

### گزارش روند تولید بهترین انیمیشن سال : باورنگر دنیا

## دنیای انیمیشن را افتتاح کرد چگونه پیکسار

در دهه نود میلادی، صنعت انیمیشن در آمریکا به اوج خود رسید. باورنگر دنیا، یکی از مدیران ارشد این شرکت در آن زمان، در روزهای پس از بهشت انیمیشن «باورنگر دنیا» در سال ۱۹۹۵، در حالی که آمیگونی گفتگویی کوتاه با خبرنگار می‌گفت، می‌گوید: «ما در آن زمان به دنبال راهی برای تولید انیمیشن بودیم که بتواند به اندازه فیلم انیمیشن سودده باشد. ما به دنبال راهی برای تولید انیمیشن بودیم که بتواند به اندازه فیلم انیمیشن سودده باشد. ما به دنبال راهی برای تولید انیمیشن بودیم که بتواند به اندازه فیلم انیمیشن سودده باشد.»

در سال ۱۹۹۵، پیکسار با همکاری باورنگر دنیا، یکی از مدیران ارشد این شرکت در آن زمان، در روزهای پس از بهشت انیمیشن «باورنگر دنیا» در سال ۱۹۹۵، در حالی که آمیگونی گفتگویی کوتاه با خبرنگار می‌گفت، می‌گوید: «ما در آن زمان به دنبال راهی برای تولید انیمیشن بودیم که بتواند به اندازه فیلم انیمیشن سودده باشد. ما به دنبال راهی برای تولید انیمیشن بودیم که بتواند به اندازه فیلم انیمیشن سودده باشد.»

پیکسار در سال ۱۹۹۵، باورنگر دنیا، یکی از مدیران ارشد این شرکت در آن زمان، در روزهای پس از بهشت انیمیشن «باورنگر دنیا» در سال ۱۹۹۵، در حالی که آمیگونی گفتگویی کوتاه با خبرنگار می‌گفت، می‌گوید: «ما در آن زمان به دنبال راهی برای تولید انیمیشن بودیم که بتواند به اندازه فیلم انیمیشن سودده باشد. ما به دنبال راهی برای تولید انیمیشن بودیم که بتواند به اندازه فیلم انیمیشن سودده باشد.»

انیمیشن‌های پیکسار در گذشته‌ها همیشه در زمانهای تعطیل و تعطیلات کار می‌شدند. آنها هر روزی که در آن زمان در تعطیلات بود، در آن زمان در تعطیلات کار می‌شدند. آنها هر روزی که در آن زمان در تعطیلات بود، در آن زمان در تعطیلات کار می‌شدند.

در آن زمان، پیکسار باورنگر دنیا، یکی از مدیران ارشد این شرکت در آن زمان، در روزهای پس از بهشت انیمیشن «باورنگر دنیا» در سال ۱۹۹۵، در حالی که آمیگونی گفتگویی کوتاه با خبرنگار می‌گفت، می‌گوید: «ما در آن زمان به دنبال راهی برای تولید انیمیشن بودیم که بتواند به اندازه فیلم انیمیشن سودده باشد. ما به دنبال راهی برای تولید انیمیشن بودیم که بتواند به اندازه فیلم انیمیشن سودده باشد.»

پیکسار در سال ۱۹۹۵، باورنگر دنیا، یکی از مدیران ارشد این شرکت در آن زمان، در روزهای پس از بهشت انیمیشن «باورنگر دنیا» در سال ۱۹۹۵، در حالی که آمیگونی گفتگویی کوتاه با خبرنگار می‌گفت، می‌گوید: «ما در آن زمان به دنبال راهی برای تولید انیمیشن بودیم که بتواند به اندازه فیلم انیمیشن سودده باشد. ما به دنبال راهی برای تولید انیمیشن بودیم که بتواند به اندازه فیلم انیمیشن سودده باشد.»

