

ک مثل کارتون!



گوفی

جایگاه کمپانی‌های بزرگ و استودیوهای مستقل در روند رشد و فراگیری سینمای انیمیشن (۱۹۲۷-۲۰۰۳)

مهدی تهرانی

مقدمه:

سینمای انیمیشن در دهه‌های سی و چهل، آن قدر جذابیت پیدا کرده بود که تماشاگران برای دیدن فیلم‌های کوتاه کارتونی، هم‌پای فیلم‌های سینمایی علاقه‌مندی نشان می‌دادند. در آن دوران، شرکت‌های معظم فیلم‌سازی هر کدام با داشتن یک یا چند شخصیت کارتونی در رقابتی تنگاتنگ با یکدیگر قرار داشتند. تام و جری، باگزیانی، اسوالد خرگوش، گوفی، پلوتو، یوگی و چهره‌های کارتونی دیگر نیز مانند ستاره‌های سینما محبوبیت فوق‌العاده‌ای پیدا کرده بودند. تنها تفاوت میان سازندگان آثار کارتونی و فیلم‌های سینمایی بود که هر چه سازندگان اولی کم و محدود بودند، سازندگان فیلم‌های



تام و جیری

در پی می آید مروری دارد بر وضعیت گذشته‌ی کمپانی‌های بزرگ نظیر مترو گلدوین مهیر و دیسنی که در زمان خودشان اصلی‌ترین و مهم‌ترین انیمیشن‌سازان نام گرفته بودند و هم چنین وضعیت حال حاضر آن‌ها و بازنگری و بررسی تولیدات استودیوهای مستقل و شرکت‌های کوچک انیمیشن‌سازی که در حال حاضر شرکای همان کمپانی‌های بزرگ شده‌اند و در بسیاری موارد حتی این کمپانی‌های معظم را به صورت یک طفیلی بزرگ به ناچار تحمل می‌کنند.

بدیهی است در این مقایسه مثال‌هایی از کاراکترهای کارتون‌ی محبوب کمپانی‌ها و استودیوهای یادشده ارائه خواهد شد و فیلم‌های انیمیشن سینمایی موفق در دوره‌های اوج کمپانی‌های قدیمی و سری آثار جدید و موفق مربوط به یک دهه‌ی اخیر نیز مورد بررسی قرار خواهند گرفت.

به هر روی دنیای انیمیشن و سهم آن در صنعت سینما نسبت به دهه‌های گذشته به هیچ عنوان قابل مقایسه نیست. در سینمای کنونی، گاهی فیلم‌های کارتون‌ی از برخی فیلم‌های سینمایی اکشن و پر از سوپرستار نیز فروش بیش‌تری به دست می‌آورند و استقبال تماشاگران از کاراکترهای کارتون‌ی گاه بیش از یک هنرپیشه‌ی طراز اول

سینمایی تعدادشان هرگز کم نبود. در کمپانی مترو گلدوین مهیر (MGM)، ویلیام هانا و جوزف باربرا و تحت هدایت فرد کوئیم بی‌بهرترین تام و جری‌ها را خلق کردند. والت دیسنی نیز با خلق میکی ماوس از سال ۱۹۲۸ به بعد حتی شناخته‌شده‌تر از کوئیم بی و یک سلطان کامل بود. در یونیورسال نیز چند کارگردان جوان خوش فکر مانند تکس اوره‌ری کاراکترهای کارتون‌ی محبوبی خلق و ارائه کردند. این رقابت‌های سینمایی تا ظهور تلویزیون به گونه‌ای بود که به هر حال هر کمپانی و نماینده‌ی شاخص آن می‌توانستند به تناوب در صدر قرار بگیرند، اما با فراگیر شدن جعبه‌ی جادو در بین خانواده‌ها، و پیداشدن جایگاهی مناسب برای ساخت و پخش فیلم‌های کوتاه و سپس بلند کارتون‌ی موازنه‌ی رقابتی در بین کمپانی‌ای یادشده برهم خورد، و آن‌که در این میان برنده‌ی اصلی نام گرفت، والت دیسنی بود، که از سال ۱۹۵۴ رشته‌ی فیلم‌های تلویزیونی دیسنی لند (شامل فیلم‌های کارتون‌ی و فیلم‌های داستانی) را از تلویزیون پخش می‌کرد.

عملاً تا سال ۱۹۷۰ کمپانی‌ی استودیوهای مستقل هرگز نتوانستند در زمینه‌ی انیمیشن رقابتی هر چند نابرابر در مقابل مترو یا دیسنی داشته باشند و این روند در حالی حاکم بود که از مرگ کوئیم بی و والت دیسنی سال‌ها نیز گذشته بود. با ظهور رایانه و به خدمت گرفتن آن در صنعت سینما، بدیهی بود که انیمیشن نیز شدیداً تحت الشعاع قرار بگیرد. یعنی آن استودیوهای قدیمی کم کم تحلیل رفتند و نقاشی کشیدن‌های سنتی بر روی طلق و یاروش‌های تکنیکی دیگر با به خدمت گرفتن رایانه، عملاً از دور خارج شدند. استودیوهای مستقل کوچکی که هرگز نام‌شان از چند ایالت امریکا فراتر نرفته بود، به یکباره با ساخت و پخش و اکران جهانی فیلم‌های انیمیشن خود به ناگاه کمپانی‌های قدیمی را به ورطه‌ی شوک و عذاب رهنمون شدند. ضمن این‌که به واسطه‌ی سرعت در کار، شخصیت‌ها و کاراکترهای مختلف و گوناگونی به دنیای کارتون معرفی شدند. در این زمینه تعدادی از استودیوهای مستقل شروع به بازسازی شخصیت‌های قدیمی انیمیشن کردند و نتیجه چنان رضایت‌بخش بود که کمپانی‌های قدیمی چاره‌راهی برای این‌که از گود خارج نشوند، در این دیدند که با این استودیوهای کوچک، تولیدات مشترک داشته باشند. دیگر عصر این قدیمی‌ها به سر آمده بود و هرگز توفیقی، به صورتی که بی‌اعتنا به مستقل‌ها باشند برای آن‌ها متصور نبود. آن‌چه



اصطلاح شکسته شده و جای خود را به «جدیدی»ها دادند، اما هنوز از لحاظ تنوع کاراکتر خلق شده، دیسنی پیشناز مانده است، هم چنان که ساخت اولین فیلم بلند انیمیشن تا ابد برای وی به

عنوان یک امتیاز باارزش محفوظ خواهد ماند. مطالعه‌ی پیش از تولید، مشاوره‌های طولانی و پرهیز از تکرار داستان از مهم‌ترین مورد‌های حرفه‌ای بودند که دیسنی در چهل سال کار سینمایی‌اش به آن‌ها پای بندی نشان داد. هر چند مقوله‌ی پرهیز از تکرار داستان از سوی او و همکاران زیردستش گاه و بی‌گاه به فراموشی سپرده می‌شد، اما در دو مورد دیگر، هیچ سهل‌انگاری از سوی او به وقوع نپیوست. والت دیسنی پس از اسوالد خرگوش، یکی از مشهورترین و ماندگارترین شخصیت‌های کارتونی یعنی میکی مومس را در سال ۱۹۲۸ خلق کرد. پس از آن پلوتو در ۱۹۳۰، گوفی در ۱۹۳۲ و دانلدداک در ۱۹۳۴ به سینمای انیمیشن معرفی شدند و کاراکترهای او با سرعت بسیار زیادی محبوب تعداد پرشمار تماشاگران شدند. دیسنی بسیار زود دست به کار تولید اولین فیلم بلند انیمیشن داستانی شد و در سال ۱۹۳۷ سفیدبرفی و هفت کوتوله را به مدت ۸۳ دقیقه روانه‌ی نمایش کرد. دیسنی برای ساخت اولین فیلم بلند انیمیشن تاریخ سینما چهار سال و نیم وقت صرف کرد و بودجه‌ای معادل یک و نیم میلیون دلار صرف ساخت این پروژه کرد، و از فروش اکران اول سفیدبرفی و هفت کوتوله مبلغی حدود ۹ میلیون دلار به دست آورد که در تثبیت و محکم کردن پایه‌های شرکت والت دیسنی نقش مهمی داشت. این فیلم به تناوب و در هر دهه تاکنون اکران مجدد و موفق داشته است.

