЬ



ХАЯО МИЯДЗАКИ

ГЕНИЙ ЯПОНСКОЙ АНИМАЦИИ

ИЛЛЮСТРИРОВАННЫЙ ПУТЕВОДИТЕЛЬ
ПО ЖИЗНИ И РАБОТАМ



Содержание



Введение с. 7

Творчество Хаяо Миядзаки с. 8



Художник детства с. 13

Детство как точка отсчета с. 14

«Принц севера» с. 19



«Панда большая и маленькая» с. 21

«Мой сосед Тоторо» с. 22

«Рыбка Поньо на утесе» с. 24



Авиация: между любовью и отвращением с. 26

«Порко Россо» с. 32

«Ветер крепчает» с. 34



Мир студии Ghibli с. 37

От Toei Animation до создания Ghibli с. 38

Интервью с Бенуа Шьё: «Миядзаки оживил пространство» с. 42

Воспитатель талантов с. 47

«Шепот сердца» с. 49

«Возвращение кота» с. 50

«На старт!» с. 51



Интервью со Стивом Альпертом:

«Когда господин Миядзаки в настроении поболтать,
он часто говорит с людьми о себе» с. 52



Короткометражные работы Хаяо Миядзаки с. 56

Интервью из прошлого:

«Профессия режиссера никогда не делала меня счастливым» с. 60

Горо Миядзаки: трудное наследство с. 62

«Сказания Земноморья» с. 64

«Со клонов Кокурико» с. 66



Творчество, устремленное в бесконечность с. 67

Япония как место действия с. 71

«Принцесса Мононоке» с. 72



74 Нил Гейман и врата на Запад с. 74

Интервью с Изабелль Ванيني:

«Миядзаки заставляет забыть о том, что это мультипликация» с. 76

«Унесенные призраками» с. 80

Религия и мифы в основе вселенной с. 83

Хаяо Миядзаки — мангака с. 86

«Навиская из долины ветров» с. 89

Авторское видение феминизма с. 94

«Надя с загадочного моря» с. 97

«Ведьмина служба доставки» с. 98

«Небесный замок Лапута» с. 102



Воображаемый взгляд на Запад с. 105

Страсть к литературе с. 106

«Кот в сапогах» с. 109

«Люпен III: Замок Калиостро» с. 112

«Великий детектив Холмс» с. 114

Запад как источник визуального вдохновения с. 117

«Остров сокровищ» с. 121

«Конан — мальчик из будущего» с. 122

«Ходячий замок» с. 124



Хаяо Миядзаки: что дальше? с. 127

«Как поживаете?»: Скорый уход на пенсию не предвидится с. 128

Интервью с Алексисом Юно:

«Миядзаки — это дерево, за которым не видно лес» с. 130

Наследники Хаяо Миядзаки с. 135

«Ариэтти из страны лилипутов» с. 138

Интервью с Balak: «Его манера творить — исключительно смелая затея» с. 140

Интервью с Ноэ Монин (Vanoxymore):

«Ему виртуозно удастся связать детство и зрелость» с. 144

Франция и Хаяо Миядзаки с. 147



Список терминов с. 151

Некоторые рекомендации для дальнейшего знакомства с. 152

Благодарности с. 154





Введение

Хаяо Миядзаки — творец



Закройте глаза и представьте студию Ghibli. Что вы видите? Улыбающегося Тоторо? Порко Россо за штурвалом красного гидроплана? Причудливый замок на курьих ножках, взбирающийся на холм? Или молодую девушку, бегущую по лесу вместе с гигантской волчицей? Готовы поспорить, что первые образы в вашем воображении будут навеяны одним из мультфильмов Хаяо Миядзаки. Сооснователь Ghibli и ее главный идейный двигатель, мультипликатор, режиссер, сценарист, продюсер и автор текстов, Миядзаки участвует во всех проектах студии. Порой ему достаточно случайного слова или небольшого наброска, чтобы из них возникла идея нового произведения.

Родившийся в Токио в 1941 году, в разгар Второй мировой войны, Хаяо Миядзаки на всю жизнь запомнит ее абсурдность и жестокость. И все же он очарован авиацией и машиностроением, хоть и сетует, что они используются во вред, а не по назначению. Вынужденный бежать из-за боевых действий в деревню, он сохранит глубокую любовь к природе. Его произведения — ода жизни и окружающему миру, уважительному отношению к нему и населяющим его духам. В своих вселенных, наполненных волшебством и фантазией, этот прирожденный пессимист каждый раз ставит в центр сюжета человека, его трудолюбие и оптимизм. Фильмы Миядзаки — это целительная микстура с запахом детства, но главное — это источник надежды на то, что человечество наконец осознает, как важно заботиться о планете и ее обитателях.

Дебютировав в японской студии Toei Animation, Миядзаки прошел всю цепочку производства манги и анимации. Благодаря своему невероятному трудолюбию аниматор получил богатейший опыт, который лег в основу его творчества, опирающегося на японские и европейские мифы и обращенного к людям всех возрастов и национальностей. Своим примером он показал тысячам начинающих мультипликаторов, что можно творить, не стесняясь своих амбиций.



Рисунок Хаяо Миядзаки к спектаклю
«Навиская из долины ветров».

Творчество Хаяо Миядзаки



Его дебют: анимация

Хаяо Миядзаки — прежде всего художник-аниматор. Именно в этой области он начал свою карьеру и именно в ней по-прежнему активен.

1963

«Кэн — мальчик-волк» (*Okami shōnen Ken*)

Аниме-сериал, Toei Animation

Художник-фазовщик¹

«Верные слуги-псы» (*Wanwan Chūshingura*)

Аниме, Toei Animation

Художник-фазовщик

1964

«Мальчик-ниндзя Фуэзимару» (*Shōnen ninja Kazē no Fūjīmaru*)

Аниме-сериал, Toei Animation

Художник-фазовщик, затем художник-мультипликатор²

1965

«Приключения Гулливера» (*Garibaa no ushi ryōko*)

Аниме, Toei Animation

Художник-фазовщик

«Суетливый Панч» (*Hustle Punch*)

Аниме-сериал, Toei Animation

Художник-мультипликатор

1968

«Ведьма Салли» (*Mabō tsukai Sarī*)

Аниме-сериал, Toei Animation

Художник-мультипликатор нескольких серий

«Мышь на Мэйфлауэре» (*Mouse on the Mayflower*)

Аниме-сериал, Rankin/Bass Productions и Toei Animation

Художник-мультипликатор

«Принц северя» (*Taiyō no oji: Horusu no daiboken*, см. стр. 19)

Аниме, Toei Animation

Художник-постановщик³

¹ Художник-фазовщик рисует промежуточные фазы движения, чтобы переход между ключевыми кадрами выглядел плавно. *Здесь и далее — прим. ред.*

² Художник-мультипликатор создает раскадровки и прорисовывает ключевые сцены. Это один из главных художников проекта.

³ Художник-постановщик придумывает, как будут выглядеть персонажи и мир, в котором они живут.

1969

«Кот в сапогах» (*Nagagutsu o baita neko*, см. стр. 109)

Аниме, Toei Animation

Художник-мультипликатор

«Корабль-призрак» (*Sora tobu yūreisen*)

Аниме, Toei Animation

Художник-мультипликатор

«Секрет маленькой Акко» (*Himitsu no Akko-chan*)

Аниме, Toei Animation

Художник-мультипликатор нескольких серий

1971

«Остров сокровищ» (*Takarajima*, см. стр. 121)

Аниме-сериал, Toei Animation

Художник-мультипликатор

«Али-баба и сорок разбойников» (*Ari-Baba to yonjūppiki no tozōki*)

Аниме-сериал, Toei Animation

Художник-мультипликатор

«Малышка Эуко Сарутоби» (*Sarutobi Ecchan*)

Аниме-сериал, Toei Animation

Художник-мультипликатор

1972

«Красногрудый Судзуносукэ» (*Akadō Suzunosuke*)

Аниме-сериал, TMS Entertainment

Художник-постановщик

«Панда большая и маленькая» (*Panda kōpanda*, см. стр. 21)

Аниме, TMS Entertainment

Художник-постановщик, художник-мультипликатор

1973

«Исаму — мальчик из пустыни» (*Kōya no shōnen Isami*)

Аниме-сериал, TMS Entertainment

Художник-мультипликатор

1974

«Хайди — девочка Альп» (*Ariyusu no shōjo Haiji*)

Аниме-сериал, Zuiyō Eizo

Художник-постановщик

1975

«Фландрийский пес» (*Flanders no inu*)

Аниме-сериал, Nippon Animation

Художник-мультипликатор

1976
«3000 лиг в поисках матери» (*Haba wo tazunete sanzenni*)
Аниме-сериал, Nippon Animation
Художник-мультипликатор, художник-постановщик

1977
«Енот по имени Раскал» (*Araiguma Rascal*)
Аниме-сериал, Nippon Animation
Художник-мультипликатор

«Стеной мальчишка Тенгри» (*Sōgen no ko Tenguri*)
Короткометражка Ясuo Оцуки
Художник-мультипликатор

1978
«Конан — мальчик из будущего» (*Mirai shōnen Conan*, см. стр.122)
Аниме-сериал, Nippon Animation
Художник-мультипликатор, художник-постановщик



Бесконечный человек: Хаяо Миязаки. © NHK

1979
«Анна из Зеленых Мезонинов» (*Akage no An*)
Аниме-сериал, Nippon Animation
Художник-постановщик

1980
«Люпен III: часть 2» (*Lupin III: Part II*)
Аниме-сериал, TMS Entertainment
Художник-постановщик нескольких серий

«Новые приключения Гигантора» (*Taiyō ni shisba Tetsujin nijūhachi-gō*)
Аниме-сериал, TMS Entertainment
Художник-мультипликатор одной из серий

1982
«Космические приключения Кобры» (*Space Adventure Cobra*)
Аниме, TMS Entertainment
Художник-мультипликатор

1984
«Великий детектив Холмс» (*Meitantei Holmes*, см. стр. 114)
Аниме-сериал, TMS Entertainment и RAI
Художник-постановщик нескольких серий

1988
«Мой сосед Тоторо» (*Tonari no Totoro*, см. стр. 22)
Аниме, Studio Ghibli
Художник-постановщик

1995
«Шепот сердца» (*Mimi wo sumaseba*, см. стр. 49)
Аниме, Studio Ghibli
Художник-постановщик

2006
«В поисках дома» (*Yadosagashi*)
Короткометражка, Studio Ghibli
Художник-постановщик

2010
«Рыжеволосая Энн: Дорога в Зеленые Мезонины» (*Akage no An: Gurin gēburuzi e no michi*)
Аниме-сериал, Nippon Animation
Художник-постановщик шести серий

«Мистер Тесто и Принцесса Яйцо» (*Pan-dane to Tamago-hime*)
Короткометражка, Studio Ghibli
Художник-постановщик

В качестве режиссера

1971
«Люпен III (Lupin III)»
Короткометражка, Studio Ghibli
Пятнадцать серий первого сезона

1972
«Солнце Юки (Yuki no taiyō)»
Короткометражка, TMS Entertainment

1978
«Конан — мальчик из будущего» (*Mirai shōnen Conan*)
Аниме-сериал, Nippon Animation

1979
«Люпен III: Замок Калиостро» (*Lupin III: Cagliostro no Shiro*)
Аниме-сериал, TMS Entertainment

1980
«Люпен III: часть 2» (*Lupin III: Part II*)
Аниме-сериал, TMS Entertainment
Две серии, под псевдонимом Tsutomu Teruki

- 1984
«Навиская из долины ветров» (*Kaze no tani no Naushika*)
см. стр. 89)
Аниме, Topcraft
- «Конан — мальчик из будущего» (*Mirai shōnen Conan*)
Аниме-сериал, Nippon Animation
- «Великий детектив Холмс» (*Meitantei Holmes*, см. стр. 114)
Аниме-сериал, TMS Entertainment и RAI
Шесть серий
- 1986
«Небесный замок Лапута» (*Tenkuu no Shiro Laputa*)
см. стр. 102)
Аниме, Studio Ghibli
- 1988
«Мой сосед Тоторо» (*Tonari no Totoro*, см. стр. 22)
Аниме, Studio Ghibli
- 1989
«Ведьмина служба доставки» (*Majo no takkyūbin* см. стр. 98)
Аниме, Studio Ghibli
- 1992
«Порко Россо» (*Kurenai no buta* см. стр. 32)
Аниме, Studio Ghibli
- «Что это?» (*Nandarō*)
Короткометражка, Studio Ghibli
- «На старте» (*Chage & Aska: On Your Mark*, см. стр. 51)
Анимационный клип для группы *Chage & Aska*
- 1997
«Принцесса Мононоке» (*Mononoke-hime*, см. стр. 72)
Аниме, Studio Ghibli
- 2001
«Унесенные призраками» (*Sen to Chihiro no kamikakushi*, см. стр. 80)
Аниме, Studio Ghibli
- «Охота на кита» (*Kujiratori*)
Короткометражка, Studio Ghibli
- «Великий день Коро» (*Koro no dai-sanpo*)
Короткометражка, Studio Ghibli
- 2002
«Мэй и Кот-автобус» (*Mei to konekobasu*)
Короткометражка, Studio Ghibli
- «Воображаемые летающие аппараты» (*Kūsō no sora tobi kikaiatchi*)
Короткометражка, Studio Ghibli
- 2004
«Ходячий замок» (*Howl no Ugoku Shiro*, см. стр. 124)
Аниме, Studio Ghibli
- 2006
«День, когда я приобрела звезду» (*Hoshi o katta hi*)
Короткометражка, Studio Ghibli
- «Водяной паук Мон-Мон» (*Mizugumo Monmon*)
Короткометражка, Studio Ghibli
- «В поисках дома» (*Yadosagashi*)
Короткометражка, Studio Ghibli
- 2008
«Рыбка Поньо на утесе» (*Gake no ue no Ponyo*, см. стр. 24)
Аниме, Studio Ghibli
- 2010
«Мистер Тесто и Принцесса Яйцо» (*Pan-dane to Tamago-hime*)
Короткометражка, Studio Ghibli
- 2013
«Ветер крепчает» (*Kaze tachinu*, см. стр. 34)
Аниме, Studio Ghibli
- 2018
«Гусеница Боро» (*Kemushi no Boro*)
Короткометражка, Studio Ghibli

В качестве сценариста

- 1971
«Остров сокровищ» (*Takarajima*)
Аниме-сериал, Toei Animation
Консультант
- 1972
«Панда большая и маленькая» (*Panda kopanda*)
Аниме, TMS Entertainment
- 1979
«Люпен III: Замок Калиостро» (*Lupin III: Cagliostro no Shiro*)
Аниме-сериал, TMS Entertainment
- 1980
«Люпен III: часть 2» (*Lupin III: Part II*)
Аниме-сериал, TMS Entertainment
Одна серия, под псевдонимом Tsutomu Teruki

- 1984
«Нависшая из долины ветров» (*Kaze no tani no Naushika*, см. стр. 89)
Аниме, Topcraft
- «Великий детектив Холмс» (*Meitantei Holmes*, см. стр. 114)
Аниме-сериал, TMS Entertainment и RAI
Шесть серий
- 1986
«Небесный замок Лапута» (*Tenkuu no Shiro Laputa*)
Аниме, Studio Ghibli
- 1988
«Мой сосед Тоторо» (*Tonari no Totoro*)
Аниме, Studio Ghibli
- 1989
«Ведьмина служба доставки» (*Majo no takkyūbin*)
Аниме, Studio Ghibli
- 1990
«Надя с загадочного моря» (*Fushigi no umi no Nadia*, см. стр. 97)
Аниме-сериал, Group TAC, Gainax
Автор оригинальной концепции
- 1992
«Порко Россо» (*Kurenai no buta*, см. стр. 32)
Аниме, Studio Ghibli
- 1994
«Помпоко: Война тануки в период Хэйсэй» (*Heisei tanuki gassen pomoko*)
Аниме, Studio Ghibli
Автор оригинальной концепции
- 1995
«Шепот сердца» (*Mimi wo sumaseba*, см. стр. 49)
Аниме, Studio Ghibli
- «На старт!» (*On Your Mark*, см. стр. 51)
Анимационный клип для группы Chage & Aska
- 1997
«Принцесса Монопоке» (*Monopoke-hime*, см. стр. 72)
Аниме, Studio Ghibli
- 2001
«Унесенные призраками» (*Sen to Chihiro no kamikakushi*, см. стр. 80)
Аниме, Studio Ghibli
- «Охота на кита» (*Kujiratori*)
Короткометражка, Studio Ghibli
- «Великий день Коро» (*Koro no dai-sanpo*)
Короткометражка, Studio Ghibli
- 2002
«Мэй и Кат-автобус» (*Mei to konekobasu*)
Короткометражка, Studio Ghibli
- «Воображаемые летающие аппараты» (*Kūsō no sora tobu kikaiitchi*)
Короткометражка, Studio Ghibli
- 2004
«Ходячий замок» (*Howl no Ugoku Shiro*, см. стр. 124)
Аниме, Studio Ghibli
- 2006
«День, когда я приобрела звезду» (*Hoshi o katta hi*)
Короткометражка, Studio Ghibli
- «Водяной паук Мон-Мон» (*Mizugumo Monmon*)
Короткометражка, Studio Ghibli
- «В поисках дома» (*Yadosagashi*)
Короткометражка, Studio Ghibli
- «Сказания Земноморья» (*Gedo senki*, см. стр. 64)
Аниме, Studio Ghibli
Автор оригинальной концепции
- 2008
«Рыбка Поньо на утесе» (*Gake no ue no Ponyo*, см. стр. 24)
Аниме, Studio Ghibli
- 2010
«Мистер Тесто и Принцесса Яйцо» (*Pan-dane to Tamago-hime*)
Короткометражка, Studio Ghibli
- «Хвост сумоиста» (*Chū zutō*)
Короткометражка, Studio Ghibli
- «Ариетти из страны лилунтов» (*Karigurashi no Arietti*, см. стр. 138)
Аниме, Studio Ghibli
- 2011
«Охота за сокровищем» (*Takara sagashi*)
Короткометражка, Studio Ghibli
- «Со склонов Кокуруко» (*Kokuriko-zaka kara*, см. стр. 66)
Аниме, Studio Ghibli
- 2013
«Ветер крепчает» (*Kaze tachinu*)
Аниме, Studio Ghibli

2018

«Гусеница Боро» (*Kemusubi no Boro*)
Короткометражка, Studio Ghibli

В качестве продюсера

1987

«История каналов Янагавы» (*Yanagawa horinari monogatari*)
реж. Исао Такахата, Nibariki
Документальный мультфильм с анимационными вставками

1989

«Ведьмина служба доставки» (*Majo no takkyūbin*)
Аниме, Studio Ghibli

1991

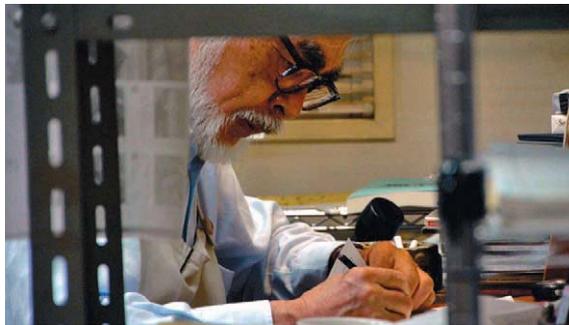
«Еще вчера» (*Otomode poro poro*)
Аниме, Studio Ghibli

1994

«Помпоко: Война тануки в период Хэйсэй» (*Heisei tanuki gassen pompocho*)
Аниме, Studio Ghibli

1995

«Пенот сердца» (*Mimi wo sumaseba*)
Аниме, Studio Ghibli



Бесконечный Человек, Хаяо Миядзаки. © NHK

2002

«Возвращение кота» (*Neko no ongaeshi*, см. стр. 50)
Аниме, Studio Ghibli

2004

«Ходячий замок» (*Howl no Ugoku Shiro*)
Аниме, Studio Ghibli

2006 год

«Водяной паук Мон-Мон» (*Mizugumo Monmon*)
Короткометражка, Studio Ghibli

«В поисках дама» (*Yadosagashi*)
Короткометражка, Studio Ghibli

2008

«Рыбка Поньо на утесе» (*Gake no ue no Ponyo*, см. стр. 24)
Аниме, Studio Ghibli

2010

«Ариэтти из страны лилипутов» (*Karigurashi no Arietti*)
Аниме, Studio Ghibli

2018

«Гусеница Боро»
Короткометражка, Studio Ghibli

В качестве автора песен

1986

«Небесный замок Лапута» (*Tenki no Shiro Laputa*)
Аниме, Studio Ghibli
Kimi o nosete

1998

«Мой сосед Тоторо» (*Tonari no Totoro*)
Аниме, Studio Ghibli
Tonari no Totoro

1997

«Принцесса Мононоке» (*Mononoke-hime*)
Аниме, Studio Ghibli
Mononoke hime и *Tatara fumi onnatachi*

2008

«Рыбка Поньо на утесе» (*Gake no ue no Ponyo*)
Аниме, Studio Ghibli
Gake no ue no Ponyo и *Umi no okāsan*

2011

«Со склонов Кокурико» (*Kokuriko-zaka kara*)
Аниме, Studio Ghibli
Kon'iro no uneri ga

В качестве актера озвучки

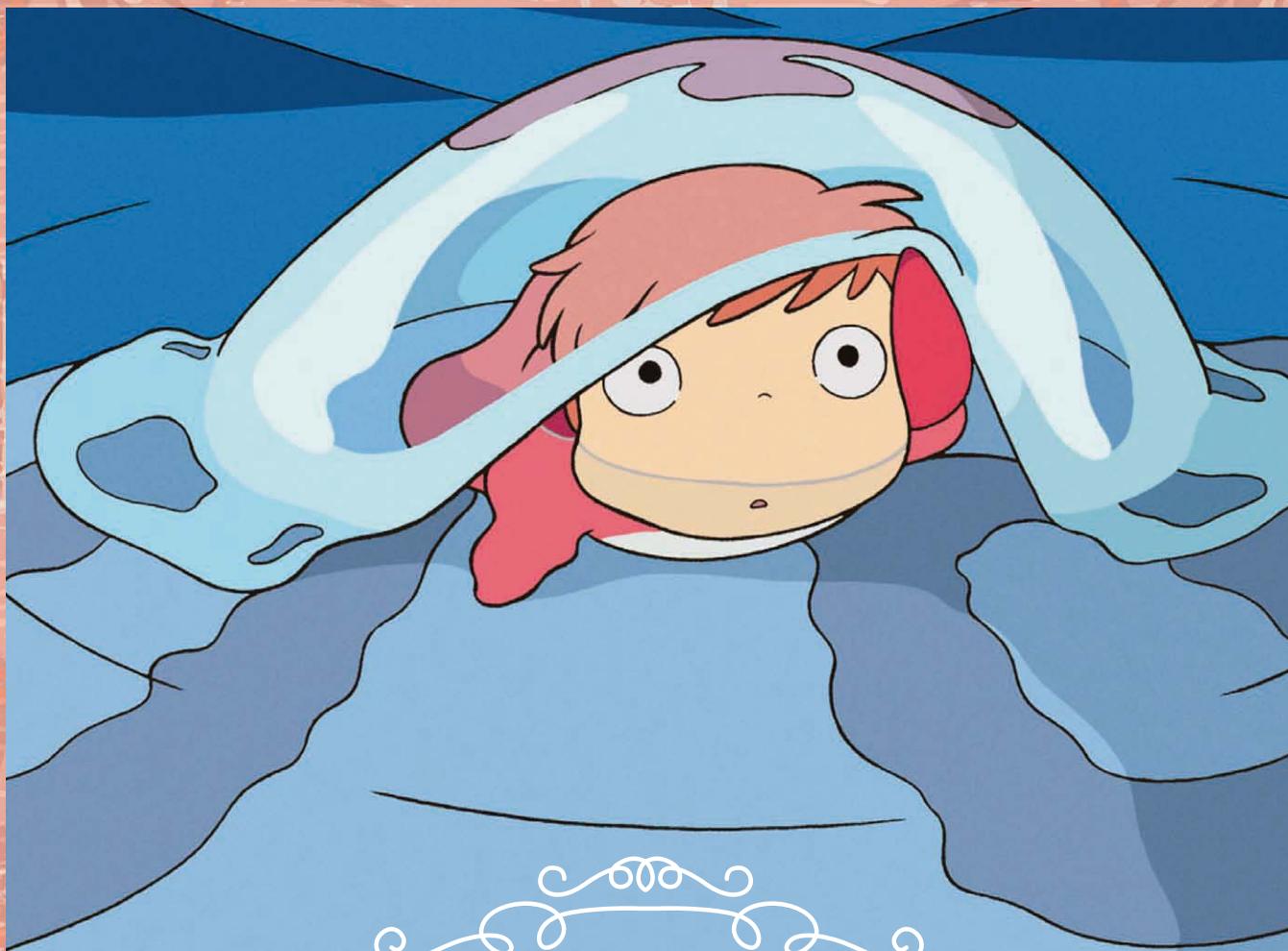
2002

«Мэй и Кот-автобус» (*Mei to konekobasu*)
Короткометражка, Studio Ghibli
Голос бабушки-кошки (*Neko Bāchan*) и Тоторо

«Воображаемые летающие аппараты» (*Kāsō no sora tobu kikaiatchi*)
Короткометражка, Studio Ghibli
Голос рассказчика

2012

«Гигантский Бог-воин» (*Kyoshinbei Tōkyō ni Aramaru*)
Аниме, Studio Ghibli
Голос робота-гиганта



Художник детства

Хаяо Миядзаки вырос в разгар Второй мировой войны в семье из четырех сыновей. Несмотря на зажиточность родителей, его детство было омрачено болезнью матери. Страдая от туберкулеза, она была вынуждена на несколько лет покинуть семью, оставив братьев на попечении отца и слуг. По природе спокойный ребенок, Миядзаки считает себя физически слабым. Он увлечен не играми на улице, а самолетами, книгами и рисованием манги. Воспоминания о детстве найдут отражение в его будущих работах.

Детство как точка отсчета



Хаяо Миядзаки сделал детство одной из главных тем своего творчества. Его собственные юные годы, отмеченные воспоминаниями о слабом здоровье матери, дают ключ к пониманию многих произведений аниматора.

«В пору детства я был, как говорится, хорошим мальчиком. Я не делал то, что хотел, потому что пытался соответствовать ожиданиям родителей. <...> Когда я впервые увидел «Легенду о Белой Змее»¹, у меня как будто открылись глаза; я понял, что хочу <...> рисовать мангу, которая говорила бы детям: «Дети, не дайте родителям задушить вас в объятиях» или «Перестаньте зависеть от своих родителей»². В этой речи, произнесенной в июне 1982 года в университете Васэда в Токио, Миядзаки объясняет, что в начале творчества ему было важно поощрять детей расти самостоятельно, не обращая внимания на обязательства и ожидания родителей.



Кадр из мультфильма «Легенда о Белой Змее», 1958 год.

¹ Первый японский цветной мультфильм, вышедший в 1958 году. По сюжету мальчик отказывается от своей любимой змейки по просьбе родителей. Спустя несколько лет Белая Змея возвращается к юноше в облике прекрасной девушки. — *Прим. ред.*

² *Miyazaki H. Starting Point: 1979–1996. VIZ Medi, 2014.*

Книги как побег от действительности

И эта страсть режиссера появилась в детстве. Родившийся 5 января 1941 года в Токио, Хаяо Миядзаки был вторым из четырех мальчиков в семье. Его отец Кацудзи Миядзаки был директором «Миядзаки Эйрлайн», компании по производству деталей для военных самолетов. Семья была более чем обеспеченна: родители в разгар войны покупали детям шоколад и содержали прислугу, милейших людей, как вспоминает о них Миядзаки в предисловии к книге «Мой сосед Тоторо». Они стали близкими друзьями для детей, угодивших между Сциллой постоянной занятости отца и Харибдой болезни матери. Спасаясь от ужасов войны, семья в 1944 году покидает Токио и обосновывается в сельской местности — сначала в Уцуномии, а затем в Кануме. Хаяо Миядзаки постоянно меняет школы, он с родителями вернется в Токио только в 1950-е годы.

С детства мультипликатор пронесет глубокую любовь к чтению и силе воображения. Во время церемонии вручения премии «Оскар» в 2009 году он говорил: «Я был физически слабым ребенком, который не так уж много читал мангу, но по-настоящему зачитывался литературой. Я хотел стать похожим на сильных героев тех книг». Ранее, в эссе, написанном для газеты *Asahi Shimbun* в 1990 году, он объяснял, что книги были для него формой побега от реальности. Переносясь в воображаемые миры, он забывал о войне и чувстве вины, которое испытывал каждый раз, когда думал о том, как эта катастрофа помогла разбогатеть его семье.

Семейная драма

Самым значимым эпизодом из детства Хаяо Миядзаки станет болезнь его матери Доля. Она страдала от тяжелой формы туберкулеза — болезни Потта, при которой инфекция поражает позвоночник. С 1947-го по 1955-й мать была прикована к больничной койке. Позже заботиться о ней станут домашние, но Дола никогда полностью не избавится от болезни. Ей будут недоступны многие физические нагрузки: так, она не сможет брать на руки своих детей. Миядзаки будет не хватать этих проявлений материнской любви. В предисловии к книге «Мой сосед Тоторо» аниматор пишет: «У меня никогда не было таких близких отношений с матерью, как у главной героини мультфильма Сацуки.

Я был слишком робким, и моя мать была такой же. Когда я навещал ее в больнице, не мог заставить себя сразу подойти к ней и поцеловать». В мультфильме мать Сацуки показывает привязанность к дочке, глядя ее по волосам, но Миядзаки с матерью так и не нашли способа выразить свои взаимные чувства. Несмотря на то что режиссер отказывается считать «Моего соседа Тоторо» исключительно ностальгическим произведением, мультфильм во многом вдохновлен его собственными детскими переживаниями о болезни матери. Раннее взросление Сацуки, ее забота о младшей сестре и помощь по хозяйству взяты из личного опыта Миядзаки¹. Он вспоминает: «Когда мать лежала в больнице, а я возвращался из школы в пустой дом, я испытывал настоящее одиночество... [Сацуки] пришлось стать более взрослой и сильной, как это свойственно детям в таких ситуациях. <...> Десятилетний ребенок может справиться с работой по дому. Я управлялся. Я убирался, топил баню и готовил».



Платформа во время парада гигантских паланкинов Гион Мацури в Киото, одного из многочисленных японских фестивалей, 2009.

Побег Мэй и охватившее ее чувство тревоги соответствуют двум воспоминаниям из детства режиссера. Первое — когда пропавшего соседа нашли в пруду недалеко от дома. Второе — когда младший брат самого Миядзаки потерялся во время праздника Мацури² и семья искала его по всей деревне. Хотя два этих эпизода не присутствуют в мультфильме, в нем есть еще одна биографическая деталь — дом, в котором живут сестры. Это привет из детства, напоминающий собственный дом аниматора, в котором специально для больной матери была обустроена большая комната, наполненная светом и воздухом, с окнами, выходящими на запад.

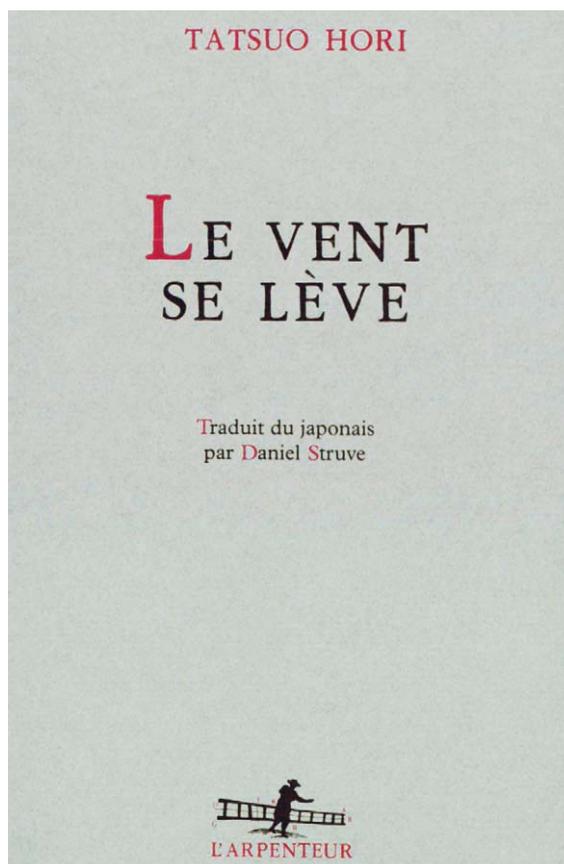
¹ Miyazaki H. Starting Point: 1979–1996. VIZ Medi, 2014.

² Это религиозный праздник и фестиваль, на который устраивают шествие и ярмарку. Мацури проводится во всех городах и деревнях Японии.

Несмотря на то что Хаяо Миядзаки тщательно скрывает личную жизнь от посторонних глаз, она так или иначе проскальзывает во многих его произведениях. Наиболее явно она проявляется в од-



Дзиро Хорикоси (портрет). © D. R.



Обложка французского перевода романа Тацую Хори «Ветер крепчает».

ном из его поздних мультфильмов «Ветер крепчает» (2013), где режиссер добавляет к истории японского авиаконструктора Дзиро Хорикоси любовную линию с девушкой, которая, подобно его матери, страдает от туберкулеза. И хотя история вдохновлена автобиографическим романом Тацуо Хори, связь между главными героями и родителями режиссера превращает мультфильм во что-то вроде психоанализа на большом экране.

Мать, муза?

В то время как Миядзакэ называет себя слишком застенчивым, чтобы выражать любовь к матери при жизни, его мультфильмы передают это чувство без слов и отражают сильное влияние, которое мать оказала на режиссера.



Дора, «Небесный замок Лапута», 1986. © 1986 Studio Ghibli

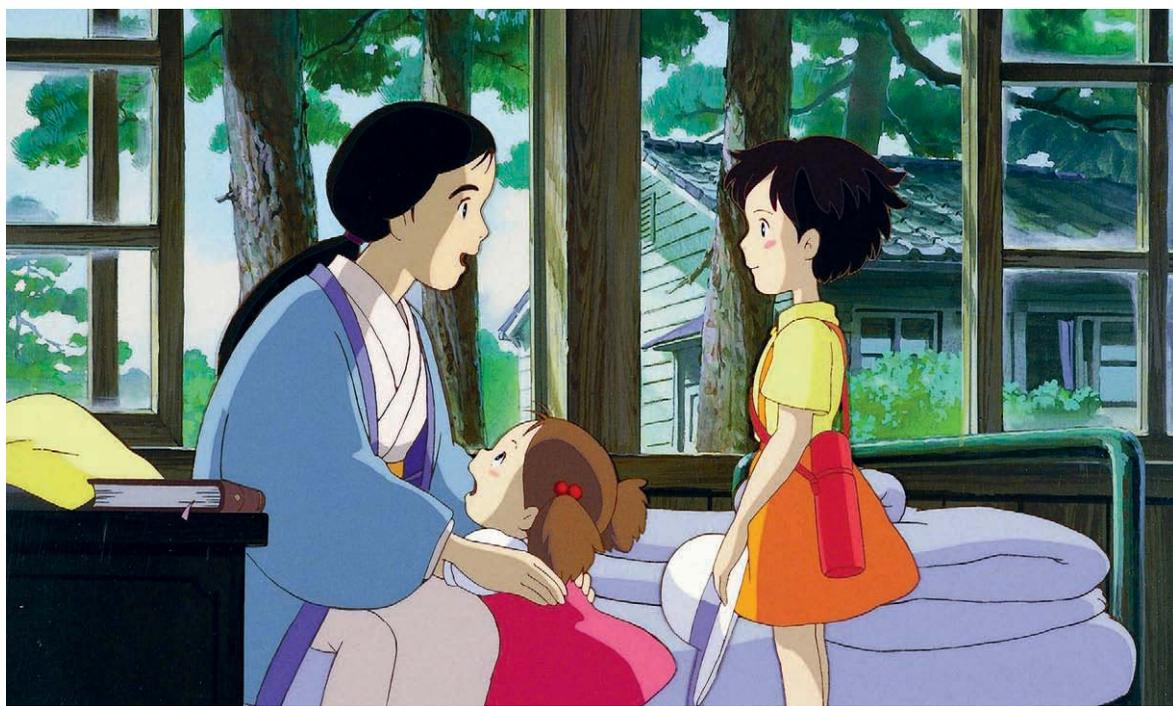
Он интегрировал образ матери в той или иной форме во все свои произведения. В некоторых присутствуют скрытые аллюзии на их отношения, но как минимум в пяти работах Миядзакэ, прямым источником вдохновения для героинь стал ее идеализированный облик.

«Небесный замок Лапута»

Первое воплощение Доли Миядзакэ — суровая Дора, глава клана «небесных» пиратов. Она держит в железном кулаке своих сыновей, но за мнимыми алчностью и жестокостью прячется золотое сердце. Дора помогает героям, взяв их под свое крыло. В отличие от матери режиссера, Дора обладает огромной физической силой и невероятным запасом энергии.



Бабушка Софи и Хаул, «Ходячий замок», 2004. © 2004 Studio Ghibli – NDDMT



Сацуки, Мэй и их мать, «Мой сосед Тоторо», 1988. © 1988 Studio Ghibli



Токи и Сосукэ, «Рыбка Поньо на утесе», 2008. © 2008 Studio Ghibli – NDHDMT

«Мой сосед Тоторо»

Мать Сацуки и Мэй — идеализированный образ больной матери. В то время как сюжет вдохновлен событиями, которые аниматор пережил в детстве, сама героиня, в отличие от реального прототипа, будто бы вовсе не страдает от своей болезни на экране. Даже находясь в больнице, она не переживает о себе, а беспокоится о дочерях. В сцене титров, когда мы видим возвращение матери домой, перед нами абсолютно здоровая женщина, которая не выглядит слабой и истощенной.

«Ходячий замок»

Упертая, иногда взбалмошная и несколько депрессивная, но в то же время невероятно добрая и полная энергии, заколдованная девушка-старушка Софи очень напоминает мать режиссера в преклонном возрасте. Сила проклятия героини зависит от ее чувств и уверенности в себе, подобно тому, как состояние Доли Миядзаки менялось в зависимости от ее настроения.

«Рыбка Поньо на утесе»

Токи, вредная старушка из дома престарелых, — наиболее точный портрет матери, созданный Миядзаки. На первый взгляд, она отвергает доброту и заботу Сосукэ. Но



Дзиро и Наоко, «Ветер поднимается». © 2013 Nibariki – GNDHDDTK

когда мальчику грозит опасность, Токи вскакивает из инвалидного кресла и бежит к нему на защиту. Она делает то, чего мать Миядзаки не смогла бы.

«Ветер крепчает»

Смешав вольную адаптацию романа «Ветер крепчает» с биографией Дзиро Хорикоси и добавив любовную линию, Хаяо Миядзаки углубляет личность главного героя, не ограничивая его лишь маской авиаконструктора. В мультфильме можно заметить критический взгляд зрелого режиссера на семью. Любовь, которая связывает Дзиро и Наоко, привела девушку к гибели: болея туберкулезом, она предпочитает остаться рядом с заядлым курильщиком вместо того, чтобы заботиться о своем здоровье. Мультфильм дает хорошую пищу для размышлений. Как Миядзаки переосмысливает отношение к родителям? Что он хочет сказать зрителям?

アンコールアニメ・1



勇敢な少年ホルス

太陽の王子



フレップ少年



黒色をした狼

ホルスの大冒険

● 8巻 / 2239円 / 82分 / 昭和43年7月21日東映系封切

ホルスの大冒険
テーマソング

作詩 / 深沢一夫
作曲 / 間宮芳生

行け 走れ ホルス
光る明日めざし
ぼくら きみと
大地けって
行け 走れ ホルス
希望のつるぎ かざし
ぼくら きみと
風をつけ
太陽をよべ 太陽をよべ
行け 走れ ホルス
ぼくら きみと

行け 走れ ホルス
ぼくら きみと
かたく うでを組んで
ぼくら きみと
しぶきけって
太陽をよべ 太陽をよべ
行け 走れ ホルス
ぼくら きみと



日本音楽著作権協会承認番号7800182号

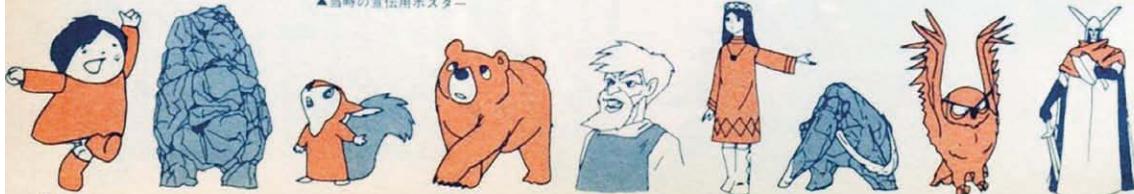


10年前につくられた「太陽の王子、ホルスの大冒険」が、昨今、各地で上映され、じつに多くのアニメ・ファンを魅了している。

アンをあつめ、喝采をあげているという。いままぜ、ホルス、なのか!? 編集部では、ホルス、を、われらが

少年時代のルーツとしてとらえ、愛惜の情をこめて特集してみることにした!!

▲当時の宣伝用ポスター



73 幼女マウニ 岩の巨人モーグ 子リスのチロ 子熊のコロ 風船船のガンツネさん 少女ホルス 赤のマンチス様 白のマンチス様

Принц севера



Первая совместная работа Хаяо Миядзаки и Исао Такахаты, «Принц севера», — один из важнейших мультфильмов в карьере аниматора по многим причинам. Несмотря на многочисленные недостатки, эта работа сыграла ключевую роль в японской анимации, ведь именно благодаря ей появилась студия Ghibli.

Казалось бы, зачем упоминать «Принца севера», в котором Миядзаки был только постановщиком? Однако это поворотная работа в карьере мультипликатора. В процессе создания мультфильма Хаяо Миядзаки, в то время начинающий аниматор студии Тоеи, впервые сотрудничал с кинорежиссером Исао Такахатой. Именно с этой совместной работы началась полувековая дружба, которая вылилась в яркое совместное творчество и рождение студии Ghibli.

В отличие от популярных в то время и постепенно устаревающих сказок для детей, мультфильм своей тональностью и поднимаемыми темами обращался к взрослому зрителю. Появившийся на экранах Японии в 1968 году, «Принц севера» был создан по заказу Toei Animation. Продюсеры решили взять за основу диснеевскую анимацию, адаптировав ее для японского зрителя. Команда проекта была молодой и амбициозной: Миядзаки было двадцать семь, Такахате — тридцать три. Они хотели создать мультфильм с политическим зарядом, который выразил бы, в частности, личный протест против войны во Вьетнаме, в которой Япония была тыловой базой американских солдат.

Производство «Принца севера» быстро превратилось в поле битвы: понимая, что работу запретят, а команду ждут сокращения, аниматоры упорно настаивали на своем высказывании и хо-

тели сделать мультфильм резким и динамичным. Вместо того чтобы быть милыми компаньонами в духе диснеевских зверушек, белка и сова, сопровождающие Хильду, становятся двумя сторонами ее совести. Одна подталкивает ее к доброму и важному Хольсу, другая — к бессердечному и холодному Грюнвальду. Если поместить эту историю в контекст 1968 года, в образе Хильды легко угадать Японию, которая вынуждена служить военным интересам Соединенных Штатов, несмотря на навязанный ей пацифизм.

Как и последующие произведения Хаяо Миядзаки, мультфильм смело соединяет разные культуры. Так, за европейским фоном, отсылающим одновременно к скандинавским мифам и легенде о короле Артуре, скрывается еще несколько слоев: например, это история айнов — народа, живущего на севере Японии, и эпос индейцев Америки. Многочисленные культурные референсы переплетены так виртуозно, что становятся почти неразделимы.

Для кого?

Не стоит судить по старой рисовке, что это мультфильм для самых маленьких. Вдохновленный легендами об айнах, смешанных со скандинавскими сагами и циклом о рыцарях Круглого стола, «Принц севера» — это эпос об избранном подростке, сражающемся с силами зла. Не все персонажи дойдут до финала, поэтому лучше приберечь этот мультфильм для детей постарше.

КОРОТКО О МУЛЬТФИЛЬМЕ

Название: «Принц севера» (Taiyo no oji: Horusu no daiboken, яп. 太陽の王子 ホルスの大冒険)

Премьера в Японии: 21 июля 1968 года

Премьера в России: —

Продолжительность: 82 минуты

Студия: Toei Animation

Режиссер: Исао Такахата

Сценарий: Кадзуо Фукадзава, на основе собственной пьесы для театра кукол

Художники: Матадзи Урата, Хаяо Миядзаки

Дизайн персонажей: Ясуо Оцука

Композитор: Митио Мамя

Исполнительный продюсер: Хироси Окава



パンダコパンダ

45周年記念特別上映

会いに来ました。

デジタルリマスター版で、



「パンダコパンダ」「パンダコパンダ 雨ふりサーカス」
名作アニメ映画 豪華2本立て!!

演出：高畑 勲 脚本：宮崎 駿

作画監督：大塚康生 / 小田部羊一 美術監督：福田尚郎 / 小林七郎 音楽：佐藤允彦 製作・著作・配給：TMS トムスエンターテインメント

声の出演：杉山佳寿子 / 熊倉一雄 / 太田淑子 / 丸山裕子 / 瀧能礼子 / 山田康雄 / 和田文雄 主題歌：水森亜土

<http://www.pandakopanda.jp/>

©TMS

«Панда большая и маленькая»



Следующая совместная работа Хаяо Миядзаки и Исао Такахаты — мультфильм «Панда большая и маленькая» и его сиквел «Большая панда и маленькая панда: Дождливый день в цирке». Рассчитанные на самых юных зрителей, они намечают темы, которым оба режиссера будут следовать на протяжении своей карьеры.

Четыре года спустя после «Принца севера» Хаяо Миядзаки и Исао Такахата взялись за новый большой проект. Точнее, за два связанных между собой мультфильма: «Панда большая и маленькая» (1972) и «Большая панда и маленькая панда: Дождливый день в цирке» (1973). На этот раз сотрудничество было более тесным. Изначально команда разрабатывала идею аниме-сериала по мотивам книги «Пеппи Длинныйчулок», однако ему не суждено было появиться на свет из-за отказа Астрид Линдгрэн в экранизации. И все же два молодых человека, ставшие к тому времени отцами, хотели сделать мультфильм, который могли бы посмотреть со своими детьми. Хаяо Миядзаки придумывает персонажей и пишет историю, а Исао Такахата режиссирует. Сюжет простой: однушку девочку удочеряет большая говорящая панда.

Каждый из двух мультфильмов делится на три части: юмористическую, в которой закладывается основа истории, часть о повседневной жизни с Папандой и его сыном и эпическое спасение героев из беды. Простота мультфильма связана, с одной стороны, с ограниченным бюджетом, а с другой — с желанием понравиться юным зрителям. История о девочке и пандах совсем не устарела и продолжает радовать детей в XXI веке.

После эксперимента с «Принцем севера» дуэт наконец нащупывает тот волшебный мир, на который будет опираться студия Ghibli. Папанда — это визуальный прототип Тоторо, сходство с которым читается не только в манерах и поведении, но даже в голосе. Годы спустя некоторые планы наводнения в «Рыбке



Понью на утесе» напомнят зрителю дом Мимико, затопленный в мультфильме «Большая панда и маленькая панда: дождливый день в цирке». Как это часто бывает у Миядзаки, фантастика и обыденность перемешаны. В мире Мимико панда может разговаривать, курить трубку, ходить на работу, никого не шокируя. После этого мультфильма становится понятно, откуда в позднем творчестве режиссера появится летчик с головой поросенка («Порко Росс») или юная ведьма в центре города («Ведьмина служба доставки»). Мимико, несмотря на юный возраст, со всем справляется сама и без жалоб берется за дела по хозяйству. У нее независимый и волевой характер, который перейдет по наследству будущим героиням Миядзаки.

Для кого?

Вышедшие с небольшим интервалом, оба мультфильма были адресованы самой юной аудитории. Короткие, что делает их понятными для всех, они имеют схожую структуру. Отсылки к сказкам о феях и добрый юмор делают мультфильм интересным как для детей, так и для их родителей.

КОРОТКО О МУЛЬТФИЛЬМЕ

Название: «Панда большая и маленькая» (Panda kopanda, яп. パンダコパンダ)

Премьера в Японии: 17 декабря 1972 года и 17 марта 1973 года

Премьера в России: —

Продолжительность: 35 минут («Панда большая и маленькая»), 38 минут («Большая панда и маленькая панда: Дождливый день в цирке»)

Студия: TMS Entertainment

Режиссер: Исао Такахата. **Сценарист:** Хаяо Миядзаки

Художники: Хисао Фукуда, Ситиро Кобаяси. **Дизайн персонажей:** Ясуо Оцука, Еити Котабэ

Композитор: Масахико Сато

«Мой сосед Тоторо»



Если говорить о визитной карточке Ghibli, то это, без сомнения, «Мой сосед Тоторо». Это не только самый известный мультфильм студии, но и идеальный проводник во вселенную Хаяо Миядзаки.

Тоторо, Котобус, черные чернушки — все эти персонажи стали визитной карточкой творчества Миядзаки и студии Ghibli. Почему? Все просто. «Мой сосед Тоторо» — один из лучших мультфильмов, рассказывающих о детской душе, живущей в каждом из нас. Его с огромным удовольствием могут смотреть все от мала до велика. Вышедший в Японии одновременно с «Могиллой светлячков» Исао Такахаты, «Мой сосед Тоторо» был его прямой противоположностью. Их объединяет одно: оба мультфильма посвящены теме детства, а в основу сюжетов легли воспоминания режиссеров.



© 1988 Studio Ghibli

У Хаяо Миядзаки детство, конечно же, идеализировано. Действие происходит летом в середине 1950-х годов в японской деревне. В этом зеленом оазисе, где дикая природа гармонично сосуществует с человеком, появляются три городских жителя. Отец и две дочери, четырех и десяти лет, переезжают поближе к санаторию, где лечится мама. Девочки, Сацуки и Мэй, быстро вливаются в жизнь сельской местности и от-



крывают тайный мир духов, его обитателей (чернушек) и хранителей леса (три Тоторо и Котобус). Мы видим, как девочки растут этим летом, как на них влияет нежность и доброта отца, печаль и беспокойство за здоровье матери и доброжелательность и участие местных жителей — как людей, так и духов.

«Мой сосед Тоторо» — вовсе не приключенческий мультфильм. И вместе с тем в очень короткий промежуток времени (длительность мультфильма 1 час 16 минут) умещаются почти все самые важные для творчества Хаяо Миядзаки темы. Самая очевидная — поиск гармонии между природой и людьми. Здесь, в отличие от «Навискан из долины ветров» и «Принцессы Мононоке», люди не живут в оппозиции к природе. Деревенские жители возделывают рисовые поля, не посягая на мир леса, в котором живут его хранители Тоторо. Люди уважают его тайны, возводя алтари и храмы и передавая из уст в уста рассказы о населяющих его духах.



Семья, природа и духовность

Еще одна тема «Тоторо» — магия детства. Несмотря на то что бабушка и отец верят рассказам Мэй и Сацуки о чернушках и Тоторо, они не могут их увидеть. Когда Котобус спешит через рисовые поля, чтобы разыскать Мэй и отвезти девочек к маме, он остается невидимым для взрослых, которых встречает на пути. Только дети и собаки способны заметить его присутствие.

Семейные отношения играют важную роль в повествовании. Большое количество деталей в мультфильме почерпнуто из детских воспоминаний Хаяо



Миядзаки. Например, воспоминания о времени, когда мать была вдали от детей из-за тяжелой болезни и ему самому, подобно Сацуки, пришлось примерить на себя роль взрослого. Защитница младшей сестры, она становится своего рода маленькой главой семьи — например, она готовит для всей семьи бенто, когда об этом забывает отец. Отношения двух сестер, в которых смешиваются нежность и озлобленность, отражают отношения между детьми в семье Миядзаки. Несмотря на то что родители любят и защищают девочек, в их общении с собственными детьми сохраняется дистанция — мать лежит в больнице, а отец постоянно работает. Болезнь матери упоминается, но не называется конкретно. Только гнев и слезы сестер, понимающих, что их мама не выйдет из больницы в следующую субботу, показывают, как она на самом деле сказывается на атмосфере в семье.

Наконец, еще одна важная тема мультфильма связана с религиозными представлениями самого Хаяо Миядзаки. Он добавил в свою работу множество отсылок на японские верования. Камфорное дерево, в ветвях которого живет Тоторо, отсылает к деревьям, которым поклоняются в синтоизме¹. Котобус — это ба-

¹ Например, вечнозеленое дерево Камо но Окусу (букв. «Большое камфорное дерево из Камо»). — *Прим. ред.*

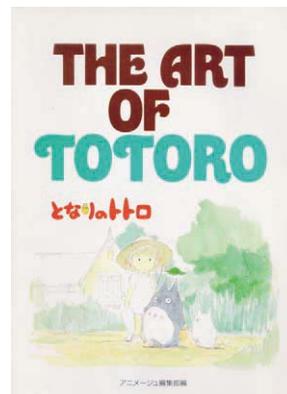
кэнэко, ёкай (демон. — *Прим. ред.*), в которого превращается кошка, дожив до определенного возраста². Сами Тоторо представлены как «защитники леса», духи-хранители природы и детства.

Несмотря на ностальгию по ушедшей Японии и несоответствие анимационным традициям того времени, «Мой сосед Тоторо» сразу же имел большой успех (802 тысячи зрителей в Японии) и до сих пор радует все новые и новые поколения поклонников. Нежность и доброта «Тоторо» делают его одним из первых мультфильмов студии Ghibli, который родители показывают детям. А благодаря глубокому смыслу его можно с интересом пересматривать в любом возрасте и каждый раз находить для себя что-то новое.

² Считается, что бакэнэко могут принимать любой облик.



Рекламный плакат.



Артбук, Япония.

Для кого?

Визитная карточка студии Ghibli, «Мой сосед Тоторо» — преимущественно семейный мультфильм. В нем нет жестокости, и он сможет очаровать как самых маленьких, так и самых взрослых зрителей своей нежностью и глубиной.

КОРОТКО О МУЛЬТФИЛЬМЕ

Название: «Мой сосед Тоторо» (Tonari no Totoro, яп. とりのトトロ)

Премьера в Японии: 16 апреля 1988 года

Премьера в России: 20 марта 2008 года

Продолжительность: 86 минут

Студия: Ghibli

Режиссер: Хаяо Миядзаки

Сценарист: Хаяо Миядзаки

Художник: Кадзуо Ога

Дизайн персонажей: Есихару Сато

Композитор: Дзё Хисаиси

«Рыбка Поньо на утесе»



Спустя четыре года после выхода «Ходячего замка» и за пять лет до появления «Ветер крепчает», своего самого взрослого мультфильма, Хаяо Миядзаки создает красивую сказку «Рыбка Поньо на утесе».

