



با مایکل آرنت، درباره فیلمنامه
«داستان اسباب بازی ۳»

پروژه‌های متعلق به آنکریچ؟!!

بابک علوی

مطلب پیش رو گفت‌وگوی جذاب و خواندنی‌ای از مجله فیلمنامه‌نویسی خلاق است با مایکل آرنت فیلمنامه‌نویس داستان اسباب بازی ۳، که فیلم را به طور جامع مورد بررسی قرار می‌دهد، علاوه بر این اشاره‌ای دارد به همکاری او و لی آنکریچ کارگردان داستان اسباب بازی ۳ پیش از آن که فیلم کلید بخورد. شواهد حاکی از آن است که پروژه پیش روی لی روند بسیار طولانی و پیچیده‌ای را طی کرده است. با توجه به این که حرف‌های شنیدنی‌ای درباره داستان اسباب بازی ۳ بیان شد که من پیش از این با آنها مواجه نشده بودم (برای مثال طرح ۲۰ صفحه‌ای استانتون از سکانس «بلوغ» و موارد دیگر)، دوست داشتم امکان آن بود تا تمام گفت‌وگو را نقل کنم. با این حال با مطلبی خواندنی روبه‌رو خواهید بود.

مایکل آرنت در چرخش غریب سرنوشت، خود را در موقعیت حسادت برانگیزی نسبت به هر نویسنده دیگری یافت. او که فیلمنامه نویسی نیویورکی است، برای تولید اولین فیلمنامه‌اش در لس‌آنجلس بود؛ درام مستقلی به نام لیتل میس سانشاین. آرنت بی‌خبر از پیشنهاد کاری بعدی‌اش در تماسی تلفنی با کارگزارش، با خبر شگفت‌آور تقاضای رؤسای پیکسار برای ملاقات با او روبه‌رو می‌شود. او می‌گوید مثل این بود که کسی شما را به کوه آلپ دعوت کرده باشد.

این‌گونه بود که مری کلمن رئیس بخش داستان نویسی پیکسار از ران یرکسا تهیه‌کننده لیتل میس سانشاین سراغ نویسنده توانمند و تازه کاری را می‌گیرد. یرکسا فیلمنامه آرنت را به کلمن می‌دهد و او از خواندن آن حیرت زده می‌شود. نکته جالب داستان اینجاست که هر چند لیتل میس سانشاین در نهایت به موفقیت بزرگی در عرصه سینمای مستقل دست یافت - و آرنت اسکار بهترین فیلمنامه اورژینال را از آن خود

کرد - اما در زمان گفت‌وگوی آرنت با مسئولان پیکسار، لیتل میس سانشاین هنوز به اکران در نیامده بود.

بعدها مشخص شد آرنت طرفدار پر و پا قرص فیلم‌های انیمیشن است و حتی چند انیمیشن کوتاه نیز در دانشگاه نیویورک ساخته؛ جایی که او به آموختن سینما پرداخته بود، اما هیچ‌گاه فکر نمی‌کرد که روزی در این عرصه فعالیت چشمگیری داشته باشد. او می‌گوید هیچ وقت به نظر نمی‌رسید حرفه دست یافتنی‌ای باشد. «من به جشنواره‌های انیمیشن می‌رفتم و تمام فیلم‌های پیکسار را تماشا می‌کردم، ولی انیمیشن بلند همیشه برای من همچون تیمبوکتو^۱ بود. می‌دانستم وجود دارد، اما هرگز به آنجا پا نگذاشته بودم.»

