

Колин Оделл
Мишель Ле Блан

СТУДИЯ Ghibli



творчество
Хаяо Миядзакэ
и Исао Такахаты

Мишель Ле Блан
Колин Оделл
Студия Ghibli: творчество Хаяо
Миядзаки и Исао Такахаты
Серия «Подарочные
издания. Кино (ЭКСМО)»

Текст предоставлен правообладателем

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=51835602

*Студия Ghibli: творчество Хаяо Миядзаки и Исао Такахаты / Колин Оделл, Мишель Ле Блан ; [перевод с английского].: Эксмо; Москва; 2020
ISBN 978-5-04-110574-7*

Аннотация

Анимационные фильмы Хаяо Миядзаки 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 параплан Навсикаи, 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.

Содержание

Благодарности	6
Введение	7
Что такое фильм студии Ghibli, а что им не считается?	10
Предыстория	11
Темы и мотивы	24
Конец ознакомительного фрагмента.	32

**Колин Оделл,
Мишель Ле Блан
Студия Ghibli: творчество
Хаяо Миядзаки
и Исао Такахаты**

Посвящается Маверикку

Colin Odell & Michelle Le Blanc

STUDIO GHIBLI

THE FILMS OF HAYAO MIYAZAKI & ISAO

TAKAHATA

THIRD EDITION

© Colin Odell & Michelle Le Blanc, 2009, 2015

Series Editor: Hannah Patterson

Published by arrangement through Rights People, London and
The Van Lear Agency'

© А. Попова, перевод на русский язык, 2020

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2020

Благодарности

Мы, как и всегда, благодарим людей, чей энтузиазм и поддержка оказали нам неоценимую помощь в создании этой книги. Всем, кто принимал нас в Японии, – Гэвину и Ханako Белл, семье Оно Мио, Акаяме Кента, Акаяме Кэндзи, Яэгэ-си Каори и семье Накае Кадзутоси. Спасибо Акаяме Кента за то, что закупил для нас DVD-диски и отправил их нам из Японии. Спасибо всем нашим преподавателям – Йосико, Таэко, Майку и Михо, которые учили нас японскому языку с невероятным терпением, открытым сердцем и юмором. И спасибо всем, кто был рядом и так долго восхищался студией Ghibli и Японией: Гэвину и Ханako, Джону, Киту и Хиллу, Аластеру, Гордону и Дэнни.

Передаем привет Кристине и Тони Ле Блан, Марку Ле Блану и Кэрол Салдарриага, Труусу Оделлу, а также нашему замечательному племяннику Маверику и нашим удивительным крестникам Марики и Хироки.

Выражаем признательность Энн Хадсон, Ханне Паттерсон, Иону Миллсу, Клэр Куинливан, Эльзе Матерн и Клэр Уоттс за поддержку в работе над этой книгой.

Особая благодарность Йосико Миуре и Ханako Белл за советы и профессиональный перевод.

Введение

Юная ведьма с растрепавшимися от ветра волосами мчит-ся на метле своей матери по бездонному небу. Гигантский робот обрушивает потоки расплавленного металла на солдат, которые пробудили его от многовекового сна. Горожанка вспоминает свое детство 1960-х. Небеса над Кобэ наполнены жужжащими убийцами, обрушивающими град огня на перепуганных жителей. Подающий надежды молодой писатель ищет вдохновения в причудливом антикварном магазине. Странствующий воин влюбляется в дикую девочку-волчицу на земле, изуродованной войной. Молодые люди влюбляются друг в друга в школьные годы, полные незабываемых событий. Родители девочки превращаются в слюнявых свиней. Отец становится супергероем, когда сталкивается с местной байкерской бандой, пусть и на мгновение. Две радостные девочки катятся по небу на котобусе, чьи глаза-фары освещают желтыми лучами путь над лесом. Боги и чудовища. Любовь и потери. Радость и отчаяние. Ужасы войны. Чудеса детства. Страсть всей жизни. Добро пожаловать в захватывающий, причудливый, ужасающий, полный радости и сострадания и прежде всего эмоциональный мир студии Ghibli.

