

«وقتی کسی رو زیاد به اسم صدا کنی، بهش علاقه مند می شی»

شرکت هیولاها / کمپانی لولوها / پیت داکتر / ۲۰۰۰

چاپ شده در : ماهنامه سینمایی فیلم

زمان انتشار : ۱۳۸۵

اگر پیکسار و انیمیشن هایش نبودند، چه کار می کردیم؟ «خالص» فیلم دیدن و بچه شدن و بالا و پایین پریدن و جیغ کشیدن را با این ذهن عبوس و حسابگر که دچار کلیشه های نقد و ارزشگذاری است، در برابر چه فیلم دیگری می توانستیم تجربه و تکرار کنیم؟ چه طور از این که در این دوران هم می شود تخیل غریب و بدیعی به سان محصولات کلاسیک والت دیزنی قدیم و چه بسا پیچیده تر و «دور از ذهن» تر و خلاقانه تر داشت و به نمایش گذاشت، سندی پیدا می کردیم؟ چه طور می توانستیم آن باور قدیمی و به شدت سینمایی کامبیز گاهه وار را هنوز معتبر بدانیم که یکی از نشانه های مهم و کلیدی و اساسی سینمافهمی و سینمادوستی اصیل هر کس، می تواند این باشد که با وجود اختلاف سنی و دیدگاهی با بچه ها، از کارتون درست و حسابی و شوخ و شنگ، لذت می برد؟ تخیل و شیطنت و دیوانه بازی و هیجان و غم و غصه های کوچک و کودکانه و گاهی ساده لوحانه کارتون را آیا طوری جدی می گیرد که بتواند با دیدنش از خنده غش کند یا از دلهره به دسته صندلی مشت بکوبد یا از اندوه، به بغض و غمباد بیفتد؟

همه اینها به گمانم در این سال ها با محصولات پیکسار که اغلب به دست کمپانی دیزنی پخش و توزیع شده اند، بارها بیشتر و بهتر نمایان و قابل آزمایش است تا حتی با تولیدات خود دیزنی یا هر انیمیشن بلند دیگر. نمونه های عالی به قدر کافی زیادند. ولی فیلم و داستان و خیالپردازی و مسیر اتفاقات شرکت هیولاها، بسیار منحصر به فرد به نظر می رسد و هنوز هم اگر فیلم را برای اولین بار به یک آدم بزرگ نه چندان بزرگ نشان بدهید، حتماً یک جاهایی آوای «چش» (با سکون هر دو حرف!) او از فرط تعجب و تحسین، به هوا می رود. آن چه به این ایده کلی می انجامد که در دنیای هیولاها، برق و انرژی از طریق ذخیره کردن «جیغ» بچه ها تأمین می شود و بعداً کاشف به عمل می آید که صدای خنده شان مولد نیروی قوی تری خواهد بود، اسمش فقط خیالپردازی نیست؛ نبوغ است. وقتی فقط برای فضا سازی کلی جهان و شهر محل زندگی هیولاها و باورپذیر کردن نمونه های متنوع و ویژه آنها، هیولای کوتوله و خپله ای می بینید که زبان

بیش از حد درازش را به عنوان طناب بازی در اختیار دو بچه هیولا قرار می دهد، یا یکی دیگر که در حین پیاده روی دارد روزنامه می خواند و یکهو عطسه می کند و از دهانش آتش بیرون می زند و روزنامه توی دستش را می سوزاند، یا خُل وارتر از همه، آن یکی که آشغال های توی پیاده رو را جارو می کند و در خاک انداز می ریزد و بعد همه را به اضافه خود خاک انداز، درسته می اندازد توی دهانش و با لذت می خورد و قورت می دهد، به این نتیجه می رسید که آن نبوغ در طراحی موقعیت ها و شخصیت ها و کنش ها، هم اتفاقی نیست و هم مقادیری به جنون سر می ساید .