همیشه، چشم‌انداز سرگرمی‌های خانوادگی را تغییر داده؛ «تلسون» در حالی که در محوطه پیکسار قدم می‌زند و مراقب همکارانی است که با موتورهای نقره‌ای رنگ کوچک از بخشی به بخش دیگر حرکت می‌کنند، می‌گوید «گرچه ما یک جورهایی با عبارت «سرگرمی‌های خانوادگی» مشکل داریم اما این نوع سرگرمی تا همین اواخر تنها تفریح موجود مردم بود و این مسئله خیلی تازه‌ای نیست. مهم‌ترین کاری که آدمها برای یکدیگر انجام دادند؛ همین بوده است.» از نظر نلسون پرائزری و علاقمند به عقاید ارسطو، راز پیکسار ساده است و یا اینکه ساده به نظر می‌آید، در صورتی که واقعاً پیچیده و مبهم است.

او در حال حرکت به دور ماکت غول پیکر فایبرگلاسی «آقای باورنکردنی»، یعنی همان پهلوپنبه فیلم جدید این کمپانی، می‌گوید: «کوهی از تکنولوژی هم نمی‌تواند یک داستان بی‌ارزش و بد را به داستان خوبی تبدیل کند؛ تمام سعی ما این است که تا جایی که می‌توانیم یک داستان خوب ارائه دهیم.» او به این نکته اشاره می‌کند که «زندگی یک حشره»، چقدر تحت تأثیر هفت سامورایی آکیرا کوروساوا است.

هرچند روایت یک داستان خوب به شکل انیمیشن، مستلزم نوعی شخصیت‌پردازی غیر عادی است؛ تلفیقی از بچگی و صبر و بزرگسالی. دفترهای پیکسار هم، به منظور محافظت و حمایت از این شخصیت‌های غیر عادی، طراحی شده‌اند. تیم انیمیشن در اتاقهای مکعبی، کار نمی‌کنند؛ بلکه در کلبه‌های کوچک و مینیاتوری چوبی کار می‌کنند که هر کدام آنها با وسایلی متنوع از جمله کاناپه‌های پوست یوزپلنگ و کلکسیونهای ماشینیهای اسباب‌بازی تزئین شده‌اند. به بیان دقیق‌تر؛ مهارت کیمیاگری پیکسار در تبدیل ابتکار و خلاقیت به سودآوری است؛ این کلبه‌ها ارزان‌تر از اتاقهای مکعبی رایج و استاندارد تمام می‌شود.

روزهای کاری با یک ساعت کار در سوئیت باکس آغاز می‌شود؛ جایی که کارگردان فیلم، انیماتورها و منتقدان را دور هم جمع می‌کند تا آخرین پلانهای فیلم را ببینند، اما بیشترین بخش جزئیات کار، درون کلبه‌ها بر روی صفحه‌های ماینیور انجام می‌شود و هنرمندان انیماتور، شخصیت‌های انیمیشن را صدها بار دستکاری می‌کنند و این کار برای کمتر از ۱۰ فریم از انیمیشن، روزهای زیادی وقت می‌برد.

دیوید دون، انیماتور ۳۱ ساله، در حالی که روی صندلی اتاق کار مشترک کمپانی نشسته - اتاق شبیه بار طراحی شده - می‌گوید «کار یکنواختی است یا لاف‌لاف برای کسی که از بیرون به کار نگاه می‌کند، کسالت‌بار به نظر می‌رسد. کار روی کمتر از دو دقیقه فیلم، حداقل دو ساعت وقت می‌برد و من هم واقعاً آدم پر حوصله و صبوری نیستم.» در اطراف او، همکارانش از بالای ماینیورهای کامپیوترشان به آئینه‌هایی که روی دیوار نصب شده، نگاه می‌کنند تا حالت چهره خود را به صورت شخصیت‌هایی که خلق می‌کنند؛ منتقل نمایند. «آدم این فیلم را می‌بیند و وقتی کاراکتر آن را می‌بیند فکر می‌کند «اینکه خود منم... اصلاً خود منم... دوباره یادم می‌افتد «نه این من نیستم.» یک نفر دیگر است و طی ۳۰

دقیقه مدام این اتفاق می‌افتد. واقعاً نمی‌دانم چرا این کار این قدر ارضاکننده است. واقعاً همین طوره.»