Замечательные фильмы студии Ghibli доказывают, не

оставляя никаких сомнений, что кино может быть искусством. Часто термины «искусство» и «кино» употребляют по отношению к для разных возрастных аудиторий, но на Ghibli создают фильмы, которые трогают за душу, которые могут снова и снова восхищать всех, от малышей до пожилых людей. Важно, что они сохраняют то единственное, чего так часто не хватает в коммерческом кино, – искренность. Именно в сочетании с беспрецедентными кассовыми сборами в родной Японии, позволили аниматорам студии Ghibli продолжать работать, сохранять свое художественное видение, рассказывать те истории, которые они хотят рассказывать, и именно так, как они хотят. На Западе анимация часто недооценивается как упрощенная форма кино, ориентированная на детскую аудиторию, но, несмотря на свою магическую притягательность для детей, фильмы Ghibli универсальны. Проще говоря, студия Ghibli – лучшая анимационная компания на сегодняшний день. Возможно, это смелое утверждение, если сравнивать ее с могущественной студией Pixar (чьи сотрудники и сами большие поклонники Ghibli), но оно оправданно.

Студия Ghibli была основана в 1985 году, когда Хаяо Миядзаки пригласил Исао Такахату и продюсера Тосио Судзуки вместе работать над созданием анимационных фильмов, и делать это так, как им хочется. Годы работы в различных анимационных компаниях, вызвали у этой троицы жажду творческой свободы, не стесненной внешним давлени-

ем. За пределами Голливуда студия Ghibli является самой прибыльной анимационной компанией в мире. В Японии их фильмы возглавляют чарты кассовых сборов и идут в кинотеатрах по несколько месяцев подряд. На международной арене они высоко ценятся, завоевывают множество престижных наград, в том числе премию «Оскар» за лучший анимационный фильм «*Унесенные призраками*» (2001), единственный неанглоязычный фильм, получивший награду в этой категории. Их творчество служит источником вдохновения для режиссеров всего мира. Несмотря на то, что они создают картины преимущественно для своего внутреннего рынка, это одна из самых известных студий в мире.

Что такое фильм студии Ghibli, а что им не считается?

Часто возникает путаница с тем, что является и что не является фильмом студии Ghibli. Это происходит потому, что стили Такахаты и Миядзаки настолько отличительны, а бренд Ghibli настолько распространен, что многие из фильмов, над которыми они работали до создания студии, часто приписывают студии Ghibli. Все кажется еще более запутанным из-за того, что ряд их ранних работ выходит под брендом Ghibli, в частности *«Навиская из Долины ветров»* Миядзаки (1984), *«Виолончелист Госою»* Такахаты (1982) и два фильма *«Панда большая и маленькая»* (1972 и 1973). Ни один из них технически не является фильмом студии Ghibli. Дальнейшая путаница создается добавлением ко многим фильмам профиля их персонажа-символа Тоторо, который появился у студии позднее. На этих страницах мы рассмотрим основные работы Такахаты и Миядзаки, в том числе и созданные до появления Ghibli, поскольку они имеют решающее значение как для понимания развития художников, так и для появления фирменного стиля дома Ghibli.

Предыстория

Конечно, в студии Ghibli работает много людей, но наиболее значимыми фигурами являются ее основатели. Исао Такахата родился 29 октября 1935 года в Исэ, городе, где находится самое важное святилище исконной японской религии – синтоизма. Хаяо Миядзаки родился в современной столице Токио 5 января 1941 года. Это были трудные и беспокойные для Японии времена; долгие военные кампании Второй мировой привели к опустошению и голоду. После поражения Японии в 1945 году страна была оккупирована Соединенными Штатами, и, хотя она стала одной из ведущих экономических держав мира, первые послевоенные годы были особенно тяжелыми.

Такахата получил диплом университета Токио в области французской литературы. Незавершенная работа французского аниматора Поля Гримо *«Король и птица»* (начата в 1948-м, а закончена в 1980-м) побудила его к работе в анимации. Возможно, именно благодаря этому фильму он подал заявку на вакансию помощника режиссера в молодой студии Тōеі Dōga, работающей над анимационными фильмами и телевизионными шоу.

