



Мэри Джейн Бегин

Энциклопедия

Мир Эквестрии

Как создавалась сказка



Издательство АСТ
Москва



СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ (Джейсон Тиссен) — 9

ВВЕДЕНИЕ (Мэри Джейн Бегин) — 10

1

ЭВОЛЮЦИЯ ПОНИ — 13

2

ВСЕ ПОНИ — 45

3

АНТАГОНИСТЫ — 95

4

**ЖИВОТНЫЕ И МИФИЧЕСКИЕ
ЗВЕРИ** — 111

5

ИССЛЕДУЯ ЭКВЕСТРИЮ — 139

6

ЗА КУЛИСАМИ — 177

7

РЕВОЛЮЦИЯ ПОНИ — 203

БЛАГОДАРНОСТИ — 215



ГОРА

ЭВЕРХУФ

ЯК-ЯКИСТАН

КРИСТАЛЬНАЯ

ИМПЕРИЯ

ЛЕДЯНОЙ СЕВЕР

ЗАЛИВ ЛУНЫ

КРИСТАЛЬНЫЕ

КЛАУДСДЕЙЛ

СЕВЕРОЛУННЫЙ
ОКЕАН

ВАНХУВЕР

УЩЕЛЬЕ
СКАЧУЩЕЙ ЛОШАДИ

ВОДОПАД
ИГОГАРА

НЕБЫЛИЦА

ТУМАННЫЕ
ГОРЫ

ГРЯДА ЕДИНОРОГА

КАНТЕРЛОТ

ДВОРЕЦ

ИСКОРКИ

ГОРА ЖЕЛ

НЕОТКРЫТЫЙ
ЗАПАД

ПОНИВИЛЛЬ

БРОДЯЧИЙ ХРЕБ

ЛЕС ВАЙТТЕЙЛ

ВЕЧНОДИКИЙ ЛЕС

РУИНЫ

ЛАС-ПЕГАС

ПРИЗРАЧНОЕ
УЩЕЛЬЕ

ЛЯГУШАЧЬЕ
БОЛОТО

ДОДЖ-
СИТИ

ЭПЛАВУД

ЭППЛУЗА

КАМЕННАЯ ФЕРМА

ПУСТЫНЯ

САН-ПАЛОМИНО

МАКИНТОШКИЕ

ХОЛМЫ

ЗАГАДОЧНЫЙ ЮГ



ЮЖНОЛУННЫЙ

ОКЕАН

ТЕРРИТОРИЯ АРИМАСПИ

НЕИЗВЕДАНЫЕ ДАЛИ



ГРЯДА ЯКА

ГОРЫ

КРАЙ

МЕДВЕЖУКОВ

ПЕЩЕРА
СТАРЛАЙТ

ДЕРЕВНЯ СТАРЛАЙТ

ТРОТТИНГЕМ

СТАНЦИЯ
«ГРИФОНСТОУН»

