

به نام خداوند جان و خرد

وزارت علوم، تحقیقات و فناوری

دانشکده سینما و تئاتر

پایان نامه تحصیلی جهت اخذ درجه کارشناسی ارشد
رشته تصویر متحرک

موضوع نظری

راهکارهای موفقیت هنری و تجاری

موضوع عملی

او اینجاست

استاد راهنمای بخش نظری

جناب آقای دکتر محمدرضا حسنایی

استاد راهنمای بخش عملی

جناب آقای سید علیرضا گلپایگانی

نگارش و تمهیق

سروناز ساکی

بهمن ماه ۱۳۸۷

فهرست مطالب

عنوان	شماره صفحه
مقدمه	۱
فصل اول: تاریخچه فیلم های موفق انیمیشن	۳
۱-۱- آمریکا	۴
۲-۱- اروپای شرقی	۱۶
۳-۱- اروپای غربی	۲۵
۱-۳-۱- بریتانیا	۲۵
۲-۳-۱- ایتالیا	۳۴
۴-۱- کانادا	۳۸
۵-۱- آسیا	۴۰
۱-۵-۱- چین	۴۰
۲-۵-۱- ژاپن	۴۲
۳-۵-۱- کره	۴۷
فصل دوم: عوامل مکمل موفقیت هنر و صنعت انیمیشن	۴۹
۱-۲- انیمیشن کامل و محدود	۵۱
۲-۲- حرکت	۵۴
۱-۲-۲- روتوسکوپی	۵۵
۲-۲-۲- متامورفز	۵۵
۳-۲-۲- ایست	۵۶
۳-۲- صدا	۵۸
۱-۳-۲- گفتگو در انیمیشن	۵۸
۲-۳-۲- جلوه های صوتی	۶۰
۳-۳-۲- موسیقی متن	۶۱

۶۳	۲-۳-۴- تأثیرات موسیقی بر شکل و محتوا.....
۶۴	۲-۴- رنگ و خط.....
۶۵	۲-۵- استفاده از روش های جدید تولید.....
۷۲	۲-۶- شخصیت سازی.....
۷۴	۲-۷- فیلمنامه.....
۷۵	۲-۸- بازار.....
۷۵	۲-۸-۱- بازاریابی از طریق نوآوری.....
۷۸	۲-۸-۲- بررسی بازار.....
۸۵	۲-۸-۳- بازار انیمیشن در ایران.....
۸۶	۲-۹- راهکارهای تجارت.....
۹۳	فصل سوم: نتیجه گیری.....
۹۵	فصل چهارم: گزارش کار عملی.....
۱۱۷	فهرست منابع و مآخذ.....

تقدیم بہ پدر و مادر عزیزہ

با سپاس فراوان از تمام اساتیدی که در طول مدت تحصیل، اینجانب را مورد لطف و عنایت خود قرار دادند، به ویژه از جناب آقای دکتر محمدرضا حسنایی به عنوان استاد راهنمای پروژه نظری و جناب آقای سید علیرضا گلپایگانی به عنوان استاد راهنمای پروژه عملی که از راهنمایی هایشان بسیار بهره بردم و بدون کمک هایشان امکان فراهم آوردن این مجموعه وجود نداشت.

همچنین سپاسگزارم از خانواده عزیزم، بخصوص پدر و مادر مهربانم که همواره مشوق، راهنما و پشتیبان من بوده اند و نیز از همسر عزیزم که من را در انجام رساندن این پروژه همراهی کرد.

چکیده

موضوع این پروژه « راهکارهای موفقیت تجاری و هنری» (در بخش نظری) و ساخت فیلم « او اینجاست» (در بخش علمی) برای اخذ درجه کارشناسی ارشد در رشته تصویر متحرک است که مطالب آن در فصل اول شامل تاریخچه فیلم های موفق انیمیشن در جهان و در فصل دوم شامل عواملی است که باعث این موفقیت شده اند از قبیل صدا، حرکت، شخصیت سازی، فیلمنامه نویسی، بازاریابی و غیره... در پایان کار هم به نتیجه گیری و گزارش کار عملی پرداخته شده است که امید است مورد توجه و عنایت دوستداران هنر قرار گیرد.

