

یادداشت

فیلمنامه‌نویسی انیمیشن در نهمد کلمه

وجیه‌الله فرمقدم



قبل از هر کوششی برای نگارش فیلمنامه انیمیشن ابتدا آشنایی نویسنده با فن نگارش ادبی ساده، روان و تصویری با استفاده از جملات دستوری زبان حال ضروری است. تاکیدا از نگارش ادبی پیچیده و سبکدار پرهیز شود تا خواننده بتواند با خلوص، صداقت و شفافیت شرح آنچه باید دیده شود، تصویر ذهنی سالمی را شکل دهد و منظور و مقصود نویسنده و مضمون و محتوای اثر را از درون شرح صحنه‌ها، رویدادها و رفتار شخصیت‌ها و احتمالاً گفتارها دریابد و درک کند. فیلمنامه نباید سعی کند با جملات زیبایی ادبی و سبکدار و با استفاده از ادوات صنایع ادبی موضوع فیلمنامه را به خواننده القا کند. متن فیلمنامه چون متن کتاب نیست. اینجا صرف نظر از گفتار احتمالی، تصویری متحرک است که گویای قصه یا داستان است. اینک نویسنده آماده است تا خمیرمایه یا دستمایه اولیه برای نگارش فیلمنامه را فراهم کند. مایه می تواند یک قصه، داستان، حکایت، روایت، نکته، خاطره، مقاله، خبر، لطیفه، شعر و متن ادبی باشد یا شرح مشاهده یک رویداد مستند. طول زمان انتخابی برای نگارش فیلمنامه باید با انتخاب موضوع و قابلیت بسط و میزان کشش و جذابیت ذاتی اثر و شناخت مخاطب شکل گیرد. طولانی شدن بیهوده، اثر را کسلان‌آور و تاثیر مضمون و محتوا را سست خواهد کرد و کوتاه‌تر شدن از زمان لازم نیز طبعاً به ساختمان یک فیلم لطمه خواهد زد و مخاطب را از درک احساسات، تحریکات، و تهییجات لازم محروم خواهد ساخت، اگر چه مضمون و محتوای اثر ا لقا کند.

