

گفتگو با سازندگان هیولاها علیه بیگانگان فضایی



پس از اکران موفق انیمیشن سه بعدی هیولاها علیه بیگانگان در سال ۲۰۰۹؛ سریال تلویزیونی این کارتون پرتعداد نیز از سال ۲۰۱۱ ساخته و در ۲۶ اپیزود پخش شد. در آوریل ۲۰۱۵ پخش تلویزیونی این انیمیشن نیز پایان یافت.

همشهری آنلاین-مووی وب- ترجمه مهدی تهرانی:

پس از اکران موفق انیمیشن سه بعدی هیولاها علیه بیگانگان در سال ۲۰۰۹؛ سریال تلویزیونی این کارتون پرتعداد نیز از سال ۲۰۱۱ ساخته و در ۲۶ اپیزود پخش شد. در آوریل ۲۰۱۵ پخش تلویزیونی این انیمیشن نیز پایان یافت.

گفتگوی ذیل با سازندگان انیمیشن "هیولاها علیه بیگانگان" در ۶ آوریل همانسال انجام گرفته است. گفتگویی که در آن راز و رمز این دنیای فانتزی تاحدودی برای خواننده بازگشایی می‌شود. به هرحال با اکران «هیولاها علیه بیگانگان» (Monsters vs Aliens) در سال ۲۰۰۹ موجی جدید ایجاد شد. چرا که این کارتون ۹۵ دقیقه‌ای «سه‌بعدی» بود و اولین در نوع خود!

این سه‌بعدی جدید از بیخ و بن معنایش با سه‌بعدی عینکی متفاوت است. سناریوی هیولاها علیه بیگانگان را یک تیم ۶ نفره نوشته‌اند که ۲ نفر از اینها یعنی کنراد ورنون و راب لترمن کارگردان کار هم بوده‌اند. آنچه در پی می‌آید، گفتگویی است با این ۲ انیماتور و همچنین جفری کاتزبرگ (مدیر استودیوهای انیمیشن‌سازی **دریم ورکز** که بیشتر از همه دریم ورکزی‌ها، این روزها مهد تاحه قا، گفته دبا، اب، انیمیشن، قابت‌ها، جاع، در دنیا، کاته، ه آینده انیمیشن، سه‌بعدی! پیش از هر چیزی تکلیف تماشاگران را روشن کنید که آیا انیمیشن هیولاها بر علیه بیگانگان یک کپی‌کاری است یا این که داستان جدیدی است؟ حداقل نام فیلم و قیافه یکی دو تا کاراکتر بدجوری جلب توجه می‌کند.

کاتزبرگ: پیشینه این داستان به دهه ۵۰ برمی‌گردد، اما ماجراهایی که در انیمیشن می‌بینیم مسلم است که مربوط به شرایط روز می‌باشد؛ چرا که اگر غیر از این باشد، تماشاگر اصلاً کاراکتر را قبول نمی‌کند. در حالی که شخصیت‌های سوزان مورنی، بی‌اوبی، کیتی و دیگران همگی کاراکترهایی جدید هستند. در کارتون ممکن است شباهت‌هایی به دلیل ذات این کار وجود داشته باشد، اما تفاوت‌ها آنقدر زیاد است که این کپی شده و خنده‌دار به نظر می‌رسد. هیولاها علیه بیگانگان اولین انیمیشن در دهه ۲۰۰۰ است.

یعنی هیولاها علیه بیگانگان آغاز یک دگرگونی در انیمیشن‌سازی است؟ یا این که یک موج خواهد بود و سر و صدای سه‌بعدی‌سازی و اکران سه‌بعدی بزودی خواهد رسید؟

