



TOY STORY 1

PIXAR a computer story

Anno vandaag is het moeilijk te geloven dat Pixar ooit begon als een verwaarloosde afdeling van George Lucas' Lucasfilm. Het succes van hun eerste langspeelfilm 'Toy Story' katapulteerde het inventieve bedrijf tot het sterrenendom, en stippelde een nieuwe toekomst uit voor de animatiefilm. 15 jaar na hun eerste succes brengt Pixar zowel 'Toy Story' als 'Toy Story 2' opnieuw uit in 3D – kwestie van niet achter te blijven in het huidige 3D klimaat, en komen ze ook met een nieuwe release: TOY STORY 3. Het succesverhaal blijft duren, maar er is ook heel wat veranderd, tijd dus om even terug te blikken.

VITO ADRIAENSSENS

Once upon a pixel

Pixar leek met hun eerste langspeelfilm *Toy Story* (John Lasseter) in 1995 compleet uit de lucht te komen vallen, maar dat was niet echt zo. Het is niet verwonderlijk dat er een lange voorbereiding aan hun technologische vooruitgang te pas kwam. Hun verhaal begint dan ook reeds op het einde van de jaren zeventig, toen computeranimatie nog in zijn kinderschoenen stond. Het was George Lucas, wie anders, die met het oog op de special effects in *Star Wars* (1977) zijn eigen special effects afdeling in het leven blies met Industrial Light and Magic in 1975. Het succes van Lucas heeft dan ook veel te maken met zijn riskante investeringen in de toekomst toen niemand daaraan durfde te denken.

In 1979 kwam er bij Lucasfilm dan ook een *Computer Division*, en aan het hoofd daarvan kwam computerwetenschapper Ed Catmull te staan, die voor het ontwikkelen van animatiesoftware ondertussen reeds vier Oscars op zijn naam heeft staan, de eerste daarvan kwam twee jaar voor *Toy Story*, in 1993. Ondanks het superteam dat Catmull wist samen te

stellen, en de ontwikkeling van software die computeranimatie mogelijk maakte, was er toch een hoge mate van scepsis bij Lucas. Hij vond dat de technologie nog niet klaar was, en ging dus ook pas in 1999 met *Star Wars: Episode I - The Phantom Menace* de digitale revolutie omarmen die hij zelf in gang had gezet.

Het resultaat hiervan was dat de Computer Division zelden tot nooit gebruikt werd, omdat de beelden nu eenmaal de resolutie en de geloofwaardigheid misten die noodzakelijk waren om ze in een speelfilm te kunnen integreren. Toen ook animator John Lasseter, die voordien bij Disney werkte, in 1984 bij de Computer Division aan de slag ging was het duidelijk dat er iets moest veranderen – met de drive en het creatieve talent dat de Computer Division onder hun dak had was verwaarlozing geen optie.

Once upon a pixar

Mede onder impuls van Lasseter kwam de afdeling op de proppen met hun eerste narratieve kortfilm, *The Adventures of André and Wally B.* (Alvy Ray Smith,

1984). De film toonde duidelijk de beperkingen van computeranimatie, omdat men uitsluitend met geometrische vormen kon werken. Als dusdanig ziet de film er nu uit als een van de animaties die thuis horen op het scherm van een bowlingbaan, wanneer je al dan niet een strike gooit. In 1984 was het echter een grote overwinning, en naarmate computers sneller werden, en de softwareprogramma's beter, zag je ook de films van de Computer Division zeer snel evolueren.

