





# ПУТЕШЕСТВИЕ В МИРЫ АНИМЕ

артбук по главным работам  
и смыслам японской  
анимации

Натали  
Биттингер

ふし  
し  
お  
の  
ん  
た

УДК 791.2(520)  
ББК 85.37(3)  
Б66

CRÉDIT PHOTOGRAPHIQUE DE LA COUVERTURE

© REX ENTERTAINMENT / MADHOUSE — COLLECTION CHRISTOPHEL  
LES IMAGES QUI PONCTUENT CES PAGES SONT UNIQUEMENT PUBLIÉES À DES FINS ILLUSTRATIVES DES PROPOS DE L'AUTEUR.  
DIRECTION ÉDITORIALE : MARIE BAUMANN  
SUIVI ÉDITORIAL : KAELA JOUINI  
DIRECTION ARTISTIQUE : NICOLAS BEAUJOUAN  
LECTURE ET CORRECTION : FANNY LE BORGNE ET LE LIVRE D'APRÈS FABRICATION : JULIEN RECURT  
PHOTOGRAVURE : APEX GRAPHIC  
© GALLIMARD, COLLECTION HOËBEKE, 2022  
ISBN : 978-2-07-299551-4  
DÉPÔT LÉGAL : OCTOBRE 2022  
ACHEVÉ D'IMPRIMER EN SEPTEMBRE 2022  
SUR LES PRESSES D'AURIA PRINTING EN ITALIE  
NUMÉRO ÉDITION : 546278  
First published by Editions Gallimard, Paris  
©Editions Gallimard, collection Hoëbeke 2022.

**Биттингер, Натали.**

Б66 Путешествие в миры аниме. Артбук по главным работам и смыслам японской анимации / Натали Биттингер : [перевод с французского]. — Москва : Эксмо, 2024. — 192 с. : ил.

ISBN 978-5-04-184590-2

Добро пожаловать в мир аниме! Бешеный бум популярности японских анимационных проектов продолжается давно, за сериалами уже не первый десяток лет следят миллионы фанатов по всему миру. Разберитесь в основных смыслах аниме вместе с автором Натали Биттингер. В книге вы найдете кадры из любимых тайтлов и исследования основных идей японской анимации.

УДК 791.2(520)  
ББК 85.37(3)



# ПРЕДИСЛОВИЕ

НАТАЛИ БИТТИНДЖЕР

«Драконий жемчуг», «Наруто», «Ван-Пис»... Япония не перестает очаровывать миллионы фанатов по всему миру. Несмотря на культурное доминирование США с их кока-колой, «Макдоналдсом» и комиксами о супергероях, благодаря глобализации японская анимация смогла проникнуть во все страны, начиная с телевидения и заканчивая Netflix, который в разгар пандемии неожиданно расширил свой каталог аниме-фильмов и сериалов. Поражает и то, насколько популярной стала манга, или японские комиксы. Это настоящий клад сюжетов для анимационных проектов. Раньше школьники зачитывались франко-бельгийскими комиксами о приключениях Тинтина и похождениях Астерикса, сейчас молодое поколение все чаще отдает предпочтение японским историям и даже привыкает ради этого к чтению справа налево. Еще пару десятилетий назад аниме и манга считались субкультурой, у которой было мало поклонников, но все изменилось, и теперь воображаемые миры Страны восходящего солнца обрели большее влияние и распространились на все средства массовой информации — бумажные издания, видеоигры, телесериалы, кино и мерч.

И все же аниме было на слуху еще задолго этих новомодных трендов. Это направление мультипликации испытано временем, оно прошло множество испытаний на пути к своей славе. Еще в 1980-х годах главными героями на детских вечеринках по случаю дня

рождения были японские Грендайзер, Кэнди-Кэнди или Рыцари Зодиака, зажигающие на детских чаепитиях. А «Кулак Северной звезды» был назван французским журналом *Télérama* и Сеголен Руаяль, в то время депутатом парламента от Дё-Севр, порнографией и пропагандой насилия. Журналисты забили тревогу, посчитав, что японские мультфильмы развратят неокрепшие молодые умы, выросшие на милых диснеевских историях о говорящих животных в пастельных тонах. Злопыхатели не поняли и не оценили серьезности этого вида искусства, берущегося за самые сложные и противоречивые темы. Впрочем, Япония не ограничивалась лишь детским контентом и создала мультфильмы высочайшего качества для взрослой аудитории: это невероятно эстетичные, очень экспериментальные, а иногда и оскорбительные проекты. На протяжении десятилетий один японский шедевр сменял другой, от «Акиры» (1988) Кацухиро Отото до «Твоего имени» (2016) Макото Синкая и невероятных мультфильмов студии Гибли. Все эти работы сыграли решающую роль в признании такой формы кино на Западе.