فراموش نشود گفت‌وگو در یک اثر انیمیشنی ناب ضروری نیست، نوعی نگارش بدون گفت‌وگو وجود دارد که ضمن بین‌المللی کردن اثر بدون تحمیل زمان، هزینه گفت‌وگو، ترجمه و دوبله، در فانتزی‌تر شدن اثر نیز موثر خواهد بود. در این زمینه لازم است نویسنده ضمن مشاهده مکرر فیلم‌های بدون کلام، موضوع‌های مورد علاقه‌اش را آزمایشی نگاشته در معرض قضاوت مخاطبان مورد نظر قرار دهد. نکته قابل توجهی در این زمینه وجود دارد که نویسنده می‌داند چهمی‌گوید بنابرین اگر خطایی مرکب شود، شاید متوجه نشود ولی اگر مخاطب منظور نویسنده را درک نکند، او متوجه خواهد شد. در اغلب آثار تلویزیونی و سینمایی از گفت‌وگو سود رده می‌شود که در این صورت لازم است نهایت دقت در کوتاهی، سلاصتی، تپه، تناسب، نوآوری، خلاقیت و جذابیت‌های انیمیشنی به خوبی استفاده شود و از بداموزی‌ها عاری باشد. جملات سست، کشدار، تکراری و خام پیگیری درام را دشوار و بی‌انگیزه خواهد کرد. پس از انتخاب اقتباس یا خلق خمیرمایه، جمع‌آوری اطلاعات کافی در زمینه موضوع یک اثر کاملاً ضروری است زیرا هر چه اطلاعات در مورد شخصیت‌ها، رویدادها و مضمون کامل‌تر باشد پرداخت اثر محکم و پایدارتر خواهد بود، و در حذب مخاطب موفق‌تر عمل خواهد کرد. نویسنده گاهی از محتوا به قلاب داستانی و گاهی از قلاب به محتوا می‌رسد و گاهی موضوعی بدون قصه و داستان یا ضدان را انتخاب می‌کند. آنچه اهمیت دارد ضرورت وجود جنبه‌های سرگرمی، تحرک طنز، شگفتی، نوآوری، و مضمون و محتوایی با ارزش بیانی، اثرگذار و مورد علاقه و نیاز مخاطب باشد. اینک زمان تقویت خط و محور اصلی موضوع و سبک و شیوه آن فرارسیده و باید منظور و مقصود نویسنده آشکار شود تا بتواند به اصطلاح شاخ و برگ‌های آن را متناسب با نفع‌اش و در جهت پیشبرد هدف بپرازد. اینجا اگر شبیه نگارش موضوع را از گونه و معمای نباشد، باید از هر ابهامی که ببینده را سرگردان می‌کند، پرهیز کرد. متن فیلمنامه چون کتاب نیست که ببیننده هر زمان اراد کند منتوقف شده فکر کند و تحقیق کند تا منظور نویسنده را دریابد. فیلمنامه به سرعت و بدون وقفه نمایش داده خواهد شد و باید به جز موارد خاص که به تدریج القا می‌شود منظور و محتوای نما فاش شود و تداومش وقفه‌ای ایجاد نشود؛ اشاره و مختصری در آنچه باید نویسنده تازه‌کار فیلمنامه انیمیشن بداند. فیلم انیمیشن به دلیل صرف وقت هزینه و حوصله زیاد باید از فیلمنامه‌ای موجز و تویر برخوردار باشد. نویسنده نمی‌تواند افسار تخیل را رها کند و با شخصیت‌های زیاد، حوادث رنگارنگ و مضامین تو در تو به استقبال قصه و داستان برود. او باید فیلمسازی انیمیشن را تجربه کرده و از مشکلات تولید و هزینه‌های مالی و عمری آن آگاهی داشته باشد و مخاطبان را در وسعت جهانی بشناسد و سلیقه و علایق و نیازهای آنها را مراعات کند. او در زمانی زندگی می‌کند که درک تصویری مخاطبان رشد کرده و انواع فیلم‌های تجاری- هنری و هنری در دسترس اوست، و با اندیشه‌های وسیع‌تر و متنوع‌تری آشنا است. نباید مخاطبان را دست‌کم گرفت و استعداد و آگاهی‌های آنها را نادیده انگاشت. فیلمنامه‌نویس انیمیشن باید آگاهی‌های برتری نسبت به مخاطبانش داشته باشد. به این منظور به عناوین برخی از مطالب مهم در این زمینه اشاره‌ای می‌کنم و ریز مطلب مهم نگارش فیلمنامه انیمیشن را به زمانی دیگر موکول می‌کنم که از حوصله این مقاله خارج است. ابتدا با قواعد فیلمنامه‌نویسی کلاسیک زنده آشنایی کاملی بیاید که فنون نگارش آن در کتب معمول سینمایی مضبوط و اسانید بسازند. شناخت سینمای انیمیشن و ویژگی‌های آن با مطالعه جزوات، مقالات، کتب به ویژه مشاهده مکرر فیلم‌ها و تحلیل آنها و کشف نکات انیمیشنی قابل توجه و یادداشت است آنچه مورد توجه نویسنده و مخاطبان است، تحقیق و مطالعه قواعد و مطالب فانتزی، طنز، شوخی و لطیفه و پرهیز از

تمسخر و هجو به جز موارد استثنایی و کاربرد آن در زندگی روزمره تا خوی معمول نویسنده شود بدون اینکه در حقیقت زندگی غافل شود. کسب اطلاعات خبری و تحقیقی از ابعاد ظاهری زندگی روزمره دنیا چون مسائل اجتماعی، سیاسی، اقتصادی، نظامی، خانوادگی فردی و شخصی. مطالعه، آشنایی و شناخت شخصیت ظاهری و باطنی انسان از طریق کتب دینی، انسان‌شناسی، روانشناسی، رفتارشناسی و... و مطالعه روابط بین آنها. مطالعه تاریخ ملل، فرهنگ‌ها، ادیان، هنر، آداب و رسوم، اعتقادات، خرافات و بدآموزی‌ها به ویژه ادبیات. مخاطب‌شناسی (آرزوها، دغدغه‌ها، دلمشغولی‌ها، گرفتاری‌ها، دردها رنج‌ها، نیازها، علایق، دانش، ظلم‌پذیری، ظلم‌ستیزی، حماقت‌ها، خودسری‌ها و...) یادداشت و گردآوری خلاصه موضوع و فیلمنامه فیلم‌های انیمیشنی به ویژه فیلم‌های موفق، جمع‌آوری جملات قصار و ابیات و قصه‌های کوتاه و در صورت توانایی بلندتر و مراجعه مداوم به آنها. مطالعه و تحقیق در اطلاعات عمومی و قصه‌نویسی، شناخت و مطالعه رفتار حیوانات و روابط آنها و همچنین روابط بینابین و خصلت‌ها.

