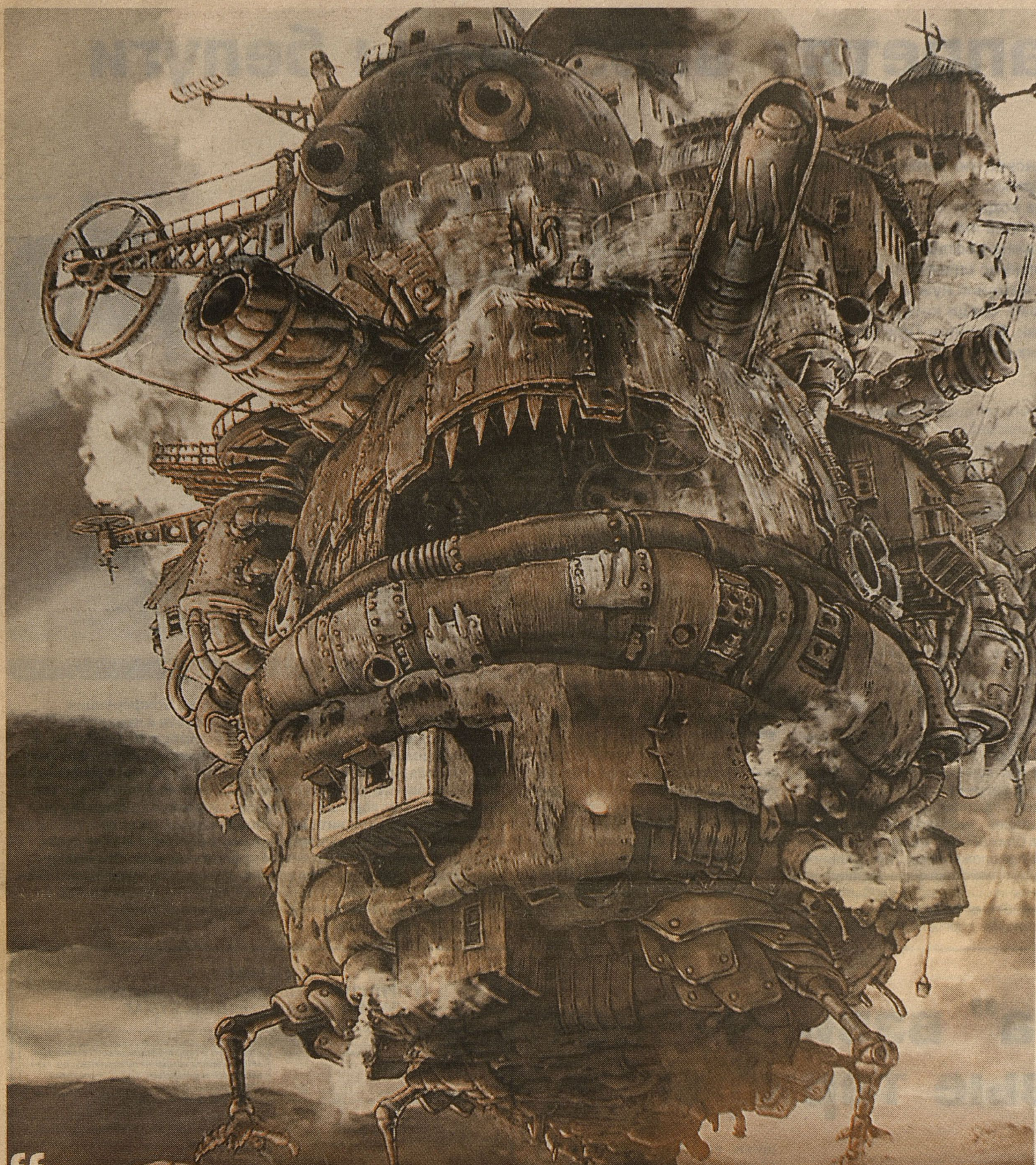


с32
газета с 22-23

“мне нужны только бумага и карандаш”

Хаяо Миядзаки — Газете

В Венеции завершился 62-й международный кинофестиваль. Самым неожиданным из его гостей стал японский затворник, признанный во всем мире гений анимации **Хаяо Миядзаки**, — именно сейчас в России в прокате идет его последний шедевр «Ходячий замок». Ради почетного «Золотого льва» за карьеру Миядзаки покинул родину и приехал в Европу. Там с ним встретился и побеседовал **Антон Долин** — единственный российский журналист, которому выпала такая честь.

