

● نوشته: دنیس وپمن
Witty World No. 16/ Summer 1993
by Dennis Wepman

پیشگامان بزرگ نقاشی متحرک



پیشینه کاری ۶۵ ساله فریز فری لنگ^۱ سرتاسر تاریخ این وسیله ارتباط جمعی را از آغازش که به صورت تاتری نوظهور بوده تا دوره طلایی آن و از آنجا تا عصر سریالهای مخصوص تلویزیونی نوستالژیک به هم مربوط ساخته است. در طول این راه، او نامزد ۱۰ جایزه آکادمی بوده است و ۵ جایزه اسکار و دو جایزه تلویزیونی امی^۲ را از آن خود ساخته است. او به عنوان تولید کننده، کارگردان، نویسنده و متحرک‌ساز مسئول حداقل ۵۰۰ فیلم کوتاه نقاشی متحرک بوده و شخصیت‌های فناناپذیری را در صحنه نمایش آفریده یا هویتی مشخص به آنها داده است، شخصیت‌هایی مانند باگزیانی، دافی داک، پورکی پیک، اسپیدی گونزالس، یوسمیت سام، المیر

او ۶۲ فیلم نقاشی متحرک کوتاه با گزبانی و ۱۰۶ فیلم کوتاه در مورد کارتون‌های سیلویستر و توتنی که به وسیله کمپانی برادران وارنر تولید شده‌اند، را کارگردانی کرده است. بین سالهای ۱۹۴۳ تا دهه ۸۰ او مسئول تولید ۷۳ فیلم کارتون بوده است. او هرگز از خودش تعریف نکرده است و ترجیح داده است کارهایش به جای وی سخن بگویند. کمی پیش از یک سال پیش او از نیویورک دیدار نادری کرد و در آنجا نمایشگاهی از آثار اصلی نقاشی متحرکش را در گالری سیرکل انیمیشن^۳ و هنر کارتون به تماشا گذاشت و موافقت کرد برخی از حقایق در مورد پیشینه و سوابق کاری‌اش را بیاورد و به «وبتی ورلد» به عنوان مقاله اهداء کند.

فری لنگ مردی متواضع است که خود و خدمات خود را جدی نمی‌گیرد و از غلو در مورد خود و کارهایش دوری می‌کند. با اندیشه می‌گوید: «من به تقدیر معتقدم و واقعاً فکر می‌کنم من هیچ دخالتی در آنچه برابم در طول زندگی اتفاق افتاده نداشته‌ام. تنها اتفاق افتاده‌اند.»

فری لنگ هنگامی وارد حرفه نقاشی متحرک شد که این صنعت دوران کودکی‌اش را می‌گذراند و او نیز خود بسختی دوران کودکی خود را پشت سر گذاشته بود. او در سال ۱۹۰۶ در کانزاس سیتی به دنیا آمد و از مرکز دنیای هنر بسیار دور بود. او می‌گوید: «من آرزو داشتم که یک کارتون‌نویس و روزنامه‌نگار شوم. من یک استریپ برای بچه‌ها طراحی کردم که هیچ‌جا چاپ نشد. من کسانی مثل سیدنی اسمیت^۴ را تحسین می‌کردم. وقتی بچه‌ای پیش نبودم او کار «The Gumps» را طراحی می‌کرد و من تلاش می‌کردم مانند او بکشم. در حقیقت من سبک همه را تقلید می‌کردم، حدس می‌زنم همه این کار را می‌کنند. در آغاز کار سبکی برای خود ندارید و در مورد اعضایتان خیلی بیشتر از طرحتان کار می‌کنید.

فری لنگ در جوانی هرگز به نقاشی متحرک فکر نکرده بود. صنعت نقاشی متحرک بسختی وجود داشت. اما سرنوشت دخالت کرد. او توضیح می‌دهد: «من در خانه طراحی می‌کردم و به نوعی آرزو داشتم این استریپ را در روزنامه‌ای به چاپ برسانم. آگهی‌ای را در روزنامه دیدم که در آن آگهی اعلام شده بود که به دنبال فردی برای کار اداری می‌کردند که بتواند طراحی هم بکند. بلافاصله فهمیدم آنها دنبال

يك هنرمند ارزان قیمت می‌گردند. من آگهی را بریدم و به شرکت آگهی‌های تبلیغاتی یونایتد فیلم رفتم، البته مشتی از طرح‌هایی که کشیده بودم، باخود بردم. به دم در که رسیدم، با خود گفتم یا مسیح مقدس! من نمی‌توانم این طرح‌ها را به حرفه‌ای‌ها نشان دهم، برگشتم و به خانه رفتم! حتی نتوانستم به داخل آنجا بروم. وقتی مادرم از من پرسید آیا کار را به دست آورده‌ام یا نه، گفتم: نه کس دیگری کار را گرفته بود. به این دلیل است که به تقدیر اعتقاد دارم، زیرا دو هفته بعد دوباره همان آگهی را دیدم، این بار بر اعصابم مسلط شدم و به درون رفتم و آنها مرا استخدام کردند.»

