

John Lasseter - et intervju, del 1

I anledningen av 10-årsjubileet av Pixar

Biler, publiserer vi et intervju animatør og animasjonsforfatter Jo Jürgens gjorde med John Lasseter for 10 år siden. På det tidspunktet var Lasseters første langfilm, *Toy Story*, nylig lansert til stor suksess og Pixar var i ferd med å ta steget over i eliteserien innen animasjonsproduksjon. I denne første delen av intervjuet snakker Lasseter om starten av Pixar, de første testene med digital 3D karakteranimasjon og den banebrytende kortfilmen *Luxo Jr.*.

Hvorfor valgte du animasjon?

Jeg har alltid elsket tegnefilmer. Da jeg var liten, stod jeg opp hver lørdagsmorgen og så tegnefilmer hele dagen. Moren min var kunsthøyskolelærer og mente at å jobbe innenfor kunsten var en «nobel» profesjon, så jeg var alltid omringet av kunst. På skolen pleide jeg alltid å tegne tegneserier, men jeg kom ikke på å gjøre animasjon før jeg fant en bok om Disney på skolebiblioteket. Det var første gangen det gikk opp for meg at noen faktisk levde av å tegne for Disney. Jeg skjønnte med en gang at det var det jeg ville jobbe med, og begynte å skrive til Disney. De inviterte meg over, viste meg rundt og fortalte meg hva jeg måtte lære for å bli animatør.

Så siste året på high school, fikk jeg et brev fra Disney som sa at de startet et animasjonsstudium på California Arts Institute som skulle fokusere på Disneys animasjonsstil. Jeg søkte og kom inn, og begynte der i 1975 i den første karakteranimasjonsklassen sammen med folk som John Musker, Tim Burton, Henry Selick og Brad Bird. Det var veldig spennende. I det tredje året gjorde jeg en film som het *Lady and the Lamp*, som vant en student-Oscar. Jeg jobbet på Disney-studioet om sommeren og kom tilbake og avsluttet det fjerde året hvor jeg lagde filmen *Nitemare* som også vant en student-Oscar. Etter det begynte jeg å jobbe for Disney.

Hva var så tiltrekkende ved animasjon?

Jeg tror det har å gjøre med det fantastiske ved det, magien, muligheten til å ta med publikum til ulike verdener og skape virkelig unike karakterer. Jeg har alltid vært bevisst den følelsen man har som publikummer når man ser disse filmene og blir skremt eller underholdt. Særlig følelsen av å se en virkelig god film for første gang er noe som driver meg. En opplevelse som jeg aldri glemmer var da jeg så

Star Wars (1977) første gang mens jeg studerte. Jeg ventet seks timer i kø for å se den på Chinese Theatre. Spenningen ved å se filmen, følelsen, spenningen var helt utrolig. Jeg husker at jeg gikk fra filmen med en følelse av at animasjon kan gi publikum den samme følelsen, selv om animasjon på den tida kun ble ansett som for barn. Det er noe som alltid har hvilt i mitt bakhode.



Hvorfor valgte du å jobbe med dataanimasjon?

Mens jeg jobbet på

Mickey's Christmas Carol (1983) hos Disney, ble

Tron (1982) produsert ved studioet. To av mine venner, Jerry Rees og Bill Kroyter, gjorde [storyboards](#) og [koreografi](#) i *De dataanimasjon* til å se noen av de første

lys-syssel-sequensene de hadde fått tilbake fra Magi, et av de tre firmaene som gjorde animasjonen i filmen. Jeg ble skikkelig overrasket. På den tiden følte jeg at Disney-animasjonen hadde nådd sitt toppunkt både teknisk og fortellermessig med

101 Dalmations (1961) og etter den tid gjorde man mer eller mindre det samme. Jeg hadde en følelse av at det måtte komme noe nytt, noe som kunne løfte animasjonen til neste nivå. Da jeg så denne dataanimasjonen, var det som om en dør åpnet seg i hodet mitt. Dette er fremtiden tenkte jeg.

