

Став акционерами Firefly Pictures, старики начали больше обращать внимание на голливудский кинорынок.

После того, как Эрик закончил говорить, все трое поняли, что в этом году Голливуд, будь то очень успешная «Мумия», «Спасти рядового Райана» или другие фильмы приняли ту же стратегию, что и Эрик. Они явно признали выгоду.

Троица затаила дыхание и не могла спросить Эрика, почему же он заговорил об этом моменте, Эрик спокойно открыл следующую страницу.

«Сначала я хочу сделать заявление», - Эрик поднял взгляд: «Мой план состоит в том, чтобы закрыть отдел анимации Disney, но я никогда не говорил, что хочу остановить производство анимации Disney. Я просто хочу, чтобы анимационная студия Disney отошла от традиционных анимация с ручной графикой и перешла на цифровое анимационное производство».

Конечно, троица стариков знали это, они улыбнулись и кивнули в знак согласия. Они также знали, почему Эрик так решил. Слухи о закрытии отдела были преувеличены до такой степени, что казалось будто Эрик хочет заменить бренд Disney.

Эрик улыбнулся и сказал: «Тогда следующая информация - это сравнение четырех анимационных фильмов Дисней, выпущенных в период с 1991 по 1994 год: «Красавица и чудовище», «Аладдин», «История игрушек» и «Приключения Флика». Эти четыре фильма представляют собой 2D и 3D-анимацию соответственно. В целом, мы можем видеть, что общие кассовые сборы «Красавицы и чудовища» и «Аладдина» превзошли кассовые сборы двух 3D-анимаций, но из анализа кривой кассовых сборов нетрудно обнаружить, что «Красавица и чудовище» и «Аладдин» шли по стандартному пути выхода на экраны. Восьминедельные кассовые сборы составили всего 57% и 53% от общего объема кассовых сборов соответственно, в то время как соответствующие показатели «Истории игрушек» и «Приключения Флика» достигли 89% и 88%. Это результаты полнометражного хорошего фильма. В то же время мы видим, что количество экранов «Истории игрушек» и «Приключения Флика» постепенно снижалось к 13 и 12 неделям соответственно. А «Красавица и чудовище» и «Аладдин» сохранили количество экранов на 25 недель и 21 неделю соответственно. Я считаю, что в ближайшие несколько лет, кинотеатрам будет не выгодно поддерживать одно количество экранов на протяжении стольких недель».

Том Мерфи спросил: «Эрик, этого, кажется, недостаточно, чтобы доказать, что 2d-анимация уже не актуальна. Мы можем перейти на другую модель распространения, как сейчас происходит с Королем львом».

Дэвид Уэст и Уоррен Баффет молча кивнули.

Эрик, казалось, ожидал, что они это скажут, он сказал с неизменной улыбкой: «Тогда давайте продолжим».

Троица переглянулась, они снова перелистнули страницу.

«Теперь я хочу объяснить, это почему 2d-анимация не может использовать такой режим распространения», - Эрик взглянул на Тома Мерфи и сказал: «Мы только что достигли молчаливого понимания, что «Король лев» - это всего лишь фильм-событие. Судя по кассовым сборам анимационных фильмов, таких как «Русалочка», «Кролик Роджер», «Красавица и чудовище» и «Аладдин», будущего в 2d-анимации нет. Этот фильм отдельный случай, поэтому я надеюсь, что мы сможем пока игнорировать «Короля льва», хорошо?»

Том Мерфи смущенно кивнул, Уоррен Баффет и Дэвид Уэст уже просмотрели информацию, которую держали в руках.

Эрик продолжил: «Перед вами таблица сравнения еженедельных кассовых сборов четырех анимационных фильмов. Мы можем обнаружить, что колебания кассовых сборов двух 2d-фильмов за одну неделю очень нестабильны. Даже после восьми недель возникают взлеты и падения. Иногда кассовые сборы падали до более чем 5 миллионов долларов, но на следующей неделе они внезапно вырастают до более чем 8 миллионов. У двух других фильмов кривая стабильная. Почему же такая ситуация возникает? Ответ находится на следующей странице».

После того, как они вчетвером одновременно перевернули страницу, Эрик улыбнулся и сказал: «Привлекла ли ваше внимание удивительная высота первого столбца?»

