



انیمیشن؛ کارخانه رویاسازی سینما

هالیوود کارخانه رویاسازی است؛ این سخن را بارها شنیده‌ایم. هالیوود همیشه رویاسازی کرده و طبعاً از واقعیت گریخته است؛ این مهم تاریخ دیرینه‌ای در سینما دارد.

هالیوود کارخانه رویاسازی است؛ این سخن را بارها شنیده‌ایم. هالیوود همیشه رویاسازی کرده و طبعاً از واقعیت گریخته است؛ این مهم تاریخ دیرینه‌ای در سینما دارد.

فیلم‌های گنگستری دهه 30 و 40 واقعیتی را منعکس می‌کردند که در پی رکود اقتصادی آمده بود و قهرمان گانگستر در میان عوام شایع شد؛ بعد از آن اداره سانسور متوجه تاثیر مخرب آن شد و چندی بعد قهرمان کارآگاه جای آن را گرفت؛ برای پاسخ به ولع خشونت بیننده نیز تمهیدی اندیشیده شد؛ کارآگاه خوش. داستان‌های غیرواقعی با ژانرهای علمی-تخیلی و ملودرام‌های عاشقانه ادامه یافت تا به تخیلی‌ترین وجه خود یعنی فیلم‌های موزیکال رسید، اما به خدمت درآوردن رقص و آواز برای پیشبرد روایت داستان کار ساده‌ای نبود و تنها در چند اثر امکان ظهور یافت. در این میان انیمیشن موفق‌ترین گونه فرار از واقعیت است. انیمیشن به 2 دسته عمده تقسیم می‌شود، در مورد کودکان و برای کودکان. اکثر انیمیشن‌هایی که اسکار می‌گیرند، انیمیشن‌های درباره کودکان هستند.

آنچه از انیمیشن، خوش‌آمد یک کودک است، همان انیمیشن‌های غالباً کوتاهی چون تام و جری و میکی موس است که غیرمنطقی و صرفاً خنده‌دار است و جایی در زندگی بزرگسالان بجز سرگرمی صرف ندارد.

هدف اصلی از ساخت انیمیشن (مخصوصاً انیمیشن‌های بلند داستانی) علاوه بر سرگرم کردن کودک پیام‌رسانی و پرورش کودکان است. در سال‌های اخیر علاوه بر ذکر نکات آموزشی تربیتی برای کودکان به مقوله‌هایی چون مرگ، فقدان، فقر و معلولیت و امثال اینها نیز اشاره شده است، با این هدف که کودکان را برای زندگی در دنیایی واقعی توأم با شادی و غم آماده کند.

افسانه شهدخت کاگویا (The Tale of the Princess Kaguya)

نوزاد دختری به وسیله جنگل بامبوها به یک زوج میانسال و بدون فرزند هدیه داده می‌شود، دختری مرموز و خارق‌العاده که رازی سهمگین دارد. اثر در کنار قصه‌دار بودن و جذابیت داستانی مانند هر افسانه کهنی سرشار از نصیحت‌های اخلاقی است. شاهزاده خانم به دنبال ساده‌زیستی است، احترام زیادی به والدینش می‌گذارد و حرف‌های پدر را گردن می‌نهد. زندگی ملغمه‌ای از شیرینی و تلخی است و این چیزها آن را دلچسب و معنی‌دار می‌کند، اگر غم نبود شادی معنی نداشت.

ژاپنی‌ها سبک خاص خود را در ساخت انیمیشن دارند، سبکی که توأم با صرفه‌جویی تصویری است به این معنی که از پس‌زمینه‌های ثابت استفاده می‌کنند، در مورد هر کنشی بسیاری از مقوله‌های نما بدون تغییرند و تنها عضو مورد نظر صحنه حرکت دارد. ژاپنی‌ها نام این نوع از تولیدات خود را انیمه گذاشته‌اند.

انیمه افسانه شاهزاده خانم کاگویا را کارگردان پیر (80 ساله) و صاحب‌سبک ژاپنی ایسائو تاکاهاتا بعد از 14 سال سکوت کاری از روی افسانه‌ای کهن ساخته است. تمام مولفه‌های فرهنگ ژاپنی در فیلم حضور دارند از آداب نزاکت گرفته تا هایکو و شکوفه‌های گیلاس. یاد می‌آید در دهه 70 فیلمی به نام شاهزاده خانمی از ماه (با بازی توشیرو میفونه) با همین مضمون جزو فیلم‌های اولیه‌ای بود که در عنوان باب شدن نمایش خانگی از سوی موسسه رسانه‌های تصویری دوبله و پخش شد و حالا این انیمه را می‌توان بازسازی آن فیلم به حساب آورد.

