





НАГРАДА  
ЗА ГОЛОВУ  
ВОЛКА



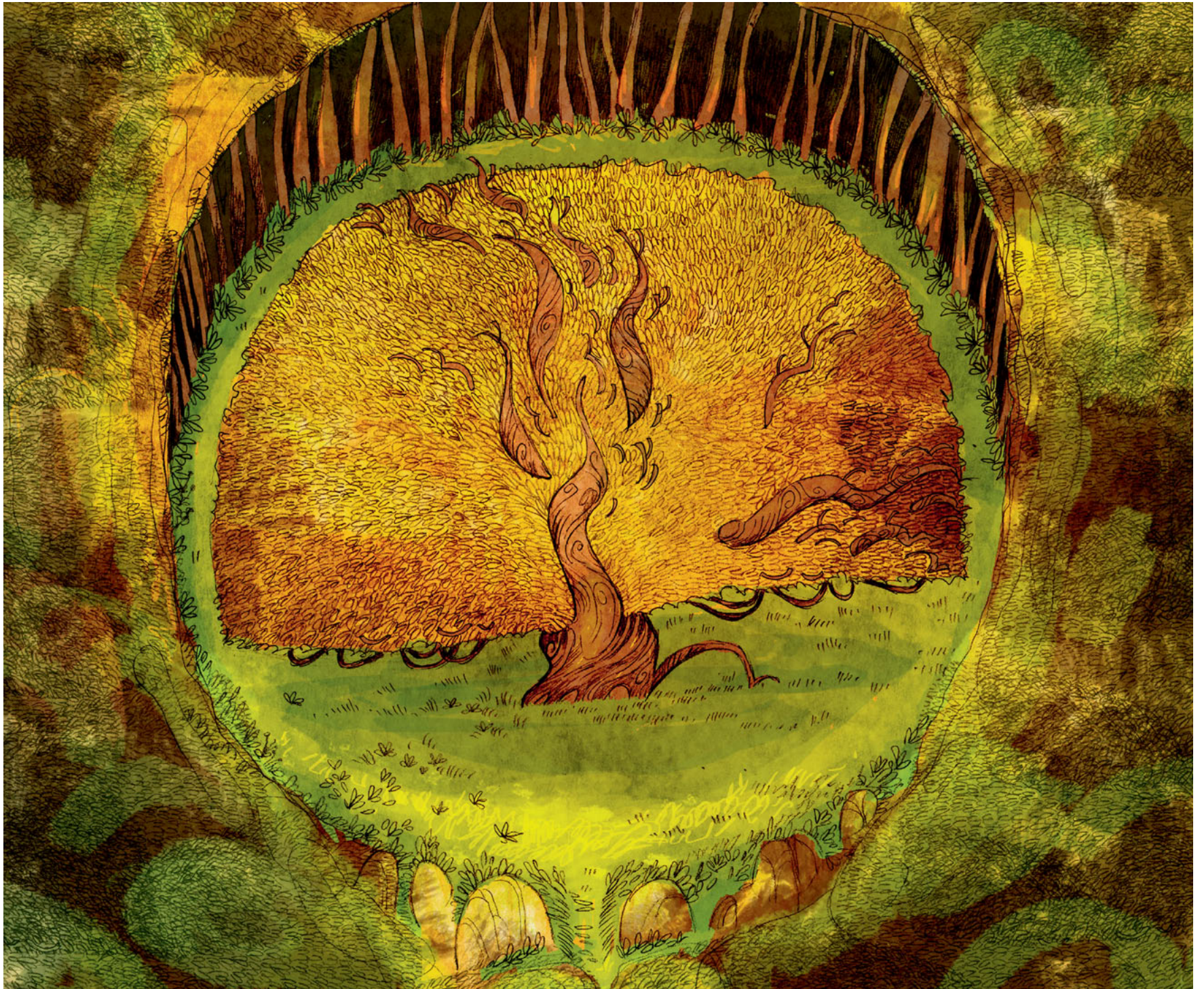
В Килкенни и окрестностях

Напечатано по приказу Оливера Кромвеля в Дублине 1650

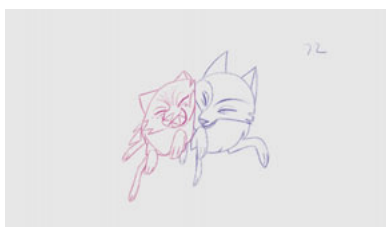


ПРЕДИСЛОВИЕ 7

- I. **Вдохновение.**  
**Оборотни в Ирландии** 11
  - II. **Сюжет** 15
  - III. **Персонажи** 45
  - IV. **Режиссура** 125
  - V. **Дизайн** 129
    - СТАРЫЙ КИЛКЕННИ 134
    - ЛИНИЯ ГОРОДА ПРОТИВ ЛИНИИ ЛЕСА 158
    - ИРЛАНДСКИЙ ЛЕС 162
  - VI. **Сцена и фон** 183
  - VII. **Анимация** 197
    - ВОЛКОВИДЕНИЕ 204
  - VIII. **Музыка** 213
  - IX. **Собирая все вместе:**  
**обратная сторона** 217
- ПОСЛЕСЛОВИЕ 220  
БИБЛИОГРАФИЯ 221  
БЛАГОДАРНОСТИ 223



## Предисловие



**СТР. 1** Эскиз сцены, в которой подружились Робин и Меб.  
Автор: Томм Мур

**СТР. 2–3** Вдохновляющая стилизация в духе эскизов Эйвинда Эрла к диснеевской «Спящей красавице».  
Художник: Эмили Хьюз

**СТР. 4** Плакат о вознаграждении за голову волка.  
Художники: Лили Бернанд и Росс Стюарт

**СТР. 5** Ранние поиски Томма Мура в цвете, вариант орнамента

**НАПРОТИВ** Эскиз Росса Стюарта подчеркивает ажурные формы и теплые оттенки леса

**СВЕРХУ** Выразительные рисунки Джеймса Бакстера.  
«В кадре» Меб и Робин веселятся за игрой

Лос-Анджелес, 2009 год. Смотрю я «Тайну Келлс» и удивляюсь: «Что это за ребята такие?»

Я — британский аниматор, построивший карьеру в голливудском кинематографе, — вдруг сталкиваюсь с совершенно неожиданным фильмом из Ирландии. В нем звучат глубокие интонации Хаяо Миядзаки, блистает художественный вкус Ричарда Уильямса, и все это в колоритных кельтских декорациях (полистайте «Келлскую книгу» в Тринити-колледже в Дублине, и вы оцените любовь кельтов к замысловатым узорам).

