

Вся цивилизация в детской «ИСТОРИЯ ИГРУШЕК» В ФОРМАТЕ 3D

Лиза Биргер

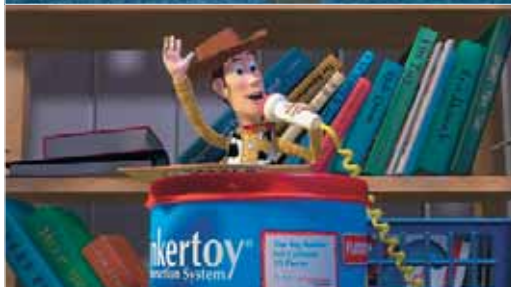
ОДНОВРЕМЕННО во всем мире «История игрушек» и «История игрушек-2» ненадолго вернутся на большие экраны. Не то чтобы мы их забыли, но это хороший повод взять 3D-очки и пересмотреть, пожалуй, лучший в мире мультфильм.

С «Истории игрушек» (1995) и «Истории игрушек-2» (1999) началось столько всего, что непонятно, что считать. Например, компьютерная анимация — «История игрушек» была первым мультфильмом, целиком сделанным на компьютере. Или слава студии Pixar. Или возвращение в большой бизнес Стива Джобса. Или непростое сотрудничество Pixar и Disney. Пройдет больше десяти лет до апреля 2006 года, когда две компании сольются и креативным директором обеих студий станет режиссер «Истории игрушек» Джон Лассетер. А в 1991 году Лассетер, за пять лет до этого уволенный из Disney за слишком смелые идеи, решил снять первый в мире полнометражный мультфильм в технологии 3D и пришел к выводу, что для успеха ему необходимы распространительские и рекламные мощности бывшего работодателя. Две студии заключили контракт на производство фильма с рабочим названием «Toy Story».

Лассетер нарисовал для Disney персонажа, которого там не приняли, представил сценарий, который студия отказалась утверждать. В Disney хотели мюзикл со зверюшками, с героями либо очень плохими, либо очень хорошими. Чтобы было понятнее — одновременно с «Историей игрушек» здесь снимали «Короля Льва» (1994), и сняли, кстати, на \$750 млн кассовых сборов. А в Pixar мечтали о крепком кино про мужскую дружбу, без песен, но для детей; герой же в первом рождении был похож на анимационного двойника Клинта Иствуда. Затея едва не кончилась катастрофой, в Disney практически закрыли проект, но тогда Лассетер все переписал. Получилась добрая, как любят в Disney, сказка про то, как важно любить игрушки. Почти добрая, почти про это.

«Почти» — потому что «История игрушек», как никакой другой мультфильм, заигрывает с детскими страхами. Мир игрушек буквально сотрясается от страха, так легко игрушке сломаться, устареть, выйти из моды. И что уж говорить о творениях злого мальчика Сиды: невозможно выкинуть из памяти его взорванных солдат и франкенштейнов с паучьими ногами и кукольными головами. Когда армия испорченных игрушек устраивает своему хозяину ночь живых мертвецов, это, учитывая тяжесть преступления, еще не самое тяжкое наказание. Причем игрушечный ад вовсе не обязательно выглядит как второсортный ужастик — чаепитие в розовой девичьей комнате космического рейнджера с оторванной рукой и двух безголовых кукол отдает уже настоящим бытовым ужасом.

Лучшее в «Истории игрушек» — сами игрушки. Туповатый динозавр, Мистер Картошка, бинголь на ножках, такса на пружинке, неизвест-



WWW.KINOPISK.RU

но откуда здесь взявшаяся совершенно андерсеновская пастушка с тремя овечками. И Вуди, коллекционная игрушка, ковбой, который говорит, если дернуть его за веревочку. И конечно, новая игрушка, Базз, космический рейнджер, убежденный, что он всего лишь ненадолго застрявший на неизвестной планете космонавт. Сообщество детской, где нет места компьютерным играм и ковбои заигрывают с пастушкой, совершенно ортодоксально. Сегодня бы сказали: старая Америка, потому что это именно та Америка, по которой сегодня все тоскуют. Игрушки живут в детской. А детская живет лишь до тех пор, пока здесь играет ребенок, и в обеих «Историях» зрителю достаточно моментов, чтобы насладиться сумасшедшей логикой детских игр. Самый главный страх здесь —

«страх Питера Пэна», боязнь, что ребенок вырастет и забудет тебя, и неизбежность этого финала. В начале второй части есть даже уморительно смешная сцена умирающего на руках у Вуди пингвина, старой игрушки, которая перестала питаться и потому отправилась на полку. Но от смерти игрушку спасет дружба. Дружба игрушек, каждая из которых символизирует какой-то этап всемирной игрушечной истории, разные ее эпохи (эпоха пастушек, эпоха ковбоев, эпоха космонавтов), означает главное: новое никогда не побеждает старое. По крайней мере



в пространстве детской. Или детства. История никогда не бывает слишком старой. Вот и «История игрушек» не устаревает. Ее, как раннего Миядзаки (кстати, Лассетер большой друг великого японца и большой его поклонник), можно всегда пересматривать на всех экранах. Но на вопрос, почему Disney перевыпускает «Историю игрушек» именно сейчас, самый правильный ответ — потому что можно. Потому что кто не взял очки и не пошел смотреть это кино снова, тот как-то совсем не прав. Ну и еще потому, что до выхода «Истории игрушек-3» (18 июня 2010 года) осталось совсем-совсем немного, и об этом, очевидно, надо было лишний раз напомнить.