Вы не приехали в Берлин за «Золотым медведем», не поехали получать «Оскар» в Лос-Анджелес, вас не было здесь, в Венеции, когда год назад показывали ваш «Ходячий замок», а потом его награждали. Что заставило вас приехать на этот раз? «Золотой лев» за карьеру?

Поверьте, я ненавижу сидеть и волноваться, получу я приз или нет. На этот раз я знал наверняка, что приз будет мой, и потому приехал (смеется.) На самом деле директор фестиваля, Марко Мюллер, был очень настойчив. Так что мне пришлось сдаться.

Я из России, и потому сразу задам сакраментальный вопрос: это правда, что ваш Ходячий замок навеян образами из русских сказок?

Да! Был там такой смешной дом на куриных ногах, в котором жила эта, как ее... Баба-яга, да? Мне это очень понравилось, и так я придумал мой Замок. Все, что читаю и вижу, я использую в моей работе.

А насколько многим ваши фильмы обязаны японской сказочной традиции?

Действие моих фильмов — возьмите для примера «Порко

Россо» или «Ходячий замок» — происходит не в Японии, а в Европе. Современная Япония полна европейских влияний во всем, а особенно в изобразительном искусстве и музыке. Не думаю, что мои фильмы о Японии; они рассказывают и о любом другом месте на земле. Может, мой фильм о Японии еще впереди? Некоторые идеи из этой области у меня есть. Но модернизация сделала исполнение подобной задачи крайне сложным — ведь подлинно японская культура похоронена под огромными слоями хлама...

Неужели вы не росли на японских народных или литературных сказках?

Мы, похоже, больше читали европейскую литературу. Британскую, французскую, русскую, наконец! Так у меня все и перемешалось в голове, что и сам сообразить не могу, откуда я родом. Хотя часто мне приходит в голову, что было бы хорошо сделать фильм о тех деревенских сказках, которые мне в раннем детстве читала мама. Задача почти невыполнимая, но очень бы хотелось. У нас в Японии в последние десятилетия из-за модернизации все национальное связано с депрессивным, мрачным настроением, а оптимизм и радость куда-то пропали. Чтобы их воскресить, таланта должно быть гораздо больше, чем у меня. (Смеется.)

Чем вас, героя XXI века, так раздражает модернизация?

Дело не в раздражении. Я вижу свою задачу в том, чтобы добраться до подлинных, забытых, похороненных ценностей. Даже из повседневной жизни они исчезли. Только в ребенке их можно найти в естественном, природном виде. Потому через мои фильмы я обращаюсь к душам детей.

Экологические проблемы — в центре ряда ваших мультфильмов. Вы хотите заставить зрителей всерьез задуматься о них?

Я снимаю фильмы не для того, чтобы поговорить с публикой об экологии. У меня есть другие причины. Но для меня борьба за экологию — одна из важнейших ценностей в жизни.

Об этом заставляют задуматься и пейзажи ваших фильмов. Действие того же «Ходячего замка» ведь происходит где-то в Уэльсе, не так ли?

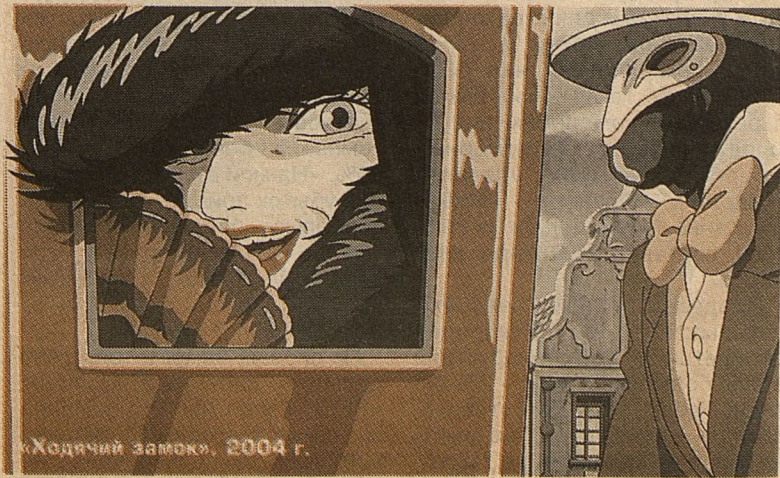
На самом деле действие сказочного романа Дианы Винн Джонс, по которому поставлен мой фильм, происходило в Уэльсе — и то быть уверенным в этом на сто процентов невозможно. Я был в Уэльсе несколько раз и потом решил, что не хочу перемещать туда действие моего фильма. Вместо этого я использовал пейзажи Альзаса и Казахстана, перемешав их друг с другом. Это же сказка! Вот в Венеции я бродил по острову Лидо и тоже искал что-нибудь, что могло бы мне пригодиться для следующего фильма.