Hva var det som gjorde dataanimasjon så fascinerende?

Det som fascinerte meg sterkest i begynnelsen var de dimensjonale kvalitetene og det faktum at du kan få ting til å se ekte ut på grunn av det dimensjonale, lyset og skyggene og så videre. Som jeg nevnte, så elsker jeg å skape fantastiske verdener som åpenbart ikke eksisterer, men med dataanimasjon blir de troverdige fordi mediet får dem til å se så ekte ut. Når folk ser tegnet animasjon blir de sugd inn i det, men de er likevel klar over at det er animasjon. Med dataanimasjon forsøker vi alltid å opprettholde følelsen av at; ja det er animert, det eksisterer ikke, men likevel ser det så ekte ut at du tror du kan ta på det. Jeg mener ikke bare å reproducere realfilm, for jeg opplever ikke det som så veldig interessant. Jeg er interessert i å bruke dette mediet til å underholde publikum ved å skape gode karakterer og gode historier, og samtidig få det til å se ut som noe du aldri har sett før.

På den tiden var det ikke å skape karakterer med datamaskin som fascinerte meg. Det var ideen om å bruke [sekundobjekter](#) til å lage [tre dimensjonale bakgrunner](#)

og rundt objekter og gjøre Steadicam-tagninger i animasjon. Jeg gjorde en 30 sekunders test sammen med Glen Keane hvor vi brukte karakteren Max fra Maurice Sendaks

Where the Wild Things Are, fordi Disney vurderte å gjøre en langfilm basert på hans arbeider på den tida. Glen animerte karakterene på tradisjonelt vis, mens jeg jobbet med Magi for å skape de datagenererte bakgrunnene. Jeg var veldig positiv til potensialet som disse testene viste og begynte å se etter ideer til historier som passet til dataanimasjon. Jeg fant en 40-siders historie av Thomas Steige som het

The Brave Little Toaster. Disney skaffet rettighetene til den og vi skulle gjøre den med håndtegnet karakterer og datagenererte bakgrunner. Men på den tiden hvor vi avsluttet utviklingen av filmen og hadde gjort det vi kalte

The Wild Things Test, sluttet Tom Wilhite, som var produksjonssjef, og

The Brave Little Toaster ble fanget i lederskiftet. Den ble lagt på hylla og ble til slutt laget av Tom Wilhite i Taiwan som en håndanimert film.



Etter at alt ble lagt på hylla, og jeg var i limbo hos Disney, møtte jeg Ed Catmull og Alvy Ray som på den tiden jobbet på datadivisjonen hos Lucasfilm. Ed inviterte meg til å komme opp og gjøre karakteranimasjon med datamaskin, bare som en freelance jobb i en måned. Så jeg reiste opp og jobbet med Bill Reeves og Eben Ostby. For å være ærlig var jeg usikker på om det faktisk var mulig å gjøre karakteranimasjon på en datamaskin. På grunn av *The Wild Thing Test* trodde jeg at datamaskinen kun kunne brukes til lage tredimensjonale miljøer, og at karakteranimasjonen måtte gjøres for hånd. Men Ed insisterte på at det kunne gjøres, det var bare at ingen hadde prøvd det før, så jeg gjorde et forsøk.

Det første vi gjorde var

The Adventures of André and Wally B (1985). Lucasfilm ville at den skulle handle om roboter, men jeg foreslo at vi skulle gjøre den med tegnefilmaktige karakterer. Filmen ble måtelig godt mottatt, men kom ikke helt i mål. Selv om karakterene var veldig geometriske i designet, siden det var de eneste formene datamaskinen kunne gjøre på den tiden, beviste det overfor meg at det var mulig. Det var mulig å gi karakterene liv og få dem til å spille og tenke. Det var starten. Etter det jobbet vi med Dennis Muren og gjorde glassridderen i *Young Sherlock Holmes* (1985), som var den første dataanimasjonen Industrial Light & Magic gjorde.