مقدمه

زمانی که کودکی بیش نبودم، بی آنکه معنای انیمیشن یا تصویر متحرک را بدانم، شادترین لحظه هایم را دیدن کارتون ها یا همان انیمیشن ها می ساخت. اکنون بعد از گذشت سال ها، دلمشغولی های زمان کودکی ام، رشته تحصیلی حال من شده است و از دیدگاه وسیع تری به آن نگاه می کنم. قضیه ای که در طول زمان تحصیل ذهن من را درگیر خود کرده بود، مسأله ای است که به عنوان موضوع پروژه نظری خود را انتخاب کردم، «راهکارهای موفقیت هنری و تجاری» در انیمیشن.

این موضوع، حداقل برای جامعه انیمیشن کشوری مثل ایران، از اهمیت بسزایی برخوردار است. زیرا از یک سو مخاطبانی وجود دارد که باید از لحاظ کیفیت، رضایت آنها را جلب کرد و از سویی دیگر کمبود بودجه و هزینه، مسأله ای است که فکر تهیه کنندگان را به خود مشغول می کند.

اینکه چه راهکارهایی باعث پیشرفت انیمیشن در کشورهایی مثل آمریکا که سابقه ای طولانی در این زمینه دارد یا ژاپن که با سابقه ای نه چندان زیاد توانست خود را در سطح بالایی قرار دهد، می شود از مسائلی است که در این تحقیق به آن پرداخته شده است.

در اینجا، بعد از بررسی فیلم های موفق انیمیشن، درباره علل موفقیت آنها و همچنین عوامل مکمل موفقیت انیمیشن در زمینه هنری و تجاری بحث خواهد شد، زیرا هیچ کدام آنها بدون وجود دیگری وجود نخواهد داشت. همان طور که در متن به آن می پردازیم پرسش اصلی این است که چگونه می توان یک صنعت مستحکم تولید انیمیشن دست یافت و چه موانعی بر سر راه وجود دارد و مهم تر اینکه چگونه می توان آنها را از سر راه برداشت؟ و به طور واضح تر راهکارهای موفقیت هنری و تجاری در این زمینه چیست؟
ضمن پژوهش به خاطر کمبودها و نواقصی که در این مجموعه وجود دارد، امیدوارم که مورد استفاده شما عزیزان اهل هنر قرار گیرد.

سروناز ساکی

زمستان ۱۳۸۷

فصل اول

تاریخچه فیلم های موفق انیمیشن

«محصول را برای خودتان تولید نمی کنید، باید از خواسته های مردم آگاهی داشته و برای

آنان تولید کنید.»

والت دیزنی^۱

آنچه در این فصل مورد بحث و بررسی قرار می گیرد، بررسی فیلم ها و سریال های انیمیشن موفق در جهان است و هدف آن علاوه بر جمع آوری انیمیشن های موفق در کنار یکدیگر، بررسی علل موفقیت های آنها نیز می باشد که به صورت کامل تری در فصل های بعدی به آن پرداخته شده است.

از آنجا که موفق بودن یک انیمیشن از دو دیدگاه سنجیده می شود و آن موفقیت از لحاظ هنری و دیگری از جهت تجاری می باشد، هر فیلمی که حتی از یکی از جهات بالا دارای پیشرفتی یا موفقیتی بوده نام برده شده است.

۱-۱- آمریکا

هنر و صنعت انیمیشن در کشور آمریکا، سابقه طولانی دارد. اگر چه در ابتدا تولیدات آن محدود به فیلم های انیمیشن تبلیغاتی و کمیک می شد. همه فعالیت ها به عده کمی از انیماتورهای نیویورکی خلاصه می شد که از یک استودیو به استودیوی دیگر در رفت و آمد بودند و به اصطلاح بازار انیمیشن را داغ ننگ می داشتند. وینزور زینس مک کی^۲ کارتوننویست با استعدادی است که در سپتامبر سال ۱۸۷۱ میلادی در ایالت میشیگان آمریکا به دنیا آمد. وی مانند بسیاری از معاصرین و همکارانش هنرمندی خود آموخته بود که کار خود را با طراحی تابلوهای عظیم تبلیغاتی و طراحی صحنه تاتر و فکاهی مصور^۳ آغاز کرد. وقتی که او به عنوان بازیگر پا به عرصه نمایش گذاشت برنامه ای به نام « هفت دوره زندگی انسان» را اجرا کرد.

