



گلایه‌های یک عشق کارتون

هنوز هم وقتی نوبت نوشتن فیلمنامه‌ای برای یک انیمیشن می‌شود، اولین سوالی که بین نویسنده و کارگردان اثر درمی‌گیرد این است که: «فانتزی این کار کجاست؟»… گویی تنها جزء لانفک انیمیشن همین باشد که البته این طور نیست و در بندهای بعدی به انواع دیگر نیز می‌پردازیم.

اما این باب از این جهت باز شد که هنوز در بعضی از کارتون‌های ایرانی به مواردی برخورد می‌کنیم که نمی‌دانیم این اثر چرا در مدیوم انیمیشن روایت می‌شود.

اگر درست یادم باشد در حدود دو سال پیش یک انیمیشن سینمایی از تلویزیون پخش شد که روایتی مجدد از فیلم سینمایی «سفیر» – بخشی از زندگی مسلم بن عقیل – بود. فیلم سفیر در دوره خودش توفیقی نسبی به دست آورد اما به یاد نمی‌آورم که کسی در مورد این فیلم انیمیشن چیزی به خاطر داشته باشد چراکه فیلمنامه آن بازنویسی مجددی بود از همان فیلمنامه… بدون هیچ دخل و تصرفی. حتی سازندگان برای لحظات اکشن و پرکششک این انیمیشن، گرافیک خاصی را در نظر نگرفته بودند تا شاید به این وسیله سبکی بصری و مشخص به وجود آورند؛ آنچنان که در «مانگا»های ژاپنی شاهد هستیم؛ استایلی که به صورت یک امضا برای این مکتب ژاپنی به ثبت رسیده است. شکی نیست که پاره‌ای محدودیت‌ها در تلویزیون ما را به این سمت و سو هل می‌دهد و روایت چنین داستان‌هایی از حمایت‌های سازمانی برخوردار است اما دلیلی بر این نخواهد بود که کارگردان و طراحان نسبت به سبک بصری و روایی خود اعمال نظر نکنند. البته تایید می‌کنم که همیشه محدودیت‌های مالی، محدوده هنری را نیز تحت‌الشعاع قرار می‌دهد و این ایراد علاوه بر سازندگان به تهیه‌کنندگان نیز بازمی‌گردد، که در این مورد خاص نیز متقدم فشار لازم از طرف سازندگان و هنرمندان به صاحبان سرمایه وارد نمی‌شود که لایذ خرج زندگی زیاد است و مجالی برای این گفت‌وگوها نیست.

نوشداروهایی برای این درد

خارج از فضای فانتزی که ما را به دنیای انیمیشن پیوند می‌دهد و نمونه‌هایی عالی همچون «شرکت هیولاها» یا «Up» صحای بر این ماجراست، ساختارهایی وابسته به گگ و شوخی‌های کارتونی وجود دارد که از پرطرفدارترین نوع کارتون‌های تلویزیونی است. نمونه‌هایی همچون تام و جری، پت و مت یا بلنگ صورتی، که با استفاده از شوخی‌های فراوان و گونه نمایشی اسلپ‌استیک، محبوب تماشاگران سرتاسر دنیا هستند… و صداالبته انیماتورها می‌دانند که پرداختن به این تیپ کارها چه به لحاظ قصه‌پردازی – که کار مشترک بین نویسندگان و طراحان است- و چه از نظر متحرک‌سازی برای تمامی اهالی فن کاری شاق و طاقت‌فرساست که عاشقان این رشته را به کمک می‌طلبد و احتمالاً عاشقان انیمیشن، آنچنان هم که می‌گویند سینه‌چاک نیستند.

دنیای دیگری که ما را با انیمیشن پیوند می‌دهد، کارهایی است که با تصویرگری‌ها و فضاسازی‌های درخشان ما را به خود می‌خوانند… ممکن است در این دست کارها داستان ساده باشد یا بسیار کودکانه اما با گرافیک ویژه‌ای که ساخته و پرداخته ذهن هنرمندانی بزرگ است خود را به دنیای انیمیشن متصل می‌کنند… «خانه‌ای از مکعب‌های کوچک» و «پدر و دختر» نمونه‌هایی است که در سال‌های اخیر به یاد دوستداران انیمیشن مانده است.