آرنت به استخدام پیکسار درآمد تا با لی آنکریچ یکی از دو کارگردان داستان اسباب بازی ۲ و در جست‌وجوی نمو، روی ایده‌ای که متعلق به آنکریچ بود کار کنند. در ابتدا این همکاری قدری آرنت را دچار نگرانی کرده بود. او توضیح می‌دهد که «شما بیشتر اوقات به عنوان یک نویسنده، برای خلق چیزی مدام روی پدال گاز فشار می‌آوردید و برای تصحیح و بازنویسی آن روی ترمز پا می‌گذارید. ولی با لی، قادر نبودم آن چرخه را که در ذهن داشتم پیاده کنم. مگر این که احساس می‌کردم آنها پرداخت شده یا کامل هستند. تنها کافی بود شروع به نوشتن صحنه‌ای می‌کردم و آن را در مسیر درستی قرار می‌دادم تا با اظهار نظر او روبه‌رو شوم.» آرنت از این که وقتی نوشته‌هایش را از آنکریچ پس می‌گرفته تنها نکات منفی آن مشخص شده بودند، احساس نگرانی می‌کرده است. آرنت به خاطر می‌آورد که «وسایلم را جمع کردم و نیویورک را به مقصد سان‌فرانسیسکو ترک کردم. در واقع اعتقاد داشتم که همکاری نتیجه‌بخشی خواهد شد. یادم می‌آید چند صفحه‌ای را تحویل دادم و به خودم گفتم پسر، امیدوارم که نتیجه بدهد. چون هیچ‌گاه پیش از آن که عملاً با فرد دیگری شروع به کار کنید، از فعل و انفعالات شیمیایی که قرار است صورت بگیرد آگاه نیستید.»

وقتی آنکریج نوشته‌ها را بازمی‌گرداند، آرنت بار دیگر آنها را بازنویسی می‌کرد. در میان صفحات، یادداشت‌هایی گذاشته شده بود که همگی در راستای بهبود آن چه که وجود داشت، بودند. آرنت می‌گوید: «لحظه رهاسازی بزرگی بود. می‌دانستم که قرار نیست با این مرد درگیر شوم و در مورد دیدگاه خودم بحث و پافشاری کنم، اما می‌توانستم نگران با گذاشتن روی ترمز و انتقاد از کار خودم نباشم. می‌توانستم ایده‌ها را به سریع‌ترین شکل ممکن ارائه کنم و مطمئن باشم که لی گندم‌ها را از سیوس‌ها جدا خواهد کرد! این روند با رابطه خوبی به پایان رسید.»

در ژانویه سال ۲۰۰۶ هم‌زمان با کار روی فیلمنامه آنکریج، **لیتل میس سانشاین** به نمایش در آمد، و آن هنگام که آرنت موفقیت فیلمش را جشن می‌گرفت، خبرهای جالب توجهی به او رسید: پیکسار توسط شرکت دیسنی خریداری شد و جان لاستر از مدیران خلاق پیکسار که دو **داستان اسباب بازی** پیشین را ساخته بود، این سمت را در استودیو انیمیشن والت دیسنی بر عهده گرفت، با همان سمت و نقشی که در پیکسار عهده دار بود.

زمانی که بحث‌های پر سر و صدایی بر سر رئیس آینده دیسنی مایکل ایسنر و رئیس بخش اجرایی پیکسار استیو جابز در جریان بود، به نظر می‌رسید که دو طرف قادر نیستند بر سر قرار گرفتن پیکسار زیر نام استودیویی دیگر یا مستقل باقی ماندنش به توافق برسند. هر چند فیلم‌های پیشین و شخصیت‌های پیکسار امتیازی برای آن شرکت محسوب می‌شدند، ولی برگ برنده در داستان دیسنی قرار داشت. با به سرانجام نرسیدن این گفت‌وگوها ایسنر **داستان اسباب بازی ۲** را بدون حضور هیچ یک از عوامل دو قسمت قبلی در مرحله پیش تولید قرار داد. حداقل می‌توان گفت این حرکت رها کردن تیری در تاریکی بود.

در سپتامبر ۲۰۰۵ با به پایان رسیدن دوره تصدی ایسنر در شرکت دیزنی، باب ایگر جایگزین او شد. او بار دیگر مذاکرات با پیکسار را به جریان انداخت که منجر به توافقی شد که در نتیجه آن دو شرکت با یکدیگر ادغام شدند. پرونده **داستان اسباب بازی ۳** در آن زمان به سرعت بسته شد و پیکسار تصمیم گرفت نسخه خود را بسازد تا این مجموعه را با امضای خود به پایان برساند.

