


## رئسانس بزرگ در انیمیشن دو بعدی

تام سیتو 

ترجمه: فرناز خوشبخت



ایجاد کرد، رنسانسی که در درون خود، دانه‌هایی از سقوط‌اش را به همراه داشت.

از زمان تعطیل شدن بخش فیلم کوتاه استودیوهای بزرگ فیلم‌سازی، از دهه ۱۹۶۰ تا اواخر ۱۹۸۰، انیمیشن فرزند خوانده ناخلف جریان غالب صفت فیلم‌سازی بود. در گزارش سال ۱۹۷۶ «اتحادیه ملی آگهی دهندگان»<sup>۴</sup> آمده است که انیمیشن، به عنوان ابزار تبلیغاتی، «بیش از حد وقت‌گیر و کاربر است که سودآور باشد». نمایش آخرین انیمیشن‌های کوتاه در سینماها، به ۱۹۷۰ بر می‌گردد. «مل بلنک»<sup>۵</sup> آخرین فیلم‌های کوتاه باگزیانی را در ۱۹۶۹ ساخت. استودیوهای بزرگ تنها به طور تفریحی انیمیشن‌های بلندی ساختند؛ البته فیلم‌های «رالف بکشی»<sup>۶</sup> و فیلم‌های گاه و بیگاه دیزنی استثنا محسوب می‌شدند.

انیمیشن به جز کارهای گاه فصلی، از برنامه‌های شبانه تلویزیون حذف شده بود، دو تلاش «هانا-باربرا»، مجموعه‌های *هلنز کجاست؟* و *صبر کن تا پلدرت بیاد خونه*، که در ساعات پر بیننده پخش می‌شدند، مخاطبی نیافتند و تا روزهای پخش *پسر فضایی* و *Man 8* هیچ کس به فکر انیمه ژاپنی نبود. تنها تلاش‌های سرسختانه بعضی اعضای آکادمی اسکار، از جمله «جین فری»<sup>۷</sup> و «هرب کلین»<sup>۸</sup> بود که مانع از حذف مقوله انیمیشن از جوایز اسکار شد.

انیمیشن آمریکا فقط به عنوان پرستار بچه در صبح‌های یکشنبه به درد می‌خورد. انیماتورهای جوانی که تحت تأثیر *تکس اوری*<sup>۹</sup> و *نه پیرمرد* بوده و برای ساخت انیمیشن‌های با کیفیت می‌کوشیدند، می‌شنیدند که باید فراموشش کنند - انیمیشن مثل *بمبی* و یا *Looney Tune*، با بودجه‌های عصر

توصیف برهه زمانی‌ای که در آن زندگی می‌کنیم، کار دشواری است. زمان لازم است تا بتوانیم آنچه را در این چشم‌انداز رخ داده است به درستی بیان کنیم. انیماتورهایی که کاغذ بر می‌زدند، «آریل»<sup>۱</sup> یا «استیپی»<sup>۲</sup> را می‌کشیدند می‌دانستند که ناگهان انبوهی پروژه جالب برای کار کردن پدید آمده بود؛ اما احتمالاً فکر نمی‌کردند که در عصر طلایی جدید به سر می‌برند و به استثنا عده کمی از نویسنده‌ها، همه فکر می‌کردند این عصر برای همیشه ادامه خواهد داشت. از سال ۱۹۸۸ تا ۲۰۰۰، در حالی که گرافیک کامپیوتری هنوز در حال گذراندن پیشرفت‌های اولیه‌اش بود، انیمیشن سنتی دستی دو بعدی، رنسانسی از گرایش همگانی را تجربه می‌کرد که از دهه ۱۹۴۰ دیگر دیده نشده بود. این امر در هالیوود فضایی مملو از شغل‌های سریع و سودهای کلان

هنوز مشکلات تولید را با عبارت «والت بود چه کار می‌کرد؟»، حل و فصل می‌کردند. در زمان ورود به دهه ۸۰، اغلب انیماتورهای دیزنی هنوز از مداد تراش‌های دستی استفاده می‌کردند. در سایر نقاط شهر، انیماتورها برای گوش کردن نوارهای صوتی ضبط صوت داشتند و انیماتورهای دیزنی هنوز به «استات» متکی بودند- دیسک‌های ۷۸ میلی‌متری شبیه صفحات گرامافون؛ تقریباً همان طور که پیشینیان زمان متحرک‌سازی سه بچه خوک موسیقی گوش می‌کردند.

در اوایل دهه ۷۰ استودیو «بابی میلی» برنامه‌ای آموزشی برای انیماتورهای جدید شروع کرد، فقط وقتی که مشخص شد کارکنان قدیمی‌شان جاودانی نیستند. در ۱۹۸۴ استودیوی دیزنی در میان استودیوهای فیلم‌سازی رتبه ششم را در گیشه داشت و برای متعادل نگاه داشتن حساب و کتابش به درآمد پارک‌های تفریحی وابسته بود.

پس از نبرد قدرتی معروف، «روی‌ای. دیزنی»<sup>۱۳</sup> پسر «روی. یو. دیزنی»<sup>۱۴</sup> تهیه‌کننده کنترل کمپانی را از دست داماد دیزنی، «ران میلر»<sup>۱۵</sup> درآورد. روی کل سهام و سرمایه‌اش را از کمپانی «شمراک»<sup>۱۶</sup> که مقرش در همان محل استودیوهای قدیمی UPA بود، به دست آورده و به دیزنی آورد. وی و هم‌قطارش، «فرانک ولز»<sup>۱۷</sup>، دو مدیر اجرایی قدرتمند، «مایلک ایسنر»<sup>۱۸</sup> و «جوی کاتزبرگ»<sup>۱۹</sup> را از پارامونت به دیزنی آورد. حالا ایسنر و کاتزبرگ قدرت کافی را برای احیا موفقیت قلمر جادویی در اختیار داشتند.

آن‌ها بلافاصله دست به کار شده و کار را با آوردن ایده‌های جدید، آدم‌های جدی و جذب استعداد‌های جدید از سایر جاهای هالیوود شروع کردند. «جرج

رکورد اقتصادی ساخته شده بودند و «... دیگه هیچ وقت چنین چیزهایی نمی‌بینند.»

وقایع بسیاری را می‌توان سرآغاز رنسانس انیمیشن دو بعدی به حساب آورد. جدا شدن «دان بلاث»<sup>۱</sup> و گروه جوانش که دیزنی را در ۱۹۷۹ ترک کردند، می‌توان به عنوان اولین جرقه محسوب کرد. یا تأسیس شبه فاکس یا mtv، با اختیار ساخت برنامه‌هایی فارغ از سانسورهای معمول، که لوسی و ریکی را در تخت‌های جداگانه نگه می‌داشت. شاید هم آغاز حرکت به نسلی از کودکان مربوط شود، آن‌ها به تماشاگران میان‌سالی تبدیل شدند که تفریحات کارتونی دوران جوانی برایشان نوستالژیک بود. فروپاشی کشورهای کمونیستی، نسل جدیدی از هنرمندان اروپایی شرقی را قادر ساخت با ایده‌های جدیدشان به جریان غالب فیلم‌سازی آمریکا وارد شوند؛ و خلق شبکه‌های کابلی جدید چون Nickelodeon و Cartoon Network، فرصت‌های جدیدی برای انیمیشن به وجود آورد.