Аниме свободно от физических ограничений живого кино, оно свободно переплетает самые разные слои повествования и играет с воображением. Это настоящий визуальный пир, лаборатория человеческого опыта и калейдоскоп души, умножающий и преумножающий уровни реальности. Его графическое

многообразие, как и поэтическая чистота, остро распознают недостатки общества и превращают непроницаемые эмоции во что-то материальное и осязаемое. Анимационное творчество не знает границ: действие японских мультфильмов может разворачиваться как в апокалиптических антиутопических государствах далекого будущего (как, например, в «Призраке в доспехах» (1995) Мамору Осии), так и в захватывающих фантастических вселенных, созданных живым воображением Хаяо Миядзаки и элегически печальном реальном мире, как в проектах Исао Такахаты. Анимационные коды свободно переплетаются и проникают друг в друга, чтобы запечатлеть изменения окружающей нас реальности и передать малейшие оттенки человеческих чувств.

Японская анимация — это чудесная и иногда пугающая страна чудес, которая как будто предлагает зрителю взглянуть в зеркало и лучше рассмотреть социальные, политические или экологические проблемы. Это зеркало, футуристическое, поэтическое или гиперреалистичное, никогда не забывает отдать дань уважения природе с помощью изящества линий и плавности движений. Давайте же отправимся в путешествие в мир японской анимации и познакомимся с ее тематическим, повествовательным, эстетическим и визуальным богатством, оценим ее эмоциональный диапазон и рефлексивный масштаб.

مَدِينَةُ الْمَدِينَةِ

# СОДЕРЖАНИЕ

<b>01. АПОКАЛИПСИС. СЕГОДНЯ</b> .....	<b>10</b>
<b>АНИМЕ УХОДИТ НА ВОЙНУ</b> .....	<b>12</b>
БОЛЬ ИСТОРИИ .....	14
ЧЕРНЫЙ ДОЖДЬ .....	16
ВОЗДУШНОЕ КЛАДБИЩЕ .....	19
ИГРАЯ В ВОЙНУ .....	20
ОРУЖИЕ МАССОВОГО ПОРАЖЕНИЯ .....	23
ЗАТОНУВШИЕ МИРЫ .....	24
ВОЙНА МИРОВ .....	27
«МОЕ КОЛЬЦО — УЛИЦА» .....	29
<b>БУДУЩЕГО НЕТ</b> .....	<b>32</b>
ПОЦЕЛУЙ СМЕРТИ .....	34
ПОВСТАНЦЫ НЕОНОВОГО БОГА .....	37
ГОРОД ПОТЕРЯННЫХ ДЕТЕЙ .....	38
СОДОМ И ГОМОРРА .....	41
ТЕОРИИ ЗАГОВОРА .....	42
МИСТЕР РОБОТ .....	45
МЕХА И КАЙДЗЮ В ГОЛЛИВУДЕ .....	47
<b>ПРИЗРАК В ДОСПЕХАХ</b> .....	<b>50</b>
ЧЕЛОВЕЧЕСТВО СЛИШКОМ ЧЕЛОВЕЧНО? .....	52
ГИБРИДИЗАЦИЯ .....	54
КОШМАР ДАРВИНА .....	57
ЖИВАЯ АДАПТАЦИЯ: МЕЖДУ СВЕТОМ И ТЕНЬЮ .....	59
ЗАРОЖДЕНИЕ .....	62
САНИТАРНЫЙ ПРОПУСК .....	65
ВОЙНА АВАТАРА .....	66



