

ОГЛАВЛЕНИЕ

Вступление

*Почему Хаяо Миядзаки — один из лучших учителей
для писателей и сценаристов..... 7*

Хаяо Миядзаки и студия Ghibli..... 13

Первоисточники фильмов Хаяо Миядзаки 19

Как Миядзаки работает над сценарием 23

Почему я пишу эту книгу..... 27

Глава 1

ПЕРСОНАЖИ ХАЯО МИЯДЗАКИ

выйти за рамки привычных схем 31

Глава 2

ИСКУССТВО НАЧАЛА

как создать увлекательную открывающую сцену..... 98

Глава 3

СЮЖЕТ

сочетать логику и творческую свободу..... 109

Глава 4

ФЭНТЕЗИ-МИР

построить убедительную магическую систему..... 135

Глава 5

ТЕМА

добавить в историю подтекст 166

Глава 6

ДЕТАЛИ

сделать воображаемый мир реальным189

Глава 7

АТМОСФЕРА

вдохнуть в историю настроение 220

Глава 8

ДИАЛОГ

раскрыть персонажей через речь 236

Глава 9

ИСКУССТВО ФИНАЛА

как закончить историю интригующе 249

Глава 10

УРОКИ ТВОРЧЕСТВА ОТ ХАЯО МИЯДЗАКИ 262

Заключение

Каждый может рассказать уникальную историю275

Примечания 279

ВСТУПЛЕНИЕ

Почему Хаяо Миядзаки — один из лучших учителей для писателей и сценаристов

Тех, кто хочет всем угодить, быстро забывают.

ХАЯО МИЯДЗАКИ.

Из документального фильма «Бесконечный человек:
Хаяо Миядзаки»

Японский режиссер Хаяо Миядзаки — редкий пример творца, который за всю карьеру не пережил ни единого провала. Каждый его фильм получал и горячую зрительскую любовь, и внимание критиков.

В чем же секрет обаяния фильмов Миядзаки? Прежде всего, это визуальная сторона его произведений: внимание к деталям, искусство передавать движение и миимику, ощущение «живой» картинки, созданной человеком, а не компьютером. Однако не менее важная составляющая успеха — сама история. Всю сценарную часть, от выбора идеи до диалогов, Миядзаки полностью берет на себя. Каждый его фильм уникален, не похож на другие и в то же время пронизан известными его аудитории мотивами и образами. Вероятно, сочетание этих факторов и есть залог успеха для произведения искусства. То, как Миядзаки работает над сюжетом, может стать источником вдохновения и полезных идей для новых поколений авторов, даже если их творчество не связано с анимацией.

Существует много прекрасных книг о структуре сюжета, разработке персонажей, создании диалогов. Но каждый поклонник фильмов Хаяо Миядзаки знает: в них есть нечто особенное, то, что не укладывается в привычные схемы. Возможно, именно поэтому фильмы Миядзаки порой кажутся непонятными и запутанными. И все же, если вы читаете эту книгу, скорее всего, мы с вами разделяем любовь к его работам.

Трудно описать все оттенки чувств, которые испытываешь при просмотре фильмов Хаяо Миядзаки: узнавание, тепло, уют, ностальгия, печаль, ощущение безграничного полета фантазии. Работы этого режиссера хочется пересматривать снова и снова, причем у каждого зрителя будут свои любимчики в его фильмографии.

Но как он добивается такого эффекта и какие из его приемов мы можем использовать для воплощения собственных идей? Как ему удается настолько глубоко исследовать волнующие его темы, не жертвуя увлекательностью сюжета? И как в мире коммерческого искусства стать творцом, который идет собственным путем и не пытается всем угодить?

О карьере Хаяо Миядзаки, его фильмах и истории их создания написано много книг. Эта посвящена всего одному аспекту: драматургическим приемам, которые использует режиссер. Мы поговорим о разработке убедительных персонажей, структуре сюжета, создании фэнтези-вселенных, а также о том, где черпать вдохновение и как преодолевать преграды на творческом пути.