در ۱۹۲۴ بنگاه فیلم کانزاس سیتی که اکنون بنگاهی افسانه‌ای است و به عنوان گهواره فیلم نقاشی متحرک آن را و یک منجیب‌پر تاب ستاره‌ها برای ساحل غربی یعنی کالیفرنیا می‌شناسند، هنوز يك شرکت جوان بود، اگر چه والت دیسنی آن را به قصد کالیفرنیا ترک کرده بود، همکار او اوبانی ورکس هنوز آنجا بود، همچنانکه هو هارمن نیز در این شرکت کار می‌کرد. این امر به فری لنگ ۱۸ ساله اعتماد به نفس می‌داد. او می‌گوید: «هو و من به يك دبیرستان می‌رفتیم و من کارهای او را از زمان مدرسه می‌شناختم. او به نوعی شبیه کارهای جان هلد جونیور^۷ طراحی می‌کرد و من پیام می‌آید که کارهای هلد را تحسین می‌کردم. در آن روزها مسابقه هنری‌ای برای بچه‌های دبیرستان توسط روزنامه «کانزاس سیتی پست» برگزار می‌شد. من و هو هر دو کار فرستادیم و فکر می‌کنم خیلی از بچه‌های شهر هم کار فرستادند، آن روزها کانزاس سیتی شهر بزرگی نبود. فکر می‌کنم پنج دبیرستان داشت. من مسابقه را بردم و هو دوم شد و از آن پس دیگر هیچوقت او را ملاقات نکردم. وقتی این کار را پیدا کردم برای اولین بار بود که او را می‌دیدم. و این هنگامی بود که من با اوبانی ورکس روبرو شدم که داشت آماده می‌شد تا به والت دیسنی در کالیفرنیا بپیوندد.»

روزی که فری لنگ برای یونایتد شروع به کار کرد، به او گفته شد: «شما نقاشی متحرک کار خواهید کرد» و بسزودی او دیگر خودش کار می‌کرد. او یادش می‌آید که: «هو و والت با هم رفیق بودند، تقریباً آن دو هم سن بودند و با هم نامه‌نگاری می‌کردند. بنابراین هو تصمیم گرفت که به والت بپیوندد. من به او گفتم: نمی‌دانم چگونه نقاشی متحرک بکشم و حالا تو می‌خواهی مرا اینجا ول کنی و بروی، او بعضی چیزها را نشان داد و به من گفت: بروم از کتابخانه چند تا کتاب بگیرم و بعد مرا ترک کرد.»

شرکت یونایتد فیلم آگهیهای تبلیغاتی به شکل نقاشی متحرک می‌ساخت که در سینماهای محلی به نمایش درمی‌آمدند و بعضی اوقات در سایر شهرها هم نشان داده می‌شدند.

فری لنگ به یاد می‌آورد که: «فیلم‌های ما در میلوکی و سنت لوئیس و ایندیانا پولیس به نمایش درمی‌آمدند. ما به تمام غرب میانه از این نظر خدمات می‌دادیم. من يك کارتون متحرک می‌کشیدم و آنها