مک کی به دلیل استمرار در اجرای نمایش های صحنه ای توان تولید فیلم انیمیشن را به دست آورد. وی با تکنیک های محدود موجود در آن زمان و نیز به پیشنهاد جمز استوارت بلکتون فیلم

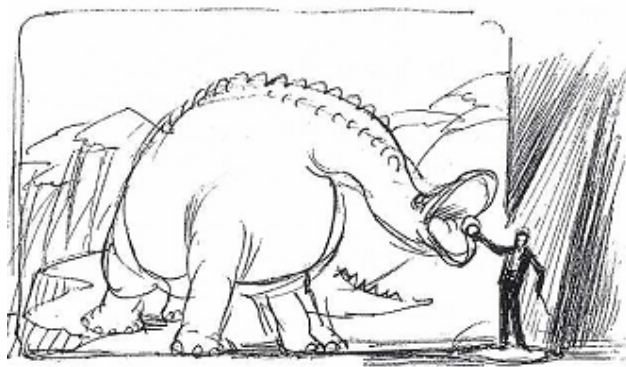
^۱ - بیل کاپوداگلی، لین جکسون - ترجمه: غلامرضا صالحی معوا - دیسنی در اوج - ناشر موسسه خدمات فرهنگی رسا (۱۳۸۰) / ص ۷۷

^۲ - Winsor zenis Mccay

^۳ - Cartoon strip

«نموی کوچک»^۱ را در سال ۱۹۱۰ میلادی ساخت و در اوایل سال ۱۹۱۱ میلادی آن را به نمایش های صحنه ای خود افزود. این فیلم به طور همزمان در سالن های سینما به نمایش در آمد. شرکت تولید کننده آثار بلکتون این فیلم را به همراه یک فیلم پیش نمایش از هنرمند درحین کار به طور سراسری توزیع کرد.

او در ژانویه ۱۹۱۲ میلادی داستان «پشه در حین نیش زدن» را ساخت، اما این بار تصمیم گرفت مادامی که آن را روی صحنه تاتر اجرا می کند، این فیلم برای نمایش های عمومی توزیع نشود. اولین تولیدات مک کی از نظر طراحی و انیمیشن، شخصیتی بسیار شفاف و مشخص دارند. رعایت ظرافت در هنر جدیدی مثل فکاهی مصور اگر چه ساده ولی از ارزش های کار محسوب می شود. حرکات نرم و روانی که با طبیعت هنرمند کاملاً همخوانی دارد، نوعی گرافیک ظریف و دقیق را پدید آورده که در تاریخ انیمیشن کم نظیر است. شاهکار بزرگ مک کی «دایناسورگرتی» است که رفتار باور نکردنی یک دایناسور مطیع با رام کننده خود را مرور می کند.



دایناسور گرتی

نه تنها طراحی فیلم، بلکه اجرای انیمیشن آن قابل تقدیر است. شخصیت گرتی به نوعی تعجب همگان را بر می انگیزد. بی تردید در این فیلم حرکت های گرتی با زمانبندی مناسب طراحی شده است.^۲

^۱ - The Little Nemo

^۲ - بندازی، جیان آلبرتو - یکصد سال سینمای انیمیشن - ترجمه: سعید توکلین (انتشارات دانشکده صدا و سیما - چاپ اول ۱۳۸۵، ص ۱۹

در پی اولین دهه های فعالیت انیمیشن آمریکا جان راندولف بری^۱ شخصیتی سرشناس مصمم، تاثیر گذار و درونگر بود. او بنیاد انیمیشن آمریکا و جهت گیری های آن را پایه گذاشت. بری به تعبیری، صرفاً برای کسب در آمد به طراحی انیمیشن می پرداخت و از اولین روزهای فعالیتش برای بهینه سازی نیروی کار، جلوگیری از کارهای بیهوده و نیز تسریع در زمان تولید تلاش می کرد. استودیوی بری براساس رقابت در ساخت فیلم های سفارشی و نیاز روز افزون به تولید فیلم تاسیس شد. زمانی که ایالات متحده درگیر جنگ جهانی اول بود، او تشویق شد تا برای سازمان های دولتی، فیلم های آموزشی تولید کند. حرکتی که در جنگ جهانی دوم توسط والت دیزنی تکرار شد. بری همواره نو آوری تکنیکی را مورد تایید قرار می داد. به همین خاطر توانست در طول سال های فعالیتش چهار ابداع را به ثبت رساند، که عبارتند از:

