

سیری در دنیای انیمیشن

مجله صنایع فرهنگی | شماره ۱۱ | بهمن ماه ۹۶

مجله صنایع فرهنگی



فهرست مطالب

سیری در دنیای انیمیشن



- ۴ فقط عشق قلب‌های «یخ‌زده» را گرم می‌کند/ قصه‌ای برای خواهران
- ۶ «خانواده کرود» و ارجاعاتی کنایه دار به کتاب مقدس/ سنت بد و مدرنیته خوب است!
- ۸ «توربو» برای تحقق رویای آمریکایی مسابقه می‌دهد
- ۱۰ نجات پنگوئن‌های ماداگاسکار توسط گروه مخفی‌ها/ فقط زیر ۵ سال ببینند!
- ۱۱ مربع خشکی که دایره می‌شود/ رستگاری همین «بالا» است
- ۱۴ من نفرت‌انگیزی که نفرت‌انگیز نیست/ کانون خانواده نجات‌بخش است
- ۱۶ «هوایماها» به دنیای سیاست آمدند/ عبور از ایران برای رسیدن به هند
- ۱۸ آرزوی رنگینی که به جنگ ختم شد/ «بادی که می‌وزد» در تقبیح نظامی‌گری
- ۲۰ موش و خرس دست دوستی می‌دهند/ «رنست و سلسنتین» با رنگ و بوی شرقی
- ۲۳ «نغمه دریا»؛ شاعرانه‌ای به دور از فرمول‌های آمریکایی
- ۲۶ «ریو ۲» کارناوالی خوش آب و رنگ در دل جنگل‌های آمازون
- ۲۸ یک ضدفانتزی بامزه در دنیای لگوها/ موجودی معمولی که قهرمان شد
- ۳۰ وایکینگ یک پا و بی‌دندون به دنبال فتح اسکار/ اینجا پر از ازدهاست
- ۳۳ نابغه‌ای که از غذا هیولا ساخت/ وقتی از آسمان کوفته قلقلی می‌بارد!
- ۳۵ باز هم نیکی در مبارزه با شر پیروز می‌شود/ سفری حماسی به دل جنگل
- ۳۷ خطای «فرانکن وینی» در باب فلسفه خلقت
- ۴۰ «پارانورمن» با ارواح سخن می‌گوید/ زامبی‌ها مغز مردم را می‌خورند!

مجله صنایع فرهنگی مهر



شناسنامه مجله

□ مدیر مسئول: علی عسگری

□ شورای سردبیری: سید امیرحسین دهقانی،
محمد مهدی رحیمی، نغمه دانش آشتیانی

□ مترجم‌ها: رویا دیانت، مازیار معتمدی

□ مدیر هنری: محبوبه عزیزی

شماره تماس: ۴۳۰۵۱۳۳۰

پست الکترونیک: art@mehrnews.com

آدرس: ایران، تهران، خیابان استاد
نجات الهی، کوچه بیمه، پلاک ۱۸

علاقمندان می‌توانند مقالات و مطالب خود را برای
مجله صنایع فرهنگی مهر ارسال کنند.



هنر-صنعت انیمیشن یکی از مهم‌ترین شاخه‌های سینما محسوب می‌شود که هم تاثیرگذاری محتوایی و موضوعی آن قابل اعتنا است و هم از لحاظ اقتصادی سودهای کلانی را از آن کمپانی‌های سازنده انیمیشن‌ها و دست‌اندرکاران تولید اینگونه آثار می‌کند. جهان انیمیشن‌ها به قدری جذاب و دیدنی است که نه فقط کودکان بلکه بزرگسالان نیز به تماشای این آثار می‌نشینند و از دیدن این آثار لذت می‌برند اما دقیقاً به دلیل همین تاثیرگذاری، کشورهای صاحب صنعت سینما از این گونه برای انتقال پیام خود به نسل‌های مختلف در سراسر جهان استفاده می‌کنند. حال ما در این شماره از مجله صنایع فرهنگی مروری بر تعدادی از انیمیشن‌های مطرح جهان داریم.

