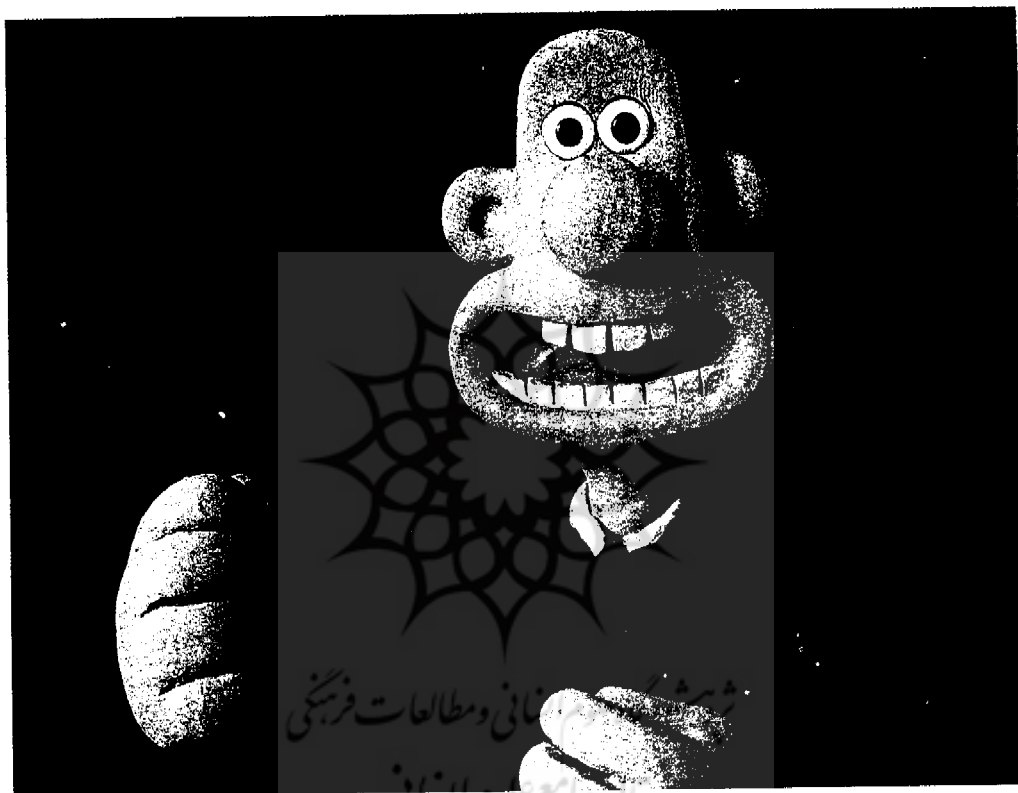


تجدید حیات انیمیشن خمیری در انگلستان

اردشیر کشاورزی



سال‌های متعددی به انیماتور دیگری یا حتی کسی که دانش مختصری از تکنیک انیمیشن داشته باشد برنخوردم، در نتیجه تجربیات اولیه من در انیمیشن حاصل حدیثات و خطاها و آزمایش‌هایم بود و بگونه‌ای خود را تنها و پرت حس می‌کردم. با خود می‌گفتم بقیه قطعاً انیمیشن را به درستی انجام می‌دهند. فکر می‌کردم باید روش‌های بسیار آشکاری برای این نوع فیلمسازی وجود داشته باشد که همه آنها را

نیک پارک Nick Park کارگردان فیلم‌های انیمیشن عروسکی «شلوار عوضی» و «یک روز عالی در گردش» و خالق شخصیت‌های والاس و گرومیت در مقدمه کتابی به نام «خلق فیلم‌های سه بعدی انیمیشن» که نوشته دوست و همکارش پیتر لرد Peter Lord است می‌نویسد: ای کاش این کتاب در سال‌های دهه ۱۹۷۰ نوشته می‌شد یعنی موقعی که من نوجوان بودم و تجربه در انیمیشن را آغاز کردم و اولین فیلم‌هایم را ساختم.

می‌دانند و من آنها را انجام نمی‌دهم.

کتاب‌های قدیمی در کتابخانه‌ها و مجلات سینمایی را برای پیدا کردن هر نوع اطلاعاتی درباره انیمیشن جست و جو می‌کردم اما اطلاعات ناچیزی پیدا می‌کردم. بعدها با پیتر لرد و دیوید اسپرکستون (David Sproxton) آشنا شدم که از مدت‌ها قبل کارهایشان را می‌ستودم. از طریق این دو آشنایی با استودیوی آردمن (Aardman) با همکاران بیشتری آشنا شدم و با کمال تعجب دریافتم آنها هم مثل من هستند و از طریق تجربه و آزمایش در کالج یا روی میز آشپزخانه فیلم ساخته‌اند.

پیتر لرد کار ساختن فیلم‌های انیمیشن را تقریباً سی سال پیش در نوجوانی به عنوان مشغولیات و یا یک کار ذوقی شروع کرد. با این که حالا انیمیشن شغل و حرفه او شده است باز هم معتقد است انیمیشن همیشه برای من یک کار ذوقی است. سایر نوجوانان هم سن و سال او اوقات فراغت خود را به ساختن مدل‌های هواپیما و هلی‌کوپتر یا ماهی گرفتن در کنار رودخانه می‌گذرانند. اما تقدیر او را به سوی انیمیشن کشید. تقدیر به شکل بهترین دوست پدرش که یک دوربین فیلمبرداری داشت به سوی او آمد. او با شریکش دیوید اسپرکستون در استودیو آردمن آشنا شد. آن موقع هر دو ۱۲ ساله بودند و در مدرسه پسرانه (Working Grammar) پشت میز و نیمکت‌های چسبیده به هم می‌نشستند. پدر او تهیه‌کننده برنامه‌های مذهبی برای BBC و فیلمبردار باهوش و مشتاقی بود و برخلاف بسیاری از تهیه‌کنندگان آن روزگار بعضی از کارهایش را خودش فیلمبرداری می‌کرد. به همین خاطر یک دوربین فیلمبرداری بولکس کوکی ۱۶ میلی‌متری خریده بود که در انیماتور شدن پیتر و دیوید نقش اساسی داشت. دیوید مثل پدرش به فیلمبرداری هم خیلی علاقه‌مند بود و چگونگی ساختن فیلم را از پدر آموخت. جالب است که نیک پارک هم در محیط

مشابهی رشد کرد. پدرش یک فیلمبردار حرفه‌ای بود و به صورت تفریحی هم فیلم می‌ساخت. حتی کمی انیمیشن هم انجام داده بود به این ترتیب در خانواده نیک پارک هم همیشه یک دوربین فیلمبرداری در دسترس بود.

در یک روز بارانی و با تشویق پدر دیوید انیمیشن را تجربه کردند و مثل بسیاری از آماتورهای بریتانیا، اولین فیلم خود را بر روی میز آشپزخانه ساختند. پس از طی مراحل شاگردی در خدمت پدر دیوید یک اتاق خالی در اختیار آنها قرار گرفت که در آن بر روی یک میز دوربین فیلمبرداری بر روی پایه‌ای سوار شده بود و جهت آن مستقیم به طرف پایین روی سطح میز بود. اولین کار انیمیشن آنها شکلی بود که با گچ روی تخته سیاه کشیدند و بعد قسمتی از شکل را پاک کردند و آن را در حالت بعدی کشیدند و از آن یک فریم فیلم گرفتند و به همین روال کار را ادامه دادند. در مقایسه با تجربه‌های بعدی آنها این اولین تجربه گاهی به نظر ناراحت‌کننده و پر زحمت می‌آمد و کاری فی‌البداهه بود و بسیار سریع به انجام رسید. آنها با مختصر آشنایی که با انیمیشن داشتند کارشان را شروع کردند. فیلم‌هایی درباره دنیای کارتون‌ها دیده بودند و شنیده بودند که والت دیسنی و هانا باربارا چگونه با هزاران نقاشی بر روی ورقه‌های شفاف استیت فیلم می‌سازند. اما با هیچ تکنیکی یا ابزاری برای فیلمبرداری این نوع انیمیشن «ستی» دسترسی نداشتند. پس کاملاً بی‌نیاز از دیگران تکنیک انیمیشن با گچ را فی‌البداهه ابداع کردند. البته بعدها فهمیدند که این قبیل کارها قبلاً در دنیای انیمیشن انجام گرفته بود. بیشتر این تکنیک‌ها نود سال پیش انجام گرفته بودند.