После слов Эрика, даже если они не заметили этого раньше, троица также увидела высокий первый столбик.

«На гистограмме передо вами перечислены пропорции зрителей разного возраста на 2D-анимационных фильмах и 3D-анимационных фильмах соответственно. Я разделил возраст зрителей фильма на четыре диапазона: от 13 лет, 14-18 лет, (19-28 лет и > 28 лет. Эти данные взяты из предыдущих отчетов Disney по исследованию рынка, и в их точности нет никаких сомнений».

Эрик кратко объяснил: «Мы, очевидно, видим, что в 2d анимационных фильмах доля молодых зрителей в возрасте от 13 лет составляет ошеломляющий 41% от общей аудитории. Для тех же данных 3D-анимационных фильмов эта доля составляет всего 26%. Однако это не означает, что число детей, которым нравится 3D-анимация, уменьшилось, а лишь то, что число зрителей старше 13 лет значительно увеличилось. Доля зрителей в возрасте 14-18 лет составляет 17% и 29% соответственно. Возрастной диапазон 19-28 лет, контраст очевиден, 7% и 16% соответственно. Я считаю, что большая часть из 7% людей в этом возрастном диапазоне определенно пришли в кинотеатр с детьми. Аудитория таких мультфильмов в основном состоит из детей».

После краткого описания данных Эрик поднял голову и сказал: «У Disney была практика переиздания анимационных фильмов каждые семь лет. Это потому, что сам Disney рассматривает детей в возрасте 7-13 лет как основную группу зрителей, а каждые семь лет появляется совершенно новая группа детской аудитории. Благодаря этой подробной статистике нетрудно понять, почему кривая кассовых сборов 2d-анимационных фильмов очень нестабильна и почему такие мультфильмы могут использовать только долгосрочную модель показа».

«Поскольку аудитория 2d-анимационных фильмов очень молода, эта часть детской аудитории не имеет возможности действовать автономно, именно родители должны привести их на просмотр фильма. И даже во время летних каникул взрослым нужно работать. Часто ли они могут водить своих детей в кино? Чтобы соответствовать неопределенному графику родителей, кинокомпания должны принять модель долгосрочного показа, которая однако уже не актуальна в Голливуде».

«Анимационные фильмы в формате 3D - совсем другое дело. Эта совершенно новая модель анимационного фильма не только любима детской аудиторией, но и признана подростками и некоторыми взрослыми зрителями, которые сформировывают отдельную покупательную способность. В статистике на данный момент доля детей в 3D-анимационных фильмах составляет всего 26%, в то время как общая доля зрителей в возрасте 14-28 лет достигает 45%. Эта доля почти такая же, как у аудитории фильмов с живыми героями, поэтому анимационные фильмы в формате 3d могут использовать комплексную маркетинговую стратегию, как и фильмы с актерами».

После того, как Эрик закончил говорить, троица погрузилась в краткое размышление, и Эрик не стал мешать им. Он поднял руку и посмотрел на часы. Должно было пройти пятнадцать минут. Он не хотел, чтобы официант нарушил их разговор, поэтому он повернулся и наклонился к Келли Хейнс, тихо сказав ей на ухо несколько слов.

Келли Хейнс хотелось и дальше слушать пылкую речь Эрика, но она все же послушно взяла на себя инициативу встать и выйти. Когда она подошла к двери, Келли Хейнс поняла, что Эрик только что почти соприкоснулся с ее ухом. Может быть, он мог бы поцеловать ее в щечку, она даже не думала сопротивляться. Она почувствовала огонь на лице.

Услышав легкий звук закрывающейся двери, Эрик посмотрел на трех человек, которые уже пришли в себя, и сказал с улыбкой: «Итак, давайте продолжим?»

Троица кивнула. Хотя они все еще могли задать много вопросов, просмотрев более половины информации, все трое подсознательно чувствовали, что молодой человек перед ними, должно быть, обдумал любой вопрос, который они могли бы задать.

Когда Эрик развеял сомнения Тома Мерфи и Дэвида Уэста, Баффет посмотрел на Эрика с глубоким одобрением и нетерпением в глазах. В этом году ему исполнилось 65 лет и хотя он все еще был полон энергии, проблема смерти начала беспокоить его и других партнеров компании Berkshire. Многие партнеры не раз спрашивали о наследнике его компании, но дети Баффета явно не были способны занять эту должность.