در دل همین تخیلات بدیع و استثنایی، ویژگی بی مشابه شرکت هیولاها در قیاس با دو فیلم محبوب دیگر از آثار پیکسار (داستان اسباب بازی و در جستجوی نیمو)، نقش و مرکزیت گیج کننده و شگفت انگیزی است که به آن «در»های اتاق های بچه ها می بخشد. این درها به عنوان واسطه ورود هیولاها به اتاق بچه ها، پلی بین جهان موجودات خیالی و دنیای واقعی آدم ها هم هستند. آن «مرز شناسی»های دقیق و نشانه «با ظرفیتی» انیمیشن سازان بزرگ، از دیزنی فقید تا فریزر لنگ تا هانا و باربرا تا فرد کوئیمبی تا همین اندرو استنتون نابغه که کارگردان در جستجوی نیمو و یکی از فیلمنامه نویسان و تهیه کنندگان شرکت هیولاها بوده، به شکل ویژه ای در این جا هم رعایت شده: آن طرف درها که دنیای خیالی هیولاهاست و اصلاً وجود و واقعیت ندارد، همه حرف می زنند و زندگی شهری و شرکت و الکتریسیته و تلویزیون دارند؛ ولی این طرف که اتاق بچه هاست و واقعیت عینی دارد و جلوه ای از دنیای واقعی ماست، همه چیز مثل واقعیت است و مثلاً بچه های خردسال حرف نمی زنند، عروسک ها بی حرکت اند و هر چیزی سر جای خودش است. به این معنا، در مقایسه با هر یک از عناصر دنیای خیالی هیولاها (مثل کپسول های ذخیره کردن جیغ و خنده یا ماشین هایی که آرم CDA/Child Detection Agency یا در واقع همان «واحد شناسایی بچه آدم» بر روی شان است و می خواهند از خطر ورود بچه ها به دنیای هیولاها جلوگیری کنند!) که هر کدام در فیلمی

دیگر می توانست مبهوت کننده باشد، آن «در»ها فقط جالب و نتیجه تخیلی سرشار و خلاقانه نیست، بلکه همچنین «در» یا واسطه بین جهان واقعی و جهان خیالی است. در حقیقت ساختار سنجیده قدیمی انیمیشن های بزرگانی که نام بردم و همتایان شان که جا انداختم، همین مبنایی را دارد که این جا با ایده «در» خودش را به رخ می کشد: این که ورود به دنیای فانتزی به هیچ وجه به معنای بر هم زدن همه قواعد منطقی و اصول سببیت نیست؛ بلکه مترادف با جایگزینی «قرار»های تازه ای بین فیلم و تماشاگر است که در زمانی کوتاه، به صرف نمایش و تثبیت چند نشانه در همان دقایق اولیه فیلم، به منطق سببی جدیدی بدل می شود و از آن به بعد، دیگر باور تماشاگر به جای واقعیتهای معمولاً در فیلم های دیگر دنبالش می گردد، متکی به همین قرارهای تازه و تخیلی خواهد بود .

بر روی این نکته و اهمیت واسطه «در» در شرکت هیولاها از این جهات تأکید می کنم که در سینمای دور از تخیل ما، با دشنام هایی که به فیلم های - به اصطلاح دوستان- «تکنولوژی زده» در سینمای روز آمریکا داده شده و بیشتر بار گناهش هم به گردن ما منتقدان است، ظاهراً این پندار واهی وجود دارد که فانتزی سازی یعنی کوبیدن لگدی به پشت هر چه منطق و قاعده است؛ و روی آوردن به مجموعه ای از کنش ها و حادثه های هر چند بی نظم، بی معیار و بدون قراردادهای جانشین واقعیت، فقط با این اطمینان که وقتی فیلم مان خیالپرور است، تماشاگر هر اتفاق بی ربط و پرت و زمینه چینی نشده ای را باور و قبول می کند! اگر سر این بحث را بپذیرید و پیش بروید، می رسیم به این وضعیت که مثلاً دیدن ارباب حلقه ها برای حضار یک دفتر تولید و پخش فیلم در یک گپ و گفت دور همی و چند نفره چای خوران بعد از ظهر، بدون اطلاع از درونمایه ها و اعتبارات ادبی، تاریخی و حتی سیاسی رمان عظیم تالکین، منجر می شود به این تصور که خب، وقتی آمریکایی های پول پرست با به جان هم انداختن چندین و چند هیولای شاخدار و بالدار و گرزدار و فیل دار و غیره، این همه تماشاگر را به باور دنیای خیالی شان وا می دارند، چرا ما چنین نکنیم؟! و داستان

سرهم بندی شده ای که واقعاً در همان بعد از ظهر فرضی می شود جفت و جورش کرد، به بی معیاری و بی منطقی سیزده گربه روی شیروانی منتهی می شود. اصلی ترین مشکل، به هیچ وجه ضعف تکنولوژیک و نبود امکانات و اینها نیست. اگر این ملزومات هم در اختیار بود، آن تفکر کلی و نادرست که فانتزی را به کلی بی منطق می پندارد و متوجه اهمیت جایگزینی قواعد تازه و حدشناسانه به جای مناسبات عینی و واقعی نیست، به تنهایی همه ویژگی های دیگر را نقش بر آب می کرد .

