

انیمیشن تجارت یا اندیشه



راهنمای نگارش فیلم‌نامه سینمایی انیمیشن

ماریلین وبر

ترجمه‌ی شقایق قندهاری

کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، ۱۳۸۷

در کتاب‌هایی که تاکنون منتشر شده است، از میان موضوعات متعدد و مختلف به دلیل تاکید و تمرکز آنها بر یک موضوع خاص نظیر «داستان» یا «مراحل نگارش» و از این قبیل بوده است که البته هم این موضوعات اهمیت لازم را در فیلم‌نامه‌نویسی انیمیشن دارند اما به دلیل قطعه‌قطعه مطرح‌شدن شخص علاقه‌مند نتوانسته است به شکلی کامل و پیوسته آنها را دنبال کند. خوشبختانه این کاستی در کتاب ترجمه شده از ماریلین وبر که خود از نویسندگان حرفه‌ای فیلم‌نامه‌نویسی انیمیشن است و تاکنون جوایزی نیز دریافت کرده، برطرف شده است. مترجم، شقایق قندهاری نیز به خوبی با برگردانی روان این کتاب آموزنده را به فارسی درآورده است. با این وجود وی فروتنانه در آغاز کتاب از کسانی که مشوق یا راهنمای او بوده‌اند صمیمانه تشکر کرده است. به هر حال انتشار این کتاب را باید به همت مدیران جشنواره‌ی بین‌المللی پویانمایی تهران دانست که به هر حال گامی موثر در این زمینه برداشته‌اند. از جنبه‌های خوب آموزندگی کتاب تمرین‌های پایان هر فصل است که موجب اطمینان خواننده از فراگیری آنچه خوانده است می‌شود. سپس مرحله به مرحله پیش می‌رود. ماریلین وبر نویسنده‌ی فیلم‌نامه برای یک

کتاب حاضر که در بیست فصل نگارش یافته است درباره‌ی موضوعات مختلفی مانند ژانرهای اصلی فیلم‌های سینمایی انیمیشن، پیام، ایده محوری، پرسش محوری، طرح داستان‌ها، شخصیت‌ها و... توضیحات مفصلی برای کسانی که بخواهند به‌طور خودآموز درباره‌ی فیلم‌نامه‌نویسی انیمیشن بیاموزند، فراهم آورده است. از آنجایی که فیلم‌نامه‌نویسی یکی از مهم‌ترین عناصر در مراحل تولید هرگونه فیلم اعم از داستانی، مستند یا انیمیشن محسوب می‌شود، انتشار چنین آثاری بسیار مغتنم است زیرا در کمال تأسف در این خصوص میان فیلم‌سازان ما به‌ویژه در حوزه‌ی انیمیشن کاستی‌های فراوانی به چشم می‌خورد و کتاب‌های آموزشی در این خصوص حتی برای استادان یا کسانی که به عنوان آموزش‌دهنده در مراکز مختلف دولتی و غیر دولتی، دانشگاهی و غیر دانشگاهی، به‌طور رسمی یا غیر رسمی به دیگران فیلم‌سازی انیمیشن را آموزش می‌دهند می‌تواند بسیار مفید واقع شود. گرچه تاکنون چند کتاب، شاید ۳ کتاب، در خصوص فیلم‌نامه‌نویسی انیمیشن منتشر شده باشد اما کاملاً آشکار است که کمبود تنوع این‌گونه آثار در برابر نبود علاقه‌مندان یادگیری انیمیشن کاملاً محسوس است.



شده است، بسیار دلچسب است که دائماً به حافظه‌ی خویش رجوع کند و آن صحنه‌ها و سکانس‌ها را به خاطر بیاورد. گرچه این کار بسیار مفید است اما برای خواننده‌ی فارسی زبان شاید به همان اندازه لذت بخش نباشد زیرا بسیاری از این فیلم‌ها را ندیده است و همین می‌تواند نقیصه‌ای برای ترجمه فارسی آن شمرده شود.

نکته‌ی جالب آن که ماریلین وبر در پایان کتاب در بخش صحنه یک فیلم‌نامه‌ی کامل به نام «روح تعطیلات» به شیوه‌ی فنی تمام صفحه (Full Page) نوشته است که فراگیر در پایان کتاب به عنوان آخرین گام با نگارش یک فیلم‌نامه کامل نیز چه از نظر محتوایی و فنی آشنا می‌شود.

اما علاوه بر جنبه‌های مثبت کتاب، می‌توان نکاتی انتقادی و منفی بر دیدگاه نظری ماریلین وبر و درک و فهم و شناخت بنیانی او از انیمیشن به مثابه یک هنر یا سرگرمی نیز وارد ساخت. توضیح بیشتر آن که فصل یکم در چند صفحه دیدگاه کلی نویسنده کتاب را برای تمایز بیان فیلم زنده (Live Film) و فیلم انیمیشن (Anima-tion Film) می‌خوانیم که بسیار ساده‌گیرانه نوشته شده است. وی

فیلم جذاب انیمیشن را به مثابه یک نقشه راه مسابقه اتومبیل‌رانی تشبیه کرده است که نویسنده (راننده) بایستی با دقت مسیرها را انتخاب کند و داستان اصلی را همان جاده اصلی در نظر بگیرد که ضمناً از داستان‌های فرعی به مثابه جاده‌های فرعی نیز کمک بگیرد.