Нашли?

Да, кое-что. Тут есть прекрасная аллея, там в деревьях птицы поют.

Много путешествуете в таких вот поисках природы?

Много. Особенно внутри Японии. Недавно целых два месяца путешествовал по глубинке в полном одиночестве.



«Ходячий замок», 2004 г.

В Японии многие считают вас едва ли не богом на земле. Трудно жить с этим?

Я живу самой обычной жизнью. Хожу на реку, по магазинам, еду покупаю в супермаркете, выпью иногда чашечку кофе в местном кафе. Какое из меня божество! И люди относятся ко мне как к нормальному человеку, себе подобному.

Неужели вам удается оставаться в стороне от многочисленных фан-сайтов?

Конечно, удается. У меня Интернета дома нет, и адреса e-mail тоже. Так что живу спокойно.

А книги о себе читали?

Малую их часть. Кое-что читаю из того, что критики пишут. И после этого чаще всего мне хочется набить им морду. Но вы не бойтесь, я слабак, сильно ударить никого не могу. Только кулаки себе расшибу.



«Порко Россо». 1992 г.

Чем вам так не нравятся критики?

Они ничего не понимают. В том числе не понимают, что сами пишут.

Вы живой классик, повсеместно любимый и уважаемый. А какие у вас отношения с молодыми режиссерами? Продолжают они дело, начатое вами?

Лучший способ быть в форме — не смотреть на тех, кто тебя окружает (смеется). Я не смотрю чужих фильмов, я вообще не смотрю телевизор, что бы там ни показывали. Я предпочитаю по улицам гулять, по сторонам смотреть. Но скажем так: одиночества в профессиональной среде я никогда не ощущал. А у молодых я, наверное, вообще кровь сосу, чтобы легче было работать над собственными фильмами. Преемственность, говорите? У меня есть один аниматор на студии, и я ему уже двадцать лет талдычу, чтобы он приходил на работу рано утром. И до сих пор он не может вставать утром рано. Как можно научить людей чему-то?

У вас нет ощущения, что вы никому не сможете передать свой уникальный опыт и он уйдет вместе с вами?

В Японии мало людей, которым по-настоящему интересна настоящая анимация, а не 3D.

А почему вы предпочитаете традиционную анимацию модной ныне в США анимации 3D?

Не привлекает меня этот визуальный стиль. (Смущенно смеется.) Слишком уж много технологий вместе с ним пришло в кинематограф. А мне нужны только бумага и карандаш.

Но ведь вы, кажется, близко дружите с Джоном Лассетером, главой студии Pixar (производители мультфильмов «История игрушек», «Приключения Флика», «Корпорация монстров», «В поисках Немо», «Суперсемейка» и др. — Газета). Расхо-

ждение во взглядах не мешает вашим отношениям?

Я его не учил снимать фильмы в 3D, и он меня не соблазняет снимать фильмы в 3D, так что никаких проблем. Мы работаем на разных территориях. Джон — молодец, он настоящий трудоголик. Я только за его здоровье беспокоюсь.

Почему это?

Работает слишком много. Я, к примеру, сейчас приехал в Венецию вместе с женой, но обычно мы практикуем полное разделение обязанностей: я тружусь день и ночь, она занимается домом и детьми. А Джон Лассетер беспрестанно работает, но он еще и прекрасный отец, и заботливый муж, он занимается социальной деятельностью, у него полным-полно хобби... В общем, все это раз в пять превосходит мои собственные возможности.



«Навиская в Долине Ветров». 1984 г.