سینمای خانگی و امکانات پخش خوب مدتی است جای خود را نزد مخاطبان باز کرده است؛ امکانی که چندی است میسر شده و علاوه بر سریال‌های بلند و فیلم‌های به روز سینما که آن هم به لطف عدم قانون کپی‌رایت است، انیمیشن هم به آن اضافه شده است.

چند سالی بود که انیمیشن در میان طیف بزرگسال جایی نداشت و مخاطبان آن از کودکان تجاوز نمی‌کرد. حضور انیمیشن‌های متفاوت در بازار ایرانی باعث شده نسل بزرگسال هم با انیمیشن آشتی کند. حضور انیمیشن‌های اسکاری و اروپایی در میان طبقات مختلف جای خود را باز کرد. شاید با یک واکاوی بتوانیم بفهمیم که چرا ماداگاسکار با استقبال روبه‌رو می‌شود و مثال‌های دیگر که شاید از لحاظ تجربه اجتماعی برای ما امری کم‌سابقه باشد. استقبال آنقدر بوده است که شبکه‌های ویدئوی خانگی دست به دوبله و فروش آن در فروشگاه‌ها زدند.

نوا‌رهای وی‌اچ‌اس زیبایی خفته و سیندرلا تبدیل به دی‌وی‌های شرک و آپ شده است. آنچه از همه مهم‌تر به نظر می‌آید، استقبال مخاطبان وطنی

از این دست انیمیشن‌های جدید است که به دنبال روایت نو و ساختار متفاوتی نسبت به گذشته هستند. دیگر خبری از داستان‌های کلاسیک مانند زیبای خفته و گرهبه‌ای اشرافی نیست. تیم برتن با دنیای گاه مخوف و ناشناخته‌اش به دل خانه‌ها راه پیدا می‌کند. آنچه مهم به نظر می‌آید، عدم ایستایی و تکرار مکررات است که سبب‌ساز آن می‌شود که مخاطبان هرروزه از این دست محصولات فرهنگی استقبال کنند. دلیل چیست؟ شاید مهم‌ترین آن، نگرش جهانی به صنعت انیمیشن باشد.

بازارهایی که برای آن در نظر می‌گیرند و فارغ از مسائل ایدئولوژیک و سیاسی به دغدغه‌های انسانی و سرگرمی با نگاه فانتزی می‌پردازند؛ امری که نفس‌اش سرگرمی است و علاوه بر دادن خوراک مطبوع فرهنگی و فکری با دغدغه‌های هنری، ببیننده را در جای خود نگه می‌دارد.

بالا بردن سطح سلیقه تماشاگر، در این سال‌ها به نیکی واضح است. حضور کارگردان‌های مستقل و انیمیشن و رجوع کارگردان‌های سینمای زنده به انیمیشن به واسطه رشد ابزار و تکنیک موید این نکته است. حضور تیم برتن یا زمه‌کیس نشان‌دهنده روند هدف‌گذاری‌شده جذب مخاطب است. چه بسا تیم

برتن با آثارش بسیاری را به انیمیشن علاقه‌مند کرد. عروس مرده و کاپوس قبل از کریسمس و... نکته‌ای را به ذهن متبادر می‌کند که چه چیز آن را متفاوت از گذشته می‌کند؟ امثال این انیمیشن‌ها با رویکرد تغییر

ساختار مهم‌ترین عنصر فیلمنامه است؛ نیرویی است که همه چیز را در کنار هم نگه می‌دارد. اسکلت، ستون فقرات و شالوده است. بدون ساختار، داستانی نیست و بدون داستان نه فیلمنامه‌ای. ساختار ابزاری است که در شکل بخشیدن به فیلمنامه با حداکثر ارزش شخصیت‌ها، طرح، حوادث، رویدادهای فرعی و وقایع تشکیل دهنده فیلمنامه است.

