

Джон Лассетер появляется в обычном своем виде — на нем рубашка с героями фильмов **Pixar**

. В этот раз на ней изображены все машины из первых «Тачек». Режиссер объясняет: *«Я еще не получил рубашку с новыми героями машинного мира, но они уже заказаны и скоро появятся в нашем магазине на студии. Но эта рубашка — одна из моих самых любимых, и я надел ее специально для встречи с вами»*



Джона Лассетера знает весь мир, ну, или по крайней мере та его часть, до которой доходят его фильмы. Его хочется сравнить с добрым сказочником, и это не будет преувеличением. Он и говорит, как сказочник — спокойно, уверенно, отдельно, независимо от того, что рассказывает. Человек исключительного таланта окружать себя такими же исключительными людьми гордится в большей степени не своими достижениями, а тем, чего достигло его детище — студия **Pixar**, с которой он был связан с первого дня ее существования, даже когда она еще так не называлась.

Джон Лассетер стоял у истоков компьютерной анимации, поняв еще в 1981 году, какие возможности она открывает для творчества. Подробно история создания студии рассказывалась в двухчасовом документальном фильме, созданном в 2007 году для NBC. Желающие могут найти его на «Амазоне». Кстати, об истории **Pixar** повествуют и книги, которые можно найти там же.

Но поскольку в нашу задачу не входила цель написать историю Джона Лассетера или задать ему вопросы, связанные с этим, мы ограничимся рассказом о его новом фильме «Тачки 2», который вот-вот выйдет на экраны всего мира.

— Могли бы вы рассказать немного о сиквеле «Тачек»: откуда появилась идея, как все это зарождалось?



— Во-первых, все фильмы, над которыми я работал, для меня как родные дети — я всегда и всем это говорю, и это чистая правда. Но я должен признаться, что, работая над этим фильмом, я получил куда больше удовольствия, чем от любого другого. Когда делаешь сиквел, как было с «Историей игрушек», перед тобой возникают совершенно конкретные сложности: ты не хочешь пересказа той же самой истории. Вы тоже работаете в этом бизнесе, рассказывая о наших картинах, и наверняка встречали людей, которые говорили о своих впечатлениях от просмотра, что это уже было, что они смотрят один и тот же фильм, только в разных вариантах. Здесь, на студии **Pixar**, если мы находим действительно хорошую и интересную историю, которая в той или иной степени отличается от оригинальной, тогда мы делаем еще один фильм — это

единственная причина, по которой мы снимаем сиквелы

— **В чем отличие этого фильма от оригинальной истории?**

— Начиная рассматривать какой-то проект — и это относится ко всем нашим фильмам без исключения, но в большей степени к сиквелам, — я всегда ищу то, откуда появятся эмоции в развитии и росте героя. Вот тут-то и будет различие. И еще мы обнаружили одну замечательную вещь — смешение жанров. Чтобы сделать действительно отличный фильм — анимационный или обычный игровой, — тебе нужно хорошо знать три вещи: твоя история должна быть захватывающей, держащей зрителей в напряжении и нетерпении увидеть, что же будет дальше; ты должен заселить эту историю запоминающимися и привлекательными героями, даже плохие парни должны быть обаятельны по-своему, все герои должны чем-то привлекать к себе внимание; затем ты вводишь своих героев в созданный мир, не реалистичный, а вполне правдоподобный для этого фильма, собственно для истории, которую ты рассказываешь. Независимо от того, игровой это фильм или анимационный, ты всегда отталкиваешься от логики, всегда исходишь из правил того мира, который сотворил для своих героев. И не только в его внешних проявлениях, но и в путях развития сюжета. В сиквелах у тебя уже есть мир, заселенный героями, значит, тебе нужна новая история, связанная с ними. Вот, например, мир машин в первом фильме был для нас новой территорией, знакомиться с которой было очень здорово. Но в этом мире нет людей, только машины. А что получится, если мы расширим его, что если он так же велик, как и наш с вами? Тут же возможности просто безграничны! Идея заселить прототип нашего мира машинами открывала двери для огромного количества разных вариантов.

— **А что конкретно вдохновило вас на продолжение?**



— Вдохновением для второго фильма послужили три вещи. Первая — когда мы делали первую часть, то придумали фильм в фильме. Помните, Молния МакКуин пригласил Салли на первое свидание в открытый кинотеатр? И мы как-то увлеклись не на шутку созданием того фильма, который они должны были смотреть. Мы решили, что это будет шпионский фильм с героем по имени Фин МакМинтл. Мы думали, что это будет здорово — шпионский фильм о мире машин, где шпионские машины — шпионы на самом деле. Но в итоге этот фрагмент убрали, но я не забыл эту идею. Она мне очень нравилась. Вторая вещь, ответственная за сиквел, — наш международный промотур к первому фильму. Я практически облетел весь земной шар. Работа над первым фильмом все еще была свежа в памяти, и, естественно, все наши герои были у меня перед внутренним взором. Поэтому, когда я был в Токио или Лондоне, в Париже, Италии, Германии, Испании — я уж и не вспомню все города, — то везде наблюдал за машинам и посмеивался про себя, представляя, что Метр и Молния делали бы в этих странах. Интересно, что в самых крупных странах, купивших наш фильм, сильно развито