## 02. В ЗАЗЕРКАЛЬЕ ..... 68

ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ .....	70
ПОСЛЕДНИЙ САМУРАЙ .....	72
ПРЫЖОК АНГЕЛА .....	75
СИРОТЫ ЖИЗНИ .....	76
САМАЯ БОЛЬШАЯ В МИРЕ ПАЛАТКА .....	79
КОРСАРЫ И БИЛЬБОКЕ .....	80
СМЕХ — МУЖСКАЯ ОСОБЕННОСТЬ .....	83
БУНТАРИ-МЕЛАНХОЛИКИ .....	84
ФРАНЦИЯ И ЯПОНИЯ .....	86
<b>ЦВЕТ-МЕЧТА .....</b>	<b>90</b>
НА КРАЮ СКАЗКИ .....	92
ЖИВОТНАЯ ФЕРМА .....	95
АБРАКАДАБРА .....	96
ТАЙНЫЕ ПРОХОДЫ .....	99
ПЛАВУЧИЙ ОСТРОВ И ПОРОЧНОЕ БОЖЕСТВО .....	100
КАМЕШКИ ДЛЯ МАЛЬЧИКА-С-ПАЛЬЧИК .....	102
КАБИНЕТ РЕДКОСТЕЙ .....	104
<b>ПРИРОДА КАК СВЯТЫНЯ .....</b>	<b>108</b>
СКАЗОЧНЫЕ ДУХИ .....	110
ЗАКАТ ДЛЯ КАМИ И ЁКАЕВ .....	113
ПАРАД МОНСТРОВ .....	115
ДЕВУШКА-СОЛНЦЕ И БОГИНЯ ВЕТРА .....	117
«ТЫСЯЧЕЛЕТНЯЯ МАГИЯ» .....	118
ХРАМ ФОЛЬКЛОРА .....	121
МАШИНА ВРЕМЕНИ .....	122



<b>ОЗ. ЖИЗНЬ. СЕЙЧАС .....</b>	<b>124</b>
<b>МЕТАМОРФОЗЫ ЯПОНИИ .....</b>	<b>126</b>
СТАРОЕ ПРОТИВ СОВРЕМЕННОГО .....	129
СЛИШКОМ ГОРОДСКОЕ .....	130
ТОКИЙСКАЯ СОНАТА .....	132
ПРОКЛЯТЫЕ С ЗЕМЛИ .....	134
ПЫЛЬ В ГЛАЗА .....	137
МАЛЕНЬКИЙ АРХИПЕЛАГ — БОЛЬШИЕ СТУДИИ .....	139
<b>НЕСНОСНЫЕ ДЕТИ .....</b>	<b>143</b>
РОДИТЕЛЬСТВО — БОЕВОЙ СПОРТ .....	145
«СЕМЬИ, Я НЕНАВИЖУ ВАС!» .....	147
НАЙТИ СВОЙ ГОЛОС .....	149
ПОДРОСТКОВЫЕ КРИЗИСЫ .....	151
ВОСПИТАНИЕ ЧУВСТВ .....	153
<b>ОЧИЩЕНИЕ СЕРДЦА .....</b>	<b>155</b>
БОЛЬШОЕ ВСЕ И МАЛЕНЬКОЕ НИЧЕГО .....	157
24 УДАРА В СЕКУНДУ .....	159
ГРАММОФОН ГИБЛИ .....	160
ПОГОДА ДУШИ .....	165
ВКУС РАМЕНА .....	167
ТЕМНАЯ СТОРОНА ЛУНЫ .....	169
<b>«Я ЕСТЬ ДРУГОЙ» .....</b>	<b>171</b>
ПОРТРЕТ ХУДОЖНИКА-ВОЛШЕБНИКА .....	173
ВОЛШЕБНЫЕ КИСТИ .....	175
ПЛАТОНОВСКАЯ ПЕЩЕРА .....	177
АНИМЕ СОЗДАЕТ СВОЕ КИНО .....	179
ЛУННЫЙ СВЕТ .....	183
ВЕЧНАЯ МОЛНИЯ .....	185
<b>АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ ПРОИЗВЕДЕНИЙ .....</b>	<b>186</b>
<b>АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ РЕЖИССЕРОВ .....</b>	<b>190</b>