تغییر عناصر درام و شکل متفاوتی که از روایت ارائه می‌شود اثر را به سوی نگاه‌های تازه می‌برد. ساختار کلاسیک با همان پرداخت‌های همیشگی‌اش، هر چند دارای اسلوب و یک چارچوب معین است، اما پس از مدتی تبدیل به تکرار قصه‌ها می‌شود که در آن تنها موقعیت‌ها و شخصیت‌ها تغییر می‌کنند. کلیشه‌های رایج در انیمیشن و سینما منجر به از دست دادن مخاطب می‌شود. تجربه‌های نو همیشه در صورت درست بودن و داشتن فاکتور و مولفه‌های مشخص به مذاق تماشاگران خوش می‌آید. مخاطب دیگر برایش گره‌افکنی و گره‌گشایی به آن صورت رایج‌اش جذابیتی ندارد. او می‌تواند با مشاهده چندین اثر، خود گره‌ها و نقاط عطف فیلمنامه را پیش‌بینی کند و تا انتها را یکسره بخواند. امری که یکسره لذت را مخدوش می‌کند، اما هیجان را از بین می‌برد. آثار با ساختار مدون و فرمولیزه‌شده همیشه در میان تهیه‌کنندگان جایگاه ویژه‌ای دارد زیرا نه خطر و نه ریسکی دارد. در این میان هنرمندانی که به دنبال حقیقتی به غیر از این واقعیت موجود هستند،

انیمیشن

نگاهی به روند فیلمنامه‌نویسی انیمیشن

از گر به‌های اشرافی تا ماداگاسکار

هامون قایچی



ساختار، مهم‌ترین عنصر فیلمنامه است؛ نیرویی است که همه چیز را در کنار هم نگه می‌دارد. اسکلت، ستون فقرات و شالوده است. بدون ساختار، داستانی نیست و بدون داستان نه فیلمنامه‌ای. ساختار ابزاری است که در شکل بخشیدن به فیلمنامه با حداکثر ارزش دراماتیک موثر است. ساختار، همه چیز اعم از ماجرا، شخصیت‌ها، طرح، حوادث، رویدادهای فرعی و وقایع تشکیل دهنده فیلمنامه است.

دست به نوآوری در عرصه فکر و نوآوری می‌زنند.

جهان امروزه تحت تاثیر بسیار شدید تغییر و

پیشرفت است. مفاهیم ملهم از این اتفاقات دائم در حال دگردیسی هستند. این تغییرات بر حوزه روایت تاثیر می‌گذارد. دنیای بینامتنیت به دنیای بینادهنی تغییر پیدا می‌کند. این مهم باعث تغییر تعبیر روایت می‌شود که انیمیشن یکی از آنهاست. جریانی که در انیمیشن به صورت خاص دنبال می‌شود و به آن شکل و شمایل دیگری داده است از سرگرمی صرف رها شده و در پی تعادلی بین این دو است؛ سوزهایی که به غیر از اوج و فرودهای مرسوم، مفهومی در دل خود مستتر دارند.

زایش یکسان آثار، تنها متولدانی را به وجود می‌آورد که قد و قواره‌شان با یکدیگر متفاوت است. فرض کنید در تمام قصه‌ها روایت خطی و منظم و عوامل ساختار همه در جای خود باشند. شما بر اثر تماشای چنین آثاری دچار ملال می‌شوید. تجربه لازم به بقای قصه است و ذهنیت‌های مختلف این امکان را به قصه‌پردازان می‌دهد. شناخت اسلوب درام امری است لازم، به‌شرط آنکه این قواعد با رد شدن از صافی درون هنرمند تبدیل به یک خروجی متفاوت شود. بی‌گمان از تفکر چارچوب‌دار و معین بوده است که ساختارشنکی از دل آن بیرون آمده است.