Книга ориентирована на писателей и сценаристов в поисках идей, на тех, кто еще только мечтает попробовать себя в творчестве, а также на поклонников Хаяо Миядзаки, которые хотят взглянуть на его работы под новым углом и лучше разобраться в секретах их невероятной притягательности. Я надеюсь, эта книга поможет вам найти новые источники

вдохновения в себе и окружающем мире, придать обаяния и силы вашим задумкам, вернуть себе энтузиазм, если вы чувствуете выгорание, а еще — обрести радость сосредоточенного и спокойного творчества.

Книги, посвященные студии Ghibli, зачастую разбиты на главы, каждая из которых рассказывает об отдельном фильме. Эта построена по другому принципу: мы рассмотрим основные повествовательные приемы, от создания персонажей и сюжета до проработки темы и деталей, а затем выясним, как Миядзаки использует их в разных фильмах. Эти приемы могут задействовать авторы, работающие в любом жанре. Вы узнаете о различных техниках, которые легко применить на практике, а упражнения позволят закрепить опыт. Также упражнения научат избегать шаблонных сюжетных ходов и создавать в своих произведениях запоминающуюся атмосферу — как это делает Хаяо Миядзаки.

Вы можете выполнять упражнения по ходу чтения или позже, уделяя особое внимание наиболее полезным для ваших творческих задач. Не пренебрегайте ими, даже если не планируете в ближайшее время писать книгу или сценарий, — упражнения в любом случае помогут вам разбудить воображение, лучше понять себя, свои взгляды и жизненный опыт, а возможно, и подскажут идею для фильма или книги. Нам придется изучить тайные закоулки собственной памяти и внутреннего мира, чтобы найти глубоко личные основы для сюжетов и образов.

Хаяо Миядзаки и другие режиссеры студии Ghibli не используют для описания своих работ слова «мультфильм» или «аниме», называя их просто фильмами. Так же будем поступать и мы. Заранее изучать фильмографию Миядзаки не обязательно, хотя, надеюсь, книга подарит вам такое желание. Мы будем говорить о сюжете, так что без

некоторых спойлеров не обойтись, но их количество не выходит за рамки необходимого.

О том, как полезно бывает использовать приемы Миядзаки, не копируя его, замечательно рассказывает американский аниматор Джон Лассетер в предисловии к сборнику эссе Хаяо Миядзаки «Отправная точка: 1979–1996» (Starting Point: 1979–1996). Лассетер, оказавший огромное влияние на развитие анимационной индустрии, является сооснователем Pixar и Walt Disney Animation Studios, а также создателем первых полнометражных компьютерных мультфильмов, таких как «История игрушек» (Toy Story) и «Тачки» (Cars).

Предисловие Лассетера к «Отправной точке» — хвалебная речь в адрес японского аниматора, полная восхищения и искреннего фанатского энтузиазма. Важно, что Лассетер отмечает прежде всего не искусство Миядзаки как художника, а то, чем может воспользоваться и киносценарист, и автор прозы: приемы построения сюжетов, глубоко воздействующих на аудиторию.

Например, Лассетер был в восторге от драматичной сцены спасения героини «Небесного замка Лапута» (Tenkai no Shiro Laputa). Он рассказывает, что проанализировал сцену кадр за кадром, пытаясь определить секреты ее эмоционального воздействия. Свои открытия он воплотил в сцене спасения в собственном фильме «Приключения Флика» (A Bug's Life).

Помимо этого, Лассетер еще в 1996 году сожалел о том, насколько быстрым становится темп анимационных фильмов. У Миядзаки он учился искусству паузы и замедления темпа, когда по ходу сюжета нужно дать героям время «чувствовать то, что они чувствуют», а не отправлять их сломя голову дальше. Этот прием Лассетер применил

в анимационном фильме «История игрушек 2» (Toy Story 2), над которым тогда работал. После выхода картины критики отмечали ее эмоциональную глубину.

Хаяо Миядзаки никогда не привлекает внимания к собственным заслугам. Он не сосредоточен на том, чего добился в прошлом, и всегда нацелен на то, что еще может сделать. На протяжении всей карьеры он искренне не уверен, что справится с новым проектом, подходит к нему с мышлением новичка, а не заслуженного мэтра.