Через двадцать лет после «Моего соседа Тоторо» Миядзаки вновь фокусируется на детской теме. Его героям, Поньо и Сосукэ, около пяти лет. Сюжет напоминает «Русалочку» Ганса Христиана Андерсена. В мультфильме «русалочкой» становится Поньо — маленькая красная рыбка, любознательная и упрямая. Ее родители — Морская богиня, напоминающая китайскую Мацзу, покровительницу моряков и рыбаков, и колдун Фудзимото, отказавшийся от человеческой жизни ради мечты очистить океан и вернуть Эру Моря, минувшую миллионы лет назад. Поньо сбегает из дома отца и влюбляется в мальчика Сосукэ. Обнаруженная Фудзимото, она снова сбегает, но ее магия вызывает цунами. В конце Поньо решает стать человеком, отказавшись от магии, а Сосукэ говорит, что будет любить ее в любом облике. В отличие от датской сказки, Миядзаки останавливает историю на счастливом моменте и предлагает зрителям самим придумать, что будет дальше.

Большой спектакль для самых маленьких

В то время как «Мой сосед Тоторо» с его простотой показал, как можно говорить о серьезных темах с маленькими детьми, «Рыбка Поньо на утесе» была создана для того, чтобы их впечатлить. Режиссеру было важно, во-первых, создать яркую красочную картинку — первая сцена на дне океана, появление Морской богини среди вставших на мель кораблей, пу-



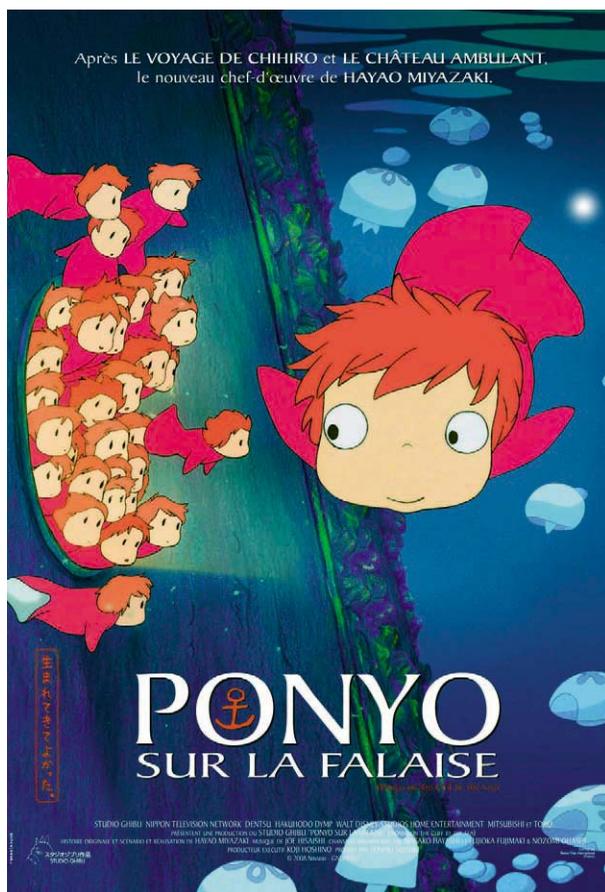
© 2008 Studio Ghibli – NDHDMT

тешестве детей на игрушечном кораблике, во время которого они встречают причудливых морских обитателей. Во-вторых, сделать историю доступной для детского восприятия. Наконец, не напугать маленьких зрителей. Злодей этой истории, Фудзимото, — самый нелепый персонаж мультфильма. В своем аляповатом костюме он выглядит скорее смешно, а с созданными им «монстрами» справляются даже младшие сестры Поньо, просто пощекотав. Стихийные бедствия вроде цунами, вызванного героиней, когда она поднимается на поверхность во второй раз, воспринимаются не как повод для тревоги, а скорее как эпизод для более взрослых зрителей (маленький ребенок вряд ли будет испытывать беспокойство, наблюдая за двумя детьми на кораблике). Даже финал не оставляет никаких сомнений: Сосукэ не откажется от Поньо, и разрыв между двумя мирами прекратится.



Визуальный подвиг

Миядзаки не обходит стороной свои любимые темы — экологию (Поньо всплывает на поверхность с отходами рыболовного судна, поднятыми с морских глубин, а Фудзимото жалуется, что порт, в котором он держит свою подводную лодку, невероятно грязный), семейные отношения (Риса переживает, что ее муж Коиши не смог прийти на ужин). Несмотря на присутствие в мультфильме Морской богини, аллю-



зии на религию и мифологию сделаны очень тонко. Настоящее имя Поньо — Брюнхильда. Так зовут валькирию из цикла опер Рихарда Вагнера «Кольцо Нибелунга», который основан на средневековой поэме и исландских сагах. Версия «Полета валькирий» в аранжировке Дзё Хисаиси звучит, когда Поньо бежит по волнам за Сосуэ и его мамой. Младшие сестры героини своими постоянными превращениями в волны и тем, как они окружают свою богиню-мать, напоминают греческих nereид, морских нимф, которые сопровождают Амфитриту.



Больше, чем содержание, взрослому зрителю «Рыбки Поньо на утесе» запомнится рисовка. Созданную без помощи 3D-технологий, ее можно считать редким примером традиционной мультипликации. Анимация героев и весь мир были отрисованы по старинке — вручную. Эта техника помогла передать тончайшую игру света на воде и создать завораживающе красивую картинку, которая приковывает внимание и не дает оторваться от этой прекрасной сказки до самого конца.



Для кого?

Среди всех мультфильмов, созданных Миядзаки на студии Ghibli, «Рыбка Поньо на утесе», наравне с «Моим соседом Тоторо», больше всего подходит маленьким детям. В ней нет ни капли жестокости, за исключением разве что плевка Поньо и ее склонности бросаться к людям в объятия. Самые юные зрители могут с удовольствием следить за приключениями своих ровесников.

КОРОТКО О МУЛЬТФИЛЬМЕ

Название: «Рыбка Поньо на утесе» (Gake no ue no Ponyo, яп. 崖の上のポニョ)

Премьера в Японии: 19 июля 2008 года

Премьера в России: 3 сентября 2009 года

Продолжительность: 101 минута

Студия: Ghibli

Режиссер: Хаяо Миядзаки

Сценарист: Хаяо Миядзаки

Художник: Нобору Есида

Дизайн персонажей: Кацуя Кондо

Авиация: между любовью и отвращением



Одна из удивительных способностей Хаяо Миядзаки — умение передать на бумаге полет самолета так, будто ты сам находишься за его штурвалом. С детства очарованный авиацией, режиссер отводит этой теме особое место в творчестве.

Во всех своих работах, начиная с первых аниме-сериалов для телевидения и вплоть до последнего вышедшего полнометражного мультфильма «Ветер крепчает», Хаяо Миядзаки демонстрирует свою увлеченность полетами, механикой и авиацией. В его творчестве летательные аппараты занимают особое место. Это как механизмы, придуманные самим аниматором (вроде флаптеров и дирижаблей из «Небесного замка Лапута», планеров из «Навискаян из долины ветров» и велосипеда с пропеллером из «Ведьминой службы доставки»), так и более реалистичные модели вроде гидропланов в «Порко Россо» и самолетов в «Ветер крепчает». Нужно отметить, что авиация занимала не меньшее место и в его жизни. Отец режиссера, Кацудзи Миядзаки, был авиационным инженером и директором «Миядзаки Эйрплейн», выпускавшего детали самолетов с начала XX века до конца Второй мировой войны. Компания отца отвечала за производство штурвалов и хвостового оперения истребителей Zero компании Mitsubishi. Эти самолеты появляются в мультфильме «Ветер крепчает».



Хидэаки Анно и Хаяо Миядзаки в фильмах «Ветер крепчает», «Королевство грез» и «Безумие». © 2013 dwango.

Посещая семейное предприятие, маленький Миядзаки был очарован тем, как создаются разные детали. Как и многие дети его возраста, он восхищался авиацией. «Я любил самолеты, ведь это были невероятные машины; скорость и высота полета увлекали нас, детей, как ничто другое. Я думаю, многие разделяют мои детские эмоции», — объясняет он в интервью The Telegraph¹ по случаю выхода последнего мультфильма.

Самолеты — мечта и проклятие

Авиация стала не только причиной семейного богатства и источником вдохновения режиссера, но и, по его собственным словам, *проклятой мечтой*². С одной стороны, Миядзаки привлекала красота самолетов, их устройство и механизм работы, с другой — они все чаще использовались в войнах и несли смерть и разрушение. Восхищение истребителями и их боевой мощью противоречило глубоким пацифистским убеждениям аниматора. Понимание, что семья извлекала выгоду из трагедии Второй мировой войны, и невозможность выразить свое отношение к этому долго терзали режиссера. Два его мультфильма, посвященных авиации — «Порко Россо» и «Ветер крепчает», — стали самыми яркими политическими высказываниями Хаяо Миядзаки, показав внутреннюю борьбу между пацифизмом и детскими мечтами о самолетах. Концовки этих работ сильно отличаются друг от друга. В более поздних произведениях режиссера гражданское использование авиации почти не встречается. Мирный полет связан с каким-то личным способом перемещения по воздуху (Навискаян на своем планере, Кики на метле или Хаку в форме дракона), а сложные механические устройства вроде самолетов принадлежат отрицательным героям — или военным, или пиратам.

¹ www.telegraph.co.uk/culture/film/10816014/Hayao-Miyazaki-interview-I-think-the-peaceful-time-that-we-are-living-in-is-coming-to-an-end.html.

² Особенно он говорит об этом в «Царстве грез и безумия» и в образе Капрони в «Ветер крепчает».

Даже самые невероятные летательные аппараты, придуманные Миядзаки, соблюдают основные законы аэродинамики и являются логично устроенными механизмами. Исключения составляют разве что замок Хаула и остров Лапута, движимые магией. Но даже когда у самолетов аниматора нет реальных аналогов, как в «Великом детективе Холмсе» или «Замке Калиостро», Миядзаки стремится сделать эти новые модели похожими на реально существующие. И это удается ему настолько, что некоторые вдохновляются идеями режиссера, чтобы собрать придуманные им самолеты в действительности.

Планеры Навсикаи: от вымысла к реальности

Один из самых ярких эпизодов «Навсикаи из долины ветров» — начало мультфильма, когда героиня летит на своем планере через ядовитый лес. Аппарат «Мевэ» (メーヴエ, нем. «чайка») — что-то среднее между классическим планером и сверхлегким самолетом. Он был придуман Хаяо Миядзаки. Рожденный на страницах манги, летательный аппарат Навсикаи вдохновил японскую компанию Aircraft Olympus на воссоздание его в реальности. Взяв за основу чертежи Хаяо Мияд-



M-02J, копия планера Nausicaä, Япония. ©D.R. и PetWORKs.

заки, с 2004 года конструкторы разработали четыре модели: «Мевэ^{1/2}» (упрощенная радиоуправляемая модель), OpenSky M-01 (прототип без мотора), OpenSky M-02 (без мотора, совершил с десяток полетов) и OpenSky M-02J (имеет двигатель, как и прототип из аниме, совершил несколько полетов). OpenSky M-02J — самая удачная модель компании. Этот планер способен выдержать вес одного человека, имеет 9,63 м в ширину, 2,67 м в длину и 1,63 м в высоту. Общий вес (вместе с топливом) — 105 кг, максимальная скорость — 90 км/ч при средней в 60–80 км/ч. Хотя создатель этого проекта, Казухико Хатия, черпал вдохновение из мультфильма Миядзаки, он никогда не стремился к признанию режиссера. В действительности, он

не хотел доставить ему хлопот в случае неудачи. Хатия также создал авиасимулятор, взяв за основу собственные записи во время первого полета OpenSky M-02J 31 июля 2013 года.

Ghibli в космосе

Хотя Хаяо Миядзаки никогда не исследовал космос в своих мультфильмах, это не мешает ему иметь фанатов среди астрономов. В честь режиссера назвали астероид, открытый Такао Кобаяши 16 января 1994 года в Оидзумианской обсерватории. Миядзаки является частью главного пояса астероидов между Марсом и Юпитером и делает оборот вокруг Солнца за 1253 дня. 31 декабря 1994 года Такао Кобаяши открыл другой астероид в той же зоне и назвал его Тоторо, по имени персонажа, который стал символом студии Ghibli. Этому астероиду требуется 1359 дней, чтобы сделать полный оборот вокруг Солнца. Хаяо Миядзаки не единственный аниматор, в честь которого назвали астероид. Его бывший коллега, режиссер мультфильмов «Надя с загадочного моря» и «Евангелион» Хидэаки Анно, тоже имеет тезку среди небесных тел.

Герои-самолеты у Хаяо Миядзаки

«Ветер крепчает» Миядзаки посвятил Дзиро Хорикоси, отцу японских Mitsubishi A6M Zero. В этом мультфильме, как в «Порко Россо», упоминаются и другие известные имена аэроконструкторов и пионеров авиации начала XX века. Вот краткая информация о каждом из них.

Дзиро Хорикоси

Главный герой мультфильма «Ветер крепчает», в котором его история сильно романтизирована. Этот японский инженер, родившийся в Фудзикоке в 1903 году и умерший в Токио в 1982-м, знаменит участием в разработке истребителей Mitsubishi A5M и Mitsubishi A6M Zero. После войны он вернется в авиационную индустрию и примет участие в создании авиалайнера NAMC YS-11, производившегося с 1962-го по 1974-й. После он уйдет из профессии и посвятит себя преподаванию в разных университетах и инженерных школах, пока не выйдет на пенсию в 1970-х годах. До самой смерти он будет консультантом многих японских авиакомпаний. В 1956 году вместе с генерал-лейтенантом ВВС Японии Масатаке Окумией он работает над



Дзиро Хорикоши (в центре) и члены группы разработчиков А6М1. Mitsubishi Heavy Industries, июль 1937 г. © D. R.



Жена Хорикоши. Изображение японского телевидения. © D. R.

книгой «Зеро! История боев военно-воздушных сил Японии на Тихом океане. 1941–1945». В отличие от героя мультфильма, он женился по расчету, а его жена не страдала от туберкулеза и не умерла молодой — у пары было пятеро детей.

Джованни Баттиста Капрони

Этот пионер итальянской авиации — кумир главного героя «Ветер крепчает». Он играет важную роль в становлении Дзиро и является ему во снах как голос совести. Реальный Джованни Капрони, родившийся в 1886 году и умерший в 1957-м, — авиаконструктор и основатель компании Caproni. Он изобрел самолет Caproni Ca.309 «Гибли», который дал название студии Миязаки. После Второй мировой войны его обвинили в сотрудничестве с нацистским режимом, но уже в 1946-м все обвинения сняли. Компания перешла под бренд Ducati и стала производить мотоциклы и двухколесный транспорт.

Хуго Юнкерс

Этот немецкий инженер и изобретатель ненадолго появляется в мультфильме «Ветер крепчает», когда Дзиро отправляется в командировку в Германию. Юнкерс родился в 1859 году и умер в 1935-м. В 1933 году его завод отобрали нацисты. Этот



Хуго Юнкерс, 1920 г. © D. R.

инженер стоял у истоков многих изобретений, например принципа противопоставления поршней, бензинового и дизельного двигателей. Для обшивки своих самолетов (например, Junkers G-38, изображенного в «Ветер крепчает», и Junkers Ju 52) авиаконструктор использовал гофрированный листовый металл. Хаяо Миязаки очень точно передает это в мультфильме. Однако в «Ветер крепчает» есть и историческое несоответствие: Дзиро не смог бы встретить Хуго Юнкерса в Германии, а затем застать события Хрустальной ночи¹.

Артуго Феррарин

Настоящее имя Порко Россо (Марко Паготт) принадлежит итальянскому аниматору, с которым сотрудничал Хаяо Миязаки. А боевой товарищ главного героя назван в честь реального летчика. Как и его тезка, Артуго Феррарин был пилотом итальянской армии, ветераном Первой мировой войны. Он прославился многими подвигами, а в особенности победой в воздушной гонке между Римом и Токио в 1920 году. Самолет, на котором он опередил соперников, демонстрировался

¹ Хрустальная ночь — еврейский погром 1938 года. Хуго Юнкерс умер в 1935-м. — Прим. ред.



Артуро Феррарин в Японии, 1920 г. © D. R.

в Военном музее Юсюкан в Токио, пока не был уничтожен во время Второй мировой войны. Артуро Феррарин дважды участвовал в Кубке Шнейдера, гонке гидропланов, несколько раз упомянутой в «Порко Россо».

Самолеты в творчестве Хаяо Миядзаки

Перед тем как появиться на бумаге, одни из многочисленных самолетов вселенной Миядзаки существовали только в воображении режиссера, в то время как другие имели реальные прототипы. Вот некоторые из них, наиболее знаковые.



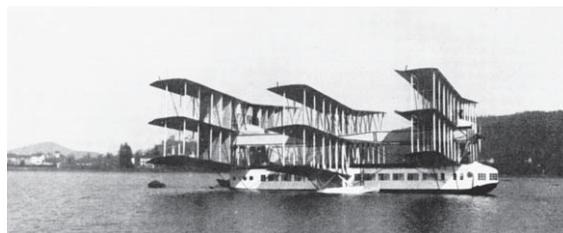
© D. R.

Caproni Ca.309 «Гибли»

Этот самолет никогда не был главным героем мультфильмов Хаяо Миядзаки. Едва ли можно увидеть что-то, кроме его силуэта. В то же время этот итальянский бомбардировщик сыграл важную роль в истории студии. В своей книге «Смешивая работу с удовольствием: моя жизнь в студии Ghibli» продюсер Тосио Судзуки объясняет: «Ghibli — это теплый ветер, который обдувает пустыню Сахара. Во время Второй мировой войны известный итальянский самолет носил его имя. Хаяо Миядзаки, увлеченный авиацией, это знал, и окрестил студию так же. Мы собирались стать сенсацией в мире японской анимации». В интервью The Telegraph он объясняет, что команда хотела стать ветром, который вдохнет новую жизнь в умирающую индустрию. Caproni Ca.309 не был проектом Джованни Капрони, хотя и выпускался на одном из его заводов. Производившийся с 1937 по 1947 год, этот двухмоторный моноплан предназначался для легких бомбардировок и использовался как самолет разведки и средство связи. В основном его применяли в Египте и Ливии, где он и получил имя Ghibli.

Caproni Ca.60 Noviplano

Этот самолет, придуманный Джованни Капрони, можно увидеть в сцене сна в мультфильме «Ветер крепчает», когда Дзиро разговаривает с итальянским изобретателем. Хотя этот гидроплан с девятью крыльями может показаться выдумкой Миядзаки, подчеркивающей удивительное воображение главного героя, он реален. Такой летательный ап-



© D. R.

парат существовал в действительности и должен был использоваться как гражданский трансатлантический самолет, который перевозил бы до сотни пассажиров за раз. 30 метров в ширину, 23,45 метра в длину и 9,15 метра в высоту, этот аэроплан поднимался с помощью восьми моторов и держался в воздухе благодаря трем трехсоставным крыльям. К несчастью, во время второго испытательного полета 4 марта 1921 года он потерпел крушение. Стоимость ремонта была слишком большой, поэтому проект сочли убыточным и закрыли.

Mitsubishi A6M Zero

Среди самых известных самолетов Второй мировой войны одно из главных мест занимает эта модель. Она была создана Дзиро Хорикоси из деталей, которые производила «Миязаки Эйрплейн». Этот истребитель отличился на тихоокеанском



Летающая копия Zero. © Стефани Шанталь.

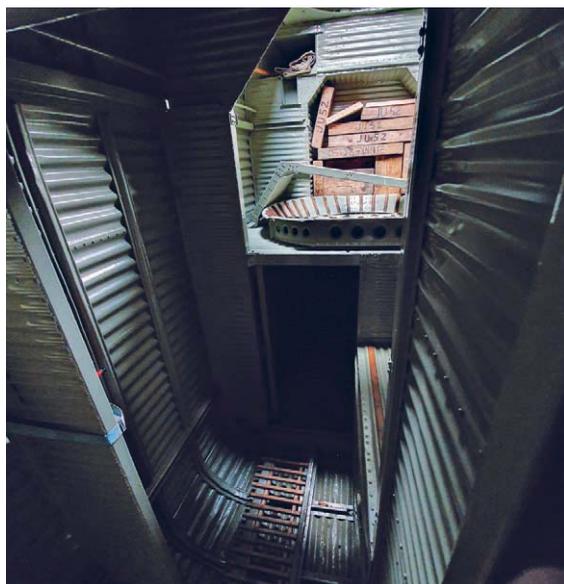
фронте во Второй мировой. С тех пор в мире осталось всего три таких самолета (по одному в США, Новой Зеландии и Японии). Бомбардировщик Zero можно увидеть во многих фильмах и сериалах: «Блуждание черной овцы», «Империя солнца», «Тора! Тора! Тора!», «Перл-Харбор» и т. д. Однако для съемок режиссеры использовали модель Т-6, модифицированную американцами. Она носит имена «Гарвард» и «Техас».

Mitsubishi A5M (И-96)

Это протип, над которым работал Дзиро Хорикоси перед появлением знаменитого Zero. В «Ветер крепчает» можно отчетливо увидеть перевернутые крылья Mitsubishi A5M, которые исчезли в следующей модели. Это тот самый самолет, о котором мечтает юный Дзиро в начале мультфильма.

Junkers G-38

Главного героя «Ветер крепчает» отправляет в Германию компания Mitsubishi, которая только что получила лицензию на сборку немецких Junkers G-38. Самый большой четырехмоторный самолет той эпохи предназначался для гражданской авиации, а во время Второй мировой войны стал японским бомбардировщиком Ки-20. Всего было построено восемь таких летательных аппаратов: два в Германии и шесть в Японии. От немецких

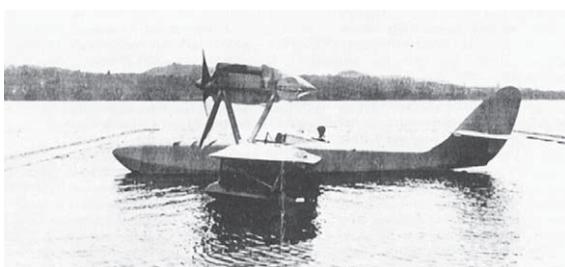


Junkers JU-52, похожий на G38 из фильма. © Стефани Шанталь.

японский Junkers G-38 отличает характерная отделка из гофрированного листового металла. Эта деталь не ускользнула от Миядзаки. Для сравнения со сценой из мультфильма посмотрите на кабину похожего Junkers G-52 из Ла Ферте-Але (на фото).

Macchi M.33 и Macchi M.C.72

Оба эти гидроплана созвучны золотому веку авиации, в котором разворачиваются события «Порко Россо». Хотя Хаяо Миядзаки несколько изменил их внешний вид, увеличив пропеллер, оба аппарата легко узнать. M.33 — это самолет, который уничтожил Кертис, а M.C.72 — его обновленная и улучшенная версия. Оба гидроплана разработала компания Aeronautica Macchi специально для кубка Шнайдера. Эта гонка, упоминаемая в «Порко Россо», проходила с 1913



Macchi M.33, 1925 г. © D. R.



Macchi-Castoldi M.C.72. © D. R.

по 1931 год с паузой на время Первой мировой войны. Она завершилась после того, как Великобритания одержала третью победу и была признана безоговорочным победителем. Появившийся в 1931 году M.C.72 не участвовал в гонке из-за слабого мотора, но он удерживает рекорд скорости гидроплана, поставленный 23 октября 1934-го, — 709,2 км/ч.

Curtiss R3C

Это единственный гидроплан, который был воссоздан в «Порко Россо» без малейших отличий. Этот аппарат принадлежит Дональду Кертису, сопернику главного героя. Интересно, что именно на этой модели летчик Джеймс Дулиттл выиграл кубок Шнайдера в 1925 году и именно этой победой хвастается Кертис в мультфильме.



Curtiss R3C-2 Racer, Смитсоновский музей авиации и космонавтики. © D. R.

CANT Z.501 «Чайка»

Пиратский гидроплан из «Порко Россо» был вдохновлен итальянским CANT Z. 501 «Чайка». Это очевидный анахронизм мультфильма, потому что самолет использовался только в промежутке между 1935 и 1950 годом (то есть после событий мультфильма. — Прим. ред.). В его задачи входили разведка и поисково-спасательные работы над морем. Неслучайно банда пиратов выбрала название «Мама-айнот», что переводится с итальянского как «Мама, на помощь». По легенде, так самолет называли моряки.



«Порко Россо»



Очень личное и несколько парадоксальное произведение Хаяо Миядзаки. Под легким и веселым повествованием о золотом веке авиации скрывается обличение войны и рассказ об утраченных иллюзиях юности.

«Порко Россо» задумывался как легкий 45-минутный мультфильм для внутренних рейсов Japan Airlines. Работа над ним должна была стать своеобразным отдыхом для команды, уставшей после производства «Еще вчера» Исао Такахаты. Проект давал Хаяо Миядзаки возможность поработать со своей любимой темой и не слишком фокусироваться на аудитории. В своих первых набросках к работе, которыми он поделился с командой, мультипликатор так объяснял цель мультфильма: «Порко Россо» — глоток свежего воздуха для тех, кто постоянно ездит в командировки и чей мозг уже устал от дальних перелетов. Конечно, это должна быть работа, которая понравится мальчикам, девочкам и их тетюшкам. Но мы не должны забывать, что главные зрители этого аниме — усталые мужчины зрелого возраста, чьи изнуренные мозги больше похожи на тофу»¹. Однако в это время разразилась война в Югославии и распался СССР, главное коммунистическое государство. Эти события напомнили Хаяо Миядзаки об идеалах его юности и тех уступках, на которые ему приходилось идти, взрослея. «Порко Россо» становится полнометражным мультфильмом и приобретает более глубокий смысл.



© 1992 Нибарика — GNN.

Парадоксальным образом именно «Порко Россо», задолго до «Ветер крепчает», показал всю сложность отношения убежденного пацифиста Хаяо Миядзаки к авиации. Главный герой, бывший пилот итальянской армии времен Первой мировой войны Марко

Паггот, утрачивает веру в человечество, видя, как в боях бессмысленно погибают друзья. Превратившись в свинью, он берет имя Порко Россо («красная свинья» — оскорбление, которым фашисты окрестили коммунистов) и становится наемником, чтобы не работать на новое итальянское правительство. «Я лучше буду свиньей, чем фашистом», — говорит он. История Порко Россо происходит как бы за скобками внешних событий. В самом сердце Италии, страдающей от экономического кризиса, на небольших островах Адриатики пилоты гидропланов ведут довольно безобидную войну с пиратской бандой «Мама-айюто». За ними наблюдает Джина, хозяйка знаменитого отеля Адриано и подруга детства главного героя. Все понимают, что скоро играм придет конец и грянет буря, но предпочитают жить настоящим. Мультфильм заканчивается на моменте, когда Марко Паггот ускользает от фашистской армии, оставляя за собой последнее слово.



Невероятную легкость картине придает сочетание комедии (внешний вид Порко Россо, банда воздушных пиратов) и отсылок к голливудским фильмам той эпохи (роковая женщина Джина, соперник главного героя Дональд Кертис, который выглядит как смесь Эррола Флинна² и Рональда Рейгана). Несмотря на то что шутливый тон сохраняется на протяжении 93 минут экранного времени, «Порко Россо» отражает реалии той эпохи. Самый волшебный и одновременен-

¹ Miyazaki H. Starting Point: 1979–1996. VIZ Medi, 2014.

² Кинозвезда и секс-символ 1930-х и 1940-х годов. — Прим. ред.



но трагический эпизод мультфильма — море облаков, по которому проплывает гидроплан. С его помощью Миядзаки говорит о бессмысленности войны, забирающей такое количество человеческих жизней и самолетов.

«Порко Россо», мультфильм, сделанный мужчинами для мужчин, поражает своим отношением к женщинам. Его герой — превратившийся в свинью мужчина, мачо, который даже не доверяет первое время свой самолет механикам. Удивительно, но желание жить этому мачо возвращают две женщины. Они — полные противоположности. Первая — Джина, красавица его возраста, напоминающая главному герою о том, кем он был и что знал о себе. Решительная и утонченная, Джина знает, как заставить Порко действовать. Открытый финал и сцена после титров намекают на то, что они смогут быть счастливы вместе. Вторая героиня — юная Фио Пикколо, уверенная и бескомпромиссная в своих суждениях (особенно в речах против пиратов). Фио — идеалистка, которая в любой другой работе Хаяо Миядзаки была бы главной героиней. Она появляется в середине гонки и вдыхает в Порко Россо надежду. В нем появляются силы, чтобы бороться. Сцена ее появления в мультфильме очень интересна. Члены семьи Пикколо, полностью женский коллектив, берутся чинить самолет Порко. Конечно, это отражает особенности итальянских реалий того времени, но это также смелая

демонстрация феминизма в авиации, среде, которая даже по меркам XXI века остается очень маскулинной. Особенно примечательно то, что Порко Россо в этот момент приглядывает за детьми.



Для кого?

Летчики и пираты, комедия и таинственное проклятие — в «Порко Россо» есть все, что порадует детей, достаточно взрослых для увлечения авиацией. Политический подтекст и обличение милитаризма станет приятным бонусом для взрослых и подростков.

КОРОТКО О МУЛЬТФИЛЬМЕ

Название: «Порко Россо» (Kurenai no buta, яп. 紅の豚)

Премьера в Японии: 18 июля 1992 года

Премьера в России: 25 декабря 2008 года. **Продолжительность:** 93 минуты

Студия: Ghibli

Режиссер: Хаяо Миядзаки

Сценарист: Хаяо Миядзаки (на основе манги «Эра гидропланов», опубликованной в журнале Model Graphix в 1989 г.)

Художник: Кацу Хисамура

Дизайн персонажей: Мэгуми Кагава и Тосио Кавагути

Композитор: Дзё Хисаиси

«Ветер крепчает»



Последний полнометражный мультфильм Хаяо Миядзаки на данный момент, «Ветер крепчает» — самая личная работа режиссера. Из-за этого многие зрители были сбиты с толку после выхода картины на экраны.

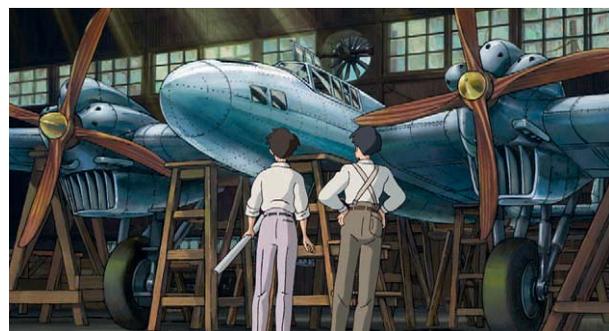
«Ветер крепчает» был представлен публике как последний полнометражный мультфильм аниматора перед завершением карьеры. Может быть, именно поэтому он вышел таким личным и непохожим на остальные работы студии.

На бумаге история выглядит просто. «Ветер крепчает» рассказывает об авиаконструкторе Дзиро Хорикоси, начиная детства и заканчивая созданием его самого известного проекта, бомбардировщика Mitsubishi A6M Zero. Особое место уделяется отношениям с Наоко Сатоми, девушкой, страдающей от туберкулеза. На практике повествование в мультфильме бессвязно и резко отличается от других произведений Хаяо Миядзаки. Продюсер «Ветер крепчает» Тосио Судзуки попросил аниматора отказаться от



если первая часть мультфильма кажется интересной благодаря теме авиации и погоне Дзиро за мечтой, вторая часть сосредотачивается на любовной линии и романе героя с Наоко Сатоми. Возникает ощущение, что мы смотрим уже другую картину параллельно первой.

«Ветер крепчает» затрагивает очень личные для Миядзаки темы. Туберкулез матери (проявляющийся также в «Моем соседе Тоторо»), роль отца во времена Второй мировой войны (его авиационная компания обогатилась за счет трагедии), увлечение самолетами, перемешанное с мощнейшим пацифизмом. В документальном фильме «Царство грез и безумия», вышедшем в 2013 году, Хаяо Миядзаки рассказывает о трудностях, которые испытывал, рисуя истребитель Zero, из-за этих внутренних противоречий.



фантастики. Миядзаки поймал его на слове: вместо привычного переплетения обыденности с фантастикой он чередует отрывки из жизни Дзиро с его снами. Так, один из центральных персонажей мультфильма, Джованни Капрони, кумир главного героя, появляется только в его сновидениях, выступая в роли сознания юноши, ставшего авиаконструктором. История начинается в 1918 году и заканчивается эпизодом, происходящим сразу после окончания Второй мировой войны. Эпохи в мультфильме перемешиваются, годы проходят без привязки к реальным событиям. В одном кадре персонаж выходит из комнаты, а в следующем может пройти уже несколько лет. Вот почему зрителю стоит быть очень внимательным. К тому же



Картина затрагивает и очень болезненные для японцев темы. В мультфильме «Могила светлячков», рассказывающем о том же периоде, показаны ужасы войны глазами мирных жителей. В «Ветер крепчает» режиссер, наоборот, изображает, как население извлекает выгоду из трагедии, осуждая тем самым милитаризм Японской империи. Эта тема выражена в картине двумя важными эпизодами. Один — когда ХонДзё, лучший друг главного героя, напоминает Дзиро о реальном экономическом положении дел в той области, которой они увлечены. Второй — встреча с немцем Касторпом в гостинице, в которой останавливается Дзиро. Он наделен чертами и голосом Стива Альперта, старшего исполнительного директора студии Ghibli и ее единственного сотрудника-иностранца. В этой сцене Касторп безжалостно перечисляет все будущие преступления Японской империи: вторжение в Китай, создание марионеточного государства Маньчжоу-Го, выход из Лиги наций. Все это старались поспешно забыть.

Упертость заставляет Дзиро поставить любовь к авиации выше собственных чувств. А его эгоистическое желание во что бы то ни стало жить с Наоко приводит к тому, что он забирает девушку из санатория, где она проходила лечение, и тем самым сокращает ей жизнь. «Ветер крепчает» обидел сразу и японских националистов, согласных с политикой бывшего премьер-министра Синдзо Абэ, и пацифистов, упрекнувших Миядзаки в отсутствии четкой позиции у главного героя, и в прославлении военной индустрии. Но не эта ли противоречивость была настоящим посланием мультфильма? «Самолет — это прекрасная мечта, а конструктор — тот, кто эту мечту воплощает», — говорит Капрони в начале аниме. В конце же мы слышим: «Самолет — это прекрасная мечта, ждущая, когда ее проглотит небо». Говорит он это, конечно, о том, как изобретения могут использоваться одновременно и в мирных, и в военных целях. Но можно также увидеть в этом аллюзию на мульти-

пликационную карьеру Хаяо Миядзаки и под таким двойственным углом посмотреть на содержание его работ.



© 2013 Nibariki — GNDHDDTK.

Для кого?

Более взрослый и менее фантастичный, чем другие работы Хаяо Миядзаки для студии Ghibli, этот мультфильм адресован самой широкой публике. Даже тот, кто совсем не интересуется авиацией, не заскучает за два часа просмотра.

КОРОТКО О МУЛЬТФИЛЬМЕ

Название: «Ветер крепчает» (Kaze tachinu, яп. 風立ちぬ)

Премьера в Японии: 20 июля 2013 года

Премьера в России: 20 февраля 2014 года

Продолжительность: 126 минут

Студия: Ghibli

Режиссер: Хаяо Миядзаки

Сценарист: Хаяо Миядзаки (по мотивам манги Хаяо Миядзаки и роману Тацуо Хори)

Художник: Ёдзи Такэсигэ

Дизайн персонажей: Китаро Косака

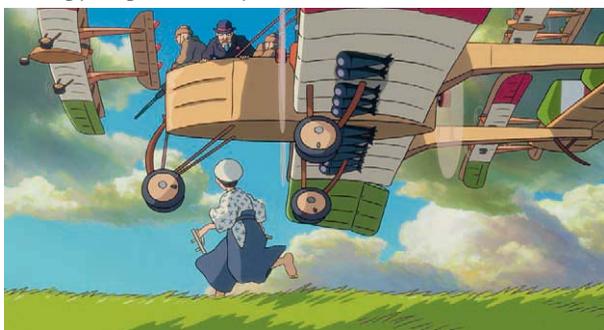
Композитор: Дзё Хисаиси

К истокам: книга

Название «Ветер крепчает» отсылает к последней строфе «Кладбища у моря» Поля Валери, которое очень любит Миядзакэ. В то же время это название манги аниматора, выходившей с апреля 2009-го по январь 2010-го в Model Graphix. Кроме того, это название автобиографического романа Тацуо Хори, выпущенного в Японии в 1937 году.



Связь между аниме, романом и мангой (сосредоточенной на авиации, но в которой Тацуо Хори становится одним из второстепенных героев, а Дзиро Хорикоси — говорящим поросенком) незначительна. Тем не менее книга легла в основу любовной линии Дзиро Хорикоси и его встречи с Наоко (имя возлюбленной взято из другого произведения Тацуо Хори). Болезнь Наоко, как и почти все детали личной жизни конструктора, — выдумка.

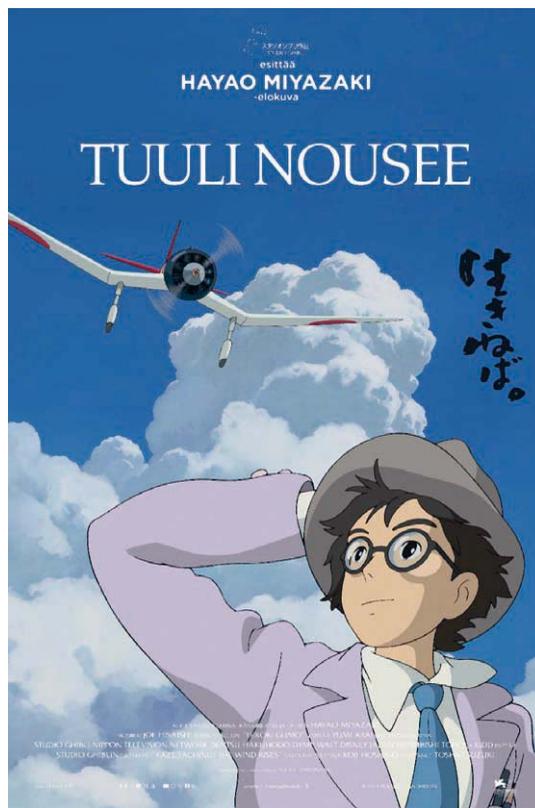


В отличие от Дзиро, Тацуо Хори до самой смерти навещает свою возлюбленную Сэцуко в санатории возле Нагано, куда ее отправляют из-за туберкулеза. Короткая повесть на сто с лишним страниц, «Ветер крепчает» начинается со встречи Тацуо и Сэцуко летом в маленькой деревне, затерянной в японских горах. Их общение продолжается на фоне развития болезни девушки сначала в Токио, а затем в санатории. Повесть заканчивается возвращением Тацуо в заснеженную деревню, в которой они встретились, спустя год после смерти Сэцуко. Это автобиографичное произведение отражает мысли и чувства Тацуо к невесте, ее болезни и их опыту совместного одиночества.



Горестно-сладкая, книга уделяет особое внимание бытовым деталям: звуку падающего на крышу каштана, сезонным изменениям природы и меняющимся взглядам Тацуо и Сэцуко.

О самой болезни мы практически ничего не узнаем: пара приступов кашля, рентген с комментарием врача и несколько эпизодов с лихорадкой. Писатель как будто не хочет вспоминать о недуге Сэцуко, для него более важно изобразить тихое счастье, которое он познал во время вынужденного затворничества с любимой. Поэтичная и наполненная отсылками к европейской литературе (Тацуо Хори переводил Гийома Аполлинера и Жана Кокто), эта книга в простой манере рассказывает о времени скорби и заканчивается нотой, в которой звучит надежда.



© 2013 Nibariki — GNDHDDTK.



Мир студии Ghibli

Попав на студию Toei Animation в 1963 году, Хаяо Миядзакэ встречается там того, кого впоследствии назовет своим другом и учителем, — режиссера Исао Такахату. Вместе с продюсером Тосио Судзуки они создадут студию Ghibli, совершившую революцию в японской анимации и ставшую известной во всем мире. Среди этой троицы именно Миядзакэ стал идейным двигателем команды. Работая на собственной студии, режиссер не только создал лучшие работы, но и помог многим молодым талантам проявить себя и найти собственный голос.

От Toei Animation до создания Ghibli



Всегда мечтавший рисовать, Хаяо Миядзакэ сразу после учебы начинает работать в студии Toei Animation. Там он встретит множество людей, сыгравших важную роль в его карьере и личной жизни. Новые друзья, профессиональные эксперименты и ненасытность в работе превратят Миядзакэ в великого аниматора и режиссера, чей расцвет придется на эпоху студии Ghibli.

15 мая 2018 года во время церемонии в память о режиссере Исао Такахате, умершем месяцем ранее, слово берет Хаяо Миядзакэ. Он рассказывает о первой встрече с тем, кому суждено было стать его наставником, другом и отчасти соперником. Их знакомство продлилось более пятидесяти лет. *«Мы встретились в 1963 году, ожидая автобус. Ему было двадцать семь, а мне двадцать два. Это был дождливый вечер. Вдруг я увидел, как он приближается ко мне: «Я слышал, что у вас была встреча с Такуо Сэгавой?» Как только я встретил Такахату-сан, я сразу же увидел в нем умного и внимательного человека. Паку-сан¹. Я прекрасно помню эту встречу, хотя это было где-то пятьдесят пять лет назад. <...> Позже мы встретились, работая на Toei. Он был избран вице-президентом профсоюза, а я стал генеральным секретарем. Это был трудный период, поскольку на нас оказывали большое давление. За дискуссиями мы проводили часы, говорили в основном об анимации, иногда целыми ночами. Мы никогда не были удовлетворены своей работой, мечтали развиваться все больше и больше, создать нечто, чем бы гордились. Мы не знали, с чего начать, но, Паку-сан, ты был так одарен. Я счастлив, что смог встретить такого уникального человека. <...> Паку-сан, мы прожили свои жизни в полную силу. Ты был сильным, ты не бросал своего дела, и твое отношение к работе вдохновляло нас. Спасибо, Паку-сан, я никогда не забуду того дождливого вечера на автобусной остановке, когда ты впервые со мной заговорил». Этот момент вдохновил Хаяо*

¹ Прозвище, которое режиссеру дали коллеги. — Прим. ред.

Миядзакэ на создание одной из самых известных сцен в его карьере — сцены, в которой Сацуки и Мэй под дождем ждут отца на автобусной остановке и встречают Тоторо, духа — защитника леса. Из всех коллег по Toei Animation именно Исао Такахата станет проводником Миядзакэ на пути его профессионального самопознания.

Toei: профсоюзы и судьбоносные встречи

Но вернемся в 1963 год, время их первой встречи... В апреле молодой выпускник экономического факультета университета Гакусюин Хаяо Миядзакэ, защитивший диплом о японской промышленности, приходит на трехмесячную стажировку в студию Toei Animation (тогда еще Toei Doga).



«Собачий марш», Акира Дайкүбара, 1963 г. © 1963 Toei Company Ltd.

Он начинает со скромной должности фазовщика² в проектах «Верные слуги-псы» и «Кэн — мальчиш-вольф». Будущий аниматор не был удовлетворен своей работой. В эссе *Nihon eiga no genzai*, опубликованном в январе 1988 года, Хаяо Миядзакэ вспоминает об этом периоде своей жизни: *«Честно говоря, я совсем не любил свою работу. Каждый день мне было некомфортно. Я не мог разобраться в том, что делал, и не понимал даже проекты, над которыми мы работали. К тому же тогда я еще не до конца отказался от мечты стать мангакой. Воодушевление, которое я почувствовал при просмотре «Легенды о Белой Змее», давно рассеялось. Если бы тогда я не увидел «Снежную королеву» (имеется в виду советский мультфильм 1957 года. —*

² Рисует промежуточные фазы движения, чтобы переход между ключевыми кадрами выглядел плавно. — Прим. ред.



«Снежная королева», Лев Атаманов, 1957. © Советмультифильм.

Прим. авт.) на профсоюзном показе, то, честно говоря, вряд ли бы продолжил работать в анимации».

Нужно сказать, что 1960-е — время экономического расцвета Японии. Однако страну захлестнула волна политических и профсоюзных протестов. Она не обошла стороной и Toei. Тогда еще небольшая студия, Toei Animation хотела соперничать с «Диснеем», а потому работала на износ, постахановски. Несмотря на состоятельную семью, Миядзаки, захваченный социальным движением, становится генеральным секретарем профсоюза аниматоров. Там он знакомится с Исао Такахатой, вице-президентом организации. И там же он встречает наставника Такахаты — Ясуо Оцуку. Вместе они работали над картиной «Кэн — мальчик-воля».



«Кэн — мальчик-воля», Исао Такахата, 1963 г. © все права защищены.

Столкнувшись с профсоюзными требованиями, Toei решает предоставить Ясуо Оцуке полную свободу при работе над новым полнометражным мультфильмом. Единственное требование — его можно будет смотреть всей семьей, а по анимации он должен быть сопоставим с работами «Диснея». Этим новым проектом становится «Принц севера», производство которого начинается в 1965 году. Ясуо Оцука с радостью ухватывается за возможность сделать детский анимационный фильм, который будет интересен и взрослым. Команда набирается на добровольной основе: Исао Такахата

берет на себя производство, Хаяо Миядзаки становится главным мультипликатором, а Ясуо Оцука оставляет за собой роль режиссера анимации. Все решения будут приниматься коллективно.

Противостояние с руководством заканчивается выходом мультфильма на экраны в 1968 году. За это время Хаяо Миядзаки сильно продвигается по карьерной лестнице и из фазовщика становится главным мультипликатором в «Суетливом Панче» (1965) и «Мыши на Мэйфлауэре» (1968). За три года производства «Принца севера» эти трое отлично сработаются и узнают сильные и слабые



Hustle Punch, Ясуо Мору, 1965 г. © 1965 Toei Company Ltd.

стороны друг друга. Они привыкают к независимости от студии и свободно экспериментируют с новыми приемами. Но коммерческая неудача мультфильма кладет конец этой эпохе.

Командировки за границу

В 1971 году Хаяо Миядзаки покидает Toei Animation и вместе с Исао Такахатой присоединяется к студии A Production. В чем была их цель? Экранизировать «Пеппи Длинныйчулок», серию детских книжек, написанных Астрид Линдгрен. Первые наброски и сценарий готовы — осталось получить разрешение от писательницы. Но тут

она, даже не приняв Миядзаки и других членов команды, специально прилетевших из Японии, отказывается. Что делать?! Уже начатая работа становится частью нового большого проекта, реализованного Исао Такахатой по сценарию Хаяо Миядзаки, — «Панда большая и маленькая» и «Большая панда и маленькая панда: Дождливый день в цирке». Картины Стокгольма и шведских деревень оставят след в творчестве Хаяо Миядзаки и появятся в некоторых его мультфильмах («Ведьмина служба доставки» и «Ходячий замок»).



Мастер в начале своего пути. © D. R.

Затем команду привлекают к работе над другим проектом — аниме-сериалом «Люпен III», не пользующимся интересом у зрителей. Усилиями Миядзаки и Такахаты рейтинги удается поднять: они меняют персонажей и вносят в картину визуальные новшества, вдохновленные голливудским кино. Но все же стараний оказывается недостаточно, и после двадцати трех эпизодов сериал закрывают. Хаяо Миядзаки еще вернется к его протагонисту в будущем — он станет главным героем его первого полнометражного мультфильма «Люпен III: Замок Калиостро». Тогда же режиссер вспомнит о приемах, которые они добавили в телевизионный сериал, и использует их при создании аниме.

Но вернемся немного назад. В июне 1973 года Хаяо Миядзаки и Исао Такахата покидают A Production и переходят в Nippon Animation. Там они приступают к работе над «Театром мировых шедевров» — серией аниме, снятых по мотивам классических произведений. Их задача — адаптировать литературные сюжеты для детей. Исао Такахата становится режиссером трех проектов («Хайди — девочка Альп», «3000 лиг в поисках матери» и «Анна из Зеленых Мезонинов»), а Миядзаки —

одного («Конан — мальчик из будущего»). Во время работы над каждым из них они тесно сотрудничают: разрабатывают концепцию, прорабатывают персонажей и путешествуют по местам действия романов, чтобы проникнуться духом этих стран. Во время этих путешествий Хаяо Миядзаки будет вдохновляться не только пейзажами и обычаями, но также литературой, мифами и мелкими бытовыми деталями, которые спустя годы найдут отражение в таких личных работах, как «Порко Россо» и «Ходячий замок». Парадоксально, но несмотря на то, что позже они создадут еще много совместных проектов и откроют собственную студию, именно этот период работы в Nippon Animation станет их последним полноценным сотрудничеством. С этого момента их участие в проектах друг друга будет сводиться к минимуму. Даже появление в качестве продюсера или консультанта станет редкостью.

От «Замка Калиостро» к «Навискае» и студии Ghibli

Настоящие перемены наступают для Хаяо Миядзаки в конце 1970-х годов. Во время работы над «Люпен III: Замок Калиостро» для студии TMS он получает необычное предложение: некий Тосио Судзуки, главный редактор журнала Animage, хочет взять у него интервью. Журналист приезжает в офис Миядзаки и ждет в приемной, чтобы перекинуться парой слов. Однако ожидание затягивается на целую неделю — аниматор слишком погружен в работу и в качестве извинения спрашивает у Судзуки мнение о раскадровке, над которой работает. Наконец интервью взято. «Люпен III: Замок Калиостро» становится первым большим коммерческим успехом Хаяо Миядзаки. В начале 1980-х годов Ясүси Токума, президент издательского дома Tokuma Shoten, выпускающего Animage, хочет запустить новый проект, который соединит мультипликацию, музыку и книги. Тосио Судзуки сообщает об этом Миядзаки. И тогда они решают предложить



Выход «Навискае из долины ветров», 1984, Япония. © D. R.

издателю проект полнометражного анимационного фильма, идею для которого создаст Хаяо Миядзаки. Этим мультфильмом становится «Навсикая из долины ветров». Аниматор настаивает, чтобы его продюсером стал Исао Такахата. Но Такахата отказывается из-за того, что Тосио Судзуки обращается к нему на повышенных тонах: «Миядзаки-сан хочет, чтобы ты стал продюсером этого мультфильма. Он требует, чтобы ты стал продюсером. Неужели ты откажешь другу в беде?» Судзуки делает это специально — в будущем он еще не раз будет сталкивать двух друзей. А спустя несколько десятилетий он столкнет Миядзаки с собственным сыном Горо, чтобы продвинуть нужные проекты.

Коммерческий успех «Навсикая из долины ветров» в прокате станет, тем не менее, финансовым крахом для студии Torcraft, которая ее продюсировала. Из-за плохого управления компания оказывается на грани банкротства. И все же Ясүёси Токума хочет запускать новый мультфильм. Исао Такахата и Хаяо Миядзаки убеждают его в том, что лучше создать новую студию, чем искать финансирование. Так в июне 1985 года, во время работы над новым проектом, «Небесный замок Лапута», появляется студия Ghibli.



スタジオジブリ
STUDIO GHIBLI

Начало истории

Через год после начала работы в Toei Animation и почти сразу после вступления в профсоюз Хаяо Миядзаки встречает талантливую художницу-аниматора Акэми Оту. Она была фазовщицей «Легенды о Белой Змее», очень важного для режиссера мультфильма. Пара поженится в октябре 1965 года и вместе будет работать над многими проектами:



«Летающий корабль-призрак», Хироси Шэда, 1969 г. © 1969 Toei Company Ltd.

«Приключения Гулливера», «Принц севера», «Кот в сапогах», «Летающий корабль-призрак», «Остров сокровищ». В 1967 году, когда родится их первый сын, Горо, Акэми Оту продолжит работать, но рождение второго сына, Кэйсукэ, в 1970 году положит конец карьере художницы. Она становится домохозяйкой и посвящает себя заботе о детях.

Два знаковых мультфильма

Два анимационных фильма повлияли на решение Хаяо Миядзаки стать мультипликатором. Первый — «Легенда о Белой Змее», который он увидел в последнем классе старшей школы. Эта экранизация известной китайской легенды так впечатлила юного режиссера, что он проплакал всю ночь. «Легенда о Белой Змее» пробудила в нем интерес к анимации, тогда как до этого он видел себя только мангакой. Второй знаковый мультфильм — «Снежная королева», которую он увидел уже будучи в профессии. Именно советский анимационный фильм окончательно убедит Миядзаки в желании стать мультипликатором.

«Легенда о Белой Змее»

Премьера в Японии: 22 октября 1968 года

Режиссер: Таидзи Ябусита

Художники: Кадзухико Окабэ, Киеси Хасимото

Операторы: Мицуаки Исигава, Такамицу Цукухара

Студия: Toei Animation

Продолжительность: 79 минут



«Снежная королева», Лев Атаманов, 1957. © 1957, Союзмультфильм.

«Снежная королева»

Премьера в СССР: 22 октября 1957 года

Режиссер: Лев Атаманов

Художники: Леонид Шварцман, Александр Винокуров

Оператор: Михаил Дрян

Студия: Союзмультфильм

Продолжительность: 64 минуты

Интервью с Бенуа Шьё:



«Миядзаки оживляет пространство»

Бенуа Шьё, французский режиссер и сценарист анимационных фильмов («Тетя Хильда», «Тающее сердце», «Миа и Мигу»), рассказывает о технических открытиях Хаяо Миядзаки и о том, как произведения аниматора помогли ему найти собственный путь в мультипликации.

Как вы познакомились с творчеством Хаяо Миядзаки?

Его творчество очень широко для меня, его трудно охватить целиком. Шутка ли, но я открыл для себя Миядзаки незадолго до того, как его работы появились во Франции. Один из моих друзей поехал в Азию и купил наугад несколько кассет VHS. Среди них был «Небесный замок Лапута». Думаю, это произошло немногим позже его выхода в Японии. Мой друг отправил кассеты во Францию кораблем, потому что так было дешевле. И вот однажды после работы он сказал нам:



© Фото предоставлено Ромальтом.

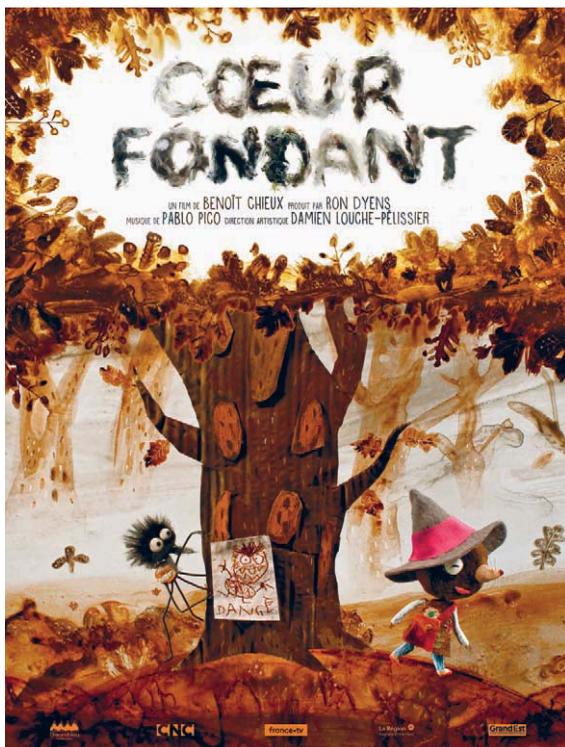
«Наконец-то мои VHS пришли!» Мы собрались у него, и он выбрал случайную кассету — это был «Небесный замок Лапута». Мультфильм был в японской озвучке с китайскими субтитрами. Можете себе представить, насколько сложно было его воспринимать, мы ничего не понимали! И все же я очень хорошо запомнил тот вечер. Анимация была настолько впечатляющей, что мы смотрели затаив дыхание. Перед нами было выдающееся произведение искусства, и ничего равного ему мы до сих пор не встречали.