Hvorfor ble datadivisjonen [til Lucasfilm] solgt unna som et separat selskap?

På den tiden utviklet vi datamaskiner og programvare, mens Lucasfilm var et rent filmselskap. De var ikke interessert i å ha en part som i realiteten var et datafirma, så de begynte å se seg om etter folk som var interessert i å kjøpe hele divisjonen. De fikk Steve Jobs til å kjøpe oss. Jeg gikk til det nye selskapet fordi jeg likte folka og elsket dataanimasjon. Selv på den tida var drømmen å lage en helaftens film ved hjelp av denne teknologien.

Opp igjennom årene utviklet vi vår egen datamaskin, The Pixar Image Computer. Det var et fantastisk produkt med veldig høy oppløsning, men dyrt og ikke spesielt suksessfullt, så til slutt endte vi opp med kun å fokusere på utvikling av programvare. Noe av det ble godt mottatt, mens andre ting ikke ble det. Programvaren som fikk mest suksess var renderprogrammet RenderMan, som store deler av bransjen bruker i dag. Det samme gjelder CAPS, et male- og tegneprogram som vi utviklet sammen med Disney. Vi utviklet også et in-house animasjonssystem, MEN-V, som vi benyttet i *Toy Story*.

Hele perioden fra 1986 til 1990 ble animasjonsfilmene laget av en liten forskningsgruppe. Verden begynte å legge merke til Pixar; ikke dataselskapet, men som et animasjonsstudio. På det tidspunktet hadde Pixar 120-150 ansatte, hvorav animasjonsgruppa kun bestod av seks personer. Nå er vi rundt 200, og bare en liten del tar seg av RenderMan, mens resten av selskapet jobber mot animerte langfilmer, reklamefilmer og multimedia.

Hva var de tekniske hovedutfordringene ved å utvikle et eget animasjonssystem?

På et tidlig tidspunkt var hovedutfordringen at datamaskinen hadde så store begrensninger i forhold til hva som var mulig å utføre. Man kunne bare gjøre enkle, geometriske former. Tøyelige former og kompliserte, organiske former var umulige, som selvsagt begrenset deg sterkt. Den andre utfordringen var å utvikle datamaskinen for å få bedre kontroll, slik at animatørens kreative prosess ikke stoppet opp fordi datamaskinen trengte tid til å ta igjen det animatøren gjør. Men det vi gjorde hos Lucasfilm var helt utrolig sammenliknet med det alle andre gjorde på det tidspunktet, så jeg syntes egentlig ikke at utstyret var primitivt eller lite sofistikert. Jeg var overveldet av teknologien. Vi var virkelig en del av fortroppen.

Et viktig poeng for meg var å utvikle datamaskinen og programvaren til et nivå hvor tradisjonelt utdannede animatører kunne komme inn og bruke den uten å forhåndskunnskap om datamaskiner eller programmering. Mesteparten av programvaren på den tiden kunne bare bli forstått av datakyndige, selv om det første animasjonsprogrammet ved Lucasfilm var relativt interaktivt, men designet fra en programmerers ståsted. Det var min store oppgave sammen med Bill og Eben; å fortelle dem hvilke redskaper animatører trenger og hvordan man forventer at de skal fungere. Så tok de mine forslag og sa; «denne delen av ideen er veldig vanskelig, denne delen er lett». De forklarte for meg hvorfor noen ting var vanskelig å oppnå fra et teknisk ståsted, og så tenkte jeg igjennom problemstillingen og utviklet ideen videre. Jeg lærte mye om datamaskiner fra dem. Jeg kan ikke programmere og har aldri hatt behov for å kunne det. Men denne gi-og-ta-prosessen hjalp meg å tenke i baner av hva mediet kan gjøre og hva det ikke kan gjøre. Det var et godt samarbeid. Det er slik Pixar fungerer den dag i dag. Vi har veldig talentfulle tekniske utøvere som jobber sammen med tradisjonelt utdannede utøvere som inspirerer hverandre gjennom en gi-og-ta-prosess. Kunstnerne og teknikerne er kollegaer. Jeg tror det er en viktig grunn til vår suksess.