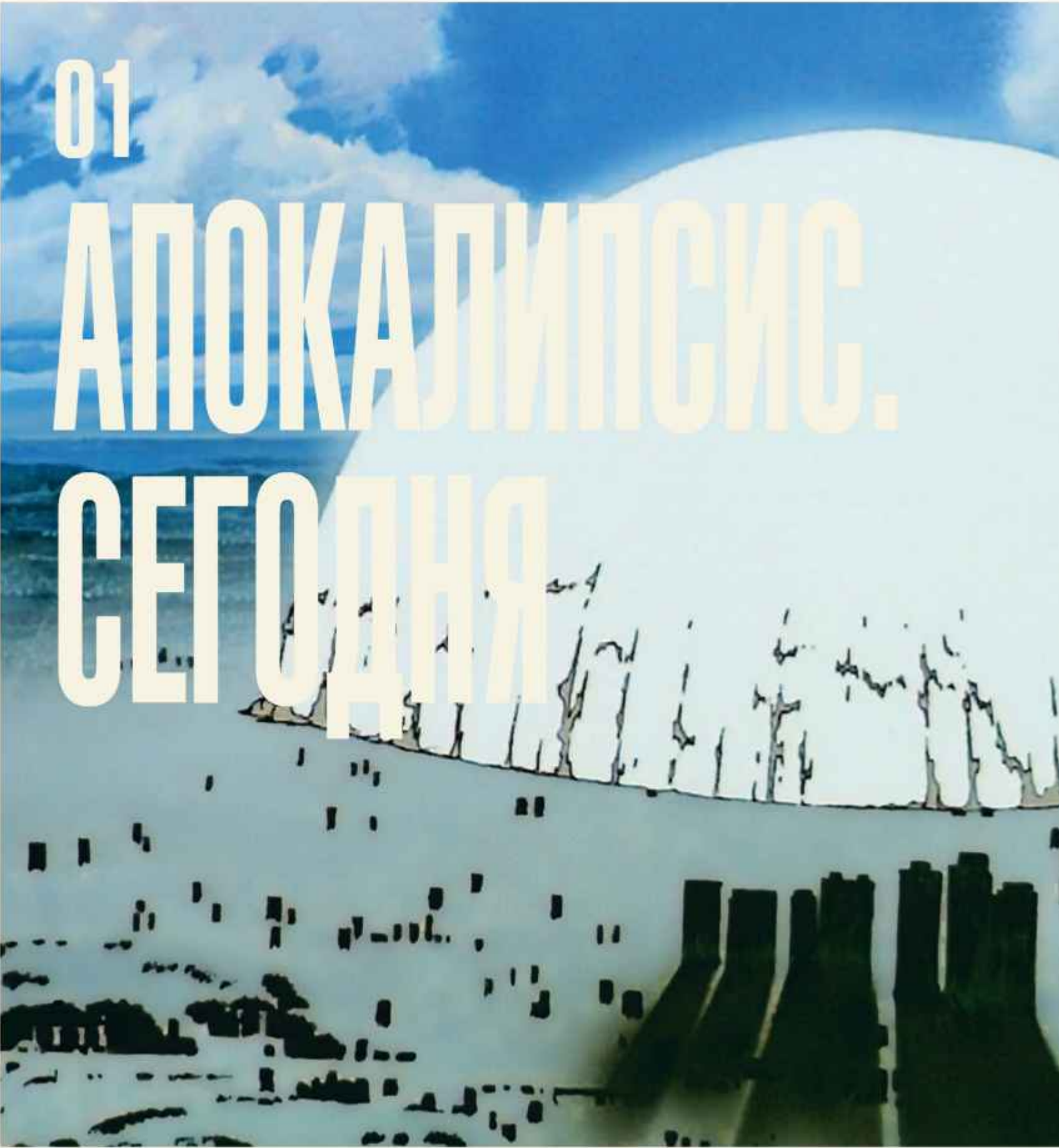
01

# АПОКАЛИПСИС. СЕГОДНЯ

ПУТЕШЕСТВИЕ В МИРЪ АНИМЕ

10

ПЪСЪКЪСЪ







«Аниме», Казуяки Отомо

# シムエンド

Тела, разорванные на тысячи кусков. Земля, отправленная в ад выжженных пустынь. Разрушенные футуристические города. Бомбы, созданные людьми и роботами, взрываются, словно фейерверки. Японская анимация активно фантазирует на тему апокалипсиса. Мультипликаторы столкнулись с глубоким экзистенциальным кризисом, который под их отточенными карандашами и перьями принимает форму мутантов.

