



سیر پرداخت شخصیت

در سه‌گانه داستان اسباب بازی

از قاپووان تا پی کران

علی خوشدونی

در این نقد سعی بر این است تا با نوعی کنکاش در فلسفه خلق و پرداخت شخصیت‌ها در هر سه قسمت داستان اسباب بازی، بتوان مسیره‌های روشنی از روایت را آشکار و بررسی کرد.

در داستان اسباب بازی ۱، بازلایت بیر در پی انتقام از وودی او را تا پمپ بنزین تعقیب می‌کند. آنها در پی یک درگیری کوتاه از ماشین اندی و خانواده‌اش جا می‌مانند و از آنجا که قبل از هر چیز هدف وصال اندی است، دعوا را فراموش و او را تا سیاره پیتزا دنبال می‌کنند. اما سر از خانه پسر شرور همسایه در می‌آورند. آنجا نیز در گیرودار حوادث متفاوت در نهایت موفق می‌شوند خود را به اندی برسانند. از طرفی اسباب بازی‌های دیگر از یک سوم ابتدایی داستان تا یک سوم انتهایی از پشت پنجره خانه اندی منفعلانه خیابان را نظاره می‌کنند. در واقع فیلمنامه داستان اسباب بازی ۱ با تأکید بر مرکزیت باز و وودی، بار اصلی کنش‌های فیلمنامه را بر دوش این دو کاراکتر انداخته است و سعی می‌کند روی شخصیت‌پردازی فردی و قهرمان پروری متمرکز شود. حال در داستان اسباب بازی ۲ این فردی‌گرایی کمی دستخوش تغییر می‌شود. در این قسمت وودی توسط آل ربوده می‌شود. وودی در خانه آل با جسی آشنا می‌شود، همین‌طور با تکتاز و معدن‌یاب. در طرف دیگر ماجرا گروه اسباب بازی‌ها به سرکردگی باز در پی وودی از خانه بیرون می‌زنند. بدیهی است وودی و بازلایت بیر همچنان شخصیت‌های محوری اثرند. اما این بار برخلاف قسمت اول باقی اسباب بازی‌ها موجودات منفعل پشت پنجره نیستند، بلکه با همراهی باز عملاً وارد محور ماجراجویی فیلمنامه می‌شوند. البته نقاط عطف فیلمنامه بیش از هر چیز معطوف به وودی است، اما در عوض از تمرکز قسمت اول روی بازلایت بیر کاسته شده است.

بنابراین فردی‌گرایی داستان اسباب بازی ۱ جایش را به تلفیقی از شخصیت‌پردازی فردی و جمعی در داستان اسباب بازی ۲ می‌دهد. در قسمت سوم این روند باز ادامه پیدا می‌کند تا آنجا که شخصیت‌های منفعل قسمت اول و نیمه منفعل قسمت دوم عملاً وارد کنش‌های اصلی فیلمنامه می‌شوند. اسباب بازی‌ها طی یک تصمیم جمعی و در یک حرکت گروهی، همگی با هم وارد مهد کودک می‌شوند و این بار دیگر سرنوشت یکی از آنها مثل وودی یا باز مطرح نیست، بلکه همگی گیر لوتسو و دارودسته‌اش افتاده‌اند و اتفاقاً همه با هم دست به دست داده و از شر لوتسو خلاص می‌شوند. سکانس فرار اسباب بازی‌ها که با

یک همکاری گروهی شکل می‌گیرد، بیش از هر چیز یادآور این ادعاست. بنابراین داستان اسباب بازی ۳ دست به شخصیت‌پردازی جمعی می‌زند. پس اولین مسیری که در روند شخصیت‌پردازی مشخص کردیم، به ترتیب از قسمت اول تا سوم، حرکت از شخصیت‌پردازی فردی به شخصیت‌پردازی جمعی است. این قضیه به واسطه روند افزایشی خلق شخصیت بیشتر قوت می‌گیرد. در داستان اسباب بازی ۲ پسر شرور حذف و در عوض جسی، معدن‌یاب، تکتاز و خانم سیب‌زمینی اضافه می‌شوند. در داستان اسباب بازی ۳ اثری از معدن‌یاب و تکتاز نیست و در عوض لوتسو، عروسک، دلک، بانی، باری، کن و... اضافه می‌شوند. به عبارت دیگر به نحوی قسمت به قسمت بر شخصیت‌ها افزوده شده تا مخاطب در داستان اسباب بازی ۳ با شهری از اسباب بازی روبه‌رو باشد که البته هماهنگی قابل توجهی با ماهیت شخصیت‌پردازی جمعی این اثر پیدا کرده است.