Grunnen til at jeg synes det var viktig å få kunstnere til å arbeide med datamaskiner var at på den tiden ble de fleste datagenererte animasjoner og bilder laget av de samme folkene som skrev programmene, enten ved universiteter eller ved selskaper som utviklet egen programvare. Det er som om alle malerier i verden skulle bli malt av kjemikerne som blander malingen. Helt fra starten av innså jeg at datamaskinen og programvaren kun var redskaper, som en leirklump for Nick Park eller en 6B-blyant og et stykke papir for Glen Keane. Når man ser på Wallace og Gromit er det ingen som tenker at leiren gjorde animasjonen. Men når det kommer til dataanimasjon, har jeg alltid en følelse av at folk tror at datamaskinen gjorde mer enn den virkelig gjør. Da jeg startet å jobbe med datamaskiner innså jeg at resultatet ikke kom an på datamaskinen, men av hvordan du brukte den. Det er grunnen til at jeg angrep problemstillingen med en kunstner som bruker sitt verktøy, og forsøkte å utvikle et interface som enhver kunstner ville forstå og kunne bruke. Noen ganger er det å jobbe som animatør med en datamaskin, som om du skulle forsøke å forklare tegning til en person som ikke kan tegne istedenfor å bare gjøre det selv. Det er utrolig frustrerende noen ganger, du vil bare ta objektet på skjermen og gjøre det selv.

Hvordan utviklet du

Luxo Jr. (1986)?

Med både

André and Wally B og

Young Sherlock Holmes gjorde jeg designet på papir. Det var kun animasjonen jeg gjorde på maskinen. Jeg ville lære meg å modellere og fikk opplæring av Bill Reeves. Jeg så etter noe å modellere bare for å øve meg. Jeg hadde en tegnebordlampe - sånn som arkitekter bruker på kontoret - en Luxo-lampe. Jeg så opp og tenkte det er et enkelt objekt kun bestående av geometriske former - som var ett av kriteriene - så jeg modellerte den på datamaskinen. Så fort jeg hadde modellert lampen, som ble til den voksne lampen i filmen, begynte jeg å animere den.



Så en dag hadde Tom Porter på Pixar med seg sønnen sin på jobb. Det var veldig morsomt. Jeg elsker unger og lekte med ham på gulvet. Jeg la merke til at en grunn til at unger er så søte er at de er skalert annerledes enn voksne. Armene er mye kortere, mens hodet og øynene er større. Jeg gikk tilbake til lampen og begynte å tenke ut hvordan en babylampe ville se ut. Jeg skalerte delene fra den store lampen på nytt, og kom opp med en babylampe. Skjermen var litt mindre, mens lyspæren forble i samme størrelse, siden det er noe man kjøper i en butikk. Fjærene og armene hadde samme tykkelse som på den store lampen, men jeg gjorde dem mye kortere.

På dette tidspunktet hadde vi akkurat brutt løs og startet Pixar. Ed Catmull, som var president ved Pixar foreslo at vi skulle gjøre en Pixar-film til SIGGRAPH [årlig konferanse i USA som jobber for å fremme informasjon om datagrafikk og interaktive teknikker, red. anm.]. Bill Reeves holdt på å utvikle et program som lagde nøyaktige skygger fra lyskilder og objekter som kaster skygger på seg selv. Jeg tenkte å kombinere det med disse lampene, og kanskje gjøre en liten film som kunne demonstrere programmet. Vi bestemte oss for å låse kameraet og ha veldig enkle bakgrunner, fordi det var verken tid eller penger til å gjøre kamerabevegelser eller mer detaljert rendering.