- ۱- استفاده از پس زمینه های چاپ شده (ژانویه ۱۹۱۴)
- ۲- بکارگیری سایه روشن ها در طراحی (جولای ۱۹۱۴)
- ۳- استفاده از تلق شفاف که برای جلوگیری از تکرار پس زمینه در هر کادر، در هنگام تولید انیمیشن روی پس زمینه می نشست (جولای ۱۹۱۵)
- ۴- ساخت اولین فیلم رنگی انیمیشن با نام «اجرای گربه توماس» (۱۹۲۰)

این ابداعات باعث شد که بری رهبری صنعت انیمیشن را به دست گیرد و در میان رقبا منحصر به فرد باشد. گربه توماس در نوع خود فیلم موفقی بود که به روش ساده خراش روی فیلم ساخته شد. اما به علت هزینه بالایی که ساخت آن در بر داشت باعث گردید برای مدت ۱۰ سال فیلم انیمیشن رنگی دیگر ساخته نشود.

(تا اواخر دهه ۱۹۶۰ یکی از گروه های موفق تولید کننده انیمیشن، گروه پت سولیوان بود که با ساخت فیلم های «گربه فلیکس» به موفقیت های هوشمندانه تجاری و هنری بسیاری دست یافت. گربه فلیکس در چشم اندازی ده ساله، به عنوان یک گربه انسان نمای جادویی، پیچیدگی های منحصر به فردی داشت. شخصیت فلیکس، هوشیارانه، دلنشین و مدور طراحی شده بود در عین حال گوشه ها و زاویای آن نشان از شیطنت و زیرکی داشت. شخصیت فلیکس تنها نمونه ارزنده حرکت های انیمیشن است که به حوادث مضحک و موقعیت خاص نیاز ندارد تا بیننده خود را بخنداند. وقتی فلیکس عصبی است، در یک محیط دایره ای قدم می زند و واکنش های شدید او تا مدت ها به یاد می ماند.

1- John Randolph Bray



گربه فلیکس

همه عناصر گرافیکی به شخصیت فلیکس اضافه شده بود تا حس جادویی آن را کامل نماید. دم گربه فلیکس می توانست به اشیای مفید تبدیل شود؛ علامت سوال، علامت تعجب و در حقیقت هر چیز دیگری که کارگردان مجبور به استفاده از آن در صحنه بود، راکت بیسبال، قلاب ماهیگیری و حتی در ورودی یک خانه دور افتاده (بدون در نظر گرفتن پرسپکتیو آن) از جمله تغییرات دم گربه فلیکس بود.^۱

والت الیاس دیزنی^۲ یکی از افرادی بود که البته به اتفاق بردارش رُی^۳ که همیشه مشاور حقوقی والت باقی ماند توانست به موفقیت‌های چشمگیری دست یابد. کارگردانی خوب، استفاد از افراد حرفه‌ای، استفاده‌های به جا از موسیقی و صدا، استفاده از امکانات پس از تولید مثل فروش عروسک‌ها، موسیقی‌های متن فیلم از عوامل پیشرفت و موفقیت استودیو دیزنی بود.

وقتی که امتیاز شخصیت آژوالد از والت دیزنی گرفته شد او مجبور شد یک موش کوچک را طراحی کند و اسم او را میکی^۴ بگذارد که پس از چندی به گول سینما مبدل شد.

زمانی که ال جالسون^۵ در فیلم «خواننده جاز» صحبت کرد و آواز خواند، والت احساس کرد که یک انقلاب صنعتی رخ داده و سینما به طور اجتناب ناپذیری به سوی استفاده از عنصر صدا گام برداشته است بنابراین والت با کمک یکی از همکارانش ویلفرد جکسون^۶ که کمی موسیقی می دانست یک سیستم هماهنگ کننده صدا و تصویر ساخت و در فیلم «قایق بخاری ویلی» از آن استفاده کرد. این فیلم سومین قسمت از مجموعه آثاری بود که میکی ماوس در آن‌ها حضور داشت و بعد از

۱ - همان منبع، ص ۶۵.