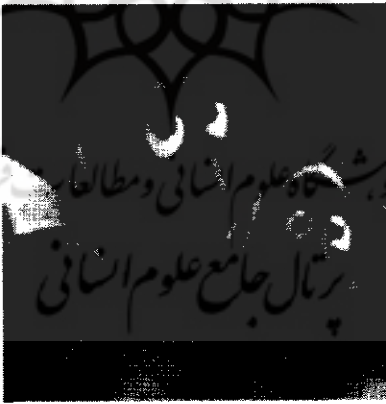
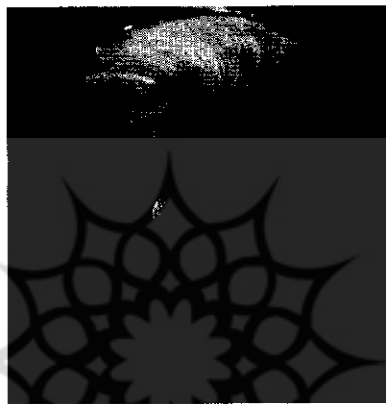
رازداری شدید، خصلت رفتاری استودیو، نسبت به برنامه‌های در دست ساخت است. بنابراین مشکل است که بگوییم مثلاً دی‌ون هم‌اکنون بر روی چه پروژه‌ای کار می‌کند (هرچند اگر قرار باشد برای سال بعد فیلمی طراحی و برنامه‌ریزی شود، مطمئناً کاراکترهای آن ماشین‌هایی هستند که صحبت می‌کنند. راز سر به مهر دیگر اینکه این فیلم نه فیلم بعدی آن، کاراکتر اصلی‌اش یک موش فرانسوی است.)

تمرکز نیمه‌مذهبی پیکسار روی شخصیت‌های هر داستان، تیم متخصص کامپیوتری خود را بسیار کنجکاو نموده است. اهمیت تخصص فنی آنها، کاملاً در جایگاه و رده دوم اهمیت قرار دارد. در عوض اهمیت تکنیک‌های قدیمی و کلاسیک نقاشی کاملاً محرز است. حتی برای کارکنان دپارتمانهای مالی و تأمین نیروی انسانی پیکسار، این را مدیون دانشگاه پیکسار و مدرسه خانگی آن است که اداره آن بر عهده «تلسون» است و در آن هر کارمندی مجاز به گذراندن ساعاتی از اوقات هفتگی خود در آنجا می‌باشد.

اد کاتمل، متخصص کامپیوتر که این استودیو را در سال ۱۹۸۶ با استیو جابز که او هم در آن زمان از کمپانی اپل تبعید و از موفقیت خود ناامید شده بود، بنیانگذاری نمود؛ می‌گوید «هنگامی که داستان اسباب‌بازی» را ساختیم همه منتقدان فقط یک جمله درباره این انیمیشن، نوشتند و آن هم اینکه «داستان اسباب‌بازی» اولین فیلم انیمیشن کامپیوتری است و به همین دلیل گروه فنی کمپانی بسیار به خود می‌بالیدند.»

کمک شخصی کاتمل، به علم جدید گرافیک در نوع خود بی‌نظیر است. او نقش‌برداری بافتی را ابداع کرد، سیستمی که این امکان را فراهم می‌نماید تا بافت به گونه ملموس‌تر و واقعی‌تری بر سطح کاراکتر جریان داشته باشد و البته او به‌طور مشترک با کس دیگری سیستمی به‌نام Catmull-Rom Spline را هم ابداع نمود اما گستردگی آن و عدم شناخت و آگاهی کامل من از آن، مرا از تشریح جزئیات درباره این سیستم باز می‌دارد. اما او اولین کسی بود که اعتقاد داشت بدون یک داستان خوب، هیچ‌کدام از این ترندها به کار نمی‌آید. او می‌گوید «ما به این اعتقاد خود می‌بالیدیم که داستان اصل کار و محور اصلی فیلم است؛ پس از مدتی متوجه شدیم، دیگران نیز همین را می‌گویند. مردم گفته شما را تکرار می‌کنند، اما آنچه که از نظر رقابت مهم است؛ این نکته است که آنها کار شما را تکرار نمی‌کنند؛ فقط گفته شما را تکرار می‌کنند.»