Творческий путь самого Миядзаки был далеко не безоблачным, ему пришлось многим жертвовать, чтобы создавать выдающееся кино. «Он живет лишь тогда, когда творит» — эти слова о режиссере звучат вдохновляюще, пока не узнаешь, что их сказал его сын Горо Миядзаки, ныне исполнительный директор студии Ghibli. В этих словах — и любовь, и сожаление, что из-за карьеры отца им не удалось проводить много времени вместе. Трудно сочетать амбиции художника с повседневными заботами, и все же персонажи фильмов Хаяо Миядзаки своим примером учат, как важно проявлять внимание к окружающим. Недаром студия Ghibli в нашем воображении предстает почти волшебным царством: она пережила много трудностей, но всегда была и остается объединением тех, кто разделяет истинно гуманистический взгляд на творчество.

ХАЯО МИЯДЗАКИ И СТУДИЯ GHIBLI

Пример студии Ghibli доказывает: анимация может быть серьезной, непривычной и при этом иметь всемирный успех. Конечно, кассовые сборы важны для студийных фильмов, без них не будет средств на производство следующих. И все же уровень качества картин этой студии, их медленное и скрупулезное производство говорит о том, что здесь работают не ради того, чтобы набивать карманы. Миядзаки и его коллеги не боятся мечтать и создавать личные сюжеты совсем не эпического масштаба.

На 2026 год под брендом студии Ghibli вышло 24 полнометражных фильма, в десяти из них режиссером и сценаристом выступил Хаяо Миядзаки. Кого еще, помимо Миядзаки, можно отнести к «режиссерам Ghibli», если на него приходится лишь половина фильмов студии? Прежде всего — Исао Такахату, соратника и друга Миядзаки. В 1985 году они вместе основали студию Ghibli, и она с самого начала была студией двух режиссеров. Они с Хаяо шли бок о бок на протяжении долгой карьеры, каждый своим путем, вплоть до смерти Такахаты в 2018 году. Самые знаменитые из его работ — антивоенная драма «Могила светлячков» (Hotaru no Na) и основанный на японской сказке фильм

«Сказание о принцессе Кагуя» (Kaguyahime no monogatari), номинированный на премию «Оскар» в 2015 году. Помимо этого, Такахата создал мелодраму «Еще вчера» (Omohide yore yore), комедию «Наши соседи Ямада» (Houhoukekyo tonari no Yamada-kun) и фэнтези «Помпоко: Война тануки в период Хэйсэй» (Heisei tanuki gassen pompocho).

Еще три фильма — это работы молодых режиссеров по сценариям Миядзаки. Оставшиеся шесть фильмов студии — это «Здесь слышен океан» (Umi ga kikoeru) Томоми Мотидзуки, «Возвращение кота» (Neko no ongaeshi) Хироюки Мориты, «Воспоминания Марни» (Omoide no Marni) Хиромасы Ёнэбаси, совместный франко-японский фильм «Красная черепаха» (La tortue rouge, режиссер Михаэль Дюдок де Вит) и две работы Горо Миядзаки, сына Хаяо: «Сказания Земноморья» (Gedo senki), «Ая и ведьма» (Aya to majo).

Нельзя не упомянуть еще одного важного члена команды — продюсера Тосио Судзуки, который со дня основания студии бесценно стоит у руля всех проектов Ghibli. Именно он находит инвестиции, нанимает сотрудников и отвечает за выход каждого фильма в прокат.

В отличие от других студий того времени, занимавшихся в основном анимационными телесериалами, Ghibli создавалась только для производства высококачественных полнометражных фильмов, что в условиях острой конкуренции на японском рынке было рискованно: если хоть один проект провалится, фирма обанкротится. Девизом студии стала фраза: «Вдохнем свежее дыхание в мир японской анимации!» Теперь, сорок лет спустя, мы понимаем, что все получилось: Тоторо, Тихиро и другие персонажи известны не только на родине в Японии, но и во всем мире.