انتقال پیام با دنیای رنگارنگ انیمیشن‌ها

فقط عشق قلب‌های «یخ‌زده» را گرم می‌کند / قصه‌ای برای خواهران



انیمیشن «یخ‌زده» موفق‌ترین تولید سینمایی سال ۲۰۱۳ و یکی از ۱۰ فیلم برتر تاریخ سینما شد اما این موفقیت به سادگی به دست نیامده و عوامل ساخت این مجموعه بارها و بارها مثل شخصیت‌های خود داستان، کارشان را به دست بازنویسی سپردند تا سرانجام به آنچه می‌خواستند رسیدند.

به گزارش خبرگزاری مهر، انیمیشن «یخ‌زده» به کارگردانی کریس باک و جنیفر لی برمنای فیلمنامه جنیفر لی ساخته شده و کریستن بل، ادینا منزل، جاناتان گروف، جش گد و سانتینو فوتنانا بازیگرانی هستند که در نقش شخصیت‌های این فیلم صحبت کرده‌اند.

این انیمیشن ۱۰۸ دقیقه‌ای رایانه‌ای و موزیکال با آهنگسازی کریستف بک توسط استودیو والت‌دیسنی بر اساس رمان «هلهک برفی» هانس کریستین آندرسن نویسنده مشهور دانمارکی با بودجه ۱۵۰ میلیون دلاری ساخته شد و فروشی یک میلیارد و ۷۲ میلیون دلاری را به ثبت رساند.

«یخ‌زده» که به عنوان پنجاه و سومین انیمیشن والت دیسنی تولید شد، از ۲۷ نوامبر اکران و به سرعت راه موفقیت را در پیش گرفت و نام خود را به عنوان پرفروش‌ترین پویانمایی تاریخ ثبت کرد.

این فیلم که در رتبه دهم پرفروش‌ترین فیلم‌های تاریخ سینما قرار گرفته نزدیک به ۴۰۰ میلیون دلار از فروشش را در بازار داخلی آن یعنی آمریکای شمالی به دست آورده است، اما تنها گیشه دلیل موفقیت «یخ‌زده» نیست و تحسین گسترده منتقدان هم متوجه آن شده و برخی از آنها معتقدند که بهترین صحنه‌های موزیکال فیلم‌های دیسنی را دربر دارد.

«یخ‌زده» در اسکار ۲۰۱۴ بی‌برو برگرد به عنوان برنده جایزه بهترین پویانمایی انتخاب شد و اسکار بهترین ترانه اورجینال برای ترانه «هائیش کن» را هم از آن خود کرد. این فیلم جایزه بهترین پویانمایی گلدن گلوب، بقا و پنج جایزه آئی (برای انیمیشن) و چندین جایزه مهم دیگر را هم در کارنامه اش دارد.

اهمیت داستان «یخ‌زده»

داستان «یخ‌زده» درباره دوست داشتن است و قلب‌های یخ‌زده. این فیلم رابطه سرد و در عین حال صمیمی گروه‌های مختلف را با هم نشان می‌دهد؛ شاهزاده‌ای که برای منافعتش می‌خواهد با یکی از دو خواهر ازدواج کند، مقام برجسته‌ای که می‌خواهد منافع تجاری اش را حفظ کند، مرد جوانی که پنهانی عاشق شده و... اما

هنوز نمی‌تواند قدرت خود را کنترل کند و به پیشنهاد پدرش همیشه دستکش می‌پوشد. وقتی آن‌ها ۱۵ ساله است و السا در سن ۱۸ سالگی، پادشاه و ملکه در سفری دریایی کشته می‌شوند. السا که از قدرت خود می‌ترسد حتی در مراسم ختم پدر و مادرش حاضر نمی‌شود و از اتاقش بیرون نمی‌آید. حالا دیگر تنها شده‌اند و فقط همدیگر را دارند...