«Вот это да! — думаю я. — Как им это удалось?» Анимационные фильмы — это геркулесов труд даже для больших голливудских студий. Как вы догадываетесь, удалось им это так: много работы, полная самоотдача, всевозможные художественные приемы и постоянный поиск средств для финансирования проекта. Но вряд ли вы догадываетесь, как у художников получается на протяжении всех этапов работы оставаться страстно влюбленными в свое дело одаренными людьми, создающими прекрасный мультфильм в самом сердце ирландской глубинки. Студия Cartoon Saloon стала маяком в море независимой анимации и примером равновесия искусства и коммерции.

За последние годы я не раз имел удовольствие видиться с Томмом Муром, когда он приезжал в Лос-Анджелес на питчинги или искал здесь инвесторов для очередного проекта. Позже я познакомился с Полом Янгом и Норой Туми, друзьями Томма по школе искусств. Именно с ними он открыл Cartoon Saloon. «Меня совершенно покорила “Песнь моря”», — сказал я Томму так, чтобы он не расслабился в голосе нотки зависти. «Как раз сейчас мы заняты новым фильмом, — поделился он. — О волках». «Это будет что-то потрясающее!» — подумал я. Оживлять изображения собак я любил больше всего, но пока не подворачивался случай сделать это профессионально. И я произнес, стараясь не выдать волнения: «Ну, если я буду чем-то полезен, дайте знать». У меня такой способ разговаривать с кинематографистами, которыми я восхищаюсь. Это мое «пожалуйста, пожалуйста, пожалуйста, позвольте мне анимировать хотя бы пару кадров вашего мультфильма». По счастью,

Томм сжалился надо мной, и я внес свой вклад в «Легенду о волках» — те самые пару кадров.

«Легенда о волках» — это наглядное воплощение всего невероятного, что намешано в студии Cartoon Saloon. Во-первых, она располагается в Килкенни — маленьком ирландском городке, улочки которого помнят Средневековье. Запуск мультипликационного проекта здесь можно было считать безумием, если бы не местное бурное развитие изобразительного искусства. И все же это не мегаполис — не Дублин, не Лондон и не Лос-Анджелес с их богатой инфраструктурой и армией талантов.