МЭЙНХЕТТЕН

ГРИФФИГИНСКИЕ
ОСТРОВА

ГУТО

РЕКА

ТЕНИСТАЯ
ЛОЩИНА

ФИЛЛИДЕЛЬФИЯ

ПУТЬ
К ГРИФОНАМ

ГРИФОНСТОУН

НЕБЕСНОЕ
МОРЕ

БАЛТИМЭЙР

ЗАЛИВ ПОДКОВЫ

ПРОКЛЯТОЕ ПЛАТО

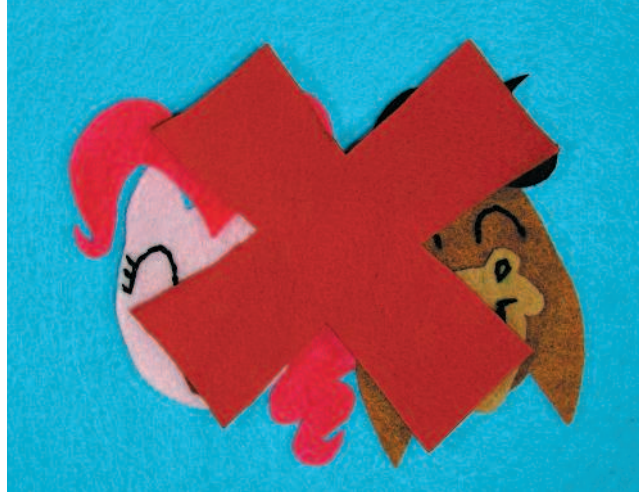
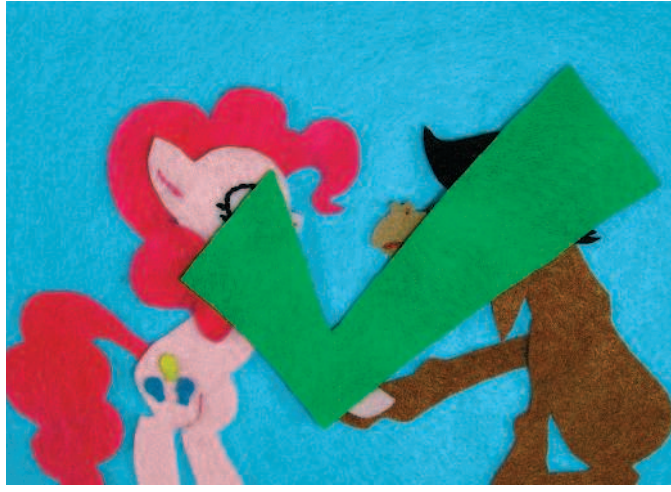
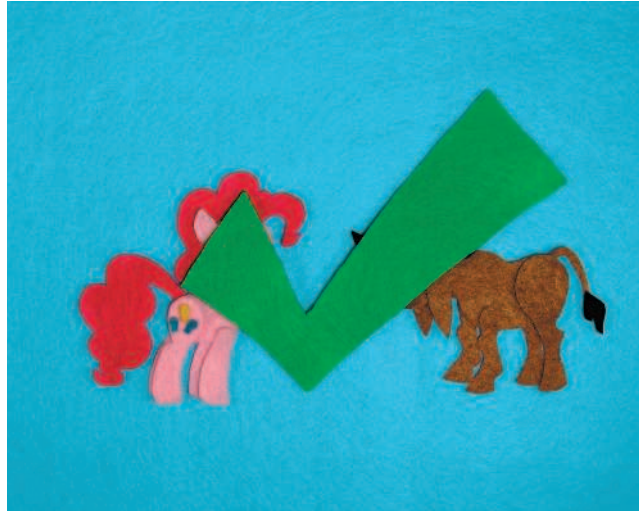
ТЕРРИТОРИЯ

ДРАКОНОВ

ДРАКОНЬЕ ЛОГОВО

ЗАПРЕТНЫЕ

ДЖУНГЛИ



ПРЕДИСЛОВИЕ

ДЖЕЙСОН ТИССЕН,
РЕЖИССЁР DNX MEDIA

Мы создаём пространный фэнтезийный мир, устройство и жители которого не существуют в известной нам реальности. Всё, что вы видите на экране, воплощается стараниями многих людей на различных стадиях производства мультсериала. Каким же образом нам удаётся сделать всю эту анимационную вселенную осмысленной и логичной? Прежде всего для нас Эквестрия — это настоящая страна с реальной географией и физикой (хоть и фантастической), где действуют свои законы (хоть и придуманные нами). Такой подход позволяет нам не нарушать логику мира на всех этапах работы (или почти на всех).

В Эквестрии доминирующая форма жизни — это лошадеподобные существа, собственно, и давшие стране название (на латыни equus значит «лошадь»). Поскольку в этом мире нет людей, всё, что в нём существует, создаётся усилиями пони для самих же пони. Столы, стулья, дверные проёмы, предметы быта — всё должно соответствовать именно их потребностям. Конечно, важными деталями интерьера являются подковы и седла. Но не меньше нас заботит и социальное устройство общества пони, а также уровень экономического развития и благосостояния каждого города или региона.