مستقل… پدنه…

اگر سینمای مستقل را رویه‌روی سینمای بدنه بدانیم در دنیای انیمیشن هم می‌توان انیمیشن مستقل را در برابر انیمیشن تلویزیونی قرار داد… و خوشا به حال مستقل‌سازان چرا که در انیمیشن تلویزیونی که عموماً کارهایی سفارشی به شمار می‌آیند، محدودیت‌های بسیاری وجود دارد که البته به تایید سازندگان پرشمار انیمیشن در ایران، این محدودیت‌ها ثابت نیستند و مدیران مختلف با انواع نگاه و سلیقه متفاوت به تنوع این محدودیت دامن می‌زنند… و چه بسا عمر کوتاه کاری بعضی مدیران – آن هم در حوزه انیمیشن که هنری دیرپازده



است – لطمات جبران‌ناپذیری بر بدنه انیمیشن ما وارد می‌کند… این محدودیت‌ها تا آنجا پیش می‌رود که به روایت یکی از دوستان انیماتور: یکی از مدیران محترم در مورد صحنه‌ای که پرده شب در آسمان کشیده می‌شود و ستارگان بر این پرده نقش بسته‌اند، ابراز نظر کرده بود که این خرافات است و برای بچه‌ها بدآموزی دارد… که البته من امیدوارم این روایت نادرست با غلوامیز بوده باشد، که اگر نباشد وای بر انیمیشن ما… و شاید وای بر کودکانی که در دنیایی بدون تخیل و فانتزی بزرگ شوند. اگر انیمیشن از این لحظات سرشار نباشد پس بهتر است نام دیگری برای این هنر انتخاب کنیم مثلاً به جای «پوینامی» بگوییم «گوینامی»… خصوصاً به علت نگاه نادرست در تولید انیمیشن‌های تلویزیونی بعضی از دوستان هنرمند به جای طراحی رویدادهایی که پیش‌برنده داستان باشند یا کنش‌هایی که باعث لذت بصری شوند، از دیالوگ‌های فراوان استفاده می‌کنند که این قبیل کارها را در زائر طنزهای تلویزیونی غالب می‌بخشند تا انیمیشن… و این گوینامی‌ا تا آنجا پیش می‌رود که برای جلب مخاطب بیشتر از نوعی کلام رایج استفاده می‌شود که گاه نمایانگر گونه‌ای از فرهنگ لمپنیمس نوین است که اتفاقاً تماشاگران را به وجد هم می‌آورد. خصوصاً که به خاطر فضای کارتونی آن کمتر مورد میمیزی قرار می‌گیرد اما خواسته یا ناخواسته باعث ترویج این نوع گویش و اندیشه خواهد شد.

حال این سوال پیش می‌آید که آیا آنچه مورد استقبال عمومی قرار می‌گیرد، الزاماً یک اثر فرهنگی است؟… مطمئناً که تمام هنرمندان و نوآندیشان یک جواب برای این سوال دارند: نه…!

وقتی بحث سیاست‌های کلی پیش کشیده می‌شود مثلاً طرح انبوه‌سازی انیمیشن به میان می‌آید، مدیران این حوزه علاوه بر هدایت تولید به سوی کمیت باید شیب کیفیت را نیز در این نمودار پرسرعت محاسبه کنند…! برای مثال وقتی مدیران حوزه هنری با هوشمندی تمام علاوه بر کمیت تولید به هنرمند اجازه مانور بیشتر و آزادتر را می‌دهند، به طور چشمگیری شاهد رشد کیفیت نیز هستیم. انیمیشن‌های کوتاه و شبه‌مستقلی که اخیراً در این سازمان تولید شده یا حتی مجموعه انیمیشن «شکرستان» که با اپیزودهای انبوه و کیفیتی مطلوب – که مورد تایید هنرمندان دیگر نیز قرار گرفته – نشانگر این

است که باید تغییری در نوع نگاه حامیان انیمیشن در کشور به وجود آید و امید آن است که با افزایش تعداد متولیان دلسوز و هنرشناس، رقابتی سالم را شاهد باشیم تا به تبع آن با رشد کیفیت هنری انیمیشن ایرانی، سلیقه هنری ایرانیان را نیز ارتقای بیشتری ببخشیم آنچنان که درخور شأن و مقام روح یک ایرانی است…! خدا اگر بخواید!