بعد از چند ساعتی کار با گچ خسته شدند و تکنیک دیگری یعنی کات آوت را تجربه کردند. عکس‌های مجلات را می‌بریدند و بدون ظرافت اجزاء بدن آنها را می‌بریدند و جدا می‌کردند تا به هر جزء جدا شده

حرکت ببخشند و در واقع یکی از اشکال سریع‌تر و آسان‌تر انیمیشن را کشف کردند. اولین فیلم آنها از تجربیات و آزمایش‌هایی مانند این شکل گرفت. محتوای آن یک سری وقایع حرکت بخشی شده بود و مدت آن چند دقیقه. هیچ داستان یا اندیشه‌ای هم بوسیله آن انتقال نمی‌یافت.

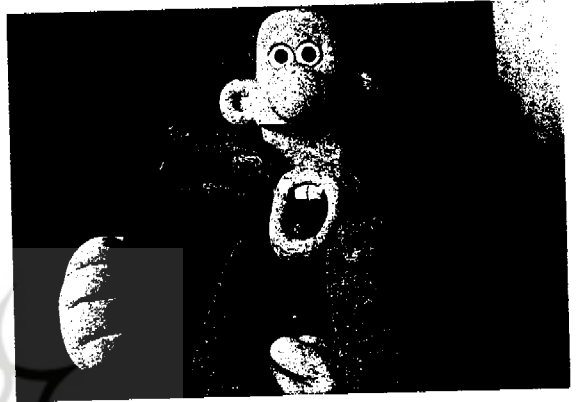
در حقیقت هر چه به فکرشان رسیده بود را نشان داده بودند. نام این فیلم را آشغال (Trash) گذاشتند (نمی‌دانستند اندی وار هال قبلاً از این لغت استفاده کرده است). برای تکمیل این فیلم فقط چند روزی وقت صرف کردند اما بنظرشان می‌رسید که تلاش زیادی کرده‌اند. برای اولین بار و نه آخرین بار نتیجه گرفتند که انیمیشن فرایند آهسته‌ای است یعنی از شروع به کار تا دیدن فیلم و نتیجه کار خیلی طول می‌کشد. وقتی این فیلم آنها در لابراتوار چاپ و برایشان فرستاده شد در اتاق نشیمن آن را برای اعضاء خانواده که برای دیدن فیلم گرد آمده بودند، نمایش دادند و همراه فیلم یک نوار موسیقی با صدای خوب پخش کردند. از دیدن فیلم لذت بردند و با خود فکر کردند خیلی عالی شده است. آن احساس جادویی که منحصر به انیمیشن است به آنها دست داده بود و خوشبختانه آن را هرگز فراموش نکردند و به تجربه و ساختن فیلم‌های دیگر انیمیشن ادامه دادند. شغل انیمیشن یعنی به‌طور پیوسته هر روز کارکردن انیمیشن معمولاً طولانی، تکراری، پر زحمت و مخصوصاً به ندرت به همراه تفریح و خنده است. اما وقتی کارها تمام می‌شود یعنی کارهای اجرایی به پایان می‌رسد کار سخت معمولاً فراموش می‌شود و وقتی نتیجه را می‌بینید احساس می‌کنید برنده شده‌اید چون در این مرحله همه چیز زنده می‌شود و حرکت می‌کند.

بعد از فیلم «آشغال» فیلمی به نام «گودزیلا» (Godzilla) ساختند. مارمولک عظیم‌الجثه‌ای در آن نبود این فیلم هم مثل فیلم قبلی مخلوطی از تکنیک‌های

کات آوت، گچ و تبدیل‌های با چرخش گرداب مانند بود که از خاصیت گچ در آن سود بردند تا یک خط را تار و نرم و سبک و بعد مانند ابر یا دود سیگار معلق کنند. به همراه چند حرکت اشیاء سه بعدی مثل ماشین‌های اسباب‌بازی.

با اینکه بیست سال است که این دو فیلم را دیگر ندیده‌اند اما فیلم «آشغال» را نوعی پیشرفت برای خود می‌دانند درست همان موقع که انیمیشن را شروع می‌کنید با سرعت تمام چیزی می‌آموزید هر قطعه‌ای که تمام می‌شود نوعی مکاشفه است خوب یا بد فرق نمی‌کند. فقط موقعی که فیلم شما از لابراتوار برمی‌گردد می‌توانید ببینید چه کرده‌اید. فقط آن موقع است که درمی‌یابید زمان‌بندی یا (تایمینگ) شما چقدر بد بوده یا طرح‌هایتان چقدر بد شکل حرکت می‌کنند. یا یک دوازدهم ثانیه چقدر می‌تواند ناچیز و بی‌اهمیت باشد. کمی بعد پدر دیوید ترتیبی داد که یک تهیه‌کننده BBC کار آنها را ببیند. پاتریک دالینگ (Patrick Dowling) تهیه‌کننده‌ای بود که سریال "Vision on" را تهیه کرده بود که خاص کودکان فاقد قوه شنوایی طراحی شده بود. این سریال بسیار موفق بود و برای آنها که می‌شنوند و آنها که فاقد شنوایی هستند بسیار مهیج و دارای تکنیکی نوآور بود و اطلاعات تصویری را با روشی هوشمندانه و غافلگیرکننده ارائه می‌کرد. نتیجه اولین ملاقات پیتر و لرد با این تهیه‌کننده این بود که او یک حلقه فیلم خام ۱۰۰ فیتی به آنها داد تا با آن تجربه کنند. آنها این نوار را با تست‌ها و تجربه‌های خودشان پر کردند مقداری انیمیشن با گچ، یک سکانس انیمیشن بر روی سل که مربوط به اولین فیلم استودیو آرمن می‌شد، کمی پیکسی لیشن (Pixillation) که در آن با انسان‌ها به مانند عروسک‌های انیمیشن رفتار می‌شد و چند سکانس دیگر که با پلاستیسین (نوعی خمیر یا گِل مدل‌سازی) ساخته شده بودند، شاید بشود گفت در اوایل سال‌های ۱۹۶۰ در این حلقه فیلم گران‌بها،

نمایشی از انیمیشن گنجاینده شده بود که سبب سرمایه گذاری BBC برای افراد ماهر در انیمیشن نوین شد. به این ترتیب آنها با این وسیله نرم و قابل انعطاف یعنی خمیر مدل سازی کار کردند و بطرز عجیبی برای آنها این کار جذاب بود به طوری که بعدها در کار با این خمیر تخصص پیدا کردند و فیلم های بسیار زیبا ساختند. BBC در واقع سکانس مربوط به شخصیت آردمن



را از آنها خرید که یک قطعه کوتاه سل انیمیشن سنتی بود و «حرفه ای»ترین قطعه در میان کارهای دیگر آن حلقه فیلم محسوب می شد. آردمن شخصیتی بود که در اصل برای کتاب های داستانی تمام مصور کارتون یا (Strip Cartoon) طراحی شده بود. لباس او تقلید از لباس سوپرمن و دارای چانه ای برجسته با یک کلاه بر سر و حرف بزرگ "A" بر روی سینه اش. این شخصیت ستاره اولین فیلم انیمیشن پیترو دیوید شد. البته حرف "A" را از روی سینه او برداشتند زیرا وقت زیادی برای کشیدن آن صرف می شد. آردمن در اولین حضور انیمیشنی خود به گذشته قدم می گذارد و پس زمینه او کاغذ بسته بندی قهوه ای رنگ است. راه رفتن ناشیانه ای دارد. ساق های خمیده کاملاً متمایل به عقب - بازوهای او در موقع راه رفتن تاب نمی خورند و به صورت کشیده از دو طرف او آویزان هستند. او در حال راه رفتن به سوراخی می رسد و می ایستد یک پایش را

