

8. «Это было похоже на тотальную войну»

«Приключения Флика», «История игрушек — 2»

Летом 1994 года, чуть больше чем за год до выхода «Истории игрушек», сценарный отдел Рихаг начал обдумывать следующий фильм. Какой бы привлекательной ни казалась идея сконцентрировать все усилия компании на одном фильме в конкретный промежуток времени, практичность требовала другого. В собственно Рихаг и производственной компании Hi Tech Toons было примерно 160 штатных сотрудников, которые должны были освободиться, как только завершится работа над «Историей игрушек». На большинстве других студий таких работников просто выставляли за дверь до следующего проекта. Кэтмелл не принимал голливудского стиля найма сотрудников, считая, что при постоянной занятости работников компании удастся сохранить бесценные талантливые кадры. Однако, отвергнув проектный подход к найму, Рихаг должна была вовлечь свои творческие и технические силы в производство.

Члены команды, заканчивавшие работу над «Историей игрушек», могли быть задействованы какое-то время в небольших проектах.

В общем и целом, правда, без работы над полноценным фильмом, команда «Истории игрушек» вскоре могла стать слишком дорогостоящей для содержания. Производственный конвейер, созданный для работы над «Историей игрушек», нужно было как можно быстрее занять работой, что, в свою очередь, обеспечило бы компании новую одобренную Disney историю к производству после завершения всех работ по «Истории игрушек».

Сюжетная линия «Приключений Флика» появилась во время разговора Эндрю Стэнтона и Джо Ранфта за обедом. Лассетер со своей командой уже рассматривал насекомых как возможных героев; насекомых, так же как игрушки, можно было в то время легко создать с помощью компьютерной анимации благодаря относительной простоте поверхностей. Стэнтон и Ранфт подумали, нельзя ли оттолкнуться от эзоповской басни о кузнечике и муравьях.

В той истории кузнечик безрассудно тратит весенние и летние месяцы на пение, в то время как муравьи запасают пропитание на зиму; когда зима приходит, голодный кузнечик умоляет муравьев поделиться едой, но они оставляют его ни с чем. Disney уже по-своему рассказала эту историю, добавив к ней более радостный, в диснеевском стиле, конец — в фильме «Кузнечик и муравьи» 1934 года. В диснеевском варианте Королева муравьев благосклонно соглашается дать кузнечичу немного еды за игру на скрипке. Стэнтон и Ранфт по мере обсуждения басни пришли к мысли, что кузнечик (или даже саранча?) как более крупное насекомое мог бы просто *отнять* еду. Они обсуждали повороты сценария и сюжет, основываясь на этом предположении.

Лассетеру идея понравилась, и он предложил несколько своих. Концепция вызревала до начала следующего года, когда команда сценаристов уже всерьез начала работу над новым фильмом. Еще в июне, во время тестового показа «Истории игрушек», они рассказали об идее фильма о насекомых Майклу Айзнеру. Айзнер одобрил начинание, и в начале июля они уже представили свою версию сценария под названием «Насекомые».

Действие I

Конец лета. Мирная колония черных муравьев трудится, создавая запасы на зиму. Звучит тревога, и муравьи стремительно бегут в укрытие и прячут еду, которую успели заготовить.

Вдруг солнце закрывается тучей саранчи, которая врывается в колонию, как неуправляемая банда байкеров. Как только пыль улеглась, перед трепещущими муравьями появляется Хоппер, главарь банды. Уже не в первый раз саранча веселилась все лето и не беспокоилась о запасах на зиму. «Нам повезло, — говорит Хоппер, — что вы, маленькие бойскауты, тяжело потрудились. Заключим нашу обычную сделку. Вы продолжаете собирать еду до конца лета, мы возвращаемся с первыми зимними морозами и забираем ее, а вы остаетесь живы». Муравьи, застенчивые существа, не могут себя защитить, и Хоппер со своей ордой улетает.

Голодные и раздавленные, муравьи собираются на встречу с мудрой Королевой муравьев. Она советует семье нанять жуков, достаточно сильных и умных, чтобы защитить муравьиную колонию от злой саранчи. Дочь Королевы, принцесса Атта, считает эту идею слишком рискованной: если она провалится, они вызовут еще большее возмущение Хоппера. Но ее никто не слушает. Собрание выбирает двух муравьев, которые покинут колонию и отправятся на поиски самых великих воинов «жучарства».

Главное действующее лицо этой версии истории — или, скорее, главное действующее членистоногое — огненный муравей по имени Рэд, острый на язык инспектор манежа цирка насекомых. После того как владелец цирка Эмиль Блох закрывает его из-за низкой посещаемости, насекомые отправляются в бар, чтобы залить свои горести и решить, что делать. Там Рэд случайно слышит, как два приятеля-муравья из колонии рассказывают эту историю. Рэд убеждает остальных притвориться сильными опытными бойцами, чтобы получить эту работу. План заключается в том, чтобы переждать в муравьиной колонии до начала зимы, а потом смыться до возвращения саранчи.

Disney одобрила эту версию и 7 июля 1995 года объявила о том, что решила воспользоваться своим правом, указанным в соглашении 1991 года, начать производство второго фильма. Лассетер назначил Стэнтона сорежиссером; двое отлично поработали вместе и поняли, что имеют общие творческие взгляды. Работая над «Историей игрушек», Лассетер обнаружил, что рабочий день единственного режиссера компьютерной анимированной полнометражки растягивался до того момента, пока не будет сделано все, особенно в период последнего года работы. Огромные массивы материала, сходявшего с конвейера, нужно было оценивать на смотровых сеансах, которые проходили один за другим. Стресс был очень сильным. Сорежиссер должен был несколько ослабить это давление, к тому же Лассетер видел, что эта роль сможет подготовить Стэнтон к собственной ведущей режиссерской позиции.

Когда в ноябре «История игрушек» вышла на экраны, сценария для «Насекомых» еще не существовало, поэтому после небольшого отдыха члены команды разошлись по другим проектам внутри компании. Кто-то занялся созданием десяти- и тридцатисекундных роликов на основе «Истории игрушек» для ABC Television под названием «Лакомые кусочки из “Истории игрушек”»; ролики транслировались в субботу утром между мультфильмами и рекламой. Другие, в основном технические специалисты, были вовлечены в работу исследовательского отдела, чтобы на основе опыта «Истории игрушек» отточить некоторые программные инструменты. Часть команды работала над инструментами освещения, чтобы свет могли выставлять сами художники, без помощи программистов; другая группа работала над программой Menu, чтобы улучшить ее способность обрабатывать сложные кадры с большим количеством моделей. Новое подразделение Pixar под руководством Пэм Кервин по производству интерактивных компьютерных игр на основе «Истории игрушек» занималось наймом дополнительных сотрудников. Остальные были заняты в сценарном и художественном отделах и начали работу над «Насекомыми».

Лассетер считал, что полезным было бы взглянуть на мир с точки зрения насекомого. Два технических специалиста решили ему угодить и создали небольшую камеру на колесах, которую окрестили «жукамера». Привязанная к концу палки, жукамера могла разъезжать по траве и другой поверхности, обеспечивая поле зрения насекомого. Лассетер был увлечен тем, как трава, листья и лепестки цветов образуют полупрозрачный купол, будто насекомые живут под витражным потолком. Именно такое впечатление он хотел получить от «Насекомых». Позже команда также набиралась вдохновения из фильма «Микрокосмос», французской документальной ленты о любви и ненависти в жизни насекомых.

Когда Стэнтон уже закончил черновой вариант сценария, он начал сомневаться в одном из сюжетных столпов истории — в том, что цирковые насекомые, попавшие в колонию, чтобы обмануть муравьев, вместо этого останутся и примут участие в сражении. Он решил, что из цирковых насекомых-лжецов получались неприятные герои, к тому же они вряд ли могли так сильно измениться. И несмотря на то, что планирование производства было в полном разгаре, Стэнтон сделал вывод, что история требовала иного подхода.

