

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

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

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

УДК 791.228(520)
 ББК 85.37(3)

ISBN 978-5-04-171733-9

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

Все права защищены. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Издание для досуга
 Для широкого круга читателей

СТУДИЯ GHIBLI

ВСЕ, ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ О КОЛЫБЕЛИ АНИМАЦИОННЫХ ШЕДЕВРОВ

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

Страна происхождения: Российская Федерация
 Шығарылған елі: Ресей Федерациясы



BOMBORA – лидер на рынке полезных и вдохновляющих книг. Мы любим книги и создаем их, чтобы вы могли творить, открывать мир, пробовать новое, расти. Быть счастливыми. Быть на волне.

bombora.ru bomborabooks bombora

ООО «Издательство «Эксмо»
 125208, Россия, город Москва, ул. Марш. Тельмана, д. 1, стр. 1, этаж 20, каб. 2003.
 Тел.: 8 (495) 411-68-66.
 Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru
 Складские филиалы: «ЭКСМО»-АВТ-Баскетбол,
 125208, Россия, село Митино, Дзержинский, 9/А, 1 этаж, 20 кабинет, офис 2003-ж.
 Тел.: 8 (495) 411-68-66.
 Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru
 Тираж Эксмо – Эксмо
 Интернет-магазин: www.eksmo.ru
 Интернет-магазин: www.bombora.ru
 Интернет-адрес: www.bombora.ru
 Интернет в Республике Казахстан ТОО «Эксмо-Амалы»
 Республика Казахстан Республика Казахстан ТОО «Эксмо-Амалы»-ЖШС.
 Дистрибутор и представитель по прямому привлечению на территории
 в Республике Казахстан: ТОО «Эксмо-Амалы»
 Республика Казахстан дистрибутор эксклюзивный Казахстанский
 республиканский эксклюзивный-Эксмо-Амалы-ЖШС,
 Алматы, Дзержинский пер., 3-а, литер В, офис 1.
 Тел.: 8 (727) 251-58-96/59-90, E-mail: EKSMO-KAZAKHSTAN@eksmo.kz
 Ссылка на официальный интернет-сайт компании:
 Сертификат туралы ақпарат сайты: www.eksmo.ru/serifikatsiya
 Ссылка на государственное свидетельство о регистрации издательства (ИД)
 и информации о регистрации издателя на сайте Идентификация – Эксмо:
www.eksmo.ru/serifikatsiya
 Сертификат издан: Ресей. Сертификат республиканский



eksmo.ru

Официальный
 интернет-магазин
 издательства «Эксмо»



Хочешь стать
 автором «Эксмо»?

В электронном виде эту книгу можно купить
 здесь: eksmo.ru



ISBN 978-5-04-171733-9



9 785041 717339 >



Дата изготовления / Подписано в печать 27.07.2023.
 Формат 84x108^{1/16}. Печать офсетная. Усл. печ. л. 14,28.
 Тираж 3000 экз. Заказ