Сколько лет вам было в то время?

Я был очень молодым специалистом. Думаю, мне было около двадцати. Я уже был погружен в мир анимации, уже обладал нужной оптикой для создания мультфильмов. Базу, на которую мы с командой опирались в то время, в основном заложил «Дисней». Конечно, существовали и другие референсы. Мы познакомились с работами многих зрелых художников на международном фестивале короткометражек в Анси. Но в основном это были немейнстримные произведения, созданные для



«Замок в небе», VHS, Япония. © 1986 Студия Ghibli.



«Сердце из помадки», Бенуа Шье, постер.



«Танте Хильда!» Жак-Ремю Жиерд и Бенуа Шье, постер.

узкого круга критиков и аниматоров. Что нас поразило в «Небесном замке Лапута» — то, насколько качественным был этот мультфильм, снятый для широкой аудитории. Я очень хорошо помню ощущение, будто происходящее на экране реально. Смотря «Дисней», ты испытываешь чувство чего-то знакомого и близкого, но понимаешь, что происходящее нереально. У Миядзакки же все кажется жизнью. Он оживляет пространство. Проекты Хаяо Миядзакки и Исао Такахаты отличались от всего, что мы до этого видели.

*«Такахата — это разум,
а Миядзакки — сердце»*

В чем была эта разница: в сюжетах или скорее в манере повествования?

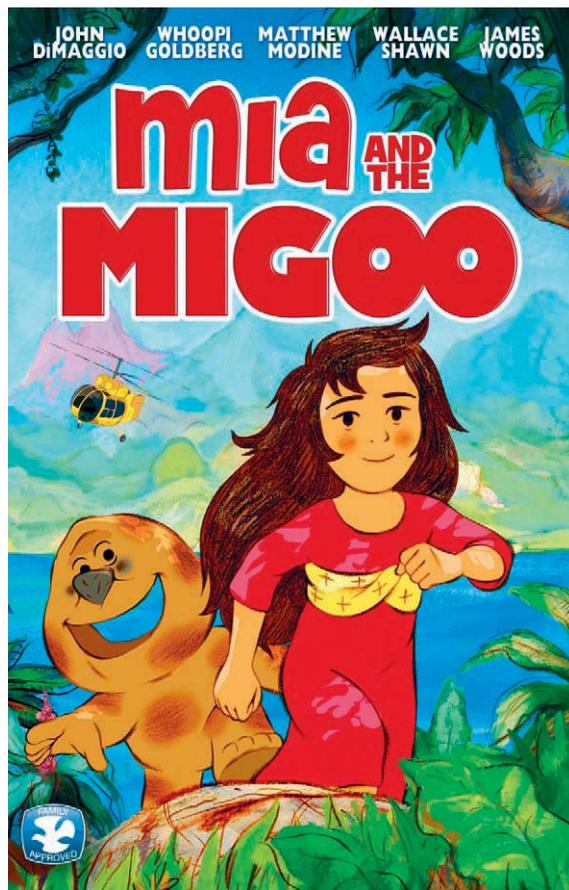
Оба эти аспекта связаны. Так что, я бы сказал, и то и другое в равной степени. Теперь у меня больше опыта, и я могу шире взглянуть на творчество аниматоров, чтобы понять, что за всем этим стоит. Их сюжеты были абсолютно другими. Они были далеки от диснеевских. Миядзакки и Такахата поднимали более серьезные темы, более весомые, а главное, было ощущение, что ты сам находишься в центре действия. Это и было их новшеством. Безусловно, техническая сторона тоже была важна. Особенно построение кадра. Это был шаг в сторону кинематографического языка Исао Такахаты, очень глубокого и интеллектуального.

Видите ли вы элементы этого кинематографического языка в работах Хаяо Миядзакки?

Да, определенно. Такахата и Миядзакки тесно связаны. Для меня вообще это скорее не два художника, а один. Такахата — его разум, а Миядзакки — сердце. Нельзя понять одного без другого, они неразрывно связаны. Хотя бы потому, что Такахата основал направление, в котором работает Миядзакки. А тот, в свою очередь, реализовал его идеи на бумаге, ведь Такахата не рисовал. Они неразделимы. Это действительно потрясающе. Я не претендую на звание эксперта, но кое-что я вижу как режиссер и стараюсь повторять в своих работах. Если Такахата привнес в анимацию рефлексию, то Миядзакки добавил в нее пространство. Это и есть главная особенность его творчества. Он очень глубоко развил идею пространства.

Что это значит?

На мой взгляд, он единственный, кто смог развить идею пространства в мультипликации, повернуть ее на 180 градусов. Кстати, его увлечение авиацией сыграло в этом важную роль. Даже если действие



«Миа и Мигу», Жак-Ремю Жифер, английский плакат.

происходит на земле, а не в воздухе, «камера» очень мобильна, она постоянно движется вокруг персонажей. Именно поэтому, когда смотришь Миядзак, ты всегда как будто бы в центре событий. Как если бы был героем. Это поразительно. Первую сцену его работ невозможно понять, потому что не знаешь контекста. Ты не понимаешь, о чем говорят и что происходит: действие стремительно разворачивается, «камера» все время в движении. Мы всегда в центре этого движения — вокруг кружатся волки, на которых никак не может сфокусироваться глаз (имеется в виду первая сцена «Принца севера», первой совместной работы Исао Такахаты и Хаяо Миядзак. — Прим. авт.). Эта идея присутствует в каждом мультфильме Миядзак. Первый эпизод — мгновенное погружение. К нам как бы обращаются: «Перед вами история, о которой вы пока ничего не знаете, но она будет мало-помалу вам открываться». Благодаря этому зритель задает вопросы, на которые сможет ответить позднее. В работах Миядзак нет плавного погружения в историю.



«Ежик в тумане», Юрий Норштейн, 1975 г. © Фильмы Джова. Все права защищены.

«Произведения Миядзак
показывают нам, что в обыденности
полно фантастики»

Вы пробовали воспроизвести это в ваших работах?

Было бы самонадеянно с моей стороны сказать, что я пробовал, но мне всегда было интересно проследить, с помощью каких приемов Миядзак и Такахата добиваются этого ощущения. Думаю, они стремятся создать нечто живое. Это настоящая магия. И зрители от нее в восторге. Даже понимая, как устроены эти мультфильмы технически, повторить их волшебство на экране практически невозможно. Это очень странно. С одной стороны, есть невероятно насыщенная информацией экспозиция, которая сразу позволяет нырнуть в мир мультфильма. Но есть и другая особенность. В американской традиции фантазии фантастическое врывается в обыденность. По такому принципу работают фильмы о супергероях: кто-то обычный вдруг получает суперсилу. У Миядзак и Такахаты все наоборот — фантастическое и есть обыденное. Например, когда мы смотрим «Ведьмину службу доставки», перед нами в первую очередь история об обычной девушке, хоть у нее и есть магические способности. Мультфильмы



«Маленькая волшебница Кики». © 1989 Eiko Kadono — Studio Ghibli — N.

Миядзакки — это всегда про то, как повседневное превратить в фантастическое, а фантастическое в повседневное. В фильмах про супергероев мы все время находимся в пространстве фантазии, все кажется легким, как во сне. Когда Человек-паук пролетает между зданиями, создается впечатление, что это очень просто. У Миядзакки вы никогда не встретите ничего подобного. Его вселенная устроена очень сложно, в ней повседневная жизнь даже магических героев невероятно осмысленна: нужно приготовить еду, нужно согреться, нужно спать, нужно проснуться, нужно куда-то идти.

Как вам кажется, такое есть только в работах Миядзакки и Такахаты или это можно найти и в других японских мультфильмах?

Думаю, такого эффекта достигают только они. Вместе с тем очевидно, что речь идет о работах, созданных для детей. Можно найти что-то подобное у Мамору Хосоды или у Хироюки Окиуры. Но для меня это не настолько сильная анимация. Кроме того, главное в аниме — показать нечто другое, борьбу. Идею вечного противостояния между двумя сторонами или двумя противниками можно встретить в 80% японских анимационных фильмов.



Letter à Momo, Хироюки Окиура, 2011 г. ©2011 Партнеры фильма «Письмо к Момо». Все права защищены.

Часто о том или ином режиссере говорят как о «новом Миядзакки». Что вы об этом думаете? Для меня это преувеличение. Конечно, нам бы хотелось, чтобы его творчество продолжалось как можно дольше. Но оно связано с человеком, и когда этого человека не станет, все прекратится. Поэтому нужно сохранять его работы и пытаться их понять. Мы бы все очень хотели увидеть продолжение творчества Миядзакки в работах других аниматоров, но это тщетные мечты. Мультфильмы Мамору Хосоды или Макото Синкая нарисованы в другой манере и показывают совершенно

иные миры, в них связь фантастики и повседневности гораздо слабее. Так что я не думаю, что, например, Хосода — преемник Миядзакки.

«Настоящая революция — это перенести авторское кино на большой экран»



«Дети-волки, Амэ и Юки», Мамору Хосода, 2012 г. © 2012 ФИЛЬМ-ПАРТНЕРЫ «ДЕТИ ВОЛЧЬА» Студия ЧИЗУ Фильм.

И все же каждый раз, когда выходит новый японский анимационный фильм, кто-то в прессе называет его режиссера «новым Миядзакки»...

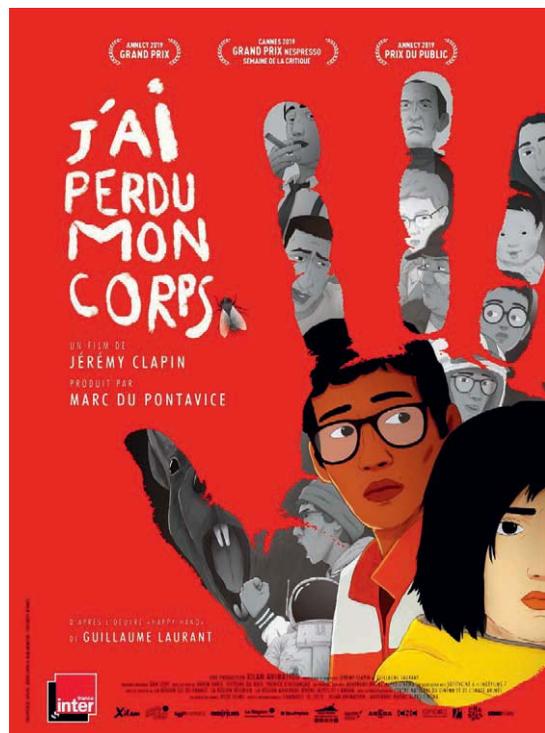
К сожалению. Скажу прямо — это следствие общего недостатка знаний о такой области кино, как анимация. Часть критиков просто в ней не разбирается. Когда я начал работать по профессии, единственным словом, которое вертелось на языке всех журналистов, было «Дисней». Вы продолжаете диснеевские традиции? Вы следующий Дисней? Теперь у них новый любимый вопрос. Вы следующий Миядзакки? Так что все это ерунда. Каждый автор создает собственную вселенную. Сегодня, кстати, во французской анимации много больших мастеров, ничего не перенявших у Миядзакки. Ког-



Les Enfants du temps, Макото Синкай, 2019 г. ©2019 TOHO КО., АТА / CoMix Wave Films Inc. / STORY Inc. / КАДОКАВАКОРПОРЕЙШН / East Japan Marketing & Communications, Inc. / Vogue ting Co., Ltd. / Лоусон Энтертейнмент, Инк.



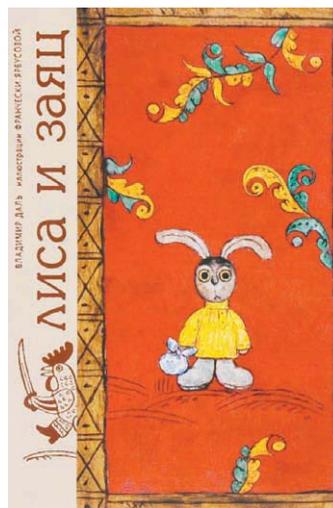
«Девушка без рук» Себастьяна Лауденбаха, 2016 г. © 2017 Shellac Sud — Все права защищены.



«Я потерял свое тело», Жерми Клапин, 2019 г. © 2019 Xilam, Netflix™ Все зарезервировано.

да смотришь «Я потеряла свое тело» или «Девушку без рук», понимаешь, что они были созданы авторами с ярким самобытным почерком. Всегда сложно сравнивать одних с другими.

Может быть, это то, что двигало Хаяо Миязаки и Исао Такахатой? Идея показать, что можно создавать отличные от Диснея вещи и что каждый автор может иметь свой собственный стиль?



«Лисица и заяц», Юрий Норштейн, 1973 г.

На мой взгляд, их главное новшество — соединение интеллектуальной и массовой анимации. Это смесь двух противоборствующих сторон. Ведь всегда были мэтры мультипликации... Когда я начинал, мне говорили о Фредерике Баке, Юрии Норштейне. Они были великими мастерами и остаются ими по сей день. В каком-то смысле Юрий Норштейн даже интереснее Миязаки. Если говорить о художественном стиле, то это невероятный уровень... Сюжеты Фредерика Бака очень сильные... Что поразительно у Миязаки — это то, как он вдруг переходит к полному метру и создает работы, на которые люди приходят посмотреть в кинотеатры. В этом и есть главное новшество: он выпускает интеллектуальные мультфильмы для массового зрителя. Это настоящая революция. Я бы сказал, что его влияние позволило сегодня показывать авторские полнометражные мультфильмы в кинотеатрах Европы. Вдруг широкая публика открыла для себя авторское направление в анимации. Миязаки пришел из индустрии. Он знает ее правила, он ими управляет. Он понимает, как работать в этой области, поэтому для него не было проблемой перейти от сериалов к полному метру. Это позволило ему перенести авторское кино на большой экран. Да, это было революцией.

Воспитатель талантов

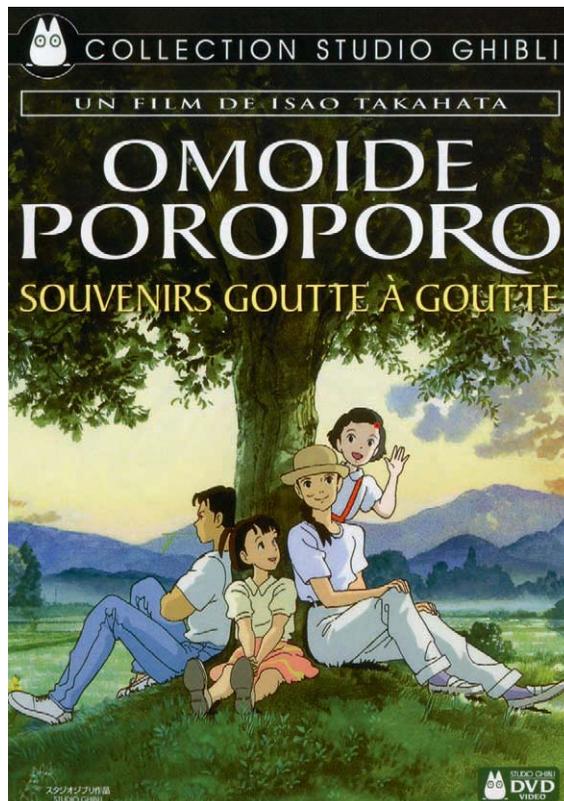


Будь то в стенах студии Ghibli или за ее пределами, Хаяо Миядзаки никогда не довольствуется лишь ролью режиссера, мангаки или мультипликатора. Он помогает коллегам с идеями для проектов и берет молодых сотрудников под свое крыло.

С выходом «Навскин из долины ветров» Хаяо Миядзаки перестает зависеть от продюсерских компаний Японии. Он, скажем так, теперь имеет козырь в рукаве. Настояв, чтобы Исао Такахата стал продюсером его мультфильма, аниматор не мог не отплатить ему тем же. Поэтому он вкладывает часть заработка в продюсирование «Истории каналов Янагавы», документального фильма, который снимает его друг Исао Такахата. Он также создает для него специальную компанию на свои деньги.



«История каналов Янагава», 1987 г. © Все права защищены.



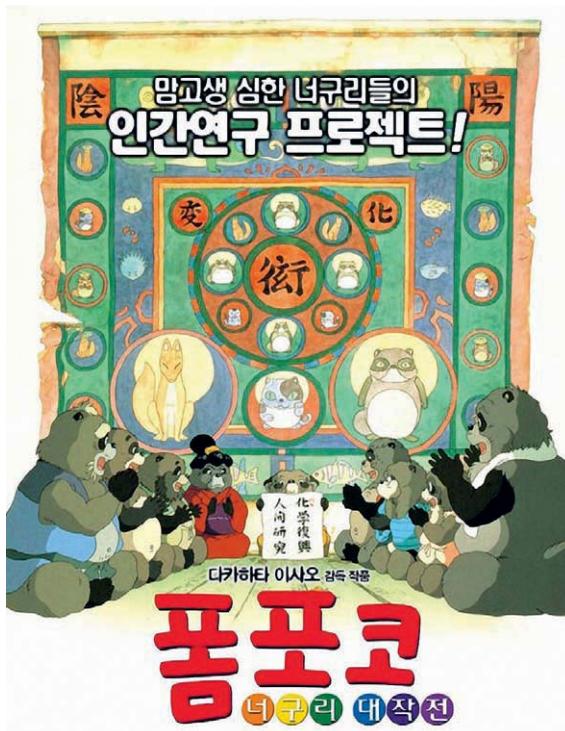
Omoide poroporo: Souvenirs goutte à goutte, d'Isao Takahata, 1991.
© 1991 Hotaru Okamoto — Yuko Tone — GNH.

Генератор идей

Ghibli становится структурой, которая позволяет им обним выпускать мультфильмы, не завися ни от кого. Пока Тосио Судзуки не взялся за развитие студии, Хаяо Миядзаки и Исао Такахата продюсируют работы друг друга. Миядзаки примеряет эту роль в работе над «Еще вчера» и «Помпоко: Война тануки в период Хэйсэй». Кстати, именно он предлагает сделать анимационный фильм о тануки, енотовидных собаках-оборотнях из японского фольклора. Позже, когда аниматор Ghibli Ёсифуми Кондо, начавший работать в 1970-х годах, делает первые шаги в режиссуре, именно Хаяо Миядзаки становится продюсером и сценаристом его мультфильма «Шепот сердца». Он вернется к этим ролям в «Ариэтти из страны лилипутов» Хиромасы Ёнэбаяси. И хотя он был только продюсером в «Возвращении кота» (спин-оффе «Шепота



*Omoide poroporo: Souvenirs goutte à goutte, d'Исао Такахата, 1991 г.
© 1991 Хатая Окамото — Юко Тоне — GHI.*



«Помпоко», Исао Такахата, корейский постер.



«Помпоко», d'Исао Такахата, 1994. © Hatake Jimusho, 1994 — Studio Ghibli — NH.

сердца»), именно он убедил Аои Хираги, мангаку и автора истории, легшей в основу первого мультфильма, придумать продолжение для спин-оффа. Именно Миязаки генерирует новые идеи для авторов студии Ghibli. Помимо личных проектов и двух работ по манге Аои Хираги, именно с его легкой руки создаются мультфильмы-экранизации «Со клонов Кокурико» (Горо Миязаки), «Ариэтти из страны лилипутов» и «Воспоминания о Марни» (оба Хиромасы Ёнэбаяси).

Профессор Миязаки

Помимо продюсерской работы на студии, Хаяо Миязаки задумывается о преподавании. Свой первый образовательный семинар для будущих режиссеров и аниматоров он проводит сразу после выхода на экраны «Принцессы Мононоке», а с апреля 2009-го по август 2010 года участвует в программе Ghibli West в штаб-квартире Toyota. Цель этого проекта — познакомить инженеров с японским образом мышления, развить их креативность и укрепить monozukuri (букв. «производство»)¹, один из главных принципов Toyota. Кроме того, Миязаки преподает несколько курсов в учебном центре студии Ghibli. Творческий подход мультипликатора доказал себя в действительности еще во времена Toei Animation, он продолжает работать и сейчас. Поэтому у Ghibli есть собственная школа анимации, в которой эти стиль и техника преподаются начинающим художникам и отрабатываются на практике.

Мастер на все руки

Режиссер, аниматор, сценарист, раскадровщик и продюсер... У Миязаки множество должностей. И все же он добавляет в этот список еще две, очень неожиданные. Для некоторых мультфильмов он пробует себя в роли автора песен. Помните главную песню из «Моего соседа Тоторо»? Ее придумал Хаяо Миязаки! Он же пишет тексты к «Небесному замку Лапута», «Принцессе Мононоке» и «Рыбке Поньо на утесе», а еще создает Kop'yo no uperi ga — гимн, который поют школьники в «Со клонов Кокурико». Но и это еще не все. Миязаки импровизирует в качестве архитектора, рисуя планы новых помещений для студии Ghibli, когда она переезжает в Коганеи. Он также принимает участие в оформлении музея Ghibli, в частности библиотеки.

¹ Философия monozukuri предполагает искренность, преданность и мастерство в работе, гордость своим делом, стремление к развитию и совершенству. — Прим. ред.

«Шепот сердца»



Единственный мультфильм Ёсифуми Кондо, «Шепот сердца», снят по сценарию Хаяо Миядзаки. Эта работа, объединившая дорогие обоим режиссерам темы, — прекрасное размышление об акте творчества.

«Шепот сердца» — одна из многочисленных попыток Ghibli представить зрителю работы, не связанные с именами Хаяо Миядзаки и Исао Такахааты. Ёсифуми Кондо, режиссер мультфильма, на протяжении многих лет, еще до основания студии, работал с обоими режиссерами. Он был мультипликатором в «Люпен III» и участвовал в создании «Панды большой и маленькой» в 1972 году, прежде чем приступить к большим совместным проектам на студии Ghibli.

Настоящая подростковая история любви, разворачивающаяся в пригороде Токио в 1990-х, «Шепот сердца» выделяется среди других работ студии Ghibli. Предыдущий мультфильм в этом жанре («Здесь слышен океан») вышел только на телевидении и не смог попасть на большие экраны. Сценарий «Шепота сердца» пишет Миядзаки. Сон Сидзуку, воспоминания бабушки, выходы Муна в поезде — перед нами привычная зрителям смесь реального и фантастического. В работе есть и более глубокий смысл. Несмотря на неодобрение родителей, подростки продолжают идти собственным путем (писательство для Сидзуку, изготовление скрипок для Сеидзи), в чем им помогает бабушка Сеидзи. Этим мультфильм говорит о том, как непросто создавать произведение искусства, как труден творческий акт. Кроме того, в нем ви-

ден явный намек на преемственность, приход нового поколения режиссеров. К сожалению, эстафета была прервана внезапной смертью Ёсифуми Кондо от аневризмы, вызванной переутомлением.



© 1995 Aoi Hiiragi / Shueisha — Studio Ghibli — NH.

Для кого?

Это романтическая история о двух подростках из пригорода Токио, гонящихся за нетипичными мечтами. Несмотря на множество сказочных и юмористических вставок, этот мультфильм остается очень медитативным, в нем почти нет сюжета в привычном понимании. Самые юные зрители, а также любители экшена рискуют заскучать.

КОРОТКО О МУЛЬТФИЛЬМЕ

Название: «Шепот сердца» (Mimi wo sumaseba, яп. 耳をすませば)

Премьера в Японии: 15 июля 1995 года

Премьера в России: 22 января 2009 года

Продолжительность: 111 минут

Студия: Ghibli

Режиссер: Ёсифуми Кондо

Сценарист: Хаяо Миядзаки, по манге Аои Хираги

Художник: Сатоси Курода

Дизайн персонажей: Китаро Косака

Композитор: Юдзи Номи

«Возвращение кота»



Развлечение для всей семьи, «Возвращение кота» — один из самых коротких мультфильмов студии Ghibli. Также это одна из немногих работ, в которых Хаяо Миядзаки участвует с момента разработки, хоть и не входит в состав команды.

Первоначально это должен был быть небольшой двадцатиминутный мультфильм о котах для парка аттракционов. Но из-за нехватки средств его не смогли доснять. В итоге «Возвращение кота» стал одним из самых коротких анимационных фильмов студии Ghibli и одним из самых привлекательных и доступных для малышей. По желанию Хаяо Миядзаки, двух котов берут из «Шепота сердца», чтобы сблизить миры этих работ (Мун превращается в Мута, помощника кота Барона). Миядзаки просит мангаку Аои Хираги, одна из историй которой взята за основу предыдущего мультфильма, написать новый сюжет для спин-оффа. Увлек-



© 2002 Nekonote-Do — Studio Ghibli — NDHMT.

шись, она выходит за рамки, и хронометраж картины увеличивается с 20 до 75 минут. Подобно «Шепоту сердца» и другим мультфильмам Миядзаки, «Возвращение кота» рассказывает о подростке в переходном возрасте. Семнадцатилетняя Хару, мечтательная и неуверенная в себе старшеклассница, спасает кота и оказывается втянута в интриги кошачьего королевства. Усатый оказывается принцем, и теперь ей предстоит улизнуть от брака с ним, обретя в конце уверенность и некую зрелость. «Возвращение кота» с его антропоморфными животными и оживающими предметами — это развлечение для всей семьи. В истории много необычных поворотов, а кошачьи выходки порадуют самых маленьких зрителей. «Возвращение кота» вдохновлено волшебными сказками, но его финал от них отличается: героиня не выходит замуж за прекрасного принца, а возвращается домой, к учебе. Этот поворот понравится зрителям постарше, предлагая интересную пиццу для размышлений.

Для кого?

«Возвращение кота», действие которого происходит во вселенной «Шепота сердца», — легкая сказка для детей про антропоморфных животных. Благодаря скромному хронометражу она не отпугнет и взрослого зрителя.

КОРОТКО О МУЛЬТФИЛЬМЕ

Название: «Возвращение кота» (Neko no ongaeshi, яп. (猫の恩返し))

Премьера в Японии: 20 июля 2002 года

Премьера в России: 28 августа 2003 года

Продолжительность: 75 минут

Студия: Ghibli

Режиссер: Хироюки Морита

Сценарист: Рэйко Есида, по манге Аои Хираги

Автор идеи и исполнительный продюсер: Хаяо Миядзаки

Художник: Наоя Танака

Режиссеры анимации: Иноуэ Эй, Кадзутака Одзаки

Композитор: Юдзи Номи

« На старт!»



Вышедший в кинотеатрах незадолго до «Шепота сердца», «На старт!» — самая необычная работа Миядзаки. Это видеоклип на 6 минут 40 секунд, режиссером и сценаристом которого аниматор стал после работы над «Шепотом сердца».

У Хаяо Миядзаки было только одно обязательное условие, выдвинутое звукозаписывающей компанией, — в клипе должны были появиться солисты группы Chage & Aska. Режиссер вдохновился словами их песни, чтобы создать сказку. Несмотря на то что мир будущего в клипе Миядзаки подвергся ядерной катастрофе, у этой истории есть надежда.



©1995 Nibakiri Co., Ltd. u Studio Ghibli Co., Ltd.

Чтобы избежать радиации, человечество укрылось в подземных городах. В это время в здании секты два полицейских (участники группы) спасают девушку с ангельскими крыльями. Но сразу после ее хватают ученые и помещают под стражу. Открытый финал предлагает зрителю два варианта: либо попытка освобождения проваливается, либо она удается и герои выбирают на поверхность, где природа вступила в свои права и девушка может улететь. Эпизод атаки секты аниматор, очевидно, рисовал под большим впе-

чатлением от визуала «Акирь» Кацухиры Отомо. В остальных сценах виден почерк Хаяо Миядзаки: будь то подготовка к побегу, напоминающая «Кота в сапогах» и «Люпен III: Замок Калиостро» с его летательными аппаратами, или экологическое послание режиссера с оттенком меланхолии. Во время работы над клипом Миядзаки впервые исследует возможности цифровой анимации, прежде чем применить их в «Принцессе Мононоке».



Чэге и Аска, компакт-диск.

КОРОТКО О КЛИПЕ

Название: «На старт!» (Chage & Aska: On Your Mark, яп. オン・ユア・マーク)

Премьера в Японии: 15 июля 1995 года

Продолжительность: 6 минут 40 секунд

Режиссер: Хаяо Миядзаки

Сценарист: Хаяо Миядзаки

Художник: Ёдзи Такэсигэ

Дизайн персонажей: Масаси Андо

Музыка: Chage & Aska

Интервью со Стивом Альпертом



«Когда господин Миядзаки в настроении поболтать, он часто говорит с людьми о себе».

В течение пятнадцати лет Стив Альперт был главой международного подразделения студии Ghibli. Он сотрудничал с Миядзаки в период с выхода «Принцессы Мононоке» до производства «Ветер крепчает», в создании которого Альперт тоже принял некоторое участие. Сейчас он вернулся в Коннектикут и в 2020 году выпустил мемуары о времени работы на студии. Он снова и снова обращается к этому опыту.

Что привело вас в студию Ghibli?

Если быть совсем честным? Судьба, я думаю. Я отучился в 1970 году на искусствоведа, когда внезапно влюбился в японское кино. Тогда я начал изучать японский. Я прожил три года в Киото, чтобы углубить свои познания в языке. Затем я изучал японскую литературу в Колумбийском университете в Нью-Йорке. После я пошел по другому пути, окончил магистратуру по деловому администрированию в области финансов в том же университете. В течение пяти лет я работал в банке в Токио, а затем еще пять — в японском отделении «Диснея». Потом я встретил Тосио Судзуки, и он предложил мне работу.

Каким было ваше первое впечатление от Миядзаки?

Когда я впервые встретил Хаяо Миядзаки, он работал над «Принцессой Мононоке». Я знал его в течение многих лет и теперь увидел в нем гораздо больше, чем просто создателя мультфильмов. «Принцесса Мононоке» стала последним анимационным фильмом, нарисованным вручную, который вышел на экраны. Судьба студии Ghibli зависела от его успеха или провала. Для того времени мультфильм был



© Фото предоставлено Рамальтом.

неформатным и рискованным. Успех совершенно не был гарантирован. Работа получилась амбициозной как с точки зрения темы, так и в плане исполнения. Миядзаки раскрылся для меня на студии. Он работал на равных со всеми аниматорами в небольшой комнате. Он поднялся, чтобы пожать мне руку, и нашел время, чтобы поговорить со мной. Он был неунывающим, жизнелюбивым. Я был под большим впечатлением: «Это он. Ты его встретил, это действительно он, нет сомнений».

«Он заваривал очень хороший кофе и говорил с вами»

Вы работали вместе с Хаяо Миядзаки?

Я не работал с Миядзаки над его мультфильмами. Моя задача состояла в том, чтобы распространять его работы за пределами Японии. В мои обязанности входило убедиться в том, что они корректно

переведены и в субтитрах или дубляже нет ошибок. Каждый раз, когда Миядзаки ездил за границу продвигать свои картины, я путешествовал вместе с ним. Я был переводчиком во время интервью и пресс-конференций. На них он всегда говорил, что его мультфильмы выпускаются на японском, потому что они созданы для японского зрителя. Он был счастлив, что люди вне Японии ценят его работу. Но он ничего не делал для того, чтобы специально привлечь аудиторию, и не думал о том, как понравиться зрителям из других стран.

Какими были ваши отношения с Хаяо Миядзаки в течение всех этих лет?

Мой офис находился в том же здании студии Ghibli, где Миядзаки работал над сценариями или отрисовывал визуальный ряд для мультфильмов. Когда господин Миядзаки в настроении поболтать, он часто говорит с людьми о себе. Иногда он говорил со мной. Документалка NHK (японская кинокомпания) точно запечатлела мой опыт работы в Ghibli вместе с Хаяо Миядзаки. Во время разговора он всегда заваривал очень хороший кофе.

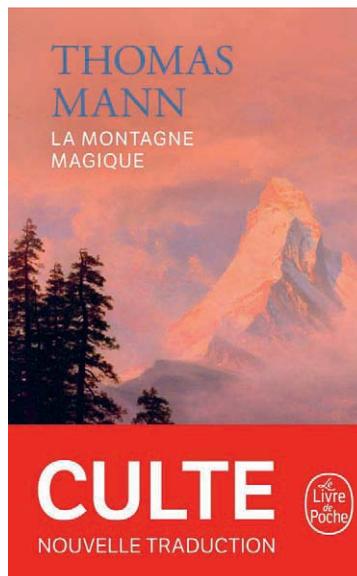
Кто придумал дать вам роль Касторпа в мультфильме «Ветер крепчает»?

Миядзаки, именно он! Я был единственным на студии, кто читал книгу и понимал отсылку к Томасу Манну (Ганс Касторп, персонаж, озвученный Стивом Альпертом, носит имя рассказчика в романе Томаса Манна «Волшебная гора». — *Прим. авт.*). В отличие от других студий, в Ghibli сначала рисуют мультфильм, а диалоги озвучивают уже после завершения работы с визуальной частью. Одна из многих вещей, которые я хорошо помню, — количество дублей во время записи, на которой я присутствовал. Этот процесс очень сложен даже для профессионалов, талантливых актеров озвучки. Необходимо совместить произносимые слова с движением рта нарисованного персонажа.

«Как отказать в такой просьбе?»

Как проходит озвучка?

Во время записи каждая фраза, каждый момент диалога повторяются десятки и десятки раз, чтобы добиться правильной интонации. Каждый раз, когда одна фраза записана, все останавливаются и ждут, пока режиссер ее послушает, посмотрит на соответствующую сцену мультфильма и проверит соответствие. В то же время звукорежиссер, отвечающий за запись, детально изучает каждый



фрагмент, чтобы удостовериться в синхронности звучания и устранить лишние шумы. Затем фраза записывается еще раз — она должна точно соответствовать по тону и громкости предыдущей записи, сделанной четверть часа назад. Это настолько сложный процесс, что вы не сможете ни по-настоящему его понять, ни оценить его сложность, пока не проведете хотя бы месяц за такой



Le vent se lève, Castorpe. © 2013 Nibariki — GNDHDDTK.

работой. Этим я и занимался. В моей карьере есть еще два мультфильма, кроме «Ветер крепчает», в которых я озвучивал разных персонажей.

Как вас убедили подарить свой голос персонажу Касторпа?

Когда Хаяо Миядзаки попросил меня озвучить одного из персонажей в японской версии его последнего мультфильма, я долго колебался. С одной стороны, я понимал, что у меня нет для этого необходимого таланта. Это была реалистичная оценка, а не ложная скромность. В Японии вы должны сделать что-то экстраординарное, чтобы

позволить себе быть скромным. С другой стороны, как я мог отказать ему в такой просьбе? Я сказал себе: «Это режиссер, он знает, что делает, а если это не так, у него всегда будет время исправить это в цифровом виде». По опыту я знал, что если у вас что-то не получится с первых дней, то вас решительно заменят, кем бы вы ни были. Участвовать в работе над оригинальной, японской версией — большая ответственность и нагрузка. Студия выпускала по одному мультфильму в два года и могла бы разориться в случае провала одного из проектов. Аниматоры вложили в работу весь свой талант и посвятили огромное количество времени тому, чтобы подарить жизнь персонажам. Кому захочется брать ответственность хотя бы за крошечную, самую незначительную ошибку? Конечно, Миядзаки никогда мне не говорил, что прототипом персонажа был я, что значительно облегчило мне задачу. По крайней мере до тех пор, пока я не обнаружил, с какой точностью Миядзаки рассмотрел меня своим мудрым взглядом, ухватив все особенности и детали. Я знаю, японцы считают *gaijin* (иностранцев. — *Прим. авт.*) обладателями больших носов, но если бы у меня и правда была такой большой нос, мне было бы сложно есть или даже смотреть под ноги. Однако, должен заметить, он в точности передал мои манеры и общую энергетику.



Le vent se lève, Castorp. © 2013 Nibariki — GNDHDDTK.

Вам не было страшно?

Если бы на меня давила только роль... Но Тосио Сузуки, продюсер мультфильма, добавил еще один источник давления, организовав серию интервью с прессой и бесед с двумя командами, которые занимались документальным фильмом для будущих поколений! Каждый раз меня спрашивали, не страшно ли мне браться за роль и насколько готовым я себя чувствую для озвучивания персонажа на японском. Команды операторов-документалистов поначалу всюду ходили за мной,

снимая во время и после сеансов озвучки. Они подгадали, когда Хаяо Миядзаки появится на студии, чтобы снять его реакцию на мою работу. Он на тот момент увидел меня впервые за некоторое время. Но Миядзаки никак не отреагировал. Тогда они заставили нас повторить все заново для камер. В назначенный день я рано пришел на студию и вышел с Миядзаки кофе перед началом. Для звукозаписи актеры, даже самые талантливые, должны повторять свой текст по много раз. Для озвучивания небольшой роли Касторпа команда заложила достаточно времени, чтобы я мог повторить каждую из моих реплик раз по пятьдесят или больше. Даже Юко Танаке, невероятно талантливой актрисе, понадобилось пятьдесят попыток, чтобы записать часть реплики в «Принцессе Монококо» (*kono wakamono kita toki uchihihigareteita*). Так что я мог бы начать беспокоиться только после сороковой попытки.

«Хаяо Миядзаки слушает, как ты читаешь каждую строчку, с опущенной головой и закрытыми глазами».

Как проходила эта запись?

Когда вы находитесь в кабине звукозаписи на студии Ghibli, под потолком в углу комнаты можно увидеть три маленьких экрана. На них транслируется, как режиссер и продюсер реагируют на ваше чтение. В кабине звукозаписи вы никогда не находитесь в одиночестве. Ghibli сотрудничает с очень талантливой и энергичной женщиной Кимурой-сан, профессиональным тренером по работе с голосом. Она подбадривает актеров во время работы и помогает советом. Она дает комментарии по ходу озвучки, не сдерживая себя, но и не проницая. Эти слова всегда идут впрок. Кимура-сан использует всевозможные приемы, чтобы заставить вас произнести нужные слова как можно лучше. Если вы не понимаете, чего от вас добивается Миядзаки, то она всегда, всегда это знает. Хаяо Миядзаки слушает ваше чтение с опущенной головой и закрытыми глазами. В конце записи руки, сцепленные над головой и напоминающие круг, означают *maru* (браво, прекрасно). Если же руки скрещены на груди, это значит *batsu* (плохо, не то). Одно *maru* на десять попыток — очень хороший результат. Как в бейсболе. Три попадания из десяти — это необычайный успех, хотя 70% ударов было в никуда. Если у вас ноль удач на пятьдесят попыток, вы должны вернуться послезавтра свежим и полным энергии. Кимура-сан трудится для



Делить дом с бесконечным мужчиной: 15 лет в Studio Ghibli, Стив Алперт.

того, чтобы наполнять вас энтузиазмом и поощрять, помочь вам не беспокоиться. Некоторые части текста получаются сами собой, на некоторые нужно много времени. Один или два раза во время моего соло в песне *Das Gibt's Nur Einmal* на шестидесятой или шестидесяти девятой попытке я поднял голову и увидел, как Судзуки скрестил руки, качаясь из стороны в сторону и грустно смотря в потолок, а Миядзаки просто положил голову на стол и плакал (двойное *batsu*). Все, что могу сказать в оправдание, — никто никогда не просил Юко Танаку петь на немецком. Первый день записи прошел лучше, чем второй. Так как на самом деле я был персонажем, которого играл, у меня было естественное преимущество. Если ты непрофессионал и тебя хвалят в первый день работы, на следующий день ты чувствуешь себя увереннее. И тогда те страхи и та напряженность, которые заставляли стараться изо всех сил, исчезают. На второй день Миядзаки был менее доволен моей работой. В какой-то момент персонаж на экране пил вино, и после нескольких десятков дублей

я тоже сильно захотел выпить. Миядзаки отправил кого-то за бутылкой красного вина и просил меня выпивать по бокалу перед каждой следующей фразой. Поскольку это не помогло, он бросил, что вино, похоже, было недостаточно дорогим, в этом и проблема. Так он пошутил над моей любовью к дороговому алкоголю.

Фильм, сделанный на студии Ghibli, всегда будет выдавать режиссера

И все-таки это был хороший опыт?

Отработав смену и записав все, что планировалось на второй день, я ушел истощенным несколькими часами работы. Когда я покинул студию, документалисты приблизились ко мне, чтобы расспросить о впечатлениях от работы. Хорошо ли я справляюсь со своей ролью? Доволен ли я своим звучанием? Достаточно ли я выкладываюсь, чтобы соответствовать запросам Миядзаки? Мне понравилось работать? Буду ли я еще участвовать в таких проектах? Понравилось, конечно, это точно. Но больше я никогда на это не подпишусь. Да и такой возможности у меня больше не будет.

Почему вы ушли из студии Ghibli?

Я ушел, потому что решил вернуться в Коннектикут, где живет моя семья. Мне хотелось найти время, чтобы писать, прогуливаться по лесу. Как персонажу Томми Ли Джонса из «Людей в черном». Один из моих литературных кумиров — Джон МакФи. Это обозреватель *The New Yorker*, который пишет о людях в возрасте и их «проектах». Это про меня.

После смерти Исао Такахаты и выхода на пенсию Хаяо Миядзаки, по-вашему, какое будущее ждет студию Ghibli?

Режиссеры студии унаследовали философию Такахаты и Миядзаки. Мультфильмы, созданные на Ghibli, всегда будет выдавать автора и его стиль. Ghibli никогда не была студией, для которой коммерческий успех мог быть главной ценностью. Аниматоры счастливы, когда зрители хорошо принимают их проекты, и они этого заслуживают. В Ghibli трудится множество невероятно талантливых людей.

Короткометражные работы Хаяо Миядзаки



За границей Миядзаки известен в первую очередь своими полнометражными мультфильмами. Но он также создал множество короткометражных работ. К сожалению, большинство из них можно увидеть только в музее Ghibli в Японии — там показывают по одному мультфильму в месяц. Чтобы посмотреть их все, придется приезжать несколько раз в год и сверяться с программой. Часть короткометражек показывают в самолетах или на фестивалях анимации. А любители жанра J-pop могут посмотреть клип Миядзаки «На старт!» на песню Chage & Aska (см. стр. 51).

*Короткометражные мультфильмы,
доступные на студии Ghibli*



«Охота на кита»

Дети решают сыграть в охоту на кита, но тут игра становится реальностью. Малыши не знают, как себя вести: охотиться на огромное млекопитающее с гарпуном, фотографироваться с ним или убежать. Кит играет с ними до тех пор, пока дети не очнутся в школьном классе. «Охоту на кита» можно увидеть в начале экспозиции музея Ghibli. Короткометражный мультфильм был показан на детском кинофестивале в Нью-Йорке в 2002 году. Он получил приз имени Нобуро Офудзи за лучший короткометражный анимационный фильм, эквивалент премии «Майнити» для полного метра.



© СТУДИЯ GHIBLI.

Название: «Охота на кита» (Kujira tori, яп. くじらとり)

Премьера в Японии: 1 октября 2001 года

Продолжительность: 16 минут 7 секунд

Режиссер: Хаяо Миядзаки

Сценарист: Хаяо Миядзаки, на основе рассказа «Охота на кита» из детской книги «Ия Ия Эн» (Iya Iya En, яп. いやいやえん) Риэко Накагавы и Юрико Омур

Художник: Саяка Хирахара

Дизайн персонажей: Такеши Инамура

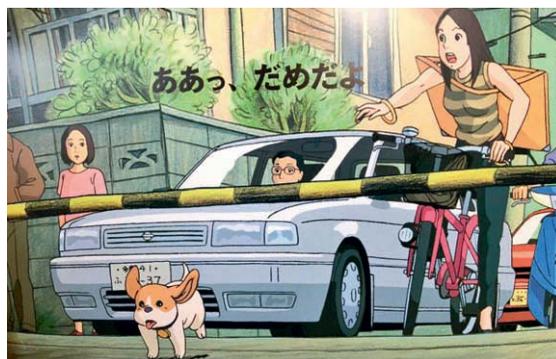
Композитор: Юдзи Номи

«Великий день Коро»

Этот короткометражный мультфильм рассказывает историю щенка Коро, который сбегает из дома. Молодая хозяйка оставляет дверь открытой, уходя в школу. Щенок гуляет по улицам Коганеи, маленького городка на западе Токио, где находится студия Ghibli. Его ждет множество знаковых встреч, прежде чем он вернется к себе домой. Этот мультфильм создавался в эпоху работы над «Принцессой Мононоке», когда происходил переход от традиционного, ручного метода работы к компьютерной графике. Это была последняя работа студии, нарисованная вручную.

Название: «Великий день Коро» (Koro no daisanpo, яп. コロの大さんぽ)

Премьера в Японии: 27 июля 2002 года

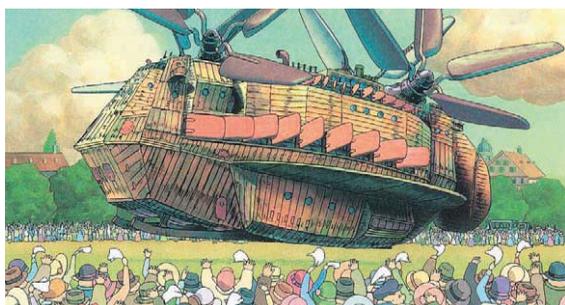


© СТУДИЯ GHIBLI.

Продолжительность: 15 минут 2 секунды
Режиссер: Хаяо Миядзаки
Сценарист: Хаяо Миядзаки
Художник: Нобору Есида
Дизайн персонажей: Хидэаки Йошино
Композитор: Юдзи Номи

«Воображаемые летающие аппараты»

Самый короткий мультфильм из представленных в музее Ghibli посвящен главному увлечению Хаяо Миядзаки — авиации. В этой короткой анимационной документалке антропоморфный поросенок, напоминающий Порко Россо, рассказывает об истории летательных аппаратов, которые человечество придумало в погоне за мечтой о небе. Короткометражка была представлена во временной экспозиции музея Ghibli, а также на борту некоторых рейсов Japan Airlines.



© СТУДИЯ GHIBLI

Название: «Воображаемые летающие аппараты» (Kûsô no sora tobu kikitachi, яп. 空想の空 飛ぶ機械達)
Премьера в Японии: 2002 год
Продолжительность: 6 минут
Режиссер: Хаяо Миядзаки
Сценарист: Хаяо Миядзаки
Художник: Ёдзи Такэсигэ
Дизайн персонажей: Хиромаса Ёнэбаяси
Композитор: Дзэ Хисанси

«Мэй и Кот-автобус»

Возвращая зрителя во вселенную «Моего соседа Тоторо», этот короткометражный мультфильм рассказывает о встрече Мэй, младшей из двух сестер, с котенком-автобусом, сыном Котобуса из первого мультфильма. Одной ночью он отводит ее на встречу с бабушкой, и в этот момент девочка понимает, что старший Тоторо и Котобус знакомы. Помимо возможности снова изобразить любимых персонажей, эта короткометражка позволила Хаяо

Миядзаки в полной мере проявить свое воображение. Полет фантазии заметен в формах транспорта, которые принимают кошки. Для мультфильма японская актриса Тика Сакамото, озвучившая Мэй в «Моем соседе Тоторо», снова вернулась к роли. А Хаяо Миядзаки подарил голос Тоторо и бабушке Котобуса. Кроме музея Ghibli, мультфильм «Мэй и Кот-автобус» недолго транслировался в США в 2006 году в рамках международной премьеры «Унесенных призраками» и торжественного вечера по борьбе с юношеским диабетом.



© СТУДИЯ GHIBLI

Название: «Мэй и Кот-автобус» (Mei to Koneko basu, яп. めいとこねこバス)
Премьера в Японии: 1 января 2002 года
Продолжительность: 13 минут 43 секунды
Режиссер: Хаяо Миядзаки
Сценарист: Хаяо Миядзаки
Художник: Ryôko Ina
Режиссеры анимации: Макико Футаки, Сатико Супино, Хиромаса Ёнэбаяси
Композитор: Дзэ Хисанси

«День, когда я приобрела звезду»

Мультфильм основан на рассказе художника-фантаста Наохисы Иноэ, часто работающего со студией Ghibli (в частности, над «Шепотом сердца»). Это самая взрослая и поэтичная работа из всех представленных в музее. Маленький мальчик, уехавший работать на ферму, встречает двух странных торговцев, которые предлагают ему семена планеты. Он сажает их в горшок, чтобы вырастить планету и отпустить в космос.



© СТУДИЯ GHIBLI

Название: «День, когда я приобрела звезду» (Hoshi wo katta hi, яп. 星をかった日)

Премьера в Японии: 3 января 2006 года

Продолжительность: 16 минут 3 секунды

Режиссер: Хаяо Миядзаки

Сценарист: Хаяо Миядзаки, на основе рассказа Наохисы Иноуэ

Художник: Ехэй Такамацу

Дизайн персонажей: Мэгуми Кагава

Композиторы: Юрико Накамура, Норихиро Цуру

«Водяной паук Мон-мон»

Основанный на истории, которая позже станет «Гусеницей Боро», «Водяной паук Мон-мон» рассказывает о том, как скучающий паук влюбляется в водомерку. Сначала она боится Мон-мона, но затем привязывается к нему. Все существа, появляющиеся на экране, нарисованы с детальной точностью. Помимо музея, мультфильм можно было увидеть 26 марта 2011 года в Карнеги-холле в Нью-Йорке во время фестиваля японского искусства.



© СТУДИЯ Ghibli.

Название: «Водяной паук Мон-мон» (Mizugumo Monmon, яп. 水グモもんもん)

Премьера в Японии: 3 января 2006 года

Продолжительность: 14 минут 54 секунды

Режиссер: Хаяо Миядзаки

Сценарист: Хаяо Миядзаки

Художник: Еити Ватанабэ

Дизайн персонажей: Ацуко Танака

Композитор: Рио Ямасэ

«В поисках дома»

Юная горожанка Фуки однажды решает переехать в деревню. Она набивает рюкзак своими вещами и отправляется в путешествие. По дороге к новой жизни она встречает много живых существ, с которыми тут же становится друзьями. В этой короткометражке почти нет слов и музыки. Все шумы записаны с помощью человеческого голоса. Помимо музея Ghibli, «В поисках дома» был представлен 26 марта 2011 года в Карнеги-холле в Нью-

Йорке на фестивале японского искусства (вместе с мультфильмом «Водяной паук Мон-мон»).

Название: «В поисках дома» (Yadosagashi, яп. やどさがし)

Премьера в Японии: 3 января 2006 года

Продолжительность: 12 минут 11 секунд

Режиссер: Хаяо Миядзаки

Сценарист: Хаяо Миядзаки

Художник: Саяка Хирахара

Дизайн персонажей: Кацуя Кондо



© СТУДИЯ Ghibli.

«Хвост сумоиста»

Экранизация старинной японской сказки «Хвост сумоиста» — единственная короткометражка в музее Ghibli, которую создал не Хаяо Миядзаки. Режиссер только написал сценарий, следуя тексту оригинала. В мультфильме рассказывается о двух пожилых крестьянах, которые заметили, что живущие в их доме мыши устраивают соревнования по сумо с обитателями леса. Дед и бабушка решают помочь постоянно проигрывающим грызунам и оставляют им еду. За доброе дело старники вознаграждаются.

Название: «Хвост сумоиста» (Chû zumô, яп. ちゅうずもう)

Премьера в Японии: 3 января 2010 года

Продолжительность: 12 минут 55 секунд

Режиссер: Акихико Ямасита

Сценарист: Хаяо Миядзаки

Художник: Наоя Танака

Композитор: Манто Ватанабэ



© СТУДИЯ Ghibli.

«Мистер Тесто и Принцесса Яйцо»

Вдохновившись картиной «Жатва» Питера Брейгеля Старшего, Миядзаки придумывает историю, в которой Принцесса Яйцо, служащая злой ведьме, решает сбежать с куском ожившего теста. Короткометражный мультфильм рассказывает об их приключениях, смешивая европейский, русский и японский фольклор.



© СТУДИЯ GHIBLI

Название: «Мистер Тесто и Принцесса Яйцо» (Pan-dane to Tamago-hime, яп. パン種とタマゴ姫)
Премьера в Японии: 2010 год
Продолжительность: 11 минут 37 секунд
Режиссер: Хаяо Миядзаки
Сценарист: Хаяо Миядзаки
Художник: Ёдзи Такэсигэ
Дизайн персонажей: Китаро Косака
Композитор: Дзё Хисаиси (вариации на La Folia Антонио Вивальди в исполнении струнного оркестра Акихиро Миуры)

«Охота за сокровищем»

Через десять лет после выхода «Охоты на китов» Хаяо Миядзаки решает экранизировать еще один сюжет, написанный и проиллюстрированный сестрами Риэко Накагавой и Юрико Омурой. Мультфильм нарисован в очень простом стиле и предназначен для самых маленьких зрителей. Он рассказывает о том, как мальчик и кролик одновременно находят трость. Чтобы решить, кому она достанется, они устраивают серию спортивных соревнований. Все заканчивается дружеской ничьей и вкусным угощением.



© СТУДИЯ GHIBLI

Название: «Охота за сокровищем» (Takara sagashi, яп. たからさがし)

Премьера в Японии: 4 июня 2011 года

Продолжительность: 9 минут

Режиссер: Хаяо Миядзаки

Сценарист: Хаяо Миядзаки, по одноименной книге Риэко Накагавы и Юрико Омурой

Художник: Наоми Касугай

Дизайн персонажей: Такеши Инамура

Композитор: Митиру

«Гусеница Боро»

Последнюю короткометражку студии Ghibli, «Гусеницу Боро», парадоксальным образом снимали дольше других. Идея появилась еще в середине 1990-х годов, и режиссер колебался между ней и сюжетом будущей «Принцессы Мононоке». В итоге выбор пал на фантастическую историю принцессы. Хаяо Миядзаки отложил идею «Гусеницы Боро» в дальний ящик своей головы. Он вспомнил о ней во время работы над «Водяным пауком Мон-моном». Наконец, перед уходом на пенсию после «Ветер крепчает» Хаяо Миядзаки решает посвятить мультфильму все свое время. Для него это будет первый опыт работы со смешением графики и компьютерной анимации. Короткометражка рассказывает о приключениях крошечной гусеницы, которая изучает окружающий мир, полный красоты и опасностей.

Название: «Гусеница Боро» (Kemushi no Boro, яп. 毛虫のボロ)

Премьера в Японии: 21 марта 2018 года

Продолжительность: 14 минут 20 секунд

Режиссер: Хаяо Миядзаки

Сценарист: Хаяо Миядзаки

Художник: Нобору Есида

Режиссер цифровой анимации: Юхей Сакураги

Композитор: Дзё Хисаиси



И немного рекламы...