قطعا سه‌بعدی‌سازی و اکران سه‌بعدی متوقف نخواهد شد. اسپیلبرگ در مارس امسال اعلام کرد که پروژه تن‌تن را به صورت سه‌بعدی خواهد ساخت. جیمز کامرون نیز اعلام کرده ساخت جدیدش این‌گونه خواهد بود. حتی در کن امسال یعنی در ۱۳ می افتتاحیه فستیوال کن با یک انیمیشن سه‌بعدی به نام «بالا» صورت می‌گیرد. اینها همه اهمیت این موضوع را می‌رساند. اما مهم‌تر از هر چیزی داستان است. اگر داستان خوب نباشد نه تنها سه‌بعدی‌سازی بلکه اصلاً انیمیشن و دنیای فانتزی خواهد مرد. در تمام کمپانی‌ها اعم از رقیب و همکار سیاست اول در انیمیشن‌سازی داشتن داستان خوب است و انیمیشن سه‌بعدی با داستان خوب استمرار خواهد یافت و هیچ شکی در آن نیست. آنچه مهم است کارگردان‌ها و انیمیشن‌سازان ساخت و ساز خودشان را دارند. اما پیکساری‌ها، والت دیزنی و دریم ورکز قطعاً به نظر مخاطب به عنوان اصلی‌ترین فاکتور برای ادامه این نوع تولید نگاه می‌کنند. قدم اول، که موفقیت‌آمیز بوده است. باید منتظر ماند. یک اتفاق عجیب این است که این انیمیشن همزمان در سینماهای عادی و در سینماهایی با امکان نمایش فیلم‌های سه‌بعدی اکران شده است؛ آیا واقعا این کارتونی سه‌بعدی است؟

(با خنده) معلوم است که شوخی می‌کنید. این بهترین مقایسه است و اگر چه بودجه زیادی صرف نمایش فیلم و اکران و توزیع و پخش می‌شود، اما بهترین آمار و ارقام را هم می‌دهد. ۲۰۰۰ سالن سینما این فیلم را به صورت سه‌بعدی نمایش دادند و ۱۷۵۰ سینمای دیگر هم سالن‌هایی عادی بودند؛ من فکر می‌کنم فروش سالن‌های سه‌بعدی بیشتر باشد. از ۱۳۵ میلیون دلاری که مجموعه فوش، د، ابالات متحده بده احتمالاً سهم بشت متعلقه، به سال‌ها، سه‌بعدی، است. سینمای انیمیشن به سهم خود نوآوری می‌کند. آیا برای این که سینمای سه‌بعدی (حالا برای محصولات کارتونی) به صورت قطعی مقبول شود خود سینمایی‌ها و کمپانی‌های ذی‌نفع چه کار می‌کنند؟

این سوال خوبی است؛ اهالی سینما در زمینه نمایش فیلم‌ها همگام با فناوری‌های روز حرکت نمی‌کنند. کسانی که ۳۰ یا ۴۰ سال است در عرصه سینماداری فعالیت می‌کنند، در رابطه با سالن‌هایی که مجهز به سیستم پخش سه‌بعدی باشند؛ بسیار کند رفتار کرده‌اند. چرا که این تکنیک امیدهای زیادی را باعث شده تا تماشاگران شیفته انیمیشن دوباره سینماها را پر کنند و برای چندین بار به تماشای کارتون‌ها بروند با اتفاقی که در زمان نوجوانی ما رخ می‌داد. به هر حال تکنیک به کار رفته و ساخت و ساز در انیمیشن سه‌بعدی بسیار کلان است. گریزی از این نیست که به سمت و سوی تجهیز سالن‌ها برای نمایش این‌گونه کارها به هم حتماً، اگر تماشاگر بداند ۷ دلار، باید بشت بداند.

به هر حال شکست‌های اخیر تعدادی از انیمیشن‌های پرهزینه باید برای شما نگران‌کننده باشد و آیا این یک خیز به جلو است یا یک پرش بلند است؟

ببیند تا ۳ تا ۴ سال پیش انیمیشن‌هایی که با استفاده از فناوری سه‌بعدی ساخته شده و به همین طریق اکران شدند؛ باعث می‌شوند آمار و ارقام خوبی داشته باشیم و کاربردی برنامه‌ریزی کنیم. از سال ۲۰۰۵ تعدادی از سینماها در کنار نمایش عادی کارتون‌هایشان، این امکان را به وجود آوردند که همان انیمیشن به صورت سه‌بعدی هم اکران شود. تجربه انیمیشن «جوجه

کوچولو» یا حتی همین کارتون «بولت» تجاری عالی بودند. چرا که تماشاگران به تماشای سه‌بعدی بسیار روی خوش نشان دادند ضمن این که به یاد دارید در سال 2005 به ازای هر 100 سالن تنها 15 سالن توانایی اکران فیلم سه‌بعدی را داشتند. این رقم اکنون بسیار بهتر شده و مهم این است که الان بیشتر سالن‌هایی که هیولاها علیه بیگانگان فضایی را در اکران دارند، تعدادشان بیشتر از سالن‌های عادی است. به نظرم خیزها برداشته شده و حتی باید به پرواز فکر کنیم. در 27 مارس 2009 که فیلم اکان، شد، دقیقا 2019 سینما محف به اکان، سه‌بعدی، شده بودند. احساسات چيست از این که کارگردان انیمیشن پرفروشی هستيد که پيش از آن که ساخت و ساز و تکنیک‌های تولیدی آن مورد توجه باشد، پخش و اکرانش (به صورت سه‌بعدی) مورد توجه است؟