پس از این والت دیسنی سه سال و سه ماه وقت صرف کرد و در سال ۱۹۴۰ دومین انیمیشن بلند خود و به مدت ۸۷ دقیقه یعنی پینوکیو را روانه اکران کرد. ضمن این که فیلم انیمیشن فانتازیا در همان سال و به مدت ۱۲۰ دقیقه پخش شد.

یک سال بعد در سال ۱۹۴۱، یکی از ظریف‌ترین و بکرترین داستان‌های کودکان را دیسنی به فیلم برگرداند. این فیلم که دامبو نام داشت در مورد فیل بامزه و کوچکی است که شباهتی به دیگر



دانلدداک

است. و تمام این انگاره‌های جذاب به معناشناختی ذاتی انیمیشن برمی‌گردد، به آن صداقت‌ها و ظرافت‌هایی که در بطن آن قرار دارد:

والت دیسنی؛ کاراکترهای ماندگار

هنگامی که والت دیسنی در دهه‌های بیست تا شصت، طی چهل سال فعالیت حرفه‌ای، آثاری ماندگار را در زمینه‌ی فیلم‌های کارتونی ارایه کرد، هرگز گمان نمی‌برد که این روند فعالیت توأم با موفقیت او و طی بیست سال پس از مرگش نیز تا بدان جا پیشرفت کند که دیسنی روزی به شرکتی چندرسانه‌ای مولتی مدیا تبدیل شود. والت دیسنی (۱۹۰۱-۱۹۶۶) که از سال ۱۹۲۷ با خلق اسوالد خرگوش موقعیت خود را در انیمیشن‌سازی و ساخت فیلم‌های داستانی کودکان تثبیت کرده بود، تا زمان مرگش در اواسط دهه‌ی شصت، متنوع‌ترین کاراکترهای کارتونی را به علاقه‌مندان روزافزون و پرشمار سینمای انیمیشن معرفی کرد.

دیسنی در زمینه‌های بسیاری رکورددار و پیشناز در دنیای کارتون بود. هر چند بعضی از این رکوردها در سالیان گذشته به

فیل ها ندارد و مهم ترین مشکلش گوش های بسیار بزرگ اوست. البته زمان دامبو کم تر از دو فیلم قبلی دیسنی و حدود ۶۴ دقیقه بود. در ۱۹۴۲ دیسنی، بامبی، در ۱۹۵۰ سیندرلا، در ۱۹۵۳ پیتربین، در ۱۹۵۵ بانو و ولگرد، در ۱۹۵۹ زیبای خفته و در ۱۹۶۷ (یک سال پس از درگذشت والت دیسنی)، کتاب جنگل را در کارنامه ی فیلم های انیمیشن بلند خود قرار داد. مدت زمان نمایش بامبی ۷۰ دقیقه، سیندرلا ۷۴ دقیقه، پیتربین ۷۶ دقیقه، بانو و ولگرد ۷۶ دقیقه، زیبای خفته ۷۵ دقیقه و کتاب جنگل ۷۷ دقیقه بود. در واقع با ساخت و اکران چنین فیلم هایی بود که والت دیسنی به راستی در آن زمان سلطان بلامنازع انیمیشن نام گرفته بود.

دیسنی، به سختی نفس می کشد

از سال ۱۹۷۰ به بعد نیز کمپانی دیسنی فیلم های بسیاری را تولید کرد که گریه های اشرافی در همان سال و به مدت ۷۸ دقیقه، ایور و دوستان در سال ۱۹۸۸ و به مدت ۷۲ دقیقه؛ و دیو و دلبر در سال ۱۹۹۱ و به مدت ۸۵ دقیقه از مهم ترین آثار به شمار می آیند. اما یک دهه است که اوضاع مانند سابق بر وفق مراد نیست و حتی کمپانی دیسنی مجبور شده است با استودیوهای مستقل و کوچک اما، بسیار توانمند و حرفه ای تولید مشترک داشته باشد، که مهم ترین آن ها پیکسار یک استودیوی مستقل تولیدات انیمیشن و به سرپرستی استیو جابز است. به هر حال، هر چند کمپانی دیسنی هم اکنون حتی دارای یک شبکه ی تلویزیونی به نام ABC است، اما ضررهای متوالی دیسنی به ویژه در سال های اخیر نقش مدیران آن را کم رنگ کرده است. مایکل آیرنز که در حال حاضر رییس دیسنی است و با اقتدار کامل کارش را شروع کرد، ولی در حال حاضر به نظر می رسد در مقابل هجوم عظیم مشکلات، کاری از دستش بر نیاید. هر چند او در طی سال های ۱۹۸۴ تا ۱۹۹۷ سود شرکت را از یک میلیارد و شصت و پنج میلیون دلار به ۲۲ میلیارد دلار رسانید و ارزش بازار شرکت را نیز از ۲ میلیارد دلار به ۶۷ میلیارد دلار ارتقا داد، ولی این ها همه مربوط به چهار، پنج سال پیش است.

در حال حاضر سود دیسنی بسیار تنزل یافته است، به طوری که سود شرکت در سال گذشته (۲۰۰۲) نسبت به سال ۹۷ یک سوم تنزل یافته و شاخص سهام دیسنی به ۳۰ درصد پایین تر از متوسط شاخص سهام شرکت های رسانه ای رسیده است. این ها همه

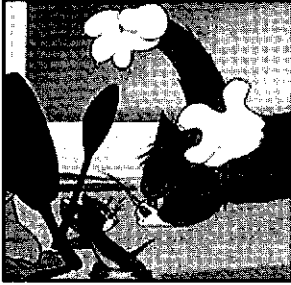
نشان از حسیض چگالی دیسنی دارد. شرکتی عظیم که پایه گذار تولید و اکران اولین فیلم های انیمیشن بلند داستانی در تاریخ سینما بود. در ادامه ی توضیح کارهای مشترک دیسنی در زمینه ی انیمیشن، تولیدات جدید این شرکت را مرور می کنیم.

متر و گلدوین مه یز، و خانواده ای همه فن حریف

خلق یک گریه ی شرور که گهگاه احساساتی می شود و البته می تواند در مواقعی قلب مهربانی هم داشته باشد به نام تام و یک موش فسقلی و آب زیر کاه که نمی گذارد یک روز آب خوش از گلوی آن گریه پایین برود، به نام جری مسلماً خلق الساعه نبوده است، اما گرد هم آمدن چند هنرمند واقعی که متعلق به دنیای نقاشی متحرک بودند و پیامد همکاری شان منجر به خلق آن گریه ی شرور و آن موش آب زیر کاه شد، به طور معجزه آسایی یک تجمع اتفاقی بود.