تا دهه ۱۹۸۰ استودیوی والت دیزنی همچنان جایگاهی بالا و گرانبها در اذهان جامعه داشت و کارتون‌های آن رویدادهای خاصی محسوب می‌شدند. با این حال فواصل طولانی میان فیلم‌ها و برنامه‌های انگشت شمار تلویزیونی به وجود آمده بود. با وجود ایده‌های عجیب فیلم **Heavy Tvaiffc** رالف بکشی، **زیردریایی زرد**<sup>۱۱</sup> «دانینگ»<sup>۱۲</sup> و تغییرات گیشه‌ای که توسط جنگ‌های ستاره‌ای پدید آمد و فیلم هالیوودی را دستخوش تغییر ساخت، والت دیزنی هنوز مثل قلمرو زیبای خفته عمل می‌کرد. ۱۵ سال از مرگ بنیان‌گذار می‌گذشت و با این حال کارکنان دیزنی

بالایی نداشت، اما به همه اعلام کرد که اینجا استودیویی در شهر هست که می‌تواند خارج از دیوارهای استودیوی دیزنی، انیمیشنی در حد و حدود آن تولید کند. این مسأله نظر اسپیلبرگ را به خود جلب کرد. وی با بهره‌گیری از تیم انیمیشن بلاث در ایرلند، در انیمیشن بلند پر فروش ساخت: **یک داستان آمریکایی**<sup>۳۳</sup> (۱۹۸۶) و **سرزمین ماقبل تاریخ**<sup>۳۴</sup> (۱۹۸۸)، که دیزنی را با اولین چالش جدی خود از زمان فلشر به بعد، مواجه ساخت. اسپیلبرگ هم‌چنین مجموعه‌های تلویزیونی موفق‌تری برای برادران و اثر تهیه کرد، ماجراهای **تاینی تونز**<sup>۳۵</sup> (۱۹۹۰) و **انیمانیس**<sup>۳۶</sup> (۱۹۹۳) و **اپیزودهای داستان‌های شگفت‌انگیز در سگ خانواده**<sup>۳۷</sup> (۱۹۹۳) آخرین کار را هنرمند جوان دیزنی، «براد برد»<sup>۳۸</sup> کارگردانی کرده بود. کلید موفقیت این آثار، به طور آشکار داستان خوب، کاراکترهای به یادماندنی و موسیقی مناسب بود.

اولین بارقه بزرگ عصر جدید دیزنی، **چه کسی برای راجر رایت پاپوش دوخت**<sup>۳۹</sup>، ساخته ۱۹۸۸ است. «گری ولف»<sup>۴۰</sup> نویسنده، نوول «چه کسی راجر رایت را سانسور کرد» را در ۱۹۷۶ نوشته بود: «داستانی درباره کارگاه سرسخت «ریموند چندلرواری» که راز قتل یک کاراکتر کارتونی را حل می‌کرد.» استودیوی دیزنی حقوق کتاب را از ۱۹۷۸ خریده بود، اما یکی از انیماتورهای دیزنی آن زمان به من گفت: «می‌دونسی که احتمالاً هیچ وقت نمی‌سازیمش. بی خیال بابا، حق اون کتابه، «ارباب حلقه‌ها رو از ۱۹۵۰ داریم و هیچ کس هم کاری باهاش نکرده!» راجر ریت تا سال ۱۹۸۴ ته انبار خاک خورد، تا اسپیلبرگ سرانجام تهیه کنندگی فیلم را برعهده گرفت و دوستش «رابرت

لوکاس»، «استیون اسپیلبرگ» و «مارتین اسکورسزی» برای به روز درآوردن پارک‌های تفریحی دیزنی‌لند دعوت شدند. وقتی تیم ایسنر-ولز-کاتزبرگ-واحد انیمیشن را مورد بررسی قرار داد، غریزه اولیه‌شان خلاص شدن از آن بود. حتی با وجود برنامه جدید آموزشی نیز این واحد مانند گروهی از پیرمردهای سفید مو عمل می‌کرد که هر پنج سال یک بار یک فیلم بیرون می‌دهند. تا آن زمان اغلب هنرمندان عصر طلایی در گذشته بودند و به نظر می‌رسید بهترین روزهای این هنر سپری شده است. تیم مدیریت می‌توانست واحد انیمیشن را تخته کند، کاراکترها را ثبت کرده و برای ساخت کارتون‌های بنجل فوری به کشورهای دیگر بفروشد. اینجا بود که روی دیزنی مخالفت کرد- انیمیشن قلب و روح کمپانی دیزنی بود او نمی‌توانست اجازه دهد این روح از کالبد کمپانی خارج شود. در ۲۳ سپتامبر ۱۹۸۴ ایسنر، ولز و کاتزبرگ دیداری مفصل از بخش انیمیشن دیزنی داشتند. استوری برد **بازی خیابان بیکر**<sup>۴۱</sup> که بعدها **کارآگاه بزرگ موش‌ها**<sup>۴۲</sup> نام گرفت آن‌ها را تحت تأثیر قرار داد؛ قابلیت‌های انیمیشن با کیفیت بالا، متقاعدشان کرد. همان روز، ایسنر اولین یادداشت‌ها را برای سفارش راه‌اندازی یک بخش جدید انیمیشن دیکته کرد. دیزنی استودیوی استرالیای هانا-باربارا را خریده و با استودیوی «موشی شینشا»<sup>۴۳</sup> توکیو متحد شد و کار روی پروژه‌های **Gummy و Tailspin Bears** را آغاز کردند. در ابتدا اتحادیه انیمیشن لس‌آنجلس به تصمیم ایسنر برای رقابت دیزنی با هانا-باربارا می‌خندید؛ اما وقتی پای تلویزیون در میان باشد، پول هم حتمی است.

تلاش مستقل «بلاث» در نسخه خودش از سفید برفی، با نام **راز NIMH** (۱۹۸۲) فروش

چون شلپ<sup>۳۷</sup> (۱۹۸۴) را اکران کرده بود. «راجر ریبت...» به موفقیتی عظیم، چه از لحاظ منتقدان و چه از لحاظ گیشه، دست یافت؛ چهار اسکار به دست آورد و پرفروش‌ترین فیلم ۱۹۸۸ شد. این فیلم به هالیوود شکاک ثابت کرد که یک کارتون با کیفیت، بودجه بالا می‌تواند سود کلانی در بر داشته باشد، در حد فیلم‌های «آرنولد شوارتزنگر» و «تام کروز» و بدون دستمزدهای آن‌ها.

تیم انیمیشن دیزنی در شگفت بودند که آیا راجر تنها یک استثنا در الگوی عادی اکران انیمیشن بوده یا نه. فیلم بعدی، **الیور و دوستان** (۱۹۸۸)، سودی منطقی‌تر در بر داشت. ۴۶ میلیون دلار. فیلم بعدی در برنامه استودیوی دیزنی **پری دریایی کوچولو** بود که توسط «جان ماسکر»<sup>۳۸</sup> و «رن کلمتس»<sup>۳۹</sup> کارگردانی شد. این طور شایع است که جایی در دل استودیو، یادداشتی زرد و نیمه پوسیده از والت دیزنی هست که در آن قید شده کدام داستان‌های پریانی فیلم‌های انیمیشن خوبی می‌شوند و کدام یک نه. ظاهراً اولین اسم در لیست «نبایدها»، پری دریایی بوده است و بعد از آن، دیو و دلبر. اما، هی، کی وقت دارد به این چیزها فکر کند؟

برای ساخت **پری دریایی کوچولو**، کاتزبرگ با تیم موزیکال برادوی، «هاوارد اشمن»<sup>۴۰</sup> و «آلن منکن»<sup>۴۱</sup> قراردادی معتقد کرد. در حالی که تیم انیمیشن در حال پایان دادن به فیلم بود، کاتزبرگ متکبرانه اعلام کرد که فیلم اولین انیمیشن بلندی خواهد شد که ۱۰۰ میلیون دلار فروش می‌کند. ما همه فکر می‌کردیم دیوانه شده است. فیلم‌های انیمیشن چنین پول‌هایی در نمی‌آورند، حداکثر ۲۰ تا ۴۰ میلیون دلار سود می‌دهند. در ۱۹۸۹ **پری**

زمه‌کیس» (جوهر پرستیدنی، بازگشت به آینده) را برای کارگردانی‌اش دعوت کرد.