روی سوراخ می گذارد، به نظر سوراخ محکمی می آید. از روی سوراخ بدون صدمه رد می شود و یک قدم بعد به داخل زمین فرو می رود. پس از یک مکث دست او از زمین بیرون می آید و اطراف را لمس می کند و سوراخ اولی را پیدا می کند و آن را بر روی خودش به داخل می کشد. بعد از زمین بیرون می آید و قدم زنان می رود. شاید این قطعه جلب توجه آن چنانی نکند اما آن قدر خوب ساخته شده بود که در حدود ۱۵ پاوند خریداری شد. BBC قرارداد خرید آن را امضاء کرد و به آنها چک داد. آنها هم به نام شرکت انیمیشن آردمن در بانک حساب باز کردند. دو شاگرد مدرسه حسابی باز کرده بودند و خوابش را هم نمی دیدند که این حساب با آن نام این همه سال دوام بیاورد و تبدیل به یک شرکت معروف و جهانی شود. البته حالا بعد از سال ها هر کدام شرکت خود را اداره می کنند اما انگیزه ای که هنوز آنها را به جلو می برد همان است. دلیل پیشرفت و تکامل آنها در طی سال ها در درجه اول این بود که دو مرد جوان می خواستند فیلم های کوتاه انیمیشن بسازند و تفریح کنند. از ابداع و ابتکار لذت ببرند. از ارتباط برقرار کردن لذت ببرند. با گستاخی افکار خودشان را به نمایش بگذارند. کار متفاوتی با کارهای دیگر انجام بدهند. خنده بیافرینند و بر مردمی تأثیر بگذارند که هرگز آنها را ندیده اند. بعدها وقتی شرکت آردمن بزرگتر شد و شهرتی جهانی کسب کرد آن دو نفر متوجه شدند جزئی از اجتماع شکل نیافته و پراکنده فیلم سازان بریتانیا و تماشای جهان هستند و بعد برای آنها مهم شد که در این اجتماع مورد تصویب قرار بگیرند و شایان تحسین باشند. ناگهان ساختن یک فیلم معنایی بیشتر از فقط داستانی برای چند دوست گفتن یا پخش فیلمی از تلویزیون برای تماشاگران زیاد اما بدون توجه و بدون عکس العمل، پیدا کرد. حالا ساختن فیلم برای آنها مثل یک بیانیه عمومی شده بود، دیگر مثل آجری از دیواری معمولی نبود بلکه آجری از دیواری بزرگتر، باشکوه تر

و نجیب‌تر بود. این دیوار همان «دنیای انیمیشن» بود بعد از مدتی آنها شروع کردند به استخدام هنرمندان با ذوق، هنرمندانی که فیلم‌های خودشان را می‌ساختند فیلم‌هایی که دیگر ساخته دیوید یا پیتر نبود بلکه فیلم‌های شرکت آردمن نام داشت. نیک پارک از معروف‌ترین فیلم‌سازانی بود که به این طریق به آنها پیوست. حالا یک خانواده شده‌اند، دیوید و پیتر پدران آن خانواده‌اند. قبل از اینکه پدر خانواده بشوید، زندگی کم و بیش احمقانه است. بعد وقتی دارای فرزند شدید، خوب یا بد، تا حدودی شروع می‌کنید برای آنها زندگی کردن. از پیروزی آنان شاد و شریک شکست‌های آنان می‌شوید.

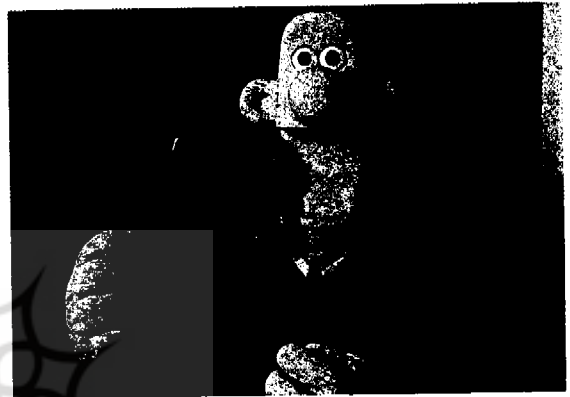
دیوید می‌گوید: «آن زمان که یک زندگی مشارکتی دونفره داشتیم، کسب و کارمان ساده بود. اما حالا یک شرکت داریم و منطق عمل کرد شرکت‌ها متفاوت است و برنامه کار آنها هم متفاوت. واضح است که هدف شرکت پول درآوردن است البته بد نیست که شرکت‌ها سود بدهند اما اگر این دلیل بودن شما در حرفه انیمیشن باشد من باور نمی‌کنم که هرگز بتوانید بهترین فیلم‌ها را بسازید. خوشبختانه شرکت آردمن پول‌ساز نیست یعنی مسئله پول چیزی نیست که برای ما علاقه یا انگیزه ایجاد کند. لذت بزرگ من این روزها در آردمن این است که در میان اجتماع هنرمندان هستیم. من عاشق این هستم که در میان ده دوازده تا آدم مبتکر و خلاق باشم با آنها زیر یک سقف کار کنم. با آنها اندیشه‌ها را به وجود بیاوریم درباره اندیشه‌ها بحث کنیم. بر یکدیگر تأثیر بگذاریم، هر یک دیگری را تحت تأثیر قرار دهد و یکدیگر را دوست بداریم. استودیوهای ما بنوبه خود محل ایجاد علاقه و حاصل ۲۰ سال رشد و تغییر هستند. از همان روزهایی که روی میز آشپزخانه کار می‌کردیم پیوسته با آدم‌ها و تجهیزات سرمایه‌گذاری کرده‌ایم و با ملاقات سایر متخصصین رشته کوچک خودمان تمرین‌ها، حقه‌ها، روش‌ها و تکنیک‌های

جدید آموخته‌ایم که همواره روش کار ما را تغییر داده است. برخی از روش‌هایی را که کار می‌کنیم روش‌های استاندارد صنعت فیلم‌سازی است برخی دیگر را از سایر استودیوهای انیمیشن آموخته‌ایم. برخی از روش‌ها را از تئاتر گرفته‌ایم و بسیاری از آنها در همین استودیوی خودمان تکامل یافته‌اند. تمامی این دانش بوسیله آزمایش و خطا و حرفه‌ایی که از دهان بیرون آمده در بیست سال گذشته به دست آمد در آن روزهای اولیه آرزو می‌کردیم که چه خوب می‌شد اگر پیشینیان مکتابی نوشته بودند تا اطلاعات پر ارزش را به ما انتقال بدهند.

استودیوی آردمن (Aardman) از آغاز تا به امروز شرکت آردمن دارای استودیوهای تولید فیلم‌های انیمیشن عروسکی در انگلستان است. این شرکت در مدت ۲۰ سال تجربه و تولید فیلم‌های انیمیشن عروسکی بخصوص فیلم‌های انیمیشن با خمیر مدل‌سازی یا پلاستی سین (Plasticine) بسیار موفق بوده و شهرتی جهانی به خود اختصاص داده است. در این استودیوها فیلم‌های هنرمندان و کارگردانان مبتکر و نوآوری ساخته شده است که شهرت جهانی دارند و بارها نامزد دریافت جایزه اسکار شده‌اند و سه بار هم موفق به دریافت این جایزه شده‌اند.