Эквестрию населяют три основных типа персонажей: единороги, пегасы и земные пони. Единороги, как мы все знаем, — это лошадки с рогом на лбу, обладающие магическими способностями. Они представляют собой элитарный слой общества и живут в горах. Поселения единорогов выстроены из прочных и дорогих материалов, отполированных до блеска: камня, гранита, мрамора. У пегасов есть крылья, поэтому они обитают в городах из облаков. В их домах нет лестниц и привычных нам крыш, ведь над облаками не может быть дождя. В здешней архитектуре много античной эстетики, напоминающей о мифическом

существе, ставшем прообразом пегасов во вселенной пони. В отличие от своих летающих родичей, земные пони твёрдо стоят копытами на земле. Эти абсолютно обычные создания без каких-либо волшебных способностей, живущие в более привычных нам домах и городах, занимаются в основном сельским хозяйством и животноводством. Всё это мы держим в уме, когда помещаем персонажей в ту или иную среду.

Другой немаловажный фактор, определяющий наши анимационные решения, — уровень технического развития. Эквестрия — фантастическая страна, в чём-то средневековая, но с элементами эдвардианского периода Великобритании ранних 1900-х, поэтому все технологии ограничены реально существовавшими или возможными в то время. Впрочем, изредка мы нарушаем свои же правила и вводим в сериал устройства из других периодов, если того требует сюжет или просто ради шутки. Но такие случаи — редкость, и даже тогда мы не заходим за определённые рамки. Есть критерии «уровня продвинутости», которыми мы не пренебрегаем никогда: это важное условие логичности всего мира, поэтому мы всегда стараемся найти более креативные решения сюжетных задач.

Из всего этого следует самое главное правило сохранения последовательности и логики: мир пони создан для пони. У наших персонажей нет рук, они не ходят на двух ногах, ничего не знают ни о людях, ни о том, как всё устроено в человеческом мире, их жизнь целиком и полностью «поницентрична». Всё, начиная местами действия и заканчивая тем, как герои двигаются и разговаривают, определяется одним простым фактором: наши персонажи — четвероногие копытные млекопитающие. Именно таким образом Лорен Фауст изначально видела шоу, и мы всегда будем придерживаться этого принципа в нашей работе.

ВВЕДЕНИЕ

МЭРИ ДЖЕЙН БЕГИН

Когда компания Hasbro попросила меня написать и проиллюстрировать книгу «Мой маленький пони», я и понятия не имела, в какой удивительный мир воображения и фанатской любви я попаду. Как порядочный писатель-иллюстратор я, конечно, подготовилась к работе, но когда приступила к созданию истории «В Сияющем море», первый эпизод сериала «Мой маленький пони: Дружба — это чудо» ещё не вышел на экраны. Чувствуя себя в буквальном смысле Алисой в Стране чудес, я ворвалась в мир Эквестрии, не имея ничего под рукой, кроме ярких изображений пони и технических требований по стилизации, и не знала, впишется ли моя история в смелую новую вселенную. К счастью, Меган Маккарти и её замечательная команда авторов снабдили меня сценариями, которые позволили мне визуализировать персонажей и их мир с кристальной чёткостью.

Когда меня попросили создать данную книгу, было выпущено уже много эпизодов сериала, и в процессе работы над проектом я решила их пересмотреть. Зачастую сама история на экране увлекала меня так сильно, что мне приходилось напоминать себе, что я провожу полноценное ИССЛЕДОВАНИЕ! У меня возникло множество вопросов к создателям, и я не могла дождаться момента, когда смогу наконец-то раскрыть «секретный ингредиент» сериала «Мой маленький пони: Дружба — это чудо».

Книга начинается с истории зарождения самого бренда — от нескольких поколений выпущенных игрушек до вариантов анимации Лорен Фауст. Её альбом для зарисовок показывает глубокую проработку персонажей и окружающего мира, а в интервью она щедро делится своими замыслами, воспоминаниями и источниками вдохновения. На мой взгляд, все ранние скетчи прямо-таки излучают энергию и страсть их создателя, что и привело франшизу к успеху. В дальнейшем фэнтезийный мир и мифические существа изменялись и прорабатывались как в набросках, так и в

детализированных рисунках Дейвом Даннетом, Мартином Ансолобехере, Полом Радишем и Линн Нейлор.