С начала 1980-х годов Хаяо Миядзаки создает рекламные ролики для разных брендов. В 1984 году он использует Тето из «Навискан из долины ветров» в рекламе компьютера Hitachi MSX MB-H2. В 1992 году вместе с Ёсифуми Кондо выпускает серию роликов к сорокалетию Nippon TV, японской телевизионной сети; затем еще один в 2001 году для комбинии (мини-супермаркетов. — Прим. ред.) Lawson, в которых можно купить билет в музей Ghibli, и, наконец, в 2004 году еще один — для летней кампании пищевого гиганта House Foods.

Интервью из прошлого



«Профессия режиссера никогда не делала
меня счастливым»

«Ветер крепчает» должен был стать последней картиной Хаяо Миядзаки перед выходом на пенсию. Но семь лет спустя режиссер снова взялся за работу над новым полнометражным проектом, дата выхода которого пока неизвестна¹. В этом интервью 2013 года для AnimeLand мультипликатор еще представлял другое будущее.

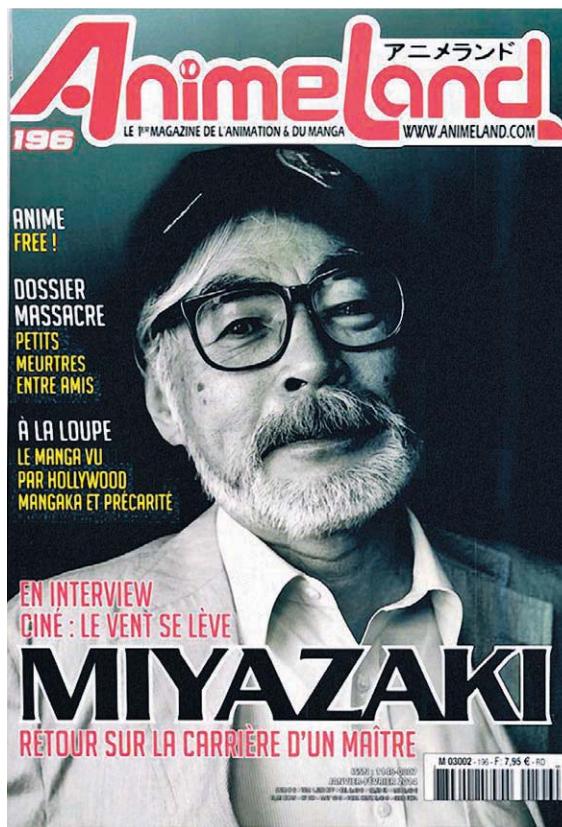
После создания «Принцессы Мононоке» в 1997 году вы заявили о своем выходе на пенсию, хотя вскоре вновь вернулись к работе на студии Ghibli. Ваше нынешнее решение окончательно?

Да, я твердо решил. Мои глаза уже не такие зоркие, как когда-то, а это сильно осложняет работу в анимации. В последние годы я уходил с работы все раньше и раньше. Мне необходим отдых, хотя я не хочу делать окончательных заявлений (в 2020 году Миядзаки решил отложить свой выход на пенсию. — *Прим. авт.*). Я бы хотел посвятить себя другим вещам в ближайшие годы. Наконец я стану свободным. Но пока я могу водить машину, я могу появляться на студии каждый день. И если я захочу заняться чем-то еще, то, конечно, возьмусь за это.

Не могли бы вы объяснить нам причины вашего ухода?

Правда в том, что с годами моя концентрация снижается, я это чувствую. Мне потребовалось пять лет, чтобы снять «Ветер крепчает». Через несколь-

¹ Новый мультфильм называется «Как поживаете?». Премьера в Японии запланирована на 14 июля 2023 года. На момент написания книги дата выхода и название не были известны. — *Прим. ред.*



ко месяцев мне будет семьдесят три года. Если сейчас я задумаюсь о следующем проекте, на него уйдет шесть или семь лет. Значит, к завершению работы мне будет уже восемьдесят лет. Так что если бы я объявил, что собираюсь снимать новый полнометражный мультфильм, я бы выглядел старым маразматиком. Профессия режиссера никогда не делала меня счастливым, но я ощущал, что в моей жизни есть смысл. Способность оживать на бумаге воду и ветер — вот что делает настоящим счастливым. Но когда ты режиссер, нужно обо всем иметь свое мнение. Это не очень хорошо для желудка. (*Смеется.*)

Чем вы теперь планируете заниматься?

Я бы проработал еще лет десять, но, думаю, полнометражные мультфильмы уже не для моего возраста. Я бы хотел делать что-то отличное от анимации. То, что для меня отдых, для других работа. Мне бы, например, хотелось поучаствовать в съемке короткометражек для нашего музея Ghibli (сын режиссера, Горо, стал его художественным руководителем. — *Прим. авт.*), потому что экспозицию надо обновить. Я бы хотел рисовать для



Musée Ghibli. © D. R.

временных выставок. Я мог бы и сам стать выставкой! (*Смеется.*) И, конечно, большим удовольствием было бы рисовать мангу для себя¹. Еще мне нужно время для долгих прогулок.

Теперь, на пенсии, вы найдете больше времени, чтобы наслаждаться жизнью?

Нет, это ничего не изменит. (*Смеется.*) Я начал новую мангу, это требует много сил. Работы непочатый край. С другой стороны, теперь, когда я на пенсии, я свободен от ограничений во времени. Могу сидеть за рисунком столько, сколько захочу. Я должен насладиться этой свободой творчества. Так что впереди много страданий! (*Смеется.*) Дзиро и Татсуо Хори² жили в эпоху, когда никто не знал, каким будет будущее. Я думаю, мы должны жить гордо, подобно им. Поль Валери написал: «Крепчает ветер! Значит — жить старайся!» Эти строки и сегодня звучат актуально...

¹ Хаяо Миядзаки работает над мангой Matchlock Samurai Hiruko Nachirōta (яп. 鉄炮侍蛭子八郎太), которая выходит в Model Graphix. Это история о самурае Сенгоку (XV–XVI века в Японии), его любимой эпохи.

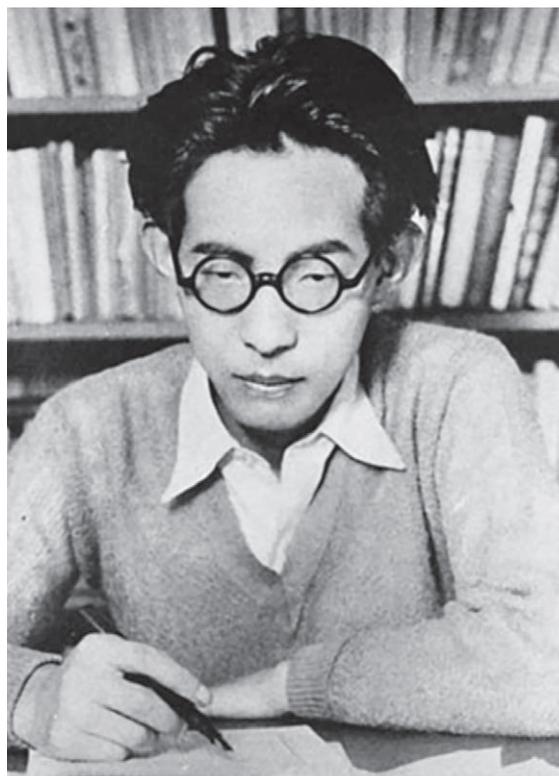
² Главный персонаж его мультфильма «Ветер крепчает» и писатель, автор оригинального романа «Ветер крепчает».

О мультфильме «Ветер крепчает»



Почему вы решили сделать оммаж Дзиро Хорикоси и Татсуо Хори?

Они жили в 1930-е годы, это мои любимые японцы той эпохи. Они были талантливыми, смелыми и стойкими духом. Вот почему я ими восхищаюсь.



Татсуо Хори. © D. R.

Что вас привлекает в этих личностях?

Знаете... их мечты. К концу войны Дзиро было сорок два года, тогда его карьера инженера внезапно завершилась. Татсуо Хори дожил всего лишь до сорока восьми лет: он умер от туберкулеза. Столько людей видело, как их мечты разбились. Несмотря на их поражение, я к ним сильно привязан.



Горо Миядзаки: трудное наследство



Когда у тебя знаменитый отец, нужно ли идти по его стопам? Или стоит попробовать сделать карьеру в другой области? Из двух сыновей Хаяо Миядзаки старший тоже выбрал путь анимации. Но не все так гладко.

Хотя у Хаяо Миядзаки были сложные отношения с родителями, он не стал любящим отцом, вовлеченным в жизнь своих детей. Вот как он описал себя как родителя в интервью японской газете *Chūnichi Shinbun* 31 марта 1992 года: *«Я отец, который очень много работает и возвращается домой поздно ночью шесть раз в неделю. Обычно во время завтрака я многократно повторяю «мне пора на работу», а когда выдается выходной, сплю»*. Позже он узнал, что дети говорили о нем: *«Отец не журит нас словами, он ругает нас, повернувшись спиной»*.

Однако в 1967 году, когда родился первый сын, Горо, все было иначе. Хаяо Миядзаки был любящим отцом, который купил машину, чтобы возить его в детский сад. Он проводил с ребенком много времени, играя и рисуя. Что же случилось? Пришел успех, а вместе с ним и невероятно возросшая нагрузка. Режиссер проводил все больше долгих дней в офисе, а работа, в свою очередь, все больше отдаляла его от повседневной жизни с семьей. В документальном фильме «Десять лет с Хаяо Миядзаки» сын признался, что воспитывался скорее не отцом, а его мультфильмами. Когда Горо был младше, ему



Горо Миядзаки. © D. R.



Горо и Хаяо Миядзаки. © D. R.

хотелось стать аниматором, подобно родителям. Но когда в школе он вдруг получил статус «сына...», связанный с успехом «Навискаи из долины ветров», он изменил свое мнение. «Я подумал, что, если пойду по стопам отца, никогда не достигну его уровня. Тогда я решил, что мне нужно идти своей дорогой»¹.

От ландшафтного архитектора до режиссера

Горо Миядзаки обратился к ландшафтной архитектуре и получил образование по специальности «Сельское хозяйство и лесоводство» в университете Синсю. Казалось, его карьера была определена. Он участвует в качестве консультанта в разработке парков и садов. В этот период он сотрудничает со студией отца — помогает проектировать план будущего музея Ghibli в Митаке. Совместный труд сближает отца и сына. В итоге с момента открытия музея в октябре 2001-го до июня 2005 года Горо становится его главным директором. Он начинает все чаще вмешиваться в жизнь студии. И вот Тосио Судзуки и остальные сотрудники загораются идеей создать мультфильм по циклу фэнтезийных романов «Земноморье» Урсулы ле Гуин. Горо, большой фанат этой серии, как и его отец, подхватывает идеи команды и даже предлагает несколько своих набросков. Результат известен. Тосио Судзуки предлагает ему выпустить «Сказания Земноморья», несмотря на протест старшего Миядзаки.

¹ Интервью «Goro Miyazaki sets his own path in animation», Los Angeles Times, 8 марта 2013 года.



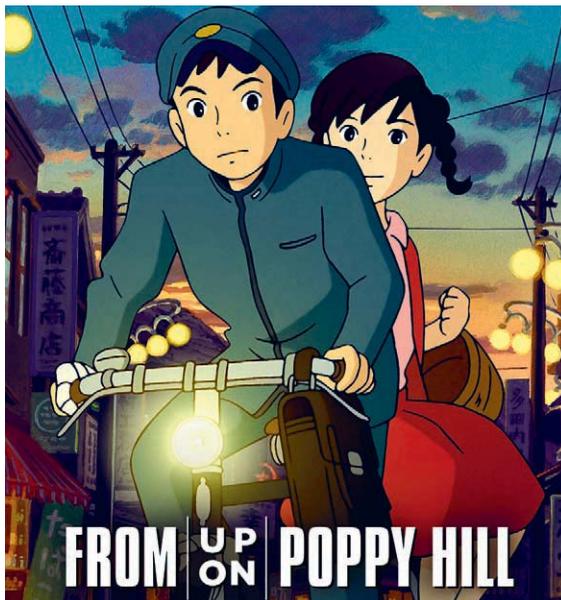
10 лет с Хаяо Миядзаки, реж. Каку Аракава, 2019 г. © NHK.

Мультфильм выходит в Японии 29 июля 2006 года. И хотя критика встречает его снисходительно, анимационный фильм ожидает большой успех в прокате (4 млн зрителей). Но отец не слишком мягок. Перед камерами NHK он говорит после премьеры: «Я увидел работу своего сына. Он пока не повзрослел. Хорошо, что он выпустил мультфильм. На этом ему следует остановиться». Горо тридцать восемь лет. В этом возрасте Хаяо Миядзаки снимает «Люпен III: Замок Калностр». Позже в своем блоге Горо пишет, что отец отправил ему менее жесткое сообщение, чем слова, которые он произнес сторяча: «Этот мультфильм сделан честно, а это уже хорошо».

Новая студия, новое приключение

Несмотря на трения между двумя Миядзаки во время производства «Сказаний Земноморья» (подробнее ниже), следующий мультфильм Горо Миядзаки, «Со склонов Кокурико», выходит в июле 2011 года. Его снова продюсирует Ghibli. Студия преподносит это как совместную работу отца, отвечающего за сценарий, и сына, выступающего в качестве режиссера. Но это сотрудничество было не из легких. Процесс работы отражен в документальном фильме «Десять лет с Хаяо Миядзаки». В одном из эпизодов мы видим, как сын каждый вечер прячет от отца свои раскадровки, чтобы тот не вмешивался в рабочий процесс. Когда отец наконец находит работы сына, он очень жестко о них высказывается и даже рвет три рисунка. Нужно обладать железной выдержкой, чтобы привести двух Миядзаки к компромиссу и положить конец конфликту. Главному продюсеру студии Ghibli Тосио Сузуки это удается.

Хотя Горо Миядзаки следует нескольким советам родителя и финальная версия мультфильма удовлетворяет режиссера, он все равно называет его инфантильным. Однако зрители думают иначе. 3,5 млн японцев смотрят анимационный фильм спустя всего несколько месяцев после землетрясения 2011 года и катастрофы на Фукусиме-1. Успех «Со склонов Кокурико» укрепляет намерение Горо Миядзаки заниматься анимацией, хоть он и не уверен в будущем этой индустрии:



«10 лет с Хаяо Миядзаки», реж. Каку Аракава, Поппи-Хилл, Горо Миядзаки, рекламный ролик англо-японской компании. © 2012 Чизуру Такакаши — Тетсуо Сайма — GNDHDDT 2019 г. © NHK.

«В анимации всем самым способным режиссерам больше сорока. Здесь не хватает молодых талантов. Кажется, золотой век мультипликации подходит к концу»¹. Его опасения объясняют, возможно, смену направления в карьере. Горо по заказу NHK выпускает многосерийную экранизацию романа Астрид Линдгрен «Ронья, дочь разбойника». И хотя Ghibli иногда сотрудничает с телевидением (например, выпустив «Здесь слышен океан»), выбор Горо падает на другую студию. По совету Тосио Сузуки молодой аниматор создает этот мультфильм на Polygon Pictures. «Ронья, дочь разбойника» — аниме-сериал на 26 серий по 25 минут, который выходил с октября 2014-го по март 2015 года. В нем 2D-анимация смешивается с 3D-графикой.

Его увлечение мультипликацией живо до сих пор. Новый полнометражный мультфильм Горо Миядзаки станет первым 3D-проектом студии Ghibli. «Ая и ведьма» должна выйти на экраны в декабре 2020 года, после показа на кинофестивале в Каннах. Под патронажем отца или без? Узнаем...²

¹ Интервью «Goro Miyazaki sets his own path in animation», Los Angeles Times, 8 марта 2013 года.

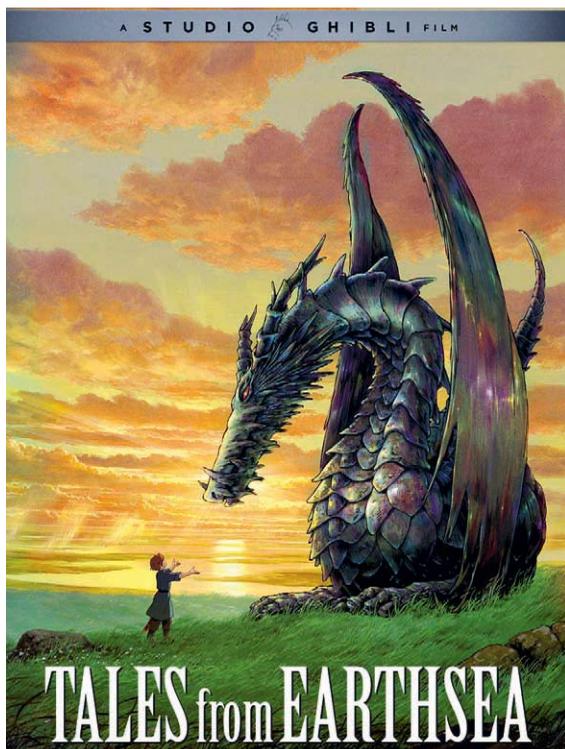
² На момент публикации книги мультфильм еще не вышел. В интервью Anime News Network в июле 2020 года Горо Миядзаки рассказал, что работал над «Аей и ведьмой» самостоятельно и «совсем не советовался со стариками». Показ в Каннах был отменен из-за пандемии Covid-19, а сама работа провалилась в прокате, получив отрицательные отзывы как от критиков, так и от зрителей (29% на Rotten Tomatoes и 6,2 на Кинопоиске). — Прим. ред.

«Сказания Земноморья»



Работу над своим первым мультфильмом для студии Ghibli Горо Миядзаки начал вопреки желанию отца. Результат, несмотря на отсылки к фильмам Хаяо Миядзаки, получился очень личным и выделяется на фоне семейного наследства своей темной стороной.

После успеха «Ходячего замка» заявление студии о том, что Горо Миядзаки, на тот момент директор музея Ghibli, снимет собственный полнометражный мультфильм, ошеломляет всех. Когда молодой режиссер берется за цикл о Земноморье, серию книг, которую уже очень давно хочет экранизировать его отец, Хаяо Миядзаки воспринимает это в штыки. Горо пишет в своем блоге: «Мой отец не хотел, чтобы я экранизировал “Сказания



Рекламный ролик англо-саксонской компании © 2006 Studio Ghibli — NDHDMT

Земноморья»¹. Двое мужчин не обменяются и порой слов на протяжении производства мультфильма, а во время премьеры отец выйдет из зала через час просмотра. Вот его комментарий: «Нельзя счи-

тать мультфильмы, основываясь исключительно на эмоциях».

Нужно заметить, что «Сказания Земноморья» начинаются с эпизода, в котором сын убивает своего отца без какой-либо внятной причины. Более того, сходство с прошлыми работами Хаяо Миядзаки просто не может не броситься в глаза. Заяц, правая рука главного злодея, напоминает своим усам Куротову из «Навискап из долины ветров». Скакун Аррена похож на Якуру, красного оленя Аситаки из «Принцессы Мононоке». Битва Аррена с тенью и финальные трансформации мага напоминают о Безликом из «Унесенных призраками» и приспешниках Ведьмы Пустоши из «Ходячего замка». Это дань памяти или проверенный путь к сердцу фанатов? Трудно сказать. С другой стороны, повествование, порой растянуто-зеркальное, порой слишком сжатое (Аррен, как и зрители, не знает, почему убил своего отца, драконы то появляются, то исчезают), кажется



¹ <http://nausicaa.net/miyazaki/earthsea/blog/prologue.html>.



личной находкой Горо Миядзаки. «Сказания Земноморья» — рефлексия о смысле жизни, рассказанная в мрачном, а иногда и жестоком тоне.

К истокам: сага и разочарованная писательница

Прежде чем стать анимационным мультфильмом, «Земноморье» был фэнтезийным циклом романов Урсулы ле Гуин, первая часть которого была написана между 1968 и 1972 годами, а вторая — между 1990 и 2000 годами. Известная своей феминистской и политической деятельностью (скорее левой, как у Хаяо Миядзаки), Урсула Ле Гуин называет свой цикл работой для читателей всех возрастов. Если прочитать его полностью или познакомиться хотя бы с первыми тремя романами, мультфильм станет намного понятнее.

Для начала вы узнаете, что в Земноморье магия связана с истинными именами людей, животных, вещей и нематериальных объектов. «Волшебник Земноморья», первый роман серии, рассказывает историю Геда (в мультфильме Ястреба), сына кузнеца, который стал волшебником и получил образование в Школе магов на острове Рок. Он высвобождает дьявольскую Тень и может победить ее, только поглотив. «Гробницы Атуана», вторая книга

цикла, рассказывает, как Ястреб (Гед) встречает Тенару и освобождает ее из лабиринта Атуана. «На последнем берегу» повествует о путешествии Геда, ставшего Верховным Магом Земноморья, и Аррена, в которое они отправляются, чтобы понять, откуда появилась мгла и почему магия теряет силу. Они должны победить колдуна Коба (Паука), жаждущего стать бессмертным любой ценой. «Техану. Последнее из сказаний о Земноморье» — это история Тенары (Техану) и ее приемной дочери Терру. «Сказания Земноморья» — это сборник новелл, расширяющих историю и мир Земноморья, но не имеющих отношения к главным героям. Наконец, в последнем романе «На иных ветрах» в центре оказываются Аррен, Тенара и Терру, вынужденные объединить человеческие и драконьи королевства.

Сказать, что экранизация Горо Миядзаки не отвечала ожиданиям Урсулы Ле Гуин, — не сказать ничего. Как говорит писательница в своем блоге, студии Ghibli потребовалось двадцать лет переговоров, чтобы она наконец разрешила экранизировать «Сказания Земноморья». Ее первая публичная реакция на адаптацию была дипломатична: «Это не моя сага. Это ваш мультфильм. И он неплох». В своем блоге она высказалась уже не так мягко, пояснив, что картинка получилась красивой, но условной, а волнение она испытывала не от поворотов сюжета, а от жесткости, которой совсем нет в ее книгах. Повествование она называет бессвязным, а смысл слишком упрощенным и плоским.

Для кого?

История «Сказаний Земноморья» рассказывает о драконах и разворачивается в мире, где магия реальна. Мультфильм в некоторых местах затянут и оставляет вопросы о мотивах персонажей. Он может понравиться подросткам и взрослым, которые любят фэнтези и не читали оригинальный цикл.

КОРОТКО О МУЛЬТФИЛЬМЕ

Название: «Сказания Земноморья» (Gedo senki, яп. ゲド戦記)

Премьера в Японии: 29 июля 2006 года

Премьера в России: 19 апреля 2007 года

Продолжительность: 116 минут

Студия: Ghibli

Режиссер: Горо Миядзаки

Сценаристы: Горо Миядзаки, Кэйко Нива, по романам Урсулы Ле Гуин «Волшебник Земноморья», «На последнем берегу» и «Техану. Последнее из сказаний Земноморья»

Художник: Ёдзи Такэсигэ

Дизайн персонажей: Такеши Инамуро

Композитор: Тамия Тэрасима

Автор песен: Горо Миядзаки

«Со склонов Кокурико»



Второй мультфильм Горо Миядзаки для студии Ghibli «Со склонов Кокурико» — пример сотрудничества между сыном и отцом. История этой работы отражает всю сложность отношений его создателей в реальной жизни.



© 2012 Чизуру Такахаши — Тетуро Савма — GNDHDDT.

Второй мультфильм Горо Миядзаки создавался совершенно в других условиях, нежели первый. Отец полностью отказался от участия в «Сказаниях Земноморья», но на этот раз становится идейным двигателем нового мультфильма. Именно Хаяо Миядзаки принимает решение экранизировать оригинальную мангу (которую читали его племянницы), и именно Госно Судзуки убеждает Горо Миядзаки стать режиссером адаптации. Отец берет на себя сценарий, его он пишет вместе с Кейко Нивой. Оригинальный сюжет манги меняют так, чтобы он разворачивался в прошлом (из 1980-х действие переносится в 1960-е). Это позволяет добавить две важные темы: поиск отца и место женщины в японском обществе. Они значимы и для художественного мира Хаяо Миядзаки. Не раскрывая сюжета, скажем, что усыновление Шуна — обычная практика для Японии того времени. Две войны (Вторая мировая и Корей-

ская) не только уничтожили множество людей, но и разъединили тысячи семей. Уми, главная героиня мультфильма, управляющая семейным пансионом, пока мать за границей, ее младшая сестра, бабушка, постоялицы — все они изображают разные типы японских женщин 1960-х годов. Они оказались перед выбором между традициями и жаждой свободы, пришедшей вместе с экономическим ростом и поворотом страны на Запад. Горо Миядзаки внесет свой вклад в мультфильм, сделав его более созерцательным, чем работы отца, и дополнив джазовым саундтреком. Некоторые песенные номера скорее похожи на диснеевские мультфильмы или американские музыкальные комедии, чем на работы студии Ghibli. Более успешный, чем «Сказания Земноморья», «Со склонов Кокурико» в деликатной манере касается очень острых и сложных тем, не пытаясь предложить универсальный ответ, как бывало в картинах Хаяо Миядзаки. Винават ли мультфильм, что он сосредоточен на исключительно японских проблемах?

Для кого?

«Со склонов Кокурико» — история любви двух старшеклассников, происходящая на фоне восстановления Японии после Второй мировой войны. Мультфильм получился глубже оригинала, но все же предназначен в первую очередь для любителей жанра сёдзэ (жанр аниме и манги для девушек двенадцати-восемнадцати лет, рассказывающий о взрослении и первой любви. — Прим. ред.). Он подойдет и взрослым, и подросткам. Однако маленьким зрителям этот мультфильм покажется скучным.

КОРОТКО О МУЛЬТФИЛЬМЕ

Название: «Со склонов Кокурико» (Kokuriko-zaka kara, яп. コクリコ坂から)

Премьера в Японии: 16 июля 2011 года

Премьера в России: 18 октября 2012 года

Продолжительность: 91 минута

Студия: Ghibli

Режиссер: Горо Миядзаки

Сценаристы: Хаяо Миядзаки, Кэйко Нива

Художники: Камон Оба, Ехэй Такамацу, Нобору Есида

Композитор: Сатоси Такэбэ

Творчество, устремленное в бесконечность



Популярность студии Ghibli строится на использовании бренда: это не только мультфильмы, но многочисленные игрушки и сувениры, концерты музыки из аниме, театральные постановки, музей и многое другое. Кто же создал этих мгновенно узнаваемых героев, приносящих огромную прибыль? Хаяо Миядзаки...



Бутик Linear, Япония. © D. R.

Тоторо, Котобус, Зизи, Кальцифер, чернушки, волчица Моро, Порко Россо... у всех этих персонажей, появившихся благодаря воображению Миядзаки, есть кое-что общее — все они активно используются для коммерческих продуктов Ghibli. Студия задумывалась как продюсерский центр, который даст Хаяо Миядзаки и Исао Такахате полную свободу. Однако для этого нужно финансирование. Выручки от мультфильмов было недостаточно, поэтому появилась необходимость в побочных продуктах. И если часть из них была вдохновлена другими режиссерами студии Ghibli, сердце новой коммерческой вселенной было отдано мультфильмам Хаяо Миядзаки.

Классическая продукция студии Ghibli

Официально и неофициально выходя на студии Ghibli, персонажи Миядзаки находят отражение в самых разных формах. Это манга, графические альбомы с раскадровками, раскраски, книги Исао Такахаты, Тосио Судзуки и Хаяо Миядзаки, изданные под брендом студии Ghibli. Это мягкие игрушки, бумажные театры и пазлы. Это декор (картины, статуи), посуда (чашки, стаканы, боксы для бэнто и палочки для еды), белье для дома, одежда, коллекционные и игральные карты. Перечислить все просто невозможно.



FUSHIGI!

HISTOIRES IMPROVISEES A LA MANIERE DE MIYAZAKI

Импровизационное шоу, режиссер Ян Паризо, афиша.
© Еще раз! Производство.



Музей Ghibli

Строительство музея началось в марте 1998 года в Митаке, небольшом городке по соседству с Коганеи, где находится студия Ghibli. Он открылся 1 октября 2001 года, а его директором стал Горо Миядзаки. Цель музея в том, чтобы познакомить как можно больше людей со вселенной Хаяо Миядзаки, раскрыть секреты создания некоторых мультфильмов и рассказать о мире анимации в целом. Музей очень большой. Он утопает в зелени, а на крыше разбиты сады, за которыми ухаживает робот из «Небесного замка Лапута». Проходя через холл, напоминающий бани из «Унесенных призраками», посетители оказываются перед двумя постоянными экспозициями. В первом зале рассказывается об основных принципах анимации, во втором можно узнать о создании мультфильмов, увидеть копию стола Хаяо Миядзаки, его многочисленные наброски и эскизы, а также книги, которыми он пользовался во время работы. В третьем зале находятся временные экспозиции. Некоторые из них посвящены вселенной Ghibli, некоторые — анимации в целом. Например, в один год в музее проходила выставка студии Aardman, в другой — экспозиция о месте мультипликации в японской истории. Рядом находится кинотеатр «Сатурн», в котором можно увидеть одну из эксклюзивных короткометражек студии. Наверху посетители попадают в зал Котобуса. Дети до двенадцати

лет могут забраться внутрь этого героя из «Моего соседа Тоторо». Еще в музее есть читальный зал «Три ястреба». Книжки для него (необязательно связанные со студией Ghibli) отбирались лично Хаяо Миядзаки и командой музея. Отсюда посетители могут выйти на крышу или спуститься во внутренний дворик, вдохновленный европейскими домами начала XX века, затем пройти в сувенирный магазин «Мама-айнотто» и, наконец, пообедать в кафе. Когда-то в музее можно было застать Хаяо Миядзаки — раз в неделю он работал в специально построенной студии на территории музея. Но из-за огромного количества посетителей от этой идеи отказались. В апреле 2020 года, когда музей был закрыт из-за пандемии Covid-19, у него появился собственный канал на YouTube, где можно побывать на виртуальной экскурсии¹.

Посещение строго регламентировано

Чтобы попасть в музей Ghibli, придется постараться. Все билеты покупаются заранее², иногда за месяцы до визита. Билеты, продающиеся в ограниченном количестве, действуют только в определенные сеансы: в 10, 12, 14 или 16 часов. Музей

¹ [@Ghibli-Museum](https://www.youtube.com/channel/UCd1b2TUlpmDLU7YpPu889Lg).

² Их можно приобрести на официальном сайте музея: <https://1-tike.com/st1/ghibli-en/sitetop>.



Планно, Музей CHIBLI © pio3/Shutterstock.com

закрывается в 18 часов и не работает по вторникам. Для посетителей младше четырех лет вход бесплатный. Если вы решите доехать из Токио до Микаты поездом, от вокзала до входа вас отвезет фирменный автобус. Обратите внимание: фото-съемка в музее запрещена.

Концерты и театральные постановки

Музыка, особенно написанная Дзё Хисаиси, — важная часть мультфильмов Миядзаки. Композитор и дирижер знает об этом и регулярно устраивает концерты, на которых исполняются фрагменты из разных картин. В 2020 году он отправился в тур, приуроченный к 35-летию студии Ghibli. Летом того же года была выпущена виниловая пластинка Norman Records с саундтреком «Принцессы Мононоке» в трех вариантах: оригинальное звучание, каким оно было в мультфильме 1997 года; исполнение оркестром через год после выхода мультфильма и версия *Image Album* с нереализованными идеями. Кроме того, Миядзаки ставят на сцене. Так, «Навсикаю из долины ветров» показывали в театре кабуки в Токио, а мангу *Saibin Zensen* превратили в пьесу.

Парк аттракционов

Одного музея было недостаточно, и Ghibli решили сделать целый парк аттракционов по вселенной мультфильмов Миядзаки. Он открылся в 2022 году неподалеку от Нагон. Всего в Ghibli Park пять зон, три уже работают, еще две планируют открыть к концу 2023 года. Первая зона, «Холм юности», занимает 7,5 тысячи квадратных метров и сделана в стиле стимпанк, соединяющем научную фантастику с изобретениями XIX века. Она объединяет вселенные «Шепота сердца» и «Со склонов Кокурико». «Гигантский склад Ghibli» величиной 4,2 тысячи квадратных метров — торговая зона с бутиками, ресторанами, детской площадкой и театральной сценой. «Лес Дондонко», занимающий 2 тысячи квадратных метров, — прогулочная зона в лесу с традиционным японским жилищем, похожим на дом Мэй и Сацуки из «Моего соседа Тоторо». Наконец, из проектов мы знаем, как будут выглядеть две пока не открывшиеся зоны. «Деревня Мононоке» будет посвящена одноименному мультфильму, в ней можно будет увидеть, например, кошию Железного Города (Гатара Ба). «Долина ведьм» займет 27 тысяч квадратных метров и будет посвящена анимационным фильмам «Ходячий замок» и «Ведьмина служба доставки». Небольшой парк аттракционов будет обыгрывать оба аниме.



Дзю Хисаиси дирижирует симфоническим оркестром. © D. R.

Япония как место действия

В интервью Хаяо Миядзаки всегда повторяет, что выпускает японские мультфильмы для японской аудитории. И все же, деликатно исследуя современность или виртуозно погружая зрителя в мир мифов и легенд, он находит ключ к сердцу миллионов фанатов со всего мира.



*«Унесенные призраками», рекламный постер,
2001, Студия Ghibli. © 2001 Studio Ghibli – NDDTM*

Принцесса Мононоке



Полная противоположность «Моего соседа Тоторо», «Принцесса Мононоке» все же имеет с ним много общего. Эта эпическая лента, растягивающаяся более чем на два часа экранного времени, — яростный призыв к пацифизму и глубокое исследование отношений между людьми и природой, женщинами и мужчинами.

С момента своего выхода в 1997 году историко-фантастический мультфильм «Принцесса Мононоке» наравне с «Мойм соседом Тоторо» является главными вратами во вселенную Хаяо Миядзаки для западного зрителя. Посвященные отношениям



© 1997 Ghibli — ND.

людей и природы, «Мой сосед Тоторо» и «Принцесса Мононоке» кажутся полными противоположностями. Действие первого разворачивается в деревне и рассказывает о милых мелочах повседневной жизни и гармоничном сосуществовании с природой. Второй переносит в древнюю Японию, разрывающую конфликтами: между господствующим классом и обездоленным населением, между природой и ее духами с одной стороны и человечеством с его промышленностью и техническим прогрессом — с другой. Первый мультфильм остается легким и добрым, поднимая даже такие сложные темы, как болезнь родного человека. Второй отличается яростью и пессимизмом, перемешанными с проблесками надежды. И все же «Принцесса Мононоке», как и «Мой сосед Тоторо», поднимает все те же дорогие Хаяо Миядзаки темы (за исключением разве что авиации).

История разворачивается в Японии на заре первой промышленной революции, между XIV и XVI веками, во времена, когда появляется первое

огнестрельное оружие, а местные феодалы (дайме) имеют больше власти, чем сам император. Принц Аситака становится жертвой проклятия после того, как убивает угрожавшего деревне вепря. Теперь ему предстоит найти источник зла, чтобы избавиться от чар. Аситака попадает в лес, управляемый Великим Духом, богом-оленом. Там юноша невольно оказывается в центре конфликта между духами природы и жителями Железного города, возглавляемого госпожой Эбоси. Он делает все возможное, чтобы найти компромисс между двумя лагерями. Помимо духов и богов на стороне леса выступает Сан, девушка, которая, подобно Ромулу и Рему из древнеримской легенды или Маугли из «Книги джунглей», была воспитана волками и их духом-хранителем Моро, узнаваемой по двойному хвосту. Человечество в основном представляет госпожа Эбоси, которая принимает в свои кузницы бывших проституток, бедняков и других изгоев японского общества. На этой стороне также выступает Джико-бо и его монахи-солдаты, фанатично стремящиеся отрубить голову Великому Духу Леса. «Принцесса Мононоке» Хаяо Миядзаки показывает, как природа, иногда добрая, а иногда жестокая и бескомпромиссная, может противостоять человечеству и его порабощению. А главное, как упрямство последнего может привести к катастро-





фе — исчезновению и леса (мира духов), и кузницы (мира людей).

В финале режиссер показывает, что компромисс между двумя сторонами возможен. Для этого нужно научиться жить рядом друг с другом. Когда Сан и Аситака заключают союз, горы вновь оживают, а кузницы Эбоси начинают работать.



Полная сильных женских персонажей (Сан, Эбоси, Моро, работницы кузниц), «Принцесса Мононоке» может также читаться как призыв к эгалитарному обществу. Кузницы госпожи Эбоси — это закрытая коммуна, в которой у всех равные права и обязанности. В лесу к Сан относятся наравне с ее братьями-волками, хоть она и является человеком. После смерти Моро и других духов природы девушка становится лидером

духов. С помощью образов госпожи Эбоси и Сан Хаяо Миядзаки рисует портреты двух идеальных женщин и продвигает собственные идеи о более сбалансированном и справедливом обществе. Однако, в отличие от других героинь режиссера, Эбоси и Сан не взрослеют к концу мультфильма. Они обе ранены и должны приложить все усилия, чтобы научиться жить в этом новом мире.

Несмотря на тесную связь с японской историей и религией, «Принцесса Мононоке» смогла завоевать любовь аудитории по всему миру. Во многом ей это удалось благодаря универсальным темам и впечатляющей графике. Забота Сан о матери, пересечение леса, ночные трансформации бога-олени — в мультфильме множество сильных сцен, оставляющих отпечаток в памяти зрителя. «Принцесса Мононоке» задает визуальные коды, которые можно найти в последующих работах Миядзаки: пузырящаяся темная энергия вокруг злых духов, растекающаяся форма бога-олени (метафора духовного упадка), свечение вокруг добрых лесных духов кодама.



Для кого?

Масштабная эпопея в сердце древней Японии, «Принцесса Мононоке» завладеет вашим вниманием, несмотря на свою продолжительность. Однако жестокость мультфильма может отпугнуть маленьких зрителей. Картина подойдет детям старшего возраста, подросткам и взрослым.

КОРОТКО О МУЛЬТФИЛЬМЕ

Название: «Принцесса Мононоке» (もののけ姫)

Премьера в Японии: 12 июля 1997 года

Премьера в России: 29 ноября 2001 года

Продолжительность: 134 минуты

Студия: Ghibli

Режиссер: Хаяо Миядзаки

Сценарист: Хаяо Миядзаки

Художники: Кадзуо Ога, Наоя Танака, Нидзо Яамото, Сатоси Курода, Ёдзи Такэсиге

Дизайн персонажей: Яшифуми Кондо, Масаси Андо, Китаро Косака

Композитор: Дзё Хисаиси

Нил Гейман и врата на Запад



«Принцесса Мононоке», глубоко связанная с японской историей и религией, будет тем не менее одним из первых мультфильмов студии Ghibli, ставшим популярным за рубежом, в том числе в США. Американский дистрибьютор привлечет для адаптации восходящую звезду того времени — Нила Геймана.

«Принцесса Мононоке» не первая работа Хаяо Миядзаки, переведенная на другие языки и показанная за пределами Японии. Это даже не первый мультфильм студии Ghibli, который удостоился этой чести. Однако результаты предыдущих попыток не соответствовали требованиям режиссера. «Дисней», дистрибьютор мультфильмов Ghibli за пределами Азии, имел только одну цель: максимально подогнать аниме ко вкусам своей аудитории — американских семей с маленькими детьми. В результате «Мой сосед Тоторо» вышел в прокат в США в 1990 году в сокращенной версии, а в оригинале появился на экранах лишь в 2005 году. Причина — сцена, в которой отец принимает ванну с маленькими дочерьми. Для стыдливых американцев это шокирующий нонсенс, в то время как для японцев — безобидная традиция. Даже в наши дни японские дети поль-



Нил Гейман. © Кайл Кусиди.

зуются общественными банями наравне со взрослыми и до шести-десяти лет сопровождают мать в женской, а отца в мужской бане независимо от собственного пола. Дубляж «Ведьминой службы доставки» для видеокассет тоже вызвал много вопросов. «Дисней» добавил диалоги и музыку туда, где их не было. И это еще цветочки! В то время как в конце оригинала Зизи окончательно теряет возможность говорить, в диснеевском варианте мы встречаем счастливый конец с вновь обретенным голосом. А в «Небесном замке Лапута» дистрибьютор переименовал персонажей, потому что не понимал произношение их имен! Было понятно, что «Принцессу Мононоке» с ее жестокостью и летающими головами «Дисней» выпустить не сможет.

Американский гигант доверяет дистрибуцию своей дочерней компании, Miramax. Ее возглавляют братья-режиссеры Харви и Роберт Вайнштейны, специализирующиеся на артхаусных, независимых и зарубежных фильмах, которые не подходят под классический голливудский шаблон. Тем временем определяются правила, которые будут регулировать

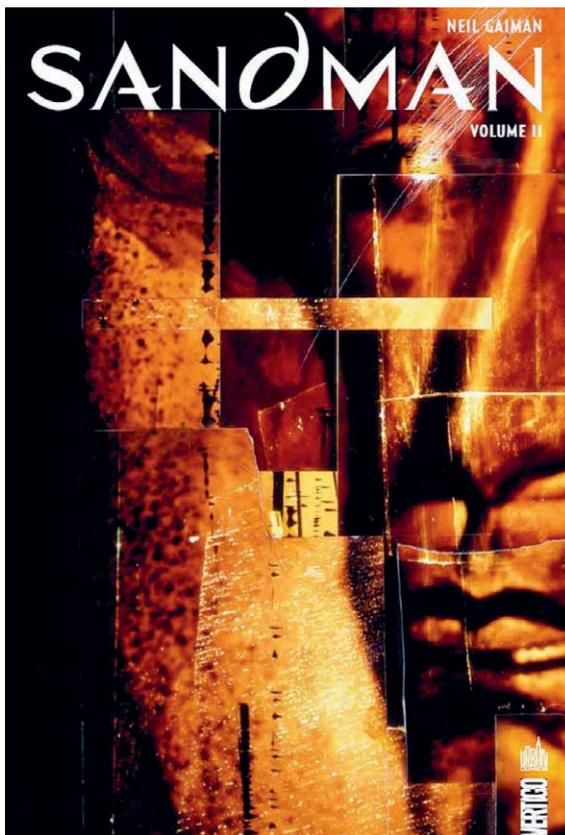


Neil Gaiman @neilhimself · 47s

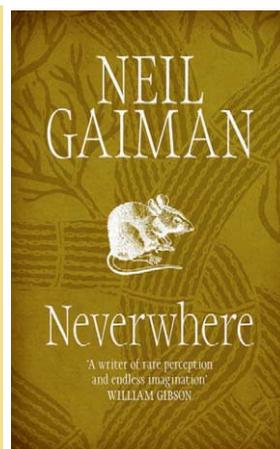
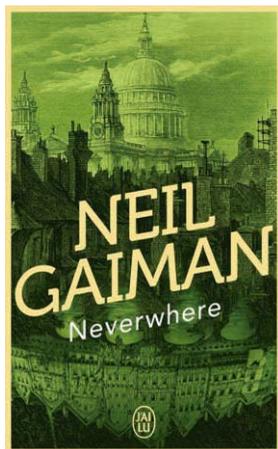
Tonight I took Ash (4) to see Joe Hisaishi conduct @MelbSymphony Studio Ghibli music. Ash was joyfully entranced and first to clap. I was thrilled+surprised to see my English version of the Princess Mononoke song lyrics on the big screen. (NB it's "sigh in the night" not "sight")



адаптацию «Принцессы Мононоке», и Miramax, никогда раньше не работавшая с мультфильмами, приступает к работе. По предложению Квентина Тарантино за перевод и адаптацию сценария берется молодой английский писатель Нил Гейман. Это сейчас он известен как автор «Благих знамений», «Американских богов», «Звездной пыли», «Истории с кладбищем», «Песочного человека» и других работ. В то время его имя знали лишь поклонники комиксов, зачитывающиеся «Песочным человеком», да немногочисленные фанаты «Благих знамений».



Miramax показывает Гейману японскую версию мультфильма и вручает сырой перевод. Хаяо Миядзаки через Студию Ghibli передает несколько важных требований: не менять название, не забывать, что Аситака — принц, а жители Железного города имеют низкое происхождение, в отличие от их правительницы госпожи Эбоси; не использовать современные слова и сленг, и особенно — не называть оружие госпожи Эбоси «ружьём». Miramax тоже выдвигает требования: героев нужно четко разделить на положительных и отрицательных, а еще дать понять, был ли Дух Леса хорошим или плохим... Другими словами, компания просит



Французские и англосаксонские обложки.

избавиться от противоречивости и сложности героев и сделать более контрастную версию «Принцессы Мононоке», в которой будет абсолютное зло и абсолютное добро. Получив два набора противоположных инструкций, Нил Гейман делает все возможное, чтобы удовлетворить обе стороны.

Позже он вспоминает о работе в этих условиях: «После того как я написал пять набросков сценария, каждое слово должно было быть одобрено Ghibli и Miramax. Спустя шесть месяцев работы мою финальную версию передали на проверку, чтобы убедиться, что движение рта совпадает с текстом. Проверяющему мой сценарий не понравился, и он его полностью переписал. Именно его версию записали первой и отправили Ghibli и Miramax. Это была катастрофа. Они перезвонили мне и позволили работать напрямую с режиссером-постановщиком Джеком Флетчером (он отвечал за выбор актеров озвучивания и дубляж мультфильма). Вместе мы отредактировали запись, по возможности вставляя оригинальные диалоги, но перезаписывать все нужно было очень быстро»¹. Так в американской версии, несмотря на требование Хаяо Миядзаки, появляется историческое несоответствие: портативные орудия людей госпожи Эбоси называют «ружьями».

Вопреки ожиданиям, мультфильм провалился в американском прокате (всего 467 тысяч зрителей на момент выхода). Популярность и статус культового произведения придут к «Принцессе Мононоке» лишь спустя годы — благодаря американским поклонникам Нила Геймана, которые хотят познакомиться с работами любимого автора.

¹ <https://news.slashdot.org/story/03/11/03/1349252/neil-gaiman-responds>.

Интервью с Изабель Ванини:



«Миядзаки заставляет забыть о том,
что это мультипликация»

Изабель Ванини, куратор программ киноцентра Forum des Images в Париже и специалист по взрослой анимации, вспоминает, как впервые открыла творчество Хаяо Миядзаки и как на него отреагировали французские любители кино.

Как вы узнали о работах Хаяо Миядзаки?

Я выросла на «Клубе Дороте»¹, поэтому видела кое-какие аниме-сериалы, но практически ничего о них не знала. Во время работы на фестивале аниме Nouvelles Images du Japon я с удивлением обнаружила, что некоторые из мультфильмов, которые я смотрела в юности, были сняты мэтрами японской анимации. Тогда я не понимала, чем «Хайди» Исао Такахаты и Хаяо Миядзаки отличается от «Грендайзера»², которого обожала... Я была



© Стефани Шанталь.

¹ «Клуб Дороте» (Dorothee Club) — популярное детское шоу французской певицы Дороте, выходявшее с конца 1980-х по конец 1990-х годов. В выпусках «Клуба» часто показывали и обсуждали зарубежные мультфильмы и аниме-сериалы. — *Прим. ред.*

² Фантастический аниме-сериал 1970-х годов об инопланетном боевом роботе. — *Прим. ред.*



Фото: Хайди, 1974 © 1975 Zuiyo Production. © 2012 Studio 100 Media GmbH.

невинна. Скажу честно, я не знала, кто такой Хаяо Миядзаки, когда впервые увидела его мультфильм на показе в Forum des Images. Это был «Мой сосед Тоторо». Вообще, я не собиралась его смотреть, потому что считала очень детским. Но все-таки проскользнула в зал, чтобы взглянуть одним глазком... И случилось чудо. Это была любовь с первого взгляда, чистый восторг. Я не видела ничего подобного. То, как мультфильм показывает жизнь в Японии, в сельской местности, в традиционном доме, как поднимает такие сложные темы, как болезнь и горе, как магически изображает природу и духов... Мы никогда такого не видели. В конце мультфильма я сказала себе: «Вау! Что это было?»

Вы вновь столкнулись с этим эффектом, когда Forum des Images организовал свой первый фестиваль японской анимации?

Благодаря фестивалю Nouvelles Images du Japon я познакомилась с анимационной культурой того времени. Я не работала с образовательной частью, а занималась именно мультипликационной программой. В то время мы показывали «Принцессу Мононоке». Помню, как сидела, замерев в кресле, и смотрела на экран. Я подумала: «Этот парень поднимает мультипликацию на такие невиданные высоты, что до них не дотягивают даже работы Поля Гримо...» Я и раньше видела полнометражные анимационные фильмы, но Миядзак по-настоящему захватывает внимание зрителя. Невероятная красота образов, потрясающая сила повествования. Это особенно заметно в начале «Принцессы Мононоке». Миядзак заставляет забыть о том, что это мультипликация. Вы полностью погружены в его картины. И эта тема природы и экологии была поистине беспрецедентной в то время. Nouvelles Images du Japon был возможностью рассказать об этом во Франции. Мы были первооткрывателями Миядзак в стране. Мы знали, что его работы будут выходить одна за другой, что французские зрители вот-вот узнают о новой анимационной вселенной. Поэтому мы и создали этот фестиваль. Мы сказали себе: «Мы собираемся показать Франции великих авторов японской мультипликации, а не только аниме-сериалы, которые мы смотрели в «Клубе Дороте». Мы попытаемся реабилитировать японскую анимацию, доказав, что она может производить шедевры».

«Мы прикоснулись к феномену»

Как быстро пришел успех?

Мы поняли, что выбрали правильный путь, потому что почти сразу же у нас были полные залы. Настоящим триумфом стал показ «Унесенных призраками» в 2001 году до его мировой премьеры. Фестивалем Nouvelles Images du Japon мы заработали хорошую репутацию в глазах японцев, поэтому они предоставили нам такую возможность. Когда приехал Хаяо Миядзак, очереди выстроились с самого утра и растянулись на километры. Я работаю более двадцати пяти лет и никогда не видела такого за всю карьеру. Я не смогла пересячь с Миядзак, когда он приезжал.

Разве у вас не было возможности?

Нет, он был с телохранителями. Насколько я помню, он все равно не задержался надолго. В любом случае в том году я увидела «Унесенных призраками», один из шедевров не просто мировой мультипликации, но всего кинематографа.

Даже по сравнению с «Принцессой Мононоке», которую вы видели раньше?

Мне больше нравится «Принцесса Мононоке», но «Унесенные призраками» — работа другого уровня. Каждый раз Миядзак использует одни и те же темы, и каждый раз у него получаются совершенно разные произведения. У «Унесенных призраками» иная тональность. К тому же это феномен: аниме завоевало Гран-при Берлинского международного кинофестиваля. Тогда у нас появилась надежда, что мультипликация станет восприниматься как часть кинематографа. Хотелось верить, что она сможет соревноваться с полнометражными фильмами на крупных кинофестивалях и одерживать победу.

«Смотреть мультфильм Миядзак — это как смотреть великий художественный фильм»

Как французская публика восприняла мультфильмы Хаяо Миядзак?

У нас довольно молодая аудитория. В основном это подростки и так называемые «молодые взрослые», или young adults. Не могу сказать, что изначально любители артхауса приходили именно ради японской анимации. Скорее это произошло со временем благодаря отзывам в прессе, статьям о работах Миядзак. Думаю, он один из немногих анимационных режиссеров, кому удалось завоевать взрослую аудиторию. Они приходят после работы посмотреть его новый мультфильм так же, как раньше приходили смотреть художественные фильмы. Но все же еще остается поколение, которое недолюбливает анимацию.

Наверное, это поколение родителей, чьи дети смотрели «Клуб Дороте»?

Возможно... Миядзак тем не менее удалось собрать самую разновозрастную аудиторию. Его мультфильмы действительно можно показывать во время кино вечеров наравне с художественными фильмами.

Как вы думаете, Миядзак — первооткрыватель нового направления для зрителей или скорее уникальный случай?

Не уверена, что все фанаты Миядзак пойдут смотреть японскую анимацию. Думаю, это аудитория, которая пришла из мира художественного кино. Необязательно, что ей захочется познакомиться с работами Исао Такахаты или Сатоси Кона. Ми-

ядзакі — это феномен. Как только выходит его новая работа, люди обязательно хотят ее увидеть. Даже если они равнодушны к анимации.

Что останавливает эту публику?

Думаю, проблема в том, как раньше преподносилась мультипликация. Нужно распространять знания о ней и знакомить аудиторию с разными работами. Но прежде всего нужно перестать говорить, что анимация — это «не только для детей».

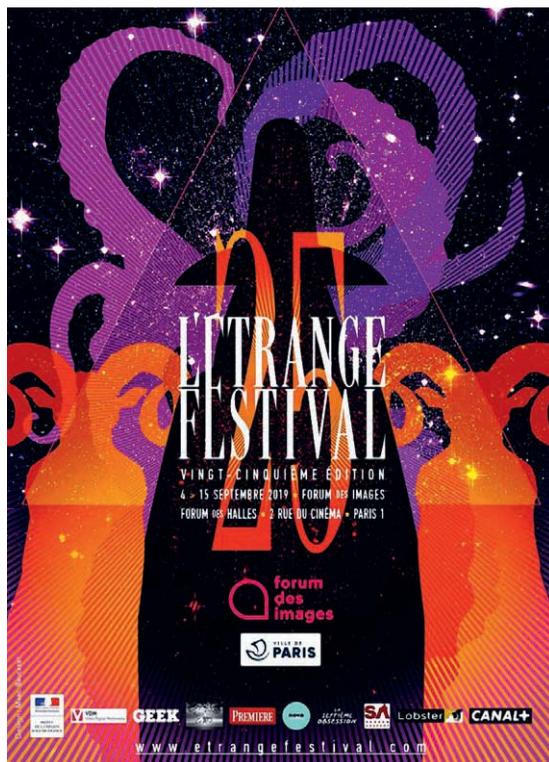
«Японская анимация работает каждый раз»

В целом, если отойти от японской анимации и любителей артхауса, вы встречали такой общественный энтузиазм по отношению к другим режиссерам?

Такая аудитория есть у некоторых фантастических фильмов. Еще эту атмосферу можно почувствовать на фестивале альтернативного кино L'Étrange Festival. Мы создали этот фестиваль, чтобы привлечь самую сложную аудиторию — подростков и молодежь, young adults. И мы оказались правы: они наконец-то пришли. В любом случае японская анимация работает каждый раз. Это доказывает наш «Перекресток анимации» (программа Forum des Images).

Какое место в общих чертах занимает японская анимация по отношению ко взрослой мультипликации?