Вероятно, неуверенность Стэнтона была излишней. В его сценарии «Насекомых» цирковая труппа начала восхищаться муравьями, «пораженная их чувством приверженности обществу, семье и тяжелой работе». Принцесса Атта, изначально не доверявшая Рэду, постепенно проникается уважением к нему за то, что он вселяет в муравьев смелость, которой у них никогда не было. Рэд откладывает отъезд цирковой труппы то по одной, то по другой причине из-за возникших чувств к принцессе. Наконец в утро, когда ударил первый зимний мороз, цирковые насекомые начинают в спешке собираться, но уже поздно: уходя, они сталкиваются с Хоппером и его бандой. Рэд уже на грани того, чтобы раскрыть себя как труса и все объяснить Хопперу, но он не делает этого, заметив, что на него с гордостью смотрит Атта. Рэд начинает задирать Хоппера словами, а обретшие

уверенность муравьи устраивают массовое сопротивление. Когда позже Хоппер с бандой возвращаются, цирковые артисты, сочувствуя муравьям, помогают им победить саранчу с помощью акробатики и цирковых трюков.

Это была захватывающая история, которая в каком-то смысле повторяла эволюцию Базза в «Истории игрушек». Если Базз вынужден был смириться с тем, кто он есть на самом деле — игрушка, а не космонавт, то Рэд обнаруживал, что, если надеть маску, чтобы выглядеть более достойным, чем ты есть, появляются шансы дорасти до этой маски.

В любом случае Стэнтон переписал сценарий, сделав главным героем одного из муравьев-скаутов, который в конце концов получил имя Флик. Рэд исчез из истории. Насекомые-циркачи больше не собирались обманывать колонию, вместо этого оказываясь впутанными в историю из-за забавного непонимания того, для чего их нанял Флик. Лассетер одобрил новый вариант, и комедийные сценаристы Дональд Мак-Энери и Боб Шоу провели в Pixar пару месяцев, оттачивая сценарий вместе со Стэнтоном.

Переход от задумки к раскадровке на сей раз представлял особую сложность из-за избытка сюжетных линий. Если «История игрушек» в основном концентрировалась на Вуди и Баззе, а другие игрушки по большей части играли роль второстепенных персонажей, новый фильм требовал глубоких историй для нескольких основных групп героев. «Это привело к тяжелой работе внутри сценарного отдела, — вспоминает Би-Зед Петрофф, помощник режиссера, ответственная за сценарий в этом фильме. — У вас есть насекомые-циркачи, Флик и муравьиная колония, саранча. И все эти герои должны обладать всей палитрой характеров. В то время мы старались уложиться в восемьдесят минут — а за такой короткий срок нелегко рассказать так много историй».

Дизайн героев тоже оказался непростым: если большинство считают классические игрушки привлекательными, то по-настоящему реалистичные герои-насекомые превратятся лишь в ползучих тварей.

Хотя художники и аниматоры тщательно изучили насекомых, натуралистичность могла придать фильму нежелательные черты.

«Мы убрали жуткие челюсти и отдельные волоски, но все же старались сохранить отличительные черты и характерное строение муравьев, чтобы у зрителя возникало ощущение, что он наблюдает за насекомыми, — рассказывает Стэнтон. — Нам хотелось, чтобы герои понравились зрителям, а не вызывали у них отвращение».

Чтобы сделать муравьев более приятными на вид, художественный отдел заставил их ходить прямо, а шесть ног заменил на две руки и пару ног. Саранча, напротив, получила несколько дополнительных деталей, чтобы быть *менее* привлекательной.

Лассетер стал воспринимать фильм как эпическое повествование в традициях «Лоуренса Аравийского»* Дэвида Лина. Масштаб истории требовал от технических специалистов покорения новых вершин. Среди новых задач была необходимость обработки кадров с толпой муравьев. Фильм предполагал создание более четырехсот таких кадров в муравьиной колонии, на некоторых из них присутствовало более восьмисот муравьев. Анимировать каждого муравья индивидуально было непрактично, но и оставить их статичными даже на секунду означало сделать их безжизненными. Вместе с тем они не могли двигаться одинаково, иначе это бы выглядело механически и нарушало бы очарование сцены.

Билл Ривз, один из двух ответственных технических директоров фильма, справился с этой трудностью, возглавив разработку программы для «независимых» муравьев. Муравьи будут двигаться свободно, как это делали бы актеры, выражая нервное напряжение, радость

* Фильм «Лоуренс Аравийский» 1962 года рассказывает о жизни офицера британской разведки Т. Лоуренса, работавшего в годы Первой мировой войны в Аравии, за что и получил свое прозвище. Сценарий основан на книге Лоуренса «Семь столпов мудрости» и исторических исследованиях его биографов.

или любую требуемую эмоцию, но программа заставит их двигаться по-разному и в разное время. Чтобы сделать поведение муравьев реалистичным, программа Ривза использовала банк более чем четырех тысяч отдельных движений, созданный аниматорами. Таким образом, реакция каждого муравья была индивидуальной. Эффекты для создания толпы были похожи на инструмент, изобретенный Ривзом пятнадцать лет назад: систему частиц, которая дала аниматорам возможность использовать произвольно двигающиеся частицы для создания эффекта кружащейся пыли и снега.

В других фильмах и ранее использовались отдельные сцены, где с помощью компьютерной анимации изображалась толпа животных, в том числе паническое бегство антилоп в «Короле Льве» (1994), кишащие летучие мыши в «Возвращении Бэтмена» (1992) и, в первую очередь, летающие птицы в короткометражке «Стэнли и Стелла» (1987). Достижение Pixar заключалось в том, что впервые такие герои были наделены чувствами — каждый из персонажей демонстрировал собственные эмоции.

Состав актеров, озвучивавших персонажей, был поистине звездным — в нем были самые популярные голоса ситкомов того времени: за Флика говорил Дэйв Фули из NewsRadio; за принцессу Атту — Джулия Луис-Дрейфус из «Сайнфелд»; глупого брата Хоппера озвучивал Ричард Кайнд из «Спин-сити»; Слима, палочника-циркача, — Дэвид Хайд Пирс из «Фрейзера»; Дима, жука-носорога, — Брэд Гэррет из «Все любят Рэймонда». Для озвучивания гусеницы Хаймлиха Лассетер пригласил Джо Ранфта, после того как Нэнси, жена Лассетера, услышала черновую звуковую нарезку из его ролей.

Подобрать голос для Хоппера оказалось сложной задачей. Тот, кого Лассетер больше всего видел в этой роли, Роберт Де Ниро, несколько раз отказывался от участия в проекте; так же поступили и несколько других актеров.

Причина отказа была неясна; кто-то предположил, что из сентиментальных соображений Де Ниро и другие не хотели озвучивать страшного персонажа в детском фильме. В конце концов за роль взялся

Кевин Спейси, сделав интонации Хоппера холодными, уверенными и мерзкими.

С точки зрения бизнеса фильм должен был стать началом новых отношений между Pixar и Disney. Несколько месяцев спустя после выхода на экраны «Истории игрушек» Джобс начал настаивать, чтобы Айснер пересмотрел условия контракта 1991 года, предполагающего производство трех фильмов. Если в 1991-м у Pixar просто не было денег и она охотно пошла на сделку, подразумевающую для нее лишь 10–15 процентов от фильмовых сборов в обмен на полное финансирование производства, то теперь у компании были средства (благодаря выходу на открытый фондовый рынок), она была готова участвовать в финансировании производства и, соответственно, настаивала на увеличении процентов от прибыли. Не менее важным было и то, что, к огорчению Джобса, многие потребители считали «Историю игрушек» полностью диснеевским фильмом, и ему хотелось иметь подкрепленные контрактом гарантии того, что название Pixar будет более отчетливо представлено.

У Джобса было что предложить Айснеру взамен: больше фильмов. Этого было достаточно. 24 февраля 1997 года финансовый директор Pixar Лоренс Леви и его коллега из Walt Disney Pictures & Television Роберт Мур подписали новый сорокадвухстраничный контракт на производство пяти фильмов, первым из которых станет лента «Насекомые», как она по-прежнему называлась. Производство теперь будет финансироваться в равных долях, и Pixar получит 50 процентов доходов Disney (за вычетом расходов на распространение) от кассовых сборов, домашнего видео и сопутствующих товаров, таких как одежда и игрушки. Pixar будет упоминаться с Disney на равных в титрах к фильму, рекламе и на дополнительных товарах. Акции Pixar, к тому времени упавшие до четырнадцати долларов за штуку, увеличились в цене на 50 процентов после того, как Джобс и Айснер объявили о подписании контракта.