در آثار اوایل قرن بیست و یکم موجزگویی و پرهیز از اضافات سبب شد تماشاگران را رویکردی متفاوت به تماشا بنشینند. میل غریزی انسان به رویاپردازی این امکان را به سازندگان داد تا در گستره خیال سیر کنند. مهندسی قصه، نقش‌های دیگر به خود می‌گیرد. قهرمان و ضدقهرمان دیگر آن آنتاگونیست و پروتاگونیست همیشگی نیستند. انسان‌های معمولی راه به داستان‌ها پیدا می‌کنند و در دالان اتفاقات عجیب و پیچیده قرار می‌گیرند. دغدغه‌های قهرمانان تغییر جهان نیست بلکه موقعیتی کاملاً محصور در دل خودش است؛ عاشقانه‌هایی تازه که به تازگی روندش به دنبال سینمای پست‌مدرن به حوزه انیمیشن آمده است. این نگاه پیشرو تنها مدیون نگرش نوآور سازندگان و حمایت کمپانی از آنهاست.

همزمان با افزایش قدرت ساخت و هجوم نرم‌افزارها و برنام‌ها که اتفاق بسیار مبارک و جسته‌شای است، فیلمنامه هم همگام با آن دست به تغییر زد. فارغ نبودن فرم و محتوا از یکدیگر می‌تواند این را به یادمان بیاورد که امکانات تکنیکی و دست پیدا کردن به دنیاهای متفاوت این قدرت را به فیلمنامه‌نویس داد تا هر چه

می‌خواهد رویا کند، تصویرسازی کند و صور خیالش را راه بیندازد.

شباهت‌سازی‌ها در ابتدای امر به سرحد خود رسید اما پس از مدتی سازندگان متوجه حقیقتی فراتر از آنچه می‌پنداشتند، شدند؛ اینکه جوهره انیمیشن به دنبال شبیه‌سازی نیست. آندره بازن در یکی از مقالات خود می‌گوید: همگان می‌پنداشتند که در آغاز پیدایش دوربین عکاسی نقاشی محکوم به فنا می‌شود. اثری که فارغ از اشتباه بودند چون تنها نقاشی فنا نشد بلکه از آن همه شبیه‌سازی بیهوده نجات پیدا کرد و حال جهانی به روی او گشوده شد که خود حقیقت دیگر بود.

انیمیشن هم تجربه پشت‌سر گذاشتن همچون روندی را داشت. گاه می‌دیدیم یک اثر صرفاً قدرتنمایی پرداخت‌های بصری است؛ اثری که فارغ از ریزه‌پردازی‌های داستانی بود. توجه به این نکته ضروری است که ما با یک کار فرمی محض روبه‌رو نبودیم که تکلیف یکسره چیز دیگری بود و نوع نگاه به آن بر اساس اندیشه فرمالیست‌ها چیز دیگر، بلکه آن داستان‌ها پیرنگ‌های نیمه‌کاره‌ای داشتند که در رنگ و لعاب اثر گم می‌شدند. ذهن تیزهوش تماشاگر خود به درستی متوجه این نقصان می‌شود. به هر روی می‌توان آن دوره را که با مجموعه آثار پایان فانتزی همراه بود، مثال بزیم؛ دوره گذاری که طی شد و حیرت از تکنیک و قابلیت‌های آن منجر به جست‌وجو درباره حقیقت انیمیشن شد؛ دوره‌ای که بعضی سازندگان مخصوصاً در امریکا تحت تاثیر این تکنیک‌پرداز‌ها قرار گرفتند و خود در شگفتی این ابزارها، قصه را فراموش کردند.

می‌توانیم حالا مروری در ذهن‌مان بکنیم. آن آثاری در ذهن ما مانده‌اند که قصه جذاب و متفاوتی داشته‌اند؛ آنهایی که به دنبال رویکردهای جدیدی در ساختمان درام بودند. شخصیت‌پردازی‌های عمیق که به دنبال خود ماجراهایی در پی داشت. فرض کنید در انیمیشن گرهبه‌سگ، موجودی که از ترکیب دو حیوان گرهبه و سگ است، شخصیتی که در خودش دچار بزرگ‌ترین تعارض و تضاد است، آنقدر در مرحله شخصیت‌پردازی دقت شده است که حالا انتخاب هر ماجرای می‌تواند در آن جذاب باشد.

رسیدگی به ظرایف و لطایف و به وجود آوردن موقعیت‌های ترازدی کم‌دی از اهم این آثار است. پیرمردی که دوست دارد خاطراتش را نگه دارد. نامه‌های عاشقانه که بین دو نفر در طول سالیان رد و بدل می‌شود.

