



«*К*ороль Лев» вышел на экраны в июне 1994 года. Мне было восемь, и уже тогда я любила рисовать — рисунки мои, в основном, были вдохновлены мультфильмами студии Дисней.

Но «Король Лев» пробудил во мне особые чувства. Ещё до того, как я посмотрела сам мультфильм, я увидела в кинотеатре предпремьерный ролик — картинка жила у меня в голове ещё долгое время.

Даже не могу припомнить, чем же таким меня в детстве зацепил «Король Лев». Возможно, дело было в великолепной музыке с африканскими мотивами, или в ярком, необычном видеоряде, а может, в том, что фильм переносил меня в таинственную саванну — место, которое до этого ещё не показывали ни в одной сказке. Эмоции, что дарит нам этот фильм, приключения героев, их путь и поступки, безусловно, находят отклик в каждом из нас. Да и кто в детстве не любил мультфильмы про говорящих животных? Но я очень хорошо помню (хотя тогда ещё я не осознала этого до конца), что сказала самой себе: «Я хочу создавать нечто подобное!»

Чтобы эта мысль окончательно оформилась в моей голове, много времени не потребовалось. Мне было девять, когда я увидела по телевизору фильм о том, как создаются мультфильмы: я смотрела, как художник-мультипликатор листал свои наброски, и у меня в голове что-то щёлкнуло: «Ух ты! Значит, можно создавать мультфильмы с помощью рисунков!» Тогда я поняла, что хочу работать в анимационной студии.



В детстве я могла часами сидеть над альбомом «Искусство “Короля Льва”», разглядывая каждое изображение, детально изучая различные художественные стили до тех пор, пока не научилась сразу узнавать художника, просто взглянув на рисунок. Мое сердце ликовало, когда я видела на страницах имена женщин-мультипликаторов, таких как Лорна Кук и Бренда Чепмен, но даже понятия не имела, насколько важно и знаменательно это было в то время.

Чудесно и странно одновременно — и вправду стать тем, кем ты мечтаешь быть в детстве. Мне посчастливилось познакомиться и даже поработать с теми людьми, чьи имена я запомнила еще из того художественного альбома. И хотя многое в процессе создания мультфильма сейчас делается совершенно по-другому, ведь мир мультипликации не стоит на месте, суть этого искусства осталась неизменной: художественное мастерство и верность истории — именно то, что делает «Короля Льва» шедевром — стоят для аниматоров на первом месте. Я желаю каждому читателю найти своего «Короля Льва», который вдохновит его на создание потрясающих вещей. На создание того, к чему лежит сердце.

Лисса Трейман
Walt Disney Animation Studios



Над саванной поднималось солнце, оранжевое и желтое на бескрайнем небе. Все животные в королевстве вскинули головы, встречая новый рассвет.

Затем, словно повинуясь невидимому сигналу, все они, как один, двинулись вперед, к Скале Предков. Антилопы скакали, мчались галопом зебры, слоны, тяжело покачиваясь, топали по равнинам. Все они — большие и маленькие, хищники и травоядные — летели, плыли, спешили туда, где на Скале Предков, гордо подставив первым лучам солнца густую гриву, стоял Муфаса, Король Лев.

Животные расступились, чтобы пропустить к скале Рафики, старика-мандрила, друга и советника королевской семьи. Взобравшись на скалу, старик крепко обнял Муфасу.

Муфаса улыбнулся и повел старика к своей жене Сараби. В лапах львицы лежал крошечный пушистый комочек — их сынок.

Рафики, шаман прайда и хранитель древних традиций, нарисовал красным соком полоску на лбу львенка и распылил над головой малыша горстку песка. Затем он бережно взял его на руки и, подойдя к краю Скалы Предков, поднял львенка высоко над своей головой, чтобы все животные смогли его увидеть и склонить головы перед Симбой — своим новым принцем и будущим королем.



На другой стороне равнины, в мрачной пещере, брат Муфасы, Шрам, прихлопнул тяжелой лапой беспомощную мышку.

— Жизнь несправедлива, верно? — проскрипел он, держа мышку за хвостик. — Вот я, скажем, никогда не стану королем. А ты... ты не встретишь завтра новый день.

— Мама тебе не говорила, что с едой не играют? — прервал его Зазу, советник короля, когда Шрам уже готов был закинуть грызуна в свою раскрытую пасть.

— А тебе что здесь нужно? — хмуро поинтересовался Шрам.

— Хочу возвестить, что король Муфаса идет сюда, — объяснил Зазу. — Готовь веское оправдание, почему тебя не было на утренней церемонии.

— Ууу, дрожу от страха, — насмешливо протянул Шрам и набросился на Зазу, зажав птицу-носорога в своей пасти.

— Шрам! — раздался у входа в логово строгий рык Муфасы. — Пусти его!

— Как вы вовремя, Ваше Величество, — вздохнул Зазу с облегчением.

Муфаса приблизился к Шраму.

— Сараби и я не видели тебя на церемонии представления Симбы.





— Как брату короля, тебе положено быть в первом ряду, — выскочил вперед Зазу.

— Что ж, я был первым в ряду, пока не родился мохнатый ошметок, — огрызнулся Шрам.

— Этот мохнатый ошметок — мой сын и твой будущий король, — рассердился Муфаса.

— О, я поупражняюсь в реверансах, — съязвил Шрам и отвернулся.

— Не смей поворачиваться ко мне спиной, когда я с тобой говорю, Шрам.

— О нет, Муфаса. Возможно, это тебе не стоит поворачиваться спиной ко мне, — прошипел Шрам.

— Это что, вызов? — зарычал Муфаса.

— Я и не подумал бы бросать тебе вызов. Что касается ума, его мне досталась львиная доля. А вот по части грубой силы... Увы, здесь вышла генетическая осечка.

С этими словами он ушел.

Той ночью, пока хлестали дожди и молния делила небо пополам, Рафики стоял под сенью исполинского баобаба и рисовал на его коре маленького львенка.

— Симба, — промолвил старик и улыбнулся.

Прошли месяцы, Симба подрос. Не осталось на Скале Предков ни единого места, которое бы ни исследовал любопытный непоседа-львенок. Однажды утром, еще до рассвета, Симба подбежал к спящему отцу.

— Папа! Папа! Вставай, пап! Пора идти!