В ежегодном послании к акционерам тем летом Джобс объяснил, что настоял на более видимом присутствии бренда Pixar из-за

амбициозных целей — он хотел, чтобы Pixar прочно засела в мозгу у родителей, точно так же, как Disney, — не меньше:

Мы считаем, что в киноиндустрии есть лишь два выдающихся бренда — Дисней и Стивен Спилберг. Pixar должна стать третьим. Успешные бренды — это отражение доверия потребителей, завоеванного с помощью положительного опыта, который покупатели получают от использования продукта того или иного бренда. К примеру, родители доверяют анимационным фильмам под маркой Disney, когда хотят обеспечить удовлетворительное и достойное семейное развлечение; доверие это основано на предыдущих несравненных фильмах компании. Это доверие необходимо и родителям, и компании: родителям становится проще выбирать продукты для семейного развлечения, а компании требуется меньше усилий, чтобы донести новый продукт до своей аудитории. Через некоторое время мы собираемся вывести бренд Pixar на тот же уровень доверия, каким обладает сегодня бренд Disney. Но, чтобы заработать это доверие, Pixar должна донести до своих потребителей, что именно она делает фильмы.

В то же время Джобс позиционировал Pixar как полноправного партнера Disney и наслаждался новым, совершенно неожиданным поворотом событий, связанных с его триумфальным возвращением в Apple Computer. Дорога «домой» была довольно извилистой. Руководство Apple пришло к выводу, что для создания нового поколения операционной системы Macintosh стоит поискать кого-то или что-то вне стен компании. Среди возможных вариантов рассматривалось приобретение лицензии Microsoft Windows или покупка передовой технологии NeXT Джобса, которая называлась Openstep. Наконец, Apple купила компанию Джобса за 427 миллионов долларов, объявив о покупке в декабре 1996 года. Генеральный директор Apple того времени Джил Амелио привлек Джобса как

советника с частичной занятостью, посчитав, что Джобс станет «номинальным главой компании», как позже вспоминал Амелио, «таким гламурным эксцентричным мальчиком, который успокоит преданных вкладчиков».

Амелио недооценил своего нового советника. Джобс очень быстро завоевал доверие влиятельного члена совета директоров Apple Эдгара Вуларда, бывшего председателя совета директоров и генерального директора DuPont. Уже в следующем июле Амелио лишился своей работы, а 16 сентября 1997 года Джобс стал «временным генеральным директором» компании. Он получал зарплату один доллар в год и отказался принимать какие-либо фондовые опционы.

Изменения заставили руководство Pixar почувствовать облегчение: они были рады тому, что Apple занимает все больше внимания Джобса.

«Стив настолько умен и энергичен, он столько может дать окружающим, что ему просто необходимо было куда-то все это вложить, — вспоминает Кервин. — Да и то, что он уделял Pixar больше внимания, чем того хотела сама компания, вызывало некое напряжение. Поэтому, когда он вернулся в Apple, все были счастливы, потому что это могло поглотить всю его страсть, а то, что действительно требовалось Pixar от Стива — регулирование отношений с Disney, обеспечение более выгодных условий пространства, — он и так делал».

Сделка Джобса обеспечила Pixar место на анимационном небосводе бок о бок с Disney. Однако теперь и Pixar, и Disney столкнулись с недобрим отношением соперников в лице Джеффри Катценберга. Возродив диснеевскую анимацию, Катценберг потерял работу и ушел из компании в порыве гнева на Айзнера, своего давнего наставника и босса. Хотя именно Катценберг дал зеленый свет Pixar в ее работе над полнометражными фильмами шесть лет назад, теперь с согласия Disney «Насекомых» он рассматривал как цель для удара. Раскол

произошел несколькими годами ранее, после несчастного случая в отдаленных горах Руби-Маунтинз на востоке штата Невада.

* * *

Во время пасхальных каникул 1994 года президент и главный операционный директор Walt Disney Co. Фрэнк Уэллс пригласил своих друзей — товарища по скалолазанию Дика Басса, актера Клинта Иствуда, команду создателей приключенческих документальных фильмов мужа и жену Майка Хувера и Беверли Энн Джонсон, а также одного из сыновей покататься на лыжах. В 1984 году и Уэллс, и Айзнер обладали одинаковыми шансами занять пост генерального директора Disney, пока Уэллс изящно не уладил конфликт, согласившись занять пост номер два. Присоединившись к команде Disney, Уэллс, ученый с Родоса, приобрел известность как уравновешенный, проницательный, скромный, дипломатичный и вежливый человек — Айзнеру этих черт как раз не хватало.

В воскресенье, 3 апреля, в последний день поездки, новости о надвигающейся снежной буре заставили лыжников быстро собраться. Примерно в два часа дня прилетели два вертолета Bell 206 компании Ruby Mountain Heli-Ski, забрали их и переправили в домик, где они остановились. Планировалось, что лыжники захватят в домике свои вещи, а потом на вертолетах отправятся на полевой аэродром, где их уже будет ждать самолет Walt Disney Co., чтобы отвезти всех в Лос-Анджелес.

Уэллс, Хувер и Джонсон вызвались подождать второй вертолет, чтобы другие гости не беспокоились из-за сложного перелета. Кевин, сын Уэллса, хотел остаться с отцом. Уэллс напомнил Кевину, что они обещали Луанне, жене Уэллса, что не будут летать в одном самолете на выходных.

— Но это всего лишь короткий перелет, — заметил Кевин.

— Нет, мы дали обещание, — сказал Уэллс твердо. — Я остаюсь, а ты летишь.

Через несколько минут после того, как улетел вертолет с Бассом, Иствудом и сыном Уэллса на борту, прилетел второй. Уэллс, Хувер и Джонсон спешно погрузили лыжное снаряжение и оторвались от

земли. Внутри также находились проводник Пол Скэннелл и пилот Дэвид Уолтон. Уолтон сразу же увидел туман, сгущающийся со всех сторон. Они попали в передний край шторма. Он посадил вертолет на холм, чтобы переждать бурю.

Спустя час Уолтон прогрел двигатель и убрал снег с крыши вертолета. В четыре тридцать небо расчистилось, и группа снова поднялась в небо.

Через пару минут несколько лампочек на панели управления загорелись красным, и пассажиры услышали сигнал тревоги. Отказал двигатель. Пилот спокойно передал по рации, что у них проблемы с двигателем.

Когда вертолет начал падать, Хувер посоветовал жене и Уэллсу пристегнуться. Жена послушалась. Уэллс сидел спокойно и задавал вопросы, будто ситуация представляла собой интеллектуальную проблему, которую можно было решить путем установления фактов и размышления.

«Пристегнитесь», — повторил Хувер.

За мгновение до того, как вертолет ударился о землю, пилот проговорил: «Ничего себе», — будто хотел сказать: «Кажется, это закончится плохо».

Дэвид Уолтон и Фрэнк Уэллс погибли при столкновении с землей, Беверли Энн Джонсон умерла через несколько минут. Пол Скэннелл, проводник, скончался от полученных ран через полторы недели. Майк Хувер, единственный, кто остался в живых, представлял собой грудку переломанных костей.

Национальный комитет безопасности перевозок позже объяснил аварию наличием снега в двигателе, который туда мог попасть во время пережидания шторма. Комитет отметил, что двигатели Allison и раньше отказывали при попадании небольших количеств снега.

В понедельник в Бербанке Катценберг был шокирован, узнав из пресс-релиза, что Айзнер собирается занять посты Уэллса. Катценберг переживал из-за смерти Уэллса, но понимал, что Айзнер обещал ему место Уэллса, если тот уйдет. Катценберг, которому было уже сорок

три, последние девятнадцать лет отработал на Disney и Айснера, а еще раньше на Paramount — практически половину своей жизни. Катценберг сделал залогом своей карьеры убеждение в том, что Айснер ценит его преданность, и он был уверен, что станет протеже Айснера. Вся его огромная работа и достижения для Айснера вмиг превратились в прах.

За обедом с Айснером на следующий день он спросил у того о намерениях. Айснер уклонился от ответа, разговор не клеился, и Катценберг намекнул, что готов уйти из компании, если не получит повышения.

«Я зол, потому что на следующий день после смерти Фрэнка он [Катценберг] имел дерзость и нахальство требовать должностей Фрэнка, иначе он, Джеффри, уйдет из компании, — писал Айснер своему адвокату пару недель спустя, чтобы вылить свои мысли на бумагу. — Честно говоря, я не думаю, что вокруг так много свободных мест, но не тешу себя надеждами. Джеффри сможет многого добиться. Он станет управленцем высокого уровня, но в итоге проиграет».

Айснер принял решение уволить Катценберга, но сделать это в свое время, когда будет готов. Он уверил Катценберга через день, что его ждет блестящее будущее в Disney, и уволил его через четыре месяца.