Миядзаки вырос с тремя братьями, отцом и матерью, ко-

торая была довольно эгоистична, благодаря чему ее сыновья научились все ставить под сомнение. В связи с продолжительной болезнью матери семья перемещалась по стране в поисках лучшей медицинской помощи. (Кстати, многие исследователи связывают частые переезды с историей происхождения фильма «*Мой сосед Тоторо*» (1988).) Отец Миядзаки работал в компании своего брата Miyazaki Airplane, так в Хаяо зародилась любовь к авиации. Он начал рисовать то, что видел, и придумывать новые летательные аппараты. Позднее это привело к созданию многих причудливых самолетов не только в анимационных фильмах, но и для публикаций в специализированных журналах по моделированию. Помимо сложных воздушных машин Миядзаки стал рисовать и людей (как и многие взрослые в послевоенные годы, Хаяо вдохновился мангой и японскими комиксами, которые стали популярны благодаря художнику Тэдзуке Осаму). Поначалу он был всего лишь увлеченным любителем, но все изменилось, когда после окончания факультета политологии и экономики университета Гакусюин он вошел в ряды сотрудников растущей студии Tōei Dōga.

В Японии и раньше создавали анимационные фильмы (аниме), а в начале 1960-х годов волна производства превратилась в настоящее цунами, отчасти благодаря работе Тэдзуки Осаму, а отчасти на фоне популярности картины, которую часто называют первым полнометражным цветным японским аниме, – «*Легенды о Белой змее*» (*Накуяден*,

1958). Студия Tōei Dōga – ответвление материнской компании Tōei, одной из крупнейших киностудий Японии. Она быстро зарекомендовала себя как крупный игрок на растущем рынке производства анимационных фильмов и, самое главное, телевизионных аниме.

Работа в студии больше напоминала работу на заводе, была очень трудоемкой и поточной, настолько, что в компании был создан профсоюз. Именно благодаря активному участию в профсоюзном движении Такахата познакомился с Миядзаки. Они оба находились под попечительством наставника Ясуо Оцуки. Это Оцука порекомендовал Такахату на должность режиссера фильма «Принц Севера» (1968), его первого полнометражного фильма. Такахата пригласил Миядзаки в качестве художника-аниматора. К сожалению, фильм не оправдал финансовых ожиданий студии, и чуть позже Такахата, Миядзаки и некоторые их коллеги по работе над *«Принцем Севера»* покинули Tōei. На протяжении многих лет у двух аниматоров сохранялись прочные деловые отношения, хотя пути их часто расходились. Первый настоящий прорыв партнеров произошел с фильмом *«Панда большая и маленькая»*, режиссером которой стал Такахата, а Миядзаки занимался сюжетом, художественной основой и подготовил ключевую анимацию. Середина 1970-х годов стала напряженным временем для молодых режиссеров, они оттачивали свои навыки, особенно в серии чрезвычайно

популярных адаптаций классической литературы для японской анимации. Миядзаки занял режиссерское кресло и еще ряд кресел в проекте амбициозного научно-фантастического фэнтези «*Конан – мальчик из будущего*» (1978), снова работая с Ясуо Оцукой и Такахатой.

Росла репутация партнеров, и вместе с тем расширились их возможности в производстве художественных фильмов. Такахата был занят «*Хулиганкой Тиэ*» (1981) и очаровательной сказкой «*Виолончелист Госю*» (1982). Чуть раньше Миядзаки получил свой первый шанс стать режиссером полнометражной картины в работе над динамичным «*Люпенем III: Замок Калиостро*» (1979). Несмотря на невероятный успех фильма, он не привел режиссера к дальнейшей работе в кино, Миядзаки вернулся к телевизионной анимации. Благодаря уменьшению нагрузки в анимационной деятельности Миядзаки начал рисовать мангу «*Навсикая из Долины ветров*». На полпути к окончанию манги пришлось приостановить работу, ее успех дал зеленый свет созданию скромного бюджетного аниме пока еще не законченной саги. Для создания фильма Хаяо пригласил Исао. Другие участники проекта, включая композитора Дзё Хисаиси и продюсера Го-сио Судзуки, в дальнейшем тоже определяют образ, атмосферу и стиль управления студии Ghibli. «*Навсикая из Долины ветров*» имела безусловный коммерческий и художественный успех. В итоге компания, которая вкладывала деньги в

фильм, согласилась финансировать и новое предприятие – анимационную студию. Студию, где художники и режиссеры будут снимать картины, полные свободы самовыражения, которая, в противовес коммерческим решениям, станет движущей силой студии. Все работы будут производиться в Японии, и к сотрудникам будут относиться как к художникам. Так вместе с Такахатой и Судзуки, Миядзаки создал студию Ghibli.