Vanuit Lucasfilm werd de afdeling echter nog altijd



TOY STORY 2



beschouwd als zijnde puur op onderzoek toege-
spitst, en het was ook onder het mom van onder-
zoek dat Ed Catmull animator John Lasseter had
binnengesmokkeld. De intenties binnen de afde-
ling lagen niet in dezelfde lijn als die van Lucasfilm.
De breuk was onvermijdelijk, en Catmull en de zij-
nen gingen op zoek naar nieuwe investeerders. Ze
hadden ondertussen ook een nieuwe naam voor
zichzelf bedacht, om van het generisch klinkende
Computer Division af te zijn. De naam was geïn-
spireerd op hun nieuwe supercomputer, de Pixar
Image Computer. 'Pixar' zelf kwam voort uit een
brainstormsessie, waarbij de Spaanse taal als in-
spiratie dienst deed, zodat 'pixer' een denkbeeldig
Spaans werkwoord werd dat 'films maken' beteken-
de. 'Pixar' stond mooier, besloten ze, en klonk bo-
vendien als een samentrekking van 'pixel' en 'art'.
Er waren twee grote spelers op de markt die in Pixar
interesse hadden: Disney en Steve Jobs van Apple.
Jobs was de eerste die met een aanbod kwam, maar
omdat het bedrijf zichzelf lijnrecht op animatie zag
afstevenden hielden ze de boot af, en probeerden ze
een deal met Disney te maken. CEO Jeffrey Katzen-
berg stelde echter zijn veto tegenover de plannen
van de technische afdeling van Disney met de ma-
gische woorden, "I can't waste my time on this stuff".
Disney zal zich op dat moment allicht in zijn graf
hebben omgedraaid, want dat bleek wel een erg
dwaze zet te zijn. Steve Jobs kocht Pixar voor tien
miljoen dollar (vijf voor het bedrijf, en vijf in kapi-
taal) en zag zijn fortuin daar later nog groter wor-
den. De medewerkers van Pixar konden, ondanks
de angst die ze hadden, ongestoord aan hun anima-
tieprojecten voort werken.

Make it great

Met die woorden moedigde Steve Jobs zijn werkne-
mers altijd maar opnieuw aan voor nieuwe projec-
ten, ondanks het feit dat het bedrijf dat hij gekocht
had slechts verlieslatend was. De Pixar Image Com-
puter verkocht nauwelijks, maar op het vlak van
animatie kwam het jonge bedrijf alsmaar dicht-
er bij het einddoel: computeranimatie op hetzelfde
niveau tillen als traditionele animatie, om er dan in
over te gaan. In de vijf kortfilms waar Pixar in de pe-
riode voor *Toy Story* mee naar buiten kwam was er
een duidelijke evolutie merkbaar op vlak van beeld-
kwaliteit en mogelijkheden; ze wonnen er dan ook
talloze prijzen mee.

De bekendste is wellicht *Luxo Jr.* (John Lasseter,
1986), het korte en geestige stukje computerani-
matie waarin een grote en een kleine bureaulamp
– later het logo van Pixar – met een bal spelen tot
die kapot gaat. De beelden zijn nog iets te proper
(een voorkomend probleem in de vroege dagen van
computeranimatie), maar de animatie is overtuig-
end en de personages komen werkelijk tot leven.
Hoe cliché dat ook klinkt, het was niet gemakkelijk
om de blikken af te wenden van de computera-
nimatie, en mensen ook echt te doen geloven in
de personages en hun eigenheden. Het nog geen
twee minuten durende stukje animatie is nu ech-



ter onmiskenbaar een Pixarfilm: de droge humor,
de komische timing, en de perfecte animatie van
twee personages die geen gezicht hebben, en dat al-
lemaal op een soundtrack van lichte jazz.

De verlossing kwam er voor Jobs en Pixar in 1991.
Het vijftigkoppige bedrijf was uit op een langspeel-
film, en op basis van hun kortfilms vonden ze een
commerciële partner in de Walt Disney Animation
Studios, die ondertussen hun hoofd uit het zand
hadden gehaald. Er werd een deal gemaakt voor
drie films, geproduceerd door Pixar, en gesponsord
en gedistribueerd door Disney. *Toy Story* werd het
eerste grote wapenfeit, en voor iedereen goed en
wel wist wat er aan de hand was kon Pixar zichzelf
trots de creatieve en financiële marktleider noemen
op vlak van animatie.