Особо хочется отметить фильм Хаяо Миядзаки «Навсикая из Долины ветров» (Kaze no tani no Naushika). Он вышел

в 1984 году, и его финансовый успех помог Миядзаки основать студию Ghibli, куда была нанята значительная часть команды, работавшей над «Нависикаей». Номинально «Нависикая» к наследию студии не относится, и все-таки ее почти всегда включают в фильмографию Ghibli, а сама студия выпускает этот фильм как часть своей коллекции DVD-и Blu-ray-дисков. Художественно и идейно он очень близок к последующим работам Хаяо Миядзаки, поэтому мы будем рассматривать этот фильм наравне с остальными.

А вот дебют Хаяо Миядзаки в качестве сценариста и режиссера полнометражного кино, «Люпен III: Замок Калиостро» (Lupin III: Cagliostro no Shiro), будет упоминаться редко. Это замечательный авантюрный фильм 1979 года про озорного вора-джентльмена, в котором угадываются многие черты будущего творчества Миядзаки, и все же его подход к созданию сюжета и персонажей здесь только зарождается. Участие в этом проекте, где Миядзаки был скорее приглашенным специалистом, чем идейным вдохновителем, было для него уникальным шансом пробиться в индустрии — до появления студии Ghibli оставалось еще шесть лет.

«Люпен III» создан на основе популярного манга-сериала, и в дальнейшем Миядзаки избегал брать за основу фильмов чужую мангу. Впрочем, даже в этом случае он в значительной степени изменил привычный, очень популярный в Японии образ Люпена Третьего — внука французского авантюриста Арсена Люпена. Это был единственный сценарий Миядзаки, написанный в соавторстве, и более опытный Харуя Ямадзаки, несомненно, привнес в фильм что-то свое. Мы ограничимся несколькими важными наблюдениями в отношении «Люпена III», но прежде всего наша книга — о периоде карьеры Хаяо Миядзаки, неразрывно связанном со студией Ghibli.

Особая атмосфера студии Ghibli пронизывает творения всех ее режиссеров. В конце концов, студия всегда была союзом единомышленников со схожими ценностями и отношением к творчеству. Многие приемы создания атмосферы и работы с персонажами, описанные на этих страницах, в полной мере относятся ко всем фильмам студии Ghibli.

И все же в рамках книги мы будем говорить только о произведениях, созданных по сценариям Хаяо Миядзаки: и о тех одиннадцати работах, которые являются его детищем от задумки до визуального воплощения (включая «Нависикаю»), и о трех проектах, на которых он выступал в качестве сценариста, — это «Шепот сердца» (Mimi wo sumaseba, режиссер Ёсифуми Кондо), «Ариэтти из страны лилипутов» (Karigurashi no Arietti, режиссер Хиромаса Ёнэбаяси) и «Со склонов Кокурико» (Kokuriko-zaka kara, режиссер Горо Миядзаки). Хаяо Миядзаки написал сценарии, на основе которых молодые режиссеры, «новое поколение студии Ghibli», создали раскадровки и художественное воплощение (под довольно строгим присмотром самого Хаяо, от которого Ёсифуми Кондо буквально сбежал, сняв еще одну студию на время работы над фильмом).

В этих трех случаях творческий процесс складывался так: Хаяо Миядзаки приносил свою идею продюсеру Тосио Судзуки, а тот назначал режиссера. Интересный факт: то, что Горо Миядзаки встал во главе проекта «Со склонов Кокурико», произошло не под покровительством его отца, а, напротив, вопреки желанию Миядзаки-старшего. На выборе настоял Тосио Судзуки, веривший в талант Горо.

И конечно, нельзя забывать о том, что студия Ghibli — это не только режиссеры и продюсер, но и множество влюбленных в свое дело профессионалов, которые вносят вклад в создание магии каждого фильма. Аниматоры ключевых и промежуточных кадров, художники, операторы,

монтажеры, специалисты по цвету и звуковым эффектам и, конечно, композитор Дзё Хисаиси, написавший музыку ко всем фильмам Хаяо Миядзаки. В этой книге мы говорим о работах Миядзаки лишь с точки зрения сюжета, поэтому редко будем упоминать других специалистов студии, несмотря на их огромный вклад в общее дело.