مسلماً پس از گذشت هفتاد سال، آن یک میلیارد نفری که از سال های دهه ی ۱۹۳۰ میلادی تاکنون بی گیر قصه های تام و جری بودند و روایت زندگی آن ها را در کتاب ها خوانده اند و یا در سینما و تلویزیون شاهد بودند، خوشحال شده اند که آن هنرمندان، خانواده ای حرفه ای و یکدل و صمیمی را. حال از سر اتفاق تشکیل دادند.

همگان خالق تام و جری را فرد کوئیم بی می شناسند؛ کسی که به کارگردان های جوان اعتماد داشت و همین اعتماد سبب شد که کارگردان ها و نویسندگان جوان او، چنان شخصیت هایی از تام و جری کوئیم بی بنویسند و به تصویر بکشند که پس از نزدیک شدن به سه ربع قرن هیچ کس نیست که تام و جری را دوست نداشته باشد! هر چند که تعداد زیادی از آن جمع هنرمند سال هاست که چهره در نقاب خاک کشیده اند، اما شخصیت های خلق شده شان هر روز بیش از پیش به مردم خنده و سرور هدیه می دهند. این ارمان، طبق معمول دارای همان «تم» به خصوص است؛ یعنی تام به طور بی رحمانه ای برای کندن کلک جری نقشه می کشد و جری نیز با هوشیاری و مودعی گری حساب شده اش، نقشه های تام بدبخت را نقش بر آب می کند و در انتها این گریه ی بیچاره است که له و لورده شده است و همه ی این ها با وجود این که در قالب قصه های شش دقیقه ای تا سال ۱۹۵۲ در سینماها و پس از آن با ظهور تلویزیون، از طریق جعبه ی جادو برای



تولید نقاشی متحرک به جامعه سینما شناساند.

به هر حال در سال ۱۹۳۱ کوئیم بی فرصت یافت تا چندین شخصیت کارتونی را بررسی کند و از میان آن‌ها دو یا سه کاراکتر را برای

بررسی‌های بیش‌تر و عمیق‌تر انتخاب کند. او قصه‌ی یک موش و گربه و شیوه‌ی زندگی آن‌ها در همسایگی هم را از قصه‌ها و طرح‌های دیگر، نزدیک‌تر به زندگی روزمره‌ی انسان‌ها تشخیص داد و آن را پسندید. در این جا بود که جوزف باربرا را که، در یک کمپانی دیگر، نویسنده‌ی ای جوان و جویای نام بود برگزید و بدین وسیله رسماً کار نگارش و ساخت قصه‌ی **تام و جری** آغاز شد. تولیدات اولیه تا سال ۱۹۳۷ در مترو گلدوین می‌ر به صورت انحصاری انجام نمی‌گرفت، اما در این سال با استقرار همیشگی جوزف در MGM تولید **تام و جری**، سال‌های سال منحصراً در اختیار مترو بود. جوزف باربرا، متولد ۱۹۱۱ در نیویورک بود و پیش از تثبیت موقعیتش به عنوان یک نویسنده و کارگردان نقاشی متحرک، نقاش داستان‌های مصور کودکان بود و در این زمینه شهرت خوبی نیز داشت. پس از ورود او به MGM یک سال به تنهایی بر روی پرداخت هرچه بهتر شخصیت‌های **تام و جری** کار کرد تا این که واقعه‌ای که باید اتفاق می‌افتاد تا او را با زوج هنری اش - که برای یک ربع قرن رفیق و شفیق هم بودند - آشنا کند، به منصه‌ی ظهور رسید.

در تابستان سال ۱۹۳۸ و به‌طور اتفاقی در راهروی طبقه‌ی دوم ساختمان مرکزی MGM جوزف، جوانک هجده ساله‌ای را دید که سراغ آقای باربرا را از او می‌گرفت. جوزف بدون این که خودش را معرفی کند از ویلیام هانا یعنی همان جوانک پرسید که با باربرا چه کار دارد؟ ویلیام فروتنانه پاسخ داد: آمده‌ام و با معرفی آقای کوئیم بی هم آمده‌ام تا اگر آقای باربرا لطف کنند، مرا به شاگردی خود بپذیرند. صحبت‌های آن‌ها در آن راهرو به جای چند دقیقه، دو ساعت و نیم بی‌وقفه ادامه یافت، بی آن که، جوزف به ویلیام بگوید: باباجان! من خودم باربرا هستم و بی آن که ویلیام نیز وی را بشناسد.

تماشاگران و مشتاقان بارها پخش می‌شد، هیچ‌گاه بوی کهنگی از آن‌ها استشمام نمی‌شد.

درواقع آن کودک کنگویی، فنلاندی، مکزیکی و یا ایرانی هر کدام با فرهنگ‌هایی متفاوت، وقتی **تام و جری** را از صفحه‌ی تلویزیون می‌بینند، پیام‌های شادی آور آن را به‌طور یکسان دریافت می‌کنند و مسرور می‌شوند.

تمام این تازگی‌ها و نو بودن‌ها به نوع نگرش فرد کوئیم بی در پی‌گیری انگاره‌های زیرساختی پرمعنا و تزریق آن‌ها به بستر اصلی (یعنی طرح اولیه و استوری‌برد) در قصه‌های کاراکترهای مورد بحث برمی‌گردد.

کوئیم بی همواره به کارگردان‌های زیردستش در مترو گلدوین مه‌یر و آن‌هایی که در پروژه‌ی **تام و جری** نقش اساسی در سازندگی را به عهده داشتند (مانند تکس اوهری، ویلیام هانا و جوزف باربرا) سفارش می‌کرد که هیچ عنصر اضافی نباید در قصه به چشم بیننده بیاید.

در حقیقت هیچ چیز در قصه‌های این دو اضافی و یا کم نیست و از سال ۱۹۳۱ که جوزف باربرا به عنوان نویسنده برای کمک به خلق **تام و جری** وارد این میدان شد. این نکته‌ی مهم و حساس از سوی کوئیم بی به او گوشزد شده بود. این اصل را کوئیم بی در سال ۱۹۴۰ که آغاز همکاری جوزف باربرا و ویلیام هانا بود، یک بار دیگر تکرار کرد و تا زمان حیات فرد، این اصل به عنوان مهم‌ترین «انگاره‌ی تولیدی» در پی‌گیری و روند شکل‌گیری قصه‌های جدید **تام و جری** در تمام پروژه‌ها رعایت می‌شد و پس از او نیز، (البته نه با این شدت و نظم) این روند ادامه یافت. این مهم به سابقه‌ی ممتاز کوئیم بی نیز بازمی‌گردد، او که متولد سال ۱۸۸۶ در کالیفرنیا ایالت متحد آمریکا بود، با پشتکار فراوان وارد کار سینما شد و به سبب درایت و هوش سرشارش به سرعت در این صنعت رشد کرد. فرد پیش از سی و پنج سالگی در کمپانی مهم پاته مدیر پخش بود و هم‌زمان به دلیل علاقه‌ی وافری که به طبیعت داشت به تهیه‌ی فیلم مستند برای کمپانی‌های فوکس قرن بیستم و مترو گلدوین مه‌یر پرداخت. کوئیم بی در چهل و پنج سالگی مدیر تولیدات نقاشی متحرک در مترو گلدوین مه‌یر (MGM) شد و تا سال ۱۹۵۶ که زمان بازنشستگی او به حساب می‌آید، این سمت را با درایت و هوشیاری و نوع‌آوری‌های بسیار حفظ کرد و کارگردان‌های جوان و خوش‌فکری را در زمینه‌ی

اگر فرد کوئیم بی سر نمی رسید، بعید نبود صحبت های آنان تا چند روز دیگر در کریدر دراز طبقه ی دوم MGM ادامه یابد. فرد به سرعت جوزف را به ویلیام معرفی کرد و ویلیام که بهت زده شده بود فقط توانست بگوید: ببخشید که شما را معطل کردم و به جا نیاوردم...