Такой интерес к концу света неудивителен, учитывая историю Страны восходящего солнца — начиная с постоянных землетрясений и заканчивая двумя атомными бомбами, сброшенными американцами на Хиросиму и Нагасаки в августе 1945 года, чтобы навязать Японии безоговорочную капитуляцию в войне. Еще одним напоминанием о хрупкости мира стал взрыв атомной электростанции Фукусима сразу после разрушительного цунами 2011 года. Жителям японского архипелага присуще постоянное предчувствие катастрофы, грозящей цивилизации. *Memento mori*.

Это чувство внушают и психоделические, шокирующие, а в какой-то степени даже нигилистские анимационные фильмы. Аниме всегда исследовало человечество, стоящее на краю пропасти, человечество, которому грозит полное уничтожение из-за войн, тоталитаризма, технологических и природных катастроф... не говоря уже о пандемиях и уничтожении реальности виртуальными мирами.



# АНИМЕ УХОДИТ НА ВОЙНУ

Война — центральная тема японской анимации. Аниме яростно призывает отказаться от любых конфликтов, причем не только геополитических, но и личных. Тень войны заметна в самых разных жанрах: от исторических реконструкций до мультфильмов о роботах (меха) или монстрах (кайдзю), героической фантастики, фэнтези или постапокалиптических проектов. Слово красный мотоцикл Канады в «Акире» (1988, Кацухиро Отомо), война — это мощный двигатель сюжета, который вызывает на поле брани героев, самоотверженно готовых пожертвовать собой ради спасения человечества. Всегда найдутся новые источники конфликта — тираны, злые кланы или вражеские армии, борьба с которыми ляжет в основу повествования.

Смертоносные и абсурдные войны яростно осуждаются как источник саморазрушения. Мангаки и кинематографисты, которые во второй половине XX века совершили революцию анимации, — это дети войны. Они принадлежат к «потерянному поколению», поколению, которое уже в раннем возрасте испытало на себе последствия японского империализма. Они видели, как падали тысячи американских бомб, а затем ходили по улицам, усеянным трупами. В 1945 году будущим мастерам анимации студии «Гибли», основанной в 1985 году, Хаяо Миядзаки и Исао Такахате было соответственно четыре года и десять лет. Такахате пришлось бежать под пролетающими снарядами, разрушившими

его родной город Окаяму и его дом. К счастью, через несколько дней он воссоединился с родителями, избежав трагической судьбы сирот из своего аниме «Могилы светлячков» (1988), своего рода поэтической квинтэссенции безумия того времени. Уже своей первой работой Такахата произвел эстетическую революцию в студии Тобеі, которая еще со времен «Легенды о Белой змее» (1958) ориентировалась на диснеевские каноны анимации. При помощи Ёити Котабаэ и Хаяо Миядзаки он смог перешагнуть через детские рамки мультфильмов с помощью невероятного кинематографического реализма: «Принц Севера» (1968) рассказывает о борьбе деревни с чудовищным колдуном-захватчиком. Этот мифологический сюжет об общине, находящейся в опасности, со сложными арками раскрытия персонажей (например, обаятельной Хильды) задуман как метафора войны во Вьетнаме.

Эти режиссеры лично пережили настоящий апокалипсис. Их работы наполняет разрушение, выраженное в реалистичной или фантастической форме. Многие из этих режиссеров стали убежденными пацифистами и трансформировали свой травматический опыт в мощные визуальные истории, поднимающие вопрос о судьбе родной для них страны, которая является одновременно и палачом, и жертвой. Некоторые из них в своих картинах исследовали разрушения, причиненные милитаристской Японией до того, как она приняла Конституцию 1947 года, когда ее вынудили «навсегда отказаться от войны» американские оккупанты. Другие создавали вымышленные могилы для безымянных мертвецов. Кроме того, режиссеры изображали футуристические войны будущего, подчеркивая, как технологии могут привести к катастрофе и разрушению. Их работы открыто говорят об абсолютном ужасе войны, кульминацией которого становится сброс ядерной бомбы. Анимация с ее графической свободой — лучший способ показать бессмысленность и ужас этих облученных тел. Это война в ее худшем проявлении и человечество — в самом отчаянном состоянии.