شهری که در یک روز صبح با اتفاقات عجیبی روبه‌رو می‌شود. اینها همه موضوعاتی بود که دستمایه آثار سازندگان قرار گرفت. درونمایه‌های ادبی و رجوع به اقتباس‌های بجایی که انجام می‌شود باعث می‌شود یک قصه خوب به وجود بیاید. فیلمنامه انیمیشن محل بسیار مناسبی برای اقتباس است. آثار بزرگانی که در حیطه ادبیات به لطف کلام بر زبان جاری می‌شود و به وجود آوردن مایه‌ازای تصویری آن بسیار سخت است، بسا لحظه‌های شکوهمند در ادبیات که به لطف روح ادبی و صناعات آن پرورده شده است و چه حسرت‌انگیز به تصویری کردن آن کاری سخت و دشوار است. اگر نشود اتمسفر روح ادبی را درآورد حتی اگر مو به مو تصویرها را بازسازی کنید آن اقتباس موفق نمی‌شود. اقتباس برون کشیدن مفاهیم کلی یک اثر و جاری کردن آن در اثر است. اقتباس تنها مقوله‌ای بود که از ابتدای قرن بیستم و با آغاز انیمیشن دغدغه سازندگان بود و هنوز هم دستمایه قرار می‌گیرد. انیمیشن و امکانی را که آن برای عینیت بخشیدن به

ذهنیت نویسندگان دارد محلی خوب برای اقتباس‌های ادبی بود. مثال بارز آن می‌تواند شارژه کوچولو باشد. روح تخصص‌گرایی و تخصص‌باوری منجر به حضور فیلمنامه‌نویسان انیمیشن می‌شود که ذهن‌شان از قابلیت‌های فانتزی بالا بر خوردار است و علاوه بر رعایت صحیح مهندسی قصه، آگاه به اصول و فنون جذابیت برای انیمیشن هستند. نتیجه آنکه رشد انیمیشن تنها در گرو رشد صورت و شکل آن نیست. تکنیک تمام او را در بر نمی‌گیرد بلکه از رابطه مستحکم قصه و پرداخت است که یک اثر قوت و جلا می‌گیرد. هر چقدر این چفت و بست محکم تر غنا و زیبایی آن بیشتر. رشد و تعالی انیمیشن‌های خارجی و ورودشان به خانه‌های ما کاملاً محیح و درست است. هنگامی که بنده پای آن می‌نشیم و علاوه بر حظ بصری از هر چیز دیگر آن بهره می‌برم. قصه‌ای که ضریانهاست و بجا و درست است سعی در انتقال مفاهیم پیچیده و عجیب ندارد. به‌جای بیانیه از هر نحله فکری و سیاسی در انتهای قصه ما را با یک مفهوم و نتیجه‌گیری تنها می‌گذارد. امری که به شدت در بلوک شرق اتفاق افتاد. آثاری که انگار می‌شد به صورت بیانیه‌های سیاسی هم خواند. سیاسی بودن و ساختن ایرادی ندارد به شرط آنکه با ضرورت و فراخور متن عجین نباشد نه آنکه به صورت سرلوحه در دستور ساختار قرار بگیرد. مثلاً تنهایی انسان، نفرت از جنگ، عشق، خاطرات کودکی و بدخواهی. اینها به صورت عیان و آشکار بیان نمی‌شود بلکه با کنار هم گذاشتن همه عوامل در بستر داستان ما را به سوی آن سوق می‌دهد و علاوه بر لذت، فکر را هم برمی‌انگیزد.