با محول شدن وظایف جدید، نه لاستر می‌توانست خود نظارت بر پروژه را در دست بگیرد، نه افراد سرشناسی چون اندرو استانتون و پیتر داکتر که به ترتیب سرگرم ساخت **وال -ئی و بالا** بودند. پیکسار از آنکریج خواست تا با آرنت همکاری کند و خودش نیز کارگردانی فیلم را بر عهده بگیرد. او تصمیم گرفت با وجود رابطه خوبی که بینشان شکل گرفته بود، آرنت در طول پروژه با آنها همراه باشد. «همچنان این وقایع پیش از نمایش **لیتل میس سانشاین** بود. به همین دلیل من نقش بیچه جدا افتاده از جمعی را داشتم که پیش قراول بانکی‌ها باشد.»

وقتی پیکسار تصمیم گرفت پروژه **داستان اسباب بازی ۳** به جریان بيفتد، تنها ایده‌های خامی از مضمون فیلم وجود داشتند. به همین دلیل لاستر، استانتون، داکتر و آنکریج - همراه با کارگردان **بالا باب پیترسون**، جف پیگنون داستان پرداز و دارالا ک. آندرسون تهیه کننده - آخر هفته به ساختمانی در کالیفرنیا شمالی رفتند که ۱۰ سال پیش نیز چهار نفر از آن‌ها همراه با جو زنف که در انتها به آنها ملحق شد، طرح اورژینال **داستان اسباب بازی** را شکل دادند. وقتی از آنجا بازگشتند، استانتون با وقفه‌ای کوتاه در ساخت **وال -ئی** طرحی ۲۰ صفحه‌ای نوشت و آن را به آرنت و آنکریج سپرد. با این حال همچون اکثر فیلم‌های پیکسار این طرح اولیه وجوه اشتراک قابل توجهی با نتیجه نهایی ندارد. آرنت می‌گوید شروع و پایان سختی داشت، موقعیت‌هایی که هر یک برای آغاز به کار و به حرکت در آمدن یک نویسنده لازم است در آن طرح دیده شده بود. با این حال تغییرات زیادی در آن پیش نویس ابتدایی تا فیلمنامه نهایی صورت گرفت.

آرنت و بقیه گروه فیلم‌سازی بارها با وارد کردن یک محرک تازه برای داستان، یک نقطه اوج میانی جدید، یک واکنش بازدارنده و یک کنش سوم متفاوت - به استثنای صحنه پایانی - تغییراتی در فیلم اعمال کردند. آرنت این‌گونه شرح می‌دهد که «صحنه پایانی همیشه تکیه‌گاه کل فیلم محسوب می‌شد. در همه حال می‌دانستیم که پایان فیلم مثل یک طلای ناب می‌ماند. نسبت به این موضوع نیز آگاه بودیم که در همین طرح، داستان خوبی نهفته است. با این حال در مسیر گذر از پیش نویس اولیه تا فیلمنامه نهایی مشکل رنگ آمیزی بین خطوط نبود. یک جور عذاب بود، که با تلاش یک ساله تمام عوامل به سرانجام رسید.»

طرح **داستان اسباب بازی ۳** بر اساس تهدیدی که متوجه اسباب بازی‌ها می‌شود برای مخاطب پایه‌ریزی شد. آندی - صاحب وودی، باز و دیگر اسباب بازی‌ها - اکنون بزرگ شده است و تصمیم به جمع کردن و مرتب کردن اسباب بازی‌های مورد علاقه‌اش گرفته است. آرنت قصد داشت تا این فضای تهدیدآمیز برای اسباب بازی‌ها را از سوی شخصیت‌های انسانی فیلم خلق کند که در نهایت احساس

کرد طولانی از کار در آمده است. در همین احوالات بود که زنگ خطری به منظور تمرین اطفای حریق در پیکسار به صدا در آمد و رشته افکارش را از هم گسست.