Rundt denne perioden dro jeg til en animasjonsfestival i Brussel hvor jeg møtte Raoul Servais [grand old man i belgisk animasjon, red. anm.] Jeg viste ham opptakene av de to lampene som beveget seg og han spurte hva historien var. Jeg sa at det ikke var noen historie, det var bare en karakterstudie, men han sa at enhver film, uansett hvor kort, må ha en historie. Så med det i bakhodet dro jeg tilbake og kom opp med ideen om denne badeballen. Filmen ble produsert i løpet av seks måneder, og ble en kjempesuksess etter premieren på SIGGRAPH.

Hvor viktig tror du

Luxo Jr. var som et av de første eksemplene på karakteranimasjon gjort på en datamaskin?

Jeg tror det var et veldig viktig vendepunkt med tanke på at det var den første dataanimerte filmen som fikk aksept utenfor datamiljøene. Det hadde vært noen få andre forsøk på å animere karakterer på datamaskin, men disse ble gjort av folk som ikke var opplært i tradisjonell animasjon, og som ikke forstod viktigheten av timing, skuespill og iscenesettelse, som var det jeg konsentrerte meg om da jeg lagde

Luxo Jr. Det var åpenbart for meg at man ikke kan overse alle prinsippene fra tradisjonell animasjon, som har blitt utviklet over 50 år så fort du bruker datamaskin. Jeg synes filmen beviser det, men på den tiden, ble dataanimasjon kun gjort av forskere på programvare utviklet av dem selv. Dataanimasjon var en så uvanlig ting på den tiden at mange ble imponert av å se på det simpelthen fordi det var dataanimert, selv om designen var stygg og historien var fraværende.



Så jeg dro på datagrafikk-konferanser og animasjonsfestivaler over hele verden og formidlet dette budskapet. Til datamiljøene sa jeg at man måtte få tradisjonelt opplærte animatører til å bruke disse verktøyene. Ved å få inn kunstnere vil man få på plass skuespillet og hjelpe til med å fokusere på å utvikle verktøyet. Til animasjonsmiljøene sa jeg at man ikke måtte være redd for datamaskinen. Det var mye motstand til datamaskiner fra de tradisjonelle animatørene på det tidspunktet. Når man er på en animasjonsfestival, ser man håndanimerte filmer; leireanimasjon, dukkeanimasjon, til og med pin-screen - man kjenner disse teknikkene og forstår mer eller mindre hvordan filmene er laget. Men når animatørene så dataanimasjon, hadde de ikke peiling. Da jeg viste

Luxo Jr. i Ottawa [International Animation Festival], spurte en animatør: «Hvordan ble datamaskinen brukt, beveget den lampen rundt? Jeg skjønner det ikke» Det var så fremmed for dem at de ikke forstod det. Automatisk forutsatte dem at datamaskinen gjør mye mer enn den faktisk gjør. Du skriver inn: «Beveg lampe», eller: «En gang til med mer følelse».

Med

Luxo Jr. og de påfølgende filmene vi gjorde, begynte folk i animasjonsbransjen å forstå at filmene ikke ble laget av en datamaskin, men av en animatør som bruker datamaskin. Opp til dette punktet hadde all dataanimasjon en stiv, steril og kald kvalitet, med myke, vektløse bevegelser. Men ved å bruke prinsippene fra tradisjonell animasjon og benytte dem i dataanimasjon, startet man å bevege ting rundt som om de var i live. Når folk så det, følte de at dette var virkelig levende karakterer.

Min definisjon av karakteranimasjon er å bevege noe rundt slik at publikum tror at alle bevegelsene til objektet er generert av dens egen vilje, i motsetning til å kun å bli flyttet på. Mange ganger tror folk at man må ha et ansikt og armer på for å kalle det karakteranimasjon. Men lampene i

Luxo Jr. er nøyaktige kopier av Luxo-lamper og beveger seg på samme måte som en ekte lampe vil gjøre. Bare på grunn av bevegelsene, tror publikum på dem - de lever, de tenker, og én er forelder og én er barn. Jeg husker da Jim Blinn, en av de ledende forskerne i datagrafikk, kom opp til meg på SIGGRAPH og sa: «John, jeg må spørre deg om noe.» Jeg tenkte: «Å nei, nå spør han meg om skyggealgoritmer eller noe sånt, og jeg vet ikke så mye om det tekniske.» Men alt han spurte var om det var en pappa- eller mammalampe.