رئیس‌انسان یا تجدید حیات اخیر در هنر حرکت بخشی با گِل یا خمیر مدل‌سازی ریشه در دهه سال‌های ۱۹۶۰ در بریتانیا دارد و با کارهای پیتر لرد و دیو اسپرکستون، یعنی زمانی که این دو هنوز در مدرسه و بعد در دانشگاه مشغول تحصیل بودند و از طریق ساختن فیلم‌های کوتاه انیمیشن با تلویزیون (BBC) در برنامه‌ای برای کودکان کر و لال به نام «به پیش تخیلات» (Vision on) شروع به همکاری کردند. در بخش اول مقاله از زبان خود آنها شنیدید که چگونه کار انیمیشن را شروع و شرکت آردمن را باز کردند. آنها در آرزوی

رسیدن به مهارتی حرفه‌ای در این هنر تحت تأثیر فیلم‌های ری هری هاووزن بخصوص فیلم «جیسون و آرگونات‌ها» و طرز کار تری گیلیامز (Terry Gilliams) برای سریال تلویزیونی پیشرو (آوانگارد) او به نام «سیرک پرنده مانتی بیتون» (Monty Python's Flying Circus) قرار گرفته بودند. البته به همان اندازه هم از نوع حرکت بخشی‌ای که در



برخی از سریال‌های انیمیشن عروسکی در آن موقع در تلویزیون بریتانیا نمایش می‌دادند، الهام گرفتند. سریال‌هایی مانند «وامبل‌ها» (Wombles) و «چرخ و فلک جادویی» (The magic Roundabout). با پنخس سریال «چرخ و فلک جادویی» کار سرچ دانو (Serge Danot) تعداد بی‌شماری از بزرگسالان به این برنامه‌ها علاقه‌مند و آن را دنبال می‌کردند و همین امر پیتز لرد و اسپرکستون را متوجه این مطلب کرد که علاقه‌مندان و متقاضیان فیلم‌های حرکت بخشی فقط کودکان نیستند. در این جا لرد و اسپرکستون تمام توجه خود را به توسعه مهارتشان در حرکت بخشی بوسیله خمیر مدل‌سازی یا پلاستیسین معطوف کردند. آنها این کار را بیشتر از این نظر انجام دادند که هیچ کس دیگر در بریتانیا ظاهراً با این وسیله فلم انیمیشن نمی‌ساخت. وسیله‌ای که قابلیت فروش این نوع فیلم‌ها را انحصاری و بی‌مانند می‌کرد و از طرفی قابلیت انعطافی در خود

داشت که کامل‌ترین و عالی‌ترین عروسک‌ها فاقد آن بودند.

در یک سکانس نمونه از کارهای اولیه لرد و اسپرکستون که با حرکت بخشی خمیر مدل‌سازی ساخته شده است و قسمتی از سریال تلویزیونی «به پیش تخیلات» است، یک میز واقعی را می‌بینیم که بر روی آن بشقاب‌های واقعی قرار گرفته و در آن غذای ساخته شده از خمیر مدل‌سازی یعنی سوسیس، نخود و سیب‌زمینی قرار دارد. بشقاب و غذای داخل آن به دور خود می‌چرخد و «موجود چهارپای گل‌آلود قهوه‌ای رنگی که شبیه خرس‌های کیسه‌دار استرالیایی است ظاهر می‌شود و از بشقاب بیرون می‌رود.

موفقیت این سریال منجر به ابداع شخصیت مورف (Morph) در سال ۱۹۷۶ شد. مورف مردی کوچک و ساخته شده از گِل سرامیک بود که در لابلای برنامه‌های تلویزیونی هنرمندی به نام تونی هارت (Tony Hart) ظاهر و در مراحل مختلف تبدیل به حیوانات گوناگون، اشیاء مختلف و گاهی فقط یک گلوله گلی می‌شد. تماشاگران از شکل ساده مورف، حالت صورت دوستانه و رنگ گرم او استقبال کردند و او به سرعت به صورت یک ستاره تلویزیونی درآمد و برای لرد و اسپرکستون شهرت به ارمغان آورد. بعد از حضور مرتب او در سریال «به پیش تخیلات» در سریال دیگری به نام «ماجرای مورف» (۳-۱۹۸) ظاهر شده که در آنها او و خانواده‌ای که مرتب زیاد می‌شدند و شخصیت‌های دلپذیر و دمدمی مزاج داشتند همراهی می‌کردند.

در سال ۱۹۸۷ به تعداد کارهای انیمیشن استودیو آردمن دو فیلم کوتاه «گفت و گوهای حرکت بخشی شده» (Animated Conversations) اضافه شد. این فیلم‌ها برای نمایش دیر وقت در تلویزیون بریستول (BBC) ساخته شدند لرد و اسپرکستون با مهارتی که برای حرکت بخشیدن به مورف به دست آورده بودند

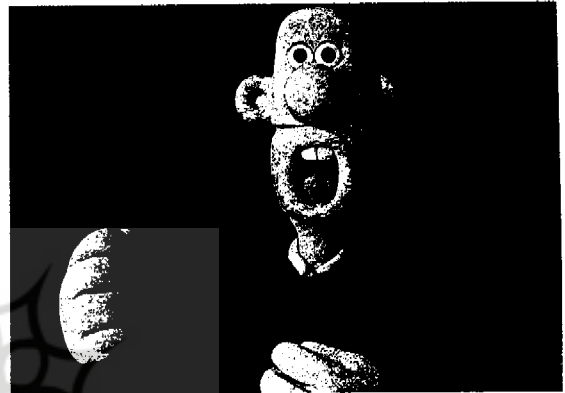
برای این دو فیلم کوتاه، شکل‌های انسانی واقعی را با خمیر مدل‌سازی ساختند و آنها را در نمایش‌های کوتاه و صمیمی بر اساس موقعیت‌های واقعی زندگی، حرکت بخشی کردند و برای صداهای شخصیت‌های این دو فیلم از صدای اشخاص واقعی که در موقعیت‌های عادی روزانه ضبط شده بود، استفاده کردند. در فیلم اول به نام «اعترافات یک دختر کنترل‌چی سینما» (Confessions of a foyer Girl) دو دختر راهنمای سینما در سالن انتظار درباره پسرها و دلزدگی از تکرار زندگی و این که وقتی به خانه می‌روند چه می‌کنند، صحبت می‌کنند. مفاد فیلم‌های «گفت و گویای حرکت بخشی شده» به تدریج کامل‌تر شد و در سال‌های ۸۳-۱۹۸۲ به صورت یک سریال پنج قسمتی به نام «برنامه‌های گفتگو» (Conversation Pieces) درآمد که از کانال ۴ تلویزیون بریتانیا پخش شد. لرد و اسپرکستون در این سریال حرکت بخشی را روز به روز تکمیل‌تر کردند و به این وسیله دلایل موفقیت‌ها و شکست‌های زندگی مردم را ارائه کردند. یکی از قسمت‌های این سریال به نام «به شرط امتحان» گروه‌هایی یک گروه را می‌بینیم که در میان آنها بین یک مرد جوان که نیاز دارد عضوی از خانواده‌اش را ملاقات کند و یک مأمور تعلیق مجازات (یا مأمور سپاه رستگاری) که سعی می‌کند شرایط این ملاقات را مورد بحث قرار دهد، یک جابجایی گمراه‌کننده صورت می‌گیرد. در عین حال که از طرف سایر اعضای گروه نیز نظریاتی به میان آورده می‌شود. این فیلم پر است از عبارات‌های بریده بریده و منقطع به همان شیوه‌ای که مردم معمولاً با یکدیگر حرف می‌زنند ابتکارهایی که در حرکت بخشی آنها در حال اظهار عقیده به کار رفته بسیار جالب توجه است مثل زدن مداد بر روی میز، برداشتن یا جابجا کردن عینک، زیر چشمی به یکدیگر نگاه کردن و از این قبیل. اگر همین سناریوها به صورت زنده ارائه می‌شدند مطمئناً به این اندازه خنده‌دار،

غم‌انگیز و بیاد ماندنی از کار در نمی‌آمدند. لرد و اسپرکستون درباره این فیلم‌ها گفته‌اند «فیلم‌ها تقریباً مستند اما کاملاً تخیلی» هستند.

درباره این که با این وسیله یعنی حرکت بخشی یا انیمیشن چه می‌توانیم انجام بدهیم و چه نمی‌توانیم مدت‌ها است که بین انیماتورها اختلاف عقیده وجود دارد. برخی از آنها با نظر هالاس و مانول در کتاب (The Technique of Film Animation) «تکنیک فیلم انیمیشن» موافقت می‌کنند. هالاس و مانول می‌گویند «در تمامی هنر انیمیشن هرگز نباید در این مورد تردید کنید که آنچه برای نمایش بر روی پرده انجام می‌گیرد باید فقط با این وسیله انجام بگیرد» به عبارت دیگر «انیمیشن خالص» دیگران معتقدند هر موضوعی را می‌توان با انیمیشن انجام داد و در واقع حرکت استودیوهای دیسنی در جهت ساختن داستان‌های فیلم‌های زنده به صورت انیمیشن، فیلم‌هایی مثل گوژپشت نتردام و (Pocahontas) ثابت می‌کند که بینندگان توجهی به تمایز بین این دو نوع فیلم ندارند. شاید روی سخن کی‌هاچیرو کاوامو تو (Kihachiro Kawamoto) با بسیاری از اشخاصی که در حرفه فیلمسازی هستند باشد وقتی که خاطر نشان می‌کند «چیزی که در تولید فیلم‌های انیمیشن برای من شایان توجه است این است که کسی که فیلم را ابداع می‌کند تنها کسی است که می‌تواند آنچه را که احساس می‌کند و دلش می‌خواهد در فیلم بیاورد، مثل یک نقاش» به طور قطع این همان چیزی است که لرد و اسپرکستون در سریال «گفت و گویای حرکت بخشی شده» و «برنامه‌های گفت و گو» انجام داده‌اند.