با رفتن کارمندان استودیو به محوطه چمن جلوی ساختمان، آرنت خود را در کنار اندرو استانتون [یکی از سرمایه‌های اصلی پیکسار و نویسنده-کارگردان **وال -ئی و در جستجوی نمو**] یافت. آرنت به یاد می‌آورد که «خب، به نوعی موقعیتی برای ارتباط کلامی پیش آمد. مشکلم را شرح دادم و او به سرعت پیشنهاد کرد این تهدید را از سوی اسباب بازی‌ها ترتیب بدهم. استانتون فکر می‌کرد اگر یکی از اسباب بازی‌ها از کوره در برود و بگوید: «بلند شوید! آندی دیگر بزرگ شده و من قبل از این که بیرون انداخته شوم از اینجا می‌روم.» چنین تهدیدی تأثیر بیشتری خواهد داشت. این ایده ساده منجر به جاداشدن از آن جمع و بیرون پریدن سارج همراه با سربازانش از پنجره شد. این شیوه‌ای تصویری است از پیاده کردن یک ایده و شکل‌گیری بحثی دراماتیک بین دو شخصیت - سارج و وودی - به جای مسیری ناقص و طولانی از سوی شخصیت‌های انسانی. این مسئله‌ای بود که یک هفته درگیر آن بودم و در کمتر از ۱۰ ثانیه حل شد؛ به این دلیل که شما در چنین ساختمانی حضور دارید و اتفاقات خوشایندی از این دست هر از گاهی برای شما پیش می‌آیند. و این نکته را نباید فراموش کرد که شخص باهوش و خلاق همچون اندرو در کنار شماست.»

برخی از سخت‌ترین مشکلات پیش رو به شکل عجیبی در قسمت ابتدایی فیلم جای دارند. آرنت با تمام توان صحنه‌ای را که گروه تولید آن را بلوغ می‌نامیدند، پشت سر گذاشت؛ صحنه‌ای که برای به هیجان آوردن مخاطب پس از ۱۰ سالی که بین **داستان اسباب بازی ۲** و **۳** وقفه افتاد، طراحی شده بود. آرنت می‌گوید: «تنها نکته لحن و آهنگی بود که باید بی‌درنگ با آن مواجه می‌شدید؛ مواردی همچون معرفی شخصیت‌ها، روابط، انتظارات از آینده و اختلافات گوناگون. در گام نخست ایجاد یک ارتباط منسجم بین تمام این موارد شبیه به کابوس شده بود.»

آرنت وقتی با مشکلی در یک صحنه روبه‌رو می‌شود، از فرمولی مشابه طرح‌نویسی استفاده می‌کند. او این‌گونه تشریح می‌کند: «اگر صحنه خیلی پیچیده‌ای باشد، فهرستی از همه آن چه که لازم است تا در آن صحنه رخ بدهند تهیه می‌کنم و سپس سعی می‌کنم تا شرح وقایع را به ترتیب زمانی مرتب کنم. با این شیوه همه چیز درست پیش می‌رود.»

حتی با وجود توضیحات آرنت در پایان پروژه، باز احساس می‌شود مشکلات او در این صحنه بخصوص هیچ‌گاه به طور کامل حل نشده‌اند. او با افسوس بیان می‌کند که «من برگشتم و بیش از ۶۰ طرح مختلف برای آن صحنه نوشتم، ولی همچنان از دید خودم حس می‌کنم نسبت به بقیه صحنه‌های فیلم کمتر از حد انتظار است. این صحنه برای من همچون نبرد واترلو شده بود. هر آن چه را که لازم بود داشت، ولی با دیگر صحنه‌های فیلم هم‌خوان نبود.»

پیکسار با ۱۱ فیلم در کارنامه‌اش بسیار مراقب بود تا به ورطه تکرار نیفتد و این نکته‌ای است که در سومین قسمت از ممتازترین اثرش به خوبی نشان داده شده است. ولی اگر

MICHAEL ARNDT



و طراح صدای کارگردان شده پیکسار گری رایدستورم.