به هر روی صحبت های آن روز ویلیام و جوزف دوستی غیر قابل تردید و بسیار عمیقی بین شان ایجاد کرد و وفاق این زوج هنری بود که توانست منشأ خلق افسانه ای ترین تولیدات کارتونی یعنی مجموعه قصه های تام و جری شود.

ویلیام هانا در سال ۱۹۲۰ در مکزیکوی امریکا به دنیا آمده بود و او هم مانند جوزف پیش از این که وارد کار تلویزیونی و یا سینمایی شود، در زمینه نقاشی داستان های مصور کودکان جایگاه معتبری داشت. همکاری این دو پس از ظهور تلویزیون، گسترش بیش تری پیدا کرد، ضمن این که وارد شدن چند کارگردان همکار دیگر به گروه آن ها در سمت مشاور سبب تقویت هر چه پیش تر MGM در زمینه ی تولیدات نقاشی متحرک شد.

یکی از کسانی که پس از ویلیام و جوزف به مترو گلدوین مه یر آمد، تکس اوهری بود. برحسب اتفاق او هم تصویرگر داستان های مصور کودکان بود. تکس که متولد سال ۱۹۱۸ بود، پیش از آمدن به MGM در کمپانی یونیورسال فعالیت داشت و در آن جا توانسته بود یک یا دو کاراکتر کارتونی موفق خلق کند که محبوبیت هایی نیز برایش داشت. با این حال، اوهری مشاوره هایی بسیار ارزنده به ویلیام هانا و جوزف باربرامی داد، امانه او و نه دیگران هیچ وقت رسماً تام و جری ساز نشدند.

سپس تا زمان بازنشسته شدن فرد کوئیم بی در سال ۱۹۵۶ جوزف و ویلیام توانستند ۲۰۰ اثر یا قصه از تام و جری تولید کنند و این همه پس از هفده سال کار مشترک این دو زوج هنری بود. یک نکته ی مهم دیگر این است که ویلیام هانا خالق شخصیت های کارتونی دیگری نیز بود که هر کدام از آن ها برای خود جایگاه معتبری داشتند و احتمالاً هنوز نیز دارند که از میان آن ها می توان به کوئیک درامگ گرا (یک اسب سفید بانمک هفت تیرکش یا ششلول بند)، یوگی (یک خرس عقل کل) و فردی فلینستن (یک انسان عصر حجری با همشهریان بامزه ی اطرافش) اشاره کرد.

از سوی دیگر تعداد اسکارهایی که فرد کوئیم بی و ویلیام هانا و جوزف باربرامی در آن سال ها دریافت کردند، نشان از حکومت بلامنازع مترو در زمینه ی نقاشی متحرک دارد. این اسکارها به خاطر یانکی دودل موش (۱۹۴۳)، دردسر موش (۱۹۴۴)، لطفاً ساکت (۱۹۴۵)، کنسر تو گریه (۱۹۴۷)، یتیم کوچولو (۱۹۴۹)، دو تفنگدار (۱۹۵۲) و یوهان موش (۱۹۵۳) به آن ها تعلق گرفت. با مرگ فرد در سال ۱۹۶۵، تام و جری که در آن زمان سی و چهار سال از ظهورشان و در واقع از سن و سال شان می گذشت، پدر و خالق اصلی شان را از دست دادند و در سال های بعد نیز با ظهور شخصیت های جدید کارتونی، رقبای تازه نفس پیدا کردند و در سال های بعدتر نیز پدرخوانده های شان ویلیام و جوزف نیز برای همیشه ترک شان کردند، اما در سال ۲۰۰۳ و در هفتاد و دو سالگی شان هنوز هم از محبوبیت شان کم نشده است و پیر و جوان از فرهنگ ها و ملیت های مختلف داستان های آن ها را از طریق تلویزیون می بینند و لذت می برند، و در آخر این که کوئیم بی دو سال پیش از مرگ به جوزف و ویلیام گفته بود: «من اشتباه نکردم، من بین سال های ۱۹۲۷، ۱۹۳۸ جوان هایی با سابقه ی ممتاز ژورنالیستی را انتخاب کردم تا تولیداتم که با همفکری آن ها ارایه می شود، همواره در جهت خواست و علایق مردم باشد و تام و جری شهر وندافتخاری تمام کشورها باشند.

چراغ «مترو» خاموش است

مترو گلدوین مه یر در زمینه ی تولید انیمیشن با همان تام و جری شناخته می شود. شاید قدرت بلامنازع و کاریزمای خاص این دو کاراکتر باعث شده بود که هیچ رقیبی نتواند جای آن ها را در دل تماشاگران پیر و جوان شان بگیرد. با مرگ کوئیم بی و وارد رقابت شدن چهره های تازه به هر حال از تولید MGM در ساخت تام و جری کاسته شد و از دهه ی هفتاد به بعد این شرکت آن چنان مانند قبل بر روی تولیدات انیمیشن سرمایه گذاری نکرد، اما بعضی از تولیدات کارتونی بلند MGM برایش موفقیت به همراه داشته است که اولین آن فانتم تویوت محصول سال ۱۹۷۰ و به مدت نود دقیقه است. در دهه ی هشتاد نیز مترو فیلم انیمیشن موفق داز نیم را تولید کرد. این انیمیشن که در سال ۱۹۸۲ و به مدت ۸۱ دقیقه



خانواده‌ی سیمپسن و یا
ادامه‌ی کارتون کتاب جنگل
و حتی دنباله‌ی شیرشاه
جایگاهی رفیع نسبت به
تولیدات جدید دارد. سرانجام
اندکی پس از ظهور و اکران
کارتون زیبای **شرکت هیولاها**

که استقبال از آن، در زمان خودش یعنی سال ۲۰۰۱ نقطه عطفی در تاریخ انیمیشن سازی به شمار می‌آید، بسیاری از همان انیماتورها مجاب شدند که سینمای انیمیشن به کاراکتر جدید احتیاج دارد، هرچند رو کردن قدیمی‌ها نیز به جای خودش محفوظ است.