На мой взгляд, японская анимация может позволить себе все — это и делает ее такой интересной. Во Франции сценаристы подстраиваются под молодую аудиторию, они боятся экспериментировать. В Японии все не так. Их режиссеры осмеливаются смешивать множество жанров, в том числе научную фантастику и философские притчи, чего у нас нет. Они пишут смелые сценарии, не боясь потерять аудиторию и не обращая внимания на возраст... У меня сложилось впечатление, что у японских режиссеров больше свободы, в то время как во Франции все более сдержанно. Из-за этого французская анимация не может полноценно развиваться. Только посмотрите, что делает Макото Синкай, — смешивает повседневную жизнь в Токио и фантастику. Во Франции надо выбирать: либо вы делаете фантастический мультфильм, либо реалистичный.





«5 сантиметров в секунду» Макото Синкай, 2007.
© Макото Синкай/CoMix Wave Films.



«Девушка без рук» Себастьяна Лоденбаха, 2016.
© 2017 Shellac Sud. Все права защищены.

Хаяо Миядзаки занимает особое место в мире аниме. Кто мог бы иметь такое же влияние среди новых режиссеров?

Думаю, Мамору Хосода. Сейчас мне очень нравится Макото Синкай, но именно Хосода я бы приблизил к рангу Хаяо Миядзаки. Его мультфильмы задевают меня за живое, я его фанатка. Однако не стоит сравнивать его с Миядзаки. У него свой стиль, свои темы, но я вижу в нем потенциал, который поможет ему добиться того же успеха.



«Ученик чудовища» Мамору Хосода, 2015. © Renji ASAI 2015.

«Я потеряла свое тело» был неплох, не так ли?

Это довольно необычная картина для французской мультипликации. Ее режиссер, Жерми Клапен, несомненно, показал своими короткометражками, что у него очень сильная вселенная, но понравится она не всем. Он создает немного фантастические работы. У него удивительное творческое видение, так что, думаю, он найдет свою нишу. Во Франции есть сложности с созданием взрослой анимации, но мы стараемся с ними бороться, хоть это и трудно.



«Я потеряла свое тело» Жерми Клапена, 2019.
© 2019 Xilam, NetflixTM. Все права защищены.

Есть ли анимационные режиссеры такого уровня за пределами Японии?

Есть французские авторы, которые мне нравятся. Но их работы не особо популярны у зрителей. Мне очень понравились «Девушка без рук» Себастьяна Лоденбаха и «Переход» Флоранс Миайе. Но найдут ли они свою аудиторию?

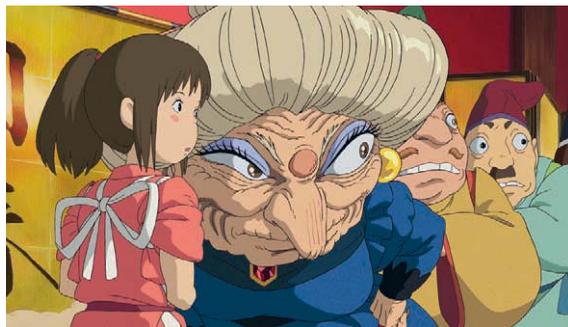


«Унесенные призраками»



Обладатель «Золотого Медведя» Берлинского кинофестиваля и премии «Оскар», мультфильм «Унесенные призраками» по праву может считаться шедевром Хаяо Миядзаки. Это квинт-эссенция его творчества, объединившая в двухчасовом повествовании все любимые темы режиссера.

Сюжет «Унесенных призраками» довольно прост: маленькая девочка должна расколдовать своих родителей. Для этого ей придется пройти ряд испытаний и заодно спасти себя и других существ. И все же, следуя классической сюжетной линии, Хаяо Миядзаки создает уникальное произведение, наполненное мифологическими отсылками. Тихиро — типичная главная героиня Миядзаки. Сначала это урюмая и капризная десятилетняя девочка, которая обижается на родителей из-за переезда. Но с того момента, как она остается одна и под именем Сэн становится работницей бань, героиня проходит через ряд трансформаций и постепенно превращается в вежливую и трудолюбивую девушку. Она доказывает, что может проявить инициативу и бросить вызов тем, кто намного могущественнее ее (Безликому, Юбабе). Она делает то, что ей кажется верным, и в итоге снимает все проклятия.



© 2001 *Spirited Away Ghibli* — NDDTM.

В центре становление героини и семейные отношения

Путь инициации Тихиро и ее превращение из непослушного ребенка в ответственного подростка напоминает трансформацию Кики в «Ведьминной службе доставки». Отношения героини с родителями — полная противоположность семейной идиллии «Моего соседа Тоторо». Отец Сацуки





и Мэй, хоть и очень занят на работе, постоянно думает о благополучии своих девочек. Однако родители Тихиро — это жадные и безответственные люди, которые почти не обращают внимания на интересы дочери. Их чрезмерный аппетит превращает их в свиней. Отношения родителей и детей переосмысляются в мультфильме и с помощью других персонажей. В то время как отец и мать Тихиро забывают о дочери в погоне за набитым желудком, Юбаба, напротив, настолько окружает своего Бо заботой и вниманием, что он не может повзрослеть из-за этой чрезмерной опеки. Только покинув материнский дом вместе с Сэн, Бо становится достаточно самостоятельным, чтобы противостоять Юбабе в конце мультфильма.

Японский фольклор и мировые мифы

«Унесенных призраками» можно назвать одой японской мифологии. Действие мультфильма по большей части разворачивается в банях (или

сэнтю), в которых боги и духи моются от скверны. Действительно, екаев в этом здании предостаточно. Черных чернушек мы уже видели в «Моем соседе Тоторо». Безликий, в оригинале Каонаси (букв. «мужчина в маске», созвучно с «без лица»), — зловещий, но неопасный бог. Три головы в кабинете Юбабы — это *цзубэ-отоси*, которые падают с деревьев на своих жертв и съедают их. Имя Хаку созвучно с *баку*, добрым китайским духом, который пожирает кошмары. Сам герой, реч-



ной дракон, отсылает к хранителю воды *минтуци* из мифологии айнов.

Сила мультфильма заключается в смешении персонажей японского фольклора с сюжетами мировых мифов. В первую очередь это древнегреческая мифология. Подобно Цирцею, Юбаба превращает нежеланных гостей в свиней. Чтобы остаться в мире духов, Тихиро должна съесть местную пищу. Точно так же Персефона съедает



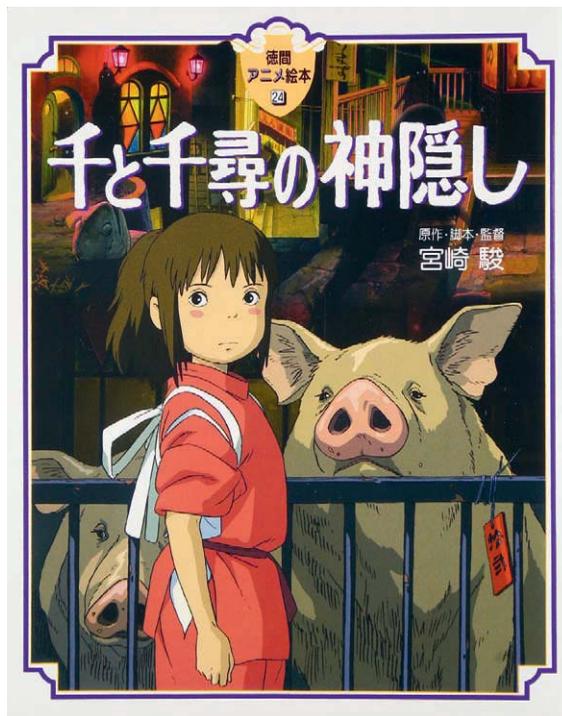
гранатовые зерна и становится связана с царством Аида. В финале Хаку говорит Тихиро возвращаться в мир людей, не оборачиваясь назад. В этом можно увидеть отсылку как к мифу об Орфее и Эвридике, так и к истории Идзанаги и Идзанами, первых богов синтоизма. В мультфильме есть и другие отсылки, помимо сюжетов древнегреческой мифологии. Так, ведьмы-близнецы Юбаба и Дзёниба своей противоположностью и одновременно взаимодополняемостью заставляют задуматься о дуалистических принципах манихейства. Что касается их внешнего вида и жилищ, то они сильно напоминают Бабу-ягу и ее избушку.

Критика потребления

В «Унесенных призраками» Хаяо Миядзаки не может удержаться от критики современного общества. Первый клиент Сэн — омерзительно грязное божество, которое принимают за бога помоек. На самом деле это великий водный бог Каво-на-ками, который стал таким из-за прибрежных свалок и загрязнения водоемов. Реку, хранителем которой является Хаку, люди похоронили в бетоне. Безликий, играя, съедает алчного и жадного лягушонка и превращается в монстра. Он пожирает всю еду в купальнях и надувается до невероятных размеров, но никак не может насытиться. Только попав к Дзёнибе и обрета место, в котором он может быть полезен, Безликий наконец обретает покой. А чего стоит критика чрезмерного потребления — ставшие свиньями родители Тихиро! Именно потому, что главная героиня готова усердно работать и не искать личной выгоды, она находит союзников и помогает Речному богу, Хаку, Безликому и родителям вернуть свой облик и избавиться от проклятий.

Глубина сценария сочетается с невероятным визуальным рядом. Будь то бани Юбабы, сады мира духов, дом Дзёнибы или комната Бо, взгляд зрите-

ля привлекают тысячи красочных деталей. И только путешествие Тихиро на поезде, пересекающем море, дает хоть какой-то отдых глазам. Впрочем, и его акварельные виды просто очаровательны! Одного просмотра не хватит, чтобы осознать всю художественную глубину этой, казалось бы, простой истории о взрослении маленькой девочки.



Книга, посвященная мультфильму, Япония. © 2001 Студия Ghibli — NDDTM.

Для кого?

Несмотря на свою продолжительность, это культовое аниме студии Ghibli не даст заскучать зрителям любого возраста. Однако маленьких детей могут напугать некоторые сцены, например превращение родителей в свиней.

КОРОТКО О МУЛЬТФИЛЬМЕ

Название: «Унесенные призраками» (Sen to Chihiro no kamikakushi, яп. 千と千尋の神隠し)

Премьера в Японии: 20 июля 2001 года

Премьера в России: 29 июня 2002 года

Продолжительность: 125 минут

Студия: Ghibli

Режиссер: Хаяо Миядзаки

Сценарист: Хаяо Миядзаки

Художник: Ёдзи Такэсиге

Дизайн персонажей: Масаси Андо, Мэгуми Кагава, Китаро Косака

Композитор: Дзё Хисаиси

Религия и мифы в основе вселенной



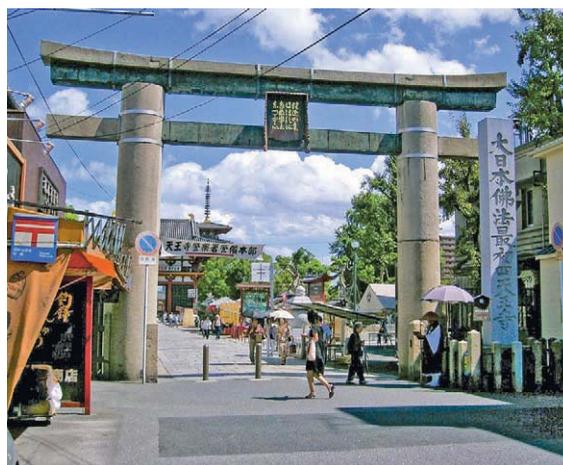
Несмотря на то что работы Хаяо Миядзаки смогли покорить зрителей по всему миру, они остаются очень японскими и пронизаны отсылками к местным верованиям и традициям.

Японские верования занимают важное место в творчестве Хаяо Миядзаки. Будь то сверхъестественные существа, как в «Моем соседе Тоторо», «Принцессе Мононоке» и «Унесенных призраками», или тонкие намеки вроде свадебного обряда в «Ветер крепчает» и отсылок в «Нависаке из долины ветров», «Рыбке Поньо на утесе» и «Ходячем замке», их отголоски всегда присутствуют в его работах.

Синтоизм и буддизм: две религии одной страны

В Японии две основные религии — буддизм и синтоизм. В отличие от монотеистических религий, они не исключают друг друга, а дополняют. Настолько, что в буддийских храмах часто есть место, отведенное синтоистским божествам, а сами японцы отмечают праздники обеих верований. Брак заключается по синтоистскому обряду (например, он показан в «Ветер крепчает»), а похороны чаще всего проходят согласно буддийскому.

Буддизм попал в Японию около 550 года н. э., придя из Индии через Китай и Корею. В основе учения лежит идея о том, что необходимо избавиться от земных желаний и вести аскетичный и аскетичный образ жизни. Только так можно вырваться из колеса *сансары*, цикла перерождений, и достичь просветления, *нирваны*. Действия, совершенные в течение жизни, влияют на то, кем ты переродишься. Вопреки некоторым западным представлениям, буддизм не исключает существования богов и демонов бок о бок с людьми



Тори у входа в буддийский храм Ши Тэнно-дзи, Осака, Япония. © D. R.

ми и животными. Просто, с точки зрения буддизма, это духовные существа на разных стадиях своих циклов перерождения. В буддизме боги тоже могут умереть. Кроме того, в отличие от людей и демонов, они живут в лучших условиях, а потому почти не могут совершать добрые дела и, следовательно, вырваться из колеса сансары. Однако у буддизма нет собственного пантеона. Значение, которое мы вкладываем в слово «бог», может относиться к разным сущностям. Во-первых, это сам Будда, которого в некоторых вариантах буддизма можно рассматривать как верховного бога, абсолютного, вездесущего, обладающего высшим знанием, которое выходит за границы обычного сознания. Во-вторых, это *бодхисаттвы*, те, кто достиг нирваны (стал буддой), но решил вернуться в этот мир, чтобы помочь другим духовным сущностям обрести просветление. Некоторые из *бодхисаттв* имеют собственные культы. Например, одну из многочисленных инкарнаций Каннон, богини милосердия и сострадания, считают покровительницей моряков. В Китае это воплощение называют Небесной императрицей Мацзу. Именно она стала прототипом Морской богини Гран Мару из «Рыб-



Большой Будда Камакуры, храм Котoku-ин, Камакура, Япония. © D. R.

ки Понью на утесе». Другим вариантом божества в буддийском мировоззрении являются *дэвы*, или местные боги, которые существовали еще до прихода буддизма. Как правило, они находятся в подобии рая, но не избавились от цикла перерождений. Чтобы выйти из колеса сансары, они, как и люди, должны делать добрые дела и помогать окружающим, а один из способов это сделать — отвечать на молитвы верующих.

Синтоизм, или синто, объединяет все верования японского архипелага. Его пантеон включает как общих для всей страны богов, так и местных региональных божеств. Долгое время синтоизм не имел четкой формы и стал государственной религией лишь во время усиления императорской власти в конце XIX века. С точки зрения синто, император является потомком и земным представителем богини-солнца Аматэрасу, главы японского пантеона. Ее важнейшее святилище находится в Исэ. Синтоизм кажется скорее слиянием различных верований, которые всегда существовали на территории Японии, но два текста объединяют основные мифы. Это «*Кодзики*» (на японском языке) и «*Нихон секи*» (на китайском языке).

Хоть Хаяо Миядзаки и не интересуется напрямую приключениями Аматэрасу и ее братьев Сусаноо (бога ветра) и Цукиеми (бога луны), принципы синтоизма зримо присутствуют в его работах. Согласно этой религии, природа стоит превыше всего. Человечество является лишь одним из тысячи элементов ее великого целого. Все вокруг (местность, предметы, животные, люди) может иметь собственного божественного духа, *ками*. На практике все, что выделяется из окружающего пейзажа, может быть *ками* или его убежищем: дерево впечатляющего размера или возраста (как камфорное дерево Тоторо), красивая пещера, одинокий мост посреди горы, скала особой формы... Связь между местом или объектом и духом очень тесна. Так, в «Унесенных призраками» первый клиент Тихиро отвратительно грязен, потому что люди загрязнили и превратили в свалку реку, воплощением которой он является. Как только героиня находит способ вытащить велосипед, первый предмет, брошенный в воду, из тела божества вытекает вся грязь и оно очищается. В награду дух дарит девочке травы, которые могут снять проклятие с ее родителей.



Белликий, «Унесенные призраками». © 2001 Studio Ghibli — NDDTM.

Другим важным понятием синтоизма является *татафи*. Это проклятие, которое падет на любого, кто осквернит *ками* или одно из его святилищ или совершит дурной поступок. При этом неважно, совершался ли он добровольно или против воли, был оправданным или нет. Самый яркий пример в творчестве Хаяо Миядзаки — это, конечно же, проклятие Аситаки из «Принцессы Мононоке», которое он получает, защищая деревню от бога-вепря. Другие случаи — превращение главного героя «Порко Россо» в свинью, трансформация Хаула после использования магии в «Ходячем замке» и даже ядовитый лес и Ому из «Навискаи из долины ветров».

Мир японских духов от kami до ёкаев

В Японии, безусловно, много божеств, kami, но также много и духов всех видов, ёкаев. Разница между ними не всегда очень понятна. Подобно богу-олению и богу-вепрю из «Принцессы Мононоке», kami могут быть как добрыми, так и злыми. Это зависит от огромного количества факторов. А ёкаи? Как правило, они менее могущественны, чем kami. Однако они могут быть и защитниками людей (или какой-либо категории людей), и про-



Бог-олень, «Принцесса Мононоке». © 1997 Studio Ghibli — ND.

казниками вроде *тануки* из «Помпоко: Война тануки в период Хэйсэй» и *кицунэ* (лисы-оборотни, иногда спутницы богини урожая и злаков Инари, иногда оболстительницы и опасные обманщицы), и особенно зловредными вредителями. Призраки и полтергейсты, таким образом, являются ёкаями. Более того, что угодно в определенный момент может стать духом. Очень старые предметы, обычно столетние и древние, превращаются



Каса-обаке, «Помпоко: Война тануки в период Хэйсэй». © 1994 Hatake Jimusho — Studio Ghibli — NH.

в *цукумогами*. Например, *каса-обаке* — одноглазый и одноногий монстр-зонтик, который появляется за спиной у людей и облизывает их лица своим огромным языком... В определенном смысле Барон, статуэтка кота из «Шепота сердца» и «Возвращения кота», — это цукумогами. Кошки вообще занимают особое место среди ёкаев. Достигнув определенного возраста и веса, они превращаются в *бакэнэко* и получают сверхъестественные способ-



Дэимоньян, «Госкай Вотчо». © LEVEL-5/YWP.

ности. Однако, в отличие от Котобуса из «Моего соседа Тоторо», эти коты редко помогают людям: если в одних легендах они продолжают защищать свою семью, то в других превращаются в прожорливых вампиров-оборотней.

В своих работах Хаяо Миязаки часто изображает kami и ёкаев: это *киноко* (лесные духи из «Принцессы Мононоке»; в мультфильме их называют кодама), *цурубэ-отоси* (три бородатые головы из «Унесенных призраками»), *умибодзу* (морской дух из «Рыбки Поньо на утесе») и *русалки*. Кроме того, режиссер придумывает множество новых сверхъестественных существ. Самый яркий пример — Тоторо, ставший символом студии Ghibli. Мы не знаем, кто он — kami или добрый ёкай.

«Принцесса Мононоке», аллегория религиозной эволюции Японии

В «Принцессе Мононоке» можно увидеть отражение двух главных религиозных верований Японии. Народ Аситаки с его шаманизмом олицетворяет древних японцев, близких к истокам *синтоизма*. Дзико-бо, монах, пришедший за головой бога-оленья, может олицетворять одну из многочисленных *буддийских* сект. В эпоху действия мультфильма они распространились среди правящего класса и пытались вытеснить верования крестьян. В финале многие из старых богов погибают, и рождается новый порядок, в котором природа соединяется с цивилизацией. Это кажется аллегорией той хрупкой гармонии, в которой синтоизм, буддизм и другие религии сосуществуют в современной Японии.

Хаяо Миядзаки — мангака



Прежде чем стать аниматором, Хаяо Миядзаки подумывал о карьере мангаки. И хотя в конце концов он стал известен своими работами для большого экрана, режиссер продолжил время от времени рисовать и публиковать комиксы...

В детстве у Хаяо Миядзаки было два увлечения: чтение и рисование. Довольно рано он решил сделать рисование своей карьерой. Как рассказывал режиссер в 1982 году во время презентации для ис-



«Легенда о Белой Змее», издание Blu-ray, Япония. © 1958, Toei Company Ltd. Все права защищены.

следовательской группы Университета Васэда, его увлечением в старших классах было создание манги в жанре гэкига¹: «В то время я решил посвятить себя созданию комиксов, поэтому пытался рисовать... И все же

¹ Манга, которая отличается реалистичным стилем рисовки и более взрослыми темами. Сейчас этот термин почти не используется. Жанр гэкига можно считать разновидностью или предшественником жанра сэйэн.



Sabaku no tami.

я был полон тревоги, потому что у меня не было четкого плана на будущее. <...> Я выбрал мангу в качестве оружия для борьбы с этой тревогой и, как я уже сказал, сначала я рисовал в жанре гэкига, в основном на исторические темы. Именно тогда я увидел «Легенду о Белой Змее». Для меня это было культурным шоком. Я начал сомневаться в гэкиге. <...> И перестал рисовать².

Но это не значит, что Хаяо Миядзаки больше не создавал мангу, — как раз наоборот. На протяжении карьеры, помимо работы над мультфильмами, он активно рисует комиксы. Его первые опубликованные работы сделаны по заказу Toei Animation. Это графические адаптации анимационных фильмов «Кот в сапогах» и «Остров сокровищ». Во время сотрудничества с Toei Миядзаки также выпускает под псевдонимом «Людей пустыни» (яп. Sabaku no Tami), которые публику-

² Miyazaki H. Starting Point: 1979–1996. VIZ Medi, 2014.



ются в газете Shōnen Shōjo Shinbun с 12 сентября 1969 года по 15 марта 1970 года. Действие манги происходит в далеком прошлом на равнинах Центральной Азии. Это история о борьбе юного пастуха из города Пежита с воинственным племенем кочевников.



Впоследствии карьера аниматора начинает стремительно развиваться, и выпуск «Людей пустыни» отходит на второй план. В 1982 году по заказу Tokuma Shoten Миязаки приступает к манге «Навсикая из долины ветров», где снова использует название Пежит и делает пастуха из предыдущего комикса принцем города. Работа над полнометражным мультфильмом ненадолго прерывает публикацию, но манга продолжает выходить до 1994 года. История графического романа выходит далеко за пределы сюжета аниме (см. стр. 89). В том же 1982 году, в эпоху безработицы, Миязаки выпускает «Моей младшей сестре» (яп. Imōto). Это письмо, которое маленький мальчик пишет своей сестре-инвалиду, воображая их совместные приключения по миру. В 1984 году мангака публикует однотомник «Путешествие Сюны» (яп. Shuna no tabi). Это 147 страниц, полностью нарисованных акварелью. В отличие от классической черно-белой манги, это цветная работа. В центре сюжета история молодого Сюны, который отправляется в долгое путешествие, чтобы спасти свою долину от голода. Этот графический роман повлияет на внешний вид принца Аситаки и его скакуна из «Принцессы Мононоке», а также на некоторые сцены «Сказаний Земноморья».



Путешествие Шюны.



Hikôtei jidai.

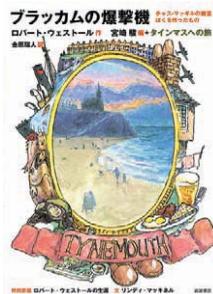
Kichû de oshokaji.

Как можно судить по «Навискае из долины ветров» и «Путешествию Сюны», мангака Хаяо Миязаки часто мрачнее и серьезнее в своих работах, чем аниматор Хаяо Миязаки. Комиксы позволяют ему обращаться к темам, которые он не может затронуть в мультфильмах, а также часто становятся отправной точкой для его будущих картин. Так, в период с марта по май 1989 года в Model Graphix Миязаки публикует «Век летающих лодок» (яп. Hikôtei jidai). В манге рассказывается о трех не-

больших приключениях пилота гидроплана. Они лягут в основу полнометражного мультфильма «Порко Россо». С этого момента именно в Model Graphix будет публиковаться большинство его комиксов. Перечислим по порядку. «Записи снов» (яп. Zassô nôto) — более-менее регулярная манга о мехах (фантастических боевых машинах, пилотируемых человеком. — Прим. ред.), воображаемых самолетах, танках и линкорах. «Возвращение Ганса» (яп. Hansu no kikan) и «Тигры в грязи» (яп. Doromamire no tora) — две истории о танках, вторая из которых основана на воспоминаниях реального немецкого танкиста. «Ветер крепчает» (яп. Kaze tachinu) — манга о жизни Дзиро Хорикоси, изображенного здесь в виде антропоморфной свиньи. Эта работа вместе с одноименным романом Тацуо Хори легла в основу мультфильма «Ветер крепчает». Обратите внимание, что в манге, в отличие от аниме, Тацуо Хори изображен другом Дзиро. После объявления о выходе на пенсию в 2013 году Хаяо Миязаки должен был приступить к эпической манге «Самурай с тэппо»¹ (яп. Teppô samurai). В 2015 году по мотивам его эскизов выпустили фигурку, однако сама работа так и не была опубликована. Наконец, у Хаяо Миязаки есть еще две манги. Первая, «Ужин в воздухе» (яп. Kûchû de oshokaji), появилась в выпуске журнала Japan Airlines за июнь 1994 года. На восьми цветных страницах рассказывается об истории бортового питания с 1914 года до наших дней. Вторая, «Иллюзии Уэстолла: экскурсия в Тайнмут» (яп. Wesutôru gensô: Tainmasu e no tabi), сопровождает японское издание сборника Роберта Уэстолла «Прорыв тьмы». Это иллюстрированная версия трех его рассказов.



Мне жаль.



Wesutôru gensô: Tainmasu e no tabi



Teppô samurai, boîte de la figurine

¹ Тэппо — старинное огнестрельное оружие. — Прим. ред.

«Навсикая из долины ветров»



Второй полнометражный мультфильм Хаяо Миядзаки, «Навсикая из долины ветров», стал первой работой, затрагивающей дорогие сердцу режиссера темы. Хотя картина была задумана еще до появления *Ghibli*, ее производство и успех способствовали учреждению студии.



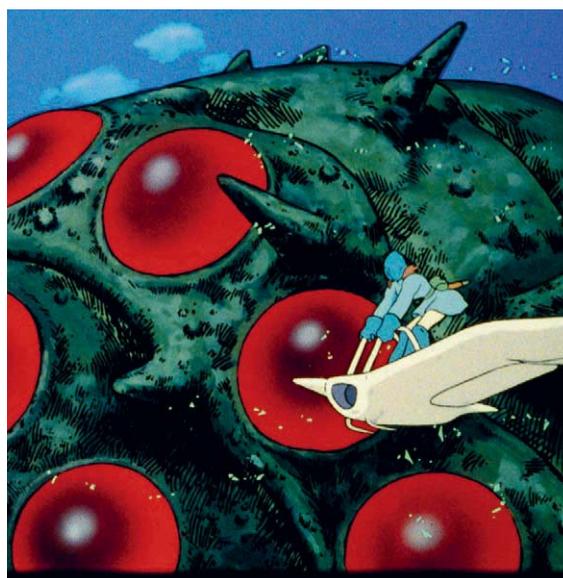
© 1984 Studio Ghibli — 11.

Если и есть поворотный мультфильм в режиссерской карьере Хаяо Миядзаки, то это «Навсикая из долины ветров». Второй полнометражный мультфильм не создавался по заказу студии, как «Люпен III: Замок Калиостро». «Навсикая из долины ветров» — экранизация манги мультипликатора. Так что это первое аниме, в котором были воплощены оригинальные идеи Хаяо Миядзаки. Кроме того, это первая картина, в создании которой вместе с Хаяо Миядзаки приняли участие Тосио Судзуки (в то время главный редактор Animage) и Исао Такахата. Другими словами, это первый проект троих основателей студии Ghibli. Не все прошло гладко, и выпуск мультфильма обанкротил студию Topcraft, основанную бывшими участниками Toei Animation в 1971–1972 годах. В июне 1985 года она была ликвидирована, а вместо нее появились две новые компании — Ghibli и Pacific Animation Corporation, будущее японское отделение Walt Disney Animation. Тору Хара, основатель Topcraft, стал первым директором студии Ghibli.



Сила природы и место человека

О чем же «Навсикая из долины ветров»? На первый взгляд, перед нами типичный для 1980-х сюжет: на руинах опустошенной ядерной войной Земли молодая девушка встает на защиту своего народа... Вот только Хаяо Миядзаки добавляет в историю волнующие его темы.



'84年春休み全国洋画系一斉ロード・ショー!

火の7日間が地球を変えた…

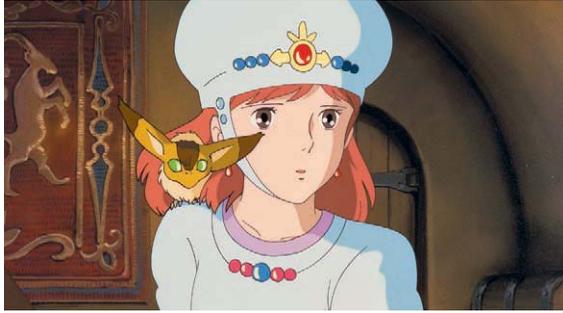


原作・脚本・監督 / 宮崎駿

風の谷のナウシカ

製作 / 株式会社スタジオジブリ
配給 / 東映株式会社 NALUSCAA

Рекламный плакат, Япония.

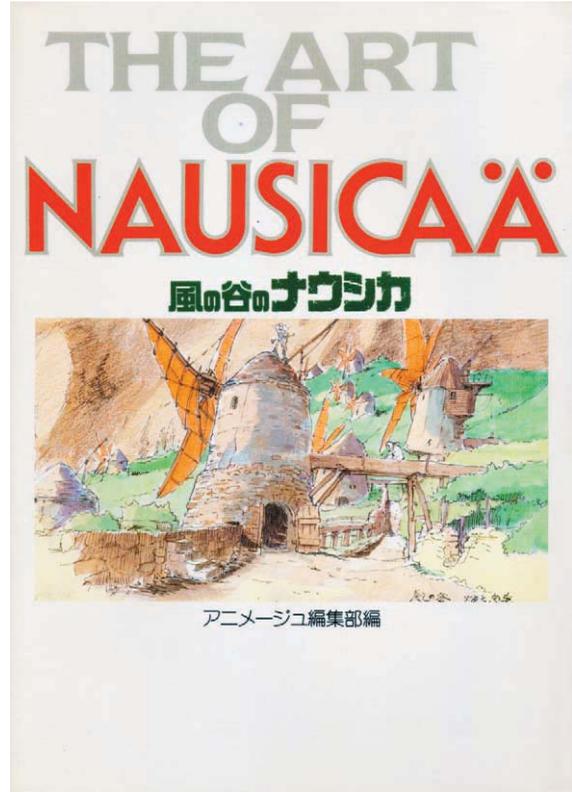


Во-первых, это забота о природе и прославление ее силы. Созданная под впечатлением от реального события, загрязнения залива Минамата ртутью в 1950-х и 1960-х годах¹, «Навсикая из долины ветров» стала одним из первых экологических посланий Миядзаки и, пожалуй, самым ясным. Изображая фильтрующую роль ядовитого леса, в котором не могут жить люди, и то, как к нему приспосабливается деревня Навсикая, режиссер показывает, что природа может подстроиться под любые условия и не нуждается в помощи человека. С другой стороны, Миядзаки дает понять: если люди хотят процветать в разрушенном мире, они должны принять его правила и не пытаться подчинить природу своей воле. Если этого не сделать, новые катастрофы будут неизбежны.



Навсикая — первая в длинном ряду главных героинь Миядзаки. Независимая и решительная, девушка смело подвергает себя опасности ради защиты хрупкого баланса между природой и человечеством. Пацифистка в душе, она тем не менее прибегает к насилию, в чем, впрочем, немедленно раскаивается. Персонажи Хаяо Миядзаки никогда не бывают идеальными, они совершают ошибки, падают духом и начинают заново. Эволюцию героев мы увидим на примере Навсикая, Тихиро, Мононоке, Кики и даже Порко Россо... Главная героиня

¹ Согласно Дани Кавалларо, «Искусство аниме Хаяо Миядзаки», McFarland, 2006, стр. 48.



Альбом по искусству, Япония.

аниме стала также первой в ряду творцов, авантюристов и изобретателей, использующих свои знания и умение летать, чтобы менять окружающий мир к лучшему. Планеры и различные летательные аппараты «Навсикая из долины ветров» стали предшественниками всех машин, летающих и не только, наполнивших будущие работы режиссера.

Корни будущих работ

В «Навсикае из долины ветров» появляются многие элементы, которые получат развитие в будущем творчестве режиссера. Некоторые из них угадываются с первого взгляда: например, отсылки к иностранной литературе (бельчонок-лис Тето напоминает Лиса из «Маленького принца» Антуана де Сент-Экзюпери) и мифологии (Навсикаей зовут царевну из «Одиссеи», которая спасла главного героя). Что касается визуальных элементов, в работе мы встречаем прототип старой ведьмы, иногда злой, иногда доброй, которую можно встретить почти во всех следующих мультфильмах режиссера. Здесь она ненадолго появляется в роли защитницы. Мы также видим сказочные сцены с мерцающими волнами и летающими по

экрану щупальцами, которые позже повторятся в «Ходячем замке» и «Рыбке Поньо на утесе». Поскольку в «Навсикае из долины ветров» Хаяо Миядзаки еще находится в поиске авторского стиля, мультфильм может понравиться не всем поклонникам режиссера. Картина имеет настолько богатое содержание, что даже в 117-минутной версии кажется перегруженной деталями, а для невнимательного зрителя — даже запутанной. Но если позволить мультфильму увлечь себя экологическим посланием Навсикаи и гигантского жука Ому, работу можно будет пересматривать снова и снова, с каждым разом открывая в ней что-то новое.



От «Навсикаи из долины ветров» до «Звездной принцессы»

В конце 1980-х — начале 1990-х годов «Навсикая из долины ветров» была выпущена за пределами Японии на кассетах с разными названиями: «Воины ветра», «Летучий Голландец», «Битва космических принцев», «Звездная принцесса». Но не думайте, что на старых VHS вы найдете мультфильм Хаяо Миядзаки. Американские импортеры Manson International и Showmen and New World Pictures сильно сократили оригинальную работу, чтобы уложиться в 95-минутный лимит, привычный для детских видеокассет. Из мультфильма было вы-

резано 22 минуты, в том числе исчезли ключевые сцены: встреча Навсикаи с мертвым Ому в ядовитом лесу, дискуссия между Юпой и Мито о богах-воинах и открытие секретной лаборатории, сон, в котором главная героиня вспоминает, как в детстве защищала детеныша Ому, и т. д. В результате картина потеряла смысл и стала почти невозможной для восприятия. Более того, имена персонажей были изменены: так, Навсикая стала принцессой Зандрой. Дубляж того времени тоже не добавляет ясности, поскольку некоторые актеры озвучивали сразу нескольких героев. Только в 2005 году в США была наконец официально выпущена полная версия мультфильма в том виде, в котором он вышел в Японии почти за двадцать лет до этого.

Такая практика изменений и сокращений вынудила Хаяо Миядзаки очень осторожно относиться к выпуску работ за пределами Японии. С тех пор он требует, чтобы международные дистрибьюторы не резали его мультфильмы. Когда Харви Вайнштейн собирался сократить «Принцессу Мононоке» для лучших продаж, Миядзаки прислал ему катану с небольшой запиской «No cuts» (англ. «не резать»). Вот что сказал мультипликатор об этом эпизоде во время презентации «Ходячего замка» в Венеции в 2004 году: «Вообще, этим должен был заниматься продюсер. Но я поехал в Нью-Йорк, чтобы встретиться с этим человеком, Харви Вайнштейном, и выслушать его настойчивые и агрессивные требования сократить работу. Я одержал победу и переубедил его»¹.

¹ www.theguardian.com/film/2005/sep/14/japan.award-sandprizes.

Для кого?

Этот мультфильм, полный действия и приключений, произведет впечатление на зрителей всех возрастов. Экологическое послание может не понравиться самым маленьким, однако, несмотря на свою продолжительность, «Навсикая из долины ветров» сможет увлечь детей уже с раннего школьного возраста.

КОРОТКО О МУЛЬТФИЛЬМЕ

Название: «Навсикая из долины ветров» (Kaze no tani no Naushika, яп. 風の谷のナウシカ)

Премьера в Японии: 11 марта 1984 года

Премьера в России: 26 июля 2007 года

Длительность: 117 минут

Студия: Topcraft

Режиссер: Хаяо Миядзаки

Сценаристы: Хаяо Миядзаки (на основе собственной манги), Казунори Ито

Художник: Мицуки Накамура

Дизайн персонажей: Казуо Комацубара

Композитор: Дзё Хисаиси. **Продюсер:** Исао Такахата

К истокам: манга

В начале 1980-х годов Ясүёси Токума, глава издательского дома Tokuma Shoten, решил создать новый проект, который объединит кино, музыку и издательское дело. Однако продюсеры сказали ему, что мультфильм, не имеющий первоисточника, не сможет стать успешным. Тогда главный редактор Animage Тосио Судзуки передал информацию Хаяо Миядзаки, и тот ответил: «Ну что ж, я могу создать для этого оригинальное произведение!»¹ Так родилась серия комиксов «Навсикая из долины ветров», выходящая на страницах журнала с февраля 1982 года. Вот только Хаяо Миядзаки не был доволен работой: «Судзуки, рисовать мангу только ради аниме — это оскорбление для манги. Если создавать ее таким образом, она может оказаться недостойной своего названия, и в итоге никто не захочет ее читать. Я создам настоящую мангу». Ху-

¹ Эта и следующие истории взяты из книги «Mixing Work with Pleasure: My Life at Studio Ghibli» Тосио Судзуки, опубликованной впервые в 2008 г.

дожник разрабатывает три стиля рисунков: упрощенный (с его помощью он может рисовать 24 страницы в день), промежуточный и очень подробный (в таком стиле он может создавать только одну страницу в день). Все они сильно выделяют мангу среди обычных графических работ того времени.

История комикса также сильно отличается от сюжета мультфильма. Для анимационной адаптации режиссеру пришлось сосредоточиться лишь на одном моменте истории и сильно сократить семитомную мангу, состоящую из 59 глав. Дорки, борьба за власть внутри Империи Толмеков и связь между империей и Долиной ветров в аниме не упоминаются. Кроме того, манга рассчитана на более взрослую аудиторию, чем мультфильм. Там действительно больше эпичности и насилия, а ключевые персонажи умирают. Тон ее мрачнее и пессимистичнее, чем у аниме. В дополнение к экологическому и пацифистскому посланию она содержит размышления о смерти и эволюции (на примере Империи Дорков), которые полностью отсутствуют в анимационном фильме.



Манга, французское издание.

Авторское видение феминизма



Навсикая, Тихиро, Софи, Кики... Действие большинства мультфильмов Хаяо Миядзаки разворачивается вокруг девочек и девушек. Режиссер родился в 1941 году в Японии, известной скорее своей институциональной мизогинией, чем гендерным равенством. В Миядзаки часто видят сторонника феминизма. Так ли это?

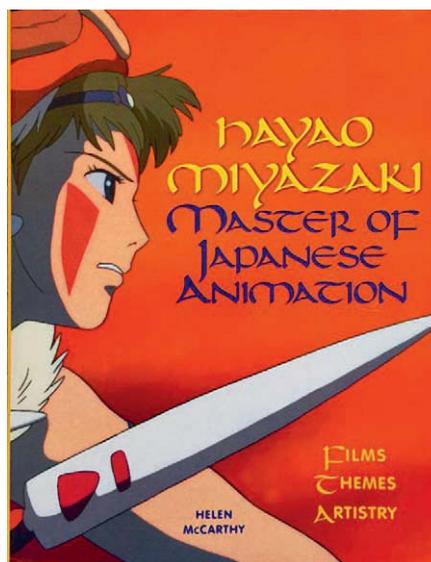
«Во многих моих мультфильмах есть сильные женские персонажи... Это храбрые и независимые девушки. <...> Им скорее понадобится друг или помощник, но уж точно не спаситель. Женщины способны быть главными героями наравне с мужчинами», — говорит Миядзаки¹.



Юбаба, «Унесенные призраками». © 2001 Студия Ghibli — NDDTM.

В мире японской анимации героиням, как правило, отводится две роли: это или второстепенные персонажи, или гиперсексуализированные «кавайные» девушки (яп. *kawaii*, «миленькая, очаровательная»). У Хаяо Миядзаки, начиная с «Навсикая из долины ветров», женщины изображаются очень по-разному: это девушки-подростки, дети, как Мэй или Поньо, старухи, как Софи или Юбаба и Дзёниба, две ведьмы из «Унесенных призраками».

¹ <https://frama.link/archiveguardian>.



Героизм или женственность

Героини Миядзаки не соответствуют идеалам красоты и типичному изображению женщин в японской анимации. Исключение составляют разве что госпожа Эбоси в «Принцессе Мононоке», Джина в «Порко Россо» и мадам Салиман из «Ходячего замка», но их внешний вид диктуется ролью (например, Джина — отсылка к роковым женщинам из голливудских фильмов). В основном героини Хаяо Миядзаки выглядят так: обычное лицо и фигура, не слишком большая или маленькая грудь, удобная и необтягивающая одежда без вырезов. Роль женского персонажа может быть любой: вонтерница, девочка, которой предстоит повзрослеть, девушка, которая отстаивает свою независимость и ищет место в мире. В одиночку или в дуэте, девушки становятся главными героями в работах мультипликатора. Английская писательница Хелен Маккарти говорит в своей книге «Хаяо Миядзаки: мастер японской анимации»: «Он всегда считал, что героизм — это нечто более сложное, чем борьба добра и зла. Сделав женщин главными героинями, Миядзаки опровергает стереотип о том, что только ма-

чо и настоящие мужчины могут проверять на прочность свой героизм. Всей своей карьерой Миядзаки создает убедительное доказательство того, что женственность и героизм не противоречат друг другу».

В этом смысле работы Хаяо Миядзаки можно рассматривать как пример феминистского кино. Однако в его мультфильмах есть несколько исключений, когда героини остаются верны своей гендерной роли. Софи, безусловно, является двигателем сюжета в «Ходячем замке», но все-таки ее основное занятие — работа по дому в замке Хаула. Тихиро обслуживает купальни, Сацуки заботится о младшей сестре, мать Сосукэ следит за домашним очагом и работает в доме престарелых.



Фио, «Порко Россо». © 1992 Нибарики — GNN.

И все же даже второстепенные героини его мультфильмов — сильные женщины, бросающие вызов патриархату. Например, Фио из «Порко Россо» и группа женщин из «Принцессы Мононоке». Как сказал сам режиссер по случаю выхода «Навсикаа из долины ветров»: «Навсикаа не тот протагонист, который борется с противником, а тот, который его понимает или принимает. <...> Таким персонажем может быть скорее женщина, чем мужчина. Если им станет мужчина, это будет слишком странно. Я думаю, что мужчины больше зависят от слов. Мне показалось, что сюжеты, связанные с природой, больше затрагивают женщин в силу их чувствительности»¹.

От идеала к реальности

Можно ли объяснить этот идеализированный феминизм противоречиями в жизни самого Миядзаки? Ребенком он рос в очень маскулинной среде. В семье было четыре мальчика, а мать из-за болезни была далеко. Повзрослев, он возвращается в суровом и требовательном профессиональном мире и восхищается некоторыми из своих коллег-женщин. Так, он пишет предисловие к книге Макико

¹ Выпуск Young Magazine от 20 февраля 1984 года.



Sekai no mannaka no ki: aigi-ban («L'arbre au milieu du monde»: коллекционер изданий), Макико Футаки.

Футаки, художницы, которая работала с ним над «Люпенем III». Впоследствии она стала главным мультипликатором «Акиры» и множества мультфильмов студии Ghibli. В предисловии Миядзаки прославляет ее способность передавать эмоции. Когда у режиссера появляется собственная студия, он открывает неподалеку ясли, чтобы облегчить работу молодым родителям. Говоря о своей жене, художнице Акэми Оте, он признается: «Все время, что я работал в Toei, она зарабатывала на жизнь больше, чем я»².

И все же мужчина, который ставит на первый план своих работ активных и независимых женщин, способных построить свою жизнь без помощи партнера, просит жену остаться дома и растить детей. В интервью журналу Chunichi Shinbun, вышедшему 31 января 1992 года, он объясняет: «Она хотела продолжить работать над рисунками. Когда мы поженились, я обещал ей, что каждый из нас будет заниматься карьерой. С рождения нашего второго сына я взял в привычку отводить старшего в садик и забирать его оттуда в конце рабочего дня. Но увидев, что он приходит домой в полусонном состоянии, я понял, что работать обним нам нельзя. Я чувствую вину за то, что не сдержал слово. Но с того момента я смог больше сконцентрироваться на карьере».

² Miyazaki H. Starting Point: 1979–1996. VIZ Medi, 2014.



▲ Вверху, слева направо:
 Блю-рей издание. Нади, антология «Секрет голубой воды», издательство Young Ace Publishing Service, Япония. Картинки из сериала.
 © NHK, NEP.

▼ Ниже :
 Издание на японском лазерном диске.



«Надя с загадочного моря»



Не являясь работой непосредственно Хаяо Миядзаки, «Надя с загадочного моря» тем не менее содержит его след. Прошедший спустя пятнадцать лет после создания первых набросков через руки другого режиссера, аниме-сериал остается наследником творческого духа Миядзаки.

Внимательно прочитайте титры «Нади с загадочного моря», аниме-сериала Хидэаки Анно, созданного студией Gainax. Вы не увидите упоминания имени Хаяо Миядзаки. И все же влияние режиссера очевидно каждому, кто видел хотя бы пару серий. Это вполне объяснимо: в 1970-х годах, во время начала работы над проектом, его нанимают для создания анимационной адаптации «Двадцати тысяч лье под водой» Жюль Верна. Концепция аниме уже была разработана, когда производство отложили, а затем и полностью прекратили. В 1998 году студия Gainax возобновляет разработку сериала. Проект поручают Хидэаки Анно, который только что закончил «Ганбастер: Дотянись до неба».

Анно был хорошо знаком с творчеством Хаяо Миядзаки. Он был главным аниматором «Навсикаа из долины ветров» (например, рисовал сцены с участием бога-воина). В рамках дальнейшего сотрудничества с режиссером он озвучил Дзиро Хорикоси, главного героя картины «Ветер крепчает». Сама структура «Нади с загадочного моря» несет отпечаток Хаяо Миядзаки. С одной стороны, пара Жана-Люканы и Нади напоминает многих других юных героев Миядзаки: Пазу и Ситы из «Небесного замка», Конана и Лану из «Конан — мальчик из будущего» или более поздних Сосукэ и Поньо из «Рыбки Поньо на утесе». Сама Надя сильно похожа

на Навсикааю. Их объединяют сильный характер, способность понимать животных, милый питомец, разбавляющий все происходящее комичными эпизодами, необычная судьба. В мультфильме Хидэаки Анно есть отсылки и к другим работам Хаяо Миядзаки, в частности к «Небесному замку»: голубые камни, управляющие Тортесом в «Наде» и Лапутой в «Небесном замке», камни на шеех двух героинь, предупреждающие об опасности, и т. д. И если многие механизмы и аппараты аниме-сериала объясняются особенностями стимпанка, то самолеты, особенно в первой серии, кажется, прилетели прямиком из вселенной Хаяо Миядзаки. А машина-трансформер (сухопутное транспортное средство, дирижабль и подводная лодка) троицы, преследующей Надю, невероятно напоминает подводную лодку профессора Мориарти из мультсериала «Великий детектив Холмс». «Надя с загадочного моря» поднимает вопрос об опасности технического прогресса, так же как и другие работы Хаяо Миядзаки («Навсикаа из долины ветров», «Небесный замок Лапуты», «Принцесса Мононоке»).

Для кого?

Являясь очень приблизительной адаптацией произведения Жюль Верна, аниме-сериал подойдет для детей старшего возраста и подростков. Некоторые темы мультфильма не заинтересуют самых маленьких.

КОРОТКО ОБ АНИМЕ-СЕРИАЛЕ

Название: «Надя с загадочного моря» (Fushigi no umi no Nadia яп. ふしぎの海のナディア)

Время выхода в Японии: апрель 1990 — апрель 1991 года, на телеканале NHK

Продолжительность: 39 серий по 25 минут и 10 серий по 4 минуты

Студия: Gainax

Режиссер: Хидэаки Анно

Ассистент режиссера: Синдзи Хигути

Сценаристы: Хисао Окава, Каору Умено

Автор проекта: Хаяо Миядзаки, по роману Жюль Верна «Двадцать тысяч лье под водой»

Художники-постановщики: Масанори Кикиути, Хиромаса Огура, Хироси Сасаки

Дизайн персонажей: Сундзи Судзуки

Композитор: Широ Сагису

«Ведьмина служба доставки»



Не такой известный, как другие произведения Хаяо Миядзаки, мультфильм «Ведьмина служба доставки» тем не менее является важной работой режиссера. А еще отличным началом знакомства с его вселенной.



Рекламное изображение.

«Ведьмина служба доставки» — пятый полнометражный анимационный фильм Хаяо Миядзаки и первая литературная адаптация для студии Ghibli. Режиссер выбрал одноименный роман 1985 года. Его сюжет близок одной из любимых тем Миядзаки: эмансипации молодой девушки, стремящейся найти свое место в мире. Как это часто бывает, мультипликатор перекраивает историю в соответствии с идеями, которыми сам одержим. Однако это не вызывает восторга у Эйко Кадоно,

автора романа. Писательнице не понравилось изменение персонажей, например приступ неуверенности в себе главной героини и временная потеря способности летать. Прочитав сценарий, она едва не забраковала весь мультфильм. К счастью, этого не произошло, и успех работы (2,6 млн зрителей и первое место по кассовым сборам в 1989 году в Японии) подарил книге второе дыхание и несколько продолжений, а также укрепил финансовое положение молодой студии Ghibli.

От любви к самолетам...

Хаяо Миядзаки соединяет свою любовь ко всевозможным летательным аппаратам с важным посланием о творчестве и исследованием самостоятельной жизни Кики. Все это находит отражение во второстепенных героях и приключениях, которые оказывают сильное влияние на главную героиню. Так, авиация в основном представлена в образе Томбо, мальчика, влюбленного в Кики и, главное, очарованного ее способностью летать. Он любит мастерить и изобретает летающий велосипед. Развитие персонажа аналогично развитию Кики: со временем он обретает уверенность в себе, а его дружба с героиней, по мере того как они учатся понимать друг друга, перерастает из неловкого



© 1989 Eiko Kadono — Studio Ghibli — N.



флирта в более сбалансированные взрослые отношения. Многие эпизоды позволяют Хаяо Миядзаки дать волю своей страсти к авиации: например, изображая замысловатые самолеты в титрах (Handley Page HP42, спроектированный в 1928 году) или ночной полет Кики в начале истории. Не говоря уже о финальных кадрах.

...к мукам творчества

Помимо увлечения авиацией Томбо также олицетворяет творческий процесс. Так же как и муж булочницы Осона, имя которого не называется, это «творец-авантюрист»¹. Еще одно олицетворение творчества — Урсула, художница, с которой Кики знакомится во время своей первой доставки и у которой она находит убежище, когда лишается средств к существованию из-за неуверенности в себе. Урсула станет первой в длинном ряду «творцов-мечтателей», в которых сильное творческое начало

¹ «Творец-авантюрист» и «творец-мечтатель» — это два из трех аватаров творческого персонажа, который появляется во всех произведениях Хаяо Миядзаки, как об этом пишет Эммануэль Труйяр в своей книге «Хаяо Миядзаки и творческий процесс».



гармонично соединяется с мечтательностью. Играв роль старшей сестры, Урсула помогает Кики лучше понять свои магические способности и осознать важную вещь: талант — ничто без практики и постоянной самокритики. Эта идея очень близка тому, как видит творчество трудолюбивый Хаяо Миядзаки. Впрочем, режиссер не смог пройти мимо возможности намекнуть на это. Он изображает себя среди горожан в финале и помещает рекламу с названием студии на один из автобусов.

Самостоятельность и солидарность

«Ведьмина служба доставки» — это простая история с несколькими уровнями прочтения. Первый, доступный даже юным зрителям, — это приключения Кики и ее кота, покинувших родной дом и нашедших новых друзей. Второй — обретение независимости и вступление во взрослую жизнь разных персонажей (Кики, ее кота Зизи, Томбо и, в меньшей степени, Урсулы). Еще один уровень — почти волшебная сеть женской солидарности вокруг Кики. От булочницы Осона до Мадам и ее домработницы Берты, от Урсулы до посетительниц пекарни — количество женщин, которые берут главную героиню под свое крыло, окружают материнской любовью и помогают найти свое место в городе поистине впечатляет. Наконец, последний уровень прочтения, общий для многих произведений Хаяо Миядзаки, касается необходимости прокладывать свой жизненный путь и усилий, которые для этого требуются. Все эти уровни скрываются за легкой историей, в которой магия является лишь одной из сторон повседневной жизни, словно ее рассказывает ребенок, верящий в фей и тайную жизнь любимых игрушек.

К истокам: книга

«Ведьмина служба доставки» является экранизацией одноименной книги (в оригинале *Majo no takkyūbin*), написанной Эйко Кадоно и опубликованной в 1985 году. Успех мультфильма Хаяо Миядзаки вдохновит писательницу создать продолжение приключений героини в пяти книгах, которые выходят с 1993 года. Последняя из них публикуется в 2009 году и описывает взрослую Кики, познающую радости материнства.

Но давайте вернемся к самой первой книге. Это простая и довольно классическая история взросления. Кики тринадцать лет, это озорная и находчивая, но несколько рассеянная и мечтательная молодая ведьмочка. После трех лет обучения у матери-ведьмы ей предстоит улететь в другой город, чтобы поселиться в нем со своим черным котом. Снова увидеться с семьей она сможет только через год. Некоторые элементы (плюшевая кошка, картина) являются общими для книги и мультфильма. Другие, важные для анимационного фильма, в книге не появляются. С другой стороны, приключения Кики в оригинале более многочисленны и разнообразны, чем в работе Миядзаки. Как в любом хорошем романе о взрослении, сложность испытаний для ведьмы и ее кота каждый раз возрастает, но они не такие драматичные, как падающий дирижабль в финале мультфильма. В интервью для *Asahi Shinbun* автор сказала, что на создание Кики ее вдохновила собственная дочь: «Я сделала Кики сверстницей дочери, находившейся в то время как раз между детством и подростковым возрастом. Идея состояла в том, чтобы показать ребенку, как взлететь с помощью собственной магии». Кстати, написание этой истории автора вдохновила рисунок дочери, изображающий ведьму, летящую посреди музыкальных нот.



Для кого?

«Ведьмина служба доставки» — полный нежности мультфильм, в котором нет страшных монстров и сверхъестественных существ, а действие близко к повседневности. Единственными фантазийными элементами являются способность Кики летать и ее говорящий кот Зизи. Мультфильм достаточно короткий (продолжительность 1 час 43 минуты), чтобы до конца удерживать внимание самых маленьких зрителей.