Som kunstner er det ditt ansvar å forstå begrensningene til verktøyet ditt, og å vite hva man kan eller ikke kan gjøre med det. Folk kommer inn og forsøker å gjøre noe som er skikkelig vanskelig med datamaskinen, mennesker for eksempel, eller de har kameraet flyvende over alt fordi det er veldig lett å gjøre i dataanimasjon. Jeg synes

Luxo Jr. demonstrerer mitt poeng. Alle beveget kameraet rundt, mens vi låste det fast. Alle gjorde flashy bakgrunner, vi hadde et tregulv som fadet bort i svart bakgrunn. Ved å unngå alle disse tingene greide vi å fokusere på karakterene, som var så enkle som det kan forbli. Men resultatet ble et vendepunkt, fordi det var den første dataanimerte filmen som begeistret og underholdt folk, ikke fordi det var dataanimert, men på grunn av historien og karakterene. Selv om den er kort og enkel - som gjør at den skiller den ut - ble folk imponert. Det var et nytt steg for dataanimasjon, og filmen vant en rekke priser på festivaler som aldri hadde vist dataanimasjon tidligere. Folk bare nøt filmen uten å stille spørsmålsteget ved teknikken.

Hvorfor er du så interessert i ikke-levende objekter? Du har brukt det i alle dine filmer.

Jeg vet, det er et godt spørsmål. Jeg har alltid vært fascinert av det. Mens jeg studerte, var jeg veldig fascinert av Disney-filmer som *Susie the Little Blue Coupe* (1952), *Little Toot* (fra *Melody Time*, 1948), *Pedro* (fra *Saludos Amigos*, 1943), sukkerkoppen fra *Sverdet i steinen* (1963) og melsekken fra *Tornerose* (1959). Jeg vet ikke helt hva det er, det bare interesserer meg. Jeg antar at en del av det er at alle menneskelagde objekter har en funksjon, og jeg liker å flytte personligheten deres bort fra den funksjonen. Fra en animatørs ståsted, er det litt morsommere og mindre begrensende å animere ikke-levende objekter, for da slipper man å tenke så mye på hvordan de beveger seg i virkeligheten. Ingen vet hvordan det ser ut når en lampe hopper rundt, så man har litt mer frihet. Men jeg forsøker alltid å angripe ting fra et logisk utgangspunkt. Hvis en lampe var i live, ville den sannsynligvis hoppe som den gjør i *Luxo Jr.*

Jeg er alltid tiltrukket av innholdet som blir brukt i dataanimasjon. Lampene er en større suksess i dette mediet enn de ville være i noen annen teknikk. Hvis det var gjort i håndtegnet animasjon, ville det ikke se ut som en ekte lampe. Man ville ikke fått til de fantastiske lyseffektene eller skyggene. Jeg tror ikke det vill ha fungert så bra i dukkeanimasjon engang, fordi da er man begrenset av hvor smidig man kan gjøre animasjonen. Med datamaskin har man ennå bedre kontroll, i tillegg til at man nå kan gjøre bilder så smidig og fotorealistisk at karakterene virker som om de er i live.



Kan du si noe om kortfilmene etter *Luxo Jr.*?

Deler av grunnen til å produsere kortfilmer var å bruke dem som tester for datamaskiner eller programvare som vi utviklet. De ble alle produsert og finansiert som forskningsprosjekter.