✽فیلمنامه‌نویس

انیمیشن

گفت‌وگوی اختصاصی «شرق» با جرمی کلپین

دنیای عجیب هنری



– **نظر تان را درباره ایده و انیمیشن برایمان بگویید.**

نمی‌دانم درست متوجه منظورتان شده‌ام یا نه، اما فکر می‌کنم تخیل راه واقعیت را مسدود نمی‌کند. فکر کردن به یک برگ خشک در ذهن، لزوماً به معنای به تصویر کشیدن آن نیست، بلکه به طور مثال، احساس کردن سبکی، پیچ و تاب و ریزش آن است.

برای آنکه باورپذیر یا قابل قبول باشیم، نیازی به واقع‌گرا بودن نیست. سینمای انیمیشن موقعیت‌ها، پرسوناژها، اشیاء و ابزارها را باورپذیر می‌کند و راجع‌های زمانی، مکانی و فضایی مختص به آنها را خلق می‌کند، به گونه‌ای که هیچ شباهتی به انواع واقعی‌شان ندارند. عرصه مطالعات زیبایی‌شناختی و مفهومی بسیار گسترده است. من تصور می‌کنم در آموزش هنرهای نمایشی، تحول و دگرگونی تمام و کمال را تجربه می‌کنیم آنچه را که در سالن برخی از فیلم‌های بلند انیمیشنی و توفیق‌پایانی آنها می‌توان یافت. (اگرچه اعتقاد دارم فیلم کوتاه، بهترین فرصت در انیمیشن است) عامه مردم به تدریج به گونه‌های دیگر بیانی روی می‌آورند و این بسیار مهم است که سلیقه آنها را با سینمایی متفاوت تامین کنیم. – **ایده اولیه اسخیزن چگونه به ذهن شما رسید؟ چه اتفاقی افتاد که شما به داستان مردی که از خود ۹۱ سانتیمتر فاصله دارد، رسیدید؟ خیلی سوررئال است وقتی کسی را تصور کنید که از خودش فاصله دارد.**

گمان می‌کنم که فیلم ابتدا از ایده‌ای در مورد زمین‌لرزه‌ها آغاز شد، در مورد اصابت شهاب‌سنگ‌ها به زمین. بعد از چنین برخوردی چه اتفاقی می‌افتد؟ هیچ چیز دیگر سر جایش نیست. همه جا هرج و مرج و اغتشاش و آشوب است و این دقیقاً همان اتفاقی است که برای «هنری» قهرمان بخت‌برگشته فیلم نیز می‌افتد. ضربه شهاب‌سگ بر سر او، هنری را به جایی بیرون از خود پرتاب می‌کند. خب، این هم از ایده اصلی فیلم… این اغتشاش و بی‌نظمی باید قابل سنجش باشد، باید بتوانیم این فاصله را اندازه‌گیری کنیم چرا که تمام منطق فیلم بر آن استوار است. مقیاس آنچه نادیدنی است، همچون مقیاس جنون و دیوانگی.

سال پنجم ■ شماره ۱۰۶۱ ■ سه‌شنبه ۲۳ شهریور ۱۳۸۹

شرق

• ماه گذشته درباره ایده در انیمیشن صحبت کردیم. انیمیشن‌ها بسیاری که بر پایه ایده ساخته می‌شوند وجود دارد.

انیمیشن اسخیزن ساخته جرمی کلپین از فرانسه و انیمیشن استخدام ساخته سانتیاگو بو گراسواز کشور آرژانتین انیمیشن‌هایی هستند که توانسته‌اند با قدرت ایده فوق‌العاده‌شان موفقیت بی‌نظیری کسب کنند. در ادامه گفت‌وگوی اختصاصی «شرق» با کارگردان و نویسنده این دو انیمیشن را می‌خوانید.