قائل شدن به زائر در سینمای انیمیشن باعث شده است، تکلیف بسیاری مطالب روشن شود. خشونت، مولدرام و خیالپردازی از انواع آن است. این دستبندی باعث می‌شود آثار هر کدام در ظرف خود مورد بررسی قرار بگیرند و نقد سلیقه‌ای از آن حذف شود. جریان دیگری که همگام با همه تحولات انیمیشن شکل گرفته است بازار فروش و استقبال از انیمیشن‌های کوتاه است که تا چندی پیش محدود به جشنواره‌ها بود اما مدتی است که جز مخاطبان خاص، نقبی به مخاطب عام هم می‌زند. فیلمنامه فیلم کوتاه انیمیشن به دلیل موجزگویی و ایده‌محور بودن در ابتدا تنها متعلق به دسته خاصی بود که حال این فاصله‌ها زوده می‌شود. قیاس مع‌الفرق‌مان را با انیمیشن داخل به میحی دیگر واگذار می‌کنیم تا در آن به این بیندیشیم که آیا ما نهادهای مستقل و خصوصی انیمیشن در ایران را حمایت می‌کنیم یا اینکه همه باید در کنف حمایت دستگاه‌های ذی‌ربط باشند با خط می‌شای آنها و زیر نظر سیاست‌گذاری ایشان. آیا هزینه‌ای که پرداخت می‌کنیم درخور و شأن هنرمند انیماتور و فیلمنامه‌نویس هست یا خیر؟ و تنها لحظه‌ای فکر کنید که می‌شود سری به خلاقیت در قصه‌ها و انیمیشن‌ها بزیم یا خیر؟جوابی که در آینده به آن خواهیم پرداخت.

نویسنده فیلمنامه این انیمیشن هفت‌دقیقه‌ای است. او این ایده را جوری به تصویر کشیده است که شما تا پلان پایانی سردرگم مانده‌اید. اگر خیلی باهوش باشید می‌توانید حدس برزید چه اتفاقی در حال افتادن است. اما در پایان احساس خوبی می‌کنید و ممکن است باورتان نشود که با چنین داستانی روبه‌رو شده‌اید. شما داستان یک نفر را می‌بینید که صبح از خواب بیدار شده، آماده می‌شود و به سر کار می‌رود. همه وسایل این شخص ادم‌های دیگر هستند. برای مثال میز غذاخوری او کسی است که روی چهار دست و پا خام شده و رویش روزمیزی انداخته‌اند. زنی به عنوان جالبی در کنار در ایستاده. او به وسیله مردم به سر کار می‌رسد. در پایان متوجه می‌شوید شغل او در این دنیا «پادری» است. او هم وسیله‌ای است برای پاک کردن کفش‌دیگرن

این انیمیشن موسیقی ندارد و فضاها کاملاً ساده‌اند. رنگ خیلی کم به کار رفته است و همه چیز بیش از حد ساده است. همه این اتفاقات ساده به همراه یک فیلمانه بی‌نظیر باعث شده این انیمیشن در خیلی از جشنواره‌ها به نمایش دربیاید و کلی جایزه بگیرد. «استخدام» جواز بی‌شماری در جشنواره‌های مختلف بین‌المللی دریافت کرده است. این انیمیشن همچنین در جشنواره بین‌المللی انیمیشن تهران سال ۸۷ و جشنواره فیلم کوتاه سال ۸۷ به نمایش درآمده است.

سال پنجم ■ شماره ۱۰۱۱ شوق روزانه

یادداشت

استخدام

محمدرضا علیمراد



فیلمنامه‌نویسی در انیمیشن اهمیت ویژه‌ای دارد. در انیمیشن معمولاً از موضوعاتی استفاده می‌شود که کمتر واقعی هستند و در این میان ذهن فیلمنامه‌نویس باید هزاران تو داشته باشد تا بتواند موضوعی

را در غیرواقعی‌ترین حالت به تصویر بکشد. امروزه با پیشرفت تکنولوژی و ساده‌تر شدن ساخت انیمیشن می‌بینیم که تولید انیمیشن در دنیا و حتی در ایران به شدت افزایش یافته است. انیمیشن‌های تجاری بیشتر تمرکزشان روی کیفیت ساخت است چراکه برای یک فیلم بلند انیمیشن میلیون‌ها دلار هزینه می‌کنند و هزاران نفر در آن کار می‌کنند تا انیمیشنی چشمگیر از آب درآید و تصویری در آن می‌بینید که حتی ممکن است شک کنید انیمیشن باشد. اما بخش عظیمی از تولید انیمیشن در جهان، انیمیشن‌های کوتاه است که اغلب آنها مخاطب بزرگسال دارند. این انیمیشن‌ها بیشتر متعلق به جشنواره‌ها هستند و ممکن است دکاتی برای پول درآوردن نباشد. شما به وضوح اهمیت قدرت فیلمنامه را حس می‌کنید. برای ساخت این انیمیشن‌ها زیاد هزینه نمی‌شود و به دنبال همین موضوع عوامل محدودی برای ساخت دارد.