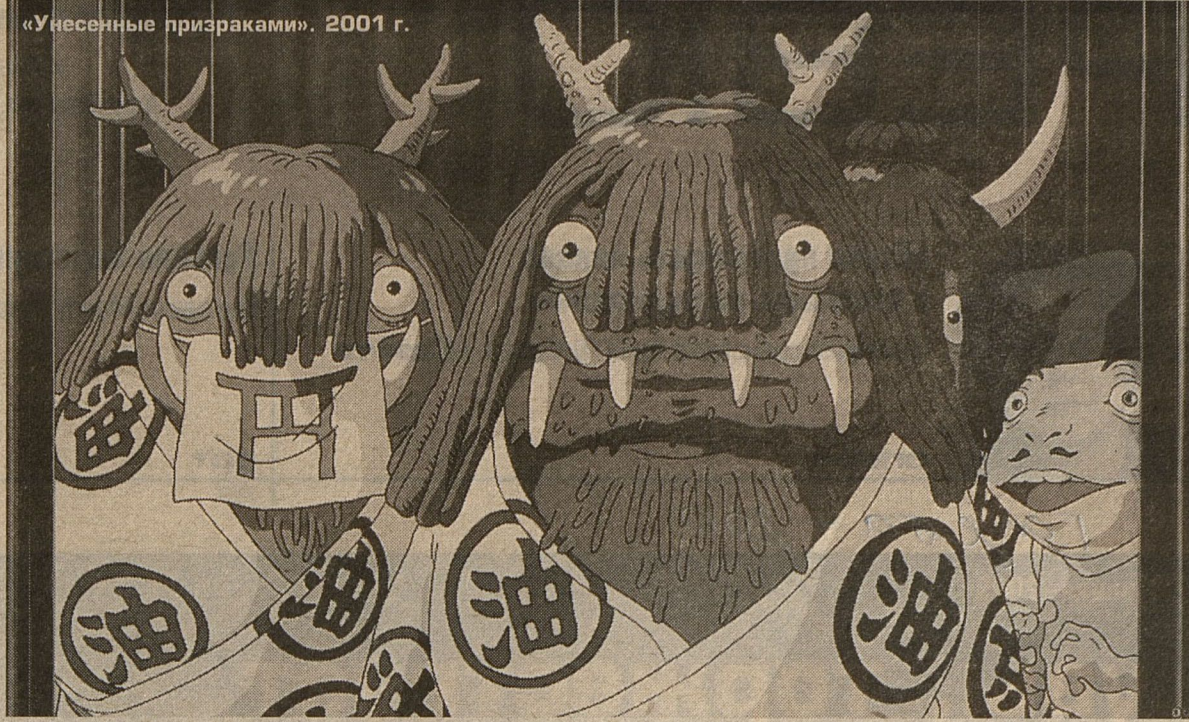
Вы тоже находите время заниматься помимо кино архитектурой, а еще пишете стихи, не так ли?

А это уже мои хобби, не работа. Есть у меня и другие хобби, но о них я лучше и говорить вам не буду. (Смеется.)

А о том, что для вас важнее всего в анимации, скажете?

Анимация — это когда ты берешь карандаш и несколько листов бумаги и начинаешь рисовать линию за линией. Причем не потому, что хочешь изобразить что-то определенное, а потому, что в процессе рисования открываешь что-то новое и совершенно неожиданное. Эти маленькие открытия — самое важное в анимации. Сам творческий процесс в ней интереснее всего. В нем ничего не может быть решено заранее. Предположим (берет в одну руку зажигалку, а в другую пластиковый стакан и демонстрирует), один персонаж должен проделать некоторый путь, приближаясь ко второму. Мы знаем, что его движение начнется здесь, а закончится именно там. Таким образом, оживляя эти движения, мы заранее знаем, какими они будут и каким будет направление. Но есть и другой способ преодолеть это расстояние! Может, изменить расстановку, и персонаж будет двигаться по иной траектории и вообще — в другую сторону?

«Унесенные призраками». 2001 г.



Есть разные дороги и разные возможности, которые открывает анимация. А предсказуемость всегда делает ее скучной. Конечно, я рисую раскадровки и подробнейшим образом обсуждаю их с командой аниматоров, но нередко потом я проверяю проделанную работу на свежую голову и вдруг осознаю, что совершил ту или иную ошибку. Даже одно маленькое движение может стать ошибкой. В 3D это влетело бы в копеечку.

Анимация — это не то, когда ты берешь карандаш и рисуешь ровную, правильную линию.

храме анимации. Эти фильмы мы снимали весь последний год. Так что продюсеры уже стали тревожиться, правильно ли они вложили деньги... Я думаю, правильно. (Смеется.)