در ابتدا روی دیزنی می‌خواست متحرک‌سازی فیلم توسط واحد انیمیشن دیزنی انجام شود، اما اسپیلبرگ تصمیم گرفته بود آن رادر پارامونت کار کند و آدم‌های **Industrial Light & Magic** هم می‌گفتند می‌توانند کار را در «مارتین کانتیری»<sup>۴۲</sup> انجام دهند. سرانجام توافق بر این شد که متحرک‌سازی در انگلستان به کارگردانی «ریچارد ویلیامز»<sup>۴۳</sup>، انیماتور و کارگردان برنده اسکار با تیمی بین‌المللی انجام بگیرد. گروه عملی‌ای هم تحت نظارت اعضای کهنه کار دیزنی، «دیل» و «جین بائر»<sup>۴۴</sup>، برای کمک به پیشبرد کار در لس‌آنجلس مستقر شد.

علی‌رغم مشکلات و بدبیاری‌های گوناگون و شتاب‌زدگی دیوانه‌وار برای اتمام کار، کاتزبرگ در کنار اسپیلبرگ و او هم در کنار زمه‌کیس ایستاد، و در نتیجه پروژه با مدیریت مناسب و تقریباً بدون درگیری به پایان رسید. وقتی دیزنی ناگهان درخواست کرد که فیلم با عنوان اکران والت دیزنی توزیع شود، بحرانی ۱۱ ساعته راه افتاد، چرا که زمه‌کیس مخالف این کار بود. به یاد داشته باشید که در این زمان به لطف فیلم‌های **چون کندرمن**<sup>۴۵</sup> (۱۹۸۲) و **حفره سیاه**<sup>۴۶</sup> (۱۹۸۳)، نام دیزنی بر یک فیلم زنده، آن را از چشم مردم می‌انداخت. ایسنر و کاتزبرگ می‌خواستند از این فیلم برای فرمت نام خدشه‌دار شده دیزنی استفاده کنند، اما زمه‌کیس فکر می‌کرد این کار به شانس فیلم صدمه می‌زند. یک راه مصالحه‌آمیز، انتخاب تاج استون<sup>۴۷</sup> به عنوان توزیع کننده بود؛ شاخه فیلم‌های درجه PG دیزنی که فیلم‌هایی

در دهه ۹۰ تیم دیزنی چند تاز به یادماندنی‌ترین فیلم‌های انیمیشن عصر طلایی را ساخت: *پری دریای کوچولو* (۱۹۸۸)، *دیو و دلبر* (۱۹۹۱)، *علاءالدین* (۱۹۹۲) و *شیر شاه* (۱۹۹۴).

شیر شاه به تنهایی بیش از ۲ میلیارد دلار در سراسر دنیا فروش کرده و برای مدتی به عنوان سودآورترین فیلم همه دوران‌ها، در کنار پارک ژوراسیک ماند. این فیلم‌ها از صرفاً خوراک بچه‌ها بودن بسیار فراتر رفتند و به فیلم‌های بزرگسالان تبدیل شدند. می‌توانستید سانس آخر تعطیلات آخر هفته را به سینمای محل‌تان بروید و جمعیتی را ببینید که تمام بلیط‌ها را خریده و در صف ایستاده‌اند، بدون این که بچه‌ای در پیشان دیده شود. در سال ۹۱ *دیو و دلبر* به اولین فیلم انیمیشن در تاریخ سینما تبدیل شد که نامزد دریافت اسکار بهترین فیلم بود. نفوذی‌ها گفتند که این جایزه را در رقابتی بسیار نزدیک به *سکوت بره‌ها* واگذار کرده است.

تغییر دیگری نیز در میان هنرمندان دیزنی روی داد. در دهه ۷۰ به نظر می‌رسد تنها دل‌مشغولی هنرمندان، باز آفرینی شکوه گذشته است. این در حالی بود که بهترین آثاری که تا به حال در تاریخ انیمیشن ساخته شده همگی بیش از تولد آن‌ها ساخته شده بودند. عجیب این که، این «فرانک»<sup>۶</sup> و «اولی»<sup>۷</sup> پیر بودند، که دوست داشتند درباره فیلم‌های انیمیشن جدیدی که دیده بودند صحبت کنند. آن‌ها حتی متوجه شده بودند که دایما در فکر گذشته بودن، غلط است. حالا همه تأکیدها بر آینده و فیلم بعدی بود و به جای «والت بود چه کار می‌کرد؟» این عبارت شنیده می‌شد: «چه چیز جدیدی داریم کشف کنیم؟»

*دریای کوچولو*، ۱۱۰/۷ میلیون دلار در داخل کشور و ۲۲۲ میلیون دلار در کشورهای دیگر؛ میلیاردها دلار از طریق فروش اسباب بازی را به همراه داشته و دو جایزه اسکار به دست آورد. تا چهار سال بعد از اکران فیلم، کالاهای مربوطه *پری دریای کوچولو* طوری به فروش می‌رفتند که انگار جدید هستند. هیچ کس تا به حال چنین چیزی ندیده بود.

انیمیشن بلند، *قایق نجات موزیکال‌های برادوی* نا گرفت، که آن‌هم در سال‌های اخیر دچار رکود شده بود. کاتزنبرگ احساس کرده بود که موزیکال‌ها دومین موج دهه ۹۰ خواهند بود. هنرمندان دیزنی جوک‌های زیادی درباره کاتزنبرگ ساخته بودند که در حال مذاکره برای خرید حقوق *واگنت را رنگ کن و افق گمشده* «راس هانتز»<sup>۸</sup> است. شایعه‌ای هم از این حکایت داشت که سعی می‌کند حقوق *بانوی زیبای من*<sup>۹</sup> را برای ساختن چیزی به نام *پیشی زیبای من*<sup>۱۰</sup> بخرد.

پس از پاک‌سازی همه آدم‌های دوره ران میلر، پست‌های مختلف را با پرسنلی از برادوی پر کرد. انیماتورها به شوخی می‌گفتند که رقصندگان «تامیز اسکوتر»<sup>۱۱</sup> و نوازنده‌ها بیکار پرسه می‌زنند و مانده‌اند که چرا کسی برنامه تمرین بعدی را نفرستاده است. چرا؟ چون همه مدیر تولیدها به هالیوود رفته‌اند تا انیماتورها را شکنجه دهند.

هجوم مدیران جدید تأثیرات خوب و بدی به همراه داشت. عده‌ای این فرم هنری بامزه و جمع منحصر به فردش را درک کرده و پذیرفته بودند؛ و گروهی دیگر که ترجیح می‌دادند فقط تا خشکیدن این تب طلا آن را همراهی کنند و بعد سراغ چیزی جدی‌تر بروند.

همه این رقابت‌ها عرصه چرب و نرمی برای انیماتورهای دو بعدی باتجربه پدید آورده بود. فضاهای کاری پتو مانند و خفه، جای خود را به دفاتری با مبلمان شیک و چشم‌انداز تماشایی دادند. دستمزدها سه برابر شده و استودیوها برای به کارگیری هنرمندان با یکدیگر رقابت می‌کردند. استخدام سالانه جایگزین قراردادهای فصلی شد. دستمزدها اصلاً شباهتی به دستمزد ستاره‌های سینما نداشت، اما برای دنیای انیمیشن چشمگیری بود. استودیوها می‌خواستند با ساختن فیلمی بعد از دیگری، استعدادها را در سیستم کمپانی محبوس کنند.