12 октября Катценберг — вместе с партнерами Стивеном Спилбергом и Дэвидом Джеффеном — объявил об основании новой студии, которая вскоре получила название DreamWorks SKG (по инициалам основателей). На конференции в отеле Peninsula в Беверли-Хиллз трое довольно поверхностно рассказывали о своих планах, но поклялись, что станут серьезными конкурентами Disney в области анимации. Катценберг опроверг идею о давней вражде с Айснером. «Девятнадцать лет работы с Майклом Айснером были самым удивительным опытом в моей жизни, — сказал Катценберг. — Он был моим наставником, учителем, другом. Я не сидел бы за этим столом сегодня, если бы не он. Не думаю, что хоть один из нас до смерти волнуется из-за произошедшей ссоры, но теперь эта ссора нас разделила».

Рой Дисней, занявший место руководителя подразделения анимации после ухода Катценберга, публично выразил свое равнодушие к происходящим событиям. «Не первый раз кто-то утверждает, что приходит в анимационный бизнес, — сказал он в интервью New York Times несколько дней спустя. — Но это требует большего количества времени и денег, чем многие готовы потратить».

Лассетер и Катценберг продолжали общаться. Лассетер отлично помнил, что Катценберг сделал все, чтобы сделка Pixar — Disney состоялась, в то время как руководство других студий, да и самой Disney, не было заинтересовано в компьютерной анимации. Лассетер знал, что без него, скорее всего, не было бы «Истории игрушек». Кроме того, Лассетер уважал его суждения и с удовольствием использовал его для тестирования своих творческих идей.

Когда Лассетер был в Лос-Анджелесе в октябре 1995 года, чтобы контролировать работы по постпроизводству «Истории игрушек», он зашел к Катценбергу в офис и с воодушевлением рассказал о «Насекомых». Когда Лассетер вспоминал тот разговор, он рассказывал, что первой реакцией Катценберга был вопрос о дате выхода «Насекомых» на экраны.

В это же время Катценберг занимался покупкой студии компьютерной графики. (Он действительно собирался конкурировать с Disney.) На рынке были представлены лишь студии, занимающиеся спецэффектами и производством рекламы. Некоторые из них добились неплохих результатов: White Plains, нью-йоркская студия Blue Sky Studios, место работы Криса Уэджа, выпустившего два фильма, которые хорошо приняла публика и критики; Rhythm & Hues Studios в Лос-Анджелесе, которая анимировала выразительные лица животных в фильме «Бейб»; Pacific Data Images в Саннивейл, Калифорния, которая создала клип на песню Майкла Джексона Black or White, рекламные ролики для Pillsbury и других именитых клиентов, 3D-версию Гомера Симпсона для одной из серий «Симпсонов» и спецэффекты к таким фильмам, как «Бэтмен навсегда» и диснеевскому «Ангелы у кромки поля».

Катценберг остановился на Pacific Data Images, или PDI, и объявил о том, что DreamWorks покупает 40 процентов акций студии, в марте 1996 года. Так случилось, что Pixar и PDI были очень похожи. PDI была основана в 1980 году, тогда же, когда технический отдел Lucasfilm и сотрудники двух компаний из района Залива долгое время были друзьями и отдыхали вместе. пляжная вечеринка Pixar&PDI на конференции SIGGRAPH в 1988 году была самым видимым свидетельством расположения компаний друг к другу. Когда Pixar пришла на рынок телевизионной рекламы в 1989-м и стала конкурентом PDI, отношения остались дружескими; обе компании даже посылали друг другу клиентов, когда были загружены работой. Как лидеры только что зарождающейся индустрии, руководители обеих компаний считали, что успех конкурентов только укрепит индустрию в целом и пойдет на благо им обоим. Основатели PDI Карл Розендаль, Ричард Чжуан и Гленн Энтис с пониманием отнеслись к тому, что Pixar нанимала у них людей для работы над «Историей игрушек».

Когда приобретение состоялось, Лассетер и другие сотрудники Pixar с беспокойством прочли в профессиональной прессе, что первым проектом PDI для Dream Works станет еще один фильм про муравьев — «Муравей Антц». Катценберг услышал об этой идее от одного из менеджеров, Нины Джейкобсон, и решил, что это будет отличная идея. К тому времени «Насекомые» уже были хорошо известны в анимационном сообществе.

Лассетер рассказывает, как позвонил Катценбергу и спросил: «Джеффри, как ты мог?» «Он начал мне рассказывать свою параноидальную ерунду о тайных заговорах, о том, что Disney только и ждет, чтобы его уничтожить, — вспоминает Лассетер. — Он говорил, что ему надо было что-то делать. В этот момент я понял, что меня это все не касается. Мы были просто пушечным мясом в этой битве с Disney».

На самом деле Катценберг действительно был жертвой тайного заговора. Его бывший босс решил не выплачивать десятую часть бонуса (что составило более чем 100 миллионов долларов), которая ему полагалась по контракту с Disney, и убедил совет директоров ничего

ему не платить. В беспорядочной конкуренции киноиндустрии Айзнер также назначил выход «Насекомых» на ту же неделю, когда должен был появиться «Принц Египта», первый, как тогда планировалось, анимационный фильм DreamWorks.

В скором времени на еженедельном общем собрании компании в пятницу Лассетер стоял в центре кабинета вместе с Кэтмеллом и Джобсом и излагал неприятные новости. Потом и Лассетер, и Джобс уверяли сотрудников, что не стоит излишне переживать из-за сложившихся обстоятельств. «Мы сделаем лучший фильм в истории, — говорили они, — и именно лучший фильм станет победителем». В личных разговорах с другими руководителями Рихар Лассетер говорил, что и он, и Стэнтон чувствовали себя так, будто их предали, потому что считали Катценберга союзником и человеком, близким им по творческому духу.

Однако это было не все, что запланировал Катценберг. В Пойнт-Ричмонде начали говорить о том, что он не просто будет делать фильм с такой же тематикой — он его выпустит почти на два месяца раньше «Насекомых», передвинув дату выхода «Муравья Антца» с марта 1999 года на октябрь 1998-го — в очевидной попытке испортить пиксаровскую премьеру. По неподтвержденным слухам, Катценберг щедро платил PDI за то, чтобы они сделали все возможное, чтобы «Муравей Антц» был готов первым, несмотря на то что Рихар начала свое производство раньше. Теперь «Антц» должен был стать первым анимационным фильмом DreamWorks.

«Вокруг говорили, что они должны доделать ленту в самые короткие сроки, что неважно при этом, хорошая она будет или плохая, — рассказывает Кервин. — Это было похоже на тотальную войну».

Джобс и Лассетер позже утверждали, что глава DreamWorks — Катценберг это отрицал — звонил каждому из них и предлагал сделку: они убеждают Disney изменить даты выхода на экраны «Насекомых»,

а он прекратит работу над «Антцем». По словам Лассетера, он просто повесил трубку.

Работая над фильмом «Насекомые», вскоре переименованном в «Жизнь насекомых»*, команда почти не обращала внимания на противостояние между двумя «муравьиными» картинами. Хотя из-за этого конфликта Катценберг и Лассетер отдалились друг от друга, сотрудники Pixar и PDI поддерживали старые дружеские связи, укрепившиеся многолетним сотрудничеством в области компьютерной анимации.

Лассетер и Стэнтон работали с двумя старшими аниматорами, которые участвовали в режиссуре и контролировали весь процесс анимации, — Ричем Квейдом и Гленн Мак-Куин. (По иронии судьбы, Мак-Куин пришла в Pixar из PDI.) Первым эпизодом, направленным в отдел анимации, а затем визуализации, стала сцена в цирке, которая заканчивалась кульминационной «Горящей стеной смерти» Эмиля Блоха. Цирковой эпизод, как когда-то эпизод с солдатиками, первым попал на производственный конвейер, поскольку Лассетер полагал, что он, вероятнее всего, останется неизменным, что бы ни случилось с сюжетом.

Аниматоры с удовольствием работали с Лассетером над вторым фильмом. Однако, с их точки зрения, «Жизнь насекомых» («Приключения Флика») был шагом назад по сравнению с «Историей игрушек». Производство было более трудным и утомительным, так как модели двигались на экране компьютера очень медленно. Причина проблемы была в том, что модели насекомых были намного сложнее, чем игрушечные персонажи, и к тому же их было больше. У команды моделирования при работе над «Историей игрушек» был запас времени, чтобы оптимизировать модели Вуди и Базза, а это означало, что рабочие компьютеры аниматоров могли быстро сгенерировать простые кадры для предварительного просмотра, на которых и основывались аниматоры. Большие объемы работы над «Приключениями Флика»

* В русский прокат фильм вышел под названием «Приключения Флика».