Итак, вот четырнадцать фильмов, которые будут в центре нашего внимания (посчитайте, сколько из них вы видели, и узнайте, сколько еще прекрасных кино вечеров ждет вас впереди):

1. «Навсикая из Долины ветров» (Kaze no tani no Naushika, 1984)
2. «Небесный замок Лапута» (Tenkuu no Shiro Laputa, 1986)
3. «Мой сосед Тоторо» (Tonari no Totoro, 1988)
4. «Ведьмина служба доставки» (Majo no takkyûbin, 1989)
5. «Порко Россо» (Kurenai no buta, 1992)
6. «Шепот сердца» (Mimi wo sumaseba, 1995)
7. «Принцесса Мононоке» (Mononoke-hime, 1997)
8. «Унесенные призраками» (Sen to Chihiro no kamikakushi, 2001)
9. «Ходячий замок» (Howl no Ugoku Shiro, 2004)
10. «Рыбка Поньо на утесе» (Gake no ue no Ponyo, 2008)
11. «Ариэтти из страны лилипутов» (Karigurashi no Arietti, 2010)
12. «Со склонов Кокурико» (Kokuriko-zaka kara, 2011)
13. «Ветер крепчает» (Kaze tachinu, 2013)
14. «Мальчик и птица» (Kimitachi wa Dou Ikiru ka, 2023)

ПЕРВОИСТОЧНИКИ ФИЛЬМОВ ХАЯО МИЯДЗАКИ

Хаяо Миядзаки всю жизнь был любителем чтения. В университете Гакусюин, где он в 1960-е учился на факультете политики и экономики, был клуб изучения детской литературы. Хаяо стал одним из его участников (признаваясь потом, что бывали заседания, на которые, кроме него, никто не приходил). В клубе Хаяо изучал и обсуждал с другими студентами европейскую и японскую детскую литературу. Сам он в тот период любил книги Астрид Линдгрен и Антуана де Сент-Экзюпери, а современную японскую литературу для детей критиковал за излишнюю назидательность. Позже это нашло отражение в его творчестве, где дети чаще всего действуют самостоятельно, без наставлений взрослых.

У многих сценарных работ Хаяо Миядзаки есть литературный первоисточник. Наиболее явно это прослеживается в нескольких фильмах, среди них: «Навиская из Долины ветров» — манга самого Хаяо Миядзаки (1982–1994), «Ходячий замок» — роман Дианы Уинн Джонс (1986)*, «Ариэтти из страны лилипутов» — роман «Добывайки» Мэри Нортон

* Джонс Д. У. Ходячий замок. — СПб.: Азбука-классика, 2008.

(1952)*, «Ведьмина служба доставки» — одноименная повесть Эйко Кадоно (1985)**.

Абсолютно оригинальными можно назвать сценарии фильмов «Небесный замок Лапута», «Мой сосед Тоторо», «Унесенные призраками», «Принцесса Мононоке» и «Мальчик и птица». «Порко Россо» отчасти основан на ранней манге самого Миядзаки, но оттуда режиссер взял только образ героя (и его самолета), а сюжет придумал с нуля. При этом даже те работы Хаяо Миядзаки, у которых есть литературная основа, трудно назвать экранизацией — скорее, это фильмы по мотивам книги. Читая первоисточники, поражаешься, как мало от них осталось в фильмах.

Так, «Мальчик и птица» (в оригинале — «Как поживаете?») берет от романа Ёсино Гэндзабуро (1937) разве что название. «Ветер крепчает» заимствует понемногу от одноименной повести Тацуо Хори (1937)***, романа «Волшебная гора» Томаса Манна и биографии авиаконструктора Дзиро Хорикоси. «Рыбку Поньо на утесе» можно считать крайне вольной адаптацией «Русалочки» Андерсена. В романе Джонатана Свифта «Путешествия Гулливера» есть эпизоды с летающим островом Лапута, образ которого лег в основу фильма «Небесный замок Лапута». При всей оригинальности сюжета «Навискаи из Долины ветров» Миядзаки рассказывал, что его вдохновляли в том числе греческая мифология и японская сказка XII века «Леди, которая любила насекомых».

Хаяо Миядзаки берет из первоисточника основную идею, атмосферу, отдельные образы и сюжетные ходы, пропускает все это сквозь призму своей фантазии, а затем создает

* Нортон М. Добывайки. — М.: Эксмо, 2018.