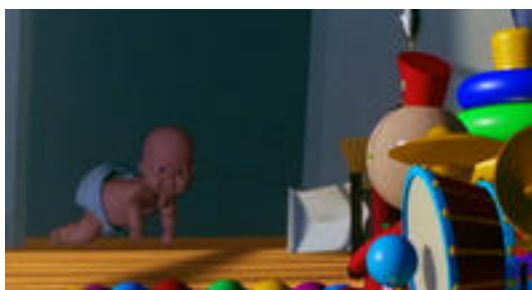
Red's Dream (1987) ble laget med [The Pixar rendering system](#)

Computer. Pixar ville at filmen skulle vise hva man kunne gjøre med dette renderingssystemet, som var raskt og enkelt sammenliknet med REYES og RenderMan. Jeg hadde jobbet med en idé om et sirkus med en skikkelig dårlig, talentløs klovn, hvor det faktisk er enhjulingen hans som besitter talentet. Samtidig jobbet Bill Reeves på noen illustrasjoner. Vi hadde snakket om at det meste av datagenererte bilder på den tida var så lyssterke, som om alle slo på lysene, så vi ønsket oss mørke bilder. Så Bill begynte å jobbe med et bilde av en byggate på en regnfull kveld. Da jeg så bildet ble jeg så begeistret at jeg umiddelbart fikk ideen om å kombinere de to ved å la sirkussekvensen være en drøm, og ha disse triste, mørke bildene på begynnelsen og slutten av filmen. Vi kom opp med ideen om å gjøre en sykkelbutikk hvor enhjulingen drømmer om å jobbe på sirkus. Vi bestemte oss også for å ha en trist slutt, som mange på Pixar ikke likte. Av en eller

annen grunn ville de at det skulle de ha en lykkelig slutt.

En av tingene med min arbeidsmetode er at hver gang jeg gjorde en kortfilm, utfordret jeg meg selv til å gjøre noe jeg ikke hadde gjort tidligere. Den triste slutten på *Red's Dream* var en utfordring; jeg ville at folk skulle få sympati for denne karakteren. Den slutten er noe av det jeg er mest stolt over i mitt arbeid. Det er sterke følelser involvert. Filmen er bare noen minutter lang, men man føler med denne fyren. Dessverre fulgte den etter *Luxo Jr.* som var en enorm suksess. Jeg ville gjøre noe helt annet. Den gjorde det OK, og vant faktisk noen store priser i Europa.

Tin Toy (1988) var inspirert av videoopptak som søsteren min gjorde av nevøen min mens han var liten. Bill Reeves hadde akkurat fått en datter og var skikkelig opptatt av å være far, så vi bestemte oss for å gjøre noe med barn. Da jeg så videoopptaket til søsteren min, ble jeg inspirert av hvordan barn beveger seg, og hvordan han lekte med lekene sine; kastet dem rundt, ødela dem og siklet over dem. Jeg tenkte for meg selv at det må være forferdelig å være den leksaken, og fikk ideen om å fortelle en historie om en baby som leker, men fra lekenes perspektiv.



Tin Toy var et vendepunkt for Pixar. Det var første gang vi brukte både RenderMan og MEN-V. Det var et vanskelig prosjekt siden det var dobbelt så langt som våre tidligere filmer, og dobbelt så mange scener, og vi benyttet ny teknologi både for animasjon og rendering. Men det største for oss, på teknologisiden, var at det var vårt første forsøk på å animere et menneske. Det var ekstremt komplisert, og vi måtte finne opp mange nye teknikker for å få det til. På mange måter bygde

Toy Story på

Tin Toy, både i forhold til programvare og teknologien for å gjøre menneskene, i tillegg til historien om leker som er levende. Etter at

Tin Toy var ferdig, syntes jeg det var mange flere ideer vi kunne bruke med levende leker. Jeg kunne ønske vi hadde mer tid til å jobbe på filmen, spesielt på babyen, men vi måtte få filmen ferdig til SIGGRAPH. Jeg hadde med meg sovepose og sov under pulten min i to måneder før SIGGRAPH for å få filmen ferdig i tide.