دومین مسیری که باید بدان پرداخت، اساساً خود مسئله پرداخت شخصیت‌های محوری است و این که داستان اسباب بازی ۳ چه جایگاهی از این حیث بین دو قسمت دیگر دارد. اگر از بحران‌های مشابه همچون تصمیم برای بازگشت به خانه که در هر سه قسمت تکرار می‌شود بگذریم، اولین، مهم‌ترین و شاید کامل‌ترین بحران داستان اسباب بازی ۱ که حتی می‌توان آن را بی‌نظیرترین در بین همه قسمت‌های این مجموعه در نظر گرفت، لحظه‌ای است که بازلایت بیر در خانه پسر شرور همسایه با یک آگهی تلویزیونی روبه‌رو می‌شود که از قضا تبلیغ اسباب بازی باز لایت بیر است. در این لحظه ناگهان تمام تصورات و غرور باز که خود را یک آدم فضایی می‌پنداشت، به هم می‌ریزد. باز حفاظ پشت دستش را بالا می‌زند و با اندوه فراوان چشم می‌دوزد به نوشته‌ای روی دستش با این عبارت: ساخته شده تاپوان. باز که خود را مستأصل می‌یابد، بالای نرده می‌ایستد و سعی می‌کند با ادای عبارت به سوی بیکران و فراتر از آن پرواز کند، اما از آنجا که او یک اسباب بازی بیشتر نیست، نقش بر زمین می‌شود. البته قصد بر این نیست که به جنبه‌های معناشناختی و تأویلی متن بپردازیم که همین مسئله آگاهی از ماهیت و نه صرفاً وجود خود نیاز به طرح بحثی منفک از نقد حاضر است. حال آیا باز لایت بیر یا خود را به عنوان یک اسباب بازی می‌پذیرد و با همکاری وودی نزد اندی برمی‌گردند و یا در یک چالش درونی چنان اسیر می‌شود که طی یک دگردیسی خود را خانم مدود بپندارد؟ در داستان اسباب بازی ۲ وودی در برخورد با جسی و معدن‌یاب ابتدا قانع می‌شود همراه آنها به ژاپن برود، سپس بازلایت بیر تلاش می‌کند او را از تصمیمش منصرف کند. حال بزرگ‌ترین چالش شخصیتی قسمت دوم شکل می‌گیرد. این چالش تا آنجا اهمیت دارد که وودی لحظاتی حتی از عشق همیشگی‌اش که همان بازگشت نزد اندی باشد، دست می‌کشد. در داستان

نگاهی به فیلمنامه «داستان اسباب‌بازی ۳»

شادی‌های پایان ناپدید

هادی علی پناه

داستان اسباب‌بازی چگونه شکل گرفت؟ بر اساس ایده جالب و بگویی پیش پا افتاده‌ای که همه ما در دوران کودکی تجربه‌اش کرده‌ایم؛ این که وقتی در اتاقمان نیستیم یا اسباب‌بازی‌هایمان را به هر دلیلی تنها گذاشته‌ایم آنها چه کار می‌کنند؟ و وقتی یکی از آنها گم می‌شود، چه بلایی سرش می‌آید؟ چرا باید کاری بکنند؟ واقعاً چرا؟ جسمی از پلاستیک یا هر جنس دیگری چگونه می‌تواند کاری انجام دهد و سرنوشتی داشته باشد؟ ما با آنها بازی می‌کنیم. در جریان بازی آنها جان می‌گیرند؛ تصحیح می‌کنم ما به آنها جان می‌دهیم. در وجودشان زندگی می‌دمیم و به هر کدامشان شخصیتی منحصر به فرد می‌دهیم و در کمال شگفتی آن را باور می‌کنیم. و این باور کردن است که همیشه باعث می‌شود فکر کنیم که وقتی نمی‌بینیمشان حرکت می‌کنند و با یکدیگر حرف می‌زنند. پس داستان اسباب‌بازی از اینجا شکل می‌گیرد و اکنون سومین قسمتش را پیش رو داریم؛ سومین قسمتی که پایان کار داستان اسباب‌بازی‌های دوران کودکی‌مان را روایت می‌کند. حکایت بزرگ شدنمان و اجبار به رها کردن این رویای شیرین را. حال چرا اجبار؟ این بحث دیگری است که می‌ماند برای بعد. اما دو موضوع اساسی وجود دارد. یک این که داستان اسباب‌بازی ۳ جدا از تمام حرف‌هایی که می‌زند، با دو شماره قبل در هدف و مقصود متفاوت است و دوم این که اساساً چرا این نوع از روایت در سینمای کودک، به خصوص انیمیشن دارای پایان خوش است.