قدرت عشق و محبت واقعی

سه سال بعد در تابستان، السا به سن قانونی می‌رسد و زمان تاجگذاری او به عنوان ملکه جدید ارندل فرا می‌رسد. در مراسمی باشکوه اشراف‌زادگان و دوک‌ها از قلمروهای مختلف برای این جشن می‌آیند. یکی از این مهمانان دوک وسلتون نقشه‌هایی برای تصاحب ثروت این سرزمین دارد. در جشن آن‌ها به دنبال یافتن عشق آینده است و السا فقط مضطرب است و نگران تا مبدا قدرتش جشن را خراب کند و سرانجام هم همینطور می‌شود چون آن‌ها با هانس شاهزاده‌ای از جزایر جنوبی آشنا و شیفته او می‌شود.

السا که مراسم تاجگذاری را به سلامت پشت سر گذاشته، وقتی باید با درخواست آن‌ها برای تأیید ازدواجش با هانس روبه‌رو شود، عصبانی می‌شود و می‌گوید او هنوز عشق واقعی را نمی‌شناسد و نباید اینقدر سریع تصمیم بگیرد. جر و بحث این دو باعث می‌شود کنترل قدرت السا از دستش خارج شود و او ناخواسته تمامی کف سالن را منجمد می‌کند. ماجرا ادامه پیدا می‌کند و از همه جا قندیل‌های نوک تیز به سمت مهمانان روانه می‌شود. همه از قدرت او باخبر می‌شوند و السا از کاخ فرار می‌کند. هانس و آن‌ها به دنبال او می‌روند، اما السا زندگی دیگری برای خود درست می‌کند و در یک کاخ یخی ساکن می‌شود. وقتی آن‌ها با کمک کریستوف که او را تصادفی دیده با مشکلات فراوان، السا را پیدا می‌کند، السا او را از خودش می‌رانند.

با بازگشت اسب پرنسس آن‌ها به قصر، دوک وسلتون گروهی از افرادش را برای کشتن السا روانه می‌کند تا خودش جایگاه او را به دست بیاورد. آن‌ها به السا می‌گویند که باعث به وجود آمدن یک

مهمترین عشقی که در این فیلم تصویر می‌شود عشق دو خواهر است؛ عشقی قلبی که در برهه‌هایی سرد می‌شود، بین این دو فاصله می‌اندازد، دیگران را وارد رابطه می‌کند و حتی می‌تواند تا مرز نابود شدن پیش برود، اما نابود نمی‌شود و فروغ آن دوباره زندگی را شعله‌ور می‌کند.

قهرمانان «یخ‌زده» همین دو خواهر هستند؛ آن‌ها و السا. یکی مظهر مهربانی و دلیری و دیگری درگیر در نیروهای درونی اش که می‌تواند همه چیز را نابود کند. قصه در سه مقطع زمانی روایت می‌شود؛ ابتدا زمان کودکی این دو خواهر که در حال بازی در قصر هستند و البته پسری به نام کریستوف که با گوزن شمالی اش به نام «سون» یخ‌های روی دریاچه را جمع می‌کند.

در همان زمان در کاخ ارندل دو پرنسس خردسال در حال بازی هستند. السا دارای قدرتی جادویی است که می‌تواند به کمک آن برف و یخ تولید کند. آن‌ها می‌خواهد او آدم برفی درست کند. السا یک زمین یخی درست می‌کند و همه سالان را پر از برف و یخ می‌کند و یک آدم برفی می‌سازد که اسمش را «اولاف» می‌گذارد.

در حین بازی السا به صورت اتفاقی با یکی از اشعه‌های یخی اش به سر آن‌ها ضربه می‌زند. آن‌ها بی‌هوش می‌شوند و هر چند پادشاه و همسرش دو دخترشان را شبانه پیش «ترول»‌ها که موجودات سنگی و کوچکی هستند می‌برند و او را نجات می‌دهند، اما به این نتیجه می‌رسند که قدرت السا برای آن‌ها خطرناک است. آن‌ها حافظه آن‌ها را از اطلاعات مربوط به قدرت زمستانی السا پاک می‌کنند و به پادشاه و همسرش تأکید می‌کنند که السا باید بتواند قدرتش را کنترل کند و به همین دلیل اتفاق السا از اتفاق آن‌ها جدا می‌شود.

