

از روسیه تا هالیوود

ایگور کوالیوف
ترجمه ناصر گل محمدی



در طول تاریخ انیمیشن حضور بسیاری از فیلمسازان شرقی، با پشتوانه و اندوخته ملی و بومی در استودیوهای غربی برخوردار از تجربه تولیدات صنعتی، زمینه رشد سبک‌ها و مکاتب مختلفی را در دنیای انیمیشن فراهم کرده است. این مقاله مجالی را فراهم آورده است تا نگاهی داشته باشیم به یکی از بی‌شمار مقالات فرهنگی این عرصه از سینما.

استودیوی انیمیشن آمریکایی کلاسیکی کساپو که نامش را از بنیان‌گزاران آمریکایی و مجاری خود گرفته است، با ساختن سریال‌هایی همچون موش‌های خالی، مرد مرغابی، و ای هیولاهای واقعی، جلوه متفاوتی در روند کلی کارتون‌های آمریکایی به ارمغان آورده است. این نگاه و قابلیت، بعد از دیدن فیلم‌های کوتاه اسرارآمیز اما کاملاً جذاب و جالب انیماتور کارگردان روسی، ایگور کوالیوف، بنیان‌گزاران استودیو را بر آن داشت تا از او دعوت به عمل آورند که به استودیوی آنها ملحق شود.

در طی کار بر روی پروژه‌های تبلیغاتی استودیو، کوالیوف از آزادی عمل هنری کامل برخوردار است و ترغیب می‌شود تا فیلم‌ها را آن‌طور که خودش می‌خواهد بسازد. «تا وقتی فیلم تمام نشود، هرگز مجبور نیستم چیزی به کسی نشان بدهم، تنها چیزی که آنها باید بدانند طول فیلم و تعداد افرادی است که برای کار نیاز دارم. و بعد استودیو برای ما و ساختن فیلم برنامه‌ریزی می‌کند.»

فصلنامه هنر - شماره شصت و هشت

کوالیوف بین روش‌های تولید در آمریکا و روسیه به تفاوت نسبتاً ناچیزی می‌رسد اگر چه معتقد است، «من فقط در کلاسیکی کساپو کار کردم که خیلی اروپایی است. بعضی از نزدیک‌ترین

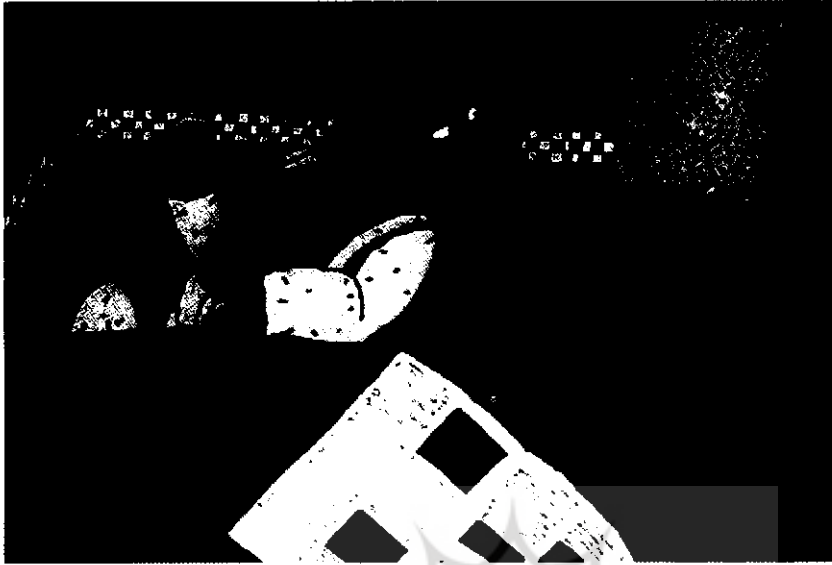
همکاران او در روسیه، هنوز با او کار می‌کنند، مخصوصاً سه نفر که او همیشه به آنها اعتماد دارد و با آنها کار می‌کند یعنی، زینا دلیوسین، آندره ای سوسیلوتسکی، و دیما ملانیتچف، آنها هنرمندان فوق‌العاده‌ای هستند و همیشه مرا درک می‌کنند. پروژه استودیوی بعدی کوالیوف اقتباسی از رمان بوکوفسکی با نام «روش زندگی مردگان» به صورت فیلم بلند برای بزرگسالان است که او آن را به همراه یک انیماتور مجاری کارگردانی و با یک تیم در واقع کاملاً روسی برای تلویزیون کابلی می‌سازد.