در هر نشست از این گروه آنکریج و آرت بخشی از پیشرفت کارشان را در جمع ارائه می کردند؛ گاهی در حد پیش‌نویسی از فیلمنامه و گاهی نسخه‌های تدوین نشده انیمیشن همراه با دیالوگ. در این جلسات نکاتی بیان می‌شود که معمولاً نتایج حیرت‌انگیزی در پی خواهند داشت. آرت زمانی که از تجربیاتش در این جمع سخن به میان می‌آید، کاملاً بی‌پرده می‌گوید: «برای من نویسنده، آن جلسات لعنتی مثل بهشت روی زمین بود!

به یاد داشته باشید که من ۱۰ سال از زندگی ام را در بروکلین به تنهایی صرف نوشتن فیلمنامه‌های خودم کردم و با گذشت هر هفته خلاقیت ذهنی ام کمتر و نوشته‌ام کسل‌کننده‌تر می‌شد. آن چه برای من اتفاق افتاد، شبیه به سینه‌خیز رفتن در بیابان بود. ولی یک روز با فرو رفتن در شن‌ها به یک چشمه آب زیرزمینی برخورد کردم. حضور در آن جلسات مهم‌ترین لحظات جذاب زندگی خلاقانه مرا ساختند. به یاد دارم در اولین حضورم در آن جلسه، به محض این که شروع به صحبت کردند، احساس کردم تیم هارلم گلابراترز^۲ در اتاق نشیمن در حال بازی است. تفکرات و نظرات در چنین نشست‌هایی به طور حتم در پرورش و بهبود یک ایده مؤثرند. در این جلسات طرح اولیه از سوی یک نفر مطرح می‌شود و دیگران گفته او را تکمیل می‌کنند یا فکر اورژینالی به آن می‌افزایند. این نشست‌ها اغلب با شوخی‌هایی نیز همراه است. ضریب هوشی جمع در آن اتاق به طور خودکار حتی بالاتر از باهوش‌ترین فرد آن اتاق است. مواقعی وجود دارد که احساس می‌کنید در برابر داستان فوق‌العاده هوشمندی هستید که در پس آن نیرویی فراتر از هر مرداب مهلکی قرار دارد.»

برای نویسنده برنده اسکاری که هر پروژه‌ای را می‌تواند برگزیند، نظر آرت درباره فیلمنامه‌نویسی بعد از همکاری منحصر به فردش با پیکسار به کل تغییر یافت. او با فروتنی اظهار می‌کند: «وقتی به نتیجه نهایی نگاه می‌کنم، متوجه می‌شوم به هیچ وجه قادر نبودم فیلمنامه را به تنهایی بنویسم. فیلم با وجود وقایع سرگرم‌کننده و مفرحش روایتی بسیار پیچیده و متراکم دارد. من روی فیلمنامه لیتل میس سانشاین خیلی سخت کار کردم و تا انتهای توانایی ام در فیلمنامه‌نویسی پیش رتم. اما شرایط نابی که در داستان اسباب‌بازی ۳ پیش آمد، لیتل میس سانشاین را در سایه قرار داد. و این حقیقت حاصل یک همکاری و روند جمعی بود.

شیوه کار پیکسار به نظام حاکم استودیویی گذشته بازمی‌گردد، آن هنگام که شرکت‌ها

تنها یک نفر به این نکته که این شخصیت‌ها تنها اسباب‌بازی هستند توجه می‌کرد، مشکلات محدودتر می‌شدند. آرت این نکته را فوراً تأیید می‌کند، خصوصاً وقتی پای وودی، شخصیت مرکزی هر سه فیلم به میان می‌آید. آرت بلوغ وودی را از نظر رشد فکری در فیلم با یک کودک مقایسه می‌کند. و این‌گونه شرح می‌دهد: «در داستان اسباب‌بازی وودی می‌آموزد تا در کانون توجه بودنش را با باز سهیم شود. او شبیه به کودکی است که وقتی صاحب برادر یا خواهری می‌شود، در می‌یابد که محبوبیت او همیشگی نیست. از منظر رشد فکری این مورد در کودکی پنج یا شش ساله قابل مشاهده است.» در خصوص داستان اسباب‌بازی ۲، آرت می‌گوید: «وودی به ناچار با نابودی و مرگ روبه‌رو می‌شود و آن را می‌پذیرد. این مورد در کودکی هشت تا ۱۰ ساله قابل بررسی است. با طرحی که برای داستان اسباب‌بازی ۳ به ارث رسیده بود، با هدف تأثیر صحیح در فیلم وودی نیاز به بلوغ فکری بیشتری داشت؛ یعنی سنین نوجوانی. وودی با ناپایداری شرایط و لزوم کنار آمدن با آن روبه‌رو می‌شود، در نتیجه از نظر رشد سنی این سه‌گانه در یک بازه قرار می‌گیرد. هرچند عناصر ساده‌ای در هر سه فیلم وجود دارند، با این وجود من معتقدم که ما در هر کدام از این سه فیلم داستان متفاوتی تعریف می‌کنیم، از آن جهت که هر سه فیلم را در بازه وسیع‌تری قرار دهیم.»