Оглядываясь назад, легко проследить, как Ghibli стала успешной, но ее путь не всегда был легок. Производство качественного анимационного фильма процесс затратный и растягивается на длительный срок. Одна-единственная неудача в прокате означала бы конец компании, и прошло еще несколько лет, прежде чем Ghibli смогла достичь планки финансовой безопасности. Несмотря на то, что ранние фильмы студии Ghibli теперь считаются классикой, они не дотягивали до кассового успеха *«Навискаи из Долины ветров»*. *«Небесный замок Лапута»* (1986) и выход сразу двух фильмов – *«Могилы светлячков»* (1988) и *«Моего соседа Тоторо»* – позволили неплохо заработать в прокате, но не стали звездными хитами. Приличную отдачу от картин студия начала получать лишь после выхода *«Ведьминой службы доставки»* (1989). Далее последовала серия чрезвычайно успешных фильмов, которые в сочетании с доходом, полученным после запоздалой положительной оценки *«Моего*

soceda Тоторо», позволили достаточно крепко встать на ноги. Финансовые неудачи с экспериментами вроде телевизионного фильма «Здесь слышен океан» (1993) и амбициозной, полностью цифровой картины Такахаты «Мои соседи Ямада» (1999) оказались позади.

Студия Ghibli стала национальным достоянием, их фильмы часто возглавляли кассовые сборы в Японии, а популярность стремительно росла, в том числе и за рубежами островов, особенно после получения «Оскара» за фильм Миядзаки «Унесенные призраками» (2001). Одной из сильных сторон студии является разнообразие ее продукции. Западные представления об анимации обычно сводятся к тому, что этот формат больше всего подходит для детского или семейного рынка, и самыми популярными фильмами Ghibli остаются фантастические анимационные работы, но аниме – это удивительно многогранная форма искусства. Интересным аспектом, который западному зрителю может показаться странным, является то, что действие во многих из них происходит в реальном мире. Это общая черта аниме, в то время как в западном кинематографе такие истории чаще выходят в форме игрового кино. Студия создавала как оригинальные истории, так и экранизации в широком диапазоне жанров – фантастики, приключений, байопика или драмы, – как с очень простыми повествованиями, так и с невероятно сложными. С каждым разом фильмы Ghibli становились все более сложными и трудоемкими, и именно качество произ-

водства – приверженность студии художественному творчеству – обеспечивает то, что ее работы остаются вне времени. И это несмотря на то, что с момента основания Ghibli методы создания анимации сильно изменились.

Мы намеренно не снимаем сиквелы к успешным фильмам... Хорошо это или плохо, но мы не ищем легких путей. Во время создания картины мы работаем со всем усердием и желанием раздвинуть границы возможного. Наша цель – это создание достойной анимации, которая несет в себе определенный посыл¹.

Каждый режиссер студии разрабатывает сюжеты по темам, которые интересуют его лично, но сила их фильмов заключается в четкой способности рассказать историю, и рассказать ее хорошо. Хотя студия создавалась с целью развития новых талантов, большинство ее проектов – картины основателей.

Миядзаки остается самым известным режиссером Ghibli, и легко понять почему. Его фильмы удивительно изобретательны, а полет воображения неизменно вызывает у зрителя изумление. Работая преимущественно в жанре фэнтези (за исключением фильма «Ветер крепчает» (2013), где все

¹ Миядзаки Хаяо, журнал Animage, Токума Сётен, май 1991 г., перепечатано в книге «Отправная точка», 2009.

равно ощущается торжество фантазии), Миядзаки поясняет, что радость анимации заключается в возможности создавать новые миры: «Если бы меня попросили в двух словах изложить свое мнение о том, что такое анимация, я бы сказал, это значит, что «я могу создать все, что угодно»².

