

شرکت خلاقیت

خاطرات بنیان‌گذار پیکسار

ادکتمول

ترجمه‌ی شورش بشیری



نشر میلکان

www.nashr-milkan.com
nashr@nashr-milkan.com

مقدمه

بخش اشیاء گمشده. ۹

بخش اول

آغاز به کار. ۲۷

بخش دوم

حفاظت از ایده‌های نو. ۷۹

بخش سوم

ساختن و نگاه داشتن. ۱۵۹

بخش چهارم

محک زدن آن چه می‌دانیم. ۱۹۹

مؤخره

استیوی که می‌شناختیم. ۲۴۱

تصاویر

۲۵۷

پی‌نوشت‌ها

۲۶۹

مقدمه

بخش اشیاء گمشده

هر روز صبح که وارد استودیوی انیمیشن پیکسار می‌شوم، وقتی از جلوی مجسمه‌ی بیست‌فوتی لوکسو جونیور^۱، چراغ مطالعه‌ی کوچک نمادمان، می‌گذرم و بعد از میان درهای دولنگه عبور می‌کنم و وارد تالاری تماشایی با سقف شیشه‌ای می‌شوم که دو مجسمه شخصیت‌های وودی^۲ و باز لایتیر^۳ با ابعاد انسانی و ساخته‌شده از قطعات لگو به حالت خبردار در آن قرار دارد، و از پله‌ها بالا می‌روم و از جلوی طرح‌های اولیه و نقاشی‌های شخصیت‌هایی که چهارده فیلم ما را پر کرده‌اند، می‌گذرم، از فرهنگ منحصر به فردی که معرف این جاست، شگفت‌زده می‌شوم. با آن که هزاران بار این مسیر را پیموده‌ام، هرگز برایم تکراری نمی‌شود.

محوطه‌ی پانزده جریبی پیکسار که درست آن سوی پی‌بریج^۴ - از طرف سن‌فرانسیسکو - و روی زمینی که قبلاً کارخانه‌ی کنسروسازی بوده ساخته شده، طراحی استیو جابز است، و در واقع اسمش «ساختمان استیو جابز» است. این ساختمان الگوهای فکر شده‌ای برای ورود و خروج دارد که مردم را به آمیختن با یکدیگر و ارتباط برقرار کردن تشویق می‌کند. در فضای بیرون یک زمین فوتبال، یک سالن والیبال، یک استخر شنا و یک سالن آمفی‌تئاتر با ظرفیت ششصد صندلی وجود دارد. گاهی بازدیدکنندگان درک اشتباهی از این مکان پیدا می‌کنند و تصور می‌کنند که فقط به خاطر فاتتری بودن است. اما نکته‌ای که مورد توجه آن‌ها قرار نمی‌گیرد این است که ایده‌ی وحدت‌بخش این ساختمان، نه تجمعات، بلکه اجتماع است. استیو می‌خواست این ساختمان با تقویت ظرفیت همکاری و تعامل بین کارمندان، به فعالیت‌هایی که انجام می‌دهیم کمک کند.

انیماتورهایی که این‌جا مشغول به کار هستند، نه تنها آزادند، بلکه تشویق می‌شوند دکوراسیون فضای محل کار خود را به هر شکلی که باب طبع خودشان است، درآورند. آن‌ها روز خود را در خانه‌های عروسکی صورتی‌رنگی که چلچراغ‌های مینیاتوری از سقف آن‌ها آویزان است، آلاچیق‌های ساخته‌شده از بامبوی واقعی و قلعه‌هایی که برجک‌های پانزده‌فوتی پلاستیکی آن‌ها طوری با دقت رنگ‌آمیزی شده که انگار از سنگ تراشیده شده است، به سر می‌برند. پیکسار پالوزا^۵ یکی از مراسم‌های سالانه‌ی ماست که در آن گروه‌های راک کارکنان خودمان برای کسب مقام بهترین گروه با هم رقابت می‌کنند و روی سکوهایی که در محوطه‌ی چمن جلویی برپا می‌کنیم، از جان مایه می‌گذارند.

نکته این است که ما در این‌جا برای خودبیانگری ارزش قائل می‌شویم. همین مسئله معمولاً تأثیر زیادی روی بازدیدکنندگانی می‌گذارد که اغلب به من می‌گویند تجربه‌ی آمدن به پیکسار اندکی در آن‌ها احساس حسرت ایجاد کرده است. گویی احساس می‌کنند در زندگی کاری‌شان چیزی کم دارند؛ چیزی مثل یک انرژی ملموس، حسی از همکاری و خلاقیت نامحدود و حسی از امکان؛ البته اگر این جمله زیاد تکراری نباشد. من به آن‌ها می‌گویم که آن‌چه احساس کرده‌اند - اسمش سرزندگی، بی‌پروایی یا حتا بوالهوسی یا هر چیز دیگری که هست - نقش مهمی در موفقیت ما دارد.

