

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 هر کس 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.

که عروسک باز به عنوان یک آدم فضایی به داستان افزوده می‌شود که با توجه به قدرت‌های مافوق طبیعی که دارد حصارهای اتاق را در هم می‌شکند. اگرچه دچار گرفتاری‌هایی می‌شود که در بخش بررسی روایت این سه‌گانه به طور مفصل به آن خواهیم پرداخت. اما کارکرد سوم یعنی کارایی‌های بخشی است که در این سه‌گانه تقریباً با همان نگاه دوم درمی‌آمیزد و می‌تواند طی روایت و داستان‌گویی به ما و اندی کمک کند تا قهرمان‌های خود را به مدد نیروهایی فرا انسانی از چنگال نیروهای اهریمنی رهایی بخشیم. تمام این نکات می‌تواند در خدمت همان دو عنصر داستان‌گویی یعنی حرکتی مبتنی بر تخیل کودکان و عروسک به عنوان تجلی بیرونی همین تخیل باشد.

هر سه فیلم از سه‌گانه **داستان اسباب‌بازی** با بازی شروع می‌شود. در فیلم اول که با معرفی شخصیت‌ها روبه‌رو هستیم با اندی روبه‌رو می‌شویم که با عروسک‌ها بازی می‌کند و در عین حال آنها را نیز به مخاطب معرفی می‌کند. در فیلم دوم با یک بازی کامپیوتری روبه‌رو هستیم که باز و دیناسور آن را انجام می‌دهند و در قسمت سوم نیز دوباره بازی کامپیوتری با مشارکت همه عروسک‌هاست که اندی آن را انجام می‌دهد.

استفاده از این بازی‌ها در هر سه فیلم چند نگاه متفاوت اما به هم وابسته را به مخاطب عرضه می‌کند. اول این که ما را به دنیای ذهنی اندی وارد می‌کند که در مراحل مختلف سنی بازی‌هایی تازه را تجربه می‌کند و از سوی دیگر نویسندگان به مخاطب خود کمک می‌کنند تا بتوانند این نکته را تصور کنند که همه آن چیزی را که می‌بیند می‌تواند بخشی از یک بازی کودکان باشد. بازی کودکان که ذهنیت نویسندگان به عنوان بزرگسال برای کودکان تدارک می‌بینند و از اینجاست که نوعی ایدئولوژی سینمای هالیوود را می‌توان در آن ردیابی کرد. نگاهی که به نوعی هژمونی دنیای بزرگسال در دنیای کودکان است و نویسندگان به این ترتیب آموزه‌های خود را به مدد این داستان‌گویی در ضمیر ناخودآگاه کودک نهادینه می‌کنند. سیوتا در بخش دیگری از کتاب **رویای آمریکایی** می‌نویسد که قهرمان سینمای هالیوود میل به عمل‌گرایی دارد و نمی‌توان برای او سکون را تصور کرد. هرگاه این قهرمان به سکون برسد، دچار



رخوت می‌شود. بنابراین سینمای هالیوود همواره قهرمانان عمل‌گرای حاضر در میدان را به اندیشمندان و دانشمندان کتاب‌خوان نشسته در کتابخانه‌ها ترجیح داده است. در این سه‌گانه نیز از همان اوان هر سه‌گانه با این مسئله روبه‌رویم. نویسندگان می‌کوشند به شیوه فیلم‌های این روزهای هالیوود از تعامل و هم‌آمیزی ژانرها استفاده کنند تا بتوانند هرآن چه در سینمای بزرگسال هالیوود مورد توجه است، در این اثر نیز بازنمایی کنند. به طور مثال در فیلم نخست ما با قهرمانی گری مبتنی بر الگوی روایتی سفر قهرمان و پاک‌سازی روبه‌رو هستیم. در همین قسمت ما با عناصر سینمای ترس نیز روبه‌رو می‌شویم. فصلی که باز و عروسک گاوچران وارد منزل شخصیت شرور داستان می‌شوند، شکل و شمایل عروسک‌ها و نورپردازی اتاق پسرک شرور به گونه‌ای است که کاملاً فضایی اکسپرسیونیستی و مبتنی بر سینمای وحشت را یادآور می‌شود. در داستان دوم همچنان داستان قهرمانی گری و علمی - تخیلی، عملیات نجات تکرار می‌شود و در عین حال با درهم‌آمیزی ژانر موزیکال با این گونه نیز روبه‌رویم. اما در قسمت سوم فضایی بروز شده توسط نویسندگان مورد تأکید قرار می‌گیرد. در اینجا با نوع فیلم‌های فرار از