** Кадоно Э. Ведьмина служба доставки. — СПб.: Азбука, 2024.

*** Хори Т. Ветер крепчает. — СПб.: Азбука, 2025.

новую историю с собственной темой и философией. Поэтому, говоря о построении сюжета фильмов, мы не будем ссылаться на литературные первоисточники — нам интересны сюжет и образы персонажей в сценариях Миядзаки.

При этом Хаяо Миядзаки умеет разглядеть в произведении важное, сохранить в экранизации верность «не букве, но духу». Так, он многое поменял в «Ходячем замке» по сравнению с первоисточником, однако Диана Уинн Джонс, автор книги, в одном из телеинтервью сказала: «Он понял мою книгу, как никто и никогда прежде. Это было поразительно».

Заметим, что Миядзаки берет за основу своих работ именно литературные произведения, а не мангу, у которой уже есть свой визуальный стиль («Навискаяю» мы не считаем, так как исходную мангу создал сам Миядзаки). За годы существования студии Ghibli чужая манга лишь дважды становилась основой сценариев Миядзаки, и в обоих случаях это были проекты, в которых он не планировал выступать в качестве режиссера: «Со склонов Кокурико» (манга Тэцуро Саямы, 1980) и «Шепот сердца» (манга Аой Хиираги, 1989). Оба сценария легли в основу фильмов начинающих режиссеров студии.

Экранизировать уже существующую популярную мангу считалось не только привычным, но и практически обязательным в японской анимации того времени, когда Миядзаки начинал карьеру. Вот как сам режиссер объясняет, почему его не привлекает эта идея: «Основы мира уже созданы, и вы в любом случае будете вторичны по отношению к нему. Хотя это может быть хорошей тренировкой, я думаю, анимация чужой манги — неблагоприятное дело, даже если результат нравится широкой публике»¹. Миядзаки предпочитает находить для своих идей воплощение, не ограниченное стилем и образами, которые уже создал кто-то другой.

КАК МИЯДЗАКИ РАБОТАЕТ НАД СЦЕНАРИЕМ

В производстве анимационного фильма Миядзаки отвечает за первые четыре стадии. Прежде всего, это выбор идеи и план фильма (нечто вроде расширенного синопсиса — файл, который представляют инвесторам, чтобы получить финансирование проекта и начать работу). Далее следуют стадии сценария и раскадровок, которые в случае Миядзаки чаще идут в обратном порядке: первым делом он создает раскадровки (листы, похожие на комикс, где изображены ключевые кадры каждой сцены).

Так, в документальном мини-сериале Каку Аракавы «10 лет с Хаяо Миядзаки» (10 Years with Hayao Miyazaki) аниматор говорит, не отрываясь от рисования: «Я пока не создаю историю. Это слишком ограничивает. Просто делаю зарисовки того, что может попасть в нее»². Таков метод его работы — он мыслит визуальными образами, запечатлевает их и постепенно выстраивает сюжет, а затем добавляет реплики персонажей. Миядзаки не иллюстрирует заранее написанный текст.

В дополнительных материалах к фильму «Рыбка Поньо на утесе» Миядзаки говорит: «У меня не то чтобы есть сценарий. Я не работаю по инструкции. Не знаю, какой фильм

у нас в конце концов получится». В материалах к «Унесенным призраками» он признается: «Когда мы делали фильм, даже я не знал, о чем он». Такой уровень творческой свободы трудно себе позволить, когда привыкаешь к готовым сюжетным схемам, как бы хороши и эффективны они ни были.

И все же слова режиссера могут произвести неверное впечатление, будто он создает истории абсолютно спонтанно, что для него важны лишь атмосфера и визуальная выразительность. Миядзаки так же много внимания уделяет тому, чтобы его сюжеты были увлекательными и не отпускали зрителя от первого до последнего кадра, а для этого одной эстетики недостаточно. В документальном фильме «Царство грез и безумия» (*Yume to kyôki no ôko*) режиссер с присущим ему пессимизмом говорит: «Если я могу увлечь зрителей, возможно, я достоин жизни». Именно сочетание двух умений — отпускать на волю воображение и стремиться к захватывающему сюжету — делает творческий подход Миядзаки уникальным. Сценарий в привычном текстовом виде Миядзаки рано или поздно тоже создает: ради удобства остальных участников производства, в том числе актеров озвучивания, визуальные образы приходится облекать в слова.