А продюсеры не боятся вкладывать деньги в ваши фильмы?

Ну, как правило, они коммерчески успешны, так что бояться нечего.

Инвестиции, наверное, не маленькие?

(На вопрос неожиданно отвечает продюсер, до сих пор молчавший присутствующий при разговоре, наверняка единственным известным английским словом.) Yes!

О чем эти новые мультфильмы?

Мой любимый — о водном пауке, который влюбляется в водоножку, выбирается на поверхность и там с ним приключается ряд непредвиденных историй. Такие пауки на самом деле в Японии существуют, один вид во всем мире. Как-то я узнал об их существовании, это запало мне в память — и вот, уже и фильм готов.

Вас часто сравнивают с Уолтом Диснеем. Как вы оцениваете его ранние классические работы, такие как «Белоснежка», «Пиноккио», «Фантазия»?

А можно, я на этот вопрос не буду отвечать? (Смеется.) Вот как скажу: увидев их, я был впечатлен, но сразу понял, что не хочу делать такие фильмы.

А как вам Тим Бертон? Он тут в Венеции показал свой «Труп невесты».

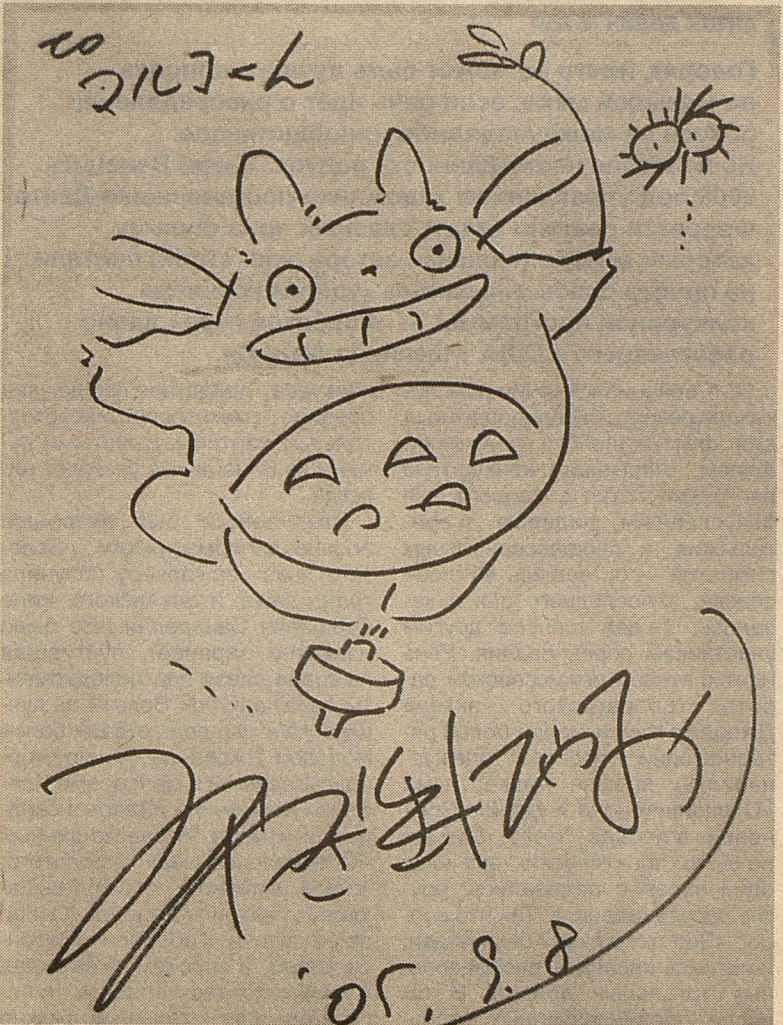
Кто? Тим Бертон? (Долгая пауза.) Кажется, никогда такого не видел.

Вам важно, чтобы ваш зритель испытывал сильные эмоции, когда смотрит ваш фильм?

Безусловно. Не знаю, как у вас, а у нас в Японии есть такое выражение — «волосы дыбом». Я бы хотел, чтобы ощущения от фильмов были именно такими — очень сильными, чтобы волосы поднимались на голове.

Принято считать, что для того, чтобы всю жизнь снимать мультфильмы, надо быть вечным ребенком...

Да вы что! Посмотрите на меня: я же уже старик.



Вместо автографа Хаяо Миядзаки специально для Газеты сделал рисунок