شرکت هیولاها و شکل‌گیری آن

شرکت هیولاها پس از کارتون‌های داستان اسباب‌بازی یک و دو و فیلم زندگی یک حشره چهارمین تولید مشترک شرکت‌های پیکسار و دیسنی به شمار می‌آید که به تعبیری مشکل‌ترین و طاقت‌فرساترین تولید آنان تا سال ۲۰۰۱ بوده است. نقش اجرایی اصلی در شکل‌گیری اینک مونستر برعهده‌ی جان لاسه‌تر بوده است و او همان کسی است که با بهترین دید هنری، کارگردانی فیلم انیمیشن و پرطرفدار داستان اسباب‌بازی را برعهده داشت و اکنون به عنوان معاون اجرایی پیکسار بر ساخت شرکت هیولاها نظارت می‌کند و مسؤلیت اصلی طرح برعهده‌ی او گذاشته شده بود.

لاسه‌تر پیش از پایان سال ۱۹۹۵ تصمیم گرفت نام و عنوان‌ها و سمت افرادی را که باید در ساخت شرکت هیولاها فعالیت کنند، با وسواس هرچه بیش‌تر یادداشت و انتخاب اولیه کند. او پس از حک و اصلاح فراوان بعد از بیست و یک روز «حبس خودخواسته» برای تمرکز بیش‌تر، فهرست نهایی را اعلام کرد که همه‌ی کارمندان پیکسار و دیسنی برحسب انتخاب او آفرین گفتند. لاسه‌تر برای کارگردانی شرکت هیولاها پیت داکتر را برگزید. انتخاب داکتر به عنوان کارگردان به مثابه انتخاب خود لاسه‌تر به شمار می‌آید، زیرا داکتر از معدود افرادی بود که در سال‌های اخیر، این شانس را پیدا کرده بود که از نزدیک با لاسه‌تر کار کند و در اغلب موارد، دستیاری او را برعهده داشته باشد، و

اکران شد با مشارکت یونایتد آرتیستز تولید شد و تمام عوامل ساخت و ساز فیلم از مجموعه‌ای از خارج از مترو به این شرکت آمده بود و حاصل کار آن‌ها به ویژه برای دان بلوت در مقام کارگردان فیلمی بسیار موفق و پراستقبال بود، به هر حال مترو هرازگاهی تولید فیلم بلند انیمیشن. یا ساخت مجموعه کارتون‌هایی را در دستور کار خود قرار می‌دهد، اما سرعت حرکت این شرکت در مسیر تولید انبوه انیمیشن هرگز زیاد نبوده است؛ و مسلم است که روزهای پرفروغ مترو سال‌هاست که در زمینه‌ی تولید کارتون به سرآمده است. روندی که شاید برای دیسنی نیز روزی به وقوع بپیوندد.

پیکسار و شرکت هیولاهای آن

پیش از این گفتیم که کمپانی بزرگ والت دیسنی برای فرار از بحران‌های عمیق به ویژه در زمینه‌ی تولید آثار انیمیشن با شرکت پیکسار که یک استودیوی کوچک و مستقل، اما بسیار حرفه‌ای است؛ قرارداد تولید مشترک بست.

کارتون شرکت هیولاها یکی از آن آثاری است که هم می‌تواند شرح تولیدش به معرفی پیکسار بینجامد و هم این که سرفصل‌های جدید در دنیای تولید انیمیشن را بازگو کند، زیرا در حالی که بازسازی داستان‌های قدیمی انیمیشن در شرکت‌های معروف کارتون سازی طبق سنتی دیرینه ادامه دارد، ظهور شرکت هیولاها، با محوریت خلق و ارایه کاراکترهای جدید موافقان نظریه‌ی بالا را با تردید روبه‌رو کرد، چنان که تولیدکننده‌ی اصلی این فیلم پیکسار کوچک بود و نه دیسنی بسیار بزرگ. البته در روند «تازه‌سازی» و از اوایل دهه نود میلادی، کارتون‌هایی با مضمون متفاوت و بسیار جدید تولید شده است، که این روند در سال ۱۹۹۵ با ساخت فیلم داستان اسباب‌بازی به کارگردانی جان لاسه‌تر به اوج رسید و پس از آن نیز تا به حال و به تناوب یا دنباله‌هایی برای کارهای جدید و متفاوت عرضه می‌شود و یا این که کارتون‌هایی با شخصیت‌های جدید و مستقل خلق می‌شوند، تا وقتی قسمت دوم داستان اسباب‌بازی و پس از آن‌ها و به ترتیب زندگی یک حشره و شرک (همان گول سبز) تولید نشده بود، با وجود موفقیت‌های کارتون‌های جدید عده‌ی بی‌شماری از انیماتورها اعتقاد داشتند هنوز سری کارتون‌های



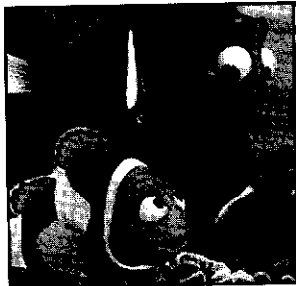
شرکت هیولاها

مشترک پیکسار و دیسنی یعنی «پیدا کردن نمو». در سال ۲۰۰۳ که هم اکنون نیز (اوت ۲۰۰۳) در اکران است، این شائبه را به وجود آورده است که آیا ارایه کاراکترهای جدید با شکل جدید و ساخت انیمیشن های سه بعدی و دیجیتالی، انیمیشن سنتی و شخصیت های قدیمی را از یاد خواهد برد؟ به هر حال جذابیت در روش های جدید انیمیشن سازی مسحورکننده است. این روند با ظهور شخصیت شرک همان جن یا غول بوداده سبز رنگ به تثبیت رسید، زیرا تماشاگران دلباخته ی او شدند. کاراکتری که نه تنها زیبا نبود؛ بلکه نوع زندگی اش تفاوت های اساسی با کاراکترهای دلنشین قدیمی داشت. از این رو تلقی دیگری از حضور هیولاها در فیلم های انیمیشن شکل گرفت، چون مشخص شده بود اگر هیولاها برخلاف سنت قبلی وحشتناک طراحی نشوند تأثیر بیش تری بر مخاطب خواهند گذاشت. انیمیشن سه بعدی شرکت هیولاها دقیقاً از همین شیوه پیروی کرد، یعنی قهرمان هایی یا هیولاهایی را به عنوان کاراکترهای اصلی فیلم معرفی کرد که هر چند دارای شاخ و شاخک و دم و دندان های تیز بودند، اما می شود گفت با یکبار دیدن شان، محبت

تمام فوت و فن کار را از او یاد بگیرد، در واقع نوع همکاری این دو را نسخه ای جدید از نوع همکاری ویلیام هانا و جوزف باربرا در بیش از پنجاه سال پیش در همین کمپانی والت دیسنی باید دانست. برای فیلم نامه شرکت هیولاها، دکتر، اندرو استنتن استخوان خرد کرده و دستیار او دنی گریسن را اوایل سال ۱۹۹۶ مأمور نوشتن فیلم نامه ی شرکت هیولاها کرد که استنتن سوابق بسیار ممتازی در این زمینه داشت. او همکار ارشد فیلم نامه نویس در انیمیشن های داستان اسباب بازی یک و دو و هم چنین در فیلم انیمیشن زندگی یک حشره بود. لاسه تر در هنگام نگارش فیلم نامه همواره راهنمایی لازم را انجام می داد. او در این زمان همواره به همکارانش می گفت: آنها دلیل موفقیت فیلم های قبلی ما، و آن چه که باعث موفقیت کارهای مشترک دیسنی و پیکسار شده است در توجه به جزئیات است. آن چه در انیمیشن سه بعدی آلویت دارد، فقط توجه به جزئیات است.