مشکل دیگری که فیلمنامه داستان اسباب‌بازی ۳ با آن روبه‌روست، بیشتر شدن تعداد شخصیت‌ها و حفظ تعادل بین نقاط اتکای سه فیلم و اسباب‌بازی‌های جدیدی است که در این فیلم معرفی می‌شوند. آرت با افسوس می‌گوید: «این معضل داشتن تعداد زیادی بازیگر است. در مراحل مختلف، می‌بایست اطمینان پیدا می‌کردیم که هر یک از آنها کارکرد خاصی در یکی از صحنه خواهند داشت. شما هرگز به دنبال شخصیتی نیستید که همچون بار اضافه‌ای آن را از صحنه‌ای به صحنه دیگر بکشید.

شخصیت‌های آشنا با این نکته که واکنش‌های طبیعی‌شان در هر موقعیت تازه نوعی شوخی محسوب می‌شود، به خوبی مشخص می‌شوند. اما در پایان روز، بعضی از شخصیت‌ها نسبت به دیگران زمان بیشتری برای نمایش به خود اختصاص می‌دهند. وقتی شما شخصیت‌های زیادی دارید، بدون استثنا بین تعدد و عمق شخصیت‌ها در معامله هستید. این در حالی است که من نتوانستم برای هر شخصیت داستان فرعی و بازه مربوط به خودش را اختصاص بدهم. (هرچند ما خطوط فرعی زیادی برای مدت زمانی ۹۰ دقیقه‌ای ترسیم کرده بودیم). شما می‌خواهید اطمینان پیدا کنید که هر شخصیت حداقل با خود روراست است.»

خاطرات شیرین آرت از داستان اسباب‌بازی ۳ مجذوب شدنش را در به اصطلاح «پروژه پیکسار» نشان می‌دهد؛ تلاش مشترک فیلم‌سازان برجسته‌ای که هر تولید استودیو را تضمین می‌کنند. رهبری در این میان برعهده مجموعه‌ای است به نام «گروه اندیشمند» شامل [جان] لاستر، استانتون، [پیت] داکتر، بزد برد کارگردان شگفت‌انگیزها، باب پترسون کارگردان بالا، برندا چاپمن کارگردان انیمیشن تازه پیکسار با نام خرس و رنگین کمان - که در سال ۲۰۱۱ به نمایش در خواهد آمد -

نگاهی به فیلمنامه سه گانه «داستان اسباب بازی»

کنش ذهنی کودک از جهان بیرونی

رامتین شهبازی

فیلمنامه **داستان اسباب بازی** از نام آن آغاز می‌شود. یعنی نویسندگان فیلمنامه از همان ابتدا تکلیف خود را با مخاطب روشن می‌کنند. نام این فیلمنامه از دو جزء داستان + اسباب بازی تشکیل شده است که عنوان داستان آن؛ روایت‌گری را به خاطر می‌آورد و در عمل ما را وارد تعاریف حوزه روایت می‌کند. اسباب بازی نیز اشاره به دنیایی خیالی دارد که می‌تواند بازتاب بخشی از ذهنیات کودکانه باشد. این بازنمایی دنیای کودکانه نیز در عمل وارد حوزه‌های مختلف روان‌شناسی می‌شود که به طور جداگانه در این نوشتار می‌تواند مورد بررسی واقع شود.