Я люблю Килкенни. Вдалеке от механизированного Голливуда понимаешь, почему у фильмов Cartoon Saloon узнаваемый голос. Пропуская в гостиничном баре пинту легендарного пива «Гиннесс» с Томмом, я диву давался, как он запустил студию в этих краях. «В погоне за мечтой стать аниматором вы не отправились в Лос-Анджелес. Наоборот — вы заставили кинопроизводство прибыть к вам!» — восторгался я. «Заставил? Нет, не думаю, — отозвался он. — Я хотел начать съемки, и меня не волновало, будет ли фильм идеальным. Я просто хотел его снимать». Разве не это истинный дух свободы — просто прокладывать свой творческий маршрут вопреки препятствиям, отбрасывающим Cartoon Saloon назад? Сейчас Килкенни — это бурлящий котел анимации. Здесь две не простаивающие без дела студии и собственный фестиваль анимации. Не говоря уже о вечно многолюдном кафе для вегетарианцев, к открытию которого подтолкнула команда из Cartoon Saloon.

Во-вторых, «Легенда о волках» — это фильм о честности. Не лгать о том, кто ты такой — и кем станешь, — и принимать наши отличия друг от друга. В Cartoon Saloon Томм с друзьями создали пространство, где главное — быть честным. Художники привносят в проект немного самих себя, хоть и работают на общую цель. У этой честности есть цена — необходимость изыскивать деньги на съемки. Если ваша главная цель — проявить себя как художник, придется убедить людей поверить в вас и вложить в ваш проект деньги.

Этой битве нет конца, и зритель о ней не знает. Ему видны только трофеи этой войны — прекрасные иллюстрации художников, которые, подобно волкам, свободны в самовыражении.

«Легенда о волках» сделана в таком художественном стиле, который стал визитной карточкой Cartoon Saloon. Этому особенному стилю и посвящена наша книга. Такой художественный вкус сродни колдовству — вот первое сравнение, которое пришло мне в голову при знакомстве с их фильмами. Это смесь того, что так мне нравится в путешествии в мир художественного искусства. Своей плоской перспективой «волки» напоминают полнометражный шедевр «Вор и сапожник» Ричарда Уильямса, а Уильямса, в свою очередь, вдохновляли персидские миниатюры. В мультфильмах «Тайна Келлс» и «Песнь моря» персонажи разгуливают как в жизни. А вот земля под ними выглядит так, словно смотришь на нее сверху вниз, как на карту. Поверхность земли наклоняется и сглаживается навстречу взгляду. Некоторые из этих элементов встречаются и в «Легенде о волках», хотя с перспективой в этом фильме играют смелее — нужно передать взгляд волка на мир, как нюх ведет его сквозь объемное пространство.

Облик персонажей «Легенды о волках» построен на особом смещении графики и объема. Такой состав мне по вкусу еще со времен, когда я вдохновлялся работами аниматора студии Disney Милта Каля и стилем таких художников, как Том Ореб. Смотреть «Спящую красавицу» для меня — всё равно что слезить за работой величайшего мага: каждый персонаж что-то символизирует, а вся история напоминает реальность. У героев острые углы, множество прямых линий, но двигаются они органично. Это наполняет их жизнью. Как нарисованные картинки умудряются быть более живыми, чем люди, которых я знаю? Персонажи Cartoon Saloon подняли эту художественную философию на новый уровень, создавая образы, которые пересекают друг друга и перетекают один в другой, как кельтские орнаменты. Но они всегда остаются верны художественной правде героя. Что собой представляют эти персонажи — вопрос, достойный обсуждения. Но особая магия анимации, наделяющей рисунки жизнью, будит воображение зрителя.

Чем больше людей проникнутся потрясающей работой этой команды художников, тем успешнее будет студия Cartoon Saloon и тем больше прорывных анимационных фильмов она выпустит. Надеюсь, вы получите такое же наслаждение от погружения в прекрасный мир «Легенды о волках», какое получили художники при его создании.

**ДЖЕЙМС БАКСТЕР, апрель 2020**



**ДЖЕЙМС БАКСТЕР** родился в Англии в 1967 году в Бристоле, вырос в Бишопс Стортфорд. Когда ему было шестнадцать, он попробовал силы в анимации с 8-миллиметровой камерой. Один год он учился в Кембридже, в Колледже искусств и технологий, и еще год — в Колледже искусств и дизайна в Западном Суррее, пока не перешел от учебы к делу — работе в Лондоне над фильмом «Кто подставил кролика Роджера?»