داستان اسباب‌بازی شخصیت‌هایش را از اسباب‌بازی‌های معروف و مطرح آن دوره گرفت. وودی، باز و باربی معروف‌ترین‌ها بودند که عهده‌دار نقش‌های اصلی شدند و اسباب‌بازی‌های دیگر نمونه‌های کلاسیک هستند، مانند قلک خوک و سربازهای پلاستیکی که همیشه می‌توان آنها را در اسباب‌بازی‌فروشی‌ها پیدا کرد. همین عامل هم باعث قابل درک‌تر و ملموس‌تر شدن شخصیت‌ها و داستان فیلم شد. به طوری که اولین انیمیشن بلند کاملاً سه بعدی در سایه این ایده خلاقانه قرار گرفت. البته برای مخاطبان اصلی فیلم که همان بچه‌ها هستند. طبیعتاً بچه‌ای که هر روز با عروسک باز یا وودی بازی می‌کند، وقتی آنها را در انیمیشن می‌بیند،

اسباب‌بازی‌های ۳ متأسفانه خبری از این دست چالش‌ها وجود ندارد. چنین امری سبب شده تا از نیمه تا انتهای فیلم مخاطب صرفاً تلاش دسته اسباب‌بازی‌ها را برای رهایی از چنگ لوتسو و دارودسته‌اش مشاهده کند. نتیجه این که داستان اسباب‌بازی ۱ و داستان اسباب‌بازی ۲ در حین نمایش ماجراهای جالب و شوخی‌های بامزه با نمایش چالش‌های درونی شخصیت‌ها بر عمق کار می‌افزاید. اما در داستان اسباب‌بازی ۳ حجم بالای کشمکش‌های بیرونی، شوخی‌های جذاب، تعدد و تنوع شخصیت از یک طرف و مسئله هیومنیزه کردن لوتسو از طرف دیگر، آن چالش‌های در خور توجه قسمت ۱ و ۲ را به چند تصمیم قابل حدس در قسمت سوم مثل تصمیم وودی مبنی بر بازگشت به مهد کودک تقلیل می‌دهد.

سومین مسیر قابل توجه، بررسی شخصیت‌ها در جبهه منفی یا همان شر فیلمنامه است به شکلی که جبهه منفی در داستان اسباب‌بازی ۱ پسر بچه شرور همسایه است. به عبارت دیگر اسباب‌بازی‌ها جملگی ماهیتی خیرگونه دارند و حتی موجودات ترسناک و بدقواره سلاخ‌خانه پسرک همسایه در نهایت منجی باز و وودی می‌شوند. در نتیجه عنصر شر صرفاً معطوف به انسان‌هاست. در داستان اسباب‌بازی ۲ جبهه منفی بین ال و معدن‌یاب تقسیم می‌شود. در این روایت یک انسان و یک اسباب‌بازی توأمان در جبهه منفی قرار دارند البته انسانی همچون ال شخصیت اصلی در جبهه منفی اثر است. اما برای اولین بار ماهیت مطلق خیرگونه اسباب‌بازی‌ها با حضور معدن‌یاب از بین می‌رود. در قسمت سوم جبهه منفی فقط اسباب‌بازی‌ها هستند و خبری از انسان‌ها نیست. در واقع داستان اسباب‌بازی ۳ را می‌توان جنگ اسباب‌بازی‌ها با هم نیز نامید. این اتفاق که قسمت به قسمت انسان‌ها را از دایره کشمکش‌های بیرونی می‌راند، سعی دارد استقلالی در اجتماع اسباب‌بازی‌ها بدون حضور انسان‌ها بیافریند.