فیلم به سبک خاصی تصویربرداری شده، تصاویر انگار با مدادرنگی یا آبرنگ رنگ‌آمیزی شده‌اند و پارچه‌های چایی را یادآور می‌شوند که همین سبک و سیاق او را از هم‌ردیفان دیگرش متمایز می‌کند. صحنه‌ای که در آن کاگویا از قصر به سمت جنگل فرار می‌کند، انتزاع و سرعت به سبک اضافه می‌شود که بی‌نظیر است، گویی به دیدن یک گالری نقاشی رفته‌ای؛ این صحنه اوج قدرت شیوه تصویری انیمه را به رخ می‌کشد.

6 قهرمان بزرگ (big hero)

این انیمیشن را می‌توان بیشتر درباره کودکان دانست تا برای کودکان. نوجوانی نابغه در علم رباتیک که از علمش در راهی اشتباه استفاده می‌کند، از سوی برادرش به فضای آکادمیک علاقه‌مند می‌شود و درست زمانی که همه چیز برای پیوستن او به گروه آماده است حادثه‌ای تلخ داستان را تغییر می‌دهد.

انیمیشن 6 قهرمان بزرگ، ساخته مشترکی از کمپانی مارول و دیزنی است. داستانی که در اصل متعلق به کمپانی مارول است و از یکی از کمیک‌بوک‌های دهه نودی آن اخذ شده و حاوی پیام‌های آموزنده بسیاری است. نکوهش انتقام، ستایش بخشش، دوستی، برادری، فداکاری، ظاهربین نبودن، تشویق به کسب علم و پیام‌های بسیار دیگری که صریح یا ضمنی بیان می‌شوند.

در این میان پیام‌های مکتومی هم به چشم می‌خورند که فکر انسان را مشغول می‌کنند؛ پسر نام و فامیلی ژاپنی دارد اما چهره‌ای غربی و خاله‌ای آمریکایی، می‌توان گفت که مثلاً از مادری آمریکایی و پدری ژاپنی است اما داستان هم در شهری به نام سانفرانسویکو می‌گذرد، اسمی برگرفته از نام 2 شهر سانفرانسویسکو و توکیو در آمریکا و ژاپن.

انیمیشنی که شاید بخش اسباب بازیها و ربات‌هایش بچه‌ها را در رویا فرو ببرد اما همان‌طور که گفته شد بیشتر درباره آنهاست تا برای آنها و قدرت آن را ندارد که بچه‌ها را سرگرم و درگیر نگه دارد.

البته باید گفت در مجموع، انیمیشنی موفق، خوش ساخت و چشم‌نواز است، یکی از نقاط قوت آن نشان دادن منطقی مرگ و مخاطرات آن است و آشنا کردن کودک با این حقیقت تلخ به بهترین وجه، همچنین ربات قهرمان داستان که ظاهری متفاوت با ربات‌های قهرمانی دارد که می‌شناختیم توجه نکردن به ظاهر را می‌رساند.

6 قهرمان بزرگ متشکل از یک ربات، یک کودک نوجوان و 4 دوست بزرگسالش گرچه مانند سوپرقهرمان‌های دیگر دنباله‌دار نیستند، اما نکات آموزشی خوبی را منتقل می‌کنند و با همفکری و همیاری بر همه مشکلات غلبه کرده و نه تنها با صلاح وحدت پیروز داستان می‌شوند بلکه برنده اسکار بهترین انیمیشن سال هم شدند.

غول‌های جعبه‌ای (the boxtrolls)

موجودات بی آزاری که به غول‌های جعبه‌ای معروفند به تهمت خطرناک بودن، مورد حمله انسان جاه طلبی با نام اسنچر قرار می‌گیرند. غول‌های جعبه‌ای به جای لباس از جعبه برای پوشاندن بدن خود استفاده می‌کنند و با نام همان محصول درج شده روی جعبه خوانده می‌شوند. انواع تهمت‌های دروغ به خاطر ترساندن مردم به آنها زده می‌شود حال این‌که راز مخوفی در جریان است که کلیدش در دست کودکی به نام اگز (تخم‌مرغ) است که غول‌های جعبه‌ای از نوزادی او را نگهداری کرده‌اند.