به کارتون عزیز خودمان برگردیم. بخش عاطفی شرکت هیولاها تقریباً مثل هر محصول دیگر پیکسار، قابلیت غریبی برای متأثر کردن هر بیننده ای دارد. رابطه بین دختر بچه نازنین و دلربای فیلم (با صدای جادویی و به خصوص آن خنده های کودکانه بی نهایت شیرین مری گیبز) با غول بزرگ و محبوب و مشهور شرکت یعنی جیمز سالیوان (با صدای جان گودمن، همان بازیگر چاق مورد علاقه برادران کوئن که طنین صدای گرم و گیرایش از هر بازی او، از بارتون فینک و ای برادر کجایی تا فلیتستون ها و Coyote Ugly ، در یاد و گوش آدم می ماند)، برای من از بهترین نمونه های رابطه دگردیسی شده دیو و دلبر در تاریخ سینماست؛ شاید همپای جلوه دگردیسی شده و پست مدرن دیگری که در فیلم ادوارد دست قیچی تیم برتون می توان دید و گریست. در مقدمه این رابطه، هراس شدید هیولاها و از جمله سالیوان نسبت به تماس دست بچه ها با پوست آنها، خودش جلوه ای تمثیلی از آسیب پذیری یا ترس بشر نسبت به موجودات و پدیده های کوچکی است که می توانند به سادگی قربانی اعمال انسان هم باشند (از حشره و جونده تا آب و آسمان و جنگل، هر چه همین حالا به ذهن تان آمد، می تواند معادل نقش بچه ها در دنیای هیولاهای ترسناک و ترسوی فیلم باشد). در میانه این رابطه، مایک روزاسکی بامزه و خوش قلب ولی پرحرف و دست و پا چلفتی (با صدای بیلی کریستال خلاق در اجرای هر شوخی کلامی و بیانی) به عنوان کمک و عامل پیش برنده حضور دارد و چند هیولای بدجنس و حسود در جایگاه مزاحم و مانع آن. اما در انتهای این رابطه، بعد از

کشف بزرگ و نیک خواهانه سالیوان درباره انرژی زایی صدای خنده بچه ها، خداحافظی او و دختر بچه چنان تلخ و اندوه زا می شود که همان «خالص و راحت فیلم دیدن» وصف شده در ابتدای مطلب را به وجود می آورد یا در واقع به اوج می رساند .

در بخشی از روند شکل گیری این رابطه دلپذیر، وقتی دختر کوچک همین طور برای خودش، سالیوان را «کیتی» صدا می زند و با اشاره به نقاشی دونفره ای که کشیده، خودش را در کنار او «بو» می نامد، سالیوان با ذکر همین اسم «بو»، از او حرف می زند و مایک به او هشدار می دهد که برای این بچه اسم نگذارد و زیاد صدایش نکند تا به او علاقه مند نشود و عادت نکند. این نکته که هویت فردی و انتقال آن از طریق نام می تواند تقویت کننده عواطف باشد، طبعاً پدیده ای مهم و معتبر در متن زندگی و مناسبات انسانی است که فیلم و دنیای فانتزی اش دارند آن را به یادمان می آورند. بعدتر که سالیوان به دستور رئیس شرکت، آقای واترنوز (با صدای جیمز کابرن، بازیگر مشهور بسیاری از فیلم های کلاسیک شده دهه های ۱۹۶۰ و ۱۹۷۰، مثل فرار بزرگ جان استرجس و مستی پر از دینامیت/سرتو بدزد رفیق سرجو لئونه) مجبور می شود در یکی از آن تمرین های تئاتری «شبیه سازی» صحنه های ترساندن بچه ها حسابی نعره بکشد و چشم بدراند، با دیدن ترس شدید «بو» که تا مدتی هم از بین نمی رود، تجربه ای را از سر می گذارند که بی ذره ای تعارف یا دست کم گرفتن قالب متعالی کارتون، روانشناختی، انسان شناسانه و حتی فلسفی است: سالیوان در این تجربه تکان دهنده، خودش را از چشم دیگری می بیند و هراس دخترک در قبال فریادهای او، ماهیت هولناک هیولایی اش را به خاطرش می آورد. اصلاً اگر کسی چنان تحت تأثیر این تجربه فلسفی «مشاهده و بازشناسی خود از نگاه دیگری» قرار بگیرد که بگوید انگیزه و اصرار سالیوان برای نجات دخترک از این شرکت و شهر هیولاها و تبدیل جیغ به خنده برای نجات بچه ها از وحشت آفرینی هیولاها، همین تجربه است، نه می شود ردش کرد و نه می توان او را زیادی اهل تفسیرگری خواند.