راب لترمن: برای من این فرصتی بود برای این که از سایه نفر اول بیرون بیایم. من به هدفم رسیدم و همین که این انیمیشن دیده شده نهایت شادکامی برای من است. به هر حال من کارگردان هیولاها علیه بیگانگان هستم. کنراد ورنون: ببینید بعضی وقت‌ها به شما اعتماد می‌کنند و کاری را به شما می‌سپارند، این همان فرصت طلایی است نظیر همان موقعیتی نیست که من هم جزو گروه کارگردانی شرک 2 بودم؛ الان 4 یا 5 سال گذشته و حالا من هم به هر حال کارگردان، اه، شده‌ام. ه، ده، ما از فرصت‌هایمان، استفاده کرده‌ام، کنا، «اب» (لترمن)، پشت باد گرفته. 10 سال سابقه‌تان در صدایشگی فیلم‌های انیمیشن باعث می‌شود فقط روی این حرفه کار کنید یا همچنان می‌خواهید یک انیماتور هم باقی بمانید؟

ورنون: بعد از تجربه شرک (قسمت اول) و همچنین کاراکتر جد در سندباد، واقعا صدایشگی برایم یک علاقه و سرگرمی خاص بود. ماداگاسکار 1، شرک 3، فیلم زنبوری و حتی همین انیمیشن هیولاها علیه بیگانگان پیگیری همان علاقه است، اما به هر حال، من، صدایشگ، اه، همان، با کارگردان، شه‌ع‌ک‌دم، بس، ه، ده حرفه، اه، دست دارم. آیا «داستان کوسه» را بیش از هیولاها علیه بیگانگان دوست دارید؟

لترمن: داستان کوسه را دوست دارم، چراکه کار اول من به حساب می‌آمد و همچنین اولین فیلمنامه من. ضمن این که با آدم‌های قدری در این انیمیشن کار کردم، مگر می‌شود رابرت دنیرو در کارتون کارگردانی حرف بزد (دنیرو در نقش دون لینو حرف می‌زد) و آن شخص از خوشحالی سر از پا نشناسد؟ اما به هر حال هیولاها علیه بیگانگان کاری بسیار بزرگ‌تر از داستان کوسه است و بحث‌شان، جداس، اما شما هیچ وقت عشته، اه، اه، فامه‌ش، نم، کنید. آن، انیمیشن، سکه، دتاب‌ه‌د. آیا در انیمیشن‌های آینده، کمپانی‌های مهم این حوزه باز هم به کمتر شناخته شده‌ها، اما امتحان پس داده‌ها اقبال نشان می‌دهند یا این که سراغ قدیمی‌ترها خواهند رفت؟

لترمن: به هر حال بعد از داستان اسباب‌بازی (قسمت اول محصول 1995) یک سری انیماتور جوان در گروه کارگردانی بودند که چند سال بعد به کارگردان‌هایی مستقل تبدیل شدند. شرک هم چنین توانمندی داشت که گروه کارگردانی‌اش توانست چندین انیماتور را مطرح کند که قابلیت‌های فوق‌العاده‌ای داشتند. در واقع بین سال‌های 1995 تا 2001 به نظرم یک دوجین کارگردان و انیماتور در این عرصه شناسایی شدند که نتیجه همان تولیدات بودند. این کارها پروژه‌هایی بسیار سنگین بودند و گروه‌هایی متخصص لازم داشتند.

ورنون: «پیدا کردن نمو» هم نقش انکارناپذیری دارد و یک کار بسیار کلان بود. ساخت و ساز و رقابت شرکت‌های انیمیشن‌ساز هم یکی دیگر از دلایل رشد و مطرح شدن انیماتورهایی بود که پيش از این در گروه‌های کارگردانی درخشیده بودند. وقتی انیمیشنی عالی باشد، طبیعی است عوامل سازنده هم آینده روشنی خواهند داشت.