یک فیلم دیگر این مجموعه «فوت و فن فروش» (Sales Pitch) است که در آن یک فروشنده سیاه همیشه خندان با یک زوج پیر که کاملاً مشتاق گپ زدن هستند، شروع به گفت و گو می‌کند. اما آن دو ابداً خیال خرید از برس‌ها و زمین‌شورها و چوب‌های گردگیری

او را ندارند. دیدن ناامیدی مرد فروشنده بسیار دردناک است (اگر چه سعی می‌کند نو میدی‌اش را با لبخندهایش مخفی کند) سرانجام وقتی بساطش را در چمدان می‌ریزد و جمع می‌کند و برمی‌گردد که برود برای یک لحظه بیننده خم شدن شانه‌های او را زیر بار سنگین مسئولیت می‌بیند. البته در این فیلم شخصیت‌های خنده‌آور و دلپذیر دیگری هم سهم



دارند. مثل زن پیرمرد که کمتر حرف می‌زند و از شوهرش تبعیت می‌کند و شوهر در حالی که می‌بیند فروشنده مصرانه سعی دارد دل آنها را بدست آورد تا چیزی از او بخرند، بدون اعتناء دزدانه پیش را تمیز می‌کند. همسایه خانه دیوار به دیوار زوج پیر که مشغول استراق سمع است و بعد به‌طور غیر مترقبه سرش به پنجره‌ای که باز کرده می‌خورد، یا سگ، که در پایان فیلم در حال جویدن یکی از برس‌های نمونه، دیده می‌شود. یکی دیگر از فیلم‌های این مجموعه که با دیگر فیلم‌ها کاملاً متفاوت است «روزهای زیر درختان نخل» (Palmy Days) نام دارد که گفت و گویی نامربوط بین چند فرد پیر موقع صرف چای را نشان می‌دهد. آنها داستان‌های تکراری می‌گویند و مؤدبانه به جوک‌هایی که خنده‌دار نیستند، می‌خندند. لرد و اسپرکستون ابتدا موضوع را چندان جالب نمی‌دیدند اما با اضافه کردن لباس‌های ژنده و دامن‌های از برگ نخل و قرار دادن

آنها در یک کلبه در جزیره‌ای گرمسیری و با یک هواپیمای سقوط کرده و متلاشی در پس زمینه تضادی ایجاد کردند که آن را جالب توجه کرده است.

موفقیت این مجموعه‌ها، کار تولید فیلم‌های تبلیغاتی با تکنیک خمیر مدل‌سازی را به راه‌انداخت که نیاز به انیماتورهای بیشتری داشت در میان انیماتورهایی که به استودیو آردمن پیوستند یکی باری پوروز (Barry Purves) و دیگری هنر مند گرافیس (Richard Golezowski) بودند که در سال ۱۹۸۳ به استودیو پیوستند و سرانجام نیک پارک که از او دعوت شد و در سال ۱۹۸۵ به استودیو آردمن پیوست. نیک پارک برای تکمیل فیلم «یک روز باشکوه در گردش» (A Grand Day out) به آنها پیوست. فیلم «یک روز باشکوه در گردش» که نامزد جایزه اسکار سال ۱۹۸۹ شد شخصیت خارق‌العاده والاس (Wallace) را به جهان معرفی کرد که عاشق پنیر است و مخترع و سگی وفادار به نام گرومیت (Gromit) دارد. داستان فیلم از کتابهای تمام مصور فکاهی گرفته شده است که عبارت است از ساختن یک موشک فضایی و انفجار و حرکت به سوی ماه در جست و جوی پنیر. البته شخصیت‌های فیلم با قدرت تمام طراحی و ترسیم شدند: شخصیت ساده و به‌گونه‌ای بی‌عرضه والاس (صدای او را پیتر سالیس «Peter Sallis» به عهده دارد) که مغز متفکر است و شریکش گرومیت که حالت‌های صورت او - با چشمانی درشت و کمی غمگین - به سرعت نو میدی و ناکامی و یا دیرباوری کامل او را نشان می‌دهد.

موفقیت «یک روز با شکوه در گردش» پیامدی به دنبال داشت. در سال ۱۹۹۳ والاس و گرومیت با فیلم «شلوار عوضی» (Wrong Trousers) بازگشتند و دو سال بعد هم در فیلم «اصلاح از ته» یا «عاقبت از ته ریش تراشیدن» (A Close Shave) ظاهر شدند. هر سه فیلم سفارش کالین روز (Colin Rose) از بی‌بی‌سی

بود. موضوع دو فیلم آخری که هر دو جایزه اسکار گرفتند درباره پنگوئن بدذات و شریری است که خود را به شکل یک جوجه مرغ و یک سگ ماشینی روانی درمی آورد. هر دو فیلم پر از شوخی‌های دیدنی (مثل: گرمیت در حال خواندن روزنامه‌ای است که عنوان سرمقاله آن این است، «سگ روزنامه می‌خواند» و تجنیس‌های جالب، مثل جمع‌آوری صفحات «باخ» به‌وسیله گرمیت) و وسایل کوچک مکانیکی نامعقول است (مثل شلوار مکانیکی که قبلاً متعلق به ناسا بوده - تفنگی که از آن شوربای آرد جو و شیر بیرون می‌آید - دستگاه منجنیق ماندنی که قلنبه‌های مربا را روی یک قطعه نان تست، بعد از بیرون پریدن از توستر، پرتاب می‌کند). فیلم‌های نیک پارک بر طبقات مختلف مردم تأثیر می‌گذارد. کودکان از شخصیت‌های خنده‌دار فیلم‌های او مشعوف می‌شدند و بزرگسالان از عناصر با مهارت و هنرمندانه انجام شده در فیلم‌ها - مثل شوخی کردن‌های نیک پارک با انواع سینماهای وحشت، سینمای هیجان، سرقت و سینمای اکشن و سایه‌های عمیق و زاویه‌های دوربین دیوانه‌وار سینمای سیاه، غنای شخصیت و شیوه حرکت بخشی مصمم، پی‌درپی و یک‌دست این فیلم‌ها انیمیشن خمیری را به بالاترین درجات که تاکنون سابقه نداشت رسانید (مانند تعقیب قطار در فیلم «شلوار عوضی» و تعقیب دوچرخه موتوری در فیلم «اصلاح از ته») در فاصله میان کامل شدن «یک روز عالی در گردش» و شروع کار روی «شلوار عوضی» نیک پارک در ساختن یک مجموعه متشکل از ۵ فیلم متفاوت انیمیشن شرکت داشته است که تحت عنوان «همخوان لب‌ها» (Lip Synch) طی سال‌های ۹۰ - ۱۹۸۹ ساخته شدند. این پروژه برای پیتز لرد و سه انیماتور دیگر استودیو آردمن فرصت این تجربه را فراهم می‌کرد تا قطعه‌های گفت و گوی واقعی را با تخیل و ابتکار خود با انیمیشن مورد آزمایش قرار دهند. انتخاب عنوان «همخوانی لب‌ها»

کنایه‌آمیز بود زیرا با اینکه گفت و گوها به‌وسیله حرکت بخشی با حرکت لب شخصیت‌ها همخوان می‌شد، تصاویر ضمیمه و توأم با این همخوانی لب‌ها ضرورتاً با حالت‌ها و ویژگی‌های شخصیت‌ها و دکورها در موقع ضبط تصویرهای واقعی مربوط به دیالوگ‌ها همخوانی نداشتند. این کار بفرنجی بود به همین دلیل دو نفر از کارگردانان دیدگاه کمی متفاوت داشتند و فیلم‌هایی تولید کردند که در پایان همخوانی لب‌ها در آنها کوچکترین اهمیت را داشت. حاشیه صدای یکی از این فیلم‌ها به نام «هویت» ساخته ریچارد کولزوفسکی حاوی خرخرها و صداهای حلقی غاز مانند سریع و تکراری است. همان‌گونه که از عنوان فیلم پیداست، موضوع فیلم درباره تشخیص هویت دادن است. یک شخصیت مضحک و غریب (گروتسک) استوانه‌ای شکل صورتی رنگ که لخت و سرطاس است سعی می‌کند از یک شبکه بیچ و خم‌دار و ماریج و تنگ فرار کند. جایی که از شخصیت سوسیس مانند نامبرده انتظار می‌رود بی‌وسه مطیع باشد و ماسکی به صورت بزند. سرانجام او راهی به دنیای دیگری پیدا می‌کند و در آنجا چیزی نمی‌یابد جز مردمی که باز هم تلاش می‌کنند هویت او را تغییر شکل دهند.