نقطه آغازین فیلم‌های کوالیوف معمولاً فقط یک نکته کوچک است. مثل طراحی از کتاب طراحی یا یک ژست (حالت) نامحسوس در یک نگاه گذرا به تلویزیون. اگر این نکته ظنین احساسی دارد و در فکرش پرسه می‌زند آماده است تا از آن چیزی بسازد. مثل یک گلوله برفی است که با یک دانه برف شروع می‌شود. اگر این نکته را بعد از یک هفته یا یک ماه فراموش کنم، دیگر چیزی نمی‌توانم از آن بسازم و آماده نیستم. توسعه، همیشه فرایندی بسیار طولانی و متفاوت است. گاهی این نکته ظریف در گلوله برف بزرگ گم می‌شود و من فقط می‌توانم موقعی آن را ببینم که فیلم را ساختم. گاهی این نکته اندیشه اصلی فیلم می‌شود و یا به صورت مهم‌ترین صحنه فیلم درمی‌آید - مثل یک پازل (معمای) بزرگ و پیچیده است که مرحله به مرحله آن را سرهم می‌کنم. گاهی در مورد فیلمنامه تردید دارم و وقتی که آخرین قطعه پازل سرجایش قرار می‌گیرد مطمئن می‌شوم. موقعی که هماهنگی خاصی را حس می‌کنم، آن وقت شروع به کار با زمان‌بندی می‌کنم. فقط در آن موقع است که کوالیوف می‌فهمد طول فیلم چقدر خواهد شد.

در حال نوشتن فیلمنامه حس می‌کند به سوی این که داستان را برای کسی تعریف کند کشانده می‌شود. نمی‌توانم جلوی خودم را بگیرم و ساکت باشم. واقعاً به نوعی عکس‌العمل یا اظهار نظر نیاز دارم. گاهی اندیشه‌هایی نواز آن شخص می‌گیرم، اما گاهی هم یک واکنش منفی می‌تواند انگیزه‌های خود شما را قطعی کند. این فرایندی است که اهمیت دارد. کوالیوف فقط موقعی حس می‌کند آماده طراحی است که فیلمنامه به پایان رسیده باشد. می‌خواهم بگویم که موقع نوشتن فیلمنامه، می‌توانم هر چیزی را که در سر دارم در ذهنم مجسم کنم. کوالیوف تقریباً همه شخصیت‌ها و پس‌زمینه‌هایش را خودش طراحی می‌کند. اما مالانیتچوف طراح مسئول رنگ و بافت آنهاست.

فیلمنامه‌های کوالیوف به طور غیرمتعارفی دارای حرکات بسیار جزیی و دستورالعمل‌ها برای زمان‌بندی است. او هیچ وقت برای فیلم‌هایش استودی برد نمی‌کشد. و با تکیه بر فیلمنامه‌ای که تمام جزئیات را شرح می‌دهد مستقیماً کارلی اوت را شروع می‌کند. من قبل از لی اوت کردن و انیمیشن (انیمه کردن) باید خیلی منظم و سازمان یافته باشم، البته همیشه می‌توانم در موقع دیدن تست‌های (طرح‌های) مدادی چیزهایی را تغییر بدهم.

انیماتورهایی که با کوالیوف کار می‌کنند به ندرت تمام فیلمنامه را می‌خوانند و به همین دلیل هرگز نمی‌توانند بفهمند پایان فیلم چگونه خواهد شد. و فقط به سادگی کارگردانی او را پی می‌گیرند. زینا دلیوسین غالباً می‌گوید که وقتی کوالیوف کار می‌کند، خودش هم علاقه‌ای ندارد که پایان را از قبل بداند (همه چیز را از قبل بداند) و ترجیح می‌دهد موقعی که فیلم به همراه صدا تمام شد، آن را ببیند: کوالیوف اعمال و حرکات شخصیت‌ها را با استفاده از طراحی‌ها و حالت‌های



