

نگاهی به فیلمنامه «داستان اسباب‌بازی ۳»

# شادی‌های پایان ناپدید

هادی علی پناه

داستان اسباب‌بازی چگونه شکل گرفت؟ بر اساس ایده جالب و بگویییم 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 کمر بند 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 مدار بسته، 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.



می‌کند که خودش جایگاه خالق داستان و حوادث را دارد. خلاقیت در طرح این موضوع درون داستان فیلم چنان خیره‌کننده است که بدون هیچ اشاره مستقیمی به این موضوع، کاملاً قابل لمس است.

موضوع دوم نوع پایان‌بندی انیمیشن‌هایی از این دست است. انیمیشن‌هایی که سعی دارند با طرح داستانی جذاب و دوست‌داشتنی مفاهیمی اساسی چون اهمیت خانواده، وفاداری، دوستی و ... را مطرح و حتی بازتولید کنند، نیازمند زبانی ساده و دلنشین هستند. سینمای انیمیشن و به طور کلی سینمای کودک با مخاطب عام روبه‌روست. مخاطبی که جدای از گروه سنی‌اش باید حرفی را درک کند. اصلی‌ترین عوامل آسان‌کننده پروسه درک و فهم مفهوم چه به صورت خودآگاه یا ناخودآگاه ساده‌گویی، خلاقیت در نوع انتقال مفهوم و در نهایت مثبت‌نمایی به کارگیری مفهوم مطرح شده در زندگی فردی و جمعی مخاطب است. کاربردی‌ترین نوع مثبت‌نمایی نیز استفاده از پایان خوش است. مخاطبی که در سراسر داستان بهتر فیلم در معرض مفهومی همچون اهمیت حضور خانواده است، با پایان خوش داستان قبول می‌کند که حضور خانواده لازم و تأمین‌کننده زندگی شاد و راحتی است. چنین مفهومی می‌تواند به بهترین نحو در فیلمی با پایانی غم‌انگیز و دراماتیک نیز مطرح شود. ولی این عمل باعث سخت‌تر شدن درک مفهوم می‌شود، زیرا پروسه استنباط در مسیری بغرنج قرار می‌گیرد که مخاطب باید تعبیر نتیجه داستان را در ذهنش انجام دهد.

پس پایان خوش روشی کاربردی است برای ساده‌گویی در زبان فیلم و در نهایت محرکی قوی است برای تشویق مخاطب برای به کارگیری مفهوم منتقل شده. در نگاهی دقیق‌تر و روان‌شناختی این نوع سینما یا بهتر است بگوییم گفتمان سینمای هالیوود مخاطب عادی خود را بعد از غرق کردن در دنیایی زیبا و رنگارنگ با خیالی راحت و شاد به خانه می‌فرستد تا جایگاه خود را به عنوان بزرگ‌ترین کارخانه رویاسازی حفظ کرده باشد. طبیعی است که مخاطب نیز دوست دارد در روز تعطیلش شاد باشد و در نهایت گفتمان حاکم بر جامعه دوست دارد او انرژی‌اش را فردای آن روز در رگ‌های جامعه خود تزریق کند. حال مخاطب در هر گروه سنی که باشد، در نهایت و به نوعی این انرژی را منتقل خواهد کرد. چه در کوتاه‌مدت یا در درازمدت.

کج

بیشتر باورش‌شان می‌کند. به همین سادگی.

اما داستان اسباب‌بازی ۳ دیگر در دوران اوج محبوبیت عروسک‌های باز و وودی ساخته نشده است. و بچه‌هایی که در آن سال‌ها مخاطب اصلی فیلم بودند، الان در سنین نوجوانی قرار دارند و نسل جدید، مخاطب اصلی‌تر است؛ نسلی که در زیر حمله سنگین و پر زرق و برق بازی‌های ویدیویی نوع جدیدی از بازی کردن را تجربه می‌کند که خلاصه می‌شود در فشار دادن چند دکمه یا به تازگی حرکت دادن دست‌ها و دیگر قسمت‌های بدن. این تجربه جدید با تمام نکات مثبتش یک ایراد اساسی دارد. کودکی که تا دیروز با عروسک‌هایش داستانی می‌ساخت و تمام عروسک‌هایش را درون داستانش می‌ریخت، از آنها به عنوان شخصیت‌های داستانش یا بهتر است بگوییم فیلمش استفاده می‌کرد! او الان پشت مانیتور یا تلویزیون می‌نشیند، داستانی را که از قبل نوشته شده است و شخصیت‌های خاص خودش را دارد، به خوردش می‌دهند و تنها خلاقیت او طی کردن درست مسیر تعیین شده است؛ همین و بس. البته هستند بازی‌هایی که همه چیز را به مخاطب واگذار می‌کنند، اما بسیار کم‌تعداد، سخت و به دلیل همین سختی مهجور.

پس در نتیجه داستان اسباب‌بازی ۳ سعی بر این دارد که نسل امروز را بیشتر متوجه نوع دیگری از بازی کردن کند. البته نگاهم تا این حد یک بعدی نیست. چرا که هنوز باری محبوب است و خیل عظیمی از اسباب‌بازی‌ها در اسباب‌بازی‌فروشی‌ها هنوز خریدار دارد. طبیعتاً در گفتمان جامعه مدرن امروز هیچ کالایی نمی‌میرد، اما حضورش کم‌رنگ‌تر می‌شود. از سویی آن چه مسلم است، بازی‌های ویدیویی با انواع مختلفش بسیار پرمخاطب‌تر می‌نماید. توجه به این نکته را هم باید از ذهن دور نکنید که این نوشته قصد تکفیر بازی‌های ویدیویی را ندارد و آن را در جایگاه خود لازم و با ارزش می‌داند. اما موضوع اصلی این است که اسباب‌بازی‌ها در پروسه خلاقیت‌زایی در کودک بسیار پویاتر و قوی‌تر عمل می‌کند.

ایده مطرح کردن چنین حرف جالب و در عین حال با اهمیتی در درون مایه فیلمنامه فیلمی که حتماً باید در کنار سرگرم کردن چیزی را هم به مخاطبش بیاموزد، جای تقدیر و توجه دارد. اگر بخواهیم هم‌سطح با این فیلم، نمونه‌ای دیگر مثال بزنیم که در پس مفاهیم مطرح شده در درون مایه روایی داستانش چنین هدفی را نیز دنبال می‌کند، بهترین گزینه مجموعه شرک است. به خصوص شرک ۱ و ۲ که با استفاده از چنین الگویی در شخصیت‌پردازی و استفاده از شخصیت‌های ادبیات کلاسیک کودک در کنار شخصیتی کاملاً نو و متفاوت سعی بر این دارد تا توجه مخاطبش را به این نوع داستان‌ها جلب کند. فیلمی که با وام گرفتن شخصیت‌هایی مانند پینوکیو، گربه چکمه‌پوش، راپونزل و بسیاری دیگر از شخصیت‌های داستان‌های کلاسیک کودک که اکنون دیگر جنبه‌ای جهانی یافته‌اند، در قالب داستانی کاملاً نو چنین کارکردی می‌یابد که مخاطبش را در خفا متوجه شخصیت‌هایی می‌کند که داستان‌های مخصوص خودشان را دارند. داستان اسباب‌بازی ۳ هم در این برهه زمانی مخاطبش را متوجه نوع دیگری از بازی کردن