چاپش و انبارش می‌کردند.» اما او هنوز احساس می‌کرد که نمی‌داند چگونه نقاشی متحرک بسازد و در حالی که هوهارمن رفته بود، او مکانیسم فیلم متحرک را به وسیله تجربه و اشتباه آموخت. او تأیید می‌کند که: «من کارم می‌گذشت و خوشبختانه مدیریت هم چیزی بیشتر از من نمی‌دانست. بنابراین هر کاری می‌کردم، آنها فکر می‌کردند خوب است. من همه جور کاری می‌کردم، تصاویر را می‌کشیدم، سناریو را می‌نوشتم و همه کار می‌کردم. برای کم کردن هزینه‌ها من باید کار نقاشی متحرک را معکوس انجام می‌دادم. مانند یک نگاتیو نقاشی می‌کردم، در آن وقت تمام کارها سفید و سیاه بودند، بنابراین هر چه سیاه بود را سفید و هر چه سفید بود را سیاه نقاشی می‌کردم و وقتی عکاسان از روی آن عکس می‌گرفتند، يك پوزیتو به دست می‌آمد. آنها نمی‌خواستند هر موردی را چاپ کنند، خرجش زیاد می‌شد. قبل از آن هرگز برس یا قلم‌مو به دست نگرفته بودم، من تنها با مداد و قلم و مرکب طراحی می‌کردم. اما بزودی یاد گرفتم که با قلم‌مویی خوب يك خط مرکبی پدید آورم. من همچنین مجبور بودم که کارتها را حرف‌گذاری کنم. به نظرم می‌آید که در آن دوره کارم آمانور بود، اما کسی این کار را بهتر از من نمی‌دانست. بنابراین اوضاع و احوال بر وفق مراد بود.» زمانی که او داشت کمی احساس اعتماد به نفس پیدا می‌کرد، اخبار والت دیسنی به گوشش رسید که در آن زمان دیگر خود را در کالیفرنیا تثبیت کرده بود. فری لنگ یادش می‌آید که: «دیسنی آن خواست که به او بپیوندم و هفته‌ای چهل دلار حقوق به من پیشنهاد کرد. من در آن موقع از یونایتد هفته‌ای ۲۷/۵ دلار می‌گرفتم که برای من پول زیادی بود و ۴۰ دلار به نظرم پول خیلی زیادتری بود. اما در مورد رفتن به کالیفرنیا کمی عصبی بودم. شروع به نامه نگاری کردم تا وقتی که او به من پیشنهاد ۵۰ دلار در هفته را کرد و من دیگر نمی‌توانستم مقاومت کنم. به یونایتد گفتم که من هم مثل بقیه دارم به کالیفرنیا می‌روم. آنها نمی‌خواستند مرا از دست بدهند»

چون هیچکس دیگری را نداشتند. بنابراین گفتند که خوب ما به تو هفته‌ای ۴۰ دلار می‌دهیم، اما چنین افزایش حقوقی را می‌توانیم يك مرتبه به تو بدهیم، هر چند هفته يك بار يك اضافه حقوق به تو می‌دهیم تا حقوقت به ۴۰ دلار برسد. این به نظرم پول خیلی زیادی آمد و از سوی دیگر برای رفتن به کالیفرنیا دو دل بودم، زیرا در آنجا کسی را نمی‌شناختم. بنابراین موافقت کردم و دو سه ماه ماندم. اما والت مرتب نامه می‌نوشت که باشو بیا کالیفرنیا. دست آخر برایش نوشتیم اقرار می‌کنم که بلد نیستیم چگونه نقاشی متحرک بکشم. اما او در جوابم نوشت که اشکالی ندارد. یادت می‌دهیم»

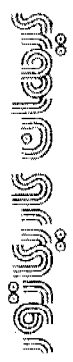
در ۱۹۲۷ جذابیت کار در کالیفرنیا خیلی زیاد بود و فری لنگ سرانجام کاری کرد. دیسنی آدم سرسختی بود و کار کردن با او آسان نبود. اگر چه فری لنگ دوست ندارد در مورد کسی بدگویی کند ولی روشن است که میانه آنها با هم خیلی خوب نبود. هام هامیلتون^۸ را به یاد می‌آورد. در واقع

هامیلتون اولین متحرک ساز دیسنی بود که فری لنگ جایش را گرفت، «او آچار فرانسه والت دیسنی بود و وقتی هام رفت من شدم آچار فرانسه! يك شب انتقادهای مداوم والت را تاب نیاوردم و به او تلفن زدم و گفتم: والت من باید با تو صحبت کنم؛ او گفت: همانجا باش من فوراً می‌آیم. او با ماشین روداستر آبی رنگش به خانه من آمد و گفت: برمی‌گردیم به استودیو، این کارش بود نوعاً همین کار را می‌کرد. نکذاشت حتی يك کلمه هم حرف بزنم. تا اینکه رفت داخل دفترش و چراغها را روشن کرد و پشت میز بزرگش نشست و يك سیگار برگ روشن کرد. این تنها روشی بود که او می‌توانست با کسی حرف بزند. من گفتم: والت وقتی آمدم اینجا به تو گفتم که بلد نیستم نقاشی متحرک بکشم و تو گفتی به من درس خواهی داد. اگر کاری را که می‌کنم دوست نداری، به من بگو، اگر یاد نمی‌گیرم، بگو می‌روم؛ او گفت: نه فکر می‌کنم تو خوب کار می‌کنی، من حالا بیش از هر وقت دیگر به تو امیدوارم. اما کاری از پیش نرفت و بعد از آن شب اخلاقتش بد و بدتر شد. سرانجام من کارم را رها کردم. می‌دانستم که کاری را در کانزاس سیتی داشتم هر وقت برگردم برایم آماده است. پس به زادگاهم بازگشتم. در یونایتد دیگر هم چهل دلار را به او می‌دادند و هم از کاری که می‌کرد، رضایت داشتند. اما نیروهایی در کار بودند که او را بار دیگر از خانه برانند. هارمن و یکی دیگر از کارکنان دیسنی به نام رودلف ایسینگ^۹ مرتب با او نامه‌نگاری می‌کردند و به او می‌نوشتند که آنها هم می‌خواهند دیسنی را ترک کنند. سرانجام آن دو نیز دیسنی را ترک کردند و فری لنگ را هم راضی کردند که به آنها بپیوندد. وقتی کار قراردادی تمام شد و دیگر هم یافت نشد. این سه نفر کار بر روی سوزهای را که از آن خودشان و نامش بوسکو ی دلق بود آغاز کردند.