کلیدی توضیح می‌دهد و زمان‌بندی را مشخص می‌کند. گاهی این کار را با کمی آزادی عمل (آزادی از قید و بندها) انجام می‌دهد اما برای صحنه‌های خاصی این کار را بسیار دقیق انجام می‌دهد. اگر به دید یا ارتباط جدیدی نیاز داشته باشم، به سادگی فقط توضیح می‌دهم برای آن صحنه به چه چیزی نیاز دارم و انیماتور خودش حالت‌ها را از کار درمی‌آورد. به هر ترتیب زمان‌بندی فقط کار من است. در موقع انجام لی‌اوت کوالیوف گاهی درمی‌یابد که نمی‌تواند جلوی خود را بگیرد و کار انیمه کردن را انجام می‌دهد و فقط طراحی‌های فی‌مابین را برای دیگران می‌گذارد. در مرحله پیش تولید باید از همه چیز اطمینان حاصل کرده باشم. تولید دقیقاً یک کار جسمانی (فیزیکی) است. مجبور نیستم برای آن فکر کنم فقط آنچه را که قبلاً برنامه‌ریزی کرده‌ام باید دنبال کنم. تولید و ساخت فیلم هر دو خیلی سخت است. باید دیوانه‌وار کار کنی، چه از نظر ذهنی و چه از نظر جسمانی. فقط در مرحله پس تولید است که خودم را مثل کارگردان‌ها حس می‌کنم، به همکارانم تذکر می‌دهم، چون در آن موقع در یک مرحله قبلی تصمیم را گرفته‌ام که برای صدا و برش‌ها چه می‌خواهم - پس فقط توضیح می‌دهم که چه نیاز دارم.

برای کوالیوف صدا به همان اندازه حرکت و حالت‌ها اهمیت دارد و مهم است. گاهی او فقط می‌تواند حالت و حرکت را با صدای خاصی پیش‌بینی کند - صدا در فیلم‌های او غالباً خارج از صحنه هستند. من معمولاً ریتم (ضرب‌آهنگ) خاصی را با صدا می‌سازم. این کار برای من مثل موسیقی است. استفاده کوالیوف از موسیقی بسیار صرفه‌جویانه است و بدون استثناء در پایان فیلم موسیقی دارد. مثل قطعه آواز ترکی در فیلم پرنده در پنجره، یا قطعه فلوت ژاپنی در فیلم اندرهای سوسیلوتسکی که کاملاً به‌خاطر واکنش احساسی انتخاب شده‌اند.

با این که پیوسته از اوایل دوران کودکی الهام می‌گیرد، اما نتوانسته است به مدرسه هنری برود. با این وجود موقعی که دوستی او را به استودیویی در کییف معرفی کرد فوراً چیزی گفت که معلوم شود کارش را بلد است.

در طراحی هایم همیشه سعی کرده‌ام شخصیت‌هایم را حرکت بدهم و آنها را در حالت‌های بسیار متفاوتی ببینم. بعد از کار در آن استودیو با عنوان ترسیم‌کننده طراحی‌های فی مابین و طراحی با مرکب (مرکب‌گذار) و رنگ آمیزی و موفق شدن در آزمایش‌های دشوار برای کلاس انیمیشن، یک جایگاه بی‌قید و شرط برای یک دوره جدید در مسکو برای انیماتور کارگردان‌ها به او عرضه شد.

رفتن کوالیوف به مسکو (پایتخت) خواست خدا بود. درس او شامل ادبیات و فلسفه و سینما می‌شد و نورشتین و تارکوفسکی جزء استادان او بودند و آن دوره بسیار سرذوق آورنده و پر از فعالیت بود.

دیدن فیلم‌ها بر پرده بزرگ، فیلم‌هایی که قبلاً فقط می‌توانست درباره آنها مطلب بخواند، تأثیر عمده‌ای بر او باقی گذاشت (باعث شد به عوامل مؤثری پی ببرد). این فیلم‌ها به‌جز فیلم بوروسیک، انیماتور لهستانی، همه فیلم زنده بودند، فیلم‌هایی از اینگمار برگمان، کارل دری‌یر، و روبرت برسون که کوالیوف او را استاد خودش می‌دانند. او به وضوح تکان حاصل از دیدن فیلم 'خاطرات یک کشیش روستایی' را به یاد می‌آورد که در سال ۱۹۷۸ برای اولین بار دید. 'فیلم کاملاً' یک دنیای جدید بود. هماهنگی ارگانیک (دارای قسمت‌های مختلف که همگی بهم ارتباط دارند) فیلم، داستان ساده، حرکت شخصیت‌ها، و اندیشه‌ها، همه نو بودند.