چندین سال می‌گذرد و خواهرها بزرگ‌تر می‌شوند، اما السا





انیمیشن های کلاسیک دهه ۱۹۵۰ را به تصویر کشیده بود، دعوت شد تا به دیسنی بازگردد و به عنوان کارگردان هنری انیمیشن «یخ زده» کار کند. او نروژ را به عنوان مکانی که باید در انیمیشن خلق می شد انتخاب کرد. برای کسب تجربه حرکت روی یخ، دویدن، حرکت لباس ها و سر خوردن ها، سه سفر علمی و کوتاه برای انیماتورها و متخصصان جلوه های ویژه انیمیشن ترتیب داده شد تا با سفر به منطقه پرفرف ایالت وایومینگ، تمامی این حالت ها برای تیم تولید کننده انیمیشن تجربه شود. گروه نورپردازی و تیم هنری هم به یک هتل یخی در شهر کبک کانادا رفتند تا شکست و بازتاب نور بر روی یخ و برف را مطالعه کنند. در نهایت جیایمو و چندین هنرمند به نروژ هم سفر کردند تا طرح هایی از کوهستان ها، آبدره ها، بناها، معماری و فرهنگ آنجا را به تصویر بکشند.

همه این کارها در سال ۲۰۱۲ انجام شد و در حالی که جیایمو، انیماتورها و هنرمندان در حال توسعه و تکمیل مقدمات ظاهری انیمیشن بودند، تیم تهیه و تولید هنوز درگیر توسعه و تکمیل داستان فیلم بود. حدود ۶۰۰ تا ۶۵۰ نفر برای ساخت این انیمیشن کار کردند که از این میان ۷۰ نفر تیم نورپردازی را تشکیل می دادند. ساخت این انیمیشن با دقت زیادی عملی شد و برای مثال برای این که شخصیت السا و ترس های درونی او به خوبی تصویر شود متخصصی که بر طرح انیمیشن این شخصیت نظارت داشت، با دقت فراوان شخصیت السا را تکمیل کرد و برای این که ترس درون او را در مقابل آنای ترس بر روی صورت السا پدیدار کند، فیلم های زیادی از چهره ایدینا منزل بازگر نقش السا گرفت تا بتواند حالت نفس کشیدن السا را با نفس کشیدن ایدینا منزل تطبیق دهد.

و اما با اکران این فیلم به شیوه های مختلف شخصیت های این انیمیشن برای بچه ها محبوب سازی شده و از نوع پوشش و مدل موی آنها به ویژه برای دختر بچه ها الگوسازی شده است. سینمای جهان به ویژه در صنعت انیمیشن تنها به ساخت و فروش یک اثر بسنده نمی کند و بیشتر از اینها به دنبال تاثیر قرار دادن نسل های آینده هستند و این مسیر را برای بچه های کشورهای مختلف طی می کنند. شخصیت های محبوب انیمیشن های معروف به سرعت در همه جهان و بین بچه ها شناخته می شوند و این همان شیوه ای است که برای ترویج خزنده یک فرهنگ در سراسر دنیا انتخاب و اجرایی شده است.

ستیزه جو تر و شاد تر به نمایش در آورد. صدایشگی نقش السا بر عهده ایدینا منزل قرار گرفت. او با تاکید بر رابطه پیچیده این دو خواهر گفت: فکر می کنم این دو زن خیلی با یکدیگر کشمکش دارند، اما همیشه سعی دارند از یکدیگر محافظت کنند و این مخصوصا برای بچه های کوچک خیلی آموزنده است. منزل که هنرپیشه، هنرمند و خواننده ای کارگشته از تئاتر برادوی است، برای تست دعوت شد. قبل از این که حضور بل و منزل در این فیلم قطعی شود آن دو با خواندن ترانه «باد درون بال های من» شدیداً کارگردان را تحت تاثیر قرار دادند و این در حالی بود که هنوز ترانه ای برای انیمیشن «یخ زده» سراییده نشده بود. لی نویسنده و کارگردان، بعدها اعلام کرد آن دو درست مانند دو خواهر می خواندند و بعد از اجرای آنان، حتی یک چشم بدون اشک هم باقی نمانده بود.