دپارتمان‌های استودیوها که براساس الگوی فرانک و اولی و نه پیرمرد کار می‌کردند، به محل ظهور ستاره‌های جدید انیمیشن تبدیل شدند. «گلن کین»<sup>۳۲</sup>، «گلدبرگ»<sup>۳۱</sup>، «آندریاس دجا»<sup>۳۰</sup>، «ویل فین»<sup>۲۹</sup>، «کتی زیلینسکی»<sup>۲۷</sup>، «دانکن مارجرای بنکس»<sup>۲۸</sup>، «بروس اسمیت»<sup>۲۹</sup> و بسیاری دیگر. انیماتورها صاحب آژانس و سرویس‌های مذاکراتی شدند. وال استریت ژورنال و نیوز ویک، مقاله‌هایی را به زندگی انیماتورهای هالیوودی اختصاص دادند و انیماتورها در لیست ۱۰۰ نفر از قدرتمندترین افراد هالیوود چیزی که برای جامعه انیمیشن محلی عالی بود، این بود که استودیوهای بیشتر و بیشتری وارد انیمیشن شدند و احتمالاً مهم‌تر از آن نتایجی که نشان می‌داد هر تلاشی برای ساخت فیلمی بزرگ با تکیه بر ساخت ارزان قیمت در خارج از کشور با شکست مواجه می‌شود. فقط کار یک پارچه و با کیفیت بالا در لس‌آنجلس می‌توانست سود مالی کلان به دست بیاورد.

در همین زمان اتفاقات مهمی در بخش انیمیشن تلویزیونی دیزنی به وقوع پیوست. این واحد که کار خود را با **علاءالدین ۲: بازگشت جعفر** (۱۹۹۴) و **فیلم گوفی** (۱۹۹۵) شروع کرده بود، مجموعه‌ای از فیلم‌های بلند ویدیویی تولید کرد که بسیار سودآور بودند. نوشتن فیلم‌نامه و پیش تولید در لس‌آنجلس انجام شد و بخش اعظم کار تولید با قیمتی ارزان در خارج از کشور به اتمام رسید. موفقیت دیزنی دهان استودیوهای دیگر هالیوود را آب‌انداخت. در ۱۹۷۲، ۵۵ درصد از درآمد کل کمپانی والت دیزنی از پارک‌های تفریحی بود؛ اما در ۱۹۹۴، این ۵۵ درصد از افزایش بود.

تنها بلاث نبود که برای رسیدن به مقام دیزنی در انیمیشن بلند تلاش می‌کرد. پارامونت، وارنر، فاکس و یونیورسال نیز با استشمام بوی موفقیت، واحدهای انیمیشن‌شان را که مدت‌ها بود تعطیل بود، احیا کردند. رالف بکشی، هانا - باربرا و دیگران با کارتون‌های بلند جدید ابراز وجود کردند: **Ferngully, rover Danger field** (۱۹۹۱) آخرین جنگل باران خیز (۱۹۹۲)، بچه‌های **bebe** (۱۹۲۲)، **Cool World** (۱۹۹۲)، **روزی روزگاری جنگل** (۱۹۹۳) و **پرنسس قو** (۱۹۹۴).

فیلم‌های بلند برادران وارنر، تحت نظارت مدیر هیأت اجرایی سابق دیزنی مکس هاوارد<sup>۳۸</sup>، تشکیلاتی با کتابخانه‌ای تحقیقاتی و آرشیوی ضد رطوبت در گلندال<sup>۳۹</sup> برپا کرد. تد ترنر<sup>۳۰</sup>، غول فیلم سازی تکرو، هانا - باربرا را خریده و سعی کرد نقش والت دیزنی را ایفا کند: **کتابدار**<sup>۳۱</sup> (۱۹۹۴) و **گره‌های نمی‌رقصند**<sup>۳۲</sup> (۱۹۹۷).

چرا که نمی‌خواست کنترل این کاراکتر مهم از دستش خارج شود. وی در عوض خانواده‌ای غیر معمول به نام سیمپسون‌ها<sup>۵۵</sup> را خلق کرد؛ و به جای استفاده مرسوم از فیلم‌نامه نویسان ارزان قیمت انیمیشن‌های تلویزیونی، وارد دنیای کم‌دی نویسان موقعیت شده و نیمی از نویسندگان رده بالا را جمع آورد. گرونیگ هم چنین از تیمی متشکل از انیماتورهای مستقل و جسور استفاده کرد. «دیوید سیلورمن»<sup>۶۶</sup>، «وس آرچر»<sup>۶۷</sup>، «جیم ریردن»<sup>۶۸</sup> که از پشتیبانی کارگردان کار آزمون دیزنی، براد برد بهره‌مند بودند.

وقتی برای رفتن به لندن و کار در «راجر ریبت...» چمدان‌هایم را می‌بستم، سیلورمن با من تماس گرفت. وی در آن زمان با آرچر در لیزر مدیا<sup>۶۹</sup> کار می‌کرد؛ کمپانی کوچکی که نمایش‌های لیزری‌ای مثل **شیطان به جورجیا می‌رود**<sup>۷۰</sup> را روی دیوارهای استون مانتین<sup>۷۱</sup> اجرا می‌کرد. به من گفت که به تازگی مجموعه انیمیشن جدیدی که قرار است در ساعات پر بیننده تلویزیون پخش شود را با گرونیگ شروع کرده است و این که اسم مجموعه **سیمپسون‌ها** خواهد شد. ابتدا شک داشتم دعوتش را قبول کنم، چرا که از زمان **Top Cat** در دهه ۶۰، هیچ مجموعه انیمیشنی‌ای از این دست خوب جواب نداده بود به علاوه فکر می‌کردم اسم مجموعه هم هیچ چیز خاصی ندارد... چه اشتباهی می‌کردم!

**سیمپسون‌ها** تبدیل به یک پدیده شدند؛ و برای بیش از یک دهه موفق‌ترین مجموعه تلویزیونی بودند. نویسندگان آن «کونان ابرین»<sup>۷۲</sup> و «لری دوپل»<sup>۷۳</sup>، کار را ترک کردند، اما خون تازه‌ای به مجموعه تزریق شده و کار ادامه یافت. در ۱۹۹۲،

لس آنجلس شروع به جذب بهترین استعدادهای انیمیشن جهان برای بهبود بخشیدن کارکنان خود کرد. به یاد می‌آورم که در ۱۹۷۷، لهجه نیویورکی من، خارجی‌ترین صدایی بود که در استودیو شنیده می‌شد. در ۱۹۹۰، استودیوهای هالیوود، اتحادیه بین‌المللی‌ای از هنرمندان بود: فرانسوی، ایرلندی، هلندی، ویتنامی، کره‌ای و بلغاری. دو انیماتور کروات عملاً از خندق‌های خط مقدم جنگ‌های داخلی یوگسلاوی در رفته و مستقیم به دیزنی لند پرواز کرده بودند.

در سال ۱۹۷۹، تعداد اعضا صنف انیمیشن محلی به ۱۹۸۵ عضو فعال رسید. بعد از اعتصاب‌ها و رکود، این عدد تا سال ۱۹۸۷ به ۷۱۵ نفر تقلیل یافت. تا ۱۹۹۴ به بالاترین زمان خود، یعنی ۳۰۰۰ عضو رسید. اتحادیه انیماتورها، آسیفای هالیوود که تا ۱۹۸۵ به ۱۱۵ علاقه‌مند و چند کهنه کار قدیمی تنزل یافته بود، اکنون ۳۰۰۰ عضو داشت. با شکست تجاری یک فیلم، استودیوها انگیزه بیشتری می‌یافتند تا به سر میز برگشته و تلاش جدیدی را آغاز کنند. محدودیتی وجود نداشت و به نظر می‌رسید که دوران خوش برای ابد ادامه داشته باشد.

### قسمت دوم:

در سال ۱۹۸۷ «جیمز بروکس»<sup>۷۴</sup> تهیه کننده، کارتونیست **ال وای. ویکلی**<sup>۷۵</sup>، **مت گرونیگ**<sup>۷۶</sup>، را به کار گرفت تا مجموعه‌ای انیمیشنی برای فاکس بسازد. در ابتدا فاکس می‌خواست گرونیگ از خرگوش معروف خودش بینکی<sup>۷۷</sup>، کاراکتر معروف کمیک استریپ زندگی در جهنم<sup>۷۸</sup> استفاده کند؛ اما گرونیگ میلی به این کار نداشت،



ازدیاد ناگهانی شبکه‌های کابلی به معنای کاهش بها از سوی اسپانسرها بود. تماشاگران کودک که زمانی تنها اسکوبی - دو یا هیمن را تماشا می‌کردند، حالا در میان ده‌ها شبکه پراکنده شده بودند: شبکه کارتون، Kids WB، Nick، دیزنی، بومرنگ، دیسکاوری بچه‌ها و غیره. تهیه‌کنندگان مجموعه‌های انیمیشن دیگر نمی‌توانستند قیمت‌ها را از آگهی دهندگان بخواهند.