نویسندگان فیلمنامه از همان سکانس نخستین بخش اول این دو مورد را به طور موازی با هم گسترش می‌دهند. در قسمت اول فصل نخستین، اندی را به عنوان شخصیت اصلی انسانی داستان می‌بینیم که با عروسک‌های خود بازی می‌کند. در همین فصل به طور موازی با عروسک گاوچران نیز آشنا می‌شویم. زاویه دید شخصیت‌ها نیز دائم میان این دو نفر در نوسان است. گاهی دوربین در جایگاه نقطه نظر اندی قرار می‌گیرد و گاهی در جایگاه چشم عروسک گاوچران. بنابراین نویسندگان روایت را میان این دو تقسیم می‌کنند. البته از نظر تعدد نما عروسک بخش بیشتری را به خود اختصاص می‌دهد و نویسندگان به طور ضمنی به مخاطب نشان می‌دهند که این عروسک‌ها هستند که از این پس سکان هدایت و کنش‌گری فیزیکی داستان را بر عهده می‌گیرند. اما دو زاویه دید بودن این بخش از داستان ما را وارد دنیای تخیل ذهنی کودک داستان یعنی اندی نیز می‌کند. نوع بازی او میلی از آن چیزی است که سینمای هالیوود در قهرمان‌سازی فیلم‌های بزرگسال خود مورد توجه قرار می‌دهد؛ قهرمان‌سازی‌ای که مبنای خود را بر کنش مبتنی می‌کند. از سوی دیگر چون زاویه دید این فصل به طور مستقیم به عنوان نقطه نظر اول شخص بیان می‌شود، ما به داخل ذهنیت اندی و عروسک گاوچران نیز نزدیک می‌شویم که به این وسیله نویسندگان نوعی فضای بین‌ذهنی را نیز پدید می‌آورند. این رفت و آمدها تخیلی قابل تعمیم را نیز پدید آورده‌اند؛ نوعی سیالیت که می‌تواند در فضا تکثیر شود. در ادامه همین قسمت اول داستان که به منزل کودک شرور داستان نیز وارد می‌شویم، روایت‌گری بر پایه همین سیال بودن بنا نهاده شده است. یعنی نگاه اندی و عروسک گاوچران به نگاه راوی سوم شخص نیز که در ادامه داستان به بازگو کردن داستان می‌پردازد نیز تسری می‌یابد. برای مرور آن چه آمد، می‌توان خط سیری این گونه را در نظر گرفت. که ما از ذهنیت اندی و تخیل او با ذهنیت عروسک وارد می‌شویم و برآیند حرکت و نگاه آنان به ما به عنوان مخاطب وانهاده می‌شود.

از سوی دیگر دنیای تخیل اندی نیز به عنوان کودک نمونه‌ای این داستان مورد تأکید قرار می‌گیرد. دکتر علی عباسی در مقاله «معرفی نظریه و روش‌شناسی نحو تخیل نزد ژان بورگوس» که در شماره سوم پژوهشنامه فرهنگستان هنر به چاپ رسیده، درباره تعریف تخیل از منظر فلاسفه غرب می‌نویسد: «سنت فلسفی غرب تخیل را این گونه تعریف می‌کند: توانایی تشکیل تصاویر هنری. یعنی باز نمودهای اشیا یا اشخاص واقعی یا توهمی، یا حتی باز نمود افکار انتزاعی.» او در ادامه در باره سه کارکرد تخیل در این سنت‌ها ادامه می‌دهد: «یک کارکرد جبرانی که به لطف آن می‌توانیم واقعیتی را در غیبتش ظاهر سازیم. کارکرد دیگر، همان کارکرد رهایی‌بخش آن است که به وسیله آن قادریم خود را در امکانات رها کنیم. و بالاخره کارکرد سوم که کارکرد آشکار کننده است و به کمک آن می‌توان به بعدهای نامرئی جهان دست پیدا کرد.»