ما يك فیلم نمایشی کوچک درست کردیم، البته هزینه‌های کار را شرکتی به نام تک آرت داد و ما شخصیتها را گویا کردیم. خواهرهام هامیلتون پیانو می‌زد. ما از موسیقی او استفاده کردیم و برخی از گفتگوها را هم ضبط کردیم و کارتونی ساختیم که در آن بوسکو هم حرف می‌زد و هم می‌رقصید و هم پیانو می‌زد. صداگذاری در صنعت نقاشی متحرک تازه داشت آغاز میشد. و ما خودمان برای فیلم می‌خواندیم و کارهایش را انجام می‌دادیم. والت میکی ماوس را درست کرده بود. شما می‌دانید استیم بوت ویلی را که يك فیلم کارتون صامت بود و برویش صدا گذاشته بودند. در واقع ما کسانی بودیم که اولین صداها را بر فیلمها گذاشتیم.

بوسکو واقعا معجزه نکرد. وقتی فری لنگ فیلم را به نیویورک برد، توزیع کننده گفت: «فیلم خیلی کوتاه است و نیازمندیك خط داستانی است.»

فری لنگ با اندیشه می‌گوید: «اگر ما يك داستان را کار کرده بودیم، بر میکی ماوس والت دیسنی غلبه می‌کردیم. او در نیویورک ماند تا در ۱۹۲۹ با چارلز میتزن روی کارتون «گربه دیوانه» کار کند. اما پس از ۹ یا ۱۰ ماه دوباره به هارمن و ایسینگ در کالیفرنیا





قبل از اینکه وارد این حرفه شوم، طراحی کرده بودم. کارتونی ساختم با پنج یا شش کودک دبستانی که در کلاس مدرسه یاهم آواز می‌خواندند و خوک کوچولویی هم بود که در این میان ترانه «سواری شبانه» (وربال ریوری ۱۳) را از بر دیگمه می‌کرد. این ایده به ذهنم خطور کرد که او را تبدیل به شخصیتی کنم که با لکنت زبان حرف می‌زند. نمی‌دانم چرا این فکر به مخیله‌ام خطور کرد! تنها چیزی متفاوت می‌خواستم. از اینهمه صدای مردانه غیرطبیعی مثل میکی ماوس والت دیسنی که همه با آنها کار می‌کردند، خسته شده بودم. یکی از مستخدمان وارنر را پیدا کردم که با لکنت زبان صدای او را درمی‌آورد اما بعد فهمیدم که اشتباه کرده‌ام.

چرا که ما در آن زمان روی فیلم صدا می‌گذاشتیم و مثل امروز که نوار می‌گیریم، کار نمی‌کردیم. هنگامی که او با لکنت زبان شروع کرد به حرف زدن، نتوانست می‌داند تا تلفظ کند و ما مجبور بودیم هر بار قطع کنیم و دوباره فیلم بگیریم.

من می‌دانستم که اگر جک وارنر بفهمد که من چقدر فیلم مصرف می‌کنم، مطمئناً با لگد بیرونم می‌اندازد. سرانجام کارمان تمام شد و من اسم خوک را گذاشتم پورکی. اینها در واقع دوبرابر بودند که من با آنها در فیلم کارتونی بازی می‌کردم، دوبرابر کوچک جاق که بهشان می‌گفتیم پورچی و بیکی. وقتی رویای انجام دادن و طراحی کمیک استریپ به سرم می‌زد، تمایل دارم که این دو را هم در آن بگنجانم. من همین اواخر اسم یک خوک واقعی را پورکی گذاشتم. ما هیچوقت بیکی را به بازی راه ندادیم، پورکی کافی بود.