Фильмы Миядзаки прекрасно проработаны, а его режиссерский стиль необычайно своеобразен. Его очень практический подход к творческому процессу предполагает традиционные методы анимации – он рисует раскадровку своих рассказов карандашом на бумаге. Хаяо не использует сценарий; повествование развивается в раскадровках, и часто он до последнего не знает, куда будет двигаться сюжет. Режиссер понимает, как важно, чтобы миры, которые он создает, были реалистичными (даже в фантастическом контексте) и чтобы зрители в них верили. Миядзаки часто призывает зрителей думать по-детски, независимо от возраста его главных героев: исследовать и подвергать сомнению мир, который он сам создал. Взрослым, возможно, придется отбросить логику и принять его альтернативное, но четко определенное видение. Миядзаки часто дурачит нас. Он помещает свой сюжет якобы в реальном мире, а затем требует, чтобы мы отвергли свои представления о физике, биологии и географии, хотя бы для того, чтобы понять тот мир, куда он нас при-

² Миядзаки Хаяо, Анимация: Ежемесячная иллюстрированная книга, специальный выпуск, март 1979 г., перепечатано в книге «Отправная точка», 2009.

глашает, даже если он и кажется нам знакомым. В интервью журналу *Midnight Eye* в 2002 году режиссер заявил: «Я стараюсь глубоко копаться в колодце своего подсознания. В определенный момент этого процесса крышка открывается, и высвобождаются очень разные идеи и видения». Фильмы Миядзаки обладают честностью, которая делает правдоподобными даже самые счастливые концовки, потому что они не умаляют остальных событий в повествовании. Западное кино в жанре фэнтези зачастую требует как сильного повествования, так и понятной концовки, плюс подтверждения того, что героев ждет светлое будущее. Хотя у большинства фильмов Миядзаки оптимистичные концовки, они не всегда предполагают легкий выход, поскольку события прошлого уже не отменить, и главные герои должны стремиться к успеху в своей будущей жизни. Персонажи Миядзаки многогранны, их нельзя изобразить как «хороших» или «плохих»; его «злодеи» не совсем злодеи, это сложные герои с правдоподобными мотивами, если таковые вообще присутствуют. Например, в *«Моем соседе Тоторо»* нет персонажей с отрицательными чертами характера. Кроме того, многие из главных героев Миядзаки – независимые и очень способные девушки или молодые женщины.

Так как Такахата являлся соучредителем студии Ghibli, а также коллегой и близким другом Миядзаки с первых дней работы в студии Тōei, важность его влияния на Миядзаки и

студию нельзя недооценить. Друзья называли его Паку-сан, и он работал совершенно иначе, не так, как Миядзаки; по словам его друга, он был «потомком гигантского ленивца». Он был перфекционистом и не торопясь производил самую качественную и детальную работу, на которую только был способен. Миядзаки продолжал отмечать, что «Судзуки-сан и другие понимали, что им необходимо подгонять ленивцев к финишной черте»³.

Когда Тосио Судзуки нанял Ёсиаки Нисимуру для создания «Сказания о принцессе Кагуя» (2013), он был уверен, что «для воплощения фильма Такахаты-сан в жизнь нужен кто-то, кто мог бы работать с ним 24 часа в сутки». Как режиссер, Такахата, естественно, был тесно связан с творческим процессом, но имел более свободный подход к реальной анимации, предпочитая использовать творческие таланты других. «Если вы хотите сделать анимационный фильм по своим собственным рисункам, думаю, вас будет сильно ограничивать свой собственный стиль и способности. Роль режиссера заключается в том, чтобы собрать вместе очень талантливых людей и направлять их видение»⁴.

Такахата предпочитал адаптировать литературные произведения – будь то романы, манги или даже комиксы, – и ме-

³ Миядзаки Хаяо, 1990, переиздано в книге «Отправная точка», 2009.

⁴ LA Times, 21 октября 2014.

стом действия во многих из них служит реальный мир. Кроме того, действие в его фильмах, как правило, происходит в Японии, и многие из картин содержат отсылки к японской культуре, особенно к народным сказкам, поэзии, мифическим существам и истории.

