

شخصیت‌های کارتونی سینما زنده می‌شوند

موفقیت بالای مالی نسخه‌های زنده شده فیلم‌های انیمیشن قدیمی در ماه‌های اخیر، صنعت سینما را مشتاق تولید تعداد بیشتری از این نوع فیلم‌ها کرده است.



موفقیت بالای مالی نسخه‌های زنده شده فیلم‌های انیمیشن قدیمی در ماه‌های اخیر، صنعت سینما را مشتاق تولید تعداد بیشتری از این نوع فیلم‌ها کرده است.

این در حالی است که منتقدان سینمایی هم نگاه مثبتی به این شیوه جدید کاری دارند و نقدهای مثبتی درباره این فیلم‌ها نوشته‌اند. همین مساله، باعث دلگرمی بیشتر تهیه‌کنندگان و کمپانی‌های فیلمسازی شده و آنها را در این راه مصمم‌تر کرده است. تا چند سال قبل کمتر کسی فکر می‌کرد تولید نسخه‌های زنده محصولات کلاسیک کارتونی، بتواند موفقیتی در میان تماشاگران و منتقدان سینمایی کسب کند، اما این روزها رسانه‌های گروهی و تحلیلگران سینمایی خود را آماده می‌کنند تا از این سبک جدید فیلمسازی، به‌عنوان یک گونه تازه سینمایی در فرهنگ لغات اسم ببرند. منتقدان سینمایی دلایل زیادی را برای ظهور یک گونه جدید سینمایی مطرح می‌کنند. در این میان استقبال خوب تماشاگران از این نوع فیلم‌ها، حرف اول و اصلی را می‌زند و به همین دلیل است که اهل فن می‌گویند در آینده شاهد تولید تعداد بیشتری فیلم زنده براساس نسخه‌های کلاسیک محصولات انیمیشنی موفق تاریخ سینما خواهیم بود. این در حالی است که این پرسش مهم هم مطرح می‌شود که تاریخ سینما چند تا فیلم کارتونی تولید کرده که قابلیت تبدیل شدن به فیلم‌های زنده را دارند؟

پر پرواز تازه

انیمیشن کلاسیک «دامبو» تازه‌ترین فیلمی است که قرار است در دوباره‌سازی خود، به یک فیلم زنده با حضور بازیگران واقعی تبدیل شود. کمپانی والت دیزنی تهیه‌کننده این فیلم (که در حقیقت مبتکر و طراح اصلی تولید نسخه‌های دوباره‌سازی شده زنده محصولات کارتونی است) چند روز پیش خبر تولید نسخه جدید و زنده این محصول موفق سال 1941 را داد.

منتقدان سینمایی می‌گویند دامبو بین کل محصولات انیمیشنی این کمپانی، یکی از کوتاه‌ترین آنهاست و زمان رخدادهای آن کمتر از یک ساعت و نیم است. برای همین، آنها پیش‌بینی می‌کنند نسخه دوباره‌سازی شده زنده آن، با اضافه کردن یکسری ماجراهای فرعی، طولانی‌تر از نسخه انیمیشنی آن خواهد بود. قصه نسخه اصلی، درباره یک فیل کوچک سیرک به نام دامبو است که به خاطر گوش‌های دراز و عجیب و غریب خود، مورد تمسخر اطرافیان قرار می‌گیرد. دوستی دامبو با یک موش مهربان به نام تیموتی کیو، ماجراهایی برای این دو به وجود می‌آورد. دامبو یاد می‌گیرد (و از سوی تیموتی تشویق می‌شود) که از تمام ظرفیت‌هایش استفاده کند و با کمک گوش‌های دراز خود پرواز کند.

اهرن کروگر از سوی تهیه‌کنندگان فیلم برای کار نگارش فیلمنامه نسخه جدید و زنده دامبو دعوت به همکاری شده است. کروگر در کارنامه هنری‌اش، فیلمنامه‌های مجموعه فیلم «ترانسفورمرها / تغییر شکل‌دهندگان» و «حلقه رنگ تلفن» را دارد. او در این فیلمنامه‌ها یکسری از غیرممکن‌ها را ممکن و فضاهای غیرقابل باوری را خلق کرد. به همین دلیل، تهیه‌کنندگان دامبو هم امیدوار و مطمئن هستند که فیلمنامه جدید کروگر می‌تواند پر پرواز خوب و قابل توجیهی به کاراکتر دامبو بدهد. با این حال، نکته‌ای که از سوی تحلیلگران سینمایی مطرح می‌شود، این که یک فرق بزرگ بین دامبو و بقیه انیمیشن‌هایی که در زمان دوباره‌سازی شدن زنده شدند، وجود دارد. آن انیمیشن‌ها همه دارای یکسری شخصیت انسانی بودند و زمان دوباره‌سازی شدن، نقش آنها را گروهی از بازیگران سینما به عهده گرفتند، اما در دامبو شخصیت‌های اصلی، حیوانات هستند و این موضوع، شاید ساخت نسخه زنده آن را کمی مشکل کند. البته در سال‌های اخیر فیلم‌هایی با کمک سیستم CGI ساخته شده‌اند که حیوانات نقش‌های اصلی یا مهم آنها را به عهده داشته‌اند. کامپیوتر دیجیتالی و روش CGI امکان آن را فراهم می‌کند که بازی حیوانات به گونه‌ای دیده شود که بسیار طبیعی و منطقی جلوه می‌کند و تماشاچی با دیدن آن احساس می‌کند حیوانات جلوی دوربین واقعا در حال نقش‌آفرینی هستند.