کارکرد نخستینی که از آن یاد می‌شود، در دنیای **داستان اسباب‌بازی** جایگاهی دو سویه دارد. یعنی این نگاه را هم می‌توان از منظر اندی پی گرفت و هم از منظر عروسک‌ها. تصویری که از خانواده اندی تصویر می‌شود، خود اندی است به همراه مادر و خواهرش. جای پدر در این زندگی خالی است. آن گونه که میشل سیوتا در کتاب **رویای آمریکایی** می‌نویسد، خانواده آمریکایی با پدر کامل می‌شود. یعنی خانواده بدون پدر در سینمای هالیوود امکان تعریف معنای خانواده را ندارد. بنابراین دنیای مرد سالارانه عروسک‌ها به سرکردگی عروسک گاوچران می‌کوشد این دنیا را در ذهن برای اندی کامل کند. آنها به اندی قدرت می‌دهند تا بتواند دنیای ذهنی خود را از منظر قهرمانی کامل کند و خود را در اندازه قهرمانی

بزرگ‌تر از آن چه هست تصور کند. این نگاه به گونه‌ای دیگر در دنیای غیر واقعی عروسک‌ها نیز رخ می‌نماید. آنها هم به مدد تخیل اندی می‌توانند به جامعه‌ای دست پیدا کنند. همان طور که در قسمت‌های بعدی این سه‌گانه می‌بینیم (البته تا حدودی به جز قسمت دوم)؛ این عروسک‌ها به تنهایی نمی‌توانند کاری از پیش ببرند. تلاقی این دو نگاه ما را وارد بخش دیگری از دنیای تخیل یعنی رهایی‌بخشی می‌کند. همان گونه که در فصل نخست قسمت اول این سه‌گانه می‌بینیم، تخیل اندی او را از حصار محدود خانه رهایی می‌بخشد. یعنی تخیل اندی به او کمک می‌کند تا دنیای خود را وسیع‌تر کند. دنیایی که نمی‌تواند جنبه مادی داشته باشد و بیشتر حالتی ذهنی به خود می‌گیرد. اینجاست

شود، زیرا ذهن کودک تعریفی از مفهوم شر و احتمالاً پیروزی آن بر خیر ندارد.

داستان دوم که به زعم نگارنده به دلیل مکث‌های توصیفی بسیار از ضعیف‌ترین قسمت‌های این سه‌گانه است، مبنای خود را بر داستان شخصیت عروسکی باز (آدم فضایی) قرار می‌دهد. اگر در روایت قبلی قهرمان کهن الگو و سنتی آمریکایی کنشگر و شخصیت اصلی داستان بود، در اینجا باز این مهم را بر عهده می‌گیرد و این نکته از بازی کامپیوتری که ابتدای فیلم می‌بینیم خود را به مخاطب می‌نمایاند. در اینجا گاوچران که قصد نجات یکی از عروسک‌های آسیب‌دیده جمع خود را دارد، گرفتار یک نیروی شر می‌شود که عروسک‌فروش است. این بار نیز همان تقابل خیر و شر شکل می‌گیرد. اما گاوچران دچار نخوت می‌شود، زیرا می‌داند عروسکی گرانبهاست و ارزشی موزه‌ای پیدا کرده است. اما باز همچنان با توجه به خصلت قهرمان‌گرایی راهی می‌شود تا به مدد عروسک‌های دیگر او را نجات دهد. نویسندگان فیلمنامه در این قسمت داستان را با مکث‌های بسیاری روبه‌رو می‌کنند تا پندهای اخلاقی خود را کامل کنند. از سوی دیگر نگاه دیپالکتیکی که در بخش بعدی وجود داشت، در این بخش جای خود را به تکرار می‌دهد. اتاق تیره مرد عروسک‌فروش همان اتاق تیره پسرک شرور قسمت اول است و حرکت باز در این بخش مشابه همان حرکتی است که گاوچران در قسمت پیشین برای نجات باز به خرج داده بود. با توجه به این که بخش نخست را ذهنی متمرکزتر روایت کرده بود که آن را می‌توانست به ذهنیت کودکانه اندی نسبت داد که با رویاهای خود بازی می‌کند. اما اینجا عمل قهرمانی‌گری و پاکشایی قهرمان در دل گفت‌وگو و استفاده از ژانر موزیکالی که گاوچران با پیرمرد و دختر جوان در اتاق مرد عروسک‌فروش دارد، گم شده است. بنابراین اگرچه داستان به همان نتیجه عاطفی مورد نظر نویسندگان در بخش نخست باز می‌گردد، اما چندان لذت‌بخش نیست.