قدرت مطلق انیمیشن سنتی تا کی ادامه دارد؟

ساخت فیلم هایی مانند داستان اسباب بازی یک و دو (۱۹۹۵ و ۱۹۹۹) و شرکت هیولاها (۲۰۰۱) و هم چنین جدیدترین تولید



از مقام و موقعیت و بی‌اعتنایی به هم نوع را کپی برداری از زندگی آدمیان کرده‌اند و قهرمانان فیلم نیز به چیزی جز آسایش هم‌نوعان خود نمی‌اندیشند و این روند زندگی دقیقاً همان است که آدم‌ها سالیان و سده‌های متمادی است که با آن روبه‌رویند.

کارا کتر جدید دیسنی و پیکسار

کمپانی محضّر و روبه زوال دیسنی و شریک جوان و خوش‌بینیه و آینده‌دار آن یعنی پیکسار پس از شرکت هیولاها فیلم انیمیشن پیداکردن نمو یا بازگشت نمو را تولید و اکران کردند. آن چه جالب توجه است فعالیت اندر استشن فیلم‌نامه‌نویس ارشد دیسنی است که (فیلم‌نامه‌ی اصلی شرکت هیولاها را نوشت) و در این فیلم به عنوان کارگردان نقش اصلی را در تولید دارد، که البته لی آنکرپیچ نیز او را یاری می‌دهد. داستان این فیلم در واقع برگرفته از سیاست‌های یادشده‌ی پیکسار به ویژه دیسنی در روند تولید انیمیشن‌هایی جذاب با داستان‌های قابل فهم و قابل اشاره به زندگی آدم‌ها دارد. در پیداکردن نمو یک دلقک ماهی بسیار شیطان، با صدای (الکساندر گلد) که به همراه پدر دوست‌داشتنی اش یعنی مارلین، با صدای (آلبرت بروکس) زندگی آرامی را در دریا می‌گذرانند، دچار حادثه می‌شوند. در واقع در روز اول مدرسه رفتن نمو، او به سبب بازیگوشی گم می‌شود و پس از این‌ور و آن‌ور رفتن بسیار به وسیله‌ی صیادان به تور می‌افتد و سرانجام به یک آکواریوم منتقل می‌شود. از آن طرف مارلین پدر نمو از تمام دوستانش کمک می‌گیرد و با پی‌گیری بسیار و تلاش‌های طاقت‌فرسا محل زندگی جدید نمو را پیدا می‌کند و تمام این‌ها تمهیدی می‌شود، برای این‌که نمو مجدداً به دریا و نزد پدر و دوستانش بازگردد.

پیداکردن نمو در اکران با استقبال شدیدی روبه‌رو شد. هرچند پیش از این دیسنی و پیکسار مثلاً برای داستان اسباب‌بازی ۲ (۱۷۹.۵۸۲.۲۴۵ دلار) و برای قسمت اول آن (۲۳۳.۷۹۶.۱۹۱ دلار) و هم چنین برای شرکت هیولاها

آن‌ها در دل تماشاگر می‌نشست. در این زمینه شخصیت جیمز بی‌سالیوان با صدای جان گودمن (برای تداعی جان گودمن در ذهن کارتون قدیمی و فیلم‌های انیمیشن تلویزیونی فردی فلینستن را می‌توان به یاد آورد). به عنوان هیولایی آبی رنگ و خال‌خالی با موهای آراسته و براق که قد و بالای هشت فوتی و دندان‌های تیزش هیچ ترسی را بر نمی‌انگیزد؛ قهرمان اصلی فیلم شرکت هیولاهاست. مایک و ازوفسکی (با صدای بیلی کریستال) نیز همکار و دستیار اوست. از شخصیت‌های دیگر فیلم باید از رییس شرکت هیولاها یعنی آقای واترنوز با صدای جیمز کابرن و سلیبا با صدای (جنیفر تایللی) نام برد.

داستان شرکت هیولاها مربوط به شهری است بسیار دور که فقط هیولاهای متمدن در آن زندگی می‌کنند. واترنوز رییس شرکت (کارخانه)، افرادی از همین شهروندان هیولاوش را استخدام کرده که با رفتن به دنیای کودکان (و البته با کمک دستگاه‌های کارخانه‌اش) و ترساندن آن‌ها که منجر به جیع کشیدن‌شان می‌شود، بتواند انرژی حاصل از این رخداد را در کپسول‌های خاصی ذخیره کند، و این کپسول‌ها منبع اصلی انرژی شهر بشوند و طبیعی است کسی که (در این جا هیولایی که) بتواند صاحب این کارخانه و انرژی ذخیره‌شده‌ی گرانبه‌ای آن باشد در حقیقت مالک شهر خواهد بود. این روند بسیار مطلوب واترنوز پیش می‌رود تا آن‌که یکی از «بچه‌ها» پای به دنیای هیولاها می‌گذارد و برحسب اتفاق سر راه سالیوان قرار می‌گیرد و از این جا به بعد است که عناصر عاطفی موجود در قلب سالیوان سرنوشت تمام هیولاها و حتی سرنوشت شهر و بچه‌های دنیا را تغییر می‌دهد...

استقبال بیش از اندازه از شرکت هیولاها از سوی این طرز فکر ارایه‌ی کاراکترهای جدید انیمیشن را تقویت کرد و از سوی دیگر موجب شد تا فیلم‌نامه‌نویسان، کارگردان‌ها و سران دیسنی و پیکسار به این موضوع دقیقاً پی ببرند که داستان فیلم‌های انیمیشن آن‌ها باید به گونه‌ای شروع، پرداخت و خاتمه یابد که با زندگی بشری مشابهت‌های فراوان داشته باشد. در واقع بدمن‌های شرکت هیولاها و قهرمانان خوشنام ماجرا، یعنی از یک طرف کاراکترهای رندال و مستر واترنوز و از سوی دیگر سالی و مایک و بو دقیقاً روایتی جهانشمول ارایه می‌کنند. بدمن‌های فیلم دقیقاً ناجوانمردی، خیانت، دزدی، سوءاستفاده



الف. مارول: کمپانی مارول از زمره شرکت هایی است که به ویژه در دهه ی نود فعالیت های زیادی را در زمینه ی تولید کارتون انجام داده است. مارول که یک بنگاه انتشاراتی و عمدتاً ناشر داستان های مصور است، اکثر آهمین داستان ها را به کارتون برمی گرداند، و یکی از این انیمیشن های موفق **مرد عنکبوتی** بوده است. (فیلم سینمایی این کمیک استریپ نیز با موفقیت های بسیار زیادی در اکران روبه رو شد.) مارول به لحاظ همان نداشتن محدودیت جهت اخذ «کپی رایت» فرصت بسیار زیادی برای انتخاب و سپس ساخت آثار کارتونی دارد. از موفق ترین کارهای «مارول» در دهه ی نود به جز **مرد عنکبوتی**، **مردان با اشعه ایکس** و **چهار نفر خارق العاده** قابل ذکرند. ضمن آن که در سال ۱۹۹۳ نیز ساخت و پخش موش های موتور سوار از مریخ نیز برای مارول موفقیت زیادی جهت اکران بین المللی این انیمیشن داشت. هم چنین مارول بسیاری از داستان های مصور خود و حق امتیاز ساخت بر اساس آن ها را به دیگر کمپانی ها می فروشد.