پورکی بیگ به روشنی یک شخصیت مشخص و قابل تمیز بود و یکی از شخصیت‌های اصلی مجموعه‌ای از چند فیلم شد. تکس اوری ۱۴ به تیم پیوست و پورکی را کوچکتر و بیشتر شبیه انسان کرد، و فری لنگ به ساختن کارتونی‌های موزیکال بازگشت.

با ظهور شخصیت‌هایی با ویژگی‌های خاصشان امکانات بیشتر گفتگو و داستان‌گذاری بر روی فیلم‌های کارتونی فراهم آمد. فری لنگ سرانجام قادر می‌شود که وارنرها را تشویق به تغییر کند. «من به مدیریت گفتم در صورتی که به ساختن موزیکالها ادامه دهید، نمی‌توانید شخصیت‌سازی کنید. دیسنی سرگرم میکی ماوس و پلوتو بود و آنها را مجموعه، مجموعه می‌فروخت. و اگر ما به ساختن موزیکالها ادامه می‌دادیم باید از تمام فیلم برای ساختن آهنگها و ترانه‌ها استفاده می‌کردیم. حداقلش این بود که آنها با من به توافق رسیدند که از ترانه‌ها به عنوان موسیقی زمینه استفاده کنم و ما شروع کردیم به توسعه دادن و گسترش شخصیت‌های واقعی. پس از پورکی من دافی داک را آفریدم و بعد یازگربانی، سیلوستر کرپه و تویی و دیگران هم همه آمدند. آنها دارای شخصیت بودند و این ادامه کار ما را راحت می‌کرد.

شخصیت‌سازی چیزی نبود که موج نو در کارتونها به وجود آورد. آنها تعریف شده بودند. فری لنگ اشاره می‌کند که «ما چیزهای خنده‌دار

پیوست تا فیلم‌های کوتاهی را برای برادران وارنر بسازد. او می‌گوید: «برادران وارنر می‌گفتند که پس از موفقیت میکی ماوس نیازمند کارتونی هستیم».

اما آنها می‌خواستند موسیقی‌های فیلم را تبلیغ کنند و آنها را صد روز سازند. بنابراین برای هر کارتونی که می‌ساختیم باید یک گروه کر می‌خواند. هو و رودی و من اولین آهنگها را ساختیم و به جای شخصیت‌های فیلم در وان حمام آواز خواندیم و سرانجام کارمان گرفت. هنوز داستان واقعی پیدا نشده بود. تنها یک دختر و پسر با حجاب کف موسیقی می‌نواختند و کارشان را با هم می‌کردند. واقعا تنها یک موزیکال معمولی بود. اگر ما در این گونه کارتونها داستانی هم داشتیم، حالا هر نوع داستانی که فکرش را بکنید، داستانی به مراتب ساده بود.»

هنگامی که هارمن و ایسینگ تصمیم گرفتند که با هم شریک شوند و استودیو خودشان را بر پا کنند از فری لنگ خواستند که به آنها بپیوندد. اما او عذر آورد و نپذیرفت. او توضیح می‌دهد که: «من تنها می‌خواستم حقوقی داشته باشم و یک انیماتور باشم.» شرکت با لئون اشلر بنجر به عنوان دلال کار می‌کرد. فری لنگ می‌گوید: «اما بیرون کشیدن حتی یک دلار از جیب این دلال کار حضرت قیل بود. برای اینکه تفاوت بین آنچه او در می‌آورد و آنچه ما کار را به خاطرش می‌ساختیم بولی بود که سود او محسوب می‌شد. بنابراین اگر ما بیشتر می‌گرفتیم او کمتر کاسب می‌شد. دست آخر او گفت: مرده شورت را ببرند من استودیوی خودم را می‌سازم و مردان خودم را استخدام می‌کنم. و همین کار را هم کرد. کسانی را از والت دیسنی دزدید و استخدام کرد و شروع به تولید کارتونی‌های خودش کرد و ما ماندیم و هیچ کمی کار قراردادی برای پل تری کار کردیم و همین اشترینجر با برادران وارنر قراردادی داشت، اما کساری را تسلیف