Toy Story sloeg in als een bom. Bij gebrek aan een
categorie voor beste animatiefilm kreeg Pixar een
special achievement Oscar, en financieel zag het de
film honderdmaal meer opleveren dan hij had ge-
kost. De concurrentie liep bij het aanschouwen
van deze volledig met de computer geanimeerde
film plotseling zover achter dat het wel leek alsof
Pixar helemaal alleen stond te juichen aan de ho-
rizon – en dat was ook zo. De financiële knowhow
van Steve Jobs zorgde ervoor dat Pixar uitgroeide
tot een bedrijf die naam waardig, met als creatieve
leiders Ed Catmull en John Lasseter. Het bedrijf zou
zich op de lange termijn richten, en min of meer
dezelfde crew betrekken bij al hun projecten, zodat
er een uniek bastion kwam te ontstaan dat buiten
Hollywood om opereerde. Een mooie vergelijking
is mogelijk met Studio Ghibli van Hayao Miyazaki,
dat op een gelijkaardige manier werkt.

Disney mocht blij zijn dat het als investeerder voor
Pixar optrad, want het verhaal van Andy's speel-
goed legde hen niet bepaald windeieren, en een ver-
volg leek dan ook onvermijdelijk. Disney had reeds
bewezen dat *straight-to-video* sequels erg succesvol
konden zijn, omdat zo de kosten van een release in
de bioscoop werden vermeden, en ook de kwaliteit
iets minder mocht zijn. Pixar zat al met plannen
om hetzelfde te doen voor *Toy Story 2* (Lasseter, Un-

krich & Brannon, 1999). Het was ook daarom dat de
releasedatum van *A Bug's Life* (John Lasseter & An-
drew Stanton, 1998) zo dicht bij die van *Toy Story 2*
zat. Oorspronkelijk was het namelijk niet de bedoe-
ling om *Toy Story 2* een release te geven, maar om-
dat de kwaliteit van de film zo hoog lag – ondanks
de erg kleine crew – werd er tegen een hels tempo
voort gewerkt om de film klaar te stomen voor de
bioscopen, en maar goed ook. De tweede film uit
de Woody-saga deed het nog beter dan de eerste, en
mag op vele vlakken een waardige opvolger worden
genoemd.

Het werd bij het maken van de film ook duidelijk
dat er bij Pixar geen plaats was om een lowbudget
variant te maken naast een grote productie, de am-
bitie was daarvoor te hoog. Dat zou blijken met de
parels van films die volgden, met als hoogtepunten
zeker ook de drie laatste films van Pixar: *Up* (Docter
& Peterson, 2009), *Wall-E* (Stanton, 2008) en *Rata-
touille* (Bird & Pinkava, 2007), allen goed voor de
best animated feature Oscar.

Walt Disney Studios zagen zich ondertussen ook
genoodzaakt een nieuwe strategie te handhaven.
Toen hun distributiedeal met Pixar in 2004 afliep
moest het bedrijf beslissen wat er moest gebeuren.
Onder directie van Robert A. Iger deed Disney op
het eerste zicht een slimme zet, maar een die zowel
de toekomst van Pixar als Disney wel eens grondig
zou kunnen veranderen, in zover dat al niet ge-
beurd is. In 2006 kocht Disney het succesvolle Pixar
over van Steve Jobs voor 7,4 miljard dollar, een ef-
fectieve manier om de concurrentie uit te schake-
len – Pixar was tenslotte toch al de nieuwe Disney.
De overname houdt in dat Pixar op dezelfde manier
kan blijven functioneren, maar dat de creatieve ge-
nieën van Pixar, i.e. John Lasseter, nu ook hun plak
mogen gaan zwaaien binnen de Walt Disney Ani-
mation Studios. Het is af te wachten hoe dat TOY
STORY 3 zal beïnvloeden, maar vooral, hoe dat de
komende Disney films zal beïnvloeden. ✕

RELEASE TOY STORY 1 & 2 (3D): 5 MEI
RELEASE TOY STORY 3 (2D-3D): 23 JUNI