در داستان سوم که فیلم متأخر این سه‌گانه است، ما با ذهن اندی روبه‌رو هستیم که بزرگ شده و حال دغدغه‌های دیگری همچون نوستالژی دوران کودکی و... را در ذهن می‌پروراند. او با رفتن به کالج خانه و رویاهای کودکی خود را ترک می‌کند. اتفاقی هم که در ادامه برای عروسک‌ها می‌افتد، به نوعی بازتاب دهنده ترس او در جدایی از دنیای کودکی و قدم گذاردن در دنیای بزرگسالی است. باز هم همچون قسمت اول داستان، عروسک گاوچران که از دنیای قدیم می‌آید و قهرمان همیشه محبوب سینمای هالیوود نیز شناخته می‌شود، کار رهایی را بر عهده می‌گیرد. چرا که اندی تصمیم گرفته بود تنها او را به عنوان یادگار دوران کودکی با خود به همراه ببرد. در اینجا نیز با دنیایی مواجهیم که تیره و تار است و در روند علی و معلولی داستان راه به جایی می‌برد که حاصلی جز سیاهی و نابودی ندارد. اما این بار با آگاهی که گاوچران یافته و در عمل می‌توان آن را به تغییر سن اندی نسبت داد، با درایت توأم با عمل عروسک‌ها را از بلا می‌رهاند و اندی نیز آنها را به کودکی دیگر هدیه می‌دهد تا تداوم دنیای کودکی همچنان حفظ شود.

زندان روبه‌رو هستیم و باز هم همان الگوی تکرار شونده که یک قهرمان از پس سفر دورودراز می‌کوشد تا دیگر دوستان خود را از فضایی آزاردهنده رهایی بخشد.

این نگاه همان گونه که آمد، با توجه به قهرمان‌سازی آمریکایی لحظه‌ای سکون به خود نمی‌بیند و حتی نویسندگان به کنایه در قسمت اول باز را نشان می‌دهند که به هویت خود شک می‌کند و این شک از عمل‌گرایی او می‌کاهد و جالب که ریتم داستان نیز در این بخش کند می‌شود. همین ایست ناگهانی و تفکر او سبب گرفتار آمدنش می‌شود. این صحنه می‌تواند کنایه‌ای از قهرمانی‌گری آمریکایی باشد که سکون را بر نمی‌تابد.

البته این تعامل و درهم‌آمیزی ژانرها را از منظری دیگر نیز می‌توان مورد بازخوانی قرار داد. یعنی آن را بازتابی از درونیات شخصیت در نظر گرفت. همان‌گونه که آمد، تمام این داستان‌ها در هر سه‌گانه می‌تواند بازتابی از دنیای تخیلی اندی باشد؛ اندی که دارای زوایای روحی مختلف است. تخیل او هر لحظه می‌تواند به بخشی از این بازتاب‌ها تبدیل شود. به طور مثال او کودک همسایه را در پرتوی از سینمای وحشت می‌بیند. زیرا او با عروسک‌هایی که اندی دوست دارد، باخسونت رفتار می‌کند.