این مقاله بنا به اعتقاد و اعتماد ما به پیکسار، عنوان شده است، اینکه تلاش پیکسار برای به



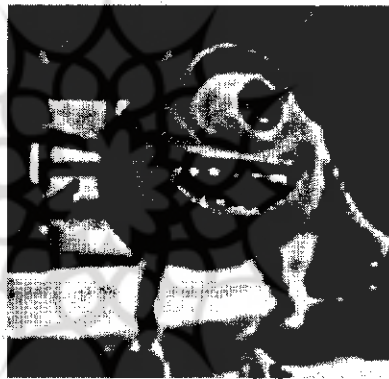
DIBLES  
VEMCER 1

واقعیت نزدیک‌تر کردن کاراکترها، به همان اندازه که کار مشکلی است، کار بی‌موردی نیز هست؛ اگر تصمیم دارید سر به سر یکی از هنرمندان استودیو بگذارید؛ کافیست فیلم «پاپان فانتزی» (محصول ۲۰۰۱) را یادآوری کنید، «The spirits within» فیلم بدی که فروش گیشه بدتری نیز داشت و در صدد بود تا حد امکان و با استفاده از بازیگران واقعی، کاراکترها را واقعی جلوه دهد. و اگر می‌خواهید خودتان را اذیت کنید؛ به دیدن فیلم جدید «قطار سریع‌السیار قطبی» ساخته برادران وارنر بروید. حرکات صورت شخصیت اصلی، برگرفته از سنسورهای حساس به حرکتی است؛ که بر چهره «تام هنکس» اعمال شده است.

براد برد، نویسنده و کارگردان «باورنکردنیها» و البته «ضول آهنی» می‌گوید: «احتمال وقوع چنین امری به جامعه متخصصان افکتهای دیجیتالی بستگی دارد که از نظر آنها، خلق یک انسان واقعی در دنیای تصویر، نهایت و غایت هدف کار است. از نظر من، این احمقانه‌ترین هدفی است که تا به حال داشته‌ام؛ آنچه که در مورد مدیوم انیمیشن جالب است؛ خلق مجدد واقعیت نیست؛ بلکه هدف، نتیجه‌گیری از واقعیت است.»

بهترین شخصیت‌های انسانی انیمیشن کامپیوتری در نهایت، سمبل هستند و نه موجوداتی واقعی. به هر حال عمیق‌ترین احساسات انسانی به وسیله کاراکترهایی که در نگاه اول، بسیار واقعی هستند، منتقل نمی‌شود (برای اینکه متقاعد شوید، تک‌تک قیافه‌های کاراکترهای فیلم بی‌نهایت پیچیده «سنوئی» ساخت «چارلز شولز» را با قیافه کاملاً سینمایی «ریچارد گیر» مقایسه کنید).

از منظر کامل؛ انتخاب بین واقعیت و باورپذیری مهم است و برای خود او، پس از پخش فیلم کوتاه دو دقیقه‌ای «LUXO.JR» که پیکسار نیز به واسطه آن به شهرت رسید؛ این امر روشن شد. شخصیت‌های اصلی آن، دو لامپ با زاویه مساوی‌اند، یکی کوچک و دیگری بزرگ، یکی در نقش بچه و دیگری در نقش یکی از والدین (پدر