کمپانی والت دیزنی بر این باور است که دامبو قصه‌ای جذاب و ناب را در ارتباط با خانواده و مناسبات خانوادگی مطرح می‌کند و از این رو، خانواده‌ها استقبال خوبی از نسخه دوباره‌سازی شده و زنده آن خواهند کرد. ولی تحلیل‌گران اقتصادی سینما با عنایت به فروش نه‌چندان بالای فیلم‌هایی که حیوانات در آنها نقش اصلی را دارند، نسبت به موفقیت بالای مالی دامبو اظهار شک و تردید می‌کنند. آنها می‌گویند حیوانات این فیلم‌ها خیلی خوب به سخن می‌آیند و تکنیک CGI رفتار و کارهای آنان را به شکلی کاملا طبیعی و قابل قبول به نمایش می‌گذارد، اما هنوز برای تماشاگران کمی سخت (و شاید هم کمی زود) است که چنین چیزهایی را قبول و باور کنند. به گفته آنها، باوجود آن که تماشاگران انواع و اقسام دروغ‌های علمی، تخیلی و فانتزی (از هجوم بیگانه‌های فضایی به زمین گرفته تا تبدیل شدن ماشین‌های مسابقات به هیولاهای آهنین) را روی پرده سینما باور و قبول می‌کنند، پذیرش حیوانات سخن‌گویی که مثل آدم‌ها رفتار می‌کنند سخت و دور از ذهن است.

فیلم‌های زنده متفاوت

«سفید برفی» دومین فیلم مهم انیمیشنی تاریخ سینماست که سال 2012 هنگام دوباره‌سازی، به یک فیلم زنده تبدیل شد.

نسخه زنده فیلم در مقایسه با نسخه اصلی سال 1937، خشن‌تر بود و حال و هوای کودکانه‌اش را از دست داده بود. کریستین استوارت و کریس همسورث نقش‌های اصلی آن را بازی کردند. فیلمنامه این نسخه تفاوت‌هایی با نسخه انیمیشنی داشت، اما این تفاوت‌ها به مذاق منتقدان خوش آمد و آنها هم همصدا با تماشاگران، از زنده شدن یک محصول کارتونی کلاسیک استقبال کردند. فیلم در جدول گیشه نمایش در سطح جهانی حدود 400 میلیون دلار فروخت و راه را برای تولید قسمت دوم آن هموار کرد. این در حالی است که نسخه کارتونی اصلی، هیچ وقت صاحب قسمت دوم نشد. دومین قسمت نسخه زنده سفیدبرفی برای نمایش عمومی تابستان سال 2016 آماده می‌شود.

«شیطان» نسخه زنده انیمیشن «زیبای خفته» است که قصه‌اش را از منظر تازه‌ای تعریف می‌کند. این فیلم برعکس نسخه کارتونی سال 1959 آن، ماجراها را از نگاه شخصیت منفی یعنی شیطان/ مالیفیسنت تعریف می‌کند. این نامادری بیرحم و ظالم با دسیسه، دختر کوچولوی همسرش را طلسم کرد تا به خواب فرو رود. در قصه نسخه جدید (که البته با نام جدیدی هم روی پرده سینماها رفت) این زن ظالم با ردای سیاه و بلندی که به تن دارد، به مبارزه با نیروهای خیر برمی‌خیزد و صحنه گردان اصلی است. آنجلینا جولی نقش شخصیت شیطان را در این فیلم بازی کرده است. نکته جالب در ارتباط با شیطان این است که با وجود تغییر دیدگاه نسخه جدید نسبت به نسخه قدیمی، تماشاگران سینما در سطح جهانی، استقبال بالایی از آن کرده‌اند. این فیلم که حدود هفت هفته از نمایش عمومی‌اش می‌گذرد، هفتصد میلیون دلار در کشورهای مختلف جهان فروش کرده است. 229 میلیون دلار از این رقم، سهم سینماهای آمریکای شمالی است و معلوم نیست تهیه‌کنندگان فیلم با توجه به این رقم فروش کلان، تصمیم به تولید قسمت دوم آن بگیرند یا خیر.