ب: هاروی: موفقیت انیمیشن جذاب و بسیار پرطرفدار **کاسپر** سرآغازی برای رشد و برنامه ریزی آتی برای کمپانی هاروی بوده است. در واقع مسؤولان هاروی با مشارکت چند شرکت دیگر توانستند از زمستان سال ۱۹۹۶ پخش گسترده ی تلویزیونی **کاسپر** را شروع و فراگیر کنند، و جالب توجه آن که هاروی کوچک اکنون با فوکس و آمبلین توانسته خود را مطرح کند. از کاراکترهایی که هاروی تاکنون به عنوان خالق اصلی آن ها را ارایه کرده است، شخصیت های ریچی ریچ، هوپی کوچولو و اسپوکی معروفیت قابل ملاحظه ای یافته اند. اما عمده موفقیت هاروی در تلویزیون بوده است. برای مثال مجموعه برنامه های هوپی کوچولو از سال ۱۹۹۶ تا دو سال بعد از آن در بیش از ۲۷ کشور پخش تلویزیونی داشته است.

ج: کلمبیا، یونیورسال، برادران وارنر، دیک و سابان:

شرکت های قدیمی و بزرگی چون یونیورسال و برادران وارنر و کلمبیا هرچند در زمینه ی تولید انیمیشن هرگز هم پای تولیدات سینمایی شان سرمایه گذاری نکردند، اما به هر حال دارای تولیدات مهمی هم نیز بوده اند. ضمن این که تولید فیلم هایی به طریقه ی زنده. انیمیشن برای آن ها دغدغه و جذابیت بیش تری

(۲۵۳.۱۱۴.۷۶۴ دلار) فروش داشتند. اما پیدا کردن نمو تا این جای کار (اوت ۲۰۰۳) بالغ بر تمام فروش های قبلی آن ها، موفقیت کسب کرده است. اگر موفقیت داستان اسباب بازی و شرکت هیولاها و پیدا کردن نمو را دلیل حرفه ای گری و تیزهوشی استودیوهای مستقل تولید انیمیشن مانند پیکسار بدانیم، پس ناگزیر به این حقیقت نیز باید اعتراف کرد که شرکت های قدیمی و بزرگ مانند همین دیسنی رو به مرگ اند. در واقع وجود پیکسار که حداقل شصت درصد سود را به خود اختصاص می دهد دلیل حیات نصفه و نیمه دیسنی است، اما طبق قرارداد آن ها، پیکسار حق دارد شرکت تولیدکننده را خود انتخاب کند. پس روزی اگر این روند اتفاق بیفتد دیسنی حقیقتاً در زمینه ی تولید انیمیشن خواهد مرد.

کوچک و بزرگ های دیگر در انیمیشن سازی

به جز شرکت ها و استودیوهایی که نام بردیم، کمپانی های دیگری نیز به هر حال در زمینه ی تولیدات کارتونی فعالیت هایی داشته و گاهی فیلم های پرفروش و ماندگاری را نیز ارایه کرده اند:



را بپذیرند، و جالب آن که هانان در پاسخ یکی از همکارانش که از او پرسیده بود: «کدام یک از آن‌ها (منظور نیمه سگ و نیمه گربه این موجود است) اول گاز خواهد گرفت؟» گفته بود: «هیچ گازی

در کار نیست.» و وقتی نشانه شناختی‌ها و خصوصیات درونی و فیزیکی **گربه سگ روی کاغذ آمد** و به فیلم نامه تبدیل شد و پس از آن کارتون‌های **گربه سگ** عرضه شد؛ معلوم شد واقعاً قرار است این موجود داستان‌های زیادی خلق کند. ضمن این که **گربه سگ** را هر چند شاید بشود دو نفر، حساب‌شان کرد، اما برای روایت یک داستان و ظهور آن شخصیت‌های کمکی دیگر نیز نیاز داشتند که هانان آن‌ها را به وجود آورد. کاراکترهای آشنایی به نام وینس لو، خرگوش، کلیف، شریک، لوب (سگ‌های روغنکار)، روی سنجاب و آقای سان‌شاین. در **گربه سگ** **گربه** شخصیتی آرام است و کانایه اتاقش را به هر چیز ترجیح می‌دهد، به برنامه‌های تلویزیونی خانوادگی با پایان خوش و بدون زد و خورد علاقه‌مند است. بسیار به خودش می‌رسد و دوست دارد محبوب همگان باشد؛ اما به نظر می‌رسد هوش و استعداد او از خوش تیبی‌اش بیش‌تر باشد. اما سگ، او یک فدایی است و معلوم است که در درجه اول عاشق **گربه** است، اما بی‌مغزی‌های او بیش‌تر سبب ناراحتی **گربه** می‌شود تا خوشحالی‌اش، بی‌نظمی اصل اساسی و پایه‌ی تفکرات اوست و دوست دارد **گربه** همیشه از او راضی باشد، زیرا به او ایمان دارد.

نشانه شناختی‌های قابل تفسیر در کارتون **گربه سگ** احتیاج به توضیح زیادی ندارند، این قطعاً به دلیل ساختار سطحی و یا سرعت فراوان در روایت داستانی کارتون با استفاده از تصاویر چشم‌نواز نیست. بلکه مهم در دریافت این انگاره‌ها، زیرساخت دقیق و قابل فهم و بدون کشش‌های زاید است.

گربه سگ اثری فوق‌العاده دوست‌داشتنی است. آن‌ها جنجال بپا می‌کنند، یک شهر را سرهم خراب می‌کنند؛ از کاه کوه می‌سازند و شلوغ‌بازی درمی‌آورند، اما هر همیشه صداقت دارند. پیتر هانان یک بار در پخش مجموعه‌های آغازین کارتون **گربه**

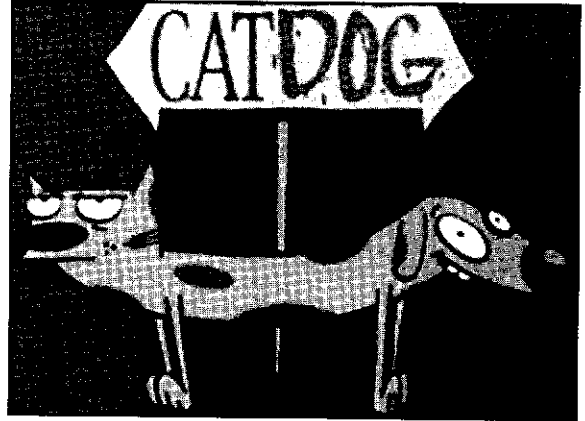
داشته است، برای مثال کلمبیا پیکچرز در سال ۲۰۰۲ قسمت دوم استوارت لیٹل (Stuart Little) را به مدت ۷۸ دقیقه و به کارگردانی راب مینگف ساخت که با استقبال خوبی نیز روبه‌رو بود. هم‌چنین کمپانی برادران وارنر در سال ۲۰۰۲ نسخه‌ای جدید از یک کاراکتر قدیمی یعنی همان **اسکوی دو** را ارایه داد. **اسکوی دو** در دهه‌ی هفتاد یکی از کاراکترهای کارتونی محبوب در تلویزیون به شمار می‌آمد. به هر حال آن‌چه چنین کمپانی‌هایی ارایه داده‌اند صرفاً برای حضور (هرچند کم) در این وادی صنعت سینما بوده است. یونیورسال نیز در سال ۱۹۹۵ با انیمیشن بلند خود به نام **پالگو** فیلمی انیمیشن و موفق را اکران کرد.