مقالات دولتی با قانون برنامه‌های تلویزیونی کودکان که در ۱۱ جولای ۱۹۹۶ رسماً اعلام شد، برنامه‌های انیمیشنی صبح‌های یکشنبه را به شدت تحت تأثیر قرار دادند. اعمال نفوذ بلند مدت گروه‌های فشاری چون Action for Children's Television (ACT) چنان محدودیت‌های شدیدی بر برنامه‌سازی کودکان تحمیل کرد، که شبکه‌های قدیمی فوراً اکثر تولیدات انیمیشن خود را به کلی متوقف کردند. («پگی چارن» ریاست ACT به طور خاصی برنامه‌های انیمیشن را مورد انتقاد قرار می‌داد). اکثر این شبکه‌ها متوجه برنامه‌های ورزشی و مجموعه‌های خبری شدند. بنابراین اغلب تماشاگران به ایستگاه‌هایی چون نیکودئون و کانال دیزنی رو آوردند.

درآمد حاصله از برنامه‌های یکشنبه صبح تلویزیون که زمانی محصول اصلی و معتبر صنعت انیمیشن محسوب می‌شد، دچار تنزل گشت. جالب این بود که تماشاگران کانال‌های کابلی جدید، طرفدار مجموعه‌هایی چون لیتستون‌ها و space Ghost بودند که زمانی مجموعه‌های محبوب والدین‌شان به شمار می‌آمدند. یکی دیگر از تأثیرات قانون برنامه‌سازان کودک این بود که

وقتی که جرج بوش پدر در سخنرانی‌اش درباره ارزش‌های خانوادگی، با سخنرانی تحقیرآمیز از سیمپسون‌ها یاد کرد و گفت: «من ارزش‌های **والتون‌ها**<sup>۷۴</sup> را ترجیح می‌دم، نه سیمپسون‌ها!» مردم با رأی دادن به رقیبش، بیسل کلیتون، عکس‌العمل نشان دادند.

برهه جدیدی در انیمیشن تلویزیونی آغاز شده بود. **سیمپسون‌ها**، **رن و استیپی**<sup>۷۵</sup>، ساخته «جان کریک فالوسی»<sup>۷۶</sup> (۱۹۹۱)، تولید لیکوئید تلویژن<sup>۷۷</sup> شاخه انیمیشنی مستقل **Aeon Flux: mtv** ساخته «پیتز چانگ»<sup>۷۸</sup> (۱۹۹۵)، **بیویس و بات‌هد**<sup>۷۹</sup> ساخته «مایک جاج»<sup>۸۰</sup> (۱۹۹۲)، الهام بخش و ترغیب کننده مقلدان بسیاری شدند.

«کلاسیکی سوپر»<sup>۸۱</sup> اولین تهیه‌کننده سیمپسون‌ها بود، اما بعد از آن که مجموعه به رومن فیلم<sup>۸۲</sup> منتقل شد، وی مجموعه‌های **روگرت‌ها**<sup>۸۳</sup> و **تمشک‌های وحشی**<sup>۸۴</sup> را شروع کرد.

شبکه **Cartoon Network** کار خود را در سال ۱۹۹۰ آغاز کرد و تماشاگران جدیدی برای مجموعه‌های قدیمی دهه هفتادی هانا - باربرا، مثل **Super Friends** و **شبح فضایی**، به دست آورد. «فرد سینت»<sup>۸۵</sup> برنامه کوتاهی برای هانا - باربرا ساخت تا عصر را برای فیلم‌های گسترده‌تر سازد. این برنامه مجموعه‌ای از برخی فیلم‌های موفق تجربی و دانشجویی را معرفی می‌کرد: آزمایشگاه دکستر<sup>۸۶</sup>، جانی براو و **Power Puff Girls**.

تلویزیون علاوه بر ساعات عادی خود، در ساعات پر بیننده و آخر شب هم چنین مجموعه انیمیشنی معروف را پخش کرد. کانال دیزنی و Nickelodeon در ۸۰ کشور جهان ۲۴ ساعته برنامه پخش می‌کردند.

هیچ چیزی که قدری از بالاتر باشد، حق تبلیغ شدن در برنامه‌های کودکان را نداشت.

در سال ۱۹۸۷ و با اکران فیلم *آکیرا*<sup>۸۷</sup> ساخته «اتومو»<sup>۸۸</sup> توسط کمپانی استریم لاین<sup>۸۹</sup> جری بک<sup>۹۰</sup>، انیمه ژاپن که از دوران *Gigantor* از سینماهای آمریکا ناپدید شده بود، دوباره رواج یافت. خیلی زود ویدیو کلوب‌ها که تنها یکی دو عنوان انیمه داشتند، بخش‌های کاملی را به فیلم‌های ویدیویی انیمه و مانگا اختصاص دادند.

وقتی با اریک گلدبرگ روی *Looney tunes Baelcin Action* کار می‌کردم روزی اتفاقی دو انیماتور جوان را در اتاق سنت دیدم که درباره حرکت صحنه‌ای از باگزبانی مشغول جر و بحث بودند. به آن‌ها گفتم: «بچه‌ها، بس کنین و درک کنین کجا هستین - انیماتورهای وارنر هستین، توی هالیوود، که در این باره کشیدن یا صفحه خوب باگزبانی بحث می‌کنین، قدر این لحظه رو بدونین. تو سال‌های ۷۰ ما خوب همچین کاری رو هم نمی‌دیدیم، ممکنه دیگه هم هیچ وقت پیش نیاد.»

پایان یافتن رنسانس دوم انیمیشن زمانی آغاز شد که فرانک ولز در دوم آوریل ۱۹۹۴ برای گذراندن تعطیلات و اسکی به سفر رفت. ولز از دوستداران جدی اسکی بود و برای اجتناب از صفوف طولانی انتظار برای بالا رفتن پیست، یک هلی‌کوپتر شخصی اجاره کرده بود تا بتواند به دور افتاده‌ترین سراسی‌های مناسب پرواز کند. آن روز صبح هلی‌کوپتر «بیلی جوئل»<sup>۹۱</sup> و همسرش، «کریستی برینکلی»<sup>۹۲</sup> در میانه پرواز دچار نقص موتور شده بود، ولی ولز تصمیم گرفت که به سراسی‌یی مورد علاقه‌اش برسد. دوستش

کلینت استیوود قرار بود آن روز صبح همراهش برود، ولی در آخرین دقیق قرارش را لغو کرد، وقتی هلی‌کوپتر ولز از بین ارتفاعات پوشیده از برف بالا و بالاتر می‌رفت، تکه‌ای از یک تنده معلق کنده شده، گلوله‌ای از برف به درون لوله هوای هلی‌کوپتر مکیده و موتور را از کار انداخت.