не давали возможности быстро «отладить» все модели, поэтому над каждым шагом аниматорам приходилось трудиться дольше — над каждым движением, каждым выражением лица.

Поверхности, из которых состояли модели героев «Приключений Флика», были более реалистичными по сравнению с предыдущими работами Pixar благодаря использованию техники, которую Кэтмелл с Джимом Кларком разработали еще в студенческие годы в Университете штата Юта. Техника под названием «разбиение поверхности», или «разбиение на ячейки», давала возможность описывать и визуализировать трехмерные поверхности; с ее помощью было проще создавать поверхности, которые выглядели более мягкими, гладкими и эластичными. Прежние методы — такие как бикубические фрагменты, которые Кэтмелл использовал в своей диссертации, — помогали создавать реалистичные изображения неорганических материалов, например пластика; однако кожа (неважно, о человеке речь или о насекомом), созданная с помощью этих методов, была похожа... на пластик. Разбиение на ячейки обеспечивало создание более реалистичных «живых» поверхностей и позволяло лучше контролировать мятые или сложенные поверхности, например одежду.

Небольшая группа в Pixar работала над устранением практических проблем, из-за которых техника разбиения на ячейки не использовалась ранее в анимации. Прежде чем начать применение возрожденного метода при работе над «Приключениями Флика», Кэтмелл дал задание создать короткометражный фильм, где бы показывались возможности этого метода. В результате в 1997 году появилась короткометражка «Игра Джери» длиной четыре с половиной минуты, где пожилой мужчина театрально играет сам с собой в шахматы.

По мере приближения дат выхода «Муравья Антца» и «Приключений Флика» руководство Disney решило, что в битве с DreamWorks студии Pixar следует хранить молчание — разговорами о новом фильме многого не выиграешь. Однако Джобсу сдерживать эмоции было сложно; несмотря на возражения Disney, он пренебрежительно отзывался о тактике Катценберга в целом ряде интервью. «Плохие парни редко

выигрывают», — сказал он корреспонденту Los Angeles Times. («Стиву Джобсу нужно лечиться», — парировал Терри Пресс, руководитель службы маркетинга DreamWorks.) Лассетер уклонялся от публичных обсуждений «Муравья Антца», назвав его «дрянной версией» пиксаровского фильма. «Это грустно, потому что они просто украли у нас идею, — сказал Лассетер в одном из интервью. — Но мы об этом не слишком беспокоимся. Мы просто выбросили это из головы».

Премьера «Антца» состоялась на кинофестивале в Торонто 19 сентября 1998 года, а 2 октября фильм вышел на широкий экран. Лассетер сказал остальным, что, если DreamWorks и PDI сделали фильм не только о насекомых, он закроет Pixar на целый день, чтобы все сотрудники смогли пойти на это посмотреть. Сам он утверждал, что фильм еще не видел.

«Приключения Флика» вышли на экран 25 ноября; изначально премьера должна была состояться 20 ноября, но Disney изменила дату, чтобы не столкнуться с еще одним фильмом-конкурентом — «Карпузы в лесу» производства Paramount.

И «Приключения Флика», и «Муравей Антц» рассказывают о молодом муравье-чудаке, который с трудом пытается встроиться в конформистское муравьиное общество и в итоге, защитив это общество, получает руку принцессы. При этом различия очевидны. Для достижения юмористического эффекта «Приключения Флика» использовали в основном визуальные трюки, а эффекты «Антца» были по большей части словесными. С визуальной точки зрения пиксаровский фильм был намного богаче. Сценарий «Антца» изобиловал обращениями к взрослому зрителю, в то время как «Флик» был больше направлен на детей. Благодаря обширным связям Катценберга в Голливуде в его фильме роли озвучивали сплошные знаменитости: главного героя, фликоподобного Зеда, озвучивал Вуди Аллен; за королеву муравьев говорила Энн Банкрофт (в «Приключениях Флика» эту роль играла Филлис Диллер); принцесса муравьев говорила голосом Шэрон Стоун. Других героев в «Антце» озвучивали Дэнни Гловер, Джин Хэкмен, Дженнифер Лопез и Сильвестр Сталлоне.

Несмотря на звездный актерский состав «Антца» и то, что он вышел в прокат первым, «война насекомых» закончилась полным разгромом. «Приключения Флика» собрали 163 миллиона долларов в прокате внутри страны, на 80 процентов больше, чем 90 миллионов «Антца». Мировые кассовые сборы принесли «Флику» 358 миллионов долларов — вдвое больше, чем 152 миллионов «Антца». «Приключения Флика» на внутреннем рынке собрали не так много, как «История игрушек», но в мировом масштабе сумма была сопоставима. Лассетер оказался прав: если Рихард сделает ставку на производство развлекательных фильмов, она не прогадает.

Тем не менее конкуренцию не стоило недооценивать. После «Приключений Флика» Лассетер и его команда держали замысел каждого из своих фильмов в секрете, пока работа не была закончена.

* * *

Еще не сошли с конвейера «Приключения Флика», а уже началась работа над следующим фильмом. Разговоры о сиквеле «Истории игрушек» появились уже через неделю после выхода оригинала, когда Кэтмелл, Лассетер и Гуггенхайм встречались с Джо Ротом, сменившим Катценберга на посту руководителя Walt Disney Studios. Рот принял идею с энтузиазмом.

Disney незадолго до этого начала выпуск сиквелов успешных фильмов только для домашнего просмотра, и Рот хотел поступить с сиквелом «Истории игрушек» точно так же. Делая фильм сразу для видео, можно было обойтись меньшими средствами и менее масштабными задумками. Такой продукт может иметь довольно низкую стоимость, чтобы стать импульсивной покупкой. Первый подобный опыт Disney — продолжение «Аладдина» — был в 1994 году: «Возвращение Джафара» стало настоящей золотой жилой для компании, собрав 100 миллионов долларов. Добившись таких результатов, Disney сняла с себя все ограничения и вскоре заполонила полки магазинов фильмами «Красавица и Чудовище: Заколдованное Рождество», «Покахонтас-2: Путешествие в новый мир», «Король Лев — 2: Гордость Симбы» и еще одним продолжением «Аладдина».

Остальные детали производства сиквела «Истории игрушек» были поначалу неясными: смогут ли участвовать в проекте Том Хэнкс и Тим Аллен и будет ли это по карману компании, на чем будет строиться сюжет и даже будет ли фильм производить Pixar с помощью компьютерной анимации или производством займется сама Disney в технике анимации традиционной?

Как и в случае с «Приключениями Флика», Лассетер рассматривал проект как возможность вырастить новый режиссерский талант. В начале 1996 года, когда Рот принял решение о производстве сиквела, Лассетер распределил режиссерские обязанности. Стэнтон был полностью погружен в «Приключения Флика», Пит Доктер, следующий в списке Лассетера, уже начал подготовительную работу над собственным фильмом о монстрах. Для «История игрушек — 2» Лассетер выбрал Эша Бреннона, молодого режиссера-аниматора, работой которого он восхищался в «Истории игрушек». Именно для работы над ним Бреннон, выпускник CalArts, присоединился к команде Pixar в 1993 году.

Сюжет родился из размышлений Лассетера о том, что может расстроить игрушку. В мире «Истории игрушек» больше всего на свете игрушки хотели, чтобы с ними играл ребенок. Лассетер размышлял: что может быть прямой противоположностью этого? Что может быть хуже, чем новая игрушка, отнявшая у тебя место под солнцем?

В черновом варианте сценария к оригинальному фильму среди героев был сумасшедший коллекционер игрушек, который позже исчез. Лассетер почувствовал, что теперь настал его час. Вспомнив о собственной манере прогонять сыновей от полок с игрушками в своем кабинете, особенно от фигурки Вуди, которую он чрезвычайно ценил за автограф Тома Хэнкса, Лассетер начал развивать идею коллекционера игрушек, который прячет их в плотно закрытые коробки, и ими больше никто никогда не играет. Для игрушки это стало бы настоящим несчастьем. Бреннон позже предположил, что коллекционер мог бы увидеть Вуди на дворовой распродаже и узнать в нем редкий коллекционный экземпляр, а затем отвлечь мать Энди и схватить его. Из этих идей и родилась «История игрушек — 2».