فیلم دیگر این مجموعه که ساختاری ویژه دارد «نفر بعد» (Next) نام دارد و کار باری پوروز Barry Purves است که با عروسک‌های تئاتری (و نه خمیری) ساخته شده و در آن هیچ کلامی به جز واژه نفر بعدی! شنیده نمی‌شود که با صدایی شبیه صدای گاو از داخل لژهای یک سالن تئاتر از سوی یک کارگردان خسته که مشغول گرفتن تست از بازیگران است، به گوش می‌رسد. بازیگر امیدواری که برای آزمایش وارد حلقه نور می‌شود و ویلیام شکسپیر است که در یک سری کار انیمیشن مشکل و مستلزم مهارت، همه آثار خود را به صورت مایم اجرا می‌کند و ثابت می‌کند که «بشر در دوره عمر خود نقش‌های زیادی بازی

می‌کند^۱». این شاعر بزرگ از یک سبد حصیری، انواع ماسک‌ها، تاج‌ها، شمشیرها، تکه‌های لباس و یک مانکن پنبه‌ای را بیرون می‌آورد و آنها را به عنوان کمک بازیگرانی در نقش عشاق و نعش‌ها به حرکت درمی‌آورد. در پایان نمایش او، کارگردان که کاریکاتوری از سر پیتروال (Sir Peter Hall) است. سرش را از روی کتابی که مشغول خواندن است برمی‌دارد و در حالی که هیچ چیز از آزمایش بازیگران را ندیده، فریاد می‌زند «نفر بعد^۲». این فیلم هوشمندانه سبک ظریف پوروز را شکل داد، سبکی که او در فیلم عروسکی که بعد از ترک استودیو آردمن ساخته نیز به چشم می‌خورد. این فیلم «نمایش بر پرده» (Screen Play) نام دارد که در سال ۱۹۹۲ نامزد جایزه اسکار به خاطر نمایش تئاتر سبک کابوکی ژاپن بود. در فیلم بازیگرانی که در نقش عروسک هستند با لباس‌های بیش از حد آراسته و پر زرق و برق، نمایش کابوکی را در صحنه تئاتری که دائماً با آرایش‌های پیچیده پس و پیش رونده و پرده‌های چرخان در حال نمایش فیلم بر روی آنها، تغییر شکل می‌دهد، اجرا می‌کنند.

پوروز به این نوع کار خود ادامه می‌دهد و تصویر ذهنی شیطانی و تاریکی از ابرای ریگولتو (Rigoletto) فیلمی با همین نام در سال ۱۹۹۳ برای سریال اپراوکس (Opravox) متعلق به کانال چهار BBC می‌سازد. در سال ۱۹۹۵ نیز با برداشت خاصی از افسانه اشیل (Achilles) فیلمی با همین نام تولید می‌کند که یک فیلم قدرتمند و احساساتی است همراه شخصیت‌هایی که شبیه پیکرهای تراشیده شده به مانند مجسمه است که به شکل نمایشی بسیار ویژه‌ای حرکت می‌کنند به طوری که قراردادهای تئاتری یونان باستان را به یاد می‌آورند.

بقیه فیلم‌ها در سریال «هم‌خوانی لب‌ها» از قواعد سریال اولیه «گفت و گوهای حرکت‌بخشی شده» و بعد از آن سریال «برنامه‌های گفت و گو» پیروی می‌کنند. از پیتروال در این مجموعه دو فیلم کاملاً متفاوت به

نمایش درآمد. یکی فیلم «داستان جنگ» که به صورت قصه‌گویی از یک قطعه ملیح درباره عشق ابلهانه ورزیدن است و دیگر فیلم «مجهز برویم» (Going Equipped) که یک مونولوگ یا گفت و گوی یکنفره درباره موضوعی غم‌انگیز است. پنجمین فیلم از این سریال فیلم ساخته نیک پارک به نام «نیازمندی‌های اولیه» (Creature Comforts) است که در ایران به نام



«آسایش مخلوقات» ترجمه شده است. در این فیلم حیوانات باغ‌وحش به احساس افسردگی و خستگی و بیزاری خود اعتراف می‌کنند. فیلم «آسایش مخلوقات» نخستین جایزه اسکار را برای نیک پارک به ارمغان آورد. سال بعد نمایش سریالی آغاز شد که برای تبلیغات شرکت (Heat Electric) ساخته شده بود و در آن لاک‌پشتی به نام فرانک و گربه‌ای به نام کرول به همراه شخصیت‌های حیوان دیگر در ارتباط با کالاهای متفاوت ظاهر می‌شدند. فرانک و کرول در میان تماشاگران تلویزیون طرفداران بسیار زیادی پیدا می‌کنند. بعد از مدتی نسخه ویدئویی این فیلم‌های تبلیغاتی هم به بازار آمد. در سال ۱۹۹۶ این شکل آگهی تجارتي در آمریکا مورد اقتباس قرار می‌گیرد و یک سریال تبلیغاتی تلویزیونی برای شرکت «شورون»

(Chevron) ساخته می‌شود در این آگهی‌ها اتومبیل‌هایی که حرف می‌زنند و از خستگی ناله می‌کنند، نقش دارند. این اتومبیل‌ها در جلو دندان دارند و صداهای قزقرز عجیبی به گوششان می‌رسد که به خاطر فرورفتگی‌ها و قرشدگی‌های درشان است و آنها از شنیده شدن این صداها غرولند می‌کنند. این آگهی‌ها پر از حوادث کوچک جالب و شوخی‌های تصویری زیبا و خنده‌دار است.

استودیو آر‌دمن ساختن فیلم‌های تبلیغاتی تلویزیونی را از سال ۱۹۸۴ با فیلمی تبلیغاتی برای کارخانجات کامپیوترسازی (Enterprise Computers) آغاز کرد. در این فیلم کامپیوترهایی که با هم رقابت می‌کنند زندگی شکننده‌ای دارند و به مانند فسیل‌های لوق لوق و زهوار در رفته‌ای نشان داده شده‌اند که با صدایی زنگ‌دار و تند حرف می‌زنند.

بعد از این فیلم‌ها، فیلم‌های حرکت بخشی شده با استخوان پس گرفته شدند. مخصوصاً بعد از خوب از کار در آمدن شخصیت اسکلت در کاست ویدئویی مربوط به اسکاج که به منزله یک ژوکر است و جنگجویان اسکلتی ساخت ری هری هاوزن در فیلم «جیسن و آرگونات‌ها» را به یاد می‌آورد.

در فیلم‌های تبلیغاتی شرکت آر‌دمن برای سال‌های متمادی به انواع اجسام و اشیاء بی‌جان از بطری مایع سفیدکننده حمام تا بطری شربت گلابی با یک جفت نی در حال رقصیدن، جان بخشیده‌اند. این استودیو در شکل انسانی دادن به انواع محصولات غذایی نیز تخصص پیدا کرده است. برای مثال: سوسیسی که مرد آواز خوان است برای تولیدات شرکت بایرز (Bowyers) - دو عدد چوب شور محصول شرکت جوردن که رقص دو نفره می‌کنند - یا مردی که از سبزیجات و میوه‌ها ساخته شده و به خاطر ماندنی‌ترین آنها مرد کره‌ای لورپاک (Lurpak) که نامش داگلاس است به تدریج از یک قالب کره به صورت مورف

ساخته می‌شود و ماجراهای گوناگونی دارد مثل با لوله تنفسی زیر آبی رفتن، پارو زدن، کایت سواری و موتور سواری روی یک میز پر از غذا.