جینیفر لی در ضمن اولین زنی است که در یک انیمیشن سینمایی بلند مدت و متحرک از والنت دیسنی به عنوان کارگردان حضور یافت.

چگونگی شکل گرفتن انیمیشن

اما ساخته شدن این انیمیشن هم حکایت مفصلی دارد و کار نوشته شدن داستان و خلق ماجراها، مدت زیادی زمان برد و در حالی که خیلی از کارها انجام شده بود و در دست اجرا بود، در اواخر فوریه سال ۲۰۱۲ گروه به این نتیجه رسیده بود که باید تغییراتی در داستان ایجاد شود و این باعث شد تا ساخت فیلم به تعویق بیفتد و صحنه ها و ترانه ها دوباره نوشته شود. «یخ زده» دارای سبکی منحصر به فرد و هنرمندانه است که از ترکیب انیمیشن های سه بعدی ساخت کامپیوتر و انیمیشن های کلاسیک کشیده شده توسط دست ساخته شده است.

برای ساخت این انیمیشن از مایک جیایمو که بهترین

زمستان ابدی در کل قلمرویشان شده و باید آن را آب کند. السا از شنیدن این خبر شوکه می شود اما اصلاً نمی داند که چگونه باید برف های حاصل از قدرت خود را ذوب کند و در کشمکش با آن، باز هم ناخواسته اشعه های یخی اش را به اطراف پرتاب می کند و یکی از آن اشعه ها مستقیم در قلب آنا فرو می رود. غول برفی السا آنا و کریستوف را دنبال می کند تا السا را رها کنند. کریستوف متوجه آسیبی که آنا دیده می شود و می خواهد از ترول ها کمک بگیرد. اما تنها راه نجات آنا ذوب شدن یخی است که در قلب او وجود دارد. کریستوف فکر می کند هانس می تواند همان عشق واقعی آنا باشد که این تکه یخ را آب کند اما در بازگشت به قصر روشن می شود هانس هم می خواهد آنا را بکشد تا جای او را بگیرد. السا باز می گردد تا خواهرش را نجات دهد و با وجود این که در سیاهچال زندانی می شود، اما با قدرتش از آنجا بیرون می آید و اینجاست که گرمای محبت وجود او، آنا را وامی دارد تا برای نجات السا در برابر تیغ هانس قرار بگیرد و در برابر خودش یخ بزند و بمیرد. اما گرمای وجود السا آنا را دوباره زنده می کند و به زندگی باز می گرداند و مشکلات کنترل می شوند. فرصت طلب ها از میدان به در می شوند، هانس از قلمروشان بیرون رانده می شود و کریستوف جایگاه واقعی خودش را به دست می آورد...

السا بالاخره متوجه می شود که کلید کنترل قدرتش که مدت ها به دنبال آن بوده، در واقع عشق حقیقی است. او با قدرت عشق تمام زمستان و برف شهر را آب می کند و ذرات یخ، انجماد و برف از کشور، خانه ها، تپه ها، آبدره و کشتی ها ناپدید می شود و تمامی خساراتی که زمستان فناناپذیر السا به شهر وارد کرده بود، در یک لحظه ناپدید می شوند و خورشید دوباره می درخشد...