Идея того, что Вуди является частью коллекции, вышла из черного сюжета «Рождества оловянной игрушки», где Тинни продавался в магазине в составе игрушечного набора, а потом оказался один. Остальные персонажи из набора Вуди появились после просмотра детских телевизионных шоу про ковбоев 1950-х, таких как «Хауди Дуди» и «Хопалонг Кэссиди».

«Мы начали копаться в классических героях вестернов, — рассказывает Гуггенхайм, продюсер «Истории игрушки — 2», во время первого года подготовительной работы. — Там мы нашли грубого пожилого старателя. Нашли и других персонажей, например типаж Энни Окли* — Каламити Джейн**, сильной девушки, живущей на границе».

На разработку персонажа Джесси, девушки-ковбоя, Лассетера вдохновила и жена Нэнси, которая настояла на включении в «Историю игрушки — 2» женского характера, более глубокого, чем у Пастушки. Изначально Джесси была совсем иной, ее звали сеньорита Кактус, она была мексиканкой и закадычной приятельницей Старателя; она должна была сразить Вуди своими женскими чарами. Когда героиню стали звать Джесси, женственный характер превратился в более грубый и прямой.

История уже приближалась к стадии производства в начале 1997 года, но оставался нерешенным вопрос, где Рихард возьмет сотрудников для работы над фильмом, учитывая незавершенные работы «Приключений Флика». Частично проблему можно было решить с помощью сотрудников отдела производства компьютерных игр. Этот отдел, Interactive Products Group, имел в штате девяносто пять человек (всего в компании

* Энни Окли — известная американская женщина-стрелок, демонстрировавшая свои таланты на представлениях, учила американских солдат стрелять во время Первой мировой войны.

** Каламити Джейн, или Бедовая Джейн, — авантюристка, чья молодость прошла на Диком Западе, охваченном золотой лихорадкой. Она не расставалась с револьвером, была лихой наездницей и отчаянной скандалисткой.

трудилось триста) собственных аниматоров, собственный художественный отдел и собственных технических специалистов. За короткое время отдел выпустил два успешных диска: «Сборник анимированных рассказов из “Истории игрушек”», вышедший в апреле 1996-го, и «Творческая страна “Истории игрушек”», вышедший в октябре того же года вместе с видео «Истории игрушек». В играх звучали те же голоса, что и в фильме, за исключением Тима Аллена (голос Базза), которого заменил Пэт Фрейли, и Тома Хэнкса (Вуди) — за него сыграл младший брат Джим. Компания рекламировала «Сборник рассказов» как первый CD-ROM, который приносит полноэкранную качественную анимацию на мониторы домашних компьютеров. Между этими продуктами интерактивный отдел создал такое же количество оригинальной анимации, какое содержала сама «История игрушек».

Джобс убедил себя, что игры должны разойтись десятиллионным тиражом, как лучшие из фильмов, созданных сразу для домашнего просмотра. Кервин как руководитель отдела настаивала на том, что рынок еще не дорос до таких масштабов. «Мы можем сделать из этого отличный прибыльный бизнес», — утверждала она (общий тираж двух проданных дисков составил миллион копий), но игры не смогут собрать столько же, сколько видео «Истории игрушек».

«Если все действительно так, — наконец сказал Джобс, — то почему бы нам не направить всех этих людей для работы над другим кино?» Таким образом, в марте 1997 года, когда Кервин получила задание создать команду для производства короткометражек, Джобс закрыл интерактивный отдел, а его сотрудники стали ядром команды, создавшей «Историю игрушек — 2».

Пресс-релиз

**Тим Аллен и Том Хэнкс возвращаются
к ролям Базза Лайтера и Вуди**

12 марта 1997 года

Walt Disney Studios и Pixar Animation Studios сегодня объявили о том, что начали работу над сиквелом революционного полнометражного анимационного фильма «История игрушек», номинированного на «Оскар».

Вторая часть «Истории» будет создана специально для домашнего просмотра. В сиквеле, полностью созданном с помощью компьютерной анимации, мы услышим голоса Тима Аллена и Тома Хэнкса, которые вновь исполнят невероятно популярные роли Базза Лайтера, космического рейнджера, и Вуди, язвительного ковбоя, соответственно. Производством «История игрушек — 2» опять займутся студии Disney и Pixar.

— «История игрушек — 2» — это последняя из анонсированных премьер в нашем растущем секторе фильмов, созданных специально для домашнего просмотра, — говорит Энн Дейли, президент Buena Vista Home Video. — Я говорю об «Аладдин и Король разбойников», а также о фильме «Дорогая, мы себя уменьшили», премьера которого состоится на следующей неделе. Мы сегодня успешно производим и анимационные фильмы, и кино с натуральным движением для данного сектора.

Вскоре Disney выразила обеспокоенность темпами работы над фильмом и в июне потребовала сменить продюсера Гуггенхайма. Pixar исполнила требование.

Гуггенхайм оглянулся на свои семнадцать лет работы с Pixar и Lucasfilm и пришел к выводу, что больше всего ему нравились новые рискованные проекты, такие как работа над программой цифрового монтажа EditDroid или производство первой «Истории игрушек». Теперь, когда Pixar занималась лишь производством фильмов, стратегия компании, как он полагал, оставляла слишком мало возможностей для предпринимательского маневра. Гуггенхайм, обеспечивший себе финансовую безопасность с помощью продажи акций компании, покинул Pixar*.

Кэрон Джексон и Хелен Плоткин, помощники продюсера сиквела, перешли на позиции сопродюсеров. Джексон рассказывает, что использовала приманку большей ответственности — это был шанс стать большой рыбой в маленьком пруду, — когда требовалось привлечь нужных специалистов из «Приключений Флика».

* Впоследствии он занимался разработкой контента для игры Majestic, выпущенной в 2001 году компанией Electronic Arts, а потом стал соучредителем независимой анимационной студии Alligator Planet.

«Можно было заниматься “Приключениями Флика” и быть одним из двух сотен, а можно было прийти в “Историю игрушек — 2” и стать одним из пятидесяти-шестидесяти, — рассказывает она. — Чтобы закрыть позиции в “Истории игрушек — 2”, мы многих нанимали извне. Но были ключевые должности, где бы мы хотели видеть опытных специалистов, и был единственный способ заполучить их — сказать: “Мы дадим тебе возможность возглавить этот отдел” или “Мы позволим тебе стать режиссером-аниматором”».

В ноябре менеджеры Disney Джо Рот и Питер Шнайдер в смотровой Pixar увидели черновой материал к фильму и отрывки готовой анимации. Они были потрясены качеством работ и задумались о том, не выпустить ли «Историю игрушек — 2» на большой экран.

Кроме неожиданно качественной художественной составляющей существовали и другие причины для показа фильма в кинотеатрах. Оказалось, что для Pixar с экономической точки зрения производство фильма только для домашнего просмотра было не таким выигрышным, как предполагалось. Логика производства таких фильмов заключалась в низкокзатратном производстве, но под крышей Pixar не было места одновременно и проектам с небольшим бюджетом, и проектам дорогостоящим. Творческие аппетиты руководства Pixar требовали только высшего визуального качества, не меньше, — любая экономия сразу же была бы видна на экране. В компьютерной анимации, так же как и в фильмах с натуральным движением, масштаб и качество производства требуют денег.

Если смотреть с более прозаической точки зрения, руководство Pixar стремилось эффективно использовать членов команды от одного производственного процесса к другому, каким бы ни был следующий фильм. Кэтмелл и Лассетер считали недопустимым создавать параллельную команду с более низкой зарплатой, которая бы занималась низкобюджетными проектами. Поскольку 75 или более процентов производственных затрат приходилось на оплату труда сотрудников,

было совершенно нереально значительно снизить производственные затраты, ведь все фильмы делались одной командой с одинаковой зарплатой.

Наконец вопрос зарплаты аниматоров был поднят на совете директоров. Для работы над «Историей игрушек» Pixar могла нанимать специалистов за относительно небольшую зарплату, привлекая их участием в эпохальном для анимации событии — производстве первого полнометражного фильма, полностью сделанного с помощью компьютерной анимации. Pixar по-прежнему была привлекательным местом работы из-за успеха «Истории игрушек» и репутации Лассетера, но теперь и ему приходилось участвовать в конкуренции за лучших сотрудников. Производством одновременно и традиционной, и компьютерной анимации занималась уже не только студия DreamWorks, но и другие, открывая собственные подразделения компьютерной анимации после успеха «Короля Льва».