2 -Walt Elias Disney

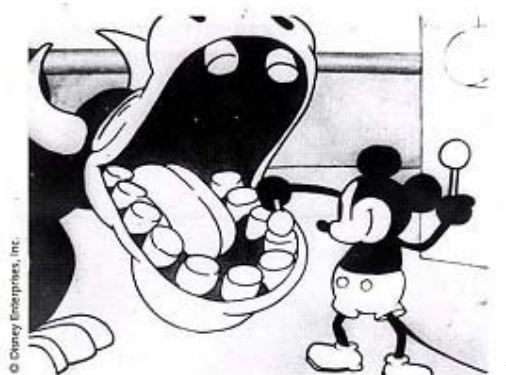
3 -Roy

4 -Mickey

5 Al jolson-

6 -wilfred jackson

مشکلات مختلف فنی و تدارکاتی، سرمایه گذاری و توزیع، سرانجام در هجدهم نوامبر سال ۱۹۲۸ میلادی در تاتر کولونی به نمایش گذاشته شد و تماشاگران را بهت زده کرد و این موفقیت مجدداً دو هفته بعد در تاتر راکسی (بزرگترین سالن تاتر جهان) و در سینمای نیویورک تکرار شد. طرح داستانی « قایق بخاری ویلی» قابل توجه نیست، این داستان تنها بهانه ای است که توانایی های صدای هماهنگ با فیلم به نمایش گذاشته شود. شخصیت ها و حتی قایق کاملاً همزمان و هماهنگ با موسیقی متن به رقص و پایکوبی در می آیند و حتی شوخی ها و لطیفه های جانبی نیز با صدایی متناسب و همزمان به گوش می رسند.



قایق بخار ویلی

دیزنی اما موفقیت شرکت خود را در بکارگیری کارکنان ماهر خود می داند: «رشد و توسعه شرکت دیزنی، مستقیماً تحت تاثیر رشد و توسعه نیروهای انسانی اش بوده است-کارکنان ما.»^۲ والٹ دیزنی در این هنگام برای تضمین موفقیت فیلم هایش از نوازنده ای به نام کارل استالینگ^۳ دعوت به همکاری کرد. کارل موسیقی اولین فیلم های میکی را نوشت. وی که ذهنی قوی و خلاق داشت با طرح مسائلی از قبیل ریتم، تاثیرات صوتی و هماهنگی آن با تصویر، زمینه بحث های بسیاری را با والٹ دیزنی فراهم آورد و سرانجام به این نتیجه رسیدند که اگر موسیقی در پس زمینه فیلم های میکی قرار می گیرد اما بر تصویر حاکمیت داشته باشد. این تصمیم در مجموعه فیلم های « سمفونی های مسخره» اعمال شد. فیلم «رقص اسکلت ها» اولین قسمت این مجموعه بود که در سال ۱۹۲۹ تولید شد. در این فیلم یوب اورکس، حرکات موزونی را هماهنگ با موسیقی استالینگ طراحی کرده بود. مشهورترین قسمت این مجموعه « سه بچه خوک» برنده جایزه اسکار، بود که موسیقی متن

^۱ - همان منبع، ص ۷۱-۷۰

^۲ - بیل کاپوداگلی، لین جکسون- دیسنی در اوج/ص ۱۷۶

^۳ Carl stalling

آن با نام « چه کسی از گرگ بد گنده می ترسد؟» ساخته فرانک چرچیل از سال ۱۹۳۳ به بعد از محبوب ترین آهنگ های آمریکایی به حساب می آمد.^۱



سه بچه خوک

اولین فیلم برنده جایزه اسکار از میان آثار دیزنی « گل ها و درختها»، اولین فیلم رنگی از مجموعه سمفونی های مسخره بود. پس از آن تا سال ۱۹۴۳ والت دیزنی برنده ۱۱ جایزه اسکار شد. البته دیزنی تا پایان فعالیت خود توانست ۳۰ جایزه اسکار را در پرونده هنری اش ثبت کند.



گلها و درختها

والت دیزنی هم از لحاظ هنری و بدست آوردن جوایز و هم از لحاظ تولید و فروش همیشه در رده موفق ترین ها بود.

میکی ماوس در مدت کوتاهی تبدیل به یک پدیده باور نکردنی شد و مردم سراسر جهان به او دل بستند یکی از دلایل موفقیت میکی، صدای او بود که تا پایان جنگ جهانی دوم از صدای خود دیزنی استفاده می شد. در سال ۱۹۳۰ م، شخصیت میکی به صورت فکاهی مصور طراحی شد. به دنبال این حرکت مجموعه ای از وسایل و اشیاء از قبیل دستمال، پیراهن، شانه سر، ساعت، عروسک و بسیاری چیزهای دیگر به بازار عرضه که همه تصویر میکی ماوس را بر خود داشتند. با این وجود برای

۱ - بندازی، جیان آلبرتو - یکصد سال سینمای انیمیشن، ص ۷۱.