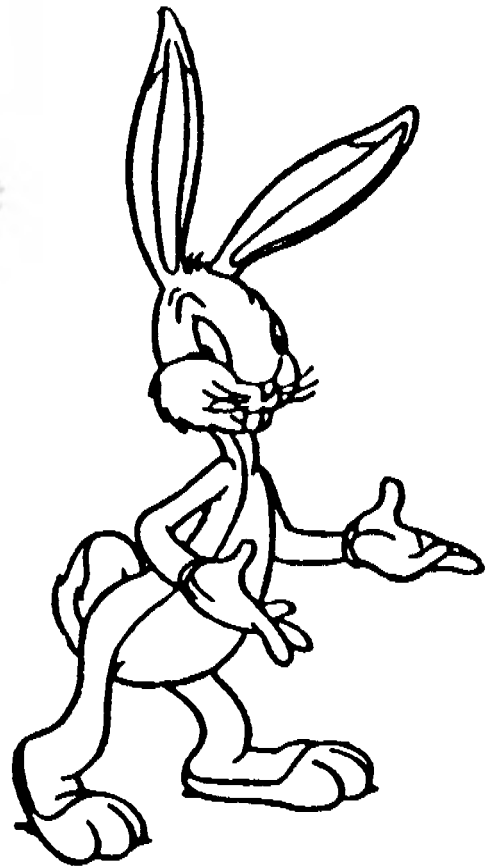
نمی‌کرد. آدمهایی که از دیسنی قاپیده بود، شخصیتی برای فیلم نداشتند، هارمن هم حق انتشار بوسکو را داشت و وقتی رفت بوسکو را هم همراه خودش برد. بنابراین اشترینجر شخصی به نام «بادی» را از خودش درآورد که نمی‌دانم یک پسر بچه یا یک مرد کوچک بود. آنها سه فیلم را با این شخصیت ساختند، اما کمپانی وارنر رویشان را زمین انداخت.»

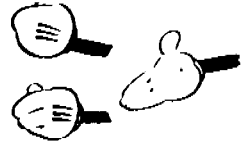
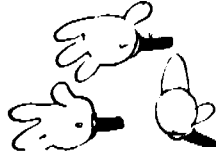
وقتی ام. جی. ام تصمیم گرفت کارتونی بسازد، هارمن و ایسینگ قراردادی بستند و از فری لنگ هم خواستند به آنها بپیوندد. در همین حال اشلر بنجر هم مشغول گدایی از فری لنگ بود. او آدمهای دیسنی را فرستاده بود بروند زیرا نیازمند متحرک سازی با مقداری تخیل بود. او به فری لنگ می‌گوید که او را تبدیل به یک تهیه کننده می‌کند.

به دلیل وحدت مفید و تمربخش به دست آمده یک فیلم نقاشی متحرک کوتاه که امروزه آن را می‌شناسیم، پدید آمد. فری لنگ می‌گوید: «ترانه‌هایش هنوز در راه بودند و من باید با این ترانه‌ها چنان کار می‌کردم که در حد موزیکالهای معمولی جلوه کنند، دست آخر من به تعدادی بچه رسیدم، چیزی شبیه کمیک استریپی که سالها پیش

● فری لنگ می‌گوید:

«کارتون‌هایی که با نقاشی متحرک به وجود می‌آیند، خیلی گرانند. دیگر سینماها آنها را پیش از فیلم‌هایشان نمایش نمی‌دهند، زیرا مردم آنها را سالهاست که در تلویزیون دیده‌اند.»





بودی بیشتری به دست می‌آوردند تا آن نمایش کارتون. وضعیت بدی است، زیرا کارتون واقعاً نیاز به پرده نمایش بزرگ و تماشاچی فراوان دارد. در تلویزیون شما یک تماشاچی یک نفره دارید و نمی‌دانید چه چیزی خنده‌دار نیست. برای تقدیر از کارتونهای نقاشی متحرک شما باید گروهی را در اطراف خود داشته باشید و پرده بزرگی هم روبرویتان باشد.»

اما اگر فریز فری لنگ می‌از اینک صنعت کارتون در این جهت خاص پیش می‌رود، غمگین است از آن طرف از اینکه برای چنین مدت طولانی جزئی از آن بوده، خرسند است. او می‌گوید: «من تغییرات را از بوسکو تا با گزیانی دیده‌ام. بوسکو تنها یک کلک بود، یک چیز نو بود. اما من دیده‌ام که این وسیله ارتباط جمعی تبدیل به شکل واقعی هنری شد.» اگر چنین باشد، کسانی که فری لنگ در موردش کرده چیز کوچکی نیست، او با نام اسادور^۲ در جنوب به دنیا آمد، نامی که فکر نمی‌کرد در جنوب کل کند.

بنابراین او امضایش را چنین طراحی کرد I-Freleng و تا سال ۱۹۵۰ اینطور امضا می‌کرد. در این سال، نویسنده دیالوگهای کارتونها ما یک مالتس^۳ او را قانع کرد که از اسم مستعار حرفه‌ای‌اش فریتز استفاده کند. اما هرگز هیچ شکی در مورد هویت خلاقه او وجود نداشته است. هرچند او کارهایش را امضا کرده، مهر هوش و فراست بی‌خد و تعادل کلاسیک و روحیه حساس فردی‌اش برای مدت هفت دهه در پیشینه کاری او امری است که نمی‌توان آن را با چیز دیگری اشتباه گرفت.