Во время интервью с представителями Hasbro и DHX Media меня поразило, какое количество талантливых людей задействовано в создании мультсериала. Логичность и последовательность повествования соблюдены до мельчайших деталей, и это заметно в цельности характеров или манере поведения анимированных персонажей. Дизайнеры изучают и прорабатывают каждое движение, любую деталь мимики, костюмы пони, мифических существ и врагов основных героев — вот с каким усердием производится работа над анимацией! Регионы и города Эквестрии, сотворённые художниками по созданию игрового окружения, различаются цветовой гаммой, модификациями механизмов и забавными изобретениями, уникальными для вселенной лошадок. Шутки и яркие персонажи рождаются благодаря воображению художников-раскадровщиков, интерпретирующих действия героев и их значение, предусмотренные сценарием. Когда я услышала, как команда DHX Media описывает все творческие процессы и этапы принятия решений, мне стало ясно, что они любят то, чем занимаются, и получают большое удовольствие от своей работы. Во время создания книги я изучила сотни файлов с раскадровкой и предварительными скетчами, чтобы выбрать те иллюстрации, которые наилучшим образом продемонстрируют силу креативного подхода и командной работы.

Ещё кое-что восхитило меня не меньше: поклонники сериала «Мой маленький пони: Дружба — это чудо» не только страстно преданны шоу, но и сами являются очень творческими людьми. Когда я брала интервью у Мэтта Мэттуса, главного дизайнера Hasbro, то одновременно была и удивлена, и обрадована тем, что шоу вдохновляет не только маленьких фанатов, но и взрослых. Музыка, рисунки,



костюмы, скульптуры — для фанатов мира пони почти не существует пределов для самовыражения! На момент написания книги ярче всего это демонстрировал конкурс рисунков по мотивам вселенной Эквестрии на портале WeLoveFine.com.

Истории и сказания определяют человеческую сущность, характеризуют нас как личностей, а также нашу культуру и весь мир. В повествовании воплощается коллективное воображение и закрепляются верования. Американский исследователь Джозеф Кэмпбелл, наиболее известный благодаря своим трудам по сравнительной мифологии и религиоведению, как-то сказал: «Миф — это общая мечта.

А мечта — это чей-то персональный миф». Создавая мифологию «Мой маленький пони: Дружба — это чудо», Hasbro, команда писателей и аниматоры DHX Media тем самым рождает общую мечту, которой мы все живём. Именно потому, что они так свято верят в придуманный ими мир, у них получается убедить и нас в его реальности. Эта книга — свидетельство огромной коллективной работы над каждым эпизодом шоу. С радостью и гордостью став частью этой волшебной вселенной, я приглашаю и вас пройти, подобно кэрролловской Алисе, сквозь зеркало и присоединиться ко мне в фантастическом путешествии по страницам, как сказала бы Пинки Пай, **ЛУЧШЕЙ В МИРЕ ИЛЛЮСТРИРОВАННОЙ КНИГИ!**





1

ЭВОЛЮЦИЯ ПОНИ

ВОЗНИКНОВЕНИЕ В 80-х

Бренд My Little Pony был запущен компанией Hasbro в 1983 году для линейки игрушек для девочек 3–6 лет. Очень скоро эти игрушки полюбились детям во всём мире, и на поток были поставлены и другие брендированные товары.

В 2003 году Hasbro анонсировала выпуск под брендом My Little Pony новых персонажей и игрушек с несколько иной формой тела. В этом поколении также начали делать коллекционные товары, вдохновлённые модным в то время направлением поп-арт, под названием Art Pony.

Шесть лет спустя, в 2009-м, компания представила обновлённый дизайн игрушечных пони. Изменения касались главным образом пропорций: головы и глаза увеличились, а тело уменьшилось. На этом этапе внимание создателей бренда было сфокусировано на семи основных персонажах, у каждого из которых были свои индивидуальные черты и особенности характера.

В 2010 году студия Hasbro разработала концепцию бренда для анимированного сериала «Мой маленький пони: Дружба — это чудо», где мир пони претерпел серьёзные изменения как в графике, так и в стиле повествования.



Коллекционная Art Pony образца 2009 года (вверху)

Иллюстрация с упаковки игрушек Hasbro 1980-х годов (справа)



1983



2003



2009



2013