После переговоров Джобс и Рот пришли к мнению, что соотношение затрат и прибылей «История игрушек — 2» будет соответствовать модели, описанной в контракте 1997 года на пять фильмов, — но «История игрушек — 2» не будет входить в число этих пяти. Disney рассчитывала по контракту получить пять оригинальных полнометражек, а не сиквелов, а значит, и новых героев для тематических парков и сопутствующих товаров. 5 февраля 1998 года Джобс собрал команду и объявил, что планы по поводу фильма меняются.

Лассетер был полностью занят в «Приключениях Флика», пока к осени все работы по фильму не закончились. Как только он освободился, он взял на себя режиссерские обязанности и в качестве сорежиссера пригласил Ли Анкрича. Анкрич только что закончил работу над «Приключениями Флика» в качестве ведущего монтажера и должен был отвечать за общую компоновку и киносъёмку. Сорежиссером также выступил Бреннон.

До этого момента команда «История игрушек — 2» работала сама по себе, выражаясь не только фигурально, но и буквально, так как она находилась в новом здании, отделенном от основного

железнодорожными путями. «Мы занимались маленьким фильмом и играли себе спокойно в своей песочнице», — говорит Джексон.

Скоро все изменилось.

Чтобы подготовить проект к показу в кинотеатрах, Лассетеру предстояло добавить около двенадцати минут материала и укрепить то, что уже было готово. Создание дополнительного материала представляло собой сложную задачу, так как это не должно было оставлять ощущение «воды»: зритель должен не сомневаться в том, что эпизод здесь был всегда как неотъемлемая часть фильма.

Анкрич, беспокоясь о том, что для работы осталось слишком мало времени, спросил Джобса, нет ли возможности передвинуть дату выхода фильма. Необходимо было сделать еще очень многое. «Я сидел у Стива в кабинете, — вспоминал он позже, — и говорил: “Я ничуть не сомневаюсь, что мы сможем сделать из этого отличное кино. Я просто не уверен, что нам это удастся в оставшееся время”. Стив в общем и целом говорил: “У нас нет выбора. В этом участвуем не только мы одни”. Видимо, он имел в виду лицензии фильма и партнеров по маркетингу, которые уже подготовили игрушки и рекламные материалы».

Джобс постарался ободрить Анкрича. «Когда я оглядываюсь на свою карьеру, — сказал ему Джобс, — то понимаю, что именно те вещи, что сделаны при подобных обстоятельствах, в подобных условиях, являются не то чтобы лучшими, но такими, которыми я больше всего горжусь».

До назначенной даты оставалось меньше года, и возможности месяцами раздумывать над сюжетом не было. Лассетер пригласил Стэнтона, Доктера, Ранфта и нескольких сценаристов из Disney к себе в гости на выходные. Его дом располагался в шести кварталах от городского сквера XIX века в Сономе. Там, по его словам, он устроил «сюжетный саммит» — интенсивные занятия, которые через два дня вылились в законченную историю. Вернувшись в офис в понедельник, Лассетер собрал всех сотрудников в проекционном зале и озвучил измененную версию «История игрушек — 2» от начала до конца.

«Все были захвачены сюжетом, — вспоминает аниматор Марк Офтедаль. — Фильм сильно изменился. Он стал чем-то значимым, и всем хотелось начать над ним работу».

Участники саммита использовали части сюжета, которые Рихар выбросила из «Истории игрушек». Одно время «История игрушек» начиналась с мультфильма про Базза Лайтера, который показывали по телевизору. Лассетер убрал его из фильма в пользу эпизода, в котором раскрываются отношения Энди и Вуди; но идея мультфильма про Базза Лайтера вылилась в видеоигру с его участием, с которой и началась «История игрушек — 2». В черновом варианте сценария «Истории игрушек» после того, как вместо Вуди любимой игрушкой Энди стал Базз, ковбоем приснился кошмар: Энди выбрасывает его в мусорный бак, и там его покрывают сотни ползучих тараканов. Этот кошмар в более мягкой форме появляется в «История игрушек — 2» как способ показать страх Вуди быть выброшенным после того, как у него рвется один из швов. Идея пингвина-пискуна со сломавшейся пищалкой также пришла из ранних версий «Истории игрушек».

«У Джона есть настоящее чутье на истории, — говорит Флойд Норман, заслуженный диснеевский художник, который работал на студии еще во времена Уолта, начиная со «Спящей красавицы», и которого Рихар приглашала для работы над сюжетом обеих версий сиквела «Истории игрушек». — Он начал работу со свежим взглядом и дал фильму мощный толчок, подняв планку несколько выше. Думаю, хороший фильм под руководством Джона стал отличным.

Он замечал детали — например, когда Вуди в одном из эпизодов вел себя слишком подло. Я помню, в фильме была сцена, где Вуди мечтает о том, как его будут перевозить как ценную часть коллекции. Он приезжает на лимузине, все его фотографируют. Он представляет себе славу и поклонение. Джон посмотрел

на это и сказал: “Да, идея неплохая, но наш герой становится слишком уж неприятным, он еще более тщеславен, чем раньше”. И вырезал эту сцену».

Другие изменения касались сцены погони на багажной ленте в аэропорту, которая стала длиннее, чем в предполагаемой видеоверсии; идеи того, что Старатель остается неподвижным в коробке («отличное состояние, никогда не открывался»); и добавленной песни Джесси, где рассказывается о мучившей ее истории. Лассетер тщательно осмотрел все кадры, где уже была готова анимация, и не раз требовал доделок: в этом кадре у персонажа должно быть другое выражение лица, здесь нужны другой угол съемки или другая расстановка света, а здесь необходимо добавить еще кадры.

В фильме были использованы цифровые элементы из «Истории игрушек», что обеспечило своего рода цифровую съемочную площадку. Однако стремление компании к совершенству не позволило использовать слишком много таких элементов. Модели героев, в общем, выглядели так же, но внутренне они были значительно усовершенствованы.

«Теперь герои лучше взаимодействуют сами с собой, друг с другом и остальными объектами в фильме, — сказал однажды Эбен Остби, ведущий специалист отдела моделирования. — Движения головы лучше координируются с движениями груди, что позволяет нам использовать больше крупных планов героев. В первом фильме не было возможности открыть рот и придать ему округлую форму. В уголках всегда оставались небольшие складки. Теперь выражения лиц Базза и Вуди легче контролировать».

Шейдеры — программы, определяющие внешний вид поверхностей, — также подверглись изменениям и были несколько улучшены. К примеру, клетчатая рубашка и синие джинсы Вуди выглядят одинаково в «Истории игрушек», и в «История игрушек — 2» лишь издали,

но в крупных планах можно заметить, что в «История игрушек — 2» их текстура больше похожа на ткань.

Тем не менее команда «История игрушек — 2» свободно заимствовала модели из других картин. Поверхность неизвестной планеты в видеоигре-стрелялке с участием Базза Лайтера представляла собой модифицированную версию Муравьиного острова из «Приключений Флика»; в песне Джесси дерево, где она со своей хозяйкой раскачивается на качелях-колесе, тоже было взято оттуда; Мастером был Джери из «Игры Джери». Когда свинья-копилка Хамм переключает каналы по телевизору, все появляющиеся картинки — это кадры из рекламных роликов или короткометражек Pixar.

«В поисках Немо» (2003)

Пятый пиксаровский полнометражный фильм с визуальной точки зрения был самым ярким — что контрастировало с необычно мрачным сюжетом, где рыба-клоун Марлин, жена и дети которого погибли, оказывается оторванным от своего единственного выжившего ребенка. Фильм рассказывал о худших опасениях родителей. Однако бренд компании к тому времени был уже достаточно сильным, чтобы пойти на такие риски.

Фильм был основан на тщательнейшем исследовании морской жизни, хотя режиссер Эндрю Стэнтон кое-где позволил себе несколько вольностей в пользу сюжета. Например, в реальности рыба-клоун-самец меняет пол после смерти главной самки. Несмотря на это, Марлин остается мужчиной.

«Суперсемейка» (2004)

Сценарист и режиссер Брэд Бёрд разработал характер каждого из четырех главных персонажей настолько глубоко и реалистично, что практически любой киноман — хоть взрослый, хоть ребенок — мог почувствовать, что фильм сделан специально для него. Бёрд использовал жанр супергероев и рассказал о сложностях

семейной жизни и кризисе среднего возраста, не теряя увлекательности, присущей жанру экшн. Бёрд придумал этот сюжет еще до прихода в Pixar в 2000 году, собираясь создать традиционный анимационный фильм.

Так случилось, что Walt Disney Co. прекратила большинство операций, связанных с производством 2D-фильмов, тогда же, когда «Суперсемейка» вышла на экраны. Председатель совета директоров того времени Майкл Айзнер считал, что публику больше не интересовала традиционная анимация.

«Тачки» (2006)

Вероятно, это самый слабый фильм с точки зрения взрослой аудитории, к тому же получивший самые плохие отзывы критиков; однако «Тачки» основаны на сценарии, наилучшим образом подходящем для детей, и с технической точки зрения картина выполнена виртуозно. Фильм занял второе место по итогам кассовых сборов года. Как и в случае с «Историей игрушек», тематика фильма — гонки Национальной ассоциации автогонок на серийных автомобилях и обветшалый маленький городок — отражала личные интересы режиссера Лассетера.

Главный герой, Мак-Куин по прозвищу Молния, получил свое имя в честь пиксаровского аниматора Гленн Мак-Куин, которая умерла от рака до начала производства фильма.

«Рататуй» (2007)

Восьмой полнометражный фильм студии — история крысы, которая мечтает стать шеф-поваром, — должен был стать первым, выпущенным вне договоренностей с Disney о распространении. Яна Пинкаву, который придумал эту историю и изначально был режиссером, освободили от управления проектом в октябре 2004 года. Девять месяцев спустя Лассетер назначил

руководителем Брэда Бёрда. Бёрд унаследовал почти законченные декорации, несколько героев и задумку, которая показалась ему интересной. Сценарий он переписал заново.

В фильме звучит песня из «Истории игрушек» — You've Got a Friend in Me («Ты мой хороший друг»); в разные моменты ее поют Том Хэнкс и Роберт Гуле. Кроме этого, были добавлены еще две композиции Рэнди Ньюмена: песня Джесси When She Loved Me («Когда любимой я была»), исполненная Сарой Маклахлан во время кадров, анимацией которых занималась Таша Уидин, и тема «облавы на Вуди». Часть аудитории услышала также и четвертую песню Рэнди Ньюмена: если для американских зрителей Базз Лайтер произносил свою речь перед американским флагом под звуки американского гимна, то остальные этот сюжет видели иначе: он говорил на фоне яркого салюта и вращающегося земного шара под звуки инструментальной композиции «Гимн мира».

«Когда мы перешли от производства для домашнего видео к полноценному фильму, времени для окончания проекта катастрофически не хватало, напряжение просто зашкаливало, — рассказывает Джексон. — Можно было забыть о семье и остальных делах. Когда мы приняли это решение [остаться в рамках намеченного плана], мы будто сказали: так, у нас есть дата выхода фильма. Фильм должен быть готов к этому моменту. Мы должны успеть в срок».

Финальные работы всех полнометражных пиксаровских фильмов были тяжелыми. Приближалась дата выпуска, и рабочие дни неизбежно удлинялись. И все же работа над «Историей игрушек — 2» с чрезмерно сжатыми сроками производства была особенно мучительной. Тяжелая работа и удлиненный рабочий день до определенного момента могут быть весьма привлекательными — Лассетер сам провел не одну ночь за производством своих короткометражек, — но работа

на пределе месяц за месяцем начала приносить потери. У многих развился кистевой туннельный синдром — профессиональная болезнь в среде компьютерной анимации.

Pixar открыто не поощряла переработку и даже устанавливала ограничения на количество рабочих часов для сотрудников, одобряя или не одобряя сверхурочные часы. Однако те обязанности, которые возлагали на себя сами сотрудники в погоне за совершенством, часто превосходили остальные трудности. Джексон рассказывает, что особенно тяжело было заставить молодых работников понять, что «если я говорю, что у вас есть два дня, это не значит, что я требую от вас просидеть на работе все сорок восемь часов».

Для многих время, затраченное на работу, было несущественной деталью, имело значение только желание подготовить качественный материал к следующему режиссерскому просмотру, когда Лассетер или Анкрич будут оценивать очередной проект, будь то иллюстрация, модель или анимация. Ситуация дошла до критической точки, когда один из аниматоров в условиях перенапряжения и крайней усталости утром приехал на работу с маленьким ребенком, до этого договорившись с женой, что отвезет его в детский сад. Позже в телефонном разговоре она случайно спросила, как они доехали, — и только в этот момент он осознал, что совершенно упустил это из своего затуманенного сознания. Ребенок до сих пор находился на заднем сиденье машины на парковке. И хотя благодаря усилиям спасателей удалось избежать худшего, этот случай стал жутким показателем того, что кое-кто из команды работает слишком много.

При этом сложность работы была скорее субъективным фактором, который зависел от того, что думает конкретный сотрудник о качестве фильма. «Для аниматоров самым страшным являются годы и годы производства без видимого конца, особенно когда ты не очень-то веришь в проект, — говорит Офтедаль, который переключился на работу над «Историей игрушек — 2» после «Приключений Флика». — В этом смысле в «Истории игрушек — 2» все продвигалось очень быстро. Я считал, что фильм должен удаться».

Анкрич вспоминает о фильме с гордостью, имея в виду сложности в связи с соблюдением сроков: «Хотя “История игрушек — 2” почти убила нас во многих смыслах — это действительно было неподъемно тяжело, — я вспоминаю этот фильм с самыми светлыми чувствами, потому что мы смогли собраться и сделать невозможное».

Pixar показала готовую «Историю игрушек — 2» в CalArts 12 ноября 1999 года, в знак признания вклада вуза в развитие таланта Лассетера и еще более сорока его выпускников, работавших над фильмом; студенты были покорены. Официальная премьера состоялась на следующий день в кинотеатре «Эль Капитан» в Лос-Анджелесе — там же, где была премьера «Истории игрушек», — а 24 ноября фильм уже показывали в кинотеатрах по всей стране.

В результате непростой работы над «Историей игрушек — 2» появился удивительно своеобразный фильм и с точки зрения зрелищности, и с точки зрения эмоционального воздействия на зрителя. Бьющая через край радость Джесси по поводу встречи с Вуди и ее гнев после были прямым следствием ее нелегкой жизни; а ее влияние на Вуди, в свою очередь, объясняло его невероятное решение не возвращаться в комнату Энди. Печальные моменты фильма естественным образом соседствуют с добрым юмором (построенным в основном на борьбе игрушек с врагами: коллекционером игрушек Элом Мак-Уиггином, Баззом из коробки и императором Зургом) и отдельными сценами, такими как видеоигра вначале и опасное пересечение улицы.

Критики назвали фильм редкостью, сиквелом, который не только смог сравниться с оригиналом, но и превзойти его. «“История игрушек — 2” делает то, что редко удается сиквелам, — объявила газета Hollywood Reporter. — Вместо того чтобы переделать оригинальную версию и назвать это сиквелом, творческая команда под руководством Джона Лассетера копает глубже и исследует характеры героев, сохраняя при этом шуточный настрой оригинального фильма».

Variety продолжила мысль и объявила, что «История игрушек — 2» получилась «более богатым, более убедительным фильмом во всех смыслах», чем ее предшественник.

«Единственное, чего не хватает этой блестящей картине по определению, — впечатления новизны. Четыре года назад картина поразила зрителя тем, что сдвинула границы применения компьютерной анимации, показала широкие возможности, доступные теперь всему анимационному миру. Но ощущение успокоенности или однообразия не возникает, поскольку создатели фильма выводят своих героев из уютного дома и помещают в ситуацию, где у их жизней появляется вкус остроты и смертности — чего, по правде говоря, не хватает многим героям современных фильмов с натуральным движением».

По всей вероятности, даже посредственный сиквел «Истории игрушек» нашел бы свою аудиторию, настолько велика была привязанность зрителя к героям фильма. Однако Лассетер страстно желал превзойти собственные прошлые достижения, и результатом стал неожиданный творческий успех «История игрушек — 2». Фильм был не менее успешен и с коммерческой точки зрения: он стал самым доходным фильмом года, заработав 245 миллионов долларов в Штатах и 486 миллионов по всему миру — значительно больше, чем заработали «История игрушек» или «Приключения Флика». «История игрушек — 2» стала вторым после диснеевского «Короля Льва» анимационным фильмом, который сумел собрать такую кассу.

По крайней мере, Pixar к этому моменту обогнала DreamWorks. Следующий компьютерный анимационный фильм Катценберга, «Шрек», выйдет лишь через полтора года. Кроме этого, если кто и сомневался, Pixar доказала, что успех двух первых фильмов не был случайностью.