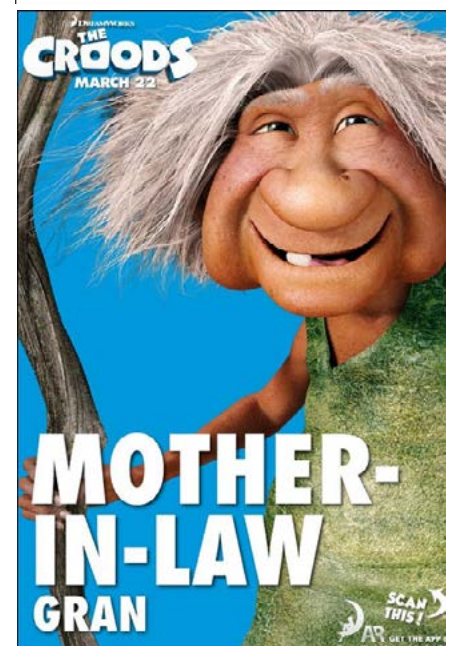
مسیر دشوار یافتن شخصیت ها

کریستن بل که صدایشگی شخصیت آنا را بر عهده داشت برای این که مدت ها پیش ترانه ها و قطعات موسیقی فیلم «پری دریایی کوچولو» را زمانی که خیلی جوان بود خوانده بود، برای اجرای این نقش انتخاب شد. برای ضبط قطعات موسیقی این فیلم موزیکال گاه ضبط یک قطعه ۲۰ دقیقه تکرار شد.

بل گفته است از کودکی شیفته انیمیشن های دیسنی بود. او گفت حالت زنان در آن انیمیشن ها همیشه با شخصیت و سنگین بود و آنها با کلامی متین صحبت می کردند. او گفت تلاش کرده تا آنا را خیلی رکتر، عجیب تر،



«خانواده کروود» و ارجاعاتی کنایه دار به کتاب مقدس / سنت بد و مدرنیته خوب است!



دیگر امن نیست، محل زندگی خود را ترک می کنند. آنها با عبور از مناطق عجیب و خارق العاده مناطق جدیدی را کشف می کنند و با مخلوقات ناشناخته ای آشنا می شوند. این سفر ماجراجویی که چندان بی خطر هم نیست باعث می شود که برای همیشه دیدگاهشان نسبت به زندگی دچار تحول شود...

درباره انیمیشن

این انیمیشن که ابتدا قرار بود در سال ۲۰۰۷ و به شیوه استاپ موشن تهیه شود، پس از کنار کشیدن تولیدکنندگان قبلی حق ساخت آن به شرکت دریم ورکز رسید. کارگردانان این انیمیشن کریس ساندرز که سازنده «چگونه اژدهای خود را تربیت کنیم» است و کرک دمیکو سازنده «میمون های فضایی» هستند. این انیمیشن پرهزینه با صرف ۱۲۵ میلیون دلار ساخته شد.

شخصیت های اصلی داستان

گراگ با صدای نیکولاس کیج؛ مردی است که به شدت از خانواده اش محافظت می کند، اما به نظر می رسد دیگر نمی تواند در نقش پدرسالار خانواده را حمایت کند.

اوگا با صدای کترین کینر در نقش همسر گراگ؛ زنی است که از همسرش خیلی روشن فکرتر است. ایپ با صدای اما استون دختر بزرگ گراگ است. تانک با صدای کلارک دیوک هم پسر خانواده است و بچه خیلی باهوشی به نظر نمی رسد و با وجود مهربان بودن چندان در حل مشکلات زندگی شرکت نمی کند. رندی تام هم در نقش سندی کروود ایفای نقش کرده که دختر کوچک گراگ و اوگا است.

گرن با صدای کلاریس لیچمن؛ مادرزن گراگ و پیرزنی بدخلق و ظالم و البته اصلی ترین مخالف گراگ است. گای با صدای رایان رینولدز؛ غارنشین دیگری است که با وجود اینکه به اندازه خانواده گراگ قوی نیست، اما به موقع از مغزش استفاده می کند.

داستان این فیلم در دوران ماقبل تاریخ تخیلی می گذرد که به اسم کروودیش از آن نام برده می شود. در این دوره موجودات خارق العاده زندگی می کنند و انسان ها هنوز غارنشین هستند. آنها با شکار زندگی می کنند و باید برای دوام آوردن در سرزمین های خطرناک و عجیب و

«خانواده کروود» انیمیشنی است که با ارجاعاتی به داستان های انبیا مانند کشتی نوح، اخراج آدم از بهشت توسط حوا، ملاقات موسی با آتش، عیسی پسر منجی و همینطور اشارات داستانی به مفاهیمی مثل دین و علم و سنت و مدرنیته قصد دارد در چند لایه پیام خود را به تماشاگران منتقل کند.