هلی‌کوپتر سقوط کرده و منفجر و ولز درجا کشته شد. مرگ وی امواج شوکی در تمامی مراکز قدرت هالیوود منتشر کرد و حفره‌ای عمیق در مدیریت کمپانی دیزنی برجای گذاشت. پس از آن که اندوه اولیه سپری شد، طبیعتاً فرض کردند که جفری کاتزبرگ، مایکل ایسنر و یا روی دیزنی جای ری را خواهند گرفت. اما در کمال ناباوری خصومت میان کاتزبرگ و ایسنر بالا گرفت. مدیران اجرای انیمیشن، از جمله «پتر اشنایدر»<sup>۹۳</sup> و «تام شسوماخر» این وسط گیر افتاده بودند. کلمات رمز آن‌ها برای این تبادل آتش این بود: «مامان و بابا باز دارن دعوا می‌کنن». عاقبت در اواخر جولای ۱۹۹۴ درست زمانی که شیرشاه در حال فتح گیشه بود کاتزبرگ اعلام کرد که از حق قرارداد خود استفاده کرده و کمپانی والت دیزنی را ترک می‌کند. هنرمندان بخش فیلم بلند حیرت‌زده بودند. حالا چه اتفاقی می‌افتاد؟

در اوایل ۱۹۹۵، کاتزبرگ، استیون اسپیلبرگ و «دیوید گفن»<sup>۹۴</sup> دریم ورکس SKG را با انیمیشن به عنوان محور مرکزی‌اش، تأسیس کردند. اسپیلبرگ از قبل استودیوی انیمیشنی با نام امبلیمیشن<sup>۹۵</sup> در لندن داشت که فیلم‌های بلند *داستان آمریکایی*: *فیدل به غرب می‌رود* (۱۹۹۱) و *ما برگشته‌ایم* (۱۹۹۳) را ساخته بود. او فیلم‌های دان بلاث، *یک داستان آمریکایی* (۱۹۸۶) و *سرزمین ماقبل*

سرمایه‌گذاری‌های کلانی انجام می‌دادند. فرانک توماس انیماتور قدیمی، آهی می‌کشید و می‌گفت: «میدونی فرق ۱۹۴۰ و الان چیه؟». اون موقع برای هر ۵۰ انیماتور به وکیل وجود داشت، الان برای هر انیماتور ۵۰ تا وکیل!

در سال ۱۹۷۷، بودجه موزیکال *Raggedy Ann & Andy* از ۴/۹ میلیون دلار فراتر رفت و ساخت *نجات دهندگان* دیزنی ۱۷ میلیون هزینه برداشت. تا سال ۲۰۰۰ بودجه فیلم‌های انیمیشن *دقیقه‌ای یک میلیون* برآورد شده بود؛ و بودجه‌های ۱۴۷ تا ۲۰۰ میلیون دلاری نامعمول نبودند، بدون در نظر گرفتن این که فیل با مداد و دست کشیده و رنگ‌آمیزی شده یا با کامپیوتر.

درخواست مالکان شرکت‌ها و سهام‌داران این بود که هر فیلم بی‌پایه از فیلم قبلی پرفروش‌تر باشد. استودیوهای انیمیشن اجازه نداشتند فیلم‌های کوچک بسازند. فیلم‌سازان زنده می‌توانستند یک فیلم پرفروش داشته باشند، سپس یک شکست و بعد به شیوه دلخواهشان ادامه دهند. فیلم *شهرت‌آوری چون پرها گریه نمی‌کنند*<sup>۹۶</sup> (۱۹۹۹) در خلال انجام کارهای کوچک مورد تشویق فراوان قرار بگیرد؛ اما همان لحظه‌ای که ثابت می‌شد یک فیلم انیمیشن در گیشه شکست خورده، صاحب‌نظران شروع به نوشتن سنگ نوشته گور برای کل صنعت انیمیشن می‌کردند. تیم *پوکوهانتس* (۱۹۹۵) بعد از سر به فلک کشیدن فروش *شیرشاه* به ۱۰۰ میلیون دلار در تنها ۱۰ روز، واقعاً دچار افسردگی شده بودند. درست مثل این بود کم‌دینی باشی که برنامه‌ریزی شده باشد بعد از معروف‌ترین و قوی‌ترین کم‌دین،

**تاریخ** (۱۹۸۸) برادران وارنر و مجموعه‌های موفق تلویزیونی **تاینی تونز** و **انیمانیاکس** را نیز تهیه کرده بود. اسپیلبرگ برای تأسیس دریم ورکس، استعداد‌های اروپایی را به عنوان هسته مرکزی از امپلیمیشن دعوت کرد و کاتزبرگ هم شروع به جلب استعداد‌های انیمیشن از دیزنی کرد.

با ورود به قرن جدید، بودجه‌ها و سطح کارکنان فیلم‌های انیمیشن افزایشی ناگهانی یافت. این سنتی قدیمی در انیمیشن شده است که هر وقت به نظر برسد استودیویی به موفقیت رسیده، بلافاصله یک ساختمان بزرگ و گران‌قیمت خریده و شروع به ریخت و پاش می‌کند، تا جایی که هزینه نگهداری این تشکیلات خفه‌اش کند. درست مثل قلعه‌هایی ساخته از شن، که با اولین موج اقیانوس فرو می‌ریزند.

وقتی هانا-باربرا در اوج خود بود، حداقل تعداد کارکنان را داشت. حتی استودیوی انیمیشن دیزنی نیز در دوران ران میلر، تنها سه ناظر کلی و یک نفر مسئول تجهیزات داشت که مداد و کاغذ را به دست انیماتور‌ها می‌رساند. حالا در هالیوود هر دپارتمان مجزای استودیو، به یک مدیر تولید، یک هماهنگ‌کننده تولید، دو مدیر دستیار تولید و انبوهی از دستیاران وی نیاز داشت.

کامپیوترها و سیستم‌های ردیابی تقریباً مخصوص هر فیلمی طراحی و ساخته می‌شدند. به جای استخدام یکی دو دانشور که همیشه می‌دانستند جای هر کدام از ۱۵۰۰ صحنه یا بیشتر در کانال اطلاعاتی کجاست، استودیوها سیستم‌های ردیابی کامپیوتری‌ای با هزینه‌ای کمتر شکن سفارش داده و برای پشتیبانی تکنولوژیکی و کارکنان اضافی برای وارد کردن اطلاعات به آن‌ها،

روی صحنه بروی، همه فشار شدید کار را حس می‌کند. «بزرگ‌تر - بهتر - سریع‌تر - ارزان‌تر» هنرمندان از کار بیش از حد در زجر و شکنجه بودند. بیماری‌های حرکتی مچ و سندرم tunnel مچ دست کاملاً معمول بود. در این میان تعدادی از تهیه‌کنندگان که اکثرشان کاملاً بدون آگاهی از روند ساخت انیمیشن وارد این حرفه شده بودند، درآمد‌هایی کلان به دست آوردند.

با نزدیک شدن به هزاره جدید، ذائقه‌ها تغییر کرد و تماشاگر جهانی سرانجام از رژیم تکراری موزیکال‌های کارتونی برادوی خسته شد. در نمایش‌های آزمایشی، تماشاگران با شنیدن اولین نت‌های پیانو که سکانس آوازی طولانی قریب‌الوقوعی را نوید می‌داد، با صدای بلند نالیدند! استودیوها در تقلا برای جست‌وجوی فرمولی موفق، سعی کردند انیمه آمریکایی - ماجراهای اکشن به سبک ژاپنی - خلق کنند؛ اما ذات انبوه‌سازی هالیوودی انیمیشن هرگز نمی‌تواند شکنندگی یا سکس تلویحی انیمیشن ژاپن را داشته باشد. در بسیاری از انیمه و مانگاهای ژاپنی، کاراکترها برای خلق موجوداتی روباتی کشته یا مثل می‌شوند (مانند روح در صدف مامورا اوشی ای)<sup>۳۷</sup>. ولی هر چقدر هم که سکانس فیلم هالیوودی مهیج باشد، هیچ‌کس به طور جدی باور نمی‌کند یک کاراکتر دیزنی یا وارنر بمیرد.