В то время как стиль рисования и анимации Миядзаки аутентичен и в значительной степени соответствует его творчеству, Такахата более склонен экспериментировать с различными анимационными технологиями и повествовательными методами. Визуальный стиль *«Могилы светлячков»* настолько отличается от *«Моих соседей Ямада»* или *«Сказания о принцессе Кагуя»*, что было бы трудно признать в них работы одного и того же режиссера. Его более поздние фильмы отвергают классические стили аниме. Кроме того, он подошел к анимации как к гораздо более широкому спектру приемов, нежели традиционная работа с ацетатными листами (хотя был искусен в этом процессе), не боялся браться за новые или радикальные методы. Эти способы включали в себя использование цифровых эскизных рамок, имитирующих стиль древних книжных принтов, или использование в *«Моих соседях Ямада»* технологии, которая подчеркивает мультипликационный стиль газетной бумаги оригинальных комиксов. Все это стоило ему огромного количества времени, которое требовалось для работы над проектами. *«Сказание о принцессе Кагуя»* готовилось шесть лет и должно было

выйти одновременно с картиной *«Ветер крепчает»*, но задержки в производстве привели к переносу сроков.

В сентябре 2013 года Миядзаки объявил о своем решении уйти из анимации. Несмотря на то что он говорил о своем намерении отойти от дел после каждого фильма, начиная с *«Принцессы Мононоке»* (1997), он подтвердил, что *«Ветер крепчает»* действительно должен стать его последним полнометражным фильмом. В августе 2014 года Тосио Судзуки сделал заявление о приостановке производственных процессов студии, по крайней мере временно. В сети поднялась шумиха, поклонники по всему миру начали оплакивать возможное закрытие студии. Однако их скорбь была несколько преждевременна. Как и во многих студиях, это обычная практика – наем сотрудников по контракту для работы над конкретным проектом. Благодаря непрерывному графику производства Ghibli, который длился более 25 лет, студия всегда была активна. Однако после выхода фильма *«Воспоминания о Марни»* (2014) в производстве больше не было полнометражных фильмов, так что Судзуки воспользовался случаем, чтобы подвести итоги и оценить перспективы. В конечном счете Ghibli не суждено было простаивать долго. Миядзаки снова вернулся к делу и начал работать над короткометражным фильмом *«Гусеница Боро»*, предназначенным исключительно для музея Ghibli. Затем, в 2016 году, он объявил, что вернется к созданию полнометражных фильмов и

выпустит картину «*Как поживаешь?*», экранизацию романа Юдзо Ямамото и Ёсино Гэндзабуро (1937), ориентировочные даты выхода которой на момент написания этой книги – 2020–2021 годы. Деятельность в студии активизировалась. Кроме того, Судзуки и Такахата взяли себе под крыло голландского режиссера Михаэля Дюдока де Вита для совместного производства «*Красной черепахи*» (2016).

Это был последний фильм Такахаты. Ему диагностировали рак легких, и 5 апреля 2018 года в возрасте 82 лет он скончался. Миядзаки оплакивал своего друга на церемонии, которая состоялась в Музее Ghibli. Наследие Такахаты заключается в совокупности его работ, одновременно новаторских, интеллектуальных и страстных, а также в его искренней любви к анимационной форме, которая вдохновила бесчисленное множество аниматоров. И это не говоря уже о его коллекции анимационных работ со всего света.

Темы и мотивы

Многие фильмы студии имеют общие темы и мотивы, которые создают целостную картину мира Ghibli, даже если сами фильмы радикально отличаются по содержанию или тону. Анимация часто объединяет эти общие элементы и обычно отражает отличительную эстетику студии, и тем не менее она сохраняет индивидуальность своих режиссеров.

Отношения окружающей среды и общества

Одной из ключевых тем является энвайронментализм – понятие о том, как человечество взаимодействует с природой, и о том, что окружающая среда представляет собой совокупность живых взаимосвязанных сообществ, которые нужно уважать. Часто землю изображают страдающей от человеческого невежества. И здесь особенно интересно, как это понятие исследуется с разных точек зрения.