از کوچک‌ترها نیز نظیر همان ریک و سایان انیمیشن‌های قابل اشاره به ترتیب **همه فن حریف** و **مرد هیجان** محصول دیک و برای سان با **ماجرای الیور توئیست** قابل ذکرند.

یک نکته قابل ذکر سرمایه‌گذاری بعضی از شرکت‌ها برای پروژه‌ی به خصوصی در تولید کارهای انیمیشن است. برای مثال کمپانی آمبلین که متعلق به استیون اسپیلبرگ است در بعضی از کارهای انیمیشن تاکنون سرمایه‌گذاری کرده است. کمپانی وارنر نیز در موردهایی برای تولید فیلم کارتونی، حق امتیاز استفاده از کاراکترهایی را از شرکت‌های دیگر خرید کرده است، که مهم‌ترین آن همان **ریچی ریچ** است که این شخصیت در ابتدا و در اصل متعلق به کمپانی هاروی بوده است.

د: نیکل آدئون و گربه سگ جذاب آن

نیکل آدئون مانند پیکسار از جمله شرکت‌های کوچک و مستقلی است که در زمینه‌ی تولید آثار کارتونی در حال حاضر موقعیت تثبیت شده‌ای دارد. یکی از جالب توجه‌ترین تولیدات این شرکت مستقل کارتون **گربه سگ** است. وقتی صحبت از **گربه سگ** می‌شود، پیش از هر چیز باید به پیتر هانان خالق این اثر و شخصیت‌های جدید آن پرداخت. هانان وقتی از سوی نیکل آدئون‌ها دعوت به کار شد، پیش از هر چیز اعلام کرد برای خلق و ارایه یک شخصیت جدید، حداقل به دو سال وقت نیاز دارد. این زمان ادامه یافت و حاصل پنج سال و هفت ماه فکر و مطالعه و آزمایش، خلق شخصیت یا شخصیت‌های **گربه سگ** بود. پیتر هانان موفق شده بود، خالق شخصیتی باشد که همگان آن کاراکتر



سگ در دهه‌ی پایانی سده‌ی بیستم اعلام کرد: «از ابتدا جمله الزام توجه به ماهیت مخاطب» در ذهن حک شده بود. برای همین در خلق این اثر همواره سهم مخاطب که تأثیرگذارترین انگاره در موفقیت یک اثر هنری است، برایم مهم بود.»

سخن هانان نشان از هوش سرشار وی دارد. او با ساخت این اثر نشان داد که حتی با بسیاری از ریزه کاری‌های ذهن مخاطبان آشنایی دارد؛ زیرا موجودی که او خلق کرد از یک طرف گربه‌ای بود که نیم تنه‌ی سگی به او وصل شده بود و از طرفی سگی بود که مشتاقانه نیم تنه‌ی گربه‌ای را به خود چسبانیده بود. آن چه هانان به عنوان کارتون عرضه کرد در معناشناختی اثرش همان تفکرات قدیمی‌های انیمیشن مانند والت دیسنی و فرد کوئیم‌بی را به همراه داشت.

مشخص است که دیگر مدت هاست شرکت‌های مستقل و استودیوهای کوچک غیروابسته، اما بسیار معروف در زمینه‌ی تولیدات انیمیشن، از بازسازی کاراکترهای قدیمی دست کشیده‌اند و به خلق شخصیت‌های جدید و دوست داشتنی کارتونی اهتمام می‌ورزند. این روند حتی با رایج‌سازی عروسکی و خمیری و حتی زنده. انیمیشن قابل درک است. برای مثال وقتی داستان‌های شخصیت پینگو (همان پنگوئن خمیری بامزه) برای اولین بار و به صورت مجموعه، از تلویزیون پخش شد، معلوم بود که این کاراکتر جایش را در میان خانواده‌ها و در دل بچه‌ها باز کرده است و کار تا آن جا پیش کشیده که استودیوی مستقل انیمیشن‌سازی هات سری جدید این مجموعه را نیز اخیراً ساخته است. هم چنین کمپانی‌هایی نظیر دریم ورکس آن چنان با شتاب

به ساخت و تولید کاراکترهای جدید انیمیشن پرداخته‌اند که جدول کاری آن‌ها را برای چندین سال آینده پر کرده است، و این روند بیش تر به ذائقه مخاطب بستگی و ربط تمام دارد.

در حقیقت در مقایسه با نیم قرن گذشته یعنی در هنگام ظهور تلویزیون، سیاست‌های برنامه‌سازی تولیدات کارتونی از سوی شرکت‌های کوچک و بزرگ و استودیوهای مختلف انیمیشن‌سازی، هفته به هفته یا حتی روزانه تغییر می‌کند. ضمن این که اتکا به پخش تلویزیونی دیگر آن چنان معنایی ندارد. در هنگام فراگیر شدن تلویزیون، فیلم‌های انیمیشن جایگاه تثبیت شده‌ای را در جعبه‌ی جادو به دست آوردند. از اوایل دهه‌ی پنجاه یکی از اصلی‌ترین مورد‌های جدول پخش شبکه‌های تلویزیونی به فیلم‌های کارتونی که عموماً دنباله‌دار و سریالی بودند تعلق داشتند، روندی که در حال حاضر در تمام تلویزیون‌های دنیا یک عرف و نیاز پذیرفته شده است، به سال ۱۹۸۰ چنین عرفی نیاز به جایگزینی شخصیت‌های جدید به جای کاراکترهای قدیمی را به دنبال داشت. اما اکثر شخصیت‌های جدید در آن زمان به زودی پذیرفته نمی‌شدند. با ورود رایانه به صنعت سینما و سهم سینمای انیمیشن در به کارگیری آن، به یکباره فضا تغییر کرده است. یکی از مهم‌ترین تغییرات تنوع بیش از حد و سرعت ارایه کار است. از این رو وقتی کاراکترهای جدید پشت سر هم خلق و ارایه شدند، انتخاب تماشاگر و بیننده راحت تر شد و کم کم شخصیت‌های قدیمی به دست فراموشی سپرده شدند. در حال حاضر بسیاری از شرکت‌های مستقل ترجیح می‌دهند که به خلق کاراکترهای جدید روی بیاورند و آن‌گاه در فرصت‌های خاص و استثنایی با همکاری کمپانی‌های بزرگ و صاحب کپی‌رایت کاراکترهای قدیمی، به بازسازی‌هایی دست بزنند. همین گزیده کارکردن‌ها باعث شده که به هر حال کاراکترهای قدیمی نیز هر از گاهی وجودشان در بازسازی‌ها باعث شود طرفداران آن‌ها شاد شوند. نمی‌توان اصطلاح جنگ بین کاراکترهای جدید و شخصیت‌های قدیمی را در این مورد به کار برد. شاید بتوان به ارجحیت آن‌ها اشاره کرد، اما آن چه ذائقه تماشاگر می‌طلبد علی‌الظاهر شخصیت‌های جدید است. هر چند و مسلماً بازسازی کاراکترهایی مانند فردی فلینستن یا تام و جری و پلنگ صورتی هرگز خالی از لطف و اقبال نخواهد بود.