چهارمین مسیری که داستان اسباب‌بازی در روند شخصیت‌پردازی طی می‌کند، مسئله دیدگاه و خلق شخصیت است. هر شخصیت با یک تصور ابتدایی خلق و در جریان قصه به یک درک ثانویه و کاملاً متفاوت از تصور اولیه می‌رسد. در قسمت اول باز لایت پیر ابتدا خود را آدم فضایی می‌پندارد، اما در ادامه درمی‌یابد او یک اسباب‌بازی بیش نیست. در قسمت دوم اسباب‌بازی باز لایت پیر دیگری که کمربند ویژه‌ای دارد ابتدا تصور می‌کند باید زرگ را یافته و نابود کند، اما در ادامه در می‌یابد دشمنی‌اش با زرگ تنها یک قرارداد بی‌اساس است و توپ بازی را با او به مبارزه ترجیح می‌دهد. در داستان اسباب‌بازی ۳ باربی و کن طی یک قرارداد بیرونی باید دل به هم ببندند و نامزد شوند. آنها ابتدا همچون باز لایت پیر درگیر همین قرارداد بیرونی می‌شوند، اما در ادامه روابطشان با انبوهی از تناقض نمایش داده می‌شود. باربی بر خلاف تبلیغاتی که از این عروسک می‌شود، هیچ میلی به لباس‌های کن نشان نمی‌دهد. در واقع این دیدگاه سعی دارد قراردادهای خشک و تک بعدی‌ای را که انسان‌ها به اسباب‌بازی‌ها می‌دهند، درهم بریزد. باز لایت پیر اگرچه آدم فضایی نیست و پرواز نمی‌کند، اما می‌تواند خودش را برای دوستش به خطر اندازد. کاری که هیچ آگهی تلویزیونی و یا هیچ کارخانه تولید اسباب‌بازی به هیچ عروسک یا اسباب‌بازی نسبت نمی‌دهد.

اتفاق دیگری که در داستان اسباب‌بازی ۳ رخ می‌دهد و چندان هم خوشایند نیست، تمثیل‌گرایی است. در قسمت‌های اول و دوم چالش‌های وودی و باز کاملاً برگرفته از ماهیت اسباب‌بازی وار آنهاست. باز لایت پیر مدت‌ها در بسته‌بندی کارخانه گمان می‌کرده در سفینه فضایی‌اش به سر می‌برد. وودی در قسمت دوم از آنجا که یک اسباب‌بازی است طبیعی است که عشق بازگشت پیش صاحبش را داشته باشد و درست از همان جا که او یک اسباب‌بازی است، دور از انتظار نیست که نگران بزرگ شدن اندی و دور افتادن خودش باشد. پس چالشی که وودی در داستان اسباب‌بازی ۲ سر رفتن یا نرفتن به ژاپن با آن درگیر می‌شود عمیقاً نشان از ماهیت عروسکی او دارد. اما مسئله لوتسو در داستان اسباب‌بازی ۳ چیز دیگری است. او در مهد کودک یک سیستم هرمی راه انداخته است و سعی دارد با دیکتاتوری بر آنجا حکومت کند. این وضعیت لوتسو از اساس هیچ ارتباطی با ماهیت اسباب‌بازی‌وارش ندارد. بلکه بسیار هیومنیزه شده تا جایی که صرفاً می‌توان آن را تمثیلی از برخی شخصیت‌های تاریخی و حکومت‌های از همان دست دانست. توجه کنید به زندان، انفرادی (جعبه)، دارودسته لوتسو، دوربین‌های مداربسته، بوک ورم یا همان کرم کتاب و... که جملگی یک جامعه انسانی در کالبد اسباب‌بازی را می‌سازد و ارتباطی با دنیای اسباب‌بازی‌ها ندارد. اساساً از همین سوست که فرار اسباب‌بازی‌ها از دست لوتسو بیشتر شبیه فرار قهرمان‌های فیلم‌های حادثه‌ای از زندان است.

در مجموع باید اذعان داشت که سخت می‌شود حتی یکی از این تعداد شخصیت بی‌شمار داستان اسباب‌بازی را دوست نداشت. داستان اسباب‌بازی ۱ از یک حلقه چند نفره و دوستانه از اسباب‌بازی‌ها آغاز شد، در داستان اسباب‌بازی ۲ سروکله اسباب‌بازی‌های دیگر پیدا شد و سکانس پایانی داستان اسباب‌بازی ۳ با پیوند عروسک‌های بانی و اندی خاتمه می‌یابد؛ گویی صاحب اثر خبر از شکل‌گیری یگ جامعه بزرگ اسباب‌بازی را می‌دهد.