سبک استاپ موشن (یعنی تکرار متوالی ایست و حرکت فیلمبرداری؛ عروسک‌ها که در اینجا از خمیر ساخته شده‌اند از سوی عروسک‌گردان‌ها فریم به فریم حالت داده می‌شوند و از مجموع آنها توهم حرکت در فیلم خلق می‌شود) فیلم بی‌نظیر است. می‌گویم فیلم، زیرا واژه انیمیشن بیشتر به نقاشی‌های متحرک اطلاق می‌شود. سبک فیلم‌هایی چون فرار جوجه‌ای یا سری فیلم‌های بره ناقلا از همین تکنیک در تصویرسازی استفاده کرده‌اند.

آهنگ دریا (song of the sea)

دختر بچه‌ای که تنها بازمانده سلکی‌هاست، تقدیرش حفظ و احیای نژادش است که در این راه با کمک برادرش دست به مبارزه می‌زند؛ داستانی از گونه پریان.

این انیمیشن در ایرلند ساخته شده و سلکی‌ها که مبنای داستان قرار گرفته‌اند در واقع از افسانه‌های فولکلور ایرلندی اخذ شده‌اند. طبق این افسانه‌ها سلکی‌ها فوک‌های دریایی هستند که روح افرادی که به هر تقدیر در دریا جان باخته‌اند از آن خود کرده، تبدیل به نیمه انسان شده و با شکلی انسانی به ساحل می‌آیند. انیمیشنی که به صورت دستی ساخته شده، با شکل‌های تصویری ساده شده که از آبرنگ برای رنگ‌آمیزی آن استفاده شده است. شکل چیدمان و فضای آن شما را به یاد تئاترهای عروسکی سایه‌ای می‌اندازد و در اسلوب صحنه از سبک هایائو میازاکی، کارگردان انیمیشنی بازنشسته و موفق ژاپنی پیروی می‌کند.

در میان افسانه و جادو و فانتزی و رنگ، پیام تربیتی و اصلی فیلم بررسی رابطه فرزندان خانواده با یکدیگر و برخورد والدین با آنهاست که بخوبی نشان داده شده است.

مربی اژدها 2 (How to Train Your Dragon 2)

در مربی اژدهای یک دیدیم که هیکاپ چگونه یاد گرفت دشمن را به دوست تبدیل کند، او توانست به جای جنگ با اژدهایان آنها را رام کند؛ علت حمله آنها به دهکده برای کسب غذای بیشتر و باج‌دهی به رهبری مستکبر بود که هیکاپ با ارتشی از وایکینگ‌های اژدها سوار او را شکست داد و در این راه مانند اژدهای مورد علاقه‌اش با نام بی‌دندان (از نژاد نایاب خشم شب) که باله چپ نداشت پای چپ خود را از دست داد.

پس از 4 سال وقفه در دنباله داستان، هیکاپ 20 ساله را می‌بینیم که این‌بار به جنگ یک حاکم خونخوار می‌رود که اژدهایان را مطیع خود کرده و قصد فرمانروایی بر جهان را دارد. یک پیام ضمنی در انیمیشن، وجود دراگو حاکم ظالم در این قسمت بود که به عنوان تروریستی معرفی شده که هیچ‌گونه تسامحی را نمی‌پذیرد، بی‌هدف می‌کشد، قسی القلب است، قتل‌عام می‌کند، مذاکره با او بی‌فایده است و راهی جز نابودکردنش وجود ندارد. انیمیشن البته حاوی پیام‌های آموزنده‌ای در باب مسئولیت‌پذیری، فداکاری، حرف شنوی از والدین، رفاقت، منطق روبه‌رویی با فقدان و درک و قبول زندگی با همه پستی و بلندی‌هایش دارد که از این لحاظ قابل قدردانی است.

اشتباهات زیادی در منطق روایت دیده می‌شود، حتی شخصیت‌هایی که اضافه می‌شوند و بدون سرانجامی مشخص حذف می‌شوند که البته به خاطر انیمیشنی بودن و مخاطب خاصش که کودکان هستند می‌توان از آنها چشم پوشید اما باید اذعان کرد که این دنباله نسبت به قسمت اول به مراتب ضعیف‌تر بود و البته این‌که دنباله‌ها نسبت به قسمت ابتدایی خود ضعیف‌ترند در دنیای سینما به امری عادی تبدیل شده است.

میلااد حاتمی / جام‌جم