

# یکی بودنِ دلیلِ علاقه و دلیلِ دل زدگی!

داستان اسباب بازی ۳ / لی آنکریج / ۲۰۱۰

چاپ شده در : مجله رونا

زمان انتشار : فروردین ماه ۱۳۹۰

میان تمام دلایلی که برای دوست داشتن و بسیار جدی گرفتن فیلم داستان اسباب بازی ۳ دارم و یکی از مهم ترین هایشان تمثیل مرکزی فیلم است که بعدتر توضیح خواهم داد، یک دلیل هست که به طرز عجیب و تناقض آمیزی می تواند نوعی دزدگی هم نسبت به فیلم پدید بیاورد! یکی از شخصیت های مهم فیلم عروسک/اسباب بازی خرس و کپل و پا به سن گذاشته ای است به نام لاتسو (با صدای مخملین ند بیٹی) که «پیچ/twist» های قصه در خصوص کاراکتر او از همه بیشتر است. در نگاه اول، این خرس همه خصوصیات لازم برای دوست داشتنی بودن (صدای گرم و گیرا و پیر و پدران، رنگ صورتی ملایم، عصایی که آرام آن را بر زمین می گذارد و برمی دارد و ... کپلی) را دارد. اما بعد از مدتی اعتماد به او، دستگیرمان می شود که جزو «آدم بد» های فیلم است و می خواهد در بلاهایی که بناست بر سر وودی (با صدای تام هنکس بزرگ) و بقیه عروسک/اسباب بازی های محبوب و قهرمانان ما بیاید، همراهی و حتی هدایتگری کند. در ادامه، متوجه می شویم که لاتسو از ابتدا این طور نبوده و عروسک محبوب بچه ای بوده و وقتی در یک پیک نیک بیرون شهری روی چمن ها جا مانده و از صاحب عزیزش دور شده و بعد از مدت ها پیاده روی و رسیدن به خانه او دیده که بچه عروسک های مشابه دیگری را جایگزین لاتسو و همراهانش کرده، به این شخصیت غضبناک و انتقامجو و کینه توز بدل شده است. سکانس گذر غریبانه و غمگینانه او و بقیه از محل جاماندن تا دم خانه که روزها و شب هایی را زیر باران و طوفان طی می کنند، از اثرگذارترین و تکان دهنده ترین سکانس های سینمای امسال دنیاست و می تواند هر بیننده ای را به محق دانستن لاتسو در وضع و رفتاری که امروز دارد، برساند و ضمناً امیدی در او برانگیزد که حتماً لاتسو با آن ذات پاک و مهربان، جایی در اواخر فیلم به اصل خود بازخواهد گشت و درون و اعمالش هم مثل ظواهر دلپذیرش خواهد شد.

اما برخلاف انتظار و تصور، چنین نمی شود و لاتسو با وجود لحظه طلایی مهمی در مسیر منتهی به پایان درخشان فیلم که می تواند با متوقف کردن دستگاه بازیافت مواد، وودی و همه را نجات بدهد، این کار را

نمی کند و به همان گرایش پلید و انتقام گر وجودش بر می گردد و «بد» باقی می ماند. بابت علاقه شخصی به کپلی و مهربانی او و حرکتی که معمولاً در انیمیشن ها و به خصوص در محصولات قدیمی والت دیزنی برای سوق دادن شخصیت های قابل اصلاح به سمت نیکی و خیر دیده می شود، از این تصمیم فیلمنامه ای نویسندگان داستان اسباب بازی ۳ هم جا خوردم و هم دلگیر شدم. اما از سوی دیگر، این جسارت آنان را هم در ذهن و دلم ستودم که بر خلاف نگرش کلاسیک تر و خوش بینانه تر والت دیزنی در دوران حیات خود استاد، امیدی واهی به اصلاح بد شده ها مطرح نکردند و میان آن کس که از آغاز تمایلات شریرانه دارد و آن کس که در خلال مسیرها و وقایعی تلخ، به این گرایش می رسد، تفاوتی قائل نشدند. تمثیل محوری فیلم این است که ما آدم ها چه طور آن چه را در مقطع و دوره ای برایمان عزیز و مهم و اصلاً همه چیزمان بوده، به مرور زمان و در حین رسیدن به دوره ها و حس های دیگر، به کلی یا تا اندازه ای از یاد می بریم. در واقع، عروسک ها در این فیلم نه به عنوان عروسک و اسباب بازی، بلکه بیش از دو قسمت دیگر به عنوان «عزیزان از یاد رفته یک دوران» مطرح اند و با این نگرش، تغییر نکردن لاتسو از بد به خوب هم می تواند به همین گذر دردآور زمان در جایگاه یک تم بنیادی در فیلم دامن بزند؛ که چگونه حتی آن چه در وجود خودمان عزیز و گرامی بوده هم به کلی از یادمان می رود و گرایش هایی پست و پلشت، جایش را می گیرد. هشدار اصلی و زیبای فیلم، اتفاقاً بیش از همه با همین ایده اصلاح نشدن لاتسو به ذهن و ضمیر بیننده اصابت می کند؛ و آن دلزدگی شاید حسی و شاید کودکانه ام از خوب نشدن عروسک دوست داشتنی کپلی مثل لاتسو را به یکی از دستاوردهای عمده و کلیدی فیلم، «در می کند».