باز شدن «کتاب جنگل»

سازندگان نسخه جدید و زنده «کتاب جنگل» هم بازیگر نقش موگلی شخصیت اصلی قصه را پیدا کردند. آنها برای انتخاب این بازیگر، یک فراخوان بین‌المللی دادند و بالاخره یک نوجوان ده ساله نیویورکی به نام نیل ستی برای بازی در نقش موگلی انتخاب شد. وی تنها بازیگر زنده در فیلم خواهد بود. نسخه دوباره‌سازی شده کتاب جنگل یک فیلم زنده/ انیمیشن است و به صورت تلفیقی از این دو ساخته خواهد شد.

این در حالی است که پیش از این گفته می‌شد کل صحنه‌های آن به صورت زنده فیلمبرداری خواهد شد. اقتباس تازه سینمایی قصه کلاسیک رودیارد کیپلینگ به صورت سه‌بعدی ساخته می‌شود و اوایل اکتبر 2015 روی پرده سینماها می‌رود. ادریس البا در این فیلم صدای خود را به کاراکتر شیرخان، دشمن اصلی موگلی، قرض می‌دهد. این شخصیت به صورت انیمیشنی خلق می‌شود. بن کینگزلی، بازیگر اسکار گرفته سینما هم به عنوان صدایپیشه با این پروژه همکاری دارد. جان فاورو (کارگردان دو قسمت اول و دوم «مرد آهنی») کارگردان فیلم است که آن را براساس فیلمنامه‌ای از جاستین مارکز می‌سازد.

تلاش‌های غیرمتعارف

تیم برتون که لقب یک فانتری‌ساز را از سوی منتقدان گرفته است، سال 2010 «آلیس در سرزمین عجایب» را به یک فیلم زنده تبدیل کرد. نسخه او کاملاً به نسخه کلاسیک انیمیشنی سال 1951 وفادار بود. برتون به دلیل علاقه فراوانی که به نسخه اصلی داشت، تلاش کرد فیلم خود را شبیه اثر مورد علاقه‌اش درآورد. به همین دلیل، تمام شخصیت‌های زنده فیلم او حال و هوایی کارتونی دارند و در گریم آنها اغراق زیادی صورت گرفته است. حتی فضا سازی فیلم هم رنگین و انیمیشن گونه است. البته منتقدان سینمایی به این شیوه کار برتون ایرادی نگرفتند و از آن، به عنوان نقطه ضعف فیلم اسم نبردند. نسخه دوباره‌سازی شده زنده این فیلمساز، حدود 334 میلیون دلار در آمریکای شمالی (و بیشتر از آن در بقیه کشورهای جهان) فروش کرد، اما این موفقیت مالی باعث نشد تیم برتون سراغ کارگردانی نسخه زنده یک محصول انیمیشنی دیگر برود. با آن که مدتی است بحث تولید قسمت دوم آلیس در سرزمین عجایب مطرح است، برتون رسماً گفته با آن همکاری نخواهد داشت و برای کارگردانی آن، پشت دوربین قرار نخواهد گرفت.

روبرتو بنینی، بازیگر و فیلمساز سرشناس ایتالیایی هم از جمله کسانی است که تجربه ساخت نسخه زنده یک محصول انیمیشنی را داشته است. او سال 2002 سراغ «پینوکیو» رفت و خودش هم در نقش این کاراکتر بازی کرد. حاصل کار یک فیلم خسته‌کننده و کشدار بود که در جدول گیشه نمایش سینماها شکست سخت تجاری خورد و با نقدهای منفی منتقدان روبه‌رو شد. عدم استقبال تماشاگران ایتالیایی و غیرایتالیایی از فیلم بنینی باعث طرح این نکته شد که هنرمندان اروپایی نباید سراغ تولید نسخه‌های زنده انیمیشن‌های کلاسیک بروند.

شکست روبرتو بنینی در حالی بود که چند سال پیش از آن، استیون اسپیلبرگ هم یک تجربه ناموفق در این رابطه داشت. وی سال 1991 «هوک» را ساخت که نسخه زنده ماجراجویی‌های پیتر پن بود. فرق فیلم اسپیلبرگ با بنینی در این بود که اسپیلبرگ فیلم خود را براساس نسخه قدیمی سال 1953 «پیتر پن» کارگردانی نکرد و فقط شخصیت‌های اصلی این انیمیشن را برای فیلم زنده خود قرض گرفت.

کیکاووس زیاری / جام‌جم