► Сбоку: рекламное изображение. © 1989 Eiko Kadono — Studio Ghibli — N.

КОРОТКО О МУЛЬТФИЛЬМЕ

Название: «Ведьмина служба доставки» (*Majo no takkyūbin*, яп. 魔女の宅急便)

Премьера в Японии: 29 июля 1989 года

Премьера в России: 25 сентября 2008 года

Продолжительность: 103 минуты

Студия: Ghibli

Режиссер: Хаяо Миядзаки

Ассистент режиссера: Сунао Катабути

Сценарист: Хаяо Миядзаки, по книге Эйко Кадоно

Дизайн персонажей: Хироши Оно

Режиссеры анимации: Кацую Кондо, Синдзи Оцука, Ёсифуми Кондо

Композитор: Дзё Хисаиси (с Исао Такахата в качестве музыкального продюсера)



«Небесный замок Лапута»



«Небесный замок Лапута» стал первым мультфильмом, официально созданным Хаяо Миядзаки для студии Ghibli. Эту работу можно назвать мостом между прошлой карьерой режиссера и последующими более личными работами.

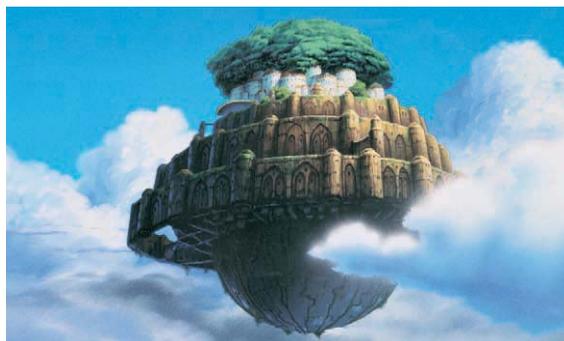


© 1986 Studio Ghibli.

После успеха «Навискаан из долины ветров» Хаяо Миядзаки создает идеальный приключенческий анимационный мультфильм, способный покорить сердца большинства зрителей. «Небесный замок Лапута», спродюсированный Исао Такахатой, на первый взгляд, не имеет того же философского послания, что и «Навиская» или последующие мультфильмы («Принцесса Мононоке», «Мой сосед Тоторо», «Унесенные призраками»). И все же это демонстрация мастерства режиссера и краткое изложение его излюбленных тем, адресованное здесь самым маленьким зрителям. Это способ представить новую студию Ghibli, заявив публике: «Вот что мы можем вам предложить!»

Насыщенная история с узнаваемыми персонажами

«Небесный замок Лапута» — это демонстрация мастерства мультипликатора, ведь за два часа действие мультфильма не останавливается ни на секунду. Чередуются погони (бегом, на поезде, на машине, на летательном аппарате и т. д.) и боевые и пейзажные сцены, режиссер почти не оставляет нам времени на отдых. С первой же сцены нападения пиратов на военное судно «Голиаф» зритель оказывается затянут в самый центр действия, и ему приходится гадать, кто есть кто среди разных персонажей. Здесь очень пригодятся дорогие Хаяо Миядзаки визуальные коды. Падающая девушка Сита с самого начала изображается как главная героиня. Милая и послушная, она не колеблясь разбивает бутылку о голову зрителя и убегает. Те, кто кажется противниками, пираты, имеют узнаваемую внешность, а розовые косички их лидера классифицируют их как антагонистов, с расчетом на то, что зритель определит возможных сообщников. С другой стороны, темные очки стражей Ситы и холодная деловитость их лидера прямо указывают на них как на злейших врагов. По ходу мультфильма история понемногу раскрывается, и каждый персонаж легко помещается зрителем в одну из категорий. Это действительно одна из особенностей «Небесного замка», отлича-





Плакаты, Япония.

ющая его от остальных работ Хаяо Миядзаки: все герои однозначны, они либо хорошие, либо плохие. Более того, это единственный мультфильм, в котором есть настоящий злодей, наряду с графом из «Люпен III: Замок Калиостро». Главного антагониста нельзя оправдать: он хочет вернуть себе трон и единоличную власть над Лапутой, даже если для этого потребуются предать союзников при первой же возможности. И, как и в «Замке Калиостро», героиню и злодея связывает семейная тайна: они представляют две ветви королевского рода Лапуты. Знание одного и кулон другой необходимы, чтобы пробудить летающий город.

Рождение надежды

В «Небесном замке Лапута» переработаны некоторые элементы, присутствовавшие в предыдущих работах Миядзаки: погони взяты из «Люпена III» и «Великого детектива Холмса», лисы-белки, некоторые декорации и то, как камень взаимодействует с Ситой, кажется, пришли прямиком из «Навискаи из долины ветров», отношения Пазу и Ситы напоминают отношения между Конаном и Ланой из «Конан — мальчик из будущего»... Но это не просто повторение предыдущих работ Миядзаки. Этот мультфильм несет собственное послание. «Небесный замок» — это не только предупреждение о могуществе технологий и их разрушительной силе при использовании в военных целях, но и ода авиации и техническому гению человечества. Различными летательными аппаратами, один причудливей другого, и всевозможными механизмами вроде подъемника шахты Миядзаки дает волю своему желанию показать чудеса техники на экране. Изображаемый мир, будь то шахтерский городок Пазу с его надземным метро, военная крепость, где заперта Сита, или сама Лапута, изобилует стимпанк-детальями, сближающими мультфильм с романами Жюль Верна. В финале выжившие роботы-солдаты становятся садовниками Лапуты,

избавленной от всех отбросов человечества. Это вносит нотку надежды на то, что мир, в котором живут Пазу и Сита, будет счастливым.

Хоть Сита и отстает от будущих героинь Хаяо Миядзаки своим скромным характером и неизменной мягкостью, она является выдающимся персонажем наравне с другими героинями «Небесного замка». Дора, лидер угонщиков самолетов, не колеблясь делится своими мыслями о жизни с Пазу и Ситой, словно с собственными детьми. Поначалу враждебная, она превращается в защитницу, не забывая при этом о своих интересах в истории и показывая Пазу и Сите путь к взрослению. Идея перехода (от сна отца Пазу к реальности Лапуты, от семейных историй Ситы к окончательному освобождению острова) является ключевой для «Небесного замка Лапута». Символично, что сам мультфильм стал мостом для Хаяо Миядзаки, который из аниматора, работающего по заказу других компаний, становится режиссером, свободно творящим в собственной студии.



© 1986 Studio Ghibli

Для кого?

Пираты, погони, эпичные приключения двух маленьких детей и роботы... Ни слова больше! В «Небесном замке Лапута» есть все, чтобы покориť детей и подростков. С другой стороны, длительность мультфильма и некоторые сцены вроде окончательного разрушения города могут напугать самых маленьких зрителей.

КОРОТКО О МУЛЬТФИЛЬМЕ

Название: «Небесный замок Лапута» (Tenku no shiro Rapyuta, яп. 天空の城ラピユタ)

Премьера в Японии: 2 августа 1986 года

Премьера в России: 28 февраля 2008 года

Продолжительность: 124 минуты

Студия: Ghibli

Режиссер: Хаяо Миядзаки. **Сценарист:** Хаяо Миядзаки

Художники: Тосиро Нодзаки и Низо Ямамото.

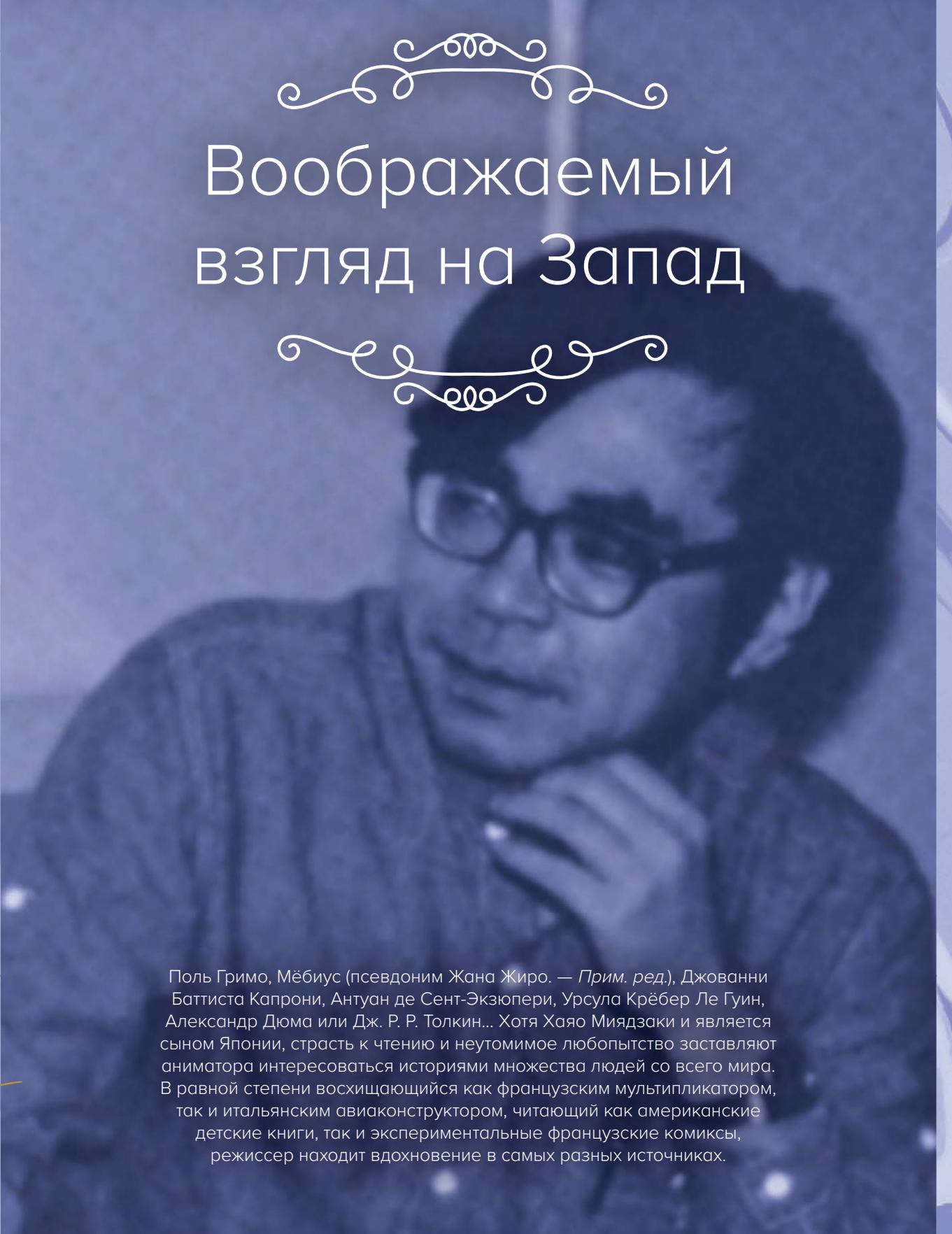
Дизайн персонажей: Цукаса Таннай

Композитор: Дзё Хисаиси

Слова песен: Хаяо Миядзаки



Воображаемый взгляд на Запад



Поль Гримо, Мёбиус (псевдоним Жана Жиро. — *Прим. ред.*), Джованни Баттиста Капрони, Антуан де Сент-Экзюпери, Урсула Крёбер Ле Гуин, Александр Дюма или Дж. Р. Р. Толкин... Хотя Хаяо Миядзакэ и является сыном Японии, страсть к чтению и неутомимое любопытство заставляют аниматора интересоваться историями множества людей со всего мира. В равной степени восхищающийся как французским мультипликатором, так и итальянским авиаконструктором, читающий как американские детские книги, так и экспериментальные французские комиксы, режиссер находит вдохновение в самых разных источниках.

Страсть к литературе



Одна из особенностей Хаяо Миядзаки — талант адаптировать литературную классику, особенно подростковые и детские книги. Откуда же он черпает вдохновение? Просто-напросто из своей страсти к книгам и очень разнообразных и эклектичных вкусов.

Говоря о своих отношениях с Хаяо Миядзаки и Исао Такахатой еще задолго до создания студии Ghibli, Тосио Судзуки рассказывает: «Они оба часто спрашивали меня: «Ты читал эту книгу?» Поскольку я был издателем, то читал немало и считал себя довольно начитанным человеком. Однако они поглощали огромное количество редких и узких книг. Если я не читал книгу, о которой шла речь, мы не могли ее обсуждать. <...> В какой-то момент Мия (Миядзаки) стал все время говорить о «Культивировании растений и истоках сельского хозяйства» Накао Сасукэ¹ (яп. 栽培植物と農耕の起源), исследовании, напечатанном Iwanami, о котором я даже не слышал. «Судзуки, ты не читал это?» Когда я ответил, что нет, Миядзаки бросил: «Ты очень невежественен». Кстати, эта книга частично вдохновила его на создание «Принцессы Мононоке»².

С самого детства Хаяо Миядзаки убежал в мир книг и комиксов. Он зачитывался работами Тэцудзи Фукусимы, Содзи Ямакавы и Осаму Тэдзуки. Изучая экономику в университете, Хаяо Миядзаки вступает в исследовательский кружок детской литературы. Под этим помпезным названием скрывался клуб любителей книг и манги,

написанных для детей и подростков. Присоединившись к Toei Animation и начав работать над многими адаптациями детских книг, а кроме того, став отцом, режиссер еще больше расширяет диапазон чтения. С его помощью он не только обогащает собственные картины, но и дарит творческие идеи окружающим. Именно потому, что Миядзаки читал сёдзе-манги «Со склонов Кокурико» и «Шепот сердца» и предложил перенести их на экран, Ghibli выпускает одноименные мультфильмы. Точно так же появляются аниме-адаптации «Добываек» и «Воспоминаний о Марни». Часть предложений мультипликатора воплощают другие режиссеры: так, «Надя с загадочного моря» Хидзаки Анно в значительной степени вдохновлена «Двадцатью тысячами лье под водой» Жюль Верна, а задолго до выхода мультфильма Горо Миядзаки «Сказания Земноморья» экранизировать эту сагу Уреулы Крёбер Ле Гуин мечтал сам Хаяо Миядзаки.

Когда мультипликатору все же удастся самому взяться за адаптацию, результат часто довольно далек от оригинала. Так, «Ведьмина служба доставки» и «Ходячий замок» имеют мало общего с одноименными романами. Для Миядзаки книги и комиксы — это только отправные точки, с помощью которых он может выразить собственные мысли и идеи. Даже в оригинальных мультфильмах режиссера, снятых по его собственному сценарию, можно увидеть многочисленные отсылки к литературе. «Унесенные призраками» переключаются то с греко-римской мифологией, то с работами о ёках Сигэру Мидзуки, то с «Ночью на Галактической железной дороге» Кэндзи Миядзава. «Ветер крепчает» Тацуо Хори подарил свое название мультфильму Хаяо Миядзаки, но сюжет романа мало связан с аниме, точно так же как строчка из стихотворения Поля Валери цитируется без привязки к тексту, а скорее чтобы задать время действия.

¹ Японский ботаник, изучавший возникновение сельского хозяйства в Азии. — *Прим. ред.*

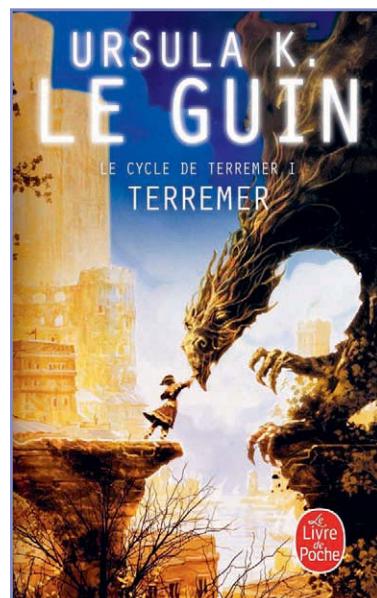
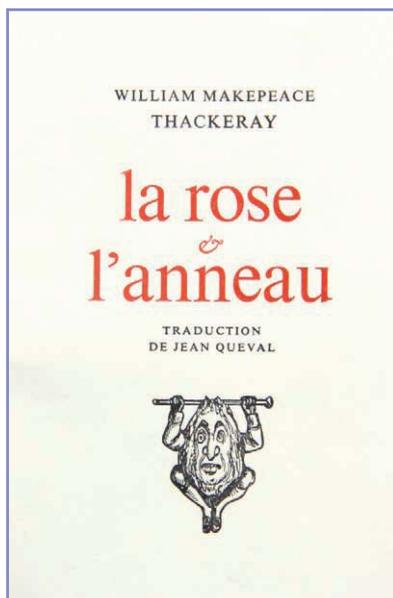
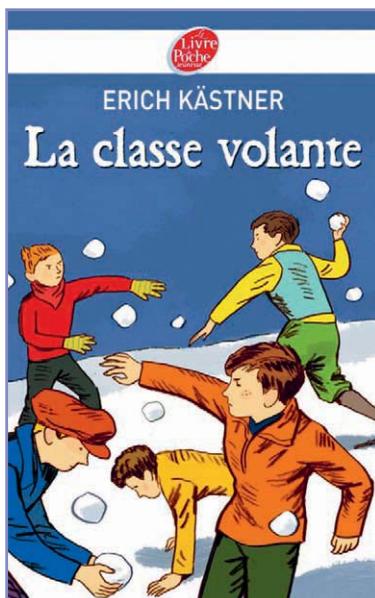
² *Toshio Suzuki* «Mixing Work with Pleasure: My Life at Studio Ghibli», JPIC, 2008.

50 книг, которые должен прочитать каждый

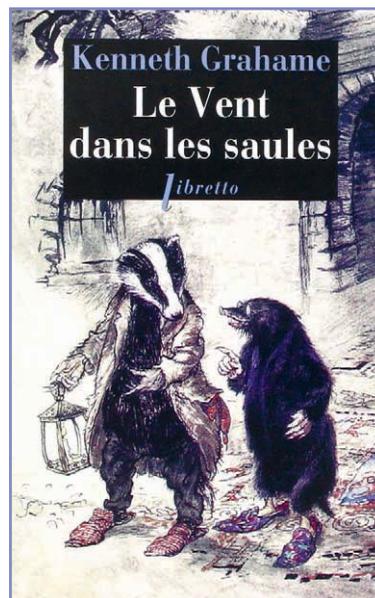
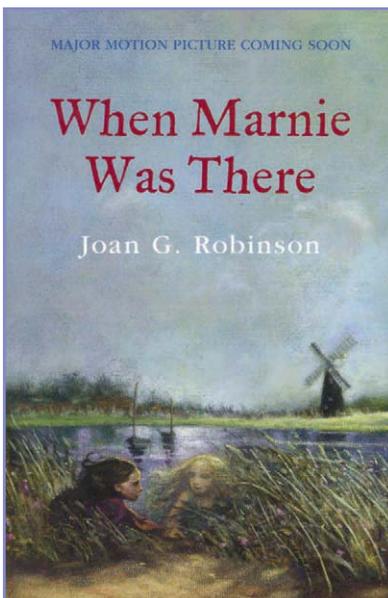
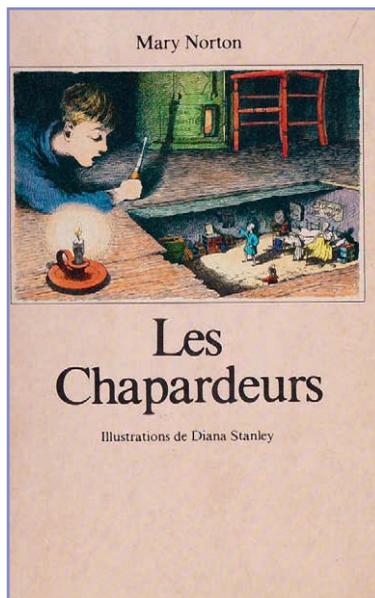


Во время выставки в Музее искусств города Коти в 2011 году Хаяо Миядзаки представил список из пятидесяти книг, которые, по его мнению, нужно прочитать за свою жизнь. Выставка «Книги для мальчиков» предназначалась для детской аудитории, поэтому произведения, которые отобрал режиссер, ориентированы в основном на юных читателей. И все же многие из них он читал уже в осознанном возрасте.

- ◆ «Норвежская ферма», Мари Хамсун
- ◆ «Алиса в Стране чудес», Льюис Кэрролл
- ◆ «Мы все из Бюллербю», Астрид Линдгрен
- ◆ «Соседи: История Джейн Аддамс», Клара Ингрэм Джалсон
- ◆ «Девять сказок», Карел Чапек
- ◆ «Сага о Нибелунгах», Густав Шалк
- ◆ «Из архива миссис Базиль Э. Франквайлер, самого запутанного в мире», Элейн Лобл Конигсбург
- ◆ «Хайди, или Волшебная долина», Йоханна Спири
- ◆ «Приключения Чиполлино», Джанни Родари
- ◆ «Орел Девятого легиона», Розмэри Сатклиф
- ◆ «Сказка об Иване-дураке и его двух братьях», Лев Толстой
- ◆ «Остров сокровищ», Роберт Льюис Стивенсон
- ◆ «Летающий класс», Эрих Кестнер
- ◆ «Путешествие на Запад», У Чэн-Энь
- ◆ «Кольцо и роза», Уильям Теккерей
- ◆ «Ласточки и амазонки», Артур Рэнсом
- ◆ «Фламбардз», Кэтлин Венди Пейтон
- ◆ «Маленькая белая лошадка», Элизабет Гоудж
- ◆ «Хоббит, или Туда и обратно», Джон Рональда Руэл Толкин
- ◆ «Таинственный сад», Фрэнсис Бернетт
- ◆ «Конек-горбунок», Петр Ершов



- ◆ «Маленький лорд Фаунтлерой», Фрэнсис Бернетт
- ◆ «Маленький принц», Антуан де Сент-Экзюпери
- ◆ «Ресторан многих заказов», Кэндзи Миядзава
- ◆ «Волшебник Земноморья», Урсула Ле Гуин
- ◆ «Ветер в ивах», Кеннет Грэм
- ◆ «Приключения Тома Сойера», Марк Твен
- ◆ «Добывайки», Мэри Нортон
- ◆ «Серебряные коньки», Мери Додж
- ◆ «Принцы ветра», Мишель-Эме Боду
- ◆ «Приключения Шерлока Холмса», Артур Конан Дойл
- ◆ «Три мушкетера», Александр Дюма
- ◆ «Путешествие доктора Дулиттла», Хью Лофтинг
- ◆ «Странные истории», Сунлин Пу
- ◆ «Нас было пятеро», Карел Полачек
- ◆ «Робинзон Крузо», Даниэль Дефо
- ◆ «Жизнь насекомых. Рассказы энтомолога», Жан-Анри Фабр
- ◆ «Маленькая книжная комната», Элинор Фарджон
- ◆ «Человек, который посадил лук-батун», Ким Со Ын
- ◆ «Происшествие в Оттербери», Сесил Дэй-Льюис
- ◆ «Женщина, открывшая радий», Элинор Дурли
- ◆ «Летающий корабль», Хильда Льюис
- ◆ «Тисту — мальчик с зелеными пальцами», Морис Дрюон
- ◆ «Бесконечная зима», Лора Инглиз-Уайлдер
- ◆ «Двадцать тысяч лье под водой», Жюль Верн
- ◆ «Том и полночный сад», Филиппа Пирс
- ◆ «Когда здесь была Марни», Джоан Робинсон
- ◆ «Винни-Пух и все-все-все», Алан Милн
- ◆ «Двенадцать месяцев», Самуил Маршак
- ◆ «Нихон рёйки» («Японские записи о чудесах и удивительных происшествиях»)



«Кот в сапогах»



После первого полнометражного опыта с Исао Такахатой и Ясуо Ооцукой Хаяо Миядзаки принимает участие в создании другого мультфильма Toei Animation — «Кота в сапогах». Именно здесь он впервые использует техники и приемы, которые будут часто встречаться в его будущем творчестве.

После коммерческого провала «Принца севера» студия Toei предпринимает новую попытку сделать полнометражный мультфильм, похожий на «Дисней». Так появляется «Кот в сапогах», довольно-таки далекая от оригинала адаптация сказки Шарля Перро. В этой работе нет громких политических заявлений или скрытых смыслов, кроме тех, что уже заложены во французской сказке. Кота Перо приговаривают к смертной казни за то, что спас жизнь мышам. Герой сбегает, поэтому теперь его преследуют три кота-наемника. Убегая от них, он встречает Пьера, сына мельника. Старшие братья выгоняют юношу из дома, чтобы получить наследство. Вместе с котом Пьер отправляется в путешествие. Во время него Перо решает женить парня на Розе, принцессе, обещанной властелину зла Люциферу. Добавьте к этому сюжету банду вороватых мышей, приправьте смешными сценами, не скупитесь на волшебные погони и драки, сдобрите несколькими уместными музыкальными номерами, и вы получите мультипликационный фильм, который интересно смотреть даже спустя пятьдесят лет после выхода.

Чувство ритма

Что насчет Хаяо Миядзаки? Он не был ни режиссером, ни сценаристом этого мультфильма, зато работал над ним в качестве художника. Аниматор

занимался раскадровкой блестящего отрывка — финального эпизода с двойной погоней в замке волшебника. В течение тридцати минут (хронометраж мультфильма едва превышает 1 час 20 минут) зритель следит за двумя остросюжетными действиями: с одной стороны, кот Перо наперегонки с колдуном Люцифером пытается заполнить череп с источником магических сил; с другой стороны, сын мельника Пьер стремится спасти принцессу. Действие постоянно переключается с одной истории на другую, камера перемещается от одного персонажа к другому, но, несмотря на этот непрерывный ритм, зритель не теряется. Более того, он даже точно знает, где находятся герои по отношению друг к другу в этом замке. Такой прием впоследствии довольно часто встречается в режиссерских работах Хаяо Миядзаки: погони в «Люпен III: Замок Калиостро» и «Великом детективе Холмсе», сцены воздушных сражений в «Порко Россо» и битв на крышах кузниц в «Принцессе Мононоке».

Для кого?

Как и многие другие адаптации западной литературы, этот мультфильм предназначен скорее юной аудитории. Детям понравятся яркие гонки и погони, многочисленные шутки и музыкальные паузы. Будьте осторожны, показывая «Кота в сапогах» самым маленьким зрителям, — довольно мрачное начало может их напугать.

КОРОТКО О МУЛЬТФИЛЬМЕ

Название: «Кот в сапогах» (Nagagutsu o haita neko, яп. 長靴をはいた猫)

Премьерав Японии: 18 марта 1969 года

Премьера в России: —

Продолжительность: 83 минуты

Студия: Toei Animation

Режиссер: Ябуки Кимио

Сценаристы: Хисаси Иноуэ, Морисиха Ямамото, по сказке Шарля Перро

Художники: Исаму Цутида, Матадзи Урата, Арика Дайкухара, Садао Кукути, Еити Котабэ, Хаяо Миядзаки, Рэйко Окуяма, Акэми Ота, Оцука Ясуо

Дизайн персонажей: Ясудзи Мори

Композитор: Уно Сэйитиро



Японская афиша. © 1986 Студия Ghibli.

К истокам: сказка

Желая подражать популярным мультфильмам Уолта Диснея, Тоей Animation берет за основу известную детскую сказку XVII века. Речь идет о «Коте в сапогах» Шарля Перро. Эта история с неоднозначной моралью рассказывает, как младший из братьев, унаследовав только кота, умудряется с его помощью облапошить короля и жениться на его дочери, изображая богатого маркиза. Аниме близко к оригиналу, разве что у кота появляется имя Перо (в честь автора сказки), а людоед становится

колдуном. Еще одно отличие — в финале сказки кот съедает превратившегося в мышь людоеда, а главный герой забирает его имущество; в мультфильме такого нет. «Кот в сапогах» имеет множество адаптаций в виде театральных пьес, балетов, фильмов и мультфильмов (включая «Шрек»). Однако не только в истории Шарля Перро лукавый питомец помогает своему владельцу. Скандинавские, итальянские и индийские сказки изображают множество хитроумных котов, приносящих богатство хозяевам.



長ぐもはいた猫

せ がい し ち ら
 8 日間 世界一周

«Люпен III: Замок Калиостро»



Первый полнометражный мультфильм Хаяо Миядзаки, «Люпен III: Замок Калиостро» является адаптацией манги Monkey Punch «Люпен III». Несмотря на заранее определенные рамки, Хаяо Миядзаки умудряется наполнить их своим содержанием.

Во время работы над своим первым мультфильмом «Люпен III: Замок Калиостро» Хаяо Миядзаки уже имел опыт взаимодействия с историей. За несколько лет до этого вместе с Исао Такахатой его нанимают, чтобы реанимировать убыточный аниме-сериал «Люпен III» для канала NTV. Совместные усилия, в том числе изменение персонажей и добавление элементов голливудских фильмов, привлекают новых зрителей. Однако этого оказывается недостаточно для того, чтобы канал продлил сериал: его закрывают после двадцати трех эпизодов. И все же в итоге он становится любимцем японской публики благодаря многочисленным продолжениям.



© TMS Entertainment. Все права защищены.

Аниме-сериал был гораздо популярней манги Monkey Punch (псевдоним Кадзухико Като. — Прим. ред.), в которой главный герой был не благородным разбойником, а опасным и неуравновешенным бандитом. Полнометражный мультфильм уходит еще дальше от оригинала и изображает Люпена верным рыцарем княжны Клариссы, уважающим ее невинность и отказывающимся втягивать девушку в свой распутный образ жизни. Во время работы над «Замок Калиостро» у Хаяо Миядзаки почти нет творческой свободы: так, он не может менять характеры основных персонажей (Люпен, Дзигэн, Гоэмон, инспектор Дзёнигата, Фудзико). И все же, действуя в заданных рамках, он углубляет личности героев и выводит их за пределы привычных ролей.



Итальянская афиша.

Таким образом, Дзёнигата, получивший повышение до инспектора Интерпола, становится невольным сообщником Люпена III (хотя раньше был его врагом. — Прим. ред.). Исключение составляет лишь бедный Гоэмон, который играет очень незначительную роль в мультфильме.

Набросок героинь на будущее

На первый взгляд, в работе сложно заметить почерк Миядзаки. Визуально она повторяет образы аниме-сериала, почти не оставляя места для полета фантазии. Точно так же сюжет мультфильма

ма разворачивается в рамках жанра: неожиданные повороты, переодевания, погони, хитрые мошеннические схемы, в которых мы сначала видим результат, а потом получаем объяснение, как это произошло. Тем не менее и визуально, и идейно «Люпен III: Замок Калиостро» предсказывает основные приемы и темы будущей фильмографии режиссера. Например, в изображении женщин. Фудзико, как и в аниме-сериале, является женской версией Люпена. Однако Кларисса выходит за пределы привычного образа. Невинная девушка, воспитанная вдали от всех, она могла бы стать идеальной «девой в беде». Именно так ее видит Люпен. В то же время девушка с самого начала занимает активную позицию: она становится сообщницей Люпена, чтобы помочь ему противостоять планам графа, и жертвует собой ради его защиты. Добрая, волевая и немного упрямая, она станет прототипом многих будущих героинь Хаяо Миядзаки, например Тихиро из «Унесенных призраками» или Софи из «Ходячего замка». Вот только решительности ей чуть-чуть не хватает. Летательные аппараты, вроде похожего на вертолет автожира и крыльев Фудзико, дают Хаяо Миядзаки возможность перенести действие в воздух и выразить свою страсть к авиации.

Спустя десять лет после «Принца севера» с его скрытым политическим посланием Хаяо Миядзаки не проходит мимо возможности добавить новое скрытое сообщение в «Люпен III: Замок Калиостро». В оригинале интрига строилась вокруг жадности графа и его желания заполучить наследство Клариссы. Миядзаки же добавляет в сюжет историю о фальшивых деньгах и убийствах противников на протяжении веков, помещая таким образом семью князей Калиостро в сердце секретной игры альянсов. Режиссер сталкивает инспектора Дзёнигата с коррумпированным начальством, стремящимся замять расследование, чтобы избежать

скандала. Действие «Люпен III: Замок Калиостро» разворачивается в идеализированной Южной Европе неподалеку от Италии с ее Ривьерой, которая еще появится в «Порко Россо». Внешний вид замка воспроизведет сын режиссера Горо Миядзаки. Убежище колдуна в «Сказаниях Земноморья» внешне является почти идентичной копией владений семьи Калиостро, включая башню.



Издание DVD, Франция

Для кого?

Если оригинальная манга своим фривольным и грубоватым содержанием ориентируется на подростков и взрослых, ее анимационная версия подойдет более широкой аудитории. Благодаря скромности Хаяо Миядзаки мультфильм получился целомудренным и подойдет для детей, которым полюбится экшен.

КОРОТКО О МУЛЬТФИЛЬМЕ

Название: «Люпен III: Замок Калиостро» (Lupin III: Cagliostro no Shiro, яп. ルパン三世 カリオストロの城)

Премьерав Японии: 15 декабря 1979 года

Премьера в России: 28 мая 2009 года (на DVD)

Продолжительность: 100 минут

Студия: TMS Entertainment

Режиссер: Хаяо Миядзаки

Сценаристы: Хаяо Миядзаки, Харука Ямадзаки, по манге Monkey Punch, вдохновленной произведениями Мориса Леблана

Художник: Кобаяси Ситиро

Дизайн персонажей: Оцука Ясуо

Композитор: Юджи Оно

«Великий детектив Холмс»

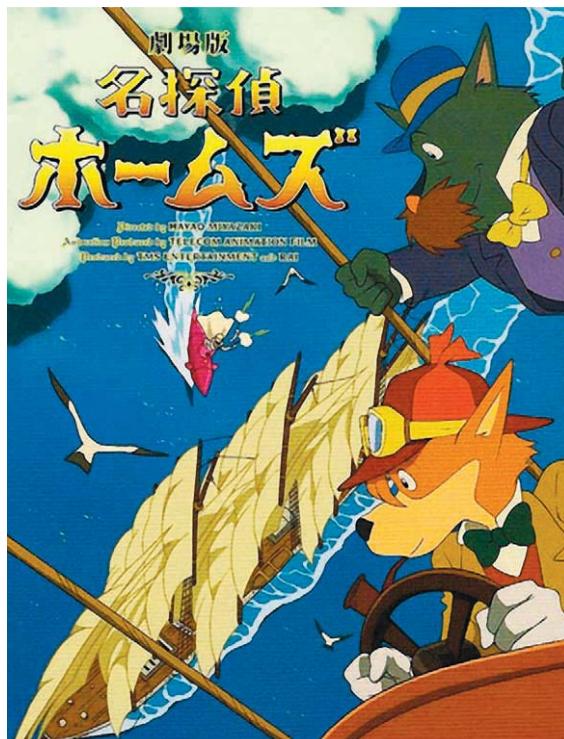


Аниме-сериал «Великий детектив Холмс», разработанный Марко Паготом и Хаяо Миядзак, продержался только один сезон. И все же эта адаптация рассказов сэра Артура Конан Дойла для многих зрителей стала воротами во вселенную Миядзак. В этой работе мы снова встретим множество любимых тем режиссера.

Задолго до распространения полнометражных мультфильмов Хаяо Миядзак за пределами Японии режиссер заявил о своем таланте европейским зрителям с помощью телевидения. Сделал он это с помощью аниме-сериала «Великий детектив Холмс», созданного студиями TMS Entertainment и RAI. Работа с итальянцами Марко и Ги Паготом отчасти вдохновит Хаяо Миядзак на создание «Порко Россо». Но вернемся к аниме-сериалу. В этой довольно вольной интерпретации историй о Шерлоке Холмсе с антропоморфными собаками в главной роли, транслируемой с 1984 года по 1985 год во Франции, Италии и Японии, легко заметить почерк Миядзак. В шести эпизодах, снятых им лично (3–5 и 9–11), он обращает-



ся к дорогим сердцу темам: семье, месту женщин в обществе, авиации, механике, антикапитализму и т. д. Авторство аниматора чувствуется и визуально — в мультфильме мы обнаружим множество механизмов: штампующая фальшивые монеты машина в «Большой тайне маленькой Марты» (эпизод 3), механический птеродактиль Морнарти и его приспешники, которые впервые появляются в «Голубом карбункуле» (эпизод 5), подводные лодки и другие суда из «Сокровищ моря» (эпизод 9), гигантская копилака из «Исчезновения золотых монет» (эпизод 11) и, конечно же, самолеты



Издательство Blu-ray, Япония © RAI REVER. TMS Entertainment

и летательные аппараты «Воздушного боя над Дувром» (эпизод 10).

Некоторые локации напоминают о других произведениях Хаяо Миядзак: так, замок мистера Гилмора и горные долины отсылают к логову злодея в «Замке Калиostro» и будущим локациям «Небесного замка Лапута». Так как аниме-сериал создавался для юной аудитории, Хаяо Миядзак меняет героев Артура Конан Дойла по своему вкусу и создает новых персонажей. Так, молодая воровка Полли из «Голубого карбункула» вдохновлена сиротами, которых Шерлок Холмс иногда использовал для сбора информации. Эта находчи-

вая, изворотливая молодая героиня предвосхищает Кики и Тихиро из будущих работ Миядзаки. Маленькая Марта из одноименной серии своей внешностью и находчивым характером послужит прототипом для Мэй и Поньо. Профессор Мориарти, который довольно редко появляется в оригинале, тоже сильно переработан. В противоположность добродушному Шерлоку Холмсу он напоминает злобного волка и руководит двумя глуповатыми



помощниками. Это главный антагонист Холмса. Коварные планы Мориарти все время терпят неудачу, а в одной из серий («Похищение миссис Хадсон») он и вовсе попадает под чары миссис Хадсон и становится жертвой ее манипуляций. Впрочем, Шерлок Холмс и доктор Ватсон тоже не могут устоять перед ее обаянием.

Если динамика отношений между детективом и его помощником вполне соответствует романтическим прототипам, то характеры главных героев сильно меняются. Шерлок Холмс играет на скрипке, но больше не курит трубку (у него нет табачной зависимости, так что он просто носит ее с собой). Сам детектив перестал быть женоненавистником, а Ватсон — ловеласом. Вместе они за-

ботятся о своей квартирной хозяйке. Надо сказать, что изменения коснулись и миссис Хадсон. Она выигрывает от них больше всего. По-прежнему вдова, она изображается молодой женщиной по имени Мэри. В книгах Артура Конан Дойла так зовут жену Ватсона, и, кажется, сердце мультяшного доктора тоже оказывается пленником ее чар. Характер миссис Хадсон также меняется. В серии с похищением она не паникует, оказавшись в логове профессора Мориарти, а пользуется случаем, чтобы устроить там генеральную уборку (совсем как Софи в «Ходячем замке»). В «Воздушном бое над Дувром» Мэри Хадсон и вовсе затмевает Шерлока Холмса своей бесстрашностью и страстью к авиации и автомобилям. В этом она предвосхищает более взрослых героинь Миядзаки и некоторых второстепенных персонажей вроде матери Сосукэ из «Рыбки Поньо на утесе».



Для кого?

Этот аниме-сериал с антропоморфными собаками создан специально для того, чтобы познакомить самых маленьких зрителей с приключениями Шерлока Холмса. В мультфильме много экшена, но совсем нет насилия — если герои стреляют, то используют оружие не против людей, а против неодушевленных предметов. 5+.

КОРОТКО ОБ АНИМЕ-СЕРИАЛЕ

Название: «Великий детектив Холмс» (Meitantei Holmes яп. 名探偵ホームズ)

Премьера в Японии: 6 ноября 1984 года (TV Asahi). На большом экране две серии были показаны перед «Навискаей из долины ветров» в 1984 году, еще две — перед «Небесным замком Лапута» в 1986 году

Премьера в России: —

Продолжительность: 26 серий по 25 минут

Студии: TMS Entertainment, RAI

Оригинальная концепция: Макро Пагот, Хаяо Миядзаки

Режиссеры: Хаяо Миядзаки, Кесукэ Микурия

Сценаристы: Марко и Жи Паготы, Хаяо Миядзаки, Сунао Катабути, Цунехиса Ито, по произведениям сэра Артура Конан Дойла

Художники: Нидзо Ямамото, Дзин Кагеяма

Дизайн персонажей: Цукаса Таннаи, Ёсифуми Кондо, Кадзухидэ Томонага, Китаро Косака

Композитор: Кэнтаро Ханэда

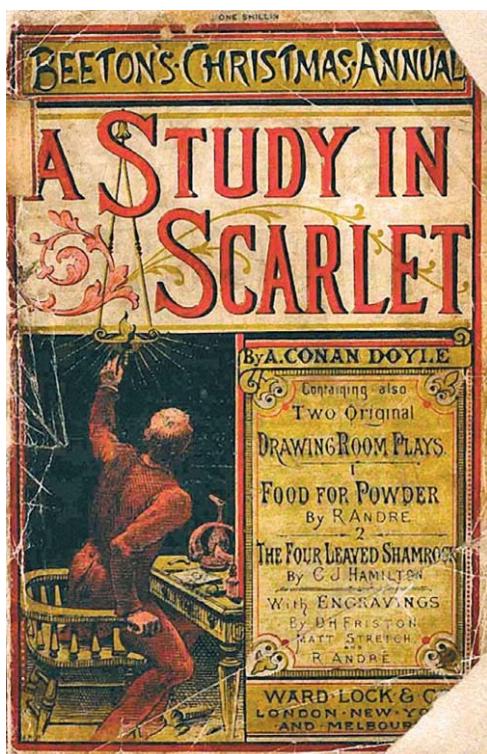
К истокам: романы и повести

Шерлок Холмс, впервые появившийся в «Этюде в багровых тонах» сэра Артура Конан Дойла, стал архетипом детектива, использующего свои уникальные наблюдательные и дедуктивные способности для раскрытия дел. Британский сыщик является главным героем четырех романов («Этюд в багровых тонах», «Знак четырех», «Собака Баскервильей», «Долина Страха») и 56 рассказов, выходявших в период между 1887 и 1927 годом. Шерлок Холмс имеет множество экранизаций и книжных адаптаций: действие переносилось в современность, детектив становился стариком и молодым юношей, а иногда и вовсе stalkивался со сверхъестественными существами (Великие Древние Лавкрафта) или знаменитыми убийцами прошлого (Джек Потрошитель). В отличие от Шерлока Миязаки, оригинальный Холмс — довольно эксцентричный и высокомерный мужчина, избегающий сближения с людьми и недолюбливающий женщин. Он много курит и регулярно употребляет легальные в то время морфин и кокаин. Хаяо Миязаки почти не меняет характеры доктора Ватсона и инспектора Лестрейда. Зато профессор Мориарти становится противником

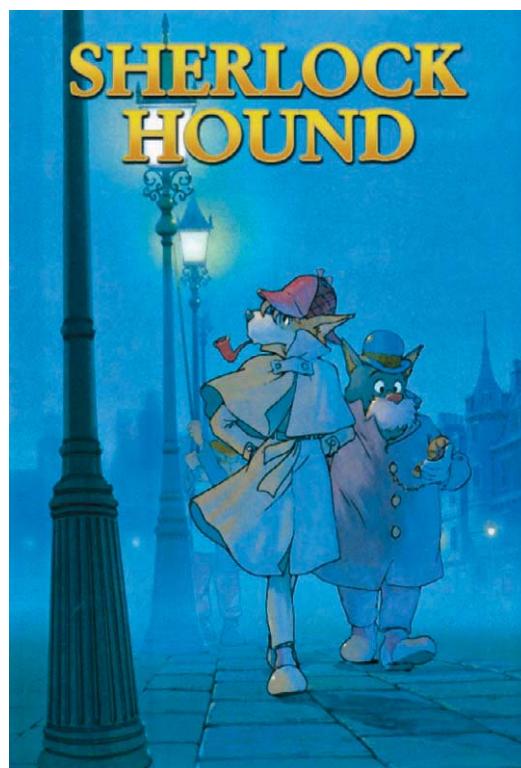


Компакт-диск с саундтреком, Япония.

главного героя почти в каждом эпизоде. В оригинале он упоминается всего в пяти рассказах и появляется два раза: в «Долине Страха» и «Последнем деле Холмса» (где вместе с Шерлоком, кажется, погибает в Райхенбахском водопаде). Полковник Себастьян Моран, верный сообщник Мориарти, в аниме становится двумя немного глуповатыми помощниками Тодом и Смайли.



«Этюд в багровых тонах» Артура Конан Дойла, иллюстрированное издание, 1891.



Английская афиша аниме-сериала. © RAI. REVER. TMS Entertainment.

Запад как источник визуального вдохновения



Большой поклонник западной литературы и культуры, Хаяо Миядзаки очень много путешествовал по Европе. В начале своей карьеры на студии Toei, а затем Nippon Animation он часто ездил в командировки за границу, что очень обогатило его работы того времени, но еще больше отразилось на дальнейшем творчестве.

Сформировавшись под влиянием Исао Такахаты, Хаяо Миядзаки имеет одну особенность: он всегда стремится как можно больше узнать о географии и истории места, в котором будет происходить действие нового мультфильма. Хотя оба режиссера были коллегами по студии Ghibli, первый всегда выступал в роли ментора для второго. В 1970-е годы они вместе работают над экранизациями классических комиксов и подростковой западной литературы для Nippon Animation. Студия дает им возможность путешествовать за границей, чтобы проникнуться атмосферой разных стран и погружаться в мелочи повседневной жизни разных народов. Во время работы над «Хайди — девочкой Альп» Исао Такахата вместе с командой аниматоров во главе с Хаяо Миядзаки отправляется на несколько недель в Швейцарские Альпы, во время создания «3000 лиг в поисках матери» — в итальянскую Геную, а при подготовке «Анны из Зеленых Мезонинов» — на Остров Принца Эдуарда на границе с Канадой.



Хайди, дуску. © 1975 Zuiyo Production. © 2012 Studio 100 Media GmbH.



«Анна из Зеленых Мезонинов», постер, Япония. © 2009 Nippon Animation.

Во время командировок сотрудники студии максимально погружаются в жизнь этих мест, отмечают мельчайшие детали, чтобы позже воплотить увиденное на экране. Возьмем, к примеру, «Анну из Зеленых Мезонинов». Источник в лесу неподалеку от Эйвонли, рядом с которым встречались главная героиня и ее подруга Диана, существовал на самом деле. В аниме единственным отличием от реального места стало то, что художники поместили источник чуть дальше от входа в лес, чтобы прогулка девочек выглядела как маленькое приключение. По словам Тосио Судзуки, только благодаря кропотливой подготовительной работе Исао Такахаты, Хаяо Миядзаки и команды аниматоров стала возможна невероятная детализация «Хайди — девочки Альп», в которой даже форма хлеба имеет реальный прототип. Эта работа на-

столько впечатляет, что в 2005 году Горо Миязаки организовал выставку «Хайди: работа создателей», посвященную подготовке к мультфильму. Помимо фотографий, зарисовок Швейцарии и эскизов будущих персонажей среди экспонатов были макеты разных ключевых локаций аниме вроде хижины дедушки. В конце можно было увидеть макеты овечек, которые сентиментальный Хаяо Миязаки впоследствии установил в своем кабинете в студии Ghibli. Во время работы над «Хайди» режиссер каждое утро видел пасущихся баранов и встречал их по вечерам, когда они возвращались в загон.

Заграничные командировки будут использоваться и во время работы над «Небесным замком Лапута», первым мультфильмом Хаяо Миязаки на студии Ghibli. Исао Такахата отправляет часть команды в Великобританию, а точнее в Уэльс, сердце горной промышленности. Незадолго до



«Небесный замок Лапута». © 1986, Студия Ghibli.

этого проходила знаменитая забастовка британских шахтеров 1984–1985 годов, поэтому в родной деревне Пазу можно обнаружить не только красивые горные пейзажи, но и интересные детали вроде социалистических листовок на стенах.

И снова командировки

Иногда заграничные поездки не были заточены под производство новых мультфильмов. Например, так было с «Пепси Длинныйчулок». В 1969 году Ясуо Ооцука, бывший наставник Миязаки и Такахаты в Toei Animation, работает на студии A Production. Он предлагает двум молодым художникам объеди-

ниться и поработать вместе над адаптацией «Пепси Длинныйчулок» Астрид Линдгрен. Необходимо лишь получить согласие писательницы... Миязаки и Такахата отправляются в Швецию. Но, несмотря на предпринятые попытки договориться, писательница категорически отказывается видеть свое произведение в форме мультфильма.

Что же делать с уже собранным материалом? Использовать в других проектах. Так, эскизы для Пепси лягут в основу Минико, маленькой девочки, воспитываемой пандой, в мультфильмах «Панда большая и маленькая» и «Большая панда и маленькая панда: Дождливый день в цирке». Кроме того, позже наработке будет использоваться Горо Миязаки при работе над «Роньей, дочерью разбойника» для другой студии.

К счастью все эти дорогостоящие поездки помогли создать не только один мультфильм или аниме-сериал, а несколько. Так, путешествие в Геную позволило идеально воссоздать город в «3000 лет в поисках матери», а также разработать локацию для «Люпен III: Замок Калиостро» и «Порко Россо», чье действие происходит в Италии. Путешествие в Стокгольм для переговоров с Астрид Линдгрен позволило Миязаки достаточно проникнуться городом, чтобы изобразить его в «Ведьминной службе доставки». В то время как Неаполь, Амстердам и Париж (с его мороженым семьи Бертийон) могут похвастаться, что стали прообразами нескольких улиц города Кики, именно Стокгольм

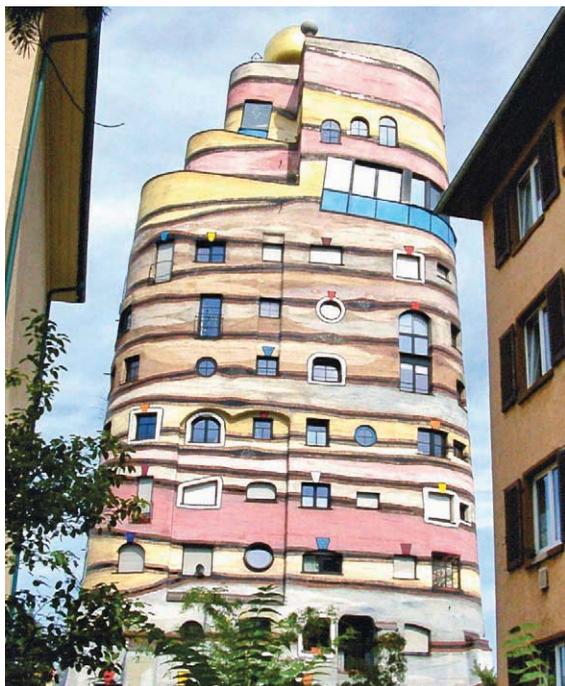


Городской отель, Стокгольм. © D. R.

является основным источником вдохновения режиссера. Так, башня, за которую цепляется дирижабль в мультфильме, — точная копия городской ратуши.

Вдохновение во всем

Помимо командировок для подготовки к мультфильмам Хаяо Миядзаки часто ездит за границу для продвижения своих работ. Во время поездки в Берлин в рамках премьеры «Принцессы Мононоке» режиссер заезжает в Вену, чтобы полюбоваться зданиями Фриденсрайха Хундертвассера. Работы ар-



Лесная спираль Хундертвассера, Дармштадт, Германия. © D. R.

хитектора послужили вдохновением для музея студии Ghibli. А ужин в одном из ресторанов нашел отражение в нескольких блюдах, которые едят родители Тихиро в «Унесенных призраками». Во время каждого путешествия как по Японии, так и за границей Миядзаки много фотографирует. Эти снимки он использует при работе над мультфильмами. Пожалуй, самый удивительный пример — «Ходячий замок». Родной город главной героини был вдохновлен путешествием Хаяо Миядзаки в Эльзас в 2001 году по случаю парижской премьеры «Унесенных призраками». Дворец позаимствовал некоторые черты Версаля, а также разных венских зданий, увиденных режиссером. Город Портхавен — смесь галльского колорита и шведских пейзажей, увиденных еще при подготовке «Пеппи Длинныйчулок» и использованных в «Ведьминой службе доставки».

Любовь Миядзаки — Citroën 2CV

В первой половине «Замка Калиостро» есть очень яркая сцена. Женщина на высокой скорости мчится в машине Citroën 2CV, чтобы сбежать от преследователей, а Люпен III и Дзигэн помогают ей на своем Fiat 500. Почему в мультфильме появляются именно эти автомобили? Модель 2CV можно встретить в гараже Хаяо Миядзаки. Режиссер влюбился в эту машину с тех пор, как впервые увидел фильм «Любовники» с Жанной Моро: «Даже больше, чем Жанна Моро, в этой картине о супружеской измене мое внимание привлек маленький

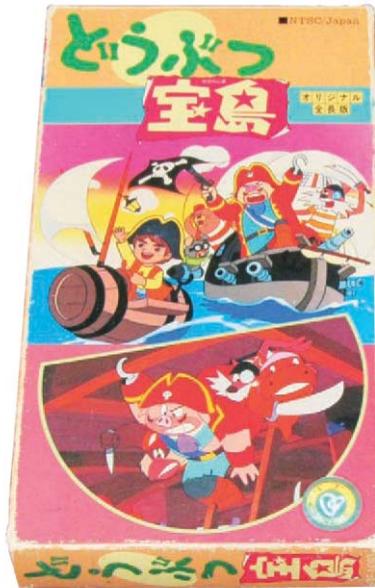
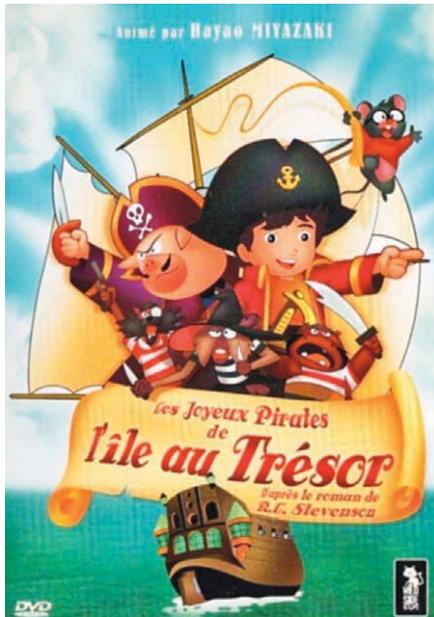


«Замок Калиостро». © TMS. Все права защищены.

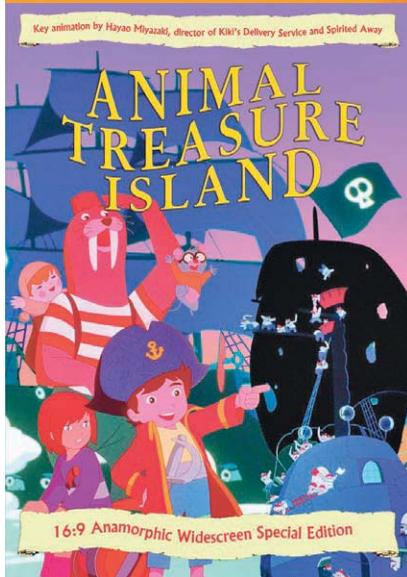
и странный “ситроен”». С тех пор режиссер всегда водит этот автомобиль. Первый, желтый Citroën 2CV он купил в Великобритании. Когда производство машин с левым рулем в этой стране прекратилось, он начал модифицировать их, чтобы иметь возможность водить в Японии. Правда, ему пришлось прерваться в 1980-е, поскольку в то время его любимый транспорт был запрещен для использования в черте города. Citroën 2CV сильно напоминает французские самолеты 1930-х годов, поэтому он не мог не понравиться тому, кто страстно увлечен авиацией. Машина появляется в коротком комиксе октябрьского номера Model Graphix 1985 года.