یا مادر)، این بخش مهمی از تکنولوژی جدید بود که ما آن را به مردم نشان دادیم، مردمی از جامعه گرافیک، مردم حق دارند از ما در مورد نحوه ساخت و پرداخت فیلم، یا مثلاً درباره دیگر جزئیات فنی کار بپرسند. اما در ذهن اکثر متخصصان گامپیوتر، وقتی جمعیت سالن را ترک می‌کردند، تنها یک سؤال وجود داشت: «لامپ بزرگ، پدر بچه بود یا مادر؟» «باورنکردنیها» به‌عنوان فیلم تولیدی یک کمپانی که به نظر می‌رسد به‌نوعی فرمولهای جادویی کشف کرده است، زنگ خطری است تا هر آنچه را که پیکسار تا به حال ساخته، کنار بگذارد. شخصیت‌های اصلی آن همگی انسانند.

تصویربرداری آن نسبت به تمام آثار تولیدی قبل این کمپانی، ساده‌تر و جزئی‌تر است. زمان فیلم دو ساعت کامل است، حرکت بسیاری از پلانها آهسته است و یا کاملاً بی‌حرکت و ثابتند، فضای کار تاریک‌تر، فشرده‌تر و پررنگ‌تر است و برخلاف قاعده معمول کارتونها، شخصیت‌های فرعی و حاشیه‌ای در خلال برخی صحنه‌ها عملاً از بین می‌روند و حذف می‌شوند، اما آنچه که در نهایت، بیننده را تکان می‌دهد و تأثیرگذار است، پیام داستان می‌باشد. همه فیلمهای پیکسار، پیام دارند. اما در جایی که «داستان اسباب‌بازی»، «شرکت هیولاها» و «نمو» به موضوعات تکراری که بچه‌ها از آن آگاهند و یا موضوعات آموزشی می‌پردازد، «باورنکردنیها» به شدت غافلگیرکننده است. بعضی از افراد، از دیگران بهترند. به نظر می‌رسد که نباید کمبودها و حقارت‌های آزردهنده آنها، باعث سرکوب شدنشان شود؛ بلکه باید اجازه بدهند، استعدادهايشان هم بروز کند.

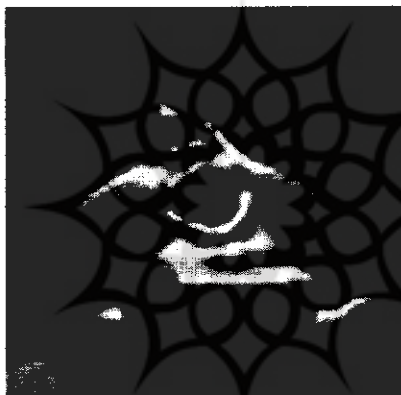
در فیلم «باورنکردنیها»، آقای باورنکردنی (کرایک نلسون)، همسرش الاستینگرل (هالی هانتز) و سه فرزند آنها را می‌بینیم که در حومه دلگیر و ساکت شهری فلاکت‌بار، زندگی می‌کنند. تمام تبصره‌های قانون و لوایح جدید، همگی دست به دست هم



داده‌اند تا سوپر قهرمانها را از کار بی‌کار کنند و دولت، آنان را - طبق برنامه جابه‌جایی اجباری محل زندگی سوپر قهرمانها - مجبور به زندگی ناشناس در محله‌های بی‌نام و نشان و پست نموده است. برای سوپر قهرمانها استفاده از قدرت خارق‌العاده ممنوع شده و به همین دلیل آقای باورنکردنی که در زندگی معمولی و واقعی به‌عنوان «باب پار» معروف است باید برای شرکت بیمه کار کند.