– **پیشنهاد شما برای بهترین راه جهت پیدا کردن یک موضوع خاص و ایده‌ای ناب چیست؟**

ساختن یک فیلم مستلزم تلاش مستمر است. باید صادق، صریح و بی‌پرده بود و حرفی برای گفتن داشت و نباید به دنبال کارهایی رفت که پیش از این انجام گرفته‌اند. ایجاد روابط نیز اهمیت زیادی دارد. کارگردان انیمیشن بیشتر اوقات از آغاز یک فیلم، به این شیوه، کاری طاقت‌فرساست. بحث تا پایان فیلم تنها می‌ماند و این‌ن به عقیده من، نشان‌دهنده نوعی رکود و سرفست است و ساختن یک فیلم، به این شیوه، کاری طاقت‌فرساست. بحث و گفت‌وگو با دیگران، می‌تواند به پیشرفت‌مان کمک کند، در انتخاب‌های ما تاثیرگذار و محرک و انگیزه‌دهنده خوبی برآیمان باشد.

– **پروژه بعدی کار تان چیست؟ باز هم روی انیمیشنی ایده‌محور کار می‌کنید؟**

اوه نه! اما باید بگویم که محال است بتوانیم از طبیعت و تمایلات ذاتی‌مان دور شویم. فیلم بعدی من، که البته فیلمی کوتاه است، حال و هوای خاص خود را دارد و بیش از این احساسی و تاثیرگذار خواهد بود.

ترجمه گفت‌وگو: راز گلستانی‌فرد



به اعتقاد ما مناسب‌ترین کار این است که در زمانی کافی ایده‌ای را توسعه‌داد. این در انیمیشن خیلی رایج است؛ مخصوصاً اینجا در آرژانتین فیلمسازها برای اینکه در زمان صرفه‌جویی کنند و زمان ساخت فیلم را کمتر کنند:زمان خیلی کمی را برای توسعه فیلمنامه و داستان خرج می‌کنند تا بتوانند به سرعت ساخت فیلم را شروع کنند. ما فکر می‌کنیم این اشتباه بزرگی است چرا که سناریو وپیش تولید کار مطمئناًمهم‌ترین بخش کار است، البته اگر می‌خواهید یک فیلم خوب بسازید. شما ممکن است یک تکنیک فوق‌العاده به کار ببرید و تصاویری زیبا خلق کنید اما بدون هیچ ماده‌ای که اینها را پشتیبانی کند، که این همان ایده و داستان است. اینجوری فیلم شما هر چقدر هم که هزینه نداشته باشد فاقد ارزش است.

– **استخدام در بسیاری از جشنواره‌های بین‌المللی موفق شد. این موفقیت را مدیون چه چیزی هستید؟**

حداً من می‌زنم این موفقیت به خاطر پیام فیلم است، هر کسی که در یک جامعه شهری معاصر زندگی کند می‌تواند این موضوع را درک کند. به نظر می‌رسد پیام فیلم توانست از میان فرهنگ‌های مختلف عبور کند. برای اینکه هر کسی، کم یا زیاد با این دنیایی که ما نشان دادیم آشنایی دارد. همچنین ما واقعاً احساس خوشحالی می‌کنیم و غافلگیر شدیم از اینکه استخدام نقدهای خوبی دریافت کرد و در فرهنگ‌هایی محبوب شد که خیلی با ما فرق دارند. البته خوب که فکر کنیم به نظر می‌رسد این اتفاق خیلی ترسناکی است چرا که دنیایی که ما نشان دادیم اصلاً دنیایی خوشحال‌کننده نبود…! آبا خندم!

– **انیمیشن بعدی شما باز هم ایده‌محور است؟**
بله، کاری که اکنون در دست داریم انیمیشنی است به نام Padre. این فیلم درباره ارتباط مریض زنی است با پدرش. زمان فیلم هم سال‌های دیکتاتوری آرژانتین است که به دهه ۸۰ برمی‌گردد. به نظر من این خیلی مهم است که همیشه چیزهای جدید را تجربه کرد و لازم است خیلی منطقی فکر نکرد.

باید نگاهی انتقادی به جامعه و روابط میان انسان‌ها داشت و تلاش کرد آنها را خیلی شاعرانه و از طریق فیلم عنوان کرد؛ نه کمتر نه بیشتر.