Замок Калиостро, модель 2 CV.



Сверху вниз и слева направо: Французское DVD-издание, японское VHS, русский постер, японское DVD-издание, англо-саксонское видеоиздание, киноизображения.
© 1971 Toei Company Ltd.



«Остров сокровищ»



В то время, когда Хаяо Миядзаки работал аниматором на студии Toei, ему приходилось вести несколько проектов сразу. Одним из них был «Остров сокровищ», для которого аниматор не только создал рисунки, но и доработал сценарий, придав аниме узнаваемые черты своих будущих работ.

Редко упоминаемый в фильмографии Хаяо Миядзаки, «Остров сокровищ» вышел на экраны в 1971 году. В нем уже чувствуется почерк мастера. Официально Миядзаки работал над этим мультфильмом только в качестве художника-аниматора. Однако на самом деле он непосредственно со сценаристами Такаши Ийдзимой и Хироси Икэдой занимался доработкой сюжета. Некоторые новые сцены и персонажи, которых нет в романе Роберта Стивенсона, добавили аниме индивидуальности. Возьмем, к примеру, Кэти, младшую дочь Флинта, которая помогает Джиму. В романе 1883 года такой героини нет (в мультфильме она занимает место Бена Ганна). У этой юной девушки сильный и независимый характер, ей присущи все черты будущих главных героинь Миядзаки. Помощь Кэти в поисках сокровищ будет необходима для Джима. Смешливая антропоморфных животных (у Джона Сильвера голова поросенка, хоть и не такая симпатичная, как



у Порко Россо) и людей (Джима и Кэти), Миядзаки делает экранизацию более легкой, чем оригинал. В ней есть комические отступления и даже музыкальные номера, например организация праздника на корабле. Это, конечно, не мультфильм для всех возрастов, но настоящее развлечение для самых маленьких. К тому же это прекрасный повод для взрослых обратиться к оригинальному роману.



Для кого?

Эта добросовестная экранизация «Острова сокровищ», смешивающая антропоморфных существ, животных и людей, предназначена для самых маленьких. Для взрослых «Острову сокровищ», пожалуй, недостает глубины, но он точно очень порадует детей.

КОРОТКО О МУЛЬТФИЛЬМЕ

Название: «Остров сокровищ» (Dobutsu takarajima, яп. どうぶつ宝島)

Премьера в Японии: 20 марта 1971 года

Премьера в России: —

Продолжительность: 78 минут

Студия: Toei Animation

Режиссер: Хироси Икэда

Сценаристы: Кеи Ийдзима, Хироси Икэда, по роману Роберта Льюиса Стивенсона «Остров сокровищ»

Сценарист-консультант: Хаяо Миядзаки

Художники: Исами Цутида, Хаяо Миядзаки

Композитор: Наодзуми Ямамото

«Конан — мальчик из будущего»

Аниме-сериал, заказанный японским телевидением, «Конан — мальчик из будущего» стал первым самостоятельным проектом Хаяо Миядзаки. Работая над экранизацией подросткового романа, режиссер заложит фундамент для своих будущих произведений.

Перед тем как взяться за свой первый полнометражный мультфильм «Люпен III: Замок Калиостро», Хаяо Миядзаки работает над аниме-сериалом, который выходит на японском центральном телевидении в 1978 году. Мультипликатор решает экранизировать американский подростковый роман «Невероятный прилив», написанный Александром Кеем. Главный сценарист и режиссер двадцати четырех из двадцати шести серий, Миядзаки сильно отходит от текста оригинала, например добавив капитана Дайса и Джимси, компаньона



Японский плакат. © NIPPON ANIMATION CO., LTD. 1978 г.

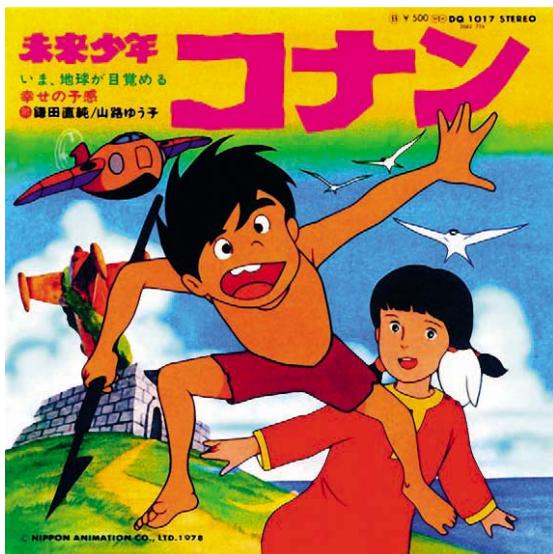


Конана. Он отходит и от главной сюжетной линии, чтобы добавить свое пацифистское и экологическое послание.

В «Конане — мальчике из будущего» война опустошает Землю к 2008 году и провоцирует цунами, которое погружает большую часть суши под воду. Двадцать лет спустя юноша, живущий на острове со своим дедом, находит на берегу девушку. В результате он оказывается втянут в войну между двумя городами — Индастрии и Хай Харбором. В этой истории все хотят завладеть средством для использования солнечной энергии: одни — чтобы выжить, другие — чтобы победить в войне и удержать свою власть. Сюжет «Конана — мальчика из будущего» послужит основой для «Небесного замка Лапута», первого полнометражного мультфильма Миядзаки для студии Ghibli. В нем появятся два героя, сильно напоминающие повзрослевших Конана и Лану. Если внешне Монсли, руководящая войсками Индастрии, предвосхищает Навсикаю, ее сильный характер становится предвестником принцессы Кушаны и госпожи Эбоси из «Принцессы Мононоке». Конан и его дедушка кажутся преемниками героев «Принца севера». А всевозможные корабли, самолеты, космические ракеты

и роботы — отражение страсти Миядзаки к авиации и причудливым механизмам.

С первой же серии Хаяо Миядзаки помещает в свое аниме мощное философское послание: жестокость не приносит ничего хорошего, человек должен жить в гармонии с природой, а не властвовать над ней, потому что гонка за властью всегда ведет к катастрофе. Вместе с тем он не забывает о юных зрителях. Конан и Джимси, наряду с другими персонажами, становятся источником невероятного количества смешных моментов. А способности героев позволяют изобразить самые невероятные события.



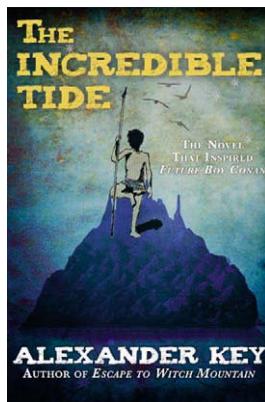
Рекорд 45 об./мин.

Для кого?

Первый аниме-сериал Миядзаки для центрального японского телевидения, «Конан — мальчик из будущего» — это первоклассный образец жанра сёнэн с его приключениями, юмором и драматичными поворотами сюжета. В чем-то мультсериал устарел, но он все еще может понравиться младшеклассникам.

К истокам: подростковый роман

Как это часто случалось с аниме-сериалами 1970–1980-х годов, в основе «Конана — мальчика из будущего» лежит классический подростковый роман. Это «Невероятный прилив» Александра Кея. Действие романа происходит в постапокалиптическом мире. В книге две сюжетные линии. Первая — история семнадцатилетнего подростка Конана, который пять лет выживал на заброшенном острове, а потом оказался втянут в войну между Индастрией и Хай Харбором. Вторая — история девушки Ланы, которая пытается спастись от хулигана Орло и капитана Дайса, нанятых Индастрией, чтобы спровоцировать войска Хай Харбора. Как и в мультсериале, в романе научные открытия и разработки дедушки Ланы становятся источником всеобщей алчности. Однако есть и отличие: в то время как Хаяо Миядзаки создает счастливую концовку для героев с возвращением на остров, Александр Кей оставляет своего читателя с открытым финалом. На Хай Харбор обрушивается цунами. Чтобы спастись от волны, Конан и Лана вместе с другими жителями укрываются на вершине. На этом роман обрывается, и читателю остается лишь гадать, что будет с героями.



Английское и итальянское издания романа.

КОРОТКО ОБ АНИМЕ-СЕРИАЛЕ

Название: «Конан — мальчик из будущего» (Mirai shōnen Conan, яп. 未来少年コナン)

Премьера в Японии: 4 апреля 1978 года на NHK

Премьера в России: —

Продолжительность: 26 эпизодов по 25 минут

Студия: Nippon Animation

Режиссеры: Хаяо Миядзаки, Кэйдзи Хаякава, Исао Такахата

Сценаристы: Хаяо Миядзаки, Акира Накано, Содзи Есикава, Сатоси Куруми, по роману Александра Кея «Невероятный прилив»

Художник: Нидзо Ямамото. **Дизайн персонажей:** Ясуо. **Композитор:** Синъитиро Икэбэ

«Ходячий замок»



В «Ходячем замке» Хаяо Миядзаки еще раз обращается к подростковому роману и трансформирует его текст в нечто совершенно другое. В этом мультфильме режиссер развивает темы, которые сыграли важную роль в его собственных отношениях.

Хаяо Миядзаки не очень любит «Ходячий замок». Тем не менее мультфильм объединяет главные темы творчества режиссера и повторяет многие элементы его предыдущих работ. Трансформация Хаула и даже его прическа напоминают о Хаку из «Унесенных призраками». Некоторые диалоги Софи с второстепенными персонажами кажутся прямо заимствованными из «Ведьминой службы доставки». А воздушные бои и украшение главной героини отсылают зрителя к «Небесному замку Лапута» и «Навискае из долины ветров». Изобретения Миядзаки возникают в той или иной форме почти в каждой его работе.



© 2004 *Cmydus Ghibli* — NDDMT.

История любви

Это самый западный из мультфильмов режиссера, в сюжете которого прослеживается влияние европейских сказок. Британская писательница Диана Уинн Джонс, автор оригинального романа, берет за основу хрестоматийные сюжеты, но не сводит к ним свое произведение. Мы попадаем в мир, охваченный войной между двумя королевствами, встречаем девочку, заколдованную злой ведьмой, а еще проклятых мага и демона. История наполнена многочисленными сюжетными поворотами, но в конце концов любовь и смелость восторжествуют, и главная героиня спасет окружающих от проклятия и вернет мир в королевство. Девушке помогают пес, заколдованное пугало и юный ученик



мага. Визуально «Ходячий замок» отсылает к европейским пейзажам: родной город Софи вдохновлен французскими Кольмаром и Эльзасом, Портхэвен — английскими городами, Звездное озеро — альпийскими озерами на севере Италии, а столица королевства и главный дворец — европейским Ренессансом.

Это первый мультфильм Миядзаки, в котором в центре сюжета оказывается любовная линия (второй такой анимационный фильм, «Ветер крепчает», имеет трагичный финал). Как и в других аниме режиссера, мы имеем дело с двумя главными героями — дуэтом Софи и Хаула. Однако если в прошлых работах отношения между героями завыдвигались на второй план и не получали никакого развития (как в «Принцессе Мононоке»), в «Ходячем замке», основная интрига строится на истории любви. Именно чувства к Хаулу дадут Софи уверенность в себе, необходимую для того, чтобы снова стать молодой девушкой. Именно чувства к Софи придадут сил Хаулу и заставят его не прятаться, а принять участие в событиях. И, наконец, именно любовь снимет двойное проклятие, лежащее на Кальцифере и Хауле, позволив им обоим развиваться самостоятельно.

На фундаменте авиации

Хотя режиссер отходит от привычного нарратива, в «Ходячем замке» он возвращается к двум своим излюбленным темам: пацифизму и любви к авиа-



Японский плакат.

щи. Они объединяются в эпизоде сражений Хаула с военными самолетами. Пожалуй, это самые яркие сцены мультфильма с визуальной точки зрения. Они останутся со зрителями даже после выхода из зала. Хаяо Миязаки взялся за «Ходячий замок» в последний момент (изначально проект должен был вести Мамору Хосода, но бросил его

в июне 2002 года), поэтому ему не хватало времени, чтобы довести мультфильм до совершенства. Судьбу «Ходячего замка» с его стимпанк-атмосферой сложно назвать легкой. После выхода его сильно критиковали, и только спустя время стало понятно, что с каждым просмотром вам открывается что-то новое.

К истокам: роман

«Ходячий замок» (Howl's Moving Castle) — это первая книга фэнтезийной трилогии британской писательницы Дианы Уинн Джонс. В качестве источника вдохновения она называет серию комиксов Нила Геймана «Книги магии» (The Books of Magic). Ее главный герой — юный волшебник с черными волосами и зелеными глазами, носящий очки. Удивительно, но он увидел свет за десять лет до «Гарри Поттера» Дж. К. Роулинг. В трилогии Дианы Уинн Джонс главными персонажами становятся Софи и волшебник Хоул (англ. «сова»). В «Ходячем замке» рассказывается об их знакомстве, а в двух последующих романах («Воздушный замок» и «Дом ста дорог») — о семейной жизни.

Оригинальная история сильно отличается от мультфильма. В книге мы следим за приключениями Софи, молодой девушки, скучающей в шляпном магазине. Она переходит дорогу Болотной Ведьме (в аниме ее зовут Ведьмой Пустоши. — *Прим. ред.*), и та превращает ее в старуху. Софи попадает в причудливый ходячий замок и невольно разрушает чары, лежащие на Хоуле и его огненном демоне Кальцифере. В романе Хоул — это игрок в регби и любитель видеоигр из современного мира, который находит дверь в волшебное королевство и спасает жизнь Кальциферу. Кроме того, в истории появляется семья Софи (мачеха и сестры), которая так или иначе оказывается втянутой в козни Болотной Ведьмы. Некоторые из них становятся шпионками врагов. Характер персонажей не имеет ничего общего с аниме: юная Софи становится серой мышкой, Хоул (прообраз Хаула) — обаятельный и могущественный волшебник, но он слишком озабочен своей внешностью и похож на безмозглого денди, для которого личный комфорт оказывается важнее всего происходящего. Стоит сказать, что на недосказанности в его характере держится многое в сюжете. Только когда его сестра и племянники попадают

в опасность, он начинает действовать. Кальцифер в романе — страшный и могущественный демон огня, который не имеет ничего общего с ворчливым, но милым и податливым тезкой из аниме.



Богатый деталями и сюжетными поворотами, «Ходячий замок» объединяет все элементы хорошего подросткового фэнтези: замок, двери которого открывают проход во множество миров; люди, которых превратили в животных и предметы; борьба добрых и злых магов; волшебное королевство, которое потеряло своего принца; три сестры, мачеха и даже русалки! Не бойтесь читать оригинал, потому что истории романа и мультфильма полностью отличаются. Например, в книге Сэлиман до конца остается союзником, а Болотная Ведьма — врагом.

Для кого?

«Ходячий замок» — насыщенная событиями история, разворачивающаяся на фоне войны и борьбы со сменяющимися друг друга антагонистами (сначала с Ведьмой Пустоши, а после с мадам Салиман). Мультфильм наполнен волшебством, юмором и впечатляющими своей красотой сценами. Он длится два часа и требует постоянного внимания, поэтому может не подойти самым маленьким зрителям.

КОРОТКО О МУЛЬТФИЛЬМЕ

Название: «Ходячий замок» (Howl no Ugoku Shiro, яп. ハウルの動く城)

Премьера в Японии: 20 ноября 2004 года

Премьера в России: 25 августа 2005 года

Продолжительность: 119 минут

Студия: Ghibli

Режиссер: Хаяо Миядзаки

Сценарист: Хаяо Миядзаки, по одноименному роману Дианы Уинн Джонс

Художники: Ёдзи Такэсигэ, Нобору Есида

Режиссеры анимации: Китаро Косака, Акихико Ямасита, Такэси Инамура, Мицунори

Композитор: Дзё Хисаиси

A portrait of Hayao Miyazaki, an elderly man with white hair and a beard, wearing glasses and a dark suit with a striped tie. He is smiling slightly. The background is a light brown wall with the Venice International Film Festival logo (a winged lion) and the text "MO... INT... D'A... CIN..." visible. The entire image is framed by a decorative border of orange leaves.

Хаяо Миядзаки: что дальше?

Несмотря на неоднократные заявления о выходе на пенсию, восьмидесятилетний Хаяо Миядзаки снова вернулся к работе для создания нового полнометражного мультфильма. Какой след режиссер оставит в истории анимации? Кому удастся занять его место? Должны ли мы стремиться идти по его стопам? Или же теперь нам лучше исследовать новые направления?

«Как поживаете?»: Скорый уход на пенсию не предвидится

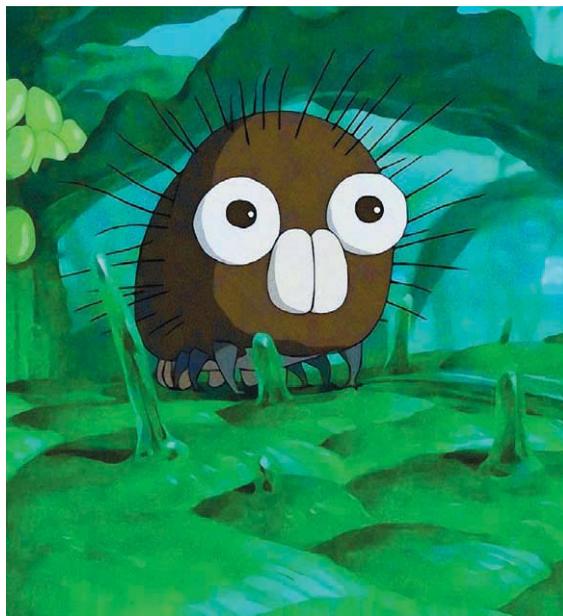


За время карьеры Хаяо Миядзаки много раз уходил на пенсию, но за каждым таким уходом неизменно следовало возвращение, искусно организованное руководством Ghibli. «Ветер крепчает», объявленный последним полнометражным мультфильмом режиссера, в конце концов не стал финальной точкой в карьере Миядзаки...

Во время своего выхода в 2013 году «Ветер крепчает» должен был стать последним полнометражным мультфильмом Хаяо Миядзаки. Все было настолько серьезно, что в августе того года студия Ghibli полностью закрыла отдел, занимающийся производством полнометражных картин. И все же... В документальном фильме «Бесконечный человек: Хаяо Миядзаки», вышедшем на канале NHK в ноябре 2016 года, режиссер признался о желании вернуться к работе после создания «Гусеницы Боро», короткометражки для музея Ghibli. В августе 2017 года его желание сбылось. Производственный отдел студии Ghibli вновь открылся, были наняты новые аниматоры. Зачем? Чтобы работать над новым полнометражным мультфильмом Хаяо Миядзаки... После первого выхода на пенсию после «Принцессы Мононоке», а затем еще одного после «Ветер крепчает» режиссер объявил, что намерен снова отправиться в большое приключение.

Что нам известно о сюжете?

Новый полнометражный мультфильм называется «Как поживаете?» (Kimitachi wa dō ikiru ka). Это же название носит книга, написанная Есино Гэндзобуро в 1937 году. В основе ее сюжета лежит история о взрослении пятнадцатилетнего школьника,



«Гусеница Боро», рекламное изображение. © STUDIO GHIBLI.

который начинает самостоятельно думать о мире, и о дяде, который направляет его мысли и помогает в духовном росте. Роман, поднимающий такие темы, как классовая борьба, социализм и травля (особенно в школах), не был хорошо воспринят в милитаристской Японской империи того времени. С момента выхода он многократно дополнялся и переиздавалась, а в 2017 году был преобразован в мангу издательства Magazine House. Насколько известно, мультфильм, над которым работает Хаяо Миядзаки, не предполагает точного воспроиз-

どう生きるか

君たちは



吉野源三郎

マンガ版とともに大ヒット! 作画/羽賀翔一

日本を代表する
歴史的名著

55万部
突破!

公益社団法人日本PTA全国協議会推薦
全国学校図書館協議会選定図書

ちびっ子
定価: 本体1300円 (税別)

«Как поживаете?» Гендзабуро Ёшино, 1937, роман, Япония.

ведения сюжета этой книги. Мы знаем только, что режиссер отводит центральную роль ее главному герою.

Когда выйдет мультфильм?

Изначально Миядзаки собирался выпустить новый анимационный фильм до Олимпийских игр в Токио 2020 года. В октябре 2017 года режиссер сказал, что на завершение мультфильма ему понадобится три-четыре года. В августе 2018 года Тосио Судзуки стал продюсером новой картины. А в апреле 2019 года он признался в интервью журналу Bungeishunju: «При создании этого мультфильма мы пробуем новый подход к работе — без фиксированных сроков. Мне не терпится увидеть, как это повлияет на производство». Темп производства и правда отличается от прошлых проектов студии. К октябрю 2019 года аниме было готово только на 15%. Работа над ним официально началась в 2017 году, но на самом деле уже в июле 2016 года, до получения одобрения

от руководства, Хаяо Миядзаки приступил к раскадровке мультфильма. В декабре 2019 года Тосио Судзуки признался, что темп производства Хаяо Миядзаки значительно упал. Если раньше он мог рисовать от семи до десяти минут аниме в месяц, сейчас это всего одна минута. Так что, по самым оптимистичным прогнозам, релиз картины состоится не раньше 2021-го, а то и 2022 года¹.

Почему Хаяо Миядзаки вернулся?

В 2017 году на шоу Nichiyō Bijutsukan Тосио Судзуки рассказал, что аниматор хочет посвятить этот мультфильм своему внуку: «Миядзаки снимает новую картину для своего внука. Это его способ сказать: “Дедушка уходит в иной мир, но он оставляет частичку себя в этом мультфильме”». В одном из интервью сам Миядзаки объяснил свое возвращение за рабочий стол прозаичнее: «Я просто захотел». Он, однако, пояснил: «Каждый раз очень хочется уйти на пенсию. Но неизбежно тянет начать заново. Каждый раз, когда я объявляю о завершении карьеры, я делаю это, потому что чувствую, что достиг своих физических пределов. У меня появляется много свободного времени. Я гуляю, мой организм восстанавливается, и закрадывается мысль: «А ведь есть еще жанр, которого я никогда не касался» Я начинаю думать об этом и говорю себе, что, может быть, могу продолжить работать... Это замкнутый круг... Так я снова решил, что могу создать еще один мультфильм. Мне кажется, сейчас мы живем в довольно сложные времена. Я не снимаю на эту тему, но проживаю этот период, а значит, есть что-то, что все еще побуждает меня рисовать аниме в наши дни. А проще говоря, я думаю, что это жанры, с которыми я еще не работал»².

Будут ли еще мультфильмы?

Ghibli определенно делает ставку на семью Миядзаки. В своем традиционном новогоднем поздравлении³ студия объявила, что готовит еще два полнометражных мультфильма. А 21 января 2020 года Венсан Мараваль, основатель и директор по международным продажам Wild Bunch, раскрыл личность второго режиссера: Горо Миядзаки. Что из этого выйдет? Увидим...

¹ На момент выхода книги во Франции дата премьеры мультфильма еще не была известна. В декабре 2022 года студия Ghibli заявила, что мультфильм покажут в кинотеатрах Японии 14 июля 2023 года. — Прим. ред.

² Перевод Ясуки Такеда для сайта buta-connection.net.

³ www.ghibli.jp/info/013207.

Интервью с Алексисом Юно:



«Миядзаки — это дерево, за которым не видно лес»

Журналист, профессор истории анимационного кино и художественный руководитель PIAFF (Парижского международного фестиваля анимационных фильмов), этот знаток студии Ghibli рассказывает о своем видении творчества Хаяо Миядзаки и его важности для современной анимации. Разговор без обиняков.



© Стефани Шатталь.



Что первое приходит на ум, когда слышите словосочетание «Хаяо Миядзаки»?

Прямо сейчас это, наверное, «Ведьмина служба доставки». Я вижу Кики с Зизи на метле. Я часто говорю, что у Миядзаки есть две формы: фантастическая, которая вписывается в реальность, и противоположная — реальная, которая вписывается в фантастику. Лично я больше предпочитаю фантастику, вписывающуюся в реальность, особенно когда в центре оказывается рассказ о реальности. Это то, за что мне нравится «Мой сосед Тоторо». Конечно, как и у всех, у меня дома лежит плюшевый Тоторо и Котобус. Но больше всего в мультфильме мне отзывается история двух девочек, которые пытаются убежать от болезни матери.

Как вы узнали о Хаяо Миядзаки?

Я узнал о нем, в частности, благодаря Дэвиду Энси-насу, аниматору, который в то время работал в Les Gobelins (школа анимации в Париже. — Прим. ред.). Нас объединяла любовь к гонконгскому кино и мультипликация. Думаю, как и многие, я открыл для себя Миядзаки благодаря каким-то старым видеокассетам, привезенным из Японии, а затем и японским лазерным дискам. Кроме того, я работал в магазине на Елисейских полях, которого больше нет, Virgin, где заказывал японские лазерные диски

с мультфильмами Миядзаки. Я смотрел эти оригинальные версии без субтитров и почти ничего не понимал, но это был необыкновенный опыт.

Чем эти работы отличались от того, что вы уже видели в анимации?

Я из поколения, которое выросло на «Грендайзере» (аниме-сериал об антропоморфном боевом роботе. — *Прим. ред.*). Он нравился мне потому, что там были роботы и инопланетяне. Миядзаки же открыл для меня сверхкрасивую анимацию, которую я не видел раньше. Он открыл целый мир, которого



Грендайзер, *пазл*.

я тоже не знал. Думаю, что узнал о нем всего за несколько лет до «Акиры». Мне нравилась Япония, но в то время в ней было что-то совершенно загадочное, мы не так много знали о ёкаях, например... Хотя у раннего Миядзаки не всегда описывается вся эта вселенная, у него уже присутствует совершенно невероятная идея воображаемого. Лично мне повезло: мой дядя был директором фестиваля в Анси с 1983 года до своей смерти в 1999 году (имеется в виду Жан-Люк Хиберрас. — *Прим. авт.*).

Благодаря ему у вас была возможность познакомиться с Хаяо Миядзаки лично?

Да. Кстати, это было очень неожиданно. У меня сохранился лазерный диск «Порко Rosso» с автографом Хаяо Миядзаки... Я отчетливо помню, как он подписывал его на ступенях центра Бонлье в Анси. Миядзаки задавался вопросом, кто этот ярый фанат, просящий подписать японский лазерный диск во французской глубинке... Японская анимация тогда уже начала заявлять о себе, но на нее еще не было такого повального спроса, как сегодня. Если сравнить с сегодняшним фестивалем в Анси, то в то время Миядзаки был совсем

один. Скажем, всего с тремя спутниками... Японец, очевидно, никогда не бывает один, тем более такой режиссер, как он. Можно сказать, что тогда никого с ним не было. Сегодня если Миядзаки придет в Анси, начнется ажиотаж. Так что у меня был хороший план следить за его развитием. Думаю, я, скорее всего, потерял аудиокассету, но я записывал ту пресс-конференцию в Анси с Хаяо Миядзаки и Исао Такахатой. Тогда в конкурсной программе был заявлен «Помпоко: Война тануки в период Хэйсэй». Это была эпоха «Акиры», эпоха возрождения японской анимации в том виде, в каком мы видим ее сегодня в мировой культуре...

Миядзаки — рок-звезда

Что, на ваш взгляд, Хаяо Миядзаки привнес в восприятие аниме во Франции?

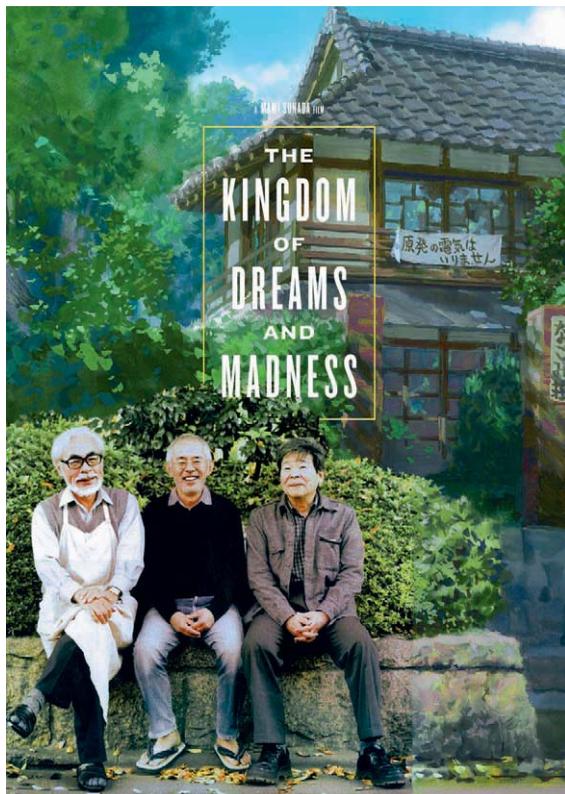
Это довольно очевидно, но интересно. Благодаря ему люди стали больше уважать аниме. Они смотрели его мультфильмы и понимали: в анимации можно говорить об экологии, можно говорить о «спасении мира». Думаю, самое невероятное в Миядзаки то, что он пришел в нужное время. По сравнению с Такахатой и другими аниматорами,



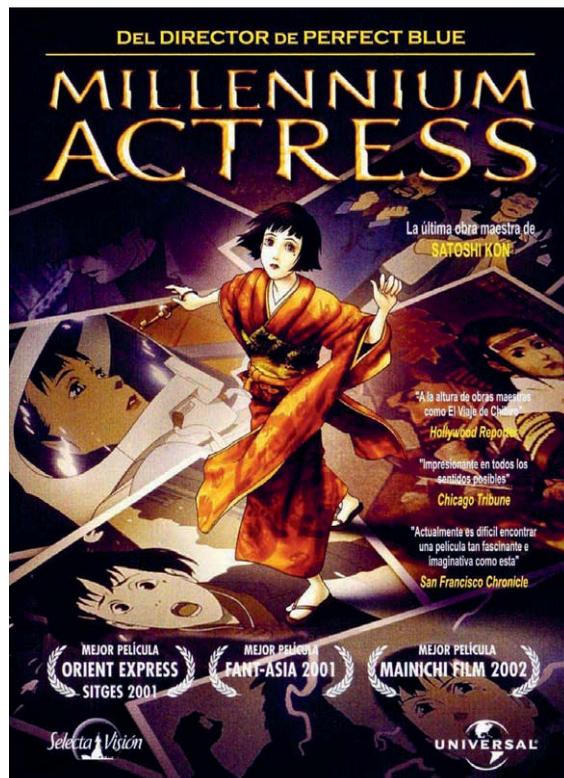
«Маленький робот Астро», *Осаму Тедзука*.

он был похож на дерево, за которым не видно лес. После его работ критики поспешили заявить: «Мы двадцать лет заблуждались в отношении к японской анимации, мы не смотрели (Осаму) Тэдзуку, потому что думали, что это отстой. Мы не смотрели, но говорили, что это плохо и бессмысленно». Именно благодаря Миядзаки критики смогли сказать: «Мы ошиблись». Это мило. Теперь они открывают для себя Сатоси Кона с его «Актрисой тысячелетия». Мультфильм снят более пятнадцати лет назад. Они могли бы поддержать его еще при выходе, а не ждать, пока его принесут им на блюдечке (мультфильм, выпущенный в 2002 году в Японии, впервые показан в кинотеатрах во Франции только в декабре 2019 года. — *Прим. авт.*)

Миядзаки повезло. Его принесли критикам на блюдечке, и он был радушно ими принят: получил «Золотого медведя» в Берлине за «Унесенных призраками», «Золотого льва» в Венеции и т. д. И тут пресса поняла: «Это (аниме) может нравиться...» Я еще помню, как «Ходячий замок», мультфильм, который я не люблю, показывали во время Венецианского кинофестиваля: почти все сравнивали его с работами (Дэвида) Линча. Как будто он был единственным, кто изображает ёкаев и мир духов. Ми-



«Королевство снов и безумия», рекламное изображение. © 2013 dwango.



«Актриса тысячелетия», испанская афиша.

ядзаки чем-то похож на рок-звезду: «Я выступаю на пресс-конференции, я ухожу, я возвращаюсь, снова ухожу, снова возвращаюсь...» Конечно, непреднамеренно и, конечно, не желая этого: он явно не тот, кто хочет так себя вести. Думаю, самый красивый документальный фильм, который я видел о Миядзаки и Ghibli, — это «Королевство снов и безумия». Он удивителен, потому что в нем мы видим Миядзаки именно таким, какой он есть на самом деле.

В этом документальном фильме Хаяо Миядзаки беседует со своим продюсером Тосио Судзуки, который спрашивает режиссера, видит ли он сны и о чем они. Миядзаки отвечает: «Я вижу во сне Такахату». Принимая каждое решение, Хаяо Миядзаки задается вопросом, что подумает о нем его старший товарищ. Теперь, когда Исао Такахаты больше с нами нет, что произойдет? Я думаю, что Судзуки — один из могильщиков студии Ghibli, хотя это может прозвучать немного грубо. Когда Миядзаки выбирал между сюжетом «Гусеницы Боро» и «Принцессы Мононоке», именно он подтолкнул его выбрать вторую и снять полнометражный мультфильм. А ведь «Гусеница Боро» — это великолепный мультфильм,

который в итоге стал только короткометражкой. Именно Судзуки толкнул его на создание «Принцессы Мононоке» и «Унесенных призраками», заставил перейти на совершенно другой, более высокий уровень. Это как из Ясудзиро Одзу стать Акирой Куросавой. Это, безусловно, великолепно, но я думаю, что это решение было ужасным. И что Миядзакі невольно попался в эту ловушку из-за своего ореола рок-звезды, который мало-помалу создавался вокруг него. Очевидно, что по сравнению с Такахатой он, естественно, слабее. Такахата — настоящий гений режиссуры, в то время как Миядзакі — хороший, но не гениальный режиссер. Что волшебнo у Миядзакі, так это его вселенная, в которую хочется погрузиться.



«Гусеница Боро». © STUDIO GHIBLI.

На самом деле, я думаю, на его плечи взвалили слишком тяжелую и неподъемную ношу. По-моему, это ключ к пониманию одного из его шедевров, «Ветер крепчает», который как раз несет в себе нечто иное, чем мечты. Я вижу в нем человека, который понимает, что его искусство не может идти туда, куда он хочет. Миядзакі создает фильмы и хотел бы, чтобы они изменили мир: но нет, они не работают. Тем не менее, несмотря ни на что, именно это и делает Миядзакі: выпускает довольно откровенные размышления о мире. Миядзакі передает свой посыл через рисунок, а Такахата — через сценарий. То есть Такахата очень долго пишет перед началом раскадровки. Миядзакі же пишет немного и в какой-то момент останавливается и переходит к рисунку.

«Миядзакі раскрепостил многих аниматоров»

По вашему мнению, эта противостояние двух режиссеров имеет основополагающее значение для развития студии Ghibli?

Да, но это не так важно. Можно быть друзьями, иметь такие сложные отношения, какие были у них все эти годы, и создавать прекрасные вещи.

Мне посчастливилось несколько раз встречаться с Такахатой и брать у него интервью. Думаю, очевидно, что Такахата восхищался Миядзакі. Не знаю, подходит ли слово «восхищение». Во всяком случае, очевидно, что он уважал его работу. Тем не менее интересно посмотреть, как они создают настолько разные вещи, не имеющие ничего общего друг с другом, а порой и полностью



«Легенда о волках» Томма Мура и Росса Стюарта, рекламное изображение, 2020.

противоположные друг другу. Понятие «создание кино» очень важно для анимационного кино в целом. Миядзакі дал людям возможность увидеть, что даже в мультфильмах может быть что-то еще, помимо противостояния плохого и хорошего парня. Это заставило многих людей сказать: «Глядите, анимация — это серьезно». Это раскрепостило невероятное количество аниматоров, например Cartoon Saloon, Томма Мур и других.

Были ли до мультфильмов Миядзакі серьезные полнометражные работы, которые нравились всей семье, а не только детям?

Миядзакі действительно смог затронуть большую аудиторию всех возрастов, так что теперь подростки и взрослые могут смело сказать: «Я хожу в кино, чтобы смотреть мультфильмы». Он сделал это незадолго до «Ледникового периода», до то-

го как появился Pixar, раньше других... На самом деле, возможно, благодаря ему широкая аудитория впервые знала не только название студии, но и имя режиссера анимационных фильмов... Даже если студия Ghibli сейчас известна, то известны также и имена Такахаты и Миядзаки. Я считаю, что именно в этом вклад Миядзаки. Люди могли сказать: «Я иду посмотреть последнего Миядзаки», как раньше говорили: «Я иду на последнего Кена Лоуча или последнего Мартина Скорсезе». Для полнометражной анимации это феномен.

Почему этот феномен стал возможен?

Дело в фантазийном элементе, который привносит Миядзаки. Кино для многих людей — это способ бегства от реального мира. Публика не думает о смысле фильма, вернее, думает немного, но он остается прежде всего элементом отдыха. Например, возьмем Такахату. Чисто как режиссер Такахата намного выше Миядзаки. Это неважно. С одной стороны, у нас есть гений, а с другой — очень, очень великий режиссер. Если мы возьмем все фильмы Такахаты, то сможем сказать, насколько они в действительности заставляют нас больше думать о нашем мире. Гораздо больше, чем фильмы Миядзаки, которые пытаются заставить нас убежать из этого мира. Это все равно побег, даже если в конце концов он тоже заставляет нас задуматься. Особенно это видно на примере женских образов: они сильны тем, что они находятся в этой реальности. К примеру, мать мальчика в «Рыбке-Поно на утесе». Она великолепна, потому что не хочет спасать мир, она просто старается сделать так, чтобы все не развалилось. Вот что мне нравится в Миядзаки. Я люблю Тоторо, потому что он заставляет меня мечтать, но две героини цепляют меня больше. Есть в этом что-то прекрасное. Мы говорили о нем как о сказочнике: он также доказывает, что умеет красиво раскрывать персонажей.

«Надеюсь, Ghibli остановится»

Первые имена, которые приходят на ум, когда речь заходит о студии Ghibli, — это Исао Такахата, которого уже нет с нами, и Хаяо Миядзаки. Кто может прийти им на смену и действительно ли нужны преемники?

Конечно, не нужны. Студия Ghibli была создана для Такахаты и Миядзаки. Было несколько попыток найти преемников, и Горо Миядзаки, безусловно, был не лучшим вариантом. Но, конечно, нет, смена действительно не нужна. Я даже надеюсь, что Ghibli остановит свою деятельность. Потому что она отличается от других студий. Студия Aardman

не была основана специально для Питера Лорда, или Ника Парка, или даже «Уоллеса и Громита». Миядзаки же рисовал мультфильмы для себя. Он основал компанию, чтобы быть независимым. В то время в Японии было сложно делать независимое аниме, как того хотели Миядзаки и Такахата. Поэтому они и создали для себя этот способ творить.



«Мой сосед Тоторо», лазерный диск, Япония.

С тех пор студия Ghibli неоднократно пробовала разные варианты продолжения работы. Я думаю, что именно Хосода должен был снять «Ходячий замок», но он этого не сделал. Команда Ghibli не хотела с ним работать, потому что у него был другой метод. Они хотят работать так, как работает Миядзаки или Такахата. Ничего не поделаешь, Ghibli не остановится: под этим именем будут продолжать открываться рестораны направо и налево, они создадут свой абсурдный парк развлечений вопреки всей философии, которую годами развивали Такахата и Миядзаки. Макото Синкай когда-то пытался подражать Миядзаки. Этот его третий мультфильм («Ловцы забытых голосов») — просто катастрофа.

Я часто критиковал Миядзаки, но он по-прежнему много работает над всей этой японской мифологией, черпая вдохновение в европейской культуре. В этом его главное отличие от производства «Диснея». Что замечательно в Миядзаки, так это то, что у него можно найти частички разных культур, которые он уважает. Что мне нравится в Миядзаки, так это то, что у него есть реальная точка зрения на общество. Он создает персонажей, которые запоминаются, например Госпожа Эбоси в «Принцессе Мононоке». Эта женщина берет под крыло больных и заставляет их работать: в конце концов мы понимаем, что только она дает им работу, в то время как никому больше они не нужны. И в этом тоже особенность Миядзаки: он показывает людей, а не архетипы, которых много в голливудском кино.

Наследники Хаяо Миядзаки



В то время как студии Ghibli не дает покоя вопрос о том, кто станет преемником ее основателя, умы большинства фанатов, кажется, заняты поиском наследника Хаяо Миядзаки среди японских аниматоров. Вот некоторые из претендентов, хотя сами они этого, возможно, не осознают.

Нужен ли нам наследник Хаяо Миядзаки? Режиссер, которому уже перевалило за восемьдесят лет и который скоро выпустит новый полнометражный мультфильм, часто говорил об уходе на пенсию, а потом возвращался к работе, полный сил и энергии. Однако он не бессмертен, и вопрос о том, кто сможет занять его место, задается постоянно как на студии Ghibli, так и во всем японском анимационном сообществе. Что значит занять место Хаяо Миядзаки? Создавать мультфильмы в похожей технике? Или же, черпая вдохновение в его творчестве, найти свой собственный путь, достаточно оригинальный, чтобы заявить о себе как на архипелаге, так и за рубежом?

Упущенные возможности

Ёсифуми Кондо (31 марта 1950 – 21 января 1998). Талантливый аниматор и постоянный коллега Хаяо Миядзаки и Исао Такахаты с момента их работы над первым сезоном «Люпена III» и производства «Панды большой и маленькой», Ёсифуми Кондо присоединился к студии Ghibli в 1987 году. Занимая различные должности в качестве главного мультипликатора, а затем режиссера анимации, он участвовал во всех самых успешных проектах студии Ghibli («Могла светлячков», «Ведьмина служба доставки», «Еще вчера», «Порко Россо», «Здесь слышен океан», «Помпоко: Война тануки в период Хэйсэй», «Принцесса Мононоке»). Несмотря на слабое здоровье (в 1985 году он был госпитализирован на несколько месяцев из-за пневмонии), он был трудолюбивым работником с горящими

глазами. В 1984 году он рисует короткометражку, которая впоследствии стала мультфильмом «Немо» (выпущенным в 1989 году в Японии). В 1992 году он выпускает детскую короткометражку «Семечко небесного цвета». Его первым и единственным полнометражным мультфильмом стал «Шепот сердца», созданный для студии Ghibli в 1995 году. К сожалению, человек, в котором сам Хаяо Миядзаки видел идеального преемника, умер в январе 1998 года от разрыва аневризмы, вызванного переутомлением и перегрузками на работе.



«Маленький Немо: Приключения в стране снов» Маами Хата и Уильяма Т. Херлица, 1989. © TMS Entertainment. Все права защищены.

Сатоси Кон (12 октября 1963 – 24 августа 2010). В этом списке этот японский режиссер оказался не из-за идей, о которых говорит в своих работах (они довольно далеки от того, что предлагает Хаяо Миядзаки), а скорее из-за известности его творчества не только в Японии, но и за рубежом. Он популярен как у поклонников чисто японской анимации, так и у кинозрителей в широком смысле. Его мультфильм «Паприка», выпущенный в 2006 году, вдохновил Кристофера Нолана на создание «Начала». Начав в тени Кацухиро Отото, своей первой



«Паприка» Сатоси Кона, 2005. © 2006 MADHOUSE/ SONY PICTURES ENTERTAINMENT (ЯПОНИЯ) INC. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.



PONOC SHORT FILMS THEATRE, VOLUME 1

MODEST HEROES

«Скромные герои: Театр короткометражных фильмов студии Ропос»
 Ёсиоки Мамоэ, Акихито Ямасити и Хиромаса Ёнэбаяси, 2018, рекламное
 изображение. © 2018 STUDIO PONOC.

полнометражной работой «Истинная грусть» он добился признания как у критиков, так и у широкой публики. К сожалению, во время работы над новым мультфильмом «Машина снов» режиссеру диагностировали рак поджелудочной железы, от которого он умер в возрасте сорока шести лет.

Студия Ропос, признанная смена

Когда в 2013 году Хаяо Миядзаки объявил о завершении карьеры после выхода «Ветер крепчает», а в 2014 году «Воспоминания о Марни» Хиромаса



«Скромные герои», короткометражка «Невидимка».



«Скромные герои», короткометражка «Жизнь не прощает».

Ёнэбаяси провалились в прокате, Ёсиаки Нисимура решил покинуть Ghibli, в которой работал с 2002 года, и основать собственную студию Ропос. Он пригласил работать в новую компанию других бывших сотрудников студии Ghibli. В документальном фильме «Три истории от студии Ропос» он рассказывает, что Исао Такахата должен был сотрудничать с ними в производстве «Скромных героев», сборника короткометражных фильмов, который Ропос выпустила в 2018 году. Родство со студией Ghibli, и в частности с Хаяо Миядзаки, довольно заметно.

Узнаваемый почерк можно увидеть уже в полнометражном мультфильме «Мэри и ведьмин цветок», первой полнометражной работе студии, вышедшей в 2017 году. Картину можно назвать пересказом какого-нибудь мультфильма Миядзаки. «Мэри и ведьмин цветок» — это экранизация



«Мэри и ведьмин цветок» Хиромаса Ёнэбаяси, 2017. © 2017 M.F.P.

детской книги «Маленькая метла» Мэри Стюарт. Одиннадцатилетняя девочка благодаря редкому цветку открывает для себя волшебный мир. Ей предстоит сразиться со злой ведьмой, спасти местных жителей и, конечно же, повзрослеть. Вы сказали «Унесенные призраками»? Да, сюжет почти тот же, за исключением того, что антагонисты «Мэри и ведьмин цветок» гораздо менее детализированы, чем злодеи Хаяо Миядзаки. Визуальное родство тоже очевидно. Надо сказать, что режис-

сер Хиромаса Ёнэбаяси является бывшим сотрудником студии Ghibli, где он снял «Ариэтти из страны лилипутов» и «Воспоминания о Марни».

Для второго крупного проекта «Скромные герои: Театр короткометражных фильмов студии Ропос» снова привлекаются режиссеры из Ghibli. Помимо Хиромасы Ёнэбаяси, который в своей короткометражке копирует узнаваемую историю о невзгодах брата и сестры из «Со склонов Кокурико», в проекте принимают участие Есиюки Момосэ и Акихико Ямасита. Первый работал на студии Ghibli со времен «Могила светлячков» и был главным аниматором в мультфильмах «Порко Россо», «Унесенные призраками» и «Шепот сердца». Его короткометражка «Жизнь не проиграет» поднимает те же темы, что и работы Миязаки, но радикально отличается от них формой изложения. Второй режиссер, взявшийся за «Скромных героев» для Ропос, Акихико Ямасита, больше всего отдалается от стиля Ghibli, хотя и сотрудничал долгое время с Хаяо Миязаки (начиная с «Унесенных призраками» и до «Ветер крепчает»).

Основатель Ропос Ёсиаки Нисимура при работе использует методы Хаяо Миязаки. Так, при создании сборника короткометражек «Скромные герои» режиссеры были также и сценаристами своих эпизодов. Они выстраивали истории с помощью рисунков и раскадровки. Кроме того, основатель называет свою студию «будущим поколением, следующим за Ghibli». Довольно амбициозные планы, учитывая, что студия Ghibli вновь открыла двери и планирует выпустить два полнометражных мультфильма.



«Мирай из будущего», Мамору Хосода, 2018. © 2018 STUDIO CHIZU.

Другие наследники?

Если студия Ропос громко заявляет о своем родстве со студией Ghibli, пресса, в особенности японская, часто провозглашает того или иного режиссера «новым Хаяо Миязаки». Регулярно всплывают два имени: Мамору Хосода и Макото Синкай.

У Мамору Хосоды сложные отношения со студией Ghibli: ему предлагали снять «Ходячий замок», но он отказался и ушел в другие проекты. Его мультфильмы, смешивающие фантастику и повседневность, популярны в Японии и хорошо продаются за границей. Пять работ даже получили приз за лучший анимационный мультфильм года на Премии Японской академии: «Девочка, покорившая время», «Летние войны», «Волчьи дети Амэ и Юки», «Ученик чудовища» и «Мирай из будущего». Однако в интервью Liberation после выхода «Мирай из будущего» Мамору Хосода утверждал, что видит себя наследником не Хаяо Миязаки,



«Твое имя», Макото Синкай, 2016. © 2016 TOHO CO., LTD. / CoMix Wave Films Inc. / KADOKAWA CORPORATION / East Japan Marketing & Communications, Inc. / AMUSE INC. / voque ting co., ltd. / Lawson HMV Entertainment, Inc.

а Исао Такахаты: «После его смерти во мне что-то изменилось. Я действительно хочу занять место Такахаты. Мы должны развивать то, что он нам оставил. А что касается того, есть ли у меня до сих пор обида на Ghibli...»¹

Не имея особой связи с Хаяо Миязаки, режиссер Макото Синкай после феноменального успеха своего мультфильма «Твое имя» был назван прессой «новым Миязаки». Их темы и стиль и правда довольно близки, но при этом не одинаковы. Впрочем, сам режиссер не столь высокого мнения о своем творчестве. В интервью The New York Times по случаю выхода «Твоего имени» на вопрос, является ли он преемником Хаяо Миязаки, Макото Синкай ответил: «Я очень польщен, но думаю, что это преувеличение. Я не думаю, что кто-то может заменить господина Миязаки»².

Однако это не мешает прессе и кинокритикам продолжать искать его замену.

¹ https://next.liberation.fr/cinema/2018/12/25/mamoru-hosoda-il-est-impossible-de-porter-une-sensibilite-divergente-au-sein-dustudio-ghibli_1699686.

² www.nytimes.com/2016/12/04/movies/the-anime-master-of-misplaced-connections-makes-strong-contact-in-japan.html.

«Ариэтти из страны лилипутов»

«Ариэтти из страны лилипутов» — первый художественный мультфильм Хиромасы Ёнэбаяси («Воспоминания о Марни», «Мэри и ведьмин цветок»). Это еще одна попытка Ghibli назначить преемника после неудачи с «Шепотом сердца» и «Сказаниями Земноморья».

Хиромаса Ёнэбаяси начинает свою карьеру как ассистент аниматора в «Принцессе Мононоке». Его первая режиссерская работа, «Ариэтти из страны лилипутов», задумана как мультфильм преемника, точно так же как «Шепот сердца» Ёсифуми Кондо. Как и в прошлый раз, Хаяо Мияд-



© 2010 Studio Ghibli — NDHDMTW.

заки снова принимает участие в проекте. Именно у него возникает идея создать аниме по детскому роману Мэри Нортон «Добывайки», прочитанному им сорок лет назад. Вместе с Кэйко Нивой он пишет сценарий, как делал это для «Шепота сердца». Некоторые элементы мультфильма повторяют узнаваемый стиль режиссера: болезнь Се, появление лилипутов в привычной жизни, их статус исчезающего вида, авантюрный и бойкий характер Ариэтти.



Однако «Ариэтти из страны лилипутов» не входит в число лучших работ студии Ghibli. В сюжете есть несколько дыр: причина, по которой служанка Хару хочет любой ценой избавиться от «маленьких человечков», остается неясной, мир лилипутов кажется ограничен Ариэтти, ее родителями и полудиким мальчиком, а второй главный герой, Се, очень замкнут в себе. Для относительно короткого мультфильма ритм повествования тоже странный. Первый час служит завязкой: знакомство с Се, жизнь лилипутов, обнаружение двух миров. По сути, весь сюжет сосредоточен в последних тридцати минутах мультфильма: решение лилипутов переехать, похищение матери семейства, ее последующее спасение Се и Ариэтти. Недостатки первой работы не мешают Хиромасе Ёнэбаяси продолжить карьеру режиссера сначала в Ghibli («Воспоминания о Марни»), а затем и в собственной студии («Мэри и ведьмин цветок»).



Для кого?

«Ариэтти из страны лилипутов» — это адаптация детской книги, в которой рассказывается о встрече двух миров — человеческого и лилипутского. Довольно короткий мультфильм подойдет зрителям всех возрастов. И все же отсутствие магии (единственный фантастический элемент — размер лилипутов) может показаться скучным маленьким детям.



Израильская афиша.

К истокам: серия романов

«Добывайки» — это серия детских фэнтезийных романов, написанная Мэри Нортон между 1952 и 1982 годами. В аниме адаптирована первая книга. В романе действие происходит в Англии в начале XX века. Больной мальчик из Индии отправляется лечиться к своей престарелой тетушке в деревню. У него нет имени, он плохо говорит по-английски и с трудом читает. В доме он обнаруживает Пода, отца Ариэтти, затем встречает

саму Ариэтти и становится с ней друзьями. Она будет ему читать. В книге старая тетьа менее работоспособна, чем бабушка Се. Она остается в своей комнате, попивая мадеру. Поэтому после обнаружения лилипутов тетушка принимает добываек за галлюцинации, вызванные алкоголем. Слути вынуждают семью Ариэтти бежать из дома, из-за расизма они недоверчиво относятся к слишком спокойному мальчику, который плохо владеет их языком, и подозревают его в различных кражах.

КОРОТКО О МУЛЬТФИЛЬМЕ

Название: «Ариэтти из страны лилипутов» (Karigurashi no Arietti, яп. 借りぐらしのアリエッティ)

Премьера в Японии: 17 июля 2010 года

Премьера в России: 15 сентября 2011 года (перед этим был показ на Московском международном кинофестивале)

Продолжительность: 94 минуты

Студия: Ghibli

Режиссер: Хиромаса Ёнэбаяси

Сценаристы: Хаяо Миядзаки, Кэйко Нива, по роману «Добывайки» Мэри Нортон

Художники: Ёдзи Такэсигэ, Нобору Ёсида

Дизайн персонажей: Мэгуми Кагава, Ямасита Акихико

Композитор: Сесиль Корбель

Интервью с Balak:



«Его манера творить — исключительно смелая затея»

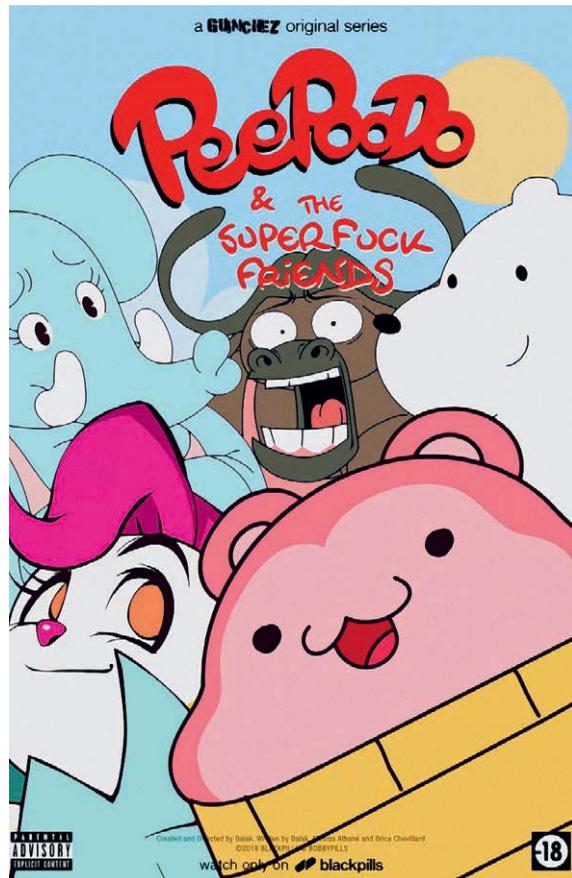
Художественный руководитель анимационной студии Bobbypills, создатель комикса «Последний человек», а также мультсериалов для взрослых «Жучары» и «Писькаду» («Peeroodo»), Balak (настоящее имя Ив Бижрель. — Прим. ред.) является большим поклонником Хаяо Миядзаки. Он обожает его как зритель и поклоняется мастеру анимации как сценарист и раскадровщик.