چنانکه همکار او چاک جوتز نوشته است: «هیچ دانشجوی نقاشی متحرک نمی‌تواند با خاطری آسوده جادوی کارتونهای فری لنگ را منکرشود. این در صورتی است که بتواند جلوی خنده‌اش را برای مدتی طولانی بگیرد تا بتواند به طور جدی زیبایی آنها را مورد مطالعه قرار دهد.»

- 1- Fritz Freleng
- 2- Emmy Award
- 3- Circle Gallery of Animation
- 4- Sydney Smith
- 5- Ub Iwerks
- 6- Hugh Harman
- 7- John hold Jr
- 8- Ham Hamilton
- 9- Rudolph iaing
- 10- Charles Mintz
- 11- Leon Schlesinger
- 12- Midnight - Ride
- 13- Poul Revere
- 14- Tex Avery
- 15- Bob Mepkinson
- 16- Dalvid Depattie
- 17- Pink Panther
- 18- James Thurbor
- 19- Dr Souse
- 20- Isador
- 21- Mike Maltese
- 22- Chuck Jonos

کرد، فیلمی که برای او دو جایزه اسکار به ارمغان آورد. او به یاد می‌آورد که: «من فکر می‌کردم تلاش کردم کاری متفاوت با او بکنم، بنابراین تروتمیزش کردم و کمتر خصیصه موشها را به او دادم.»

فری لنگ جوایز آکادمی بیشتری را در همکاری با برادران وارنر از آن خود کرده است. یکی از این جوایز در سال ۱۹۵۷ برای کارتون «پرنده‌گان بی‌نام» بود که در آن توتیتی و سیلوستر بازی می‌کردند. در ۱۹۵۸، کارتون «شوالیه شوالیه‌ها» با شرکت باگزبانی نیز جایزه دیگری را از آن فری لنگ ساخت. دادن افتخار جایزه آکادمی به کارتون باگزبانی برای مدت مدیدی به تأخیر افتاده بود. باگزبانی یکی از معروفترین و مردمی‌ترین شخصیت‌های کارتون بود. که در سال ۱۹۵۸ جایزه آکادمی را نصیب فری لنگ کرد. در ۱۹۶۲ فری لنگ به دیوید دوپاتی^{۱۶} پیوست تا به شرکت د پاتی - فری لنگ سامان دهد. در این شرکت فری لنگ صدها فیلم کارتون نقاشی متحرک را تهیه و کارگردانی کرد. در این شرکت بود که فری لنگ پینک پانتر^{۱۷} (پلنگ صورتی) را خلق کرد. در ۱۹۶۴ همین، پینک پانتر پنجمین جایزه اسکار را نصیب فری لنگ کرد. او همچنین تعداد بیشماری سریال مخصوص تلویزیون را ساخت که جوایز دیگری را برای وی به ارمغان آورد. در این سریالها شخصیت‌های خود او و هنرمندان دیگری مانند جیمز تربر^{۱۸} و دکتر سنوس^{۱۹} بازی می‌کردند.

همه مردم کارتونهای فری لنگ را از همان ابتدای کار دوست داشتند. مردمی بودن این کارتونها تمامی سنین و تمامی سطوح فرهنگی و تحصیلی را در برمی‌گرفت. ولتین از فری لنگ پرسیدیم که این فیلمها را برای کسی می‌ساختید او خیلی تیز پاسخ داد: «ما خودمان بیننده فیلمها بودیم. ما فیلمها را برای خودمان می‌ساختیم. وقتی ما این کارها را آغاز کردیم، خیلی هم بالغ نبودیم و هیچوقت هم کاملاً بزرگ نشدیم. ما کارهایی می‌کردیم که فکر می‌کردیم خنده دارند. همیشه مقدار زیادی بازی با کلمات و صنایع بدیع و اجناس ادبی به کار می‌بردیم که بچه‌ها امکان درک آنها را نداشتند، اما مهم نبود. «فری لنگ اشاره می‌کند که: «بچه‌ها از تحرك خوششان می‌آمد و در سالهای بعدی آنها چیزهای دیگر را کشف کردند که خنده‌دار بودند. شاید به این دلیل است که این چیزها مدت‌های طولانی است که عمر کرده‌اند و باقی مانده‌اند.»