علاوه بر آن جلوه‌های ویژه بصری دیجیتالی جدید مرزهای میان فیلم زنده و انیمیشن را از میان برده‌اند. اگر فیلم زنده مهاجم مقبره (۲۰۰۱) و کارتون آتلانتیس (۲۰۰۱) هر دو یک داستان را دنبال می‌کردند، به جز این که یکی یک «آنجلینا

جولی» سکسی داشت و دیگری نه! فکر می‌کنید پسرهای جوان به دیدن کدام یکی می‌رفتند؟ بنابراین فیلم‌های جدید یکی یکی در کسب و تکرار موفقیت چشمگیر شیرشاه ناکام ماندند. دایناسور (۲۰۰۰)، آناستازیا (۱۹۹۷) لباس جدید امپراطور (۲۰۰۰)، راهی به سوی الدورادو (۲۰۰۰)، آتلانتیس (۲۰۰۱)، غول آهنی (۱۹۹۹)، تایتان A.F. (۲۰۰۰)، Osmosl's Jons (۲۰۰۱)، سیاه‌ره گنج (۲۰۰۲)، سندباد (۲۰۰۴)، خانه روی تپه (۲۰۰۴)، لونی تونز به آمریکا برمی‌گردند (۲۰۰۳). همه این فیلم‌ها بین ۵۰ تا ۲۰۰ میلیون دلار هزینه داشته و به هزار و یک دلیل ضعیف عمل کرده‌اند.

در حالی که فیلم‌های دو بعدی به بک و بک افتاده بودند، استودیوهای CGI مانند پیکسار، پشت سر هم فیلم‌های پر فروش تولید می‌کردند. داستان اسباب بازی ۱ و ۲، عصر یخی و شرک، برای CGI افتخار و اعتبار به ارمغان آورده و فیلم‌های روگرت‌های کلاسیکی سوپر نشان دادند که حالا می‌توان خارج از کشور هم فیلمی پر فروش ساخت. CGI هم‌چنین توانست تبلیغات را تحت تسلط خود بگیرد. استودیوهای بزرگ، در جست‌وجو برای کسی که برای اف‌ت سرمایه‌شان مورد سرزنش قرار بگیرد، به هنرمندان معروف‌شان رو آوردند. هزینه‌های کار، یعنی همان دستمزدهای کلان، حالا در رسانه‌ها به عنوان دلیل اصلی شکست فیلم‌ها عنوان شد. در حالی که نمی‌توان همه هزینه‌ها را به حساب دستمزد انیماتورها گذاشت. حتی اگر دستمزد سال ۱۹۸۸ را دو برابر کنیم، به ۲۰ میلیون دلار می‌رسد، نه ۲۰۰ میلیون.

استناد به یکی از شروط بازنشستگی مدیران، روی را به زور از هیأت مدیره بیرون کرد. در ۳۰ نوامبر ۲۰۰۲، روی دیزنی و «استنلی گلد»<sup>۱۰۰</sup> وکیل خانوادگی دیزنی، پس از فشار موجود برای کناره‌گیری، استعفا داده؛ و مبارزه مردمی پر حرارتی برای بر کنار کردن ایسنر از ریاست را شروع کردند. وب‌سایتی با نام [Sanedisney.com](http://Sanedisney.com) راه‌انداختند که هزاران کارمند دیزنی و علاقه‌مندانشان دائماً آن را می‌خواندند. جلسات سهامداران کمپانی تبدیل به صحنه‌های مشاجراتی خشمگینانه شده بود. چون بخش فیلم بلند به قلب روی خیلی نزدیک بود، بسیاری از انیماتورها کنار گذاشته شدن ایسنر از گروه دو بعدی را شیوه روی برای انتقام گرفتن از او تعبیر کردند.

مسئله دیگری نیز در مدیریت پیش آمده بود: توجهی که انیماتورها به خصومت کاتزنبرگ - ایسنر و دعوای جدید روی دیزنی و ایسنر نشان می‌دادند، اوقات مدیریت را نسبت به هنرمندان مشهور تلخ کرده بود. استودیو شروع کرد به کم کردن ارزش انیماتور و اجرا کننده و در عوض در جست‌وجو برای شیوه‌های ارزان‌تر به حرکت درآوردن کاراکتر برآمد. با انیماتور به عنوان کارمند و یا تکنسین رفتار می‌شد و نه بیشتر از این. مدیران جدیدی که به دیزنی دعوت می‌شدند تازه از مدارس هنری بیرون آمده بودند و به کمبود درک‌شان از رسانه‌ای که مسئولیتش را برعهده می‌گرفتند، می‌نازیدند. ممکن بود فیلم با کیفیت بالایی چون *لیلو و استیج* (۲۰۰۲) و یک کار سریع و بنجل را تماشا کرده و هیچ تفاوت قابل ملاحظه‌ای بین‌شان نبینند. این کار

قلعه‌های شنی شروع به فرو ریختن کردند. پس از *Cool World* بکشی، پارامونت واحد انیمیشن را تعطیل کرد؛ فاکس قرن بیستم پس از یک همکاری ده ساله، از استودیوی فونیکس دان بلاث خلاص شد و به تلاش‌های سه بعدی کامپیوتری‌اش چسبید. پس از ناامیدی‌های مالی در جست‌وجوی *کاملوت*، غول آهنی و از فریس جونز، برادران وارنر بخش فیلم‌های بلندشان را متوقف کرده و تصمیم گرفته شد که پس از آن مثل استودیوی تولید فیلم زنده اداره شود. ساختمان انیمیشن وارنر در شرمین اوکز<sup>۹۸</sup> ناچار شد فضای اداری‌اش را به مجموعه‌هایی چون *مجرد*<sup>۹۹</sup> واگذار کند تا از عهده پرداخت اجاره‌اش برآید.

دریم ورکس فهرست بلند بالا و بلند پروازانه‌ای از فیلم‌های انیمیشن برای تولید آماده کرده بود. *اولین تلاش بزرگ، پرنس مصر* (۱۹۹۸) خوب فروخت اما نه عالی، راهی به سوی *الدورادو* (۲۰۰۱) و *اسپریت* (۲۰۰۲)، ناامید کننده بودند و *سندباد* (۲۰۰۳) با شکست مواجه شد. تلاش‌های دریم ورکس در انیمیشن تلویزیونی - *Father&thePrid* و *Toonsylvania.InvasionUSA* نیز شکست خوردند.

این تلاش‌های CGI آن‌ها از طریق ارتباط با خامه قدیمی گرافیک کامپیوتری معظم، *Pacific Data Image* بود که موفقیت‌های بزرگ‌شان را رقم زد: *شرک* (۲۰۰۱) و *شرک II* (۲۰۰۴) و *ماداگاسکار* (۲۰۰۵). پس از شکست *سندباد*، کاتزنبرگ انیمیشن دستی را «چیزی متعلق به گذشته» خواند.

در سال ۲۰۰۲، اختلاف جدیدی میان روی دیزنی و ایسنر به وجود آمد. مایکل با

انیمشین‌های دیزنی را مورد انتقاد قرار داده و آخرین فیلم‌هایشان، سیاره گنج و برادر خرس را «فاجعه» و دنباله‌سازی‌های نازل استودیوشان را «خجالت‌آور»، خواند.

در ۳ مارس ۲۰۰۴ و در جلسه سالیانه سهام‌داران در فیلادلفیا، ۴۳ درصد از سهام‌داران رأی دهنده، کناره‌گیری ایسنر را خواستار شدند. این بالاترین درخواست بدون رأی‌گیری است که تا کنون در جلسه سهام‌داران آمریکا دیده شده است. جلسه از طریق اینترنت در استودیوی دیزنی / بریناکس<sup>۱۶</sup> پخش می‌شد و کارکنان دفتری با دیدن خبرها به شادمانی پرداختند. روز بعد ایسنر پس از ۲۱ سال از ریاست کمپانی والت دیزنی برکنار شد.