اما این آن چیزی نیست که پیکسار را منحصر به فرد می‌کند.

آن چه پیکسار را متمایز می‌سازد این است که ما تصدیق می‌کنیم همواره مشکلاتی خواهیم داشت و بسیاری از آن‌ها هم از نگاه ما دور خواهد بود؛ این که ما سخت تلاش می‌کنیم تا این مشکلات را کشف کنیم، حتی اگر این کار به معنی ناراحت کردن خودمان باشد؛ و این که در زمان روبه‌رو شدن با یک مشکل، تمامی توان خود را برای رفع آن به خدمت می‌گیریم. این نکته بیش از هر مهمانی پرزرق و برق یا محل کار برجک‌داری، هر روز صبح مرا با عشق سر کار حاضر می‌کند. این ذهنیت است که به من انگیزه می‌دهد و باعث می‌شود احساس کنم مأموریتی دارم.

البته زمانی بود که هدفم در این جا برای خودم هم وضوح کم‌تری داشت. اگر بگویم چه زمانی، شاید برای تان تعجب‌آور باشد.

در ۲۲ نوامبر ۱۹۹۵ فیلم داستان اسباب‌بازی^۱ بر پرده‌ی سالن‌های سینمای امریکا ظاهر شد و بهترین افتتاحیه‌ی روز شکرگزاری را در تاریخ این صنعت ثبت کرد. منتقدان مجله‌ی تایم آن را «خلاقانه»، مجله‌ی نیویورک تایمز آن را «درخشان» و «به شکل سرخوشانه‌ای بامزه» و مجله‌ی شیکاگو سان تایمز آن را «ژرف‌بینانه» توصیف کردند. واشنگتن پست نوشت برای یافتن فیلمی به همین اندازه ارزشمند باید به سال ۱۹۳۹ و فیلم جادوگر شهر اُز برگشت.

تولید داستان اسباب‌بازی - به‌عنوان نخستین فیلم بلندی که تماماً کامپیوتری ساخته می‌شد - نیازمند ذره‌ذره‌ی سماجت، ذوق هنری، جادوی تکنیکی و بردباری ما بود. حدود صد زن و مردی که در تولید این فیلم نقش داشتیم، فرازونشیب‌های بسیاری را پشت سر گذاشته و با گوشت و پوست خود از این واقعیت هراسناک آگاه بودیم که بودن و نودمان بستگی به این تجربه‌ی هشتاد دقیقه‌ای دارد. پنج سال پیاپی جنگیده بودیم تا داستان اسباب‌بازی را آن‌طور که می‌خواهیم تولید کنیم. در مقابل توصیه‌ی مدیران دیزنی^۲ مقاومت کرده بودیم، که با توجه به موفقیت فیلم‌های موزیکال‌شان معتقد بودند ما باید فیلم‌مان را پر از ترانه و موسیقی کنیم. ما کل داستان را بازنویسی کرده بودیم، آن‌هم چندین بار، تا مطمئن شویم همه چیز سر جایش است. شب‌ها، آخر هفته‌ها و روزهای تعطیل کار کرده بودیم؛ و بیش‌تر اوقات هم بدون هیچ شکایتی. با وجود آن‌که فیلم‌سازانی تازه‌کار در استودیوی نوپا بودیم و در شرایط مالی دشواری به سر می‌بردیم، به ایده‌ای ساده ایمان داشتیم: اگر بتوانیم چیزی درست کنیم که خودمان از دیدنش لذت ببریم، دیگران هم تمایل خواهند داشت آن‌را ببینند. تا مدت‌ها کارمان همچون تلاش برای بردن تخته‌سنگی به بالای تپه‌ای بود و ناممکن به نظر می‌رسید. بسیار پیش می‌آمد که آینده‌ی پیکسار در هاله‌ای از ابهام فرو می‌رفت. و گاهی این احتمال به وجود می‌آمد که تبدیل به درس عبرتی شویم برای هنرمندانی که به غریزه‌ی خود اعتماد می‌کنند.

داستان اسباب‌بازی پر فروش‌ترین فیلم سال شد و سیصد و پنجاه و هشت میلیون دلار در سراسر جهان فروخت. اما فقط این اعداد و ارقام نبود که مایه‌ی مباهات ما شد؛ پول در نهایت تنها یکی از شاخص‌های شکوفایی شرکت‌هاست و معمولاً هم معنی دارترین شاخص نیست. نه. آن چه خشنودی مرا فراهم می‌کرد، چیزی بود که ساخته بودیم. منتقدان یکی پس از دیگری به طرح داستانی پرتحرک و

شخصیت‌های غنی و سه‌بعدی فیلم پرداختند و تنها به اختصار و تقریباً به‌عنوان موضوعی حاشیه‌ای به این مسئله اشاره کردند که فیلم با کامپیوتر ساخته شده است. با آن‌که ابتکارات فراوانی وجود داشت که کار ما را ممکن می‌ساخت، اما اجازه نداده بودیم فناوری بر هدف اصلی‌مان، یعنی ساخت یک فیلم عالی، سایه اندازد.