Хотя Баффет считал, что он все еще сможет работать как минимум десять лет, однажды он пошутил, что управлять Berkshire после его смерти будет его же дух. Но любой человек, включая его самого, очень хорошо знали, что, как только он уйдет из жизни, Berkshire определенно заколеблется.

Баффет также не раз пытался вырастить наследника, но несколько попыток закончились

неудачей. А теперь этот молодой человек, который так спокойно читал тенденции развития отрасли в будущем, не взирая на ошеломляющий успех в прокате «Короля льва», выбрал долгосрочный план вместо того, чтобы жаждать сиюминутной выгоды. Такая проницательность и твердая решимость всегда были предпосылками для его идеального наследника.

Только...

Вскоре Баффет почувствовал сильное сожаление. Богатство и статус, которыми сейчас обладал Эрик, также означали, что он вряд ли заинтересуется Berkshire. А Баффет хотел, чтобы его наследник сосредоточился на деятельности Berkshire.

Хотя Баффет с сожалением отбросил такие мысли, в глубине души он все еще немного не хотел этого.

Эрик не знал, о чем думал Баффет. Видя, что троица не возражает, он сказал: «Следующий шаг - внутренние причины. Я думаю, все должны знать о разнице в стоимости между двумя фильмами. Да, стоимость двух перечисленных здесь анимационных фильмов в формате 2d находится в пределах 30 миллионов, но стоимость «Истории игрушек» составляет больше 50-ти.

Сказав это, Эрик сделал небольшую паузу и сказал: «Сначала я хочу объяснить проблему. Будь то 2d или 3d анимация, основные затраты - это затраты на человеческие ресурсы. Каждый кадр нарисован, но автор рисунка отличается. Поскольку анимации с ручной графикой разрабатывается уже более полувека, индустрия очень развита, а число аниматоров очень велико. Поэтому даже лучшие аниматоры в Disney Animation Studios имеют годовую зарплату более 100 000 долларов США. Но цифровая анимация - это молодая профессия, и талантов тут пока очень мало. Поэтому после успеха «Истории игрушек», чтобы предотвратить переманивание квалифицированных аниматоров Pixar другими студиями, Firefly пришлось повысить уровень их заработной платы. Аналогичным образом, после успеха «Короля Льва», если Disney захочет продолжать поддерживать отдел анимации с ручной графикой, средняя годовая зарплата у этих аниматоров вырастет минимум на 50 000. Другими словами, стоимость производства 2d-анимации удвоится...»

Когда Том Мерфи услышал это, он внезапно прервал Эрика с улыбкой и сказал: «Эрик, ты только что говорил, что «Король лев» - это фильм-событие?»

«Конечно, но если я так думаю, это не значит, что так думает весь Голливуд. Разве новостные газеты не пестрят заголовками о золотом веке 2d-анимации?» Эрик понимал, что Том Мерфи просто пошутил, поэтому легко дал объяснение и продолжил: «Стоимость производства «Короля Льва» уже превысила 45 миллионов долларов США. Если она удвоится, стоимость 2d-анимации, в будущем может превысить 100 миллионов долларов США».

Эрик отчетливо помнил, что в оригинальном времени и пространстве в 1999 году последняя анимация с ручной графикой «Тарзан» получила знак самого дорогого анимационного фильма в истории. Стоимость производства «Тарзана» достигла 150 миллионов долларов США.

Кассовые сборы этого фильма в Северной Америке составили всего 170 миллионов. Согласно накопленному Эриком опыту, даже несмотря на периферийную прибыль, Disney с большой вероятностью понес убытки.

«Итак, если в ближайшие несколько лет кинотеатры больше не будут готовы тратить экранные ресурсы на продолжение долгосрочного распространения анимационных фильмов стоимостью по 100 миллионов долларов США и если не будет такого фильма, как «Король лев», компании будет сложно возместить стоимость фильма только через кассовые сборы. Сейчас вы можете сказать, что периферийный доход от анимационных фильмов всегда был очень большим. Но давайте посмотрим на следующую статистику...»

Троица была необъяснимо задета последними словами Эрика, они с улыбкой перевернули страницу. В то же время Келли Хейнс тихо вернулась на свое место.

<http://tl.rulate.ru/book/96715/2777180>