اما نکته مهم دیگری که در سه‌گانه داستان اسباب بازی می‌توان آن را مورد توجه قرار داد، توجه به اهمیت روایت است. در داستان اول همان طور که آمد، ما می‌توانیم داستان را از منظر اندی روایت کنیم. آن چه می‌بینیم، به این صورت نقل می‌شود که «اندی کودکی است که تعدادی اسباب بازی دارد. اما او در شب تولدش عروسکی تازه هدیه می‌گیرد و ورود این تازه‌وارد به دنیای عروسک‌ها نگرانی‌هایی را برای آنها به وجود می‌آورد. عروسک گاوچران که رئیس عروسک‌هاست، از این بابت نگران می‌شود و...»

این داستانی است که نویسنده در جایگاه راوی بزرگسال برای ما بیان می‌کند. اما حال بیابیم و این داستان را از منظر دید اندی مشاهده کنیم. دلیل این انتخاب هم همان زاویه دیدی است که در ابتدا درباره‌اش صحبت کردیم و این که کل داستان می‌تواند حاصل بازی‌های کودکانه اندی باشد: من در شب تولدم، عروسکی تازه کادو می‌گیرم و این نکته گاوچران را که رئیس عروسک‌های دیگر من است، ناراحت می‌کند. او تصمیم می‌گیرد عروسک جدید را حذف کند تا خود همچنان رئیس باشد.»

ما در این قسمت با کنشکشی کودکانه روبه‌رو هستیم. نگاهی که می‌توان آن را از منظر روان‌شناسانه نیز مورد بازخوانی قرار داد. اندی می‌کوشد عروسک‌هایش را از دنیای خیال به دنیای واقعی بیاورد و به آنها زبان و کرداری همانند انسان‌ها بدهد. حتی عواطف و اخلاقیات آنها را نیز در دنیایی کودکانه همانند انسان‌ها بازنمایی می‌کند. این روایت در بازخوانی روان‌شناسانه می‌تواند همان ترس معروفی باشد که لکان از آن به عنوان مرحله نمادین نام می‌برد و پس از دوران خیالی حاصل می‌شود. کودک (پسر) در این زمان نمی‌خواهد از دنیایی که دوست دارد (مادر) جدا شود. بنابراین لکان این حس را بر خلاف فروید از ذهنیت به مرحله زبان انتقال می‌دهد. روایت نیز برای بود خود به زبان و متن وابسته است. بنابراین هراس اندی در قبال هراس گاوچران از این که دیگری جای او را بگیرد، می‌تواند درست باشد و با این منطق مورد بازخوانی قرار بگیرد. البته بعدتر به این دلیل که همواره تقابل خیر و شر در داستان‌های کودکان از دیرباز اهمیت دارد، نویسنده فیلمنامه در مقام راوی بزرگسال به کمک اندی می‌آید. یعنی بلافاصله برای این که حسادت گاوچران نسبت به عروسک جدید را تقبیح کند، مسئله درگیری این عروسک‌ها را با پسر شرور همسایه پدید می‌آورد که می‌خواهد این دو عروسک را نابود کند. اینجاست که تفکر نویسندگان بزرگسال در مقام فیلمنامه‌نویس همانند یک دیگری بزرگ که دوباره لکان آن را مورد اشاره قرار می‌دهد، در مقابل تفکر اندی واقع می‌شود و یک دیپالکتیک درونی درون خود متن فیلمنامه رخ می‌نماید.

اما در نهایت انگاره اخلاقی فیلمنامه‌نویسان بزرگسال برتری می‌یابد و کودک همسایه به عنوان نماد شر در داستان رخ می‌نماید. حال با همان روابط علی و معلولی پیرنگ اثر روبه‌رو هستیم. مراحل که با جزئیات در کلیت فیلمنامه مورد توجه قرار می‌گیرند و تقریباً با حذف هر بخش نمی‌توان مرحله بعدی را در کار متصور شد. در پایان هم که گاوچران فهمیده اشتباه کرده است و باید با عروسک جدید با مهربانی رفتار کند، موفق می‌شود از درون تیرگی‌ها رهایی یابد و با کمک عروسک‌هایی که در ابتدا در قالب موجوداتی وحشتناک ظاهر شده بودند، کودک شرور را تنبیه کند و خود نزد دوست محبوبش اندی باز گردد. یعنی در اینجا دوباره نگاه اندی و نویسندگان فیلمنامه به هم می‌رسد که مبنی بر آن باید همه چیز به خوبی و خوشی ختم