برای کوالیوف اهمیت دارد که فیلم 'جهانی بسازد که او حس کند آن را می‌شناسد'. البته فقط در صورتی که این جهان، جهان واقعی نباشد. وقتی فیلم خیلی ساده است تبدیل به چیز متفاوتی می‌شود. من به این موضوع اعتقاد دارم. موقعیت مثل یک خواب احساس می‌شود، بسیار طبیعی و واقعی. در میان فیلم‌سازان جوان‌تر، کوالیوف برادران کواي را تحسین می‌کند که به آنها نیز مانند 'دری‌یر' و 'برسون' دل بستگی دارد.

کوالیوف موقعی که دانشجوی بود بر علیه تحمیل قواعد داستان‌سرایی سنتی برخواست. البته او می‌داند که ساختار موزون مهم است. بنابراین به زمان‌بندی در فیلمنامه‌هایش تأکید می‌کند. حس حاصل از این که الزاماً را آنچه که در فیلم‌ها اتفاق می‌افتد به زبان آوریم، تأثیر احساسی قدرتمندی به آنها می‌دهد. البته اگر شخص نیاز به ساختن حس عامه‌پسند را از آنها حذف کند. من همیشه از این که چیزی بگویم می‌ترسم. اشخاص مختلف تفسیرهای متفاوت از چیزی که می‌شنوند دارند. فیلم باید سؤال‌های زیادی را به وجود آورد اما باید ارگانیک باشد. نظریه من این است که هر هنری، مثلاً نقاشی، باید در شما اثر بگذارد در حالی که مجبور نباشید حتماً آن را بفهمید. من دنیا را کاملاً اسرارآمیز می‌بینم. حقیقت چیست؟ هیچکس نمی‌داند. تعجبی ندارد که کوالیوف می‌گوید 'فیلم باید قبل از هر چیز مورد علاقه‌ام باشد - و شاید درباره مردمی باشد که سلیقه‌هایشان خیلی شبیه من است'.

کوالیوف، همسرش، هنر، آندره‌ای سوسیلوتسکی، و پرنده در پنجره را از نظر سبک، طراحی و موضوع و اندیشه اصلی، یک گروه سه‌گانه می‌داند و همه کارهایش از تجربیات خودش در زندگی نشأت می‌گیرند.

می‌شود گفت همه فیلم‌های من درباره تنهایی و آزادی انسان، و فاصله بین انسانهاست. البته همه آنها نیز درباره خودم هستند. اگر شما تنها باشید آزاد نیستید و اگر با خودتان یا دیگران مسئله

از روسیه تا هالیوود

داشته باشید، آزاد نیستید، هنر راهی برای آزاد بودن است. نوعی تعالی است. (رفتن به فراسوی مرزهای معمول است) شاید عادی به نظر آید، اما آزاد بودن یعنی با خدا بودن. فیلم نانسن پرنده، با فیلم‌های قبلی او نسبتاً تفاوت دارد. شاید به این علت که تکامل آن با الگوهای معمول او فرق داشت. کوالیوف در ابتدا قصد داشت این فیلم بیشتر به 'شوخی' اختصاص داشته باشد. اما بعد تصمیم گرفت داستان بسیار ساده‌ای نقل کند و آن را به صورت تمرینی برای طراحی بسازد.

اولین بار در زندگی‌م بود که وقتی طراحی را شروع کردم نمی‌دانستم فیلم چگونه تمام می‌شود. موقعی که لی‌اوت آن را شروع کردم هنوز نمی‌دانستم آخرین صحنه چه خواهد شد. توضیح دوباره اینکه چرا تصمیم گرفتم سبکم را تغییر بدهم، مشکل است. شاید به این خاطر بود که نوع (ژانر) را تغییر دادم.

تمامی زندگی بزرگسالی خودم را انیمیشن کار کرده‌ام و هنوز می‌آموزم در آینده هم همین‌طور خواهد بود. سؤال بسیار ترسناکی است شاید وقتی خیلی پیر شدم بخواهم بسیار به آرامی چند تا فیلم برای خودم بسازم و آنها را به هیچ‌کسی نشان ندهم. چون کاملاً مطمئن هستم که آینده هنر فقط برای جوانان هنرمند یا با هنرمندان جوان است.

منبع:

Pilling, Jayne, Animation 2D and beyond, published by Rotovision SA, 2001.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