Фильм *«Навсикая из Долины ветров»* показывает разрушительные последствия глобального загрязнения и изображает группы людей, которые все еще не желают брать на себя ответственность за окружающую среду, используя технику для укрощения природы. Сама Навсикая показана как ге-

роиня, которая пытается понять окружающий мир в пределах разумного и существовать в нем настолько гармонично, насколько это возможно. «*Мой сосед Тоторо*» демонстрирует, как уважение к природе может привести к гармонии и вознаграждению, а его фильм-спутник «*Могила светлячков*» показывает разрушительное влияние войны. «*Еще вчера*» (1991) иллюстрирует разрыв между городской и сельской жизнью и то, как сельская местность приходит в упадок из-за растущего богатства все более урбанизированной Японии. «*Помпоко*» (1994) дарит зрителю небольшой проблеск надежды на фоне мрачной картины мира, переживающего упадок. В фильме утверждается, что для того, чтобы у природы был хоть какой-то шанс на выживание, она должна подстроиться под меняющиеся условия, пусть и трансформируя свою сущность. В фильме «*Рыбка Поньо на утесе*» (2008) последствия потребления и сброса отходов чуть не приводят Поньо к гибели в самом начале фильма. Она попадает в ловушку, и ей приходится выбираться из груды мусора на дне моря. Интересно, что именно фантастический мир в «*Поньо*» угрожает экосистеме земли: желание Поньо стать человеком и ее магическое превращение нарушают баланс мира.

Однако есть небольшое противоречие в том, как Ghibli обыгрывает индустриализацию и засилье машин. В фильме «*Небесный замок Лапута*» шахтерская деревня рассматривается как положительный образ благодаря этике обще-

ственного труда. И это несмотря на то, что жители в некотором роде крадут у природы ее ценные ресурсы. Фильмы, демонстрирующие машины в положительном свете, подтверждают неизбежность того, что у человека и природы противоречивые потребности. Скорее вопрос тут в том, насколько далеко люди готовы зайти в перетягивании одеяла на себя для удовлетворения своих эгоистических желаний. Навсикая вполне может выступать защитником окружающей среды, но это не мешает ей использовать самолет. Правда, он отличается максимально щадящим способом передвижения, в отличие от военных кораблей физитов и тольмекийцев. Точно так же в *«Принцессе Мононоке»* женщины, работающие на фабрике госпожи Эбоси, оцениваются как положительные персонажи и добросовестные члены общины. И то, что они производят оружие и железо, ставит их в конфликт с природой, поскольку именно преднамеренное уничтожение леса подпитывает этот новый индустриализм. Значит, технология сама по себе не обязательно является чем-то отрицательным, а нам предстоит изучить, для чего именно она используется и в каких масштабах. В фильме *«Небесный замок Лапута»* роботы несут разрушение, но при этом способны жить в тесном контакте и гармонии с природой, ухаживая за садами. И *«Лапута»*, и *«Принцесса Мононоке»* показывают нам, что происходит, когда природе сложно сосуществовать с людьми. А *«Помпоко»* демонстрирует, что происходит, когда эта битва, по крайней мере в некоторых отношениях, по-

что проиграна.

Полет

Тема, которая проходит красной нитью через все фильмы Ghibli, а в особенности фильмы Миядзаки, – это радость полета и воздушные корабли. Полет повествует о свободе, не ограниченной гравитацией, и позволяет аниматору творить вне каких-либо рамок. Это создает ощущение оживления и высокой скорости в анимации. Летательные аппараты часто появляются в работах Миядзаки времен студии Ghibli и до нее, начиная с футуристических транспортных средств в сериале *«Конан – мальчик из будущего»*, автожир в фильме *«Замок Калиостро»* и мухолетов в *«Лануге»*, до ужасных военных кораблей в *«Ходячем замке»* (2004) и оторвавшегося от привязи дирижабля в *«Ведьминой службе доставки»*. *«Порко Россо»* (1992) – это картина о настоящих самолетах, в том числе о ярко-малиновом самолете самого Порко. Свинья, не сильно отличающаяся от Марко, главного героя *«Порко Россо»*, представляет замечательные хитроумные приспособления в *«Вымышленных летающих машинах»* (2002) – короткометражном развлекательном фильме, снятом для JAL. Картина *«Ветер крепчает»* (2013) рассказывает (с долей художественного вымысла) о жизни Дзиро Хорикоси, конструктора самолетов Mitsubishi.