به لحاظ شخصی، داستان اسباب‌بازی نمایشگر تحقق هدفی بود که دو دهه دنبال کرده بودم؛ از زمانی که پسر بچه‌ای بودم رؤیایم را در سر داشتم. من که در دهه‌ی ۱۹۵۰ بزرگ شده بودم، آرزو داشتم در دیزنی به کار انیماتوری بپردازم، اما هیچ تصویری نداشتم چگونه باید این خواسته را به واقعیت تبدیل کنم. اکنون می‌دانم که در آن زمان، گرافیک کامپیوتری را که هنوز حوزه‌ی تازه‌ای بود، برای جامه‌ی عمل پوشاندن به آن رؤیا دنبال کرده بودم. اگر نمی‌توانستم با دست انیمیشن بسازم، حتماً راه دیگری برای این کار وجود داشت. در دوران تحصیل در مقطع کارشناسی ارشد، بی‌سروصدا هدف ساختن اولین فیلم بلند انیمیشن با کامپیوتر را برای خودم تعیین کردم و مدت بیست سال خستگی‌ناپذیر برای تحقق آن تلاش کردم.

اکنون هدفی که نیروی محرکه‌ی زندگی‌ام بود، تحقق یافته بود و بی‌نهایت احساس آسودگی و شغف می‌کردم؛ دست‌کم در ابتدا. به دنبال عرضه‌ی داستان اسباب‌بازی، شرکت را تبدیل به سهامی عام کردیم؛ از این طریق پول مورد نیاز را برای اطمینان از آینده‌ی خود به‌عنوان یک استودیوی فیلم‌سازی فراهم کردیم و کار روی دو فیلم بلند جدید را در دستور کار قرار دادیم: زندگی یک حشره و داستان اسباب‌بازی ۲. همه چیز مطابق میل‌مان پیش می‌رفت، ولی من احساس سرگردانی می‌کردم. با تحقق یافتن هدفی که داشتم، حالا گویی چارچوب مهمی را از دست داده بودم. به تدریج این سؤال برایم پیش آمد که آیا واقعاً این آن چیزی بود که می‌خواستیم انجام دهیم؟ شک و تردیدها برایم تعجب‌آور بود و سردرگم می‌کرد و آن‌ها را درون خودم نگه می‌داشتیم. در بیش‌تر دوران پیکسار، من به‌عنوان رئیس پیکسار خدمت کرده بودم. آن‌جا را و تمام ارزش‌ها و اصولش را دوست داشتم. اما نمی‌توانستم انکار کنم که دستیابی به هدفی که زندگی حرفه‌ای‌ام را تعریف می‌کرد، در من احساسی از خلأ به وجود آورده بود. از خودم می‌پرسیدم، همه‌اش این بود؟ آیا وقت آن است که چالش جدیدی انتخاب کنم؟

البته این فکر را هم نداشتم که پیکسار به سر منزل مقصود خود رسیده است، یا من کار خود را به‌تمامی به انجام رسانده‌ام. می‌دانستم که موانع بزرگی سر راه ما وجود دارد. شرکت به سرعت در حال رشد بود. سهامداران زیادی را باید راضی نگه می‌داشتیم و به سرعت باید دو فیلم را به مرحله‌ی تولید می‌رساندیم. در یک کلام، کارهای زیادی وجود داشت که تمام وقت مرا می‌گرفت. اما آن احساس درونی هدفمندی - آن چیزی که موجب می‌شد در دوران دانشجویی روی زمین آزمایشگاه کامپیوتر بخوابم، فقط به این دلیل که بتوانم مدت بیش‌تری با کامپیوتر اصلی کار کنم و در کودکی شب‌ها بیدارم نگه می‌داشت تا در ذهنم به حل معماها پردازم و انگیزه‌ی تمام روزهای کاری‌ام را فراهم می‌کرد - آن احساس را از دست داده بودم. دو دهه را به ساختن یک قطار و ریل‌گذاری برای آن سپری کرده بودم. حالا این فکر که صرفاً پشت آن بنشینم و سواری کنم چندان برایم جذابیت نداشت. با خودم می‌گفتم، آیا پشت سر هم فیلم درست کردن کافی است تا مرا به خود جلب کند؟ حالا اصول سازمانی من چیست؟