در اینجا متأسفانه موضوع جدیدی، جامعه را تهدید می‌کند که مستلزم آن است تا «باورنکردنیها» یک‌بار دیگر جهان را نجات دهند. شخصیت‌های اصلی داستان، پیام سیاسی روشنفکرانه فوق‌العاده فیلم را مرتباً متذکر می‌شوند. «هنگامی که همه شگفت‌انگیز و خارق‌العاده باشند، دیگر خارق‌العاده‌ای وجود نخواهد داشت.» «برد، نویسنده فیلمنامه و کارگردان این فیلم و صدای پیشه‌بازمه‌ترین کاراکتر - (ادنا) که طراح مد سوپر قهرمانهاست - می‌گوید: «اصلاً به‌هیچ‌وجه بچه‌های کوچک نباید این فیلم را ببینند. بچه‌ها باید صبر کنند تا بزرگ‌تر شوند. ما واکنش‌های نامطلوب و ناامیدکننده‌ای از سوی مردم دیدیم که به‌طور مثال بچه ۴ ساله‌شان، پس از دیدن این فیلم، خیالاتی و از خود بی‌خود شده بود؛ خوب من نمی‌خواهم برای راضی کردن یک بچه ۴ ساله از داستان چیزی کم کنم.»

«برد» اصلاً در صدد کتمان عصبانیتش از منتقدان نیست، منتقدانی که احتمال شکست این فیلم شاخص را که بی‌شک هم همین‌طور است - نمی‌دادند و شکست آن را نیز ناشی از آن می‌دانند که فیلم، مناسب بیننده کودک نیست. وی می‌گوید «من اصلاً اعتقاد ندارم که انیمیشن، فقط باید مختص بچه‌ها باشد. نظر مردم در مورد این فیلم این است: من یک بچه دارم، خوب می‌روم فیلم را ببینم، تو هم برو ببین! هیچ نوع هنر دیگری چنین نیست. واقعا کوتاه‌فکری است و نمی‌توان تا زمان مرگ



انتظار تماشای این فیلم را کشید.»

در آن زمان، احتمالاً هسته اصلی تر پیکسار این بود که اگر داستانی به اندازه کافی خوب باشد؛ باید همه را جذب کند و حتی شوخیهایی که کودکان از آن سر در نمی‌آورند؛ می‌تواند به تجارت آنها از فیلم بیفزاید. کاتمال در مورد گوسه گیاهخوار در فیلم «در جست‌وجوی نمو» که با شرکت در برنامه ۱۲ مرحله‌ای قصد دارد تا با مقوله اعتیاد ماهیها مبارزه کند؛ می‌گوید: بچه‌ها در دنیای بزرگسالان زندگی می‌کنند. آنان عادت دارند چیزهایی بشنوند که نمی‌فهمند و در واقع چیزی که زندگی را برای آنها جذاب می‌کند؛ این است که برای فهمیدن مسائل تلاش کنند. بنابراین بهتر بود که برخی چیزهای گنگ که بچه‌ها از آن سر در نمی‌آورند در داستان فیلم گنجانده شود.»

کاتمال یکی از معدود اعضای استودیوست که به این نکته اشاره می‌کند؛ خوشحال است که رقابتش خصوصاً دریم ورکز - به نظر از این موضوع آگاه نیستند و در عوض تولیدات ساخته‌شده با ولخرجیهای افراطی در زمینه جلوه‌های ویژه را، با نیت سود بیشتر و تسلط بر گیشه، روانه بازار فروش می‌کنند. اما اکثر کارکنان پیکسار، گفته رندی نلسون را قبول دارند که شما فقط باید تلاش خود را بکنید، موفقیت شما بسته به کار دیگری نیست. ما از دیدن موفقیت دیگران نیز خوشحال می‌شویم. از این قبیل حرفها زیاد می‌شنوید و همچنان این تأثیر را روی شما می‌گذارد که این حرفها تا حدودی ریاکارانه است؛ اما پیکسار به این حرفها اهمیت نمی‌دهد. در حقیقت شاید سایر استودیوها، سر در نیاورند که چطور می‌توان از یک انیمیشن کامپیوتری، فیلمی کلاسیک ساخت. اگر همه منحصر به فرد باشند دیگر هیچ منحصر به فردی وجود نخواهد داشت.

منبع: گاردین  
جمعه ۱۲ نوامبر ۲۰۰۴



THE IN  
SAVE THE