«Могилы светлячков», Исао Такахата



Итак, японская анимация осмелилась обратиться к истории собственной страны, к драме Второй мировой войны. 16 апреля 1988 года студия «Гибли» одновременно выпустила в прокат мультфильмы «Мой сосед Тоторо» и «Могила светлячков». С одной стороны, Хаяо Миядзаки оживляет чудесных лесных духов: большой пушистый Тоторо и кот-автобус становятся проводниками для двух девочек в зеленой сельской местности Японии 1950-х годов. С другой стороны, Исао Такахата вносит разлад в анимационную идиллию: он показывает смерть двух голодающих сирот — детей войны. Четырехлетняя Сэцую и ее старший брат Сэйта умирают, окруженные всеобщим безразличием. Она — перед противозадушной ямой, которую они называют домом, он — как собака, на вокзале. Их мать погибает во время бомбардировки Кобе 5 июня 1945 года. Один зал кинотеатра и две совершенно разные по атмосфере работы. Даже годы спустя зрители тех показов помнят травму, которую испытали после просмотра аниме. Это был далеко не тот уютный воскресный семейный кино вечер, на который они рассчитывали...

Взявшись адаптировать полуавтобиографический рассказ Акиюки Носаки «Могила светлячков» (1967), Такахата вводит коллективную трагедию в самое сердце анимации. С помощью невероятно детализированных рисунков он изображает поля руин, гниющие трупы, иссохшие от недоедания и изъеденные паразитами тела; все это — последствия глобальной катастрофы. «То, что это мультфильм, не означает, что зритель, даже самых маленьких, нужно щадить», — комментировал Такахата (Positif, июль-август 1996 года). Он не дает публике забыть о жестокостях войны. В середине 1980-х годов режиссер почувствовал, что общественная амнезия набирает обороты, — Такахата даже засомневался, что молодое поколение знает о пропаганде, содержащейся в «Момотаро — божественный моряк» (1945), первом японском анимационном художественном фильме, который был утерян, а затем найден в 1983 году. Снятое режиссером Мицуне Со по заказу Министерства императорского флота, это аниме беззащитно использовало тональность детской сказки эпохи Эдо (1603–1868). Момотаро, маленький мальчик, похожий на самурая, был символом героизма и великодушия, который побеждал людоедов и спасал жителей деревень. В 1945 году он стал отважным лидером отряда животных-солдат, полностью посвятивших себя освобождению тихоокеанского острова, захваченного «белыми пиратами», которые в итоге трусливо сдались. По иронии судьбы эта ода славе Японии была выпущена в период военного разгрома разоренной страны.

# БОЛЬ ИСТОРИИ

Вышедшая сорок лет спустя «Могила светлячков» — это призыв почтить память жертв войны. Именно поэтому Сэйту и Сэцую иногда сопровождают светящиеся призраки. Это мост между прошлым и настоящим, переносящий зрителя в призрачное измерение. В этом и заключается задача режиссера: с помощью аниме оживить эти воспоминания из потустороннего мира, вернуть к жизни тех, кто возвращается в конце мультфильма, чтобы увидеть современные небоскребы. Полный страданий путь детей, усиленный жестоким реализмом изображения озаряется немногочисленными моментами счастья и умиротворения, пробивающимися из-под обломков человеческой трагедии: радость от нескольких кислых конфет, вкус риса после месяцев голодания, свет, мерцающий сквозь дыру в зонтике. Символично, что светлячки, вокруг которых и разворачивается история, — это проблески надежды в ночи. Их эфемерное великолепие напоминает о поэтической способности анимации охватить все стороны войны: как ее ужасы, так и красоту простых радостей мирной жизни.

Вторая мировая война, словно грозная травмирующая тень, нависает над современной японской анимацией. Благодаря своему умению адаптироваться и подстраиваться анимация парадоксальным образом обладает невероятным реализмом, который попадает в самую точку, проводя тонкую линию между дистанцированием от событий XX века и погружением — то, к чему Такахата и стремился.