سایر تبدیل‌های (Metamorphose) هوشمندانه‌ای که در فیلم‌های تبلیغاتی این استودیو انجام گرفته عبارتند از: مردی کرم رنگ با بینی قلنبه (پیاز مانند) که طی مراحل سریع تبدیل می‌شود به یک قطار، یک ساعت شماطه‌دار و یک خواننده آوازهای پاپ. این شخصیت محصولات شرکت ردی‌برگ (Readybrek) را تبلیغ می‌کند. در تیزرهای تبلیغاتی برای شوکولات لوله‌ای محصول شرکت کرانچی (Crunchie)، شوکولات‌های لوله‌ای در مراحل سریع و پشت سر هم تبدیل می‌شوند به زیر دریایی شکلاتی، دخترهای رقصنده شکلاتی، خوک آبی هنرمند و نمایشگر، ترن‌های هوایی پیچ و خم‌دار تفریح‌گاه‌های کودکان، کشتی‌های فضایی و گاوچران‌ها یا کابوی‌هایی که نمایش سوارکاری می‌دهند.

سایر تیزرهای تبلیغاتی ابداعی و پر از ابتکار این شرکت عبارتند از: یک مرد چوبی که ماده شیمیایی محافظ چوب را به نام کوپرینول (Cuprinol) تبلیغ می‌کند. هیولایی که محصولات چوویتس (Chewits) را تبلیغ می‌کند (این هیولا به سبک هیولاهای فیلم‌های دهه سال‌های ۱۹۴۰ و نگاهی به انواع حیوانات عظیم‌الجثه ساخته ری هری هاوزن ساخته شده است). تیزرهای تبلیغاتی مربوط به آب‌نبات پولو (Polo) که در آنها نوعی از قایقی که در درون چیزها اتفاق می‌افتد را برای خنده به نمایش می‌گذارند مثل چگونگی به وجود آمدن سوراخ‌های خاص آب‌نبات‌های نعنایی و مجموعه‌ای از تیزرهای بی‌نظیر مربوط به اسباب‌بازی لگو (Lego) که در آنها تپه‌هایی از قطعات لگو درهم می‌روند و به شکل دزد دریایی یا مرد فضایی درمی‌آیند و بعد حرکت بخشی می‌شوند.

تمامی این کارهای تبلیغاتی هم گام و هم آهنگ با

فیلم‌هایی که استودیو آردمن برای پخش از تلویزیون می‌ساخت پیش می‌رفت.

این هم‌آهنگی خلاقانه به انیماتورهای استودیو فرصت می‌داد تا هر کشف یا آموخته‌ای که برای تولید فیلم‌های انیمیشن به وقوع می‌پیوست برای فیلم‌های دیگر در جای مناسب مورد استفاده قرار بگیرد. برای مثال درس‌هایی که از ساختن فیلم‌های «هم‌خوانی لب‌ها» گرفته شد در فیلم‌های تبلیغاتی مربوط به محصولات متنوعی از سیب‌زمینی سرخ‌کرده (چیپس) شرکت واکرز (Walkers Crisps) گرفته تا شرکت عمارت‌سازی بریتانیا مورد استفاده قرار گرفت. در کار پر هزینه‌ای چون انیمیشن، همیشه کارهای تبلیغاتی هستند که نه تنها بودجه کمی را به خطر می‌اندازند، بلکه فرصت‌هایی برای پیشرفت و تجربه فراهم می‌سازند.

در سال ۱۹۸۶ - کار فیلم «بابلون» (Babylon) در استودیو آردمن پایان می‌گیرد. بابلون فیلم پانزده دقیقه‌ای برای کانال ۴ تلویزیون است که دکور آن محیط مجلل یک هتل بزرگ است که در آنجا کنفرانسی برای فروشندگان اسلحه برگزار می‌شود. به موازات سخنان یکی از شرکت‌کنندگان در کنفرانس درباره دیدگاه تیره‌ای که جهان درباره تجارت آنها دارد و فروشندگان اسلحه را به مانند «لاشخورهای اجتماع» می‌بیند که با منافع مشروع مردم زندگی می‌کنند - مهمان‌های سر میز شام که لباس‌های رسمی به تن دارند، رفته رفته جانور خوی می‌شوند و یکی از آنها آن‌قدر بزرگ می‌شود که می‌ترکد و به صورت سیلابی از خون و گلوله‌ها در می‌آید. در همین سال در تضاد زیادی با فیلم‌های معمول در استودیو آردمن یک کار ویدئویی از آواز پتر گابریل (Peter Gabriel) به نام پتک (Sledghammer) تهیه شد. کارگردانی آن را استیو جانسون (Steve Johnson) به عهده داشت. در این کار بسیار ابداعی یک سری تصاویر مربوط به همخوانی لب‌ها ابداع شده که در آن از سر واقعی خواننده و یک سر گلی

و یک سر یخی کاملاً شبیه به سر واقعی استفاده شده که جایگزین یکدیگر می‌شوند. علاوه بر این سر چوبی کهنه، سر فلزی زنگ زده و سری که از مجموعه‌ای از میوه‌ها و سبزیجات شکل گرفته نیز در حالی که چشم‌ها، ابروها، لب‌ها در آنها حرکت بخشی شده‌اند به طرز بسیار مبتکرانه در خواندن آواز به کار رفته‌اند. یکی از مزایایی که اختصاص دادن نام «بدون تعریف مشخص» آردمن برای شرکت تولیدی فیلم‌های انیمیشن دارد این است که فرصت‌های بیشتری برای کار هنرمندانه هر فرد انیماتور بوجود می‌آورد؛ زیرا ارتباط نام یک شخص خاص با نام شرکت مثل والت دیسنی یا ویل ویتن را ندارد. ارتباطی که انتظارات تماشاگران را محدود به نوع خاصی از فیلم می‌کنند و قراردادهای برای فیلم‌های تبلیغاتی یا ابداعی را نیز محدود می‌کند. شرکت آردمن علاوه بر نیک پارک مشوق انیماتورهای بسیار دیگری نیز بوده است که فیلم‌هایی با مهر خاص خودشان ساخته‌اند. یکی از این انیماتورها پیتز پیک (Peter Peake) بود که فیلم بیپ و پاگ (Bip & Pog) را در سال ۱۹۹۶ ساخت که تقلید طنزآمیزی از سبک برنامه‌های تلویزیونی برای کودکان است. و در آن با صدای یک خانم قصه‌گوی پر شور و علاقه‌مند دو شخصیت هرج و مرج‌طلب، با سنگدلی تلاش می‌کنند یکدیگر را از بین ببرند و خراب کنند. در سال ۱۹۹۱ نیز ریچارد گولزوفسکی فیلمی به نام «هویت» (Indent) ساخت که در آن سگ خمیری تختی به نام رکس ریتو (Rex the Runt) نقش داشت. ریچارد با رکس ریتو دو فیلم کوتاه نیز با نام‌های «دایناسورها» و «رویاهای» (Dreams) ساخت. در این فیلم‌ها رکس به همراه دوستان سگ دیگرش وندی Wendy و باب بده (Bad Bob) و ونس (Vince) ماجراجویی‌هایی دارد که از ماجراهای تخیلی (Surreal) تا پیش و پا افتاده‌ترین اتفاقات در نوسان است.

سری جدید فیلم‌های عجیب و غریب رکس ریچو ساخته کولزوفسکی به سفارش کولین روز (Olin Rose) و BBC ساخته شد. این فیلم‌ها با فیلمی به نام «یک تعطیلی در ونس» (A Holiday in Vince) آغاز شد که در آن گروه سگ‌های نامبرده یک زیردریایی را به اندازه‌ای کوچک می‌کنند که با آن به یک سفر بسیار جالب به درون مغز «ونس» می‌روند.