این شباهت‌سازی وبر از سویی مناسب به نظر می‌رسد زیرا یادگیری را آسان‌تر می‌سازد به دلیل آن که از وحشت و بیگانگی فراگیر می‌کاهد اما در عین حال به کاربردن انبوه اصطلاحات مربوط به مسابقات اتومبیل‌رانی و انطباق آن با رموز فیلم‌نامه‌نویسی گاه فهم و درک خواننده را دچار مشکل می‌سازد. برای مثال می‌توان به فصل چهاردهم درباره‌ی شوخی (gag) با عنوان «آنها را بخندانید» اشاره کرد که این کار را به مخروط‌های ایمنی در کنار جاده‌ها تشبیه کرده است که به عنوان «قانون جاده» در یک فیلم‌نامه‌نویسی موفق انیمیشن دائماً باید استفاده شود (نک. ص ۱۰۵)

ذکر مثال‌هایی از صحنه‌ها یا سکانس‌هایی که با محتوای آموزشی فصول هماهنگ است بر جذابیت کتاب افزوده و از این نظر کتاب بسیار غنی است و برای خواننده‌ای که خود گنجینه‌ی فیلم‌های انیمیشن دیده

در واژه‌نامه بسیار مختصر پایان کتاب ذیل مفهوم «قابلیت‌های فیزیکی کارتون» (Carton Physical Feats) توضیحی آورده است که درک او را از ایجاد تمایز میان فیلم زنده و انیمیشن آشکار می‌کند. وی می‌نویسد: قابلیت‌های فیزیکی کارتون «ویژگی‌هایی است که توسط شخصیت‌های سینمایی انیمیشن به نمایش گذاشته می‌شود و با قوانین عالم هستی در تضاد است و آنها را نقض می‌کند» (ص ۱۷۷)

سپس چند مثال از انواع انفجار بمب، قطعه قطعه شدن، کش و قوس آمدن بدن و... شخصیت‌های کارتونی ذکر می‌کند که همگی در تضاد با قوانین فیزیکی عالم واقعی و طبیعت است و این وقایع فقط در دنیای انیمیشن رخ می‌دهد. ماربلین وبر فراموش می‌کند ذکر کند که این ویژگی‌ها، ویژگی‌های فانتزی یا همان دنیای تخیل است که بر خلاف قوانین عالم مادی عمل می‌کند.

متاسفانه ماربلین وبر به عنوان فیلم‌نامه‌نویس نکته‌ی دوم مهم دیگری را هم فراموش می‌کند که بیفزاید، قراردادهای پذیرفته شده میان تماشاگر و گونه‌ی انیمیشنی می‌باشد که تماشا می‌کند سازنده‌ی دنیای انیمیشن است. به عبارت دیگر فیلم‌های زنده‌ی دیگری هم مانند کم‌دی به خصوص بز و بکوب (Slapstick) های دهه ۲۰ هالیوود که هرگونه اتفاق عجیب و غریبی در آنها رخ می‌داد کم از دنیای انیمیشن مورد نظر «وبر» نداشت و قوانین فیزیک و مکانیک کلاسیک نیوتنی را نقض کرد و چه بسا بتوان آنها را سایه‌ای کمرنگ از هرج و مرج (Chaos) دادائستی هم تصور کرد.

از سوی دیگر فیلم‌های انیمیشن زیادی نیز با گرایش به رعایت قوانین عالم واقعی ساخته شده است. محصولات والت دیزنی نمونه‌ی شاخص سبکی در تولید فیلم‌های سینمایی انیمیشن است که از آن به کلاسیک یاد می‌کنند و از ویژگی‌های سبک کلاسیک، گرایش به واقع‌گرایی، عقلانیت و اخلاق‌گرایی است. البته نقطه مقابل سبکی در تولیدات تلویزیونی مجموعه‌های آمریکایی بود که به منظور کاهش بودجه و نیز زمان تولید تا حد امکان از واقع‌گرایی و متحرک‌سازی (animated) تصاویر کارتونی فاصله گرفتند که اصطلاحاً به آن انیمیشن حذف شده (omitted animation) یا انیمیشن محدود (limited animation) می‌گویند. این سبک متأثر از انیمیشن‌های هنرمندانه و اندیشه‌برانگیزی بوده است که توسط هنرمندان مدرنیست غالباً اروپایی خلق می‌شدند. این عده برخلاف جریان غالب و سینمای مسلط (dominant cinema) بر روند تولید فیلم‌های انیمیشن که به قصد سودجویی و نیز تحمیل عقاید ایدئولوژیک فرهنگی، طبقاتی، نژادی و جنسیتی با ظاهر سرگرم‌کنندگی و جذابیت‌های فراوان بصری همراه با بودجه عظیم و حمایت‌های گسترده تبلیغاتی پس از تولید روانه بازار مصرف می‌شوند، کوشیدند از انیمیشن ابزاری برای بیان هنری و اندیشه‌های خویش بهره گیرند.