Полные сценарии фильмов, написанные Миядзаки, можно найти в приложениях к артбукам, которые в разные годы выпускались к выходу его фильмов. Помимо диалогов, там, как и в любом киносценарии, содержатся обозначения «экстерьер/интерьер», «день/ночь» и место действия. Сценические указания чаще всего даны максимально кратко, иногда с поэтической ноткой. Вот как Миядзаки, например, описывает побег рыбки Поньо из морского царства: «Она засыпает, пока дрейфует на медузе наверх, к солнечному свету, оставляя позади подводную лодку, сестер, отца и магию»³.

В начале следующей сцены для описания места действия Миядзаки хватает трех слов: «Японская прибрежная деревушка». Более ранние сценарии Миядзаки еще более скупы на слова. В «Унесенных призраками» визуально запоминающийся эпизод с бегом среди рододендронов описан так: «Экстерьер, сад. День. Тихиро следует за Хаку сквозь огромные цветущие кусты». Обратим внимание на интересную деталь: у девочки Тихиро в волшебном мире отнимут имя и будут называть ее Сэн, но Миядзаки в своем сценарии, чтобы избежать путаницы, всегда обозначает ее как Тихиро. Так же в рамках данной книги поступим и мы.

В 1989 году Миядзаки пишет: «Я никогда не изучал сценарное дело и не прилагал никаких усилий к тому, чтобы читать сценарии других проектов, кроме собственных»⁴. И все же написать сценарий Миядзаки может отлично — он выступил сценаристом для трех полнометражных фильмов других режиссеров. Когда смотришь видеоматериалы о создании этих фильмов, очевидно, что полный текстовый сценарий Миядзаки фигурирует в кадре еще до начала работы режиссеров над раскадровками. А вот на собственных проектах Миядзаки позволяет себе куда больше свободы, идет от образов к словам, а не наоборот.

Эта книга — погружение в мир фантазии Хаяо Миядзаки, режиссера, аниматора и сценариста, который подарил нам уникальный зрительский опыт и у которого мы как писатели можем многому научиться.

ПОЧЕМУ Я ПИШУ ЭТУ КНИГУ

Как автор я росла на прекрасных книгах о писательском мастерстве: «Путешествие писателя: Мифологические структуры в литературе и кино»* Кристофера Воглера и «Мето: Секреты создания структуры и персонажей в сценарии»** Кристофера Воглера и Дэвида Маккенны, «Создание арки персонажа. Секреты сценарного мастерства: единство структуры, сюжета и героя»*** и «Архитектура сюжета: Как создать запоминающуюся историю»**** Кэти Мари Уэйланд, «Персонаж: Искусство создания образа на экране, в книге и на сцене»*****, «История на миллион: Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только...»***** и «Диалог:

* Воглер К. Путешествие писателя: Мифологические структуры в литературе и кино. — М.: Альпина нон-фикшн, 2019.

** Воглер К., Маккенна Д. Мето: Секреты создания структуры и персонажей в сценарии. — М.: Альпина нон-фикшн, 2018.

*** Уэйланд К. М. Создание арки персонажа. Секреты сценарного мастерства: единство структуры, сюжета и героя. — М.: Альпина нон-фикшн, 2020.

**** Уэйланд К. М. Архитектура сюжета: Как создать запоминающуюся историю. — М.: Альпина нон-фикшн, 2020.

***** Макки Р. Персонаж: Искусство создания образа на экране, в книге и на сцене. — М.: Альпина нон-фикшн, 2022.

***** Макки Р. История на миллион: Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только... — М.: Альпина нон-фикшн, 2025.

Искусство слова для писателей, сценаристов и драматургов»* Роберта Макки.