Как вы узнали о творчестве Хаяо Миядзаки? Каким было ваше первое впечатление от его работ?

Для большинства людей моего возраста первым мультфильмом Миядзаки стал «Порко Россо». Я не исключение. Моя любимая работа режиссера — «Рыбка Поньо на утесе». В свое время меня поразили доброта и эта романтичность его работ, в которых плохие парни никогда не бывают по-настоящему плохими. Что забавно, так это то, как мое отношение к «Порко Россо» и эмоции, которые я испытываю во время просмотра, меняются с возрастом. Чем старше ты становишься, тем более меланхоличным становится этот веселый приключенческий мультфильм. Уже несколько лет я не могу смотреть его без слез в концовке. Мне нравится стиль Хаяо Миядзаки: округлые, мягкие, гибкие штрихи. Кажется, я увидел «Порко Россо» не в кино, а по телевизору.

Как вы его нашли? Случайно?

Нет, я уже был поклонником манги в целом, и для меня было большим событием посмотреть аниме по телевизору. К тому же это было аниме, которое понравилось критикам, что было редкостью.



«Писькаду» Balak, рекламный материал.

Какие японские мультки вы смотрели до знакомства с творчеством Миядзаки?

Все, что были в «Клубе Дороте»: от «Грендайзера» до «Ранма ½»... Еще я знал «Акиру» — кажется, я посмотрел этот мультфильм раньше «Порко Россо». Мои воспоминания довольно расплывчатые.

«Порко Россо» — первое аниме, которое получило одобрение французских критиков. Это был

не просто детский мультфильм, он создан для широкой аудитории. Впрочем, это характерно для большинства работ Миядзаки. Я думаю, он говорит себе: «Я рисую для детей, но затрагиваю темы, которые они поймут, лишь став старше». Вот почему интересно пересматривать Миядзаки спустя много лет. С течением времени в нем открываются новые смыслы. Взять к примеру, «Моего соседа Тоторо». Это мультфильм, который может посмотреть шестилетний ребенок. Мы можем пересмотреть его позже и вспомнить о детстве, но уже с легкой грустью и ностальгией.

Еще мне очень импонирует откровенность Миядзаки. У него есть смелые взгляды на все, включая современное общество, и он не боится высказывать их в своих работах. Он основал профсоюз для аниматоров. Он был коммунистом, хотя сейчас это отрицает. Он всегда был очень левым, но это почти незаметно в его мультфильмах. Например, в «Порко Россо», действие которого разворачивается в такой трудный период, как фашистская Италия, политические взгляды Миядзаки не проявляются вовсе. Никакой критики, никакого давления. Единственное исключение — «Принцесса Мононоке», его самый «политический» мультфильм.

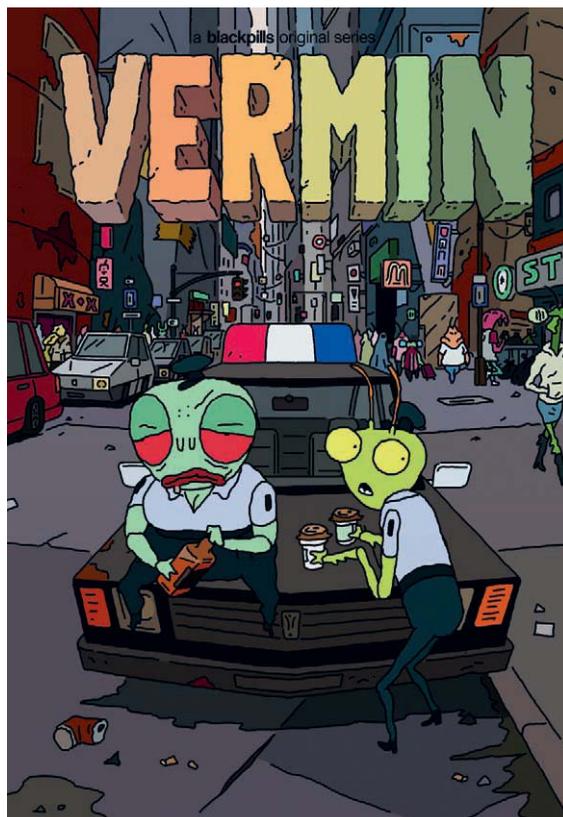
«Его мультфильмы похожи на импровизацию»

Вы смотрели «Ветер крепчает»?

Нет. «Ветер крепчает» называют глотком свежего воздуха. Мне кажется, в нем Миядзаки говорит больше не о человеке, поглощенном своей страстью, а о том, что это увлечение значит в масштабах общества. Я не пошел смотреть «Ветер крепчает», потому что в нем нет того, что мне интересно у Миядзаки, — романтики. Это один из немногих его мультфильмов, где много взрослых, в нем слишком мало детства и его магии. Странно, но меня это не привлекает.

А что привлекает вас в мультфильмах Хаяо Миядзаки как зрителя?

Мне нравится его подход к режиссуре и к анимации в целом. Как у него получается удерживать внимание? В большинстве его работ нет захватывающих сюжетов, как в блокбастерах. Исключение — «Принцесса Мононоке» и подобные ей работы. Именно режиссура и анимация держат зрителя у экрана. Сценарий в его мультфильмах вторичен, они больше похожи на импровизацию.



«Жучеры» Валак, рекламный материал.

Кажется, он начинает писать сценарий, потом очень быстро его бросает, чтобы перейти непосредственно к раскадровке...

Да, это то, что меня очень интересует, потому что я сам раскадровщик и сценарист. Мне очень нравится его видение: «Страница сценария почти бесполезна». Страница сценария почти бесполезна, если она не идет рука об руку с мизансценой и с представлением того, что происходит. В его мультфильмах в первой сцене у нас есть общее представление о том, что происходит, а описание на самом деле делается рисунком. Текст исчезает в пользу графики. Вот как он это делает. Но это исключительно смелая затея.

Вы пытаетесь повторить это на практике?

Да, в нашей студии. Когда мы создавали «Последнего человека», мы работали именно так. Мы ослабили роль текста. Не было, если можно так выразиться, никакого сценария. Было два обсуждения между тремя авторами, и именно во время раскадровки мы «написали» историю. Можно сказать, что это было в традициях Миядзаки.



«Последний человек», создано Балак, Бастьеном Вивес и Микаэлем Санлаиллем.

«Каждый его мультфильм является авторским»

Как еще Хаяо Миядзаки влияет на вашу работу?

В глобальном плане это выработка собственного видения и доверие своим инстинктам. Это идеальный антоним американского подхода к созданию мультфильмов, доказательство того, что фабула и сюжет менее важны, чем тема, персонажи и выразительная сила изображений и мизансцен.

Будучи профессионалом, как бы вы определили вклад Хаяо Миядзаки в анимацию?

Его работы и мультфильмы Ghibli в целом вывели японскую анимацию из гетто, в котором она находилась из-за кинокритиков. Каждый его мультфильм является авторским: он один решает, куда и как будет развиваться история, а во время работы над проектом создает раскадровку от начала до конца. Он далек от голливудского конвейера и его «проективных методик», то, как творит Миядзаки, ближе к Феллини. Проблема в том, что некоторые люди думают, что мультфильмы создают именно так. Что

делает Миядзаки особенным, так это его огромный профессиональный опыт и работа на самых разных должностях в дополнение к его таланту. Он тот, кто может себе позволить импровизировать, поскольку знает свое ремесло как свои пять пальцев. Мы в индустрии знаем, что работать на Ghibli — это вам не в потолок плевать. Он чрезвычайно требовательный. Каждый раз я вспоминаю отрывок из документального мультфильма о «Принцессе Мононоке», в котором он ругает одного аниматора за сцену,



«Одержимость» Дэвида Шазелла, 2014.
© 2013 WHIPLASH, LLC. Все права защищены.

где бежит Аситака. Он очень жесток... но в то же время очень справедлив. Если кто-то захочет снять байопик о Миядзаки, он должен будет походить на «Одержимость» Дэмьена Шазелла.

Больше всего в его мультфильмах меня впечатляет то, что в них нет сильных отрицательных героев. Это работает только благодаря его таланту. Если в его работах и есть сильные противники, они не оказываются на стороне «плохих». Тут нет абсолютных злодеев, как у «Диснея». Ему удается сочинять сказки без них. И это подвиг, потому что только благодаря его сильному визуалу и повествовательной манере в мультфильмах есть стержень и они не разваливаются. Дать злодею историю — это символ чего-то большего.

Он не пишет сценарии для «неудачников» с опорными точками и проработкой героя... Он начинает набрасывать черновик и быстро прекращает. И ему это можно, потому что за годы работы на разных студиях он делал это так часто, что для него это не стоит никакого труда. Его работы — это продукт эпохи, очень особенной отрасли.

Он подчиняет себе правила индустрии, чтобы позволить себе их нарушать?

Миядзаки их нарушает, не нарушая. Он почти никогда не отступает от канона. Его персонажи всегда имеют одинаковую структуру. Мы мгновенно узнаем Миядзаки, а также мгновенно узнаем, когда другие под него косят. Он очень редко идет на риск в дизайне героев. Мы чувствуем, что он находится в зоне комфорта, используя свой стиль рисовки. Другими словами, с тем, как выглядят локации и действующие лица мультфильмов Миядзаки, никогда не произойдет графической революции. Все остается неизменным, потому что для Миядзаки рисование не является самоцелью. Он страстно влюблен в анимацию, но не в рисунок. Впрочем, это отличительная черта всех аниматоров.

Что в его подходе «ошибочно», от чего в творчестве Миядзаки и студии Ghibli должна уйти анимация? И чего вы лично стараетесь избегать?

Я стараюсь быть немного более расслабленным в производстве и не создавать культ автора. Мультфильмы Миядзаки во многом стали возможны благодаря «безумной» динамике, которая есть у него с продюсером Тосио Судзуки. Аниме или сериал — это всегда результат работы нескольких умов. Короче говоря, я больше верю в коллективное творчество, а не в культ автора, как у этого старого коммуниста. Шучу! Я не разбираю его творчество на ошибки. Для меня это режиссер,

который является символом и вершиной определенной эпохи анимации. Эта эпоха была рождена вместе с ним, вероятно, с ним и умрет.

«Его стиль умрет вместе с ним»

Тогда желание найти преемника Хаяо Миядзаки было бы напрасным?

На протяжении многих лет японская индустрия анимации предлагает нам вещи, которые напоминают работы Миядзаки, но таковыми не являются. Пытаться воспроизвести его стиль — все равно что носить воду в решете. Так что да, этот стиль анимации умрет вместе с ним. И я надеюсь, что мы не будем окружены одними подражателями Миядзаки в мультфильмах. Его творчество — продукт производственной цепочки. Хаяо Миядзаки пережил рождение и расцвет японских аниме-сериалов. Он сотворил настоящее чудо: создал «Люпен III: Замок Калиостро» за шесть месяцев с сокращенной командой аниматоров и добился реальных результатов... Невозможно снять мультфильм такого качества за такой короткий срок. Миядзаки участвовал во всех волнениях японского производства и успел поработать на всех должностях. Все это дало ему такое уникальное видение мира и подход к работе. После его ухода у нас больше не будет таких мультфильмов. И если честно, я бы предпочел посмотреть что-то новое, а не очередную «Ариэтти» или что-то в этом роде.

Как «Мэри и ведьмин цветую»?

Да. Я смотрел это аниме в кинотеатре, и мне было тяжело. Это копия работ Миядзаки, но она не работает. В ней нет его души.

Кто, по вашему мнению, является главной восходящей звездой анимации в Японии?

К сожалению, для меня тем, кто предложил что-то новое в похожей напористой манере и мощном стиле, был Сатоси Кон. Мы невероятно много потеряли с его смертью. Для меня он был тем, кто мог соревноваться с Миядзаки. Какое-то время я думал, что что-то похожее делает Мамору Хосода. Мне понравилась его «Девочка, покорившая время» и «Летние войны». Но думаю, он становится немного банальным и занудным. С тех пор как он стал отцом, его работы менее эффективны. Сейчас, с чисто коммерческой точки зрения, я считаю, что звезду Миядзаки затмит Макото Синкай, даже если он мне совсем не нравится. У меня сложилось впечатление, что именно он сейчас находится в центре внимания. Посмотрим, что из этого получится, потому что пока этому молодому человеку нечего сказать. Остается только создавать очень красивые декорации...

Интервью с Ноэ Монин, известным как Vanoxumore:



«Ему виртуозно удастся связать
детство и зрелость»

Создатель нескольких серий комиксов («Лезвия горечи», Venezia, Marble Gen) Ноэ Монин любит называть Хаяо Миядзаки своим источником вдохновения. Больше, чем техника и стиль, его интересуют затрагиваемые идеи и композиция.

Как вы открыли для себя Хаяо Миядзаки?

Я обнаружил его, как и многие, благодаря «Принцессе Мононоке». Я уже видел некоторые фильмы вроде «Порко Россо», но был слишком молод, чтобы оценить их в полной мере. Любовь к Миядзаки началась с «Принцессы Мононоке». Это была хорошая взбучка в плане повествования, техники, музыки, и поэтому это, естественно, оказало большое влияние на мою работу. Мне было около семнадцати, когда вышел мультфильм, и я учился рисовать комиксы. Помню, мы смотрели аниме в оригинале за работой.



© D.R.



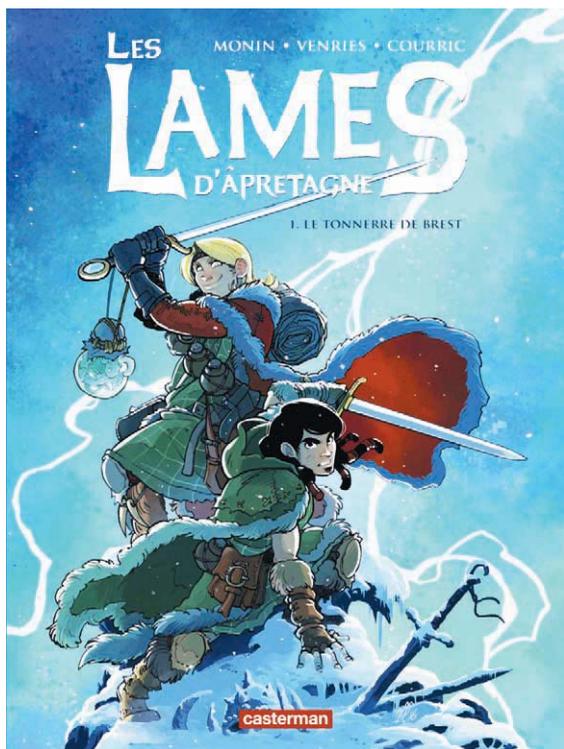
«Драгонболл» («Драконий жемчуг»), «Доктор Слампи» Акиры Ториямы, манга, Япония.



Были ли у вас другие фавориты в мире японской анимации или манги до этого?

Что касается манги, то моим идейным вдохновителем был Акира Торияма (создатель «Доктора Слампа» и «Драконьего жемчуга». — Прим. авт.). Я открыл для себя аниме благодаря Миядзаки. Еще отчасти благодаря Отомо и его «Акире», но в основном это все же был Миядзаки.

Ваш первый комикс «Venezia» был вдохновлен «Навсикаей из долины ветров», но влияние Миядзаки распространяется на все ваше творчество. Что вы почерпнули из его работ? Сложно сказать. Возможно, в своих последних работах я стал гораздо больше внимания уделять



женским персонажам. Например, в «Лезвиях горечи». Мы с командой действительно думали о героинях больше, чем обычно. Хотелось сделать что-то противоположное самому жанру фэнтези, создать то, что не будет вписываться в уже устоявшиеся рамки жанра, найти другой способ творить. Место женщины было довольно стереотипным в фэнтези 1970-х и 1980-х годов, поэтому мы попытались дать героиням более важные роли, помочь им больше действовать в сюжете. В этом на нас оказал большое влияние Миядзакэ. Мне кажется, одну из наших героинь, Брунхильду, можно сравнить с Госпожой Эбоси из «Принцессы Мононоке». С одной стороны, они обе представлены как антагонисты героев, но с другой стороны, у них есть собственные мотивы, которые по-



Госпожа Эбоси, «Принцесса Мононоке». © 1997 Студия Ghibli — ND.

могают зрителям не только понять их поведение, но и принять его.

Госпожа Эбоси — противник Сан в политическом и экономическом плане, но она собирает изнасилованных и подвергшихся избиению женщин для работы в своей кузнице. Она также заботится о больных проказой. Брунхильда — это королева, которая изображается как отцеубийца и которая изгоняет своего брата, одного из героев истории, чтобы удалить его от трона и защитить свой тыл. В итоге она оказывается гораздо лучшим правителем, чем мы могли себе представить. Персонажи Миядзакэ именно такие — неантагонистические.

Меня также очень вдохновляло то, как он работал с композицией. Чем профессиональнее я становился, тем чаще делал созерцательные, а не сюжетные фреймы. Я сосредотачивался на деталях: летящая птица, проходящий мимо человек, охотящаяся лиса, собирающая орехи полевая мышь, занимающийся своими делами жук. Миядзакэ как-то раз говорил, что в своих мультфильмах отводит особое место деталям. Они могут показаться незначительными, но именно эти мелкие штрихи вдыхают жизнь в изображенные на бумаге миры. Ярче всего это видно в «Унесенных призраками» и в «Рыбке Поньо на утесе». Когда я был моложе, меня также очень впечатлило изображение неба в его работах: это не просто фон, но способ показать героев в естественной обстановке.

«Это сторонник идеи идти до победного конца»

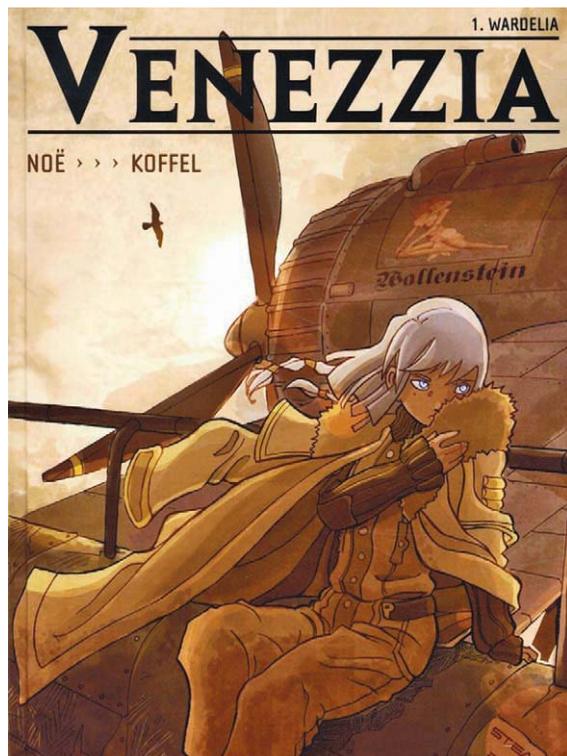
Миядзакэ вдохновил вас тем, как работает с сюжетом, как использует мелкие детали и фон для раскрытия персонажей... Может, вы заметили еще какие-то общие черты с его работами в своем творческом почерке?

Мне не хватает объективности, чтобы проанализировать это. Какие общие черты? В стиле? Тогда, возможно, мой способ изображать детей похож на Миядзакэ. Не исключено, что влияние его стиля прокралось в ДНК моих рисунков без моего ведома.

По вашему мнению, что Миядзакэ привнес в анимацию и комиксы в целом?

Он внес большой вклад в анимацию, чем в комиксы. Миядзакэ — перфекционист, я чувствую, что он расстроен из-за медийности комиксов. Возможно, я ошибаюсь, но не думаю, что ему нравилось рисовать «Нависикаю из долины ветров».

В этой манге просто невероятный уровень детализации. Бесспорно, Миядзакэ удалось создать



на бумаге такое же поразительное произведение, как и на экране. Комиксы — это несколько иное средство передачи информации. Для Миядзаки манга — это скорее своего рода раскадровка, чем настоящая работа. Что он привнес в анимацию? Много свежего воздуха. Ему виртуозно удастся связать детство и взрослую жизнь. Это сторонник идеи идти до победного конца. Его мультфильмы действительно приятно смотреть. Когда он берется за работу, мы знаем, что он будет выкладывать на все сто процентов и сделает из набросков на бумаге что-то по-настоящему личное. Когда смотришь Миядзаки, чувствуешь, что он находится вне влияния студий и не ведом трендами. Когда он собирается что-то сделать, он идет до конца.

Вы называете его одним из многих аниматоров, повлиявших на ваш стиль. Как вам удастся это отслеживать?

Это происходит немного бессознательно. Вы можете оказаться под влиянием того или иного аниматора в процессе работы. Обычно это происходит так. Ты смотришь мультфильм, и тебя цепляет какой-то прием. Ты говоришь себе: «Что ж, это было неплохо. Я постараюсь вдохновиться этим и делать что-то похожее, используя имеющиеся в моем распоряжении инструменты». И тогда

в твой стиль добавляются черты других мультипликаторов. Главное — быть внимательным, чтобы этот процесс не дошел до автоматизма. У меня была такая проблема, когда я только начинал рисовать. Копируя узнаваемые приемы «Акиры» Ториямы, я перестал замечать, как использую их в своей работе. Потребовалось много времени и сотни рисунков с натуры, чтобы это исправить. Вот чему можно поучиться у великих аниматоров: как они выбирают сцены, как выстраивают кадры, как привносят глубину в пространство, как переносят персонажа из точки А в точку Б (динамично или нет, задумчиво или нет). Теперь, когда я овладел техникой рисования, то, как я рассказываю историю, для меня важнее, чем то, как я ее рисую.

Смешение галлюцинаций и реалистичности, которое выходит за пределы рационального познания персонажей

Мы говорили о важности женских персонажей в вашей последней серии комиксов. Вдохновил ли вас Миядзаки еще на что-то?

Возможно, размеренность путешествия героев в поисках себя. Мы постарались повторить эту идею в «Лезвиях горечи». Это одна из главных тем в его творчестве. Вторая — взаимоотношения мужчин и женщин. В последнем комиксе мы попытались рассмотреть этот вопрос под новым углом. Еще одна тема — мифы и легенды. Я сразу вспоминаю «Принцессу Мононоке», потому что это самый очевидный пример. Этот мультфильм был вдохновлен японскими легендами. Мы сделали приблизительно то же самое для «Лезвий горечи» со скандинавскими и скифскими мифами. В комиксе говорится о том, как в современном мире мифы и легенды забываются, а их вытесняет католицизм. Похоже на «Принцессу Мононоке», где наступление современного мира на синтоизм приводит к исчезновению старых богов и гигантских животных. Мне очень нравятся истории, которые смешивают фантазию и повседневную жизнь. Миядзаки очень силен в этом.

Вы смотрели его последний мультфильм «Ветер крепчает»?

Да. Наверное, я еще недостаточно взрослый или я недостаточно хорошо знаю тот период, чтобы оценить мультфильм по достоинству. На мой взгляд, он немного хуже предыдущих работ. Но, думаю, я должен дать ему второй шанс.

Франция и Хаяо Миядзаки

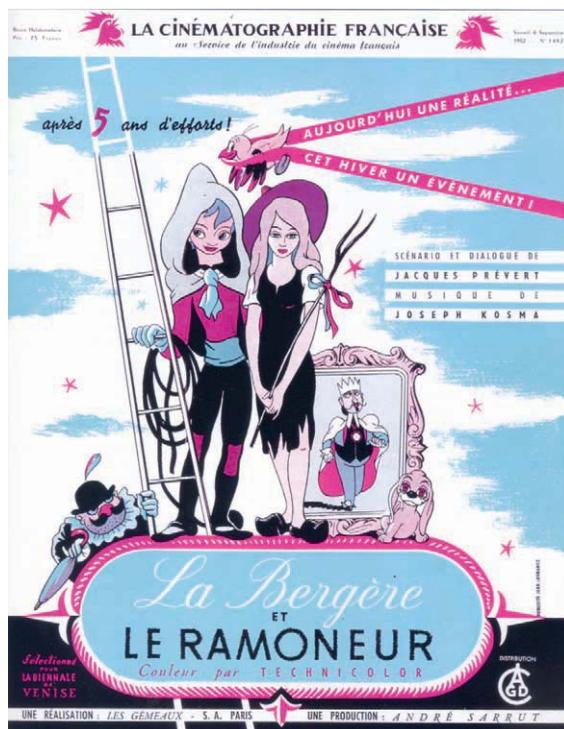


Менее известный своим франкофильством, чем его учитель и друг Исао Такахата, Хаяо Миядзаки довольно сильно привязан к французской культуре. Французы платят ему тем же, всегда радушно принимая его мультфильмы и аниме-сериалы.

Без Франции не было бы Миядзаки? Это утверждение может показаться преувеличением, но оно не лишено оснований. На творчество режиссера повлияли многие французские работы. Их влияние ощущается во всем его творчестве и заметно как в последних мультфильмах, так и в самых первых. Первая такая французская работа — это, несомненно, «Король и птица» Поля Гримо, а точнее, более ранняя версия, «Забавные приключения мистера Уандерберда», выпущенная в 1953 году во Франции и в 1955 году в Японии. В полнометражном мультфильме «Кот в сапогах» Миядзаки черпал вдохновение в коридорах замка Гийома для создания потрясающей получасовой сцены двойной погони в финале, во время которой зрители следят то за одними, то за другими героями. Эстетика «Короля и птицы» также ощущается в «Люпен III: Замок Калиостро», его первом полнометражном мультфильме, и еще больше в «Небесном замке Лапута», в первом аниме, которое он снимает для студии Ghibli. Влияние выражается не только в образе роботов, сильно напоминающих роботов Поля Гримо (как и бог-воин из «Нависки из долины ветров»), но и в решении, которое принимает последний оставшийся робот. Сама эта сцена визуально напоминает мультфильм Поля Гримо 1953 года.

От Антуана де Сент-Экзюпери до Мебиуса

Хаяо Миядзаки увлекается авиацией и, конечно же, знаком с творчеством Антуана де Сент-Экзюпери. Список из пятидесяти книг, которые, по мнению мультипликатора, должны прочитать каждый, возглавляет «Маленький принц».



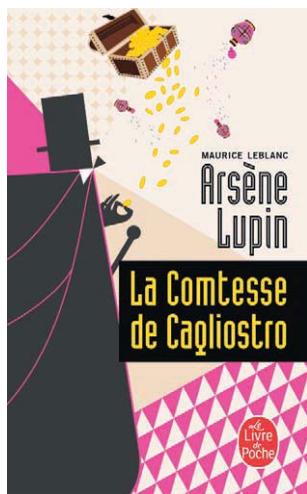
«Забавные приключения мистера Уандерберда», Поль Гримо, 1953 год, афиша. © 1980 STUDIOCANAL/Фильмы Поля Гримо.

В 1999 году на канале NHK выходит документальный фильм «Путешествие нашей души. На крыльях Сент-Экзюпери: от Франции до Сахарь» (снят Хаяо Миядзаки. — Прим. ред.). В нем Хаяо Миядзаки по следам Антуана де Сент-Экзюпери



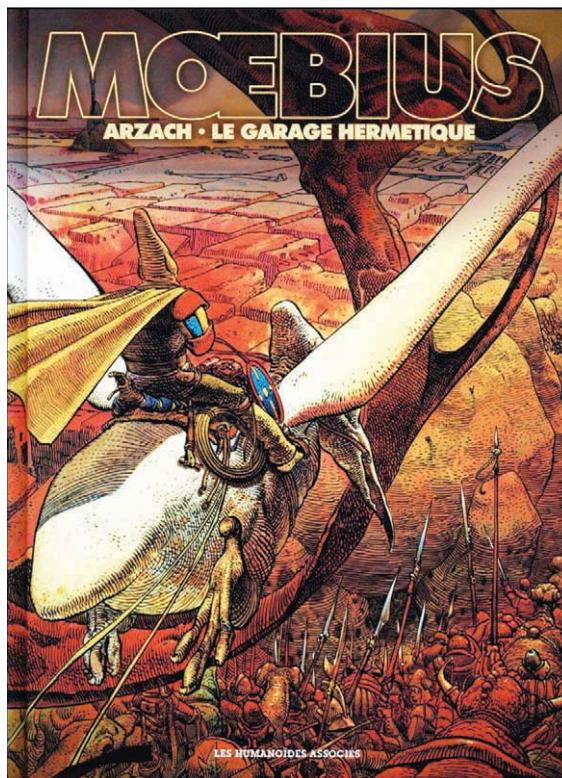
посещает Францию и пустыню Сахара. Кроме того, режиссер создает обложки для японских изданий «Ночного полета» и «Планеты людей». Как только речь в работах аниматора заходит об авиации, влияние французского писателя очевидно. Особенно в фантастической части «Порко Россо».

Следует отметить, что «Воздушная битва над Дувром», одна из серий аниме-сериала «Великий детектив Холмс», — это не что иное, как дань уважения «Ночному полету» Антуана де Сент-Экзюпери. Как и в романе, почта должна быть доставлена любой ценой. Однако аниме предназначено для детей, поэтому история менее трагична.



Среди других французов, вдохновлявших Миядзаки, можно назвать Мориса Леблана. Его роман «Графиня Калиостро» рассказывает о гениальном джентльмене-грабителе Арсене Люпене. Это дед Люпена из «Замка Калиостро». Еще одно имя — Альбер Робидо, французский иллюстратор, оказавший влияние на фантастические летающие машины в мультфильмах режиссера¹. И, конечно же, Мебиус, также известный как Жан Жиро. Хаяо Миядзаки говорил, что испытал огромное потрясение, когда впервые увидел приключения Арзака из одноименного произведения. Птеродактиль героя все время стоял перед глазами аниматора во время создания «Навискаи из долины ветров». В свою очередь, Мебиус познакомился с творчеством Миядзаки именно благодаря «Навискае». Он был настолько впечатлен этой работой, что назвал в честь главной героини собственную дочь. Кажет-

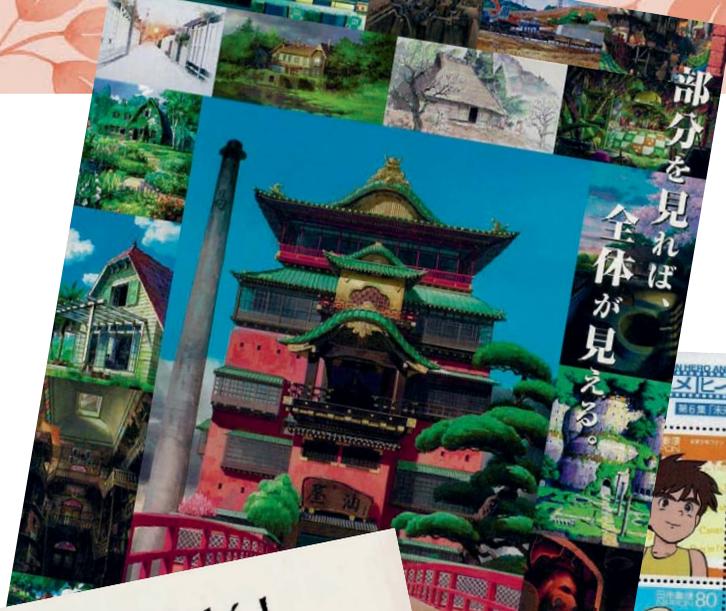
¹ В 1880-е Альбер Робидо создал трилогию футуристических романов, в которых представлял, как будет выглядеть жизнь в будущем. Его считают основоположником стимпанка. — *Прим. ред.*



ся, музей Парижского монетного двора не ошибся, организовав в 2005 году выставку «Миядзаки и Мебиус: два художника, чьи рисунки оживают».

Более миллиона зрителей

Как Франция восприняла творчество Хаяо Миядзаки? Для большинства зрителей знакомство с режиссером стало возможно благодаря трансляции разных аниме-сериалов, над которыми он работал один или вместе с Исао Такахатой: «Конан — мальчик из будущего», «Хайди — девочка Альп», «Великий детектив Холмс», «Люпен III» и т. д. Даже если дети того времени (сейчас им 35–55 лет) не видели отличий между работами режиссера и других мультипликаторов, они запомнили его стиль. Любители японской анимации и анимации вообще узнали о Миядзаки довольно рано: в 1993 году, меньше чем через год после выхода в Японии, «Порко Россо» получил главный приз как лучший полнометражный мультфильм на фестивале в Анси. В то же время официально аниме вышло в широкий прокат во Франции только в 1995 году всего лишь в пятнадцати залах. С тех пор известность японского режиссера во Франции значительно возросла, и он часто приезжал в страну с визитом. Один из самых ярких примеров на-



De haut en bas :
 Exposition Studio Ghibli: Architecture in Animation,
 musée d'architecture en plein air d'Édo-Tôkyô, 2015, affiche, Japon.
 Timbres Conan, le fils du futur, Japon.
 Exposition Miyazaki – Moebius : Deux artistes dont les dessins
 prennent vie, musée de la Monnaie de Paris,
 2004-2005, affiche, France.

родной любви к Миязаки — международная премьера «Унесенных призраками» на Форуме де Аль в Париже в 2001 году: длинные очереди, переполненный зал, бурные овации. Режиссеру был оказан прием, достойный величайших звезд Голливуда.

Сборы мультфильмов также свидетельствуют об особом интересе к творчеству Миязаки во Франции. По данным Национального центра кинематографии и анимационного изображения, «Порко Россо» собрал 167 тысяч зрителей в кинотеатрах, «Принцесса Мононоке» — 700 тысяч,

«Унесенные призраками» — 1,4 млн а «Рыбка По-ньо на утесе» и «Ходячий замок» — по 1,3 млн. Только «Ветер крепчает» немного выбился из этой статистики, собрав всего 780 тысяч зрителей в 216 кинотеатрах. И все это без учета продаж DVD и Blu-ray, телевизионных трансляций и видеохостингов. Звезда Хаяо Миязаки ярко сияет на фоне других аниматоров и режиссеров. Японский мультипликатор смог занять особое место в сердцах миллионов французов, от простых зрителей до заядлых синефилов.

Список терминов



Аниме — общий термин, используемый для обозначения мультфильмов в Японии (и, соответственно, в Европе для обозначения любых мультфильмов из Азии).

E-konte — раскадровка мультфильма, снабженная примечаниями и пометками, иногда публикуемая для широкой публики.

Гэкига — разновидность манги с более драматическим и кинематографическим стилем рисовки и более взрослым содержанием. Может считаться поджанром или прародителем сэйнэна.

Ками — божество в синтоизме. В большинстве случаев это элементы природы, животные или силы вселенной, но также это могут быть духи умерших людей.

Лазерный диск (LD) — предшественник DVD и Blu-ray. Это диск диаметром 30 сантиметров, на каждой стороне которого можно было хранить от 30 до 60 минут видео.

Манга — японские комиксы или, в широком смысле, комиксы других стран, использующие гра-

фические правила и стиль японских. Например, «Последний человек» — французская манга, также называется манфра.

Мангака — автор манги. Иногда это сценарист, иногда художник, иногда и то и другое.

Меха — направление научной фантастики, в которой персонажи, использующие или олицетворяющие роботизированную броню, обычно гуманоидной формы.

Сёдзэ — манга и аниме, предназначенные для девочек в возрасте от 12 до 18 лет.

Сёнэн — манга и аниме, предназначенные для мальчиков в возрасте от 12 до 18 лет.

Сэйнэн — манга и аниме для взрослой аудитории. В них поднимаются взрослые темы, присутствует насилие и откровенные сцены.

Раскадровка — иллюстрированное переложение сценария будущего мультфильма, разбитое на отдельные кадры и блоки.



Некоторые рекомендации для дальнейшего знакомства



Книги

В дополнение к романам, легшим в основу аниме, представленных в этой книге, вот еще несколько работ, с которыми можно познакомиться поближе:

«*Искусство аниме Хаяо Миядзаки*»
Дани Кавальеро

«*Хаяо Миядзаки, титаны творчества*»
под редакцией Виктора Лопеса

«*Вселенная Хаяо Миядзаки. Картины великого аниматора в деталях*»
Рафаэль Колсон и Гаель Ренье (на русском в переводе Е. Чеботаревой)

«*День уважения студии Ghibli: творцам мечты*»
Коллектив авторов

«*День уважения Исао Такахаты: от Хайди до Ghibli*»
Стефани Шапгаль

«*Хаяо Миядзаки: режиссер-мультипликатор*»
Стефан Ле Ру

«*Хаяо Миядзаки и акт творчества*»
Эммануэль Труярд

«*Студия Ghibli: творчество Хаяо Миядзаки и Исао Такахаты*»
Коллин Оделл и Мишель Ле Блан (на русском в переводе А. Поповой)

«*Хаяо Миядзаки: по воле ветра*»
Себастьян Бенедикт

«*В студии Ghibli: работа в удовольствии*»
Тосио Судзуки

«*Хаяо Миядзаки, мастер японской анимации*»
Хелен МакКарти

«*Волшебные миры Миядзаки*»
Сюзан Нейпир (перевод А. Поповой)

«*Навиская из долины ветров*»
Манга Хаяо Миядзаки (тома 1–7)

«*Отравная точка: 1979–1996 годы*»
Хаяо Миядзаки

«*Переломный момент: 1997–2008 годы*»
Хаяо Миядзаки

«*Словарь ёкаев*»
Сигэру Мидзуки

«*Внутри ёкаев*»
Сигэру Мидзуки

«*Энциклопедия религий*»
Коллектив авторов

Интернет-ресурсы

www.ghibli.jp
Официальный сайт студии Ghibli (на японском)

www.butu-connection.net
Веб-сайт франкоязычных поклонников об истории студии Ghibli и ее основных работах

www.nausicaa.net/wiki/Main_Page
Англоязычная совместная энциклопедия обо всем, что связано со студией Ghibli, и ее главных работах

www.bfi.org.uk

Официальный сайт Британского института кино, кладезь информации об аниме и аниме-сериалах (впрочем, как и о фильмах и сериалах). Обратите внимание на его онлайн-журнал Sight&Sound (www.bfi.org.uk/news-opinion/sight-sound-magazine)

www.imdb.com

Ежегодный справочник кино

www.japantimes.co.jp

Веб-сайт Japan Times, англоязычные новости о Японии

Книжный магазин «Ёкай»

Подкаст на французском языке о сверхъестественных существах в Японии, доступный на разных платформах

www.museocaproni.it

Сайт музея воздухоплавания Капрони в Милане

Аниме

«Конан — мальчик из будущего»

«Принц севера»

«Панда большая и маленькая»

«Большая панда и маленькая панда: Дождливый день в цирке»

«Мой сосед Тоторо»

«Рыбка Поньо на утесе»

«Порко Россо»

«Шепот сердца»

«Возвращение кота»

«Сказания Земноморья»

«Со склонов Кокурико»

«Принцесса Мононоке»

«Унесенные призраками»

«Навиская из долины ветров»

«Надя с загадочного моря»

«Ведьмина служба доставки»

«Небесный замок Лапута»

«Кот в сапогах»

«Люпен III: Замок Калиостро»

«Остров сокровищ»

«Ходячий замок»

«Ариэтти из страны лилипутов»

Документальные фильмы

«Царство грез и безумия»

Мами Сунада

Документальный фильм о создании «*Ветер крепчает*» Хаяо Миядзаки

«Десять лет с Хаяо Миядзаки»

Четырехсерийный документальный фильм телеканала NHK

«Бесконечный человек: Хаяо Миядзаки»

Документальный фильм

«Скрамные герои студии Ропос»

Документальный фильм о создании студии Ропос и ее отношениях со студией Ghibli

«Ghibli и тайна Миядзаки»

Документальный фильм Ива Монтмаера



Благодарности

За уделенное мне время и энтузиазм спасибо
Бенуа Шьё, Кристи Лаборд, Ноэ Монину,
Изабель Ванини, Valak, Алексису Уно,
Стиву Алперту, Майклу Палмеру,
Пьеру Донну и ассоциации Жана-Батиста Салиса,
Гаэлю Бюшелеру, Руи Паскуалю, Пьеру С., AnimeLand.
За богатые материалы и ценные советы
спасибо библиотекарям города Парижа
и отдельно библиотеке Франсуа Трюффо,
специализирующей на кино.
Спасибо Анне, Сюзанне, Трис, Мели Мело, Tiss'Vert
и Оливье за то, что делились своими идеями
и стали для меня ценным источником информации.

ЧИТАЙТЕ ДРУГИЕ КНИГИ О РАБОТАХ ХАЯО МИЯДЗАКИ

БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО

ГИБЛИОТЕКА

Яркий иллюстрированный гид по главным работам студии

Анимационная студия Ghibli всегда была чем-то большим, чем просто корпорацией по производству мультфильмов. Это настоящая фабрика шедевров, которая уже не первое десятилетие создает культовые анимационные проекты, полюбившиеся детям и взрослым. «Гиблиотека» дает возможность познакомиться с главными работами студии поближе! Книга станет отличным подарком как для новичков, мало знакомых с творчеством Ghibli, так и для фанатов, которые хотят знать подробности о создании их любимых вселенных.

Из этой большой подарочной книги вы узнаете:

- Как создавался каждый из полнометражных мультфильмов студии Ghibli.
- Как Миядзак, Такахата и Судзуки построили такую внушительную анимационную империю.
- Какое влияние студия оказала на всю японскую культуру аниме.



ЧИТАЙТЕ ТАКЖЕ

БОМБОРА

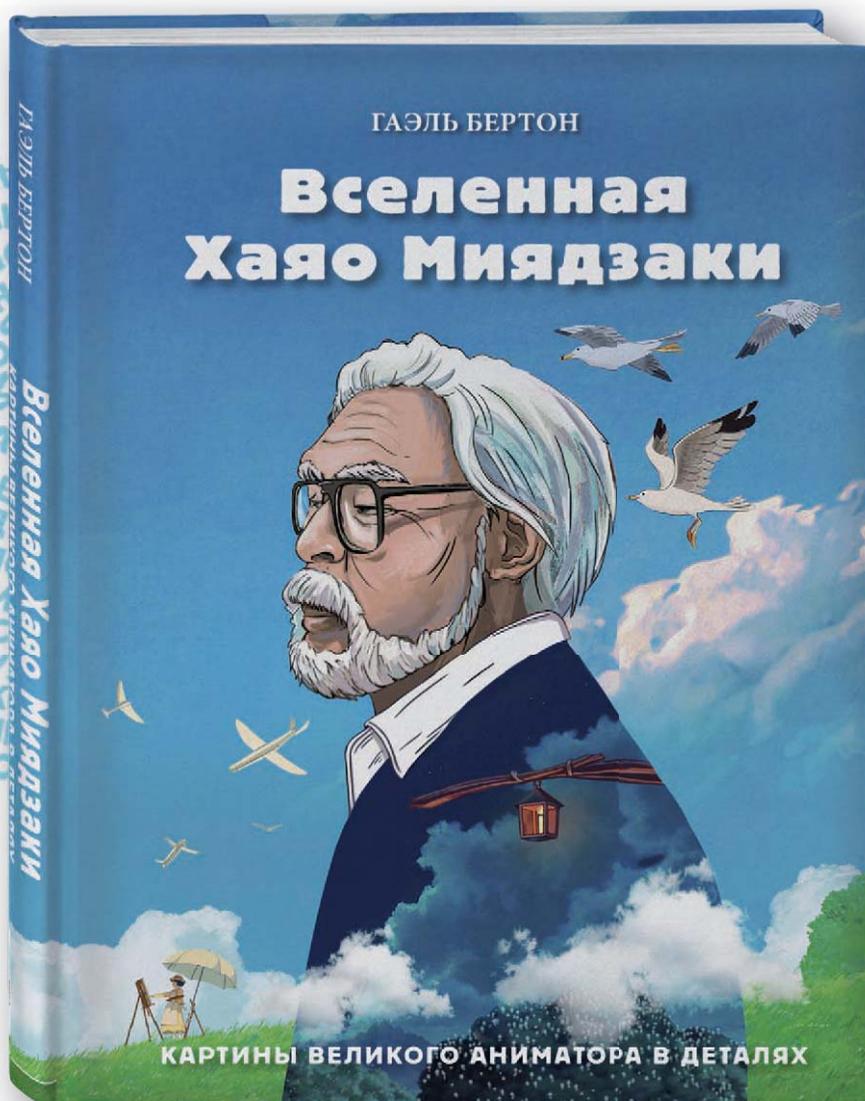
ИЗДАТЕЛЬСТВО

ВСЕЛЕННАЯ ХАЯО МИЯДЗАКИ

Картины великого аниматора в деталях

Книга «Вселенная Хаяо Миядзаки. Картины великого аниматора в деталях» раскрывает все грани легендарного японского мультипликатора. Вы узнаете о том, как складывалась жизнь режиссёра с его юных лет, как создавалась студия Ghibli, где рождались жемчужины японской анимации. Вместе с автором вы взглянете на фильмы Миядзаки с другого ракурса и обнаружите те детали, которые могли ускользнуть от вашего взгляда даже спустя множество просмотров фильмов.

Если вы беззаветно очарованы вселенной Хаяо Миядзаки, если вас восхищает эстетика локаций и персонажей, созданных Миядзаки и его коллегами, и если вы считаете бесспорной истиной, что анимации японских режиссёров нет равных во всем мире, — эта книга для вас.



ЧИТАЙТЕ ТАКЖЕ

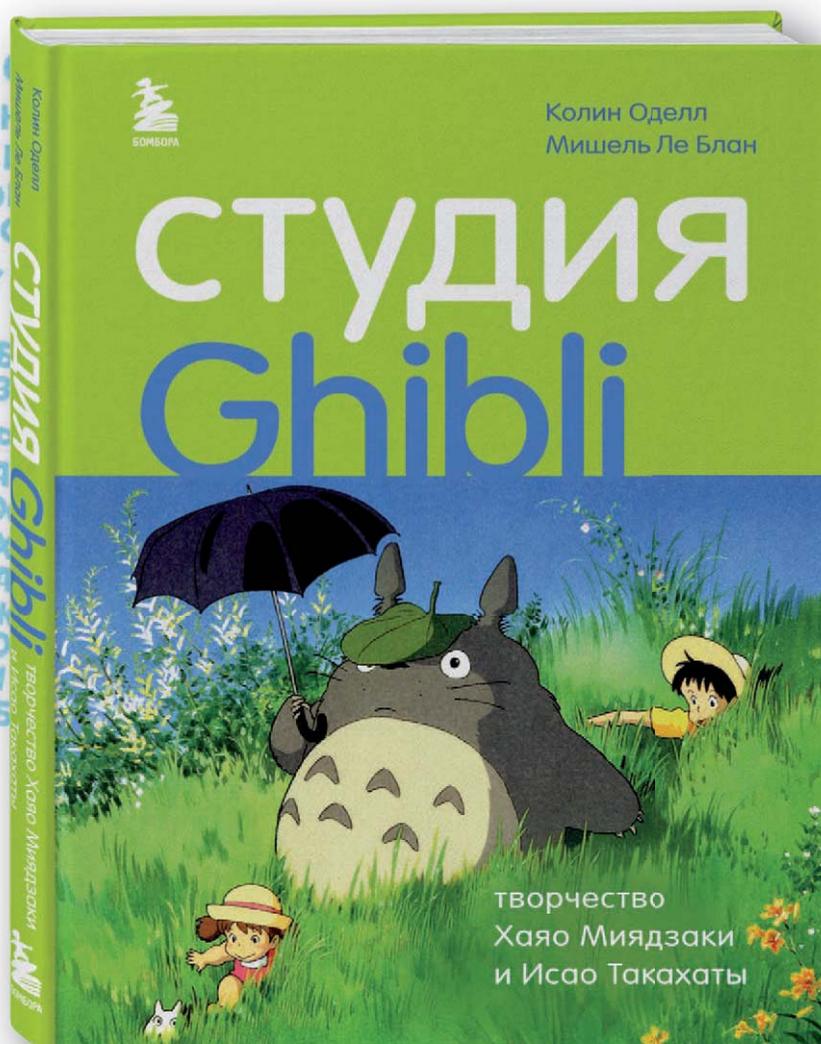
БОМБОРА

ИЗДАТЕЛЬСТВО

СТУДИЯ GHIBLI: Творчество Хаяо Миядзак и Исао Такахаты

Анимационные фильмы Хаяо Миядзак и Исао Такахаты - шедевры мировой мультипликации, созданные с большой виртуозностью и любовью. Студия Ghibli - это то самое место, где появлялись всемирно любимые картины, бесспорно ставшие классикой жанра: «Унесенные призраками», «Ходячий замок», «Навсикая из Долины ветров», «Могила светлячков» и многие другие. Именно здесь мастера японской анимации воплощали свои идеи и фантазии в жизнь, одушевляли персонажей и творили самое настоящее волшебство.

Скорее садитесь на парашют Навсикая, и отправимся в путь: вместе мы промчимся мимо небесного замка Лапуты, догоним Кики, летящую на своей метле, с высоты птичьего полета посмотрим на японские леса и урбанистические пейзажи, услышим шум крепчающего ветра. Страницы этой книги, впитавшие в себя всю магию волшебных миров студии Ghibli, позволят вам увидеть эти фильмы такими, какими вы не видели их прежде.



УДК 791.228(520)
ББК 85.37(3)
Ш24

HOMMAGE A HAYAO MIYAZAKI by Ynnis Editions

Copyright © Ynnis Editions, 2020

All rights reserved. Original edition published by Ynnis Editions, Paris (France)

Président: Cédric Littardi

Directeur éditorial et artistique: Sébastien Rost

Correction: Sarah Touzeau

Conception graphique: Camille Pradère

Couverture: Sébastien Rost

Coordination éditoriale: Jeanne Bucher Fabrication:

Céline Antoine Marketing et communication: Camille Nogueira, Thomas Thus

Шапталъ, Стефани.

Ш24 Хаяо МиядзакИ. ГенИЙ японской анИмации / Стефани Шапталъ ; [перевод с французского Д. Д. Усенка]. — Москва : Эксмо, 2023. — 160 с. : ил.

ISBN 978-5-04-171732-2

Хаяо МиядзакИ – живая легенда не только японской, но и мировой анИмации. Обладатель десятков наград и кумИр миллионoв людей разных возрастов по всему земному шару сделал себе имя за счет ярких образов, сильных персонажей и великолепного визуала. В этой книге французская журналистка Стефани Шапталъ ищет истоки основных тем творчества режИссера, а также говорит с анИматорами, которые пришли в профессию благодаря МиядзакИ. Эта книга — не просто анализ мультфильмов, это дань уважения великому мультипликатору и попытка понять, откуда взялся культ Хаяо МиядзакИ и что будет с японской анИмацией после того, как он уйдет на пенсию.

УДК 791.228(520)
ББК 85.37(3)

ISBN 978-5-04-171732-2

© Усенoк Д.Д., перевод на русский язык, 2022
© 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

Шапталъ Стефани

**ХАЯО МИЯДЗАКИ
ГЕНИЙ ЯПОНСКОЙ АНИМАЦИИ**

Главный редактор *Рамиль Фасхутдинов*
Руководитель направления *Залина Сабанова*
Ответственный редактор *Патрик-Филипп Ясиньски*
Младший редактор *Анна Серяпова*
Литературный и научный редактор *Анна Шабашова*
Художественный редактор *Екатерина Гузнякова*
Компьютерная верстка *Ольга Шувалова*
Корректоры *Виктория Шабанова, Алексей Акашкин, Ольга Шупта*

Страна происхождения: Российская Федерация
Шығарылған елі: Ресей Федерациясы

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

Өндіруші: «ЭКСМО» АҚБ Баспасы,

123308, Ресей, қала Мәскеу, Зорге көшесі, 1 үй, 1 ғимарат, 1 үй, 1 ғимарат, 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

Импортер в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы».

Қазақстан Республикасындағы импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.

Дистрибьютор и представитель по приему претензий на продукцию,
в Республике Казахстан: ТОО «РДЦ-Алматы»

Қазақстан Республикасында дистрибьютор және өнім бойынша арыз-талаптарды
қабылдаушының өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС,

Алматы қ., Домбровский 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 сайтта: www.eksmo.ru/certification

Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ
о техническом регулировании можно получить на сайте Издательства «ЭКСМО»

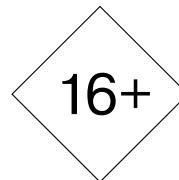
www.eksmo.ru/certification

Өндірген мемлекет: Ресей. Сертификация қарастырылмаған

Дата изготовления / Подписано в печать 07.02.2023. Формат 84x108^{1/16}.

Гарнитура «Garamond». Печать офсетная. Усл. печ. л. 16,8.

Тираж 3000 экз. Заказ



book 24.ru

Официальный
интернет-магазин
издательской группы
"ЭКСМО-АСТ"



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](https://www.bombora.ru) [bomborabooks](https://www.bomborabooks) [bombora](https://www.bombora.com)

ISBN 978-5-04-171732-2



9 785041 717322 >

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

ЛитРес:
один клик до книг





Хаяо Миядзаки уже больше сорока лет воплощает на экранах невероятные мультипликационные миры, которые вдохновляют целые поколения аниматоров по всему миру. За этот длительный период вокруг режиссера возник самый настоящий культ поклонников. Но как он появился и на чем основана любовь миллионов фанатов?



В своей иллюстрированной книге французская журналистка **Стефани Шаптал** ищет ответы на эти вопросы и разбирается, чем вдохновлялся сам Миядзак и почему некоторые темы его мультфильмов кочуют из одного проекта в другой. Внутри собрано большое количество различных интервью с учениками режиссера и художниками, которые вдохновлялись именитым японским аниматором. На каждом развороте можно насладиться иллюстрациями из мультфильмов и архивными кадрами рабочих будней студии Ghibli.



«Хаяо Миядзак. Гений японской анимации» – дань уважения режиссеру, а также наиболее полный анализ его творчества и наследия. Отсюда вы узнаете: кто станет преемником гения анимации, действительно ли на Миядзак повлияло творчество «Союзмультфильма» и какие темы можно встретить в каждом проекте аниматора. А также найдете ответы на многие другие вопросы, которыми уже не первое десятилетие задаются поклонники режиссера.



ISBN 978-5-04-171732-2



9 785041 717322 >

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](https://www.bomborabooks.com) 📱 [bombora](https://www.bombora.com)