امروز به‌طور کلی این تقسیم‌بندی دوگانه که انیمیشن یا سرگرم‌کننده است یا اندیشه برانگیز کاملاً مورد تردید قرار گرفته است؛ یا این که فیلم زنده در برابر فیلم انیمیشن قرار دارد. چنین تقسیم‌بندی‌هایی به روزگاری تعلق داشت که میان فرهنگ نخبه (elite) و مردمی (popular)، میان هنرمند پیشرو (مدرنیست) که انتزاع‌گرا بود با هنرمند واقع‌گرا،

میان جهان دوقطبی سوسیالیسم با کاپتالیسم، تضاد و دوگانگی قائل بودند. در چنین فضایی، نظریه‌پردازان سینمایی مانند ایزنشتین در جبهه شکل‌گرایان (formalists) و نیز بازن و کراکوتر در اردوی واقع‌گرایان (realists)‌ها قرار داشتند. در نظر آنان مساله اساسی در پاسخ به این پرسش که «سینما چیست؟» حل این موضوع بود که فیلم‌ساز چگونه در فرایند هنری عمل می‌کند. کراکوتر در کتاب «نظریه فیلم» خویش کوشیده بود حد فاصل دو دیدگاه افراطی شکل‌گرایی و واقع‌گرایی راه میانه‌ای برگزیند و فیلم‌ساز را مجاز به دستکاری (manipulation) واقعیت و گرایش به فرم تا آن حد می‌دانست که اساساً ارتباط با واقعیت را از بین نبرد. در نظر او همانند بازن، جنبه عکاسی (photographic) سینما از همان قاب به قاب تشکیل می‌شود بنابراین سینما چیزی جز یک عکاسی پیوسته در زمان نیست. فرض این واقع‌گرایان آن بود که دوربین سینما، ابزار ضبط واقعیت است و آنچه به عنوان تصویر بر نوار سلولوئیدی فیلم تشکیل می‌شود، در هر حال جهانی تصویری از واقعیت فیزیکی عرضه می‌کند که البته در نظر کراکوتر، متعالی و در نتیجه موجب رستگاری (redemption) واقعیت می‌شود.

در دنیای امروز گرافیک آن قدر رشد و گسترش یافته است که هر لحظه صدها تصویر گرافیک متحرک ساخته می‌شود که نه به روش آنالوگی و با استفاده از دوربین عکاسی‌های دوران قدیم بلکه با روش‌های تصویرسازی رایانه‌ای (C.G.I). این روش به دنیای فیلم‌سازی انیمیشن نیز وارد شده است و با استفاده از انواع نرم‌افزارهای ساخت‌بافت یا سه‌بعدی (۳D) انقلابی کپرنیکی در فیلم‌سازی اعم از فیلم واقعی و انیمیشن رخ داده است به‌گونه‌ای که تصویر سینمایی هرگونه ارجاعش را به واقعیت روز به روز بیشتر از دست می‌دهد. حتی از این هم عجیب‌تر، انیمیشن آنقدر توسعه یافته است که اولاً می‌توان بدون نیاز به دوربین و طی کردن مسیر عکاسی فریم به فریم دوران آنالوگی به طور مستقیم به صورت دیجیتال تصویر بسازد و ثانیاً فیلم واقعی درآمیخته با سینمای انیمیشن شده است و دیگر نمی‌توان آشکارا تر و کاژ غیر دیجیتالی و غیر انیمیشنی ساخت.

از سوی دیگر، روز به روز مرزهای مشخص و قطعی روزگار جهان دوقطبی، میان سینمای واقعی و انیمیشن محو شده است به گونه‌ای که اصطلاح انیمیشن مستند یا (Documation) تقریباً دو دهه است که به کار می‌رود و منظور فیلم انیمیشن است که به گونه‌ای مستند یا با استفاده از روش‌های مستند ساخته شده باشد. البته داکيومیشن انواع متعددی دارد اما یکی از جالب‌ترین آنها فیلم‌هایی است که به شیوه‌ی معمولی همانند یک فیلم واقعی فیلمبرداری شده است و طی روش‌هایی فنی و با استفاده از ابزارهای مربوط به دوربین‌های دیجیتال آن فیلم بسیار به یک اثر انیمیشن شباهت پیدا می‌کند. حال باید پرسید آیا این تصویر واقعیت است یا تصویر فانتزی یک انیمیشن؟ ماربلین وبر تکلیف خویش را روشن ساخته است او در فصل یکم به روشنی موضع نظری خویش را معلوم می‌سازد که در میان حرفه‌ای‌های انیمیشن و کسانی است که در صنعت فرهنگ عظیم سینمای مسلط تولید سرگرمی و جذابیت برای همگان به همان شیوه روزگار جهان دوقطبی مشغول‌اند.