امروزه در دنیای انیمیشن رقابت آنقدر سخت شده که خیلی از انیماتورها جرات ورود به آن را ندارند. امروزه انیمیشنی موفق می‌شود که یا ساخت عجیب و غریبی داشته باشد یا ایده خارق‌العاده‌ای داشته باشد. انیمیشن‌های پرخرج و خوش‌ساخت شما را هنگام تماشای آن آنقدر مجذوب تصاویر می‌کند که اگر یک موضوع معمولی هم داشته باشد باز هم شما با علاقه به آن نگاه می‌کنید. اما در این میان تعداد



زیادی انیمیشن که اغلب کوتاه هستند وجود دارند که سازنده آن با یک ایده فوق‌العاده و یک فیلمنامه قوی توانسته موفق شود. این در حالی است که خرج چندانی برای ساخت نکرده و انیمیشنی ساده ساخته است. خیلی وقت‌ها اینن انیمیشن‌ها موفق‌ترند و تکنیک و کیفیت ساخت مغلوب موضوع و فیلمنامه می‌شود. بعضی از انیمیشن‌هایی که موضوعی خاص دارند باید در فضایی ساده ساخته شوند چراکه فضای تمیز و حرفه‌ای ممکن است به موضوع لطمه بزند. انیمیشن ایران در بحث تکنیک از جامعه بین‌المللی انیمیشن بسیار عقب مانده و این به خاطر جدی نگرفتن این موضوع در جامعه سینمایی کشور است. امکانات ایران در انیمیشن بسیار قدیمی است. اما این حال می‌بینیم بسیاری از انیمیشن‌های ایران در جشنواره‌ها موفق می‌شوند و این مهم، مدیون ساخت ساده و موضوع آنها است.

انیمیشن‌های زیادی هم در ایران تولید می‌شود که نه موضوع جذابی دارند و نه ساخت قابل توجهی که متناقضانه فقط ساخته می‌شوند و راهی آرشیوهای سینمایی می‌شوند. انیمیشن «استخدام» ساخته کشور آراژنتین و به کارگردانی سانیاگو بوگراسو است. این انیمیشن از آن دسته فیلم‌هایی است که یک ایده خارق‌العاده دارد و این ایده عجیب و غریب با یک فرم ساده به انیمیشن تبدیل شده. پاتریشیو گابریل پلازا



نویسنده فیلمنامه این انیمیشن هفت‌دقیقه‌ای است. او این ایده را جوری به تصویر کشیده است که شما تا پلان پایانی سردرگم مانده‌اید. اگر خیلی باهوش باشید می‌توانید حدس برزید چه اتفاقی در حال افتادن است. اما در پایان احساس خوبی می‌کنید و ممکن است باورتان نشود که با چنین داستانی روبه‌رو شده‌اید. شما داستان یک نفر را می‌بینید که صبح از خواب بیدار شده، آماده می‌شود و به سر کار می‌رود. همه وسایل این شخص ادم‌های دیگر هستند. برای مثال میز غذاخوری او کسی است که روی چهار دست و پا خام شده و رویش روزمیزی انداخته‌اند. زنی به عنوان جالبی در کنار در ایستاده. او به وسیله مردم به سر کار می‌رسد. در پایان متوجه می‌شوید شغل او در این دنیا «پادری» است. او هم وسیله‌ای است برای پاک کردن کفش‌دیگرن

این انیمیشن موسیقی ندارد و فضاها کاملاً ساده‌اند. رنگ خیلی کم به کار رفته است و همه چیز بیش از حد ساده است. همه این اتفاقات ساده به همراه یک فیلمانه بی‌نظیر باعث شده این انیمیشن در خیلی از جشنواره‌ها به نمایش دربیاید و کلی جایزه بگیرد. «استخدام» جواز بی‌شماری در جشنواره‌های مختلف بین‌المللی دریافت کرده است. این انیمیشن همچنین در جشنواره بین‌المللی انیمیشن تهران سال ۸۷ و جشنواره فیلم کوتاه سال ۸۷ به نمایش درآمده است.



نمای از انیمیشن سه بعدی ماداگاسکار

نمای از انیمیشن سه بعدی ماداگاسکار