автомобилестроение, со своей автокультурой, с машинами, уникальными именно для этой страны. То есть когда ты видишь крохотные машинки в Токио, то представляешь их героями твоего фильма, или старые «Ситроены» во Франции — да в них читается характер! И я подумал, было бы замечательно и интересно отправить моих героев путешествовать по всему миру. Но окончательно мысль оформилась во время работы с прессой в Барселоне. В то время была страшная жара, и там проходил этап Гран-при гонки «Формула 1», и Фернандо Алонсо тогда победил. Я прежде никогда не бывал на таких гонках и был ошеломлен. Это было просто... вау! Это просто потрясающе! Я думал, что видел немало международных автогонок, но это было нечто совершенно невероятное, и, разумеется, я был страшно всем этим возбужден. Это, значит, был третий ингредиент. Итак, все эти три составляющие привели к идее о сиквеле «Тачек». Молния МакКуин приглашен на международные гонки разных дисциплин, и я подумал: это просто блеск — международные гонки! Он сможет побывать в Японии на гонках, во Франции, в Англии и в Италии. Но по ходу мы разработали слишком много разных международных состязаний, поэтому пришлось умерить свой пыл и оставить несколько за бортом, хотя было жалко потерять несколько классных мест... Если говорить об элементе со шпионским фильмом, то тут вдохновением для меня послужил мой любимый Хичкок с такими его фильмами, как «На север через северо-запад», «Человек, который знал слишком много», где абсолютно невинный человек оказывается втянутым во что-то против воли. Так что вот вам, извольте, все аспекты моего вдохновения для второго фильма о машинах.

— Когда ты путешествуешь по другим странам, какая часть в тебе связана с бизнесом, чтобы продать фильмы, и какая часть связана с рассказчиком, чтобы вставить твои впечатления в новые фильмы?



— Наверное, обе работают одновременно. Как режиссер я еду в те страны, где самый большой рынок для наших фильмов. Еду в Англию, Францию, Японию, Мексику. Это деловая часть меня, я должен продать наши картины. Без этого у студии не будет денег продолжать снимать фильмы. Если же говорить именно о моем последнем фильме, то я могу добавить к рассказу тот факт, что я знаю о машинах довольно много, потому что, как любой американец, я родился и вырос в автомобильной культуре. Мой отец всю жизнь работал в дилерском центре «Шевроле» в Кливленде менеджером отдела запчастей. Я с детства знал много о машинах, читал каждый месяц всевозможные автожурналы. Естественно, мне было хорошо известно, в каких странах особенно хорошо развито автомобилестроение — тут не надо быть выпускником Гарварда, чтобы знать, где наш фильм будет воспринят с интересом и энтузиазмом, конечно, в тех странах, где выпускают свои собственные машины! И та часть меня, которая продолжает оставаться творческой, несмотря на огромное количество административных и деловых забот, ищет хорошую историю везде. В каждой новой стране я вижу свои культурные особенности, влияющие на внешний вид и характер, если хотите, их автомобилей. Таким вот образом это все сочетается.

— **Организационная структура вашей студии отличается от всех известных тем, что вы руководствуетесь в первую очередь интересами творчества. Как это формировалось и почему?**

— Эд Катмал, Стив Джобс и я абсолютно верим в то, что культура любой организации распространяется сверху вниз. Мы руководим и воспитываем на собственном примере. **Pixar**

была построена ее первым режиссером, и именно таким образом, как я предпочитаю. Вы, несомненно знаете, что я сделал первый фильм студии «История игрушек» в 1995 году.

Pixar

— студия, руководимая режиссерами, можно даже больше обобщить — кинематографистами, людьми, которые делают фильмы. Это страстные люди и жадные до работы, они живут и дышат работой. В своем роде они как твои собственные дети, которых надо опекать. Мы не та студия, которой руководят большие боссы. Каждая студия в Голливуде управляется исполнительными директорами, администраторами, у которых в подчинении отряд тех, кто разрабатывает разные проекты. Они привлекают людей, которые разыскивают идеи, где только возможно, и приносят их на студию, стараясь представить как можно выгодней для возможной продажи. Боссы решают, какой сценарий купить, у них тысячи разных проектов в разработке, но свет увидит лишь небольшая толика этой массивной горы. Они назначают людей работать над этими проектами, они их контролируют, и очень редко вы встретите на студии человека, который бы жил и дышал своей работой, каждым конкретным фильмом, и все вокруг него работали бы с таким же энтузиазмом и страстью. Я работаю именно так, и это отношение — единственный способ, которым я руководствуюсь при съемке фильма. И

Pixar

растет именно таким образом. Мы здесь для того, чтобы вдохновлять друг друга и делать великолепные фильмы. И все знают, что мы приложим все усилия для того, чтобы фильм получился не просто хорошим, а великолепным. Мы не делаем одно и то же. Да, фильмы

Pixar

— семейные фильмы, и мы этим гордимся. Но каждый из наших фильмов имеет свое собственное лицо, даже сиквелы. Вы не найдете в них повторов. Я рос с самой простой философией: «Относись к людям так, как ты хотел бы, чтобы относились к тебе». Это есть и в Библии. Это великолепное правило жизни. Я так же отношусь к моим собственным сыновьям, я воспитываю их простыми и великими мудростями и ими же руководствуюсь при работе с людьми на студии. Это на самом деле все очень просто и ясно, а поэтому очень легко. Но самое главное — мы все получаем огромное удовольствие от нашей работы. Я абсолютно верю в то, что если ты получаешь от работы радость, и другие твои сотрудники получают радость, то это непременно отражается на экране, в фильме.

— **Как вы связаны с командой «Формулы 1» Red Bull? Сегодня так много она упоминается везде...**