Ideen til

Knick Knack (1989) kom under produksjonen av

Tin Toy, da jeg så

Who Framed Roger Rabbit (1988). Jeg ble fascinert av hvor vill animasjonen var. Det var veldig morsomt, som en film for animatører. Jeg gikk tilbake til

Tin Toy og følte at alt liksom stod stille i animasjonen som jeg holdt på med. Vi bestemte oss for at neste film skulle være enklere og mer tegnefilmaktig. Konen min har en samling «snøkuler», som gav meg ideen om snømannen som forsøker å komme ut fra sin kule. Jeg utviklet historien veldig raskt, og forsøkte å gjøre det til en Chuck Jones-aktig film. Så etter at vi hadde laget

Knick Knack og vunnet Oscar for

Tin Toy, bestemte vi oss for at vi hadde laget nok kortfilmer. Vi ønsket å ha mulighet til å hyre inn flere folk og kjøpe flere datamaskiner for å starte arbeidet mot drømmen vår, som var å lage en

langfilm. Det første steget var å lage en hel haug TV-reklamefilmer, som jeg regisserte, over en toårsperiode. Vi tjente gode penger, så vi kunne utvide staben fra seks til rundt 24 mennesker.



Hvordan fikk dere til avtalen med Disney?

Helt siden vi avsluttet

Luxo Jr. prøvde Disney å ta meg tilbake. Jeg hadde det for morsomt hos Pixar og elsket å bo i San Francisco, så jeg takket nei. Etter hver kortfilm fortsatte de å tilby meg jobb, og intensifiserte innsatsen etter at jeg vant Oscaren. Men jeg var mer interessert i å forsøke å lage langfilm hos Pixar, enn å dra tilbake til Los Angeles. På den tiden ønsket ikke Disney å produsere animerte langfilmer med andre studioer, fordi de følte at filmene måtte produseres av Disney-folk innenfor studioet. Men endelig forandret de standpunkt da de valgte å gjøre *Et førjulsmareritt* (1993), som ble produsert her i San Francisco. Så de ringte oss i 1990 og fortalte at de var interessert i å snakke med oss om en langfilm.

Hvor mye av kontrollen over produksjonen fikk dere, og hvor mye ville Disney ha?

Vi gjorde en avtale om å produsere tre filmer med Disney, som alle skulle være basert på våre egne ideer. De kunne ha det endelige ordet, men det skulle være våre egne ideer. Det var veldig viktig, fordi vi ønsket ikke kun å være et produksjonsledd for Disney hvor vi måtte gjøre alle historiene de ville. Og overraskende nok fikk vi en god del kreativ kontroll, spesielt etter *Toy Story*. De hadde stor tro på oss fra begynnelsen av, men de holdt et øye på oss siden vi ikke hadde gjort en langfilm tidligere. De sa at de ville overlate animasjonen, designen og dataarbeidet til oss, men de ønsket å overvåke manusarbeidet veldig nøye. De mente det var den viktigste delen av arbeidet, og hjalp oss virkelig å gjøre filmen så bra den kunne bli. Vi hadde manusmøter med dem gjennom hele prosessen for å vise frem hva vi gjorde. Vi gjorde alt manusarbeidet selv, men de kunne komme inn og se på manuset med friske øyne og si i fra om det fungerte eller ikke. Vi angrep oppgaven på nøyaktig samme måte som de gjør hos Disney.

John Lasseter ble intervjuet av Jo Jürgens i Point Richmond/San Francisco, april/mai 1996.

Stor takk til Jo for tillatelse til å publisere materialet.

Relaterte artikler:

[John Lasseter - et intervju, del 2](#)

Relaterte filmomtaler:

[Toy Story - 10 års jubileumsutgave](#)

[Toy Story 2 - Spesialutgave](#)

[De Utrolige \[2-disk utgave\]](#)

[Oppdrag Nemo \[2-disk spesialutgave\]](#)

[Monsterbedriften](#)

[Småkryp](#)