ترجمه گفت‌وگو: بهنام بیابانگردی

احساس و هیجان و برانگیختگی در فیلم نمی‌شود. – **برای پیدا کردن یک ایده از فرم‌های بصری استفاده می‌کنید یا ایده‌ها را از دل داستان‌ها بیرون می‌کشید؟**

یک داستان ساده می‌تواند پرداختی بی‌نظیر داشته باشد. حساسیت کارگردان، تدوین، شخصیت‌پردازی، دیالوگ‌ها و… است که فیلمی را یگانه و منحصر به فرد می‌کند. من لزوماً به دنبال ایده نمی‌روم، بلکه بالعکس، اغلب زمانی که به دنبال آن می‌روی کار سخت‌تر و دشوارتر خواهد شد. من به پیشامد و اتفاق در فرآیند آفرینش اعتقاد دارم، همین‌طور به تواضع، تسلیم شدن و واگذاری.

– **اسخیزن در بسیاری از جشنواره‌های مختلف بین‌المللی موفق شد. این موفقیت را مدیون چه چیزی هستید؟**

پپچیده بودنش، مفهومی جهانی است چرا که موضوع فیلم بیشتر با تصویر بیان می‌شود و این باعث می‌شود فیلم زبانی بین‌المللی داشته باشد. با آنکه امیدی به موفقیت جهانی آن نداشتیم، از این بابت بسیار خوشحالم.

یا ساخت و تولید فیلم. به نظر من انیمیشن با ایده و موضوع خارق‌العاده، موفق‌تر و قوی‌تر از انیمیشنی است که ساختی حرف‌های دارد. خیلی از انیمیشن‌ها هستند که میلیون‌ها دلار برای آنها خرج شده اما بسیار خسته‌کننده و ناموفق هستند.

– **ایده نسبت به تکنیک و ساخت چقدر اهمیت دارد؟ فکر می‌کنید انیمیشن با ساختی قوی و ایده‌ای ضعیف می‌تواند موفق شود؟**

ایسن تنها مختص انیمیشن نیست. ضعف سناریو را نمی‌توان با تکنیک خوب پوشاند. اگرچه بیشتر اوقات تنها «فروش» یک فیلم سطح پایین و پیش‌پاافتاده کیفیت می‌کند. برای ساخت «Skhizein» زمان زیادی را صرف استوری‌برد و انیماتیک آن کردم، به عقیده من در این مرحله است که قرار است به کجا برسد و ممکن است به هیچ کجا نرسد. انگیزه اصلی همیشه یکسان است؛ کاری با چیزهای مختلف بکنی که تا حالا اتفاق نیفتاده است؛ آوردن چیزهای جدید به انیمیشن یا عمومی‌تر در سینما. که بهترین وسیله برای این کار همین انیمیشن کوتاه‌است. شما بیشتر وقت خود را روی پیدا کردن و پرورش دادن یک ایده می‌گذرانید

■

گفت‌وگوی اختصاصی با پاتریشیو پلازا و سانتیاگو بو گراسوا کارگردان و نویسنده انیمیشن استخدام

شرحی از جامعه معاصر

جوری انسان‌ها کلاًرً به اشیاء مبدل می‌شوند. چیزی که باید وظیفه‌ای خاص را در یک دستگاه بزرگ (جامعه) توسعه دهد، که ممکن است نتواند آن را کنترل کند و حتی ببیند.

من حتماً می‌زنم نظر ما بعد از پایان تیتراژ فیلم بیان شد. وقتی مرد آبلوژی، آبلوژ بالای سرش را برمی‌دارد و روی زمین می‌کوبد، این تنها المانی است از بیان نوعی سرکشی علیه بیسان چیزها در فیلم. بخش جالب دیگر این موضوع این است که ما آن را بیشتر به عنوان یک آرزو می‌بینیم تا یک واقعیت. البته این درست است که ما این سرکشی را با قدرت پشتیبانی می‌کنیم.

– **برای پیدا کردن این ایده خاص و نواز چه روش‌هایی پیروی می‌کنید؛ آیا از فرم‌های بصری الهام می‌گیرید یا مفهوم کلی داستان به شما ایده می‌دهد؟**

در این یک مورد ما قطعاً از محتوای داستان الهام