در آن دقایق بغض آور که «کیتی» (همان سالیوان خودمان) بالاخره می تواند «بو» (همان دخترک نازنین) را به اتاق خوابش برساند، بچه برای سرگرم کردن هیولای محبوب و صمیمی اش، چند عروسک و اسباب بازی اش را به دست او می دهد که میان شان به غیر از تدی و توپ، یک عروسک کوچک ماهی دلکشی هم هست؛ درست به همان آب و رنگ نارنجی و سفید و راه راه با حاشیه های سیاه، که حالا و در همه بورس های آکواریوم سراسر دنیا به شدت گران شده اند و دلیلش هم این است که دو سه سال بعد، با انیمیشن مهربان و پرشیطنت دیگری از پیکسار یعنی در جستجوی نیمو، نژاد این ماهی به بیشترین میزان شهرت جهانی اش در تاریخ بشری رسید! نیمو و پدرش از همین ماهی دلکشی ها بودند و انگار پیکسار در این نمای گذرای اواخر شرکت هیولاها و با تصویر آن عروسک کوچک، داشت آنونس موجزی از شاهکار بعدی اش را نشان مان می داد!

اگر مثل من و خواهرم علاقه مند به عروسک های چاق و پشمالو باشید و همیشه هم بابت این علاقه لابد لوس و بچگانه و غیرمردانه و خُل وار، نگاه ها و حرف های پشت سر ریز و درشت را تحمل کرده باشید، حتماً این حرفم را قبول دارید که این سال ها، از همین نیمو گرفته تا وودی و باز Buzz/در داستان اسباب بازی تا مایک و «بو» در شرکت هیولاها را توانسته اند به عروسک های دوست داشتنی و مرغوبی بدل کنند تا به قدر کافی، شبیه شخصیتی باشد که در انیمیشن های بلند پیکسار دیده ایم؛ ولی جیمز سالیوان، هیولای آبی رنگ و شاخدار و چاق و پاکوتاه و چشم قلمبه و لبخند به لب این فیلم را با آن خال های بنفش روی پشم های بلندش، نمی شود و نشده که به عروسک چندان شبیهی بدل کنند. حتی گران ترین و مرغوب ترین نمونه های اریژینالی که دیده ام، در صورت شان آن حس نگاه عجیب سالیوان فیلم را ندارند. آن عمق و مکث و مهر در چشمان شان نیست و لبخندشان هم طوری طراحی شده که بابت پرهیز از ترسناک شدن عروسک هیولای بزرگ، برایش چهره ای ساده لوح و خنگ ساخته.

این را گفتم تا توضیح دهم که سالیوان درست مثل هر شخصیت یک شاهکار سینمایی زنده که متکی به بازیگر و نگاه و میمیک و حضورش است، به دست نواغ پیکسار با جان و روح و نگاه و حضور خلق شده؛ و به موازات آن تجربه های انسانی و فلسفی که در فیلم طی می کند، چنان هویت زنده ای در نظر و خاطره تماشاگر می یابد که دیگر نمی شود عروسکش را پذیرفت و دوست داشت. ولی می توانید عکس و پوسترش را دم دست و پیش چشم داشته باشید و مثل هر فیلم دیگر پیکسار، با نگاه و دقتی به آن، حس کنید که مهربان شده اید. این دستاورد پیکسار را در این سال های سینمای دنیا، با این شدت و با این عمق، فقط در فیلم های رابرت زمه کیس (به ویژه در فارست گامپ و کشتی شکسته/ جدا افتاده) سراغ گرفته ام. این هم خودش رسالت فرعی ماندگاری است برای سینما؛ که بتواند آدم را مهربان تر کند!