در اوایل اکتبر ۲۰۰۵ «رابرت ایگار»<sup>۱۷</sup> جانشین وی شده و روی دیزنی مجدداً به سمت هیأت مدیره دیزنی منصوب گشت. در ژانویه ۲۰۰۶ دیزنی و پیکسار اعلام کردند که مجدداً قرارداد خواهند بست: کمپانی دیزنی، پیکسار را خواهد خرید و «جان لستر»<sup>۱۸</sup> و «اد کتمول»<sup>۱۹</sup>، سرپرستی فیلم‌های بلند را برعهده خواهند گرفت. لستر اعلام کرد تولیدات نازل پایان یافته‌اند و زیر ساخت اجرایی عریض و طویل اصلاح خواهد شد. شایعاتی در جریان بود، که جنگ سالاران پیکسار قصد دارند صرفاً برای اثبات این که هنوز امکان ساختن فیلم‌های دو بعدی وجود دارد، انیمیشنی دو بعدی در دیزنی بسازند. دو کارگردان قدیمی، ماسکر و کلمنتس به زودی سر میزهایشان برگشتند. دوستان روی دیزنی به او هشدار دادند زیادی از خوشحالی بالا و پایین نپرد و

آن‌ها را قادر ساخت سکان هدایت دیزنی را با وجدانی آسوده به دست بگیرد.

استودیوی والت دیزنی در ابتدای سال ۲۰۰۳، ۱۴۰۰ نفر از کارمندان را اخراج کرده و شاخه‌های انیمیشن را در پاریس، توکیو و اورلانه تعطیل کرد. در سال ۲۰۰۶ دیزنی استرالیا هم بسته شد. هنرمندانی که آوریل، بل جینی و موفاسا را خلق کرده بودند، اخراج شدند. هنرمندان دیزنی ۲۵ مارس ۲۰۰۲، روزی را که برنامه‌های اخراج بزرگ آشکار شد از یاد نخواهند برد. در سپتامبر ۲۰۰۵، «جان ماسکر» و «روی کلمنتس»، کارگردانان کهنه‌کار و خالقان پری دریایی و علاءالدین از کار برکنار شدند. مهمانی خداحافظی آن‌ها در کار اثر ساختمان انیمیشن‌های بلند برگزار شد. سرپرست استودیو، «دیوید استانتون»<sup>۲۰</sup> اظهار داشت: «می‌دونم که جان و روی هنوزم فیلم‌های کلاسیک دیگه‌ای تو خودشون دارن!». اما این فیلم‌ها در آینده نزدیک در دیزنی ساخت نخواهند شد.

افکت انیماتور اخراجی، «دن لاند»<sup>۲۱</sup> و همکارش «تونی وست»<sup>۲۲</sup>، مستندی از تجربیاتشان با عنوان «به رویاپردازی ادامه بده، خوش خیال احمد»<sup>۲۳</sup> ساختند. این فیلم در یکی از گردهمایی‌های سهام‌داران در میناپولیس به نمایش گذاشته شده و با تشویق شدید حاضران روبه‌رو شد. در ۲۹ ژانویه ۲۰۰۴، پس از ۱۰ ماه مذاکرات طاقت‌فرسا، پیکسار اعلام کرد که از هر گونه مذاکرات دیگری برای قرارداد با دیزنی خودداری خواهد کرد. شش روز بعد رییس پیکسار، «استیو جابز»<sup>۲۴</sup>،

- 1- Tom Sito
- 2- Ariel
- 3- Stimpy
- 4- National Asso..... B
- Advertisers
- 5- Mel Blank
- 6- Ralph Bakshi
- 7- Jane Foray
- 8- Herb Klynn
- 9- Tex avery
- 10- Don Bluth
- 11- Yellow Sun.....
- 12- Dunning
- 13- roy.E.Disney
- 14- Roy . U. Disney
- 15- Ron Miller
- 16- Shamrock
- 17- Frank Wells
- 18- Michael Eisner
- 19-jefrey Katzenberg
- 20-Basil of Backer Street
- 21-The Great Mouse Detection
- 22-Mushi Shinsha
- 23-An American Tale
- 24-Land B..... Time
- 25-Tine Toons
- 26-Animaniacs
- 27-The Family Dog
- 28-Brad Bird
- 29-Gary Wolf
- 30-Who Framed Roger Rabbit
- 31-Martin Country
- 32-Richard Williams
- 33-Dale & Jane Baer
- 34-Cender Man
- 35-Black Hole
- 36-TouchStone
- 37-Splash

خودش را اذیت نکند.

خوب، آیا انیمیشن سنتی واقعاً چیزی متعلق به گذشته است؟ و یا مثل موسیقی سنتیتک، آیا بالاخره تماشاگران از برق و لعاب درخشان کارهای کامپیوتری خسته شده و بر سازهای اصیل روی می آورند؟ در زمان نوشتن این مقاله مدعیان اسکار ۲۰۰۶ شامل یک فیلم استاپ موشن، **والاس و گرومیت**، یک فیلم سنتی؛ **قلعه متحرک هاول** و یک فیلم عروسکی؛ **عروس مرده** می شود. شنیده ام یکی از مسوولان کامپوزیت به شوخی گفته: «خوب، حدس می زنم CG هم مرده!» رنسانس بزرگ انیمیشن دو بعدی الان به تاریخ پیوسته، اما آینده همچنان گنگ و نامعلوم است. شاید فیلم های بلند و تلویزیونی دوبعدی موفق ساخته شود، اما انتخابی التقاطی و عمدی خواهد بود؛ مثل ساختن فیلمی سیاه و سفید. بله، انیمیشن باز هم وجود خواهد داشت، به شوق خواهد آورد و سرگرم خواهد کرد؛ اما شاید دیگر هرگز دوران استودیوهای بزرگ با صدها هنرمند مداد به دست، آن گونه که در خلال رنسانس بزرگ و اخیر دوبعدی حاکم بود، تکرار نشود.

اما آن روزهای دهه ۷۰ هم به ما می گفتند که هیچ وقت تکرار نخواهد شد.

تام سیتو انیماتور، آموزگار و از مؤسسان **Gangs & Seven Animation** لس آنجلس است. کتاب جدید وی، «ترسیم خط: داستان ناگفته انیمیشن» قرار است پاییز امسال توسط انتشارات دانشگاه کنتاکی به چاپ برسند.

بی نوشت ها:

- 38-John Musker  
 39-Ron Clements  
 40-Huward ashman  
 41-Alan Menkan  
 42-Ross Hunter  
 43-My Fair Lady  
 44-My Fair Kitty  
 45-Timo Square  
 46-Frank [Thomas]  
 47-Olie [Johnson]  
 48-Max Howard  
 49-Glendale  
 50-Ted Turner  
 51-Pagemaster  
 52-Cat`s Don`t Dance  
 53-Glen Kean  
 54-Eric Goldberg  
 55-Andreas Deja  
 56-Will Finn  
 57-Kathy Zeilinski  
 58-Duncan Marjoribanks  
 59-Bruse smith  
 60-James Brooks  
 61-L.A. Weekly  
 62-Matt Groening  
 63-Binky  
 64-Life in ttell  
 65-Symp Sons  
 66-David Silverman  
 67-Wes Archer  
 68-Jim Rearden  
 69-Laser media  
 70-Devil goes Down to georgia  
 71- Stone Mountain  
 72- Conan O`brian  
 73- Larry Doyle  
 74-Waltons  
 75-Ren & Stimpy
- 76-John Kricfalusi  
 77-Liquid Television  
 78-Peter Chung  
 79-Beavis & Butt- Head  
 80-Mike Judge  
 81-Klasky Csopo  
 82-Roman Film  
 83-Rograts  
 84-Wild phornbennies  
 85-Fred Seibent  
 86-Dexter`s Lab  
 87-Akira  
 88-Otomo  
 89-Streamline Productions  
 90-Jerry Beck  
 91-Billy Joel  
 92-Chirstie Brinkley  
 93-Peter Schneider  
 94-David Geffen  
 95-Amblimation  
 96-Boys Don't Cry  
 97-Mamoru Oshii  
 98-Sherman Oaks  
 99-Bachelor  
 100-Stanley Gold  
 101-David Stainton  
 102-Dan Lund  
 103-Tony West  
 104-Dream on/ Silly Dreamer  
 105-Stene Jobs  
 106-Brubanks  
 107-Robert Igar  
 108-John Lasseter  
 109-Ed Catmul