اگر شخصیتها و کارتونهایی که آنها را در برمی‌گیرند فناپذیرند، در عوض صنعت کارتون به روشنی در حال فروپاشی است. کمپانی برادران وارنر استودیوهایش را تعطیل کرده و دیگران هم به دنبال آنها روان‌اند. فری لنگ توضیح می‌دهد: «کارتونهایی که با نقاشی متحرک به وجود می‌آیند، خیلی گرانند. دیگر سینماها آنها را پیش از فیلمهایشان نمایش نمی‌دهند، زیرا مردم آنها را سالهاست که در تلویزیون دیده‌اند. صاحبان سینما ترجیح می‌دهند چس فیل بفرورشد آنها از فروختن چس فیل و شکلات

درست می‌کردیم. کمیک‌های وحشی و دیسنی در همین حال همان کار قدیمی‌اش را می‌کرد. میکی‌ماوس هیچوقت تبدیل به چیز به دردیخوری نشد و او را هیچ کجا بجز در پارکها نمی‌بینید. اما شخصیت‌های وارنر تبدیل به شخصیت‌هایی برای کودکان شدند. شما که می‌دانید که باگزبانی و دافی و پورکی و یوسمیت سام شبیه چی هستند. والت این کار را در فیلمهای درازش انجام می‌داد ولی هنگامی که میکی را آفرید، نمی‌توانست عوض کند. میکی‌ماوس همان پسر کوچک شیرین و پیشاهنگ باقی ماند. در حقیقت این همان واقعه‌ای است که در مورد پورکی بیگ هم رخ داده است. او تبدیل به یک پسر بچه پیشاهنگ شد. من واقعا دوست نداشتم فیلمهای پورکی را بسازم. در وهله اول چند تا ساختم چون شخصیت دیگری نداشتم، اما وقتی کارم با این چند تا فیلم تمام شد، دیگر نمی‌خواستم به ساختن آنها ادامه بدهم. شما می‌توانستید از پورکی به عنوان شخصیت نقش دوم در برابر کس دیگری استفاده کنید. دافی‌داک در مقابل پورکی خوب بود، زیرا دافی یک شخصیت مشخص قوی بود اما پورکی یک ساده لوح بود.»

پورکی و دافی تنها دو شخصیت از شخصیت‌هایی بودند که فری لنگ در طول مدت ۳۳ سال کارش با برادران وارنر آفرید و با تعریف کرد و او آنها را به صورت اشخاص حقیقی با شخصیت‌های مشخص می‌بیند. او اشاره می‌کند: «اینها خیلی چیزها را متحان می‌کنید زیرا شخصیتها را نمی‌شناسید اما وقتی آنها را شناختید و چیزهایی در موردشان یاد گرفتید، شما خواهید دانست که او چکاری را می‌کند و چه کاری را نمی‌کند.»

توتیتی فناری برای مثال دارای رویاهای تعریف شده و محدودیت‌هایی است که به روشنی تعریف شده‌اند. این فناری در ۱۹۴۲ به وسیله باب کلامیت ساخته شد «داستان دو بچه گربه» یعنی هویت نهایی توتیتی را فری لنگ هنگامی که او را جفت سیلوستر گربه کرد در «یک سبب توتیتی» به او داد. همین کار اولین جایزه آکادمی را در ۱۹۴۷ برای او به ارمغان آورد. «توتیتی تنها یک هدف برای گربه بود، فری لنگ توضیح می‌دهد: «سیلوستر بازنده بود ولی توتیتی اشارات معصومانته‌ای می‌کرد. این اشارات خیلی زیرکانه بودند. توتیتی باعث هر آنچه رخ می‌داد بود، ولی کارهای تهاجمی نمی‌کرد. او مثل یک بچه بود. آنچه گربه از آن رنج می‌برد، در واقع همان چیزهایی بود که خودش سبب آن شده بود.»

اسپیدی گونزالس، سرعترین موش مکزیکو یکی دیگر از شخصیت‌هایی است که فری لنگ اقتباس کرد و به کار گرفت و شکل نهایی‌اش را عرضه کرد. اولین کارتون اسپیدی گونزالس به نام «دم گربه برای دو نفر» ساخته باب مکیمسون ۱۹۵۳ به نمایش درآمد. ما این شخصیت نامرغوبتر از آن بود که بتوان نمایشش کرد. فری لنگ او را چنین تشریح می‌کند: «مکزیکو رسوا و پستی که کلاه برگی داشت یک دندان طلا در دهانش بود.» پس از چندین تلاش مافوق این شخصیت فنا شد، تا اینکه در ۱۹۵۵ فری لنگ آن را با «اسپیدی گونزالس» دوباره زنده