در سال ۱۹۹۲ - استیو باکس (Steve Box) به استودیو آردمن پیوست و به همراه نیک پارک فیلم «شلوار عوضی» و «اصلاح از ته» را حرکت بخشی کرد و بعد در سال ۱۹۹۷ اولین کار خودش به نام «ترس صحنه» (Stage Fright) را کارگردانی کرد. این فیلم یک کم‌دی سیاه است وقایع فیلم در یک تئاتر رو به زوال در زمانی که سالن‌های موسیقی به سینما هم‌جایی می‌دادند، اتفاق می‌افتد. داستان فیلم درباره مرد غیرطبیعی کوچکی است که با سگ‌هایش شعبده‌بازی می‌کند و از آرنولد هوگ بدجنس که سگ‌های آموزش دیده او را برای شروع کار خودش به عنوان بازیگر سینما، مورد استفاده قرار داده، انتقام سختی می‌گیرد. زمان فیلم پیوسته بین حال و بازگشت به گذشته در نوسان است و بدین ترتیب تصاویر نیز از سیاه و سفید و دان‌دان و خراش به دنیایی از تئاتر با رنگ‌های تاریک و محزون و نور شدید صحنه در اطراف بازیگران و سایه‌های بلند آنها، پیوسته تغییر می‌کند.

در تضاد شدید با فیلم «ترس صحنه» که حالت تئاتری دارد فیلم «دگمه‌ها در فضا» (Knob in Space) ساخته دیوید ریگت و لونسیز کسوک (Dave Riddett - Luis Cook) قرار دارد که در سال ۱۹۹۴ ساخته شد. در این فیلم شخصیت کوچک غریبی امیدوار است بی‌حوصلگی خود را با یک قوطی حللی نوشابه از بین ببرد. قوطی نوشابه با فش فش او را به مدار کره زمین می‌برد. به موازات توسعه شرکت آردمن، دیوید

اسپرکستون بیشتر نظارت و سرپرستی کارها را به عهده گرفت. او کارهایی را که شرکت برای تولید به عهده داشت به خصوص کارهای تبلیغاتی را بازبینی می‌کرد البته این به آن معنی نیست که خودش دیگر کار نمی‌کرد رشد سریع شرکت آن را نیازمند ساختار رسمی تری نیز می‌کرد و نتیجتاً دیوید بیشتر وقت خود را صرف اداره امور شرکت یا آن‌طور که خودش می‌گوید «تلاش برای ایجاد نظم و جلوگیری از هرج و مرج» می‌کرد.

در این میان پیتر لرد به کارگردانی کارهای خودش ادامه می‌دهد. فیلم‌هایی همچون «خوک آقای وت» (Watt's Pig) را در سال ۱۹۹۶ به سفارش کانال ۴ تلویزیون می‌سازد. داستان فیلم یک حکایت قرون وسطی است که در آن تقریباً هیچ دیالوگی وجود ندارد. دو برادر دوقلو که در موقع تولد آنها را از هم جدا کرده‌اند. یکی پادشاه می‌شود و دیگری نگهدارنده خوک‌ها یا خوک‌چران - زندگی‌های متفاوت آنها با تقسیم پرده نمایش به دو قسمت به طرز ویژه‌ای به نمایش درمی‌آید. تا اینکه جنگ با کشور همسایه زندگی آنها را به هم پیوند می‌دهد. این فیلم و فیلم قبلی پیتر لرد به نام «آدم» (Adam - ۱۹۹۱) نامزد جایزه اسکار شدند. در فیلم «آدم» یک دست انسان (که البته خداگونه است) یک مرد کوچک بوجود می‌آورد و او را کنترل می‌کند. لرد نام این مرد کوچک را «مورف» (Morph) گذاشته است که ابداً حرف نمی‌زند. او با زبان بین‌المللی مایم حرف می‌زند. این فیلم تیزبینی و مهارت پیتر لرد را در حرکت‌بخشی با خمیر نشان می‌دهد. همان‌طور که گفته شد شرکت آردمن سهم ویژه‌ای در توسعه و ارایه این سبک انیمیشن داشته است. سرانجام زمانی می‌رسد که پیتر لرد جدیدترین تجربه استودیو آردمن را شروع می‌کند - ساختن اولین فیلم بلند سینمایی انیمیشن. برای این فیلم که او به همراه نیک پارک کارگردانیش می‌کند و هنوز در مراحل اولیه ساخت است نام «فرار جوجه‌ها»

(Chicken Run) را پیش‌بینی کرده‌اند. البته امکان دارد به مانند هر فیلم دیگری این نام تغییر کند. به آنچه که پیتر لرد و نیک پارک می‌خواهند در این فیلم نمایش بدهند می‌توان «فرار بزرگ» جوجه مرغ‌ها گفت.

پیش‌بینی‌ها و نوع برخورد مطبوعات با این فیلم سینمایی سه بعدی فراوان است. برخی فکر می‌کنند استودیوی آردمن می‌باید همان فورمولی را که سبب پرنده شدن فیلم والاس و گرومیت شد را در این فیلم دنبال کنند. البته این طرز فکر تعجب‌آور نیست. بیش از ۶۰ سال پیش زمانی که والت دیسنی ساختن اولین فیلم سینمایی انیمیشن در عالم سینما را با فیلم سفید برفی و هفت کوتوله آغاز کرد، اشخاصی بودند که سر تکان داده و اظهار داشتند او باید از فیلم‌های کوتاه کارتون خود که جایزه اسکار برده‌اند پیروی کند یعنی از میکی ماوس فیلم سینمایی بسازد. اما والت دیسنی بی‌باک بود و نتیجه این شد که فیلم سینمایی انیمیشن اکنون بخشی پذیرفته شده و فوق‌العاده موفق در صنعت فیلمسازی است. به هر ترتیب در مقابل صدها فیلم سینمایی انیمیشن که با سل ساخته شده‌اند. فیلم‌های سینمایی بلند سه‌بعدی تعدادشان معدود است.

پیتر لرد درباره انیمیشن عروسکی می‌گوید: «من همیشه انیمیشن عروسکی را این چنین توضیح می‌دهم. هنری که به خاطر غریزی بودنش به گونه‌ای است که همانطور که زندگی را به جلو می‌برد با این هنر هم زندگی می‌کنید. در موقع کار ساختن انیمیشن عروسکی شما درباره آنچه که همین حالا انجام داده‌اید و ضبط کرده‌اید، مطمئن هستید. برای آنچه که می‌خواهید انجام بدهید برنامه دارید اما در عین حال برای بروز یک اتفاق غافلگیرکننده و ناخوشایند در هر لحظه هم آمادگی دارید. عروسک را با دو دست خود نگه می‌دارید احتمالاً با دست چپ شانه‌های عروسک را می‌گیرید در حالی که انگشت شست بر روی ستون

فقرات عروسک در حالتی که آماده فرمان دادن است قرار می‌گیرد و با دست راست قسمت لگن عروسک را می‌گیرید. در حالی که با همان دست آماده‌اید یکی از پاها یا هر دو را با هم به حرکت درآورید. به این ترتیب تمام بدن عروسک را با دست‌هایتان حس می‌کنید و آماده‌اید که دستورالعمل‌هایتان را به عروسک منتقل کنید. حرکت عروسک و منطق هر چرخش یا خم شدن یا هر حرکت جزئی او را حس می‌کنید، معمولاً عروسک خودش به شما می‌گوید چه کنید. احساس درونی عروسک را می‌فهمید. هنر حرکت بخشی عروسک کاملاً مثل آن موجودات اسطوره‌ای باستانی هستند که آنها را خداوند با مشتی از گل شکل بخشیده است یعنی به شکلی که می‌تواند داشته باشند درآورده است. شکل شکننده‌ای که تمامی عشق‌ها، اشتیاق‌ها، بلندهمتی‌ها، رویاها و نویدی‌هایی که سرنوشت نوع بشر را شکل می‌دهند، در خود دارند. اما بدون هیچ اطمینانی و اختیاری از اینکه، چگونه زندگی و سرنوشت خود را هدایت کنند.

پی نوشت:

۱- اشاره به شعری از شکسپیر با همین مضمون