Кроме того, фантастические миры студии Ghibli наполнены летающими существами – это Тоторо, Барон из *«Шепота сердца»* (1995) и *«Возвращения кота»* (2002), огромные насекомые из *«Навискаи из Долины ветров»* или драконы из *«Сказаний Земноморья»* (2006) и *«Унесенных призраками»*. Что интересно в этих существах, так это то, как они взаимодействуют с людьми, воплощая метафору взросления или показывая, что иногда свобода дается дорогой ценой. Часто, как в случае с Тоторо или Бароном, они берут с собой в полет и людей, чтобы показать им мир с высоты своего полета.

Дети

Ребенок или юный взрослый выступает в качестве главного героя многих фильмов студии Ghibli. Это служит целому ряду целей. Дети более открыты фантастическим мирам, не обремененным материализмом, который часто заражает их родителей, как в фильме *«Унесенные призраками»*. Дети энергичны и находчивы, они охотнее идут навстречу серьезной опасности, потому что у них еще не так развита способность распознавать угрозу, и иногда ощущение опасности им даже нравится. Мими в фильме *«Панда большая и маленькая»* – как раз один из таких персонажей, ее восхищает мысль, что к ней в дом могут прийти настоящие грабители! А группа школьниц в *«Порко Россо»* приходит в восторг от того, что их захватили пираты, и без стеснения мешает

им совершать злодеяния. С этим связано чувство уязвимости ребенка перед лицом невзгод – так зритель еще полнее ощущает напряжение.

Во многих отношениях дети в картинах Ghibli – освобождающая сила, которая делает все возможным. Юные зрители чувствуют родство с главным героем-ребенком, а взрослые считают его аватаром, что предлагает вернуться в детство. У ребенка более уникальная точка зрения, он видит то, что взрослый не может или не хочет видеть. Например, то, как Сидзуку наблюдает за кошкой, сидящей в вагоне поезда в *«Шепоте сердца»*, или две сестры, которые встречают лесных духов в *«Моем соседе Тоторо»*. Иногда введение персонажа-ребенка служит способом наблюдения за взрослыми злодеяниями юным взглядом. Например, за тем, как яд отравляет землю в *«Принцессе Мононоке»*, за бомбардировкой Кобэ в *«Могилах светлячков»* или за ужасной войной в *«Ходячем замке»* (где Хаул поначалу не желает взрослеть и брать на себя ответственность).

Антропоморфизм, зооморфизм и метаморфозы

Антропоморфизм – это перенесение человеческих особенностей и характеристик на неодушевленные предметы или животных. Он является основной чертой анимации, но Ghibli использует ее гораздо более тонко, чем, скажем,

Disney со своими милыми говорящими животными. С этим же связан зооморфизм – перенесение особенностей и характеристик животных на человека. Баланс между ними является ключевым аспектом многих фильмов Ghibli и часто указывает на изменения в характере и значении, особенно в сочетании с процессом метаморфозы.

В фильме «*Виолончелист Госю*», созданном еще до Ghibli, Такахата демонстрирует антропоморфных животных, которые каждый вечер приходят к Госю, и при этом они сохраняют свои индивидуальные животные черты, даже когда разговаривают с виолончелистом или о чем-то его умоляют. Еще более тонкие отношения между формами в «*Помпоко*». Здесь степень антропоморфизма меняется в зависимости от состояния ума *тануки* (оборотней, которые принимают облик енотовидных собак). Через стилизованные проявления она развивается до полномасштабной человеческой формы, которая сразу же показывает степень их могущества и огромную пропасть, которую они должны преодолеть, чтобы выжить в человеческом мире. В «*Ведьминой службе доставки*» Зизи, будучи прежде всего котом, может открыто разговаривать с Кики. Кошки принимают человеческий облик через фигуру Барона в «*Шепоте сердца*», а также в мире кошачьего короля в фильме «*Возвращение кота*». Антропоморфизм достигает своего апогея в таких фильмах, как «*Унесенные призраками*» и «*Сказания Земноморья*», где персонажи кажутся

людьми, но позже оказываются драконами, принявшими человеческий облик.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.