شخصیت معروفی مانند میکی ماوس عمر کوتاهی رقم خورده بود. میکی ماوس در سال ۱۹۲۸ م خلق و در سال ۱۹۵۳ م پرونده کاری خود را بست. میکی در ۱۲۱ فیلم کوتاه و بلند حضور داشت اما به عنوان یک شخصیت پیشرو، از سال های دهه ۱۹۳۰ م محبوبیتش رو به نقصان رفت. به زودی مشخص شد که شخصیتی با این رفتار پسندیده و برجسته، نمی تواند رفتار کمدی را در میان خصایص دیگرش جای دهد. و بنابراین وجود شخصیت های کم اهمیت تر، در کنار او برای ایجاد صحنه های کمدی و مضحک، ضروری به نظر می رسید. بدین ترتیب کارکترهایی مثل « دو نالد داک» آتشین مزاج و « گوفی» و « پلوتو» سگ دست و پا چلفتی، همه حرکت ها را به خود اختصاص دادند. پس از این تاریخ حضور میکی کم رنگ تر شد.^۱

تاثیر دیزنی بر انیمیشن، به اندازه کشف صدا برای پیشرفت صنعت سینما با ارزش بود. دیزنی یکباره همه فیلم های انیمیشن را که تا آن زمان به روش قدیمی ساخته شده بودند، از چرخه تولید خارج کرد. در حقیقت منتقدان در سال های نخست ۱۹۳۰ م به خاطر خلاقیت های بصری، او را تحسین کردند و همچنین از توانایی او در هماهنگ کردن صدا و تصویر و وارد کردن آنها در یک زبان سینمایی ستایش شد.

در بیست و یکم دسامبر ۱۹۳۷ م دیزنی در یک جشنواره فیلم سینمایی انیمیشن رنگی، به نام « سفید برفی و هفت کوتوله» را به نمایش گذاشت.



سفید برفی و هفت کوتوله

والت و ری با نمایش این فیلم، به بزرگترین موفقیت خود دست یافتند. ساخت فیلم «سفید برفی و هفت کوتوله» سه سال به طول انجامید و بر آورد هزینه تولید ۵۲۰۰۰۰ دلار آن، سرانجام با مبلغ ۱۴۸۸۴۲۳ دلار به انجام رسید. تهیه کننده جوان این فیلم شدیداً میل به کمال گرایی و خطر پذیری داشت زیرا برای ساخت این فیلم (مانند فیلم قایق بخاری) تا حد ورشکستگی پیش رفت اما در مدت کوتاهی در آمد فروش فیلم سفید برفی به هشت میلیون دلار رسید. ساختار محکم روایی فیلم سفید برفی ترکیبی کلاسیک از زمانبندی و حرکت بود. برای اینکه بیننده از تماشای یک فیلم انیمیشن در طول یک ساعت و نیم احساس خستگی نکند، دیزنی صحنه های مختلف را با حس های متفاوت در پی هم می آورد و تماشاگر را از صحنه های عاشقانه به صحنه کمدی و از صحنه دلخراش به صحنه تأسف بار دعوت می کرد.

آوازه های فیلم روایی بود و عملکردی روانشناسانه داشت. رنگ در تمام طول فیلم متناسب به کار می رفت و با هارمونی صحیح انتخاب می شد. در بین شخصیت ها کوتوله ها بهترین بودند، زیرا حرکتشان به شکلی برجسته انیمه شده بود و هر کدام نام و شخصیت مخصوص به خود داشتند.^۱ یکی از کامل ترین آثار دیزنی، فیلم سینمایی انیمیشن «فانتازیا» بود. این اثر براساس ۸ قطعه موسیقی کلاسیک ساخته شد.

هنرمندان سازنده بخش های مختلف آن، برای اولین بار در استودیوی دیزنی فرصت یافتند تا همه توانایی های زیبا شناسانه و گرافیکی خود را ارائه دهند اما این اثر در ارائه گرافیک و انتخاب تصاویر غرق شد. انیمیشن و طراحی کاریکاتور که در شرایط متعارف با موسیقی روز همراه می شد در این فیلم به طور ناهماهنگی با موسیقی بتهوون، باخ و استراوینسکی پیوند خورد. این اثر نشان داد که مناسبت بین یک موسیقی جدی و هنر پویا به رفتار هنری قدرتمندتری نیاز دارد.