نویسندگان فیلم‌های خودشان را داشتند. او به این نکته نیز اشاره می‌کند که فیلم‌سازان شاخصی که در مدرسه فیلم‌سازی آنها را تحسین می‌کرده است - کارگردانی همچون بیلی وایلد، فدریکو فلینی، آکیرا کوروساوا - هر یک نویسندگانی در اختیار داشتند که به طور مداوم در نوشتن فیلمنامه‌هایشان با آنها همکاری می‌کردند. او در ادامه می‌گوید: «پیکسار از این که این فیلمنامه را به من نسبت می‌دهد، بسیار سخاوتمند است. ولی آن چه روی پرده نمایش داده می‌شود، حاصل تلاش گروه عظیمی است که خوشبختانه من هم عضوی از این گروه بودم.»

در این همکاری یک تیم داستان‌نویسی به رهبری جیسون کتز نیز نقش داشته است؛ شخصی که آرنت بهبود فیلمنامه را تا حد زیادی نشنت گرفته از او می‌داند. آرنت می‌گوید: «آنها مدام ایده‌ها و جزئیات تازه‌ای به ساختار داستان می‌افزودند. به همه آزادی خلاقانه‌ای داده شده بود تا هر آن چه را که احساس می‌کنند برای داستان مفید است، بیان کنند. اولین باری که چنین ابتکاری به خرج می‌دهید - اولین بار که از یک سو به بررسی نبوغ و استعداد فیلم‌سازی خود می‌پردازید - از سوی دیگر مشکل منیت شما خودبه‌خود از بین می‌رود. خیلی‌ها می‌گویند نوشتن نوعی بازنویسی است. اما این مطلب صرف نظر از بخش بسیار مهم معادله است یعنی بازخوری است که از نوشته قبلی در بازنویسی دریافت می‌کنید. داستان‌های پیکسار به علت قدرت سیستم بازخور داستانی موفق هستند.» آرنت با اشاره به گفته‌های چندین تن از اعضای کلیدی پیکسار تصدیق می‌کند: «در برخی موارد در روند انجام یک پروژه، شاید هر فیلمی که پیکسار ساخته است زمانی بدترین چیزی بوده است که یک نفر می‌تواند تصورش را بکند. تنها با نوشتن هفت یا هشت باره یک حلقه داستانی، شکست‌های مکرر و وارد کردن هوشمندانه‌ترین و ظالمانه‌ترین انتقادات در نوشته‌تان می‌توانید به موفقیت دست یابید. اینها مواردی هستند که باعث شکل‌گیری، انسجام حسی و تکامل داستان شما می‌شوند.»

مشاهدات آرنت در مدت زمان حضورش در پیکسار آن چه را که بسیاری از کارشناسان و علاقه‌مندان سینما در این سال‌ها تصور می‌کردند، تأیید می‌کند. موفقیت فیلم‌های پیکسار از آن جهت است که توجه تک‌تک افراد استودیو معطوف به فیلمنامه است. آرنت تشریح می‌کند: «فقدش تعیین‌کننده اندرو استانتون به گونه‌ای است که در سال ۱۰ نفر را برای نوشتن یک فیلمنامه خوب انتخاب می‌کند. یا دو نویسنده را برای پنج سال کار برمی‌گزیند. برای داستان اسباب بازی ۳ حتی بیش از اینها بود. احتمالاً برابر با ۱۰ نفر که دو یا سه سال کار کنند.»

آرنت در پایان این چنین نتیجه‌گیری می‌کند: «نکته‌ای که پیکسار را از هرکس یا مجموعه دیگری برای من متمایز می‌کند، این است که آنها کاملاً از این موضوع که شکل‌گیری یک فیلمنامه خوب تا چه حد سخت است، آگاه هستند.»

۱. شهری در کشور مالی که در قرون پانزدهم و شانزدهم میلادی اسلام از این کشور در آفریقا ترویج یافت.
۲. تیم بسکتبال هارلم نیویورک که به خاطر سبک منحصر به فرد و خنده‌دارشان در بازی بسکتبال معروف هستند.