Ради работы в компании Уолта Диснея Джеймс переехал в Калифорнию. Здесь он был ведущим аниматором классических персонажей: таких как Белль в «Красавице и Чудовище» и Рафики в «Короле Льве». Затем он перебрался в студию DreamWorks, где трудился над мультфильмами «Принц Египта», «Спирит: Душа прерий» и «Шрек-2». С 2005 по 2008 год Джеймс руководил собственной студией — «Джеймс Бакстер Анимейшн», которая выпустила ряд проектов, в том числе рисованную мультипликацию для художественного фильма «Зачарованная» компании Disney и первые сцены «Кунг-фу Панды» студии DreamWorks. Он вернулся в команду DreamWorks ради работы над фильмом «Как приручить дракона» и его сиквелом, а также «Семейкой Крудс». Сейчас Джеймс руководит отделом анимации персонажей в Netflix.

**ВВЕРХУ** Гигантская фигура волка и Робин. Кто сильнее?  
Художник: Томм Мур

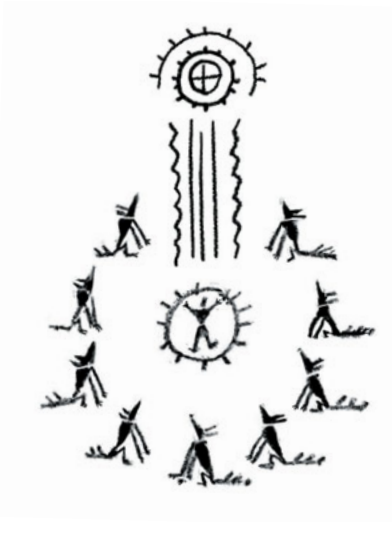
**НАПРОТИВ** Робин и Меб против стаи волков.  
Художник: Сирил Педроса







# I. Вдохновение. Оборотни в Ирландии



**НАПРОТИВ** Гобелен «Святой Джордж и Дракон» как источник вдохновения. Концепт Алисы Дьедонне

**СВЕРХУ** Эскиз Алисы Дьедонне в стиле петроглифа

**СПРАВА** Цветная иллюстрация в *Tóragartha Híbetica* (лат. Топография Ирландии) XII века, выполненная Джеральдом Уэльским. Иллюстрирует легенду о человеке-волке в Оссори. Этот рукописный экземпляр подсказал режиссерам и художникам по концептам, какими будут художественное решение и сама история

Оборотни часто встречаются в мифах и народных сказках. В Японии и Китае лисы принимают человеческий облик, чтобы наводить ужас на легкомысленных людей. В Бразилии амазонский дельфин боуто темной ночью превращается в мальчика. Культура американских аборигенов хранит истории о перевертышах. Перевертыши — это не вервольфы из страшилок: не те проклятые, обреченные превращаться в кровожадных зверей в полнолуние. Перевертыши меняют облик по собственной воле. Шелки из фильма «Песнь моря» управляют своими превращениями; Сириус Блэк и Минерва Макгонаггал из «Гарри Поттера» становятся животными, когда захотят.

Самые известные перевертыши ирландских мифов — люди-волки из Оссори. В XII веке в *Tóragartha Híbetica* (лат. Топография Ирландии) архидьякон Джеральд Уэльский рассказал легенду о странствующем монахе, которого волк попросил провести обряд над умирающим собратом. Тот на самом деле был пожилой женщиной. Волк поведал священнику, что это его жена, они уроженцы Оссори, но сила проклятья раз в семь лет облачает их в волчьи шкуры.

В некоторых историях коренные жители Оссори оставляют свои тела практически безжизненными, а сами тем временем разгуливают в зверином облике. По другим данным, перевертыши были потомками Лайгнеда Файлида, родоначальника оссорийских королей. В Средневековье их владения охватывали большую часть графств Килкенни и Лишь. Когда древние племена богини Дану уходили из Ирландии, некоторые остались и заключили браки со смертными. Их дети приобрели сверхъестественные способности к перевоплощениям. Ученые строят догадки, что некоторые сказания появились из-за воинов, которые надевали волчьи шкуры, отправляясь «волковать» — совершать набег.



Впервые Томм Мур услышал о волках из Оссори мальчишкой в программе молодых ирландских кинематографистов: «Я помню, как дама по имени Анджела Уолш рассказывала о них и отметила, что это может стать хорошей идеей для фильма или книги комиксов». Но идея еще много лет пролежала мертвым грузом на задворках замыслов Томма Мура.

# ИСТОРИЧЕСКОЕ ВДОХНОВЕНИЕ



«В Ирландии заборы не спасают от четырех поганных тварей: кровососущих вшей на теле, бесчинствующих крыс в домах, держащих в своих руках человеческую совесть священников в церквях. И от волков, наносящих непоправимый урон, в полях».