■ ЧИТАЙ • ГОРОД

СОДЕРЖАНИЕ

- 4** **БИОГРАФИИ**
4 ♣ Хаяо Миядзаки
8 ♣ Исао Такахата
- 12** **В НАЧАЛЕ БЫЛО...**
13 ♣ До Ghibli
14 ♣ Первые шаги
16 ♣ «Навиская из Долины ветров»
18 ♣ «Небесный замок Лапута»
- 20** **ГЕНИИ АНИМАЦИИ**
21 ♣ Трудности и первые успехи
23 ♣ «Могила светлячков»
25 ♣ «Мой сосед Тоторо»
27 ♣ «Ведьмина служба доставки»
- 29** **ПЛОДОТВОРНЫЕ ГОДЫ**
30 ♣ Время признания
32 ♣ «Еще вчера»
34 ♣ «Порко Россо»
36 ♣ «Принцесса Мононоке»
38 ♣ «Здесь слышен океан»
39 ♣ «Помпоко: Война тануки в период Хэйсэй»
41 ♣ «Шепот сердца»
- 42** **ТУМАННОЕ БУДУЩЕЕ**
43 ♣ Оспоренный договор
45 ♣ «Наши соседи Ямада»
- 47** **ТРИУМФ МИЯДЗАКИ**
48 ♣ Миядзаки вырывается вперед
50 ♣ «Унесенные призраками»
52 ♣ «Возвращение кота»
54 ♣ «Ходячий замок»
- 56** **ВОЗРОЖДЕНИЕ?**
57 ♣ Перестановка кадров
59 ♣ «Сказания Земноморья»
60 ♣ «Рыбка Поньо на утесе»
61 ♣ «Ариэтти из страны глиняных кукол»
62 ♣ «Со склонов Кокурико»
- 63** **ВОЗВРАЩЕНИЕ К ИСТОКАМ**
64 ♣ Начать сначала
66 ♣ «Ветер крепчает»
68 ♣ «Сказание о принцессе Кагуя»
- 70** **ОТКРЫТЫЙ ФИНАЛ?**
71 ♣ Конец эпохи
72 ♣ «Ронья, дочь разбойника»
73 ♣ «Воспоминания о Марни»
75 ♣ «Красная черепаха»
- 77** **ЗА КУЛИСАМИ**
78 ♣ Встреча трех бывших аниматоров
- 81** **ВСЕЛЕННАЯ МУЗЫКИ**
82 ♣ Дзё Хисанси
86 ♣ Композиторы
87 ♣ Музыка в Ghibli
- 89** **РАССКАЗЫВАЕТ GIBLI**
90 ♣ Существует ли стиль Ghibli?
- 98** **ВООБРАЖЕНИЕ В ЖЕНСКОМ РОДЕ**
99 ♣ Женские образы в творчестве Ghibli
- 103** **РАСШИРЕННАЯ ВСЕЛЕННАЯ**
104 ♣ Музей Ghibli
108 ♣ Выставка «Студия Ghibli в Токио»
110 ♣ Donguri, официальные магазины в Японии
- 112** **ИЛЛЮСТРАЦИИ. БЛАГОДАРНОСТИ**
- 132** **ИЛЛЮСТРАЦИИ К «КОНАНУ — МАЛЬЧИКУ ИЗ БУДУЩЕГО»**



ОТ РЕДАКТОРА



GHIBLI, СВЯЩЕННЫЙ МОНСТР

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

РУССКО-ЯПОНСКИЙ СЛОВАРЬ

обозначения мультфильмов в Японии.

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

Кавай — «милый».

Кандзи — китайский иероглиф, используемый в японском языке.

Мангака — автор манги.

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


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

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

Сэйнэн (манга) — манга для взрослой аудитории.

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

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





Хаяо Миядзаки



ХАЯО МИЯДЗАКИ

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



Бунтави Сувилай

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

РАЗОЧАРОВАННЫЙ БУНТАРЬ

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

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

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

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



проявятся некоторые элементы будущего «Тоторо».

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

БЕЗУМНЫЙ ХУДОЖНИК

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

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

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

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

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





ЗАЯДЛЫЙ ПЕССИМИСТ

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

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



ключенческих фильмах вроде «Индианы Джонса» Джорджа Лукаса.

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

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

«Панда большая и маленькая»

© TMS

«Конан — мальчик из будущего»

© NIPPON ANIMATION CO., LTD. 1978

«Люпен III: Замок Капиетро»

© 1980 MONKEY PUNCH. TMS-K.





Исао Такахата



ИСАО ТАКАХАТА

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

↔ Бунтави Сувилай ↔

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

МЕЛОМАН С ОБРАЗОВАНИЕМ

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

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



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

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



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

ПРИДИРЧИВЫЙ РЕЖИССЕР

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

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

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

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

жают растущая урбанизация и равнодушные к природе.

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

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

РАЗОЧАРОВАННЫЙ ДОБРЯК

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





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

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

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

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

«Принц Севера»

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

«Хайди — девочка Альп»

© ZUIYO CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

«Анна из Зеленых Мезоншнов»

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

«Госю-виолончелист»

© 1975 MIYAZAWA Kenji / O Production





В НАЧАЛЕ БЫЛО...



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



ДО GHIBLI

Автор: Бунтави Сувилай

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

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



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

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

© 1968 Toei Company, LTD. All rights Reserved.

СТУДИЯ GHIBLI

Автор: Жерсанд Боллю

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

ПЕРВЫЕ ШАГИ

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

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

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

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

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