Приемы, описанные в этих книгах, много раз помогали мне выбраться из писательского тупика, создать захватывающую интригу и проработать образы персонажей. Но однажды я поймала себя на ощущении, которое мне совсем не понравилось. Я так много узнала о рамках, в которые можно вписать сюжет, что мне стало страшно творить, просто бросаясь в новую идею с головой, как я делала в начале своего писательского пути. Я почувствовала неуверенность. А вдруг я гашу свою творческую искру? Что, если она вспыхнула бы ярче, если бы я сразу не раскладывала каждую задумку на пятиактную структуру сюжета? Может, я слишком усердно следую своему любимому правилу: «в срединной точке сюжета герой переживает фальшивую победу или фальшивое поражение»? Достучусь ли я до более глубоких и личных тем, если попробую работать по-другому? Но как именно «по-другому»? Я ведь по-прежнему хочу писать захватывающие романы, а не бесформенные исследования своего внутреннего мира. А если не ограничиваться знакомыми мне правилами драматургии, то чем руководствоваться? И тогда я подумала о фильмах, даривших мне как зрителю то самое чувство, которого мне недоставало как автору: о фильмах Хаяо Миядзаки.

С его творчеством я познакомилась уже во взрослом возрасте, и началось знакомство с «Ходячего замка». Моя подруга с детства страстно любила этот фильм и однажды уговорила меня посмотреть его вместе. Мне понравилось, но я помню, как трудно было смириться с тем, что местами в сюжете ничего не понятно, а построение сцен и развитие

* Макки Р. Диалог: Искусство слова для писателей, сценаристов и драматургов. — М.: Альпина нон-фикшн, 2019.

персонажей не укладываются в привычные для меня модели.

Тем не менее визуальная красота картины очаровала меня, и мы посмотрели еще один любимый фильм по-други — «Унесенные призраками». Он по-настоящему покорил меня. Многое было по-прежнему непонятно, но я словно побывала в другом мире. Я всей душой полюбила персонажей и была восхищена тем, как свободно движется фантазия автора. С «Унесенных призраками» начался мой интерес к работам Миядзаки. Я посмотрела их все, потом пересмотрела, затем перешла к документальным фильмам, книгам о студии Ghibli, к эссе и статьям самого Миядзаки и артбукам, которые студия выпускала к выходу каждого фильма.

И вот годы спустя в момент писательского кризиса я вспомнила о своей любви к его работам. Миядзаки часто говорил о спонтанности в творчестве, и я чувствовала: это именно то, чего мне не хватает. Я поразмышляла о том, какие приемы особенно люблю в его фильмах, и попыталась использовать их в работе над собственной рукописью. Это мне очень помогло.

Я продолжила изучать работы Миядзаки — на этот раз не как зритель, а как писатель, жаждущий перенять уроки опытного наставника. Те или иные его приемы часто помогали мне по-новому посмотреть на сцены и образы, которые никак не складывались. Иногда я вспоминала, с какой легкостью Хаяо Миядзаки решается на переделывание огромной части готового материала, если чувствует, что дело зашло в тупик, и это давало мне силы заново переписывать некоторые сюжетные линии.

В конце концов накопилось целое море заметок о творческих методах Миядзаки, и близким людям было непросто в который раз слушать мои размышления о важности обряда прокаженных в «Принцессе Мононоке» и символизме

растений в финале «Навискаи из Долины ветров». Я решила поделиться своими открытиями, сделанными за годы изучения творчества Миядзаки, с теми, кому это точно пригодится, — с другими авторами. Так и родилась идея этой книги.

Техники, которые использует японский аниматор, помогли мне обрести второе дыхание в писательстве, выйти из кризиса, больше творить и меньше страдать. По стилю мои книги не похожи на фильмы Хаяо Миядзаки, но чем глубже я анализировала приемы режиссера, тем отчетливее понимала, что они применимы к любому жанру. Эта книга написана мечтателем для мечтателей, чтобы помочь им творить с большей легкостью и использовать фантазию на полную катушку: неважно, опытный вы автор или только мечтаете о своей первой изданной книге или фильме, который снимут по вашему сценарию.

А еще я просто хочу поделиться своей любовью к работам Хаяо Миядзаки. Надеюсь, эта книга вдохновит вас на создание историй, которые сделают мир лучше.