خانواده کروود یا کروودها (کروودز) محصول ۲۰۱۳ است و در سایت آی.ام.دی.بی از ۱۰ امتیاز ۷،۳ امتیاز گرفته است. این انیمیشن ۹۸ دقیقه ای که با بودجه ۱۳۵ میلیون دلاری ساخته شد در نهایت به فروشی بیش از ۵۸۳ میلیون دلار دست یافت.

ساخت این فیلم اولین بار در سال ۲۰۰۵ با عنوان «بی خوابی کروود» مطرح شد. با تغییراتی که در این مسیر پیش آمد، کریس ساندرز به شرط بازنویسی فیلمنامه به دریمورکس ملحق شد. عنوان نهایی فیلم در سال ۲۰۰۹ با انتخاب کرک دمیکو به عنوان دستیار کارگردان، آشکار شد و سرانجام فیلم ساخته و در اوایل سال ۲۰۱۳ اکران شد.

نویسندگان این انیمیشن کریس باتلر و جین هارتول هستند و این فیلم جزو نامزدهای اسکار سال ۲۰۱۴ بود. این فیلم عنوان برترین فیلم را در بخش مسابقه جشنواره بین المللی فیلم برلین از آن خود کرد.

این فیلم به عنوان اولین فیلم بلند سینمایی که در فرمت چهار بعدی در مجارستان به نمایش درآمده ثبت شده است و هنگام نمایش با افکت های انعکاس نور، چرخش صندلی ها، وزش باد و مه و بو همراه شد.

یک بازی ویدیویی براساس این فیلم با عنوان «کروودها: مهمانی ماقبل تاریخی!» ساخته و همزمان با اکران آن ارائه شد. دریمورکز اعلام کرد قرار است در سال ۲۰۱۷ قسمت بعدی این انیمیشن اکران شود و قراردادی نیز برای ساخت یک انیمیشن در قالب سریال تلویزیونی بسته است. دریم ورکز انیمیشن واقع در شهر گلندیل کالیفرنیا، تاکنون ۲۷ فیلم مشهور انیمیشن چون «شرک»، «ماداگاسکار»، «کونگ فو پاندا» و «چگونه اژدهای خود را تربیت کنید» را ساخته است.

داستان انیمیشن

داستان درباره خانواده عصر حجر است که پس از آنکه درمی یابند غاری که در آن زندگی می کردند

قانون با توجه به بنیان های امروزی طرح شده اند. در واقع اگر سازندگان انیمیشن خواسته اند تا شمای از زندگی انسان غارنشین را ارایه دهند، با ارایه درکی از زندگی امروزی، از خواست خود دور افتاده اند و تنها در بیان ظواهر امر در آن دوران سیر کرده اند.

در این انیمیشن نیز تلاش شده تا دو مفهوم سنت و مدرنیسم در برابر هم قرار بگیرند و پیام فیلم این باشد که برای عبور از سنت باید فراتر از مفاهیم و باوردهای خانواده رفت. در عین حال دو سوی خوب و بد شکل گرفته که یکی سنت است و دیگر مدرنیسم. قوانین و قواعد پدر که برای حفظ خانواده بودند به عقب ماندگی، در غار بودن و تاریکی منجر می شوند و ایده های پسر جوان که نشان دهنده نسل جدید است، همیشه درست، پیشرفته و در جهت رسیدن به روشنایی است.

با از بین رفتن غار و شکسته شدن سنگی که سنگ ستون و نگهدارنده غار بود، ابهت پدر هم شکسته می شود و به تدریج افراد خانواده یک به یک در برابر پدر می ایستند و در نهایت پدر نیز تسلیم می شود. در واقع پدر تمثیلی