پس از آن دوره سردرگمی دیزنی آغاز می شود با شروع جنگ، بازار اصلی اروپا تعطیل شد و «فانتازیا» فروش چندانی نداشت ولی دیزنی سعی کرد شرایط به وجود آمده را به نفع خود تمام کند. در یک صحنه بین المللی متأثر از جنگ جهانی دوم، دولت امریکا خواستار تقویت مطالبات خود از کشورهای همسایه شد و بنابراین از محبوبیت همه گیر خالق میکی استفاده کرد بعد از محله ژاپن به پرل هاربر در هفتم دسامبر ۱۹۴۱ م، استودیوی دیزنی رابطه محکمی با دولت، ارتش و نیروی دریایی برقرار کرد و به تولید چهار برابر ظرفیت سالانه خود در زمینه فیلم های آموزشی و منفی مبادرت ورزید. این حرکت دیزنی یک وظیفه وطن پرستانه قلمداد شد و به این خاطر توانست، شرکتش را از تعطیلی نجات دهد و انیماتورهای مستعد خود را فعال نگه دارد. اما به هر حال برای استودیوی

۱ - همان منبع، ص ۷۵.

دیزنی، شکوفایی سال های ۱۹۳۰ م بازگشتنی نبود. دیزنی همواره کیفیت را بر کمیت ترجیح می داد پروژه‌های جاه طلبانه او تا زمان مرگش همیشه شرکت دیزنی را در خطر بدهکاری ها قرار می داد اما سرانجام شرکت با مدیریتی محافظه کارانه شکوفا شد. در همان زمان ها به پیروی از دیزنی، بسیاری از مراکز تولید انیمیشن، نیروی انسانی خود را طبقه بندی کردند. شخصیت ها، نسبت ها، حالات صورت و همه نشانه های طنز گونه شخصیت ها در الگوهای راهنمای شخصیت ثبت شد و برای همیشه در خدمت کارگردان و انیماتور قرار گرفت. بدین ترتیب حالات و خصوصیات در سراسر یک فیلم بدون تغییر حفظ می شد. این امر باعث می شد که اگر کار به گروه دیگری سپرده شود، ثابت و بدون تغییر باقی بماند.^۱

آنچه که در این میان باعث درخشش شرکت فیلمسازی دیزنی می گردد، توانایی ریسک پذیری بالا و ابداع شخص دیزنی است، به گونه ای که بسیاری از ابداعات و قوائد متحرک سازی وابسته به این شرکت می باشد که از آن جمله می توان به استوری بوردینگ و روش استفاده از زیراکس بر روی ورقه های سلولوئید اشاره کرد.

همه این ابداعات و نوآوری های دیگر دیزنی، باعث گردیدند که دیزنی هم در رسیدن به کیفیت بالاتر در فیلم های خود از دیگر رقبا پیشی گیرد و هم بتواند با سرعت بیشتر و تعداد انبوه تری فیلم انیمیشن تولید کند، که روش استفاده از زیراکس بر روی ورقه های سلولوئید شاید مهمترین آنها باشد که البته دیزنی با مخفی نگه داشتن آن، تا مدت ها سردمداری تولید انیمیشن را در آمریکا و جهان در اختیار داشت. روش استفاده از زیراکس بر روی ورقه های سلولوئید، " روشی است در نقاشی متحرک برای تکثیر و نسخه برداری از نقاشی های اصلی و تبدیل آن به طلق به جای جوهری کردن آن با دست. این روش را شرکت والت دیزنی در اواخر دهه ۱۹۵۰ ابداع کرد."^۲

در بین شرکت های تولید انیمیشن آمریکایی، شخصیت استودیودی فلشر از یک ترکیب عجیب به وجود آمده بود که عبارت است از: رشد عجولانه، اما صاحب روش و سازمان یافته، همراه با بی توجهی. با این که ساختار راهبردی این استودیو بیشتر بر ابتکار و بدیهه سازی استوار بود تا برنامه ریزی، اما شخصیت هایی مثل بتی بوپ و پایای^۳ موفقیت های کم نظیری به دست آوردند. فیلم « ولگرد نخودی»، سال ۱۹۳۲ م شاهکار انیمیشن آمریکا شد.

^۱ - همان منبع، ص ۹۴.

^۲ - راجر، مانول؛ جان، هالاس - فنون متحرکسازی - ترجمه محمد رضا رازقی / انتشارات بنیاد سینمایی فارابی (تهران ۱۳۷۶)

^۳ - Popeye