



НЕВЕРОЯТНО ИГРУШЕЧНАЯ ИСТОРИЯ

Когда на экраны кинотеатров мира вышел знаменитый фильм Стивена Спилберга «Парк Юрского периода», то многим казалось, что вряд ли можно придумать более эффектные компьютерные чудеса в кино. Однако на последнем Берлинском международном кинофестивале произошла настоящая сенсация: впервые в истории десятой музы состоялась премьера картины «Игрушечная история». Уникальность фильма заключалась в том, что это кинопроизведение было полностью создано с помощью компьютеров. «Игрушечную историю» придумал и поставил американский режиссер Джон Лассетер, сотворил полнометражный мультипликационный фильм без красок, карандаша и бумаги. По его словам, об этом мечтал еще классик рисованного кино великий Уолт Дисней, но к сожалению, его «юдвела» техника. Вернее, отсутствие таковой. И поэтому дерзкие эксперименты Диснея происходили, в основном,

в сфере совмещения рисованного и живого изображения. «Игрушечная история» создана совсем по иному принципу. Но прежде чем она появилась на экране, понадобились буквально годы труда, чтобы идея Джона Лассетера стала реальностью.

По словам режиссера, он с детства был без ума от «мультиков» Диснея. Став взрослым, Джон поступил в школу искусств, где изучал рисование. Он однажды написал письмо, адресованное руководителям студии Уолта Диснея (самого Мастера уже не



было в живых), о том, что мечтает стать таким же классным мультипликатором как и основатель студии. В ответ Лассетер получил приглашение работать на студии, где потрудился не один год. Он поставил несколько короткометражных «мультиков», стал известным мастером в своем жанре. Вершиной его успешной карьеры мультипликатора стало присуждение Лассетеру премии Американской Киноакадемии «Оскар» в 1989 году в разряде «Лучший короткометражный анимационный фильм». Мультик назывался «Жестяная игрушка». Став знаменитостью, Лассетер решил попробовать себя в компьютерной графике, и перешел работать на первоклассную студию Джорджа Лукаса, которую тот создал для проекта «Звездные войны». Именно с помощью компьютеров Лукас и его помощники создавали впечатляющие спецэффекты, которыми прославились многие фильмы его друзей и коллег, и, прежде всего, Стивена Спилберга («Хук», «Парк Юрского периода», «Трилогия об Индиане Джонсе»). Лассетер серьезнейшим образом изучал возможности компьютерной графики и поставил перед собой, казалось, невыполнимую задачу. Он решил сделать целый фильм, в котором не было бы ни нарисованных персонажей (как это делали в студии Диснея), ни живых людей и реальной обстановки, ни совмещения того и другого (как в фильмах Роберта Земекиса «Кто подставил кролика

Рисунки Т. ПАНКЕВИЧ

Роджера?» и «Форрест Гамп»). Режиссер-экспериментатор очень долго добивался согласия на реализацию проекта у заправил кинобизнеса в Голливуде. В конце концов, неожиданно для него после трех лет ожидания руку помощи протянула студия Уолта Диснея.

Специально для проекта Лассетера была использована сверхсовременная студия компьютерной анимации, что вылилось в сумму в несколько миллионов долларов. Главными героями «Игрушечной истории» стали привычные для современных детей персонажи из мира игрушек. Режиссер так представлял себе смысл будущего фильма: «Игрушка создается для того, чтобы ребенок играл с ней. Но эти игрушки становятся порою предметом заботы и внимания. Дети следят за тем, чтобы их не ломали, не испортили, не выкинули. А от этого и сами игрушки становятся больше чем просто предметы для развлечения. Они превращаются в настоящих друзей». В фильме Лассетера зрители увидели целый игрушечный мир, который «обосновался» в детской комнате шестилетнего мальчугана Энди. Паренька, как и его маму, режиссер тоже изобразил с помощью компьютера. Любимой игрушкой Энди является ковбой Вуди. (Его озвучил знаменитый актер Том Хэнкс.) Однако на день рождения мальчику дарят новую игрушку — космобота по имени Баз. И между двумя игрушечными суперме-



нами начинается открытое соперничество за популярность среди всего остального населения детской комнаты. Здесь живет немало забавных персонажей: Пастушка, в которую влюблен Вуди, Картофельная Голова, Солдатик, Пес и многие-многие другие.

Сюжет осложняется еще и хулиганским поведением соседского мальчишки, который обожает мучить игрушки и экспериментировать с ними, запуская их в космос. Словом, приключения в фильме происходят на-

столько невероятные, что публика до самого последнего момента не знает, чем закончится интрига. Фильм появился на экранах Америки в дни рождественских праздников и сразу начал делать сумасшедшие сборы, так как юные зрители тянули за собою в кинотеатры и родителей. А те тоже никак не могли оторваться от приключений игрушек. Многих вдохновляла и прекрасная музыка композитора Рэнди Ньюмена. Недаром, когда настала пора высказывания на «Оскар», то фильм выдвинули в трех разрядах: «Лучший оригинальный сценарий», «Лучшая музыка» и «Лучшая песня». К сожалению, награды достались другим. Однако усилия Джона Лассетера были по достоинству оценены Американской Киноакадемией, которая присудила режиссеру почетного «Оскара» вне всех разрядов с формулировкой за «уникальный опыт создания полнометражного анимационного компьютерного фильма». Теперь Лассетер может быть занесен в книгу рекордов Гиннесса, так как подобное не удавалось еще никому в истории мирового кино. А мы теперь можем наслаждаться захватывающими приключениями героев «Игрушечной истории» и восхищаться безграничными возможностями на экране «умных» машин, именуемых в обиходе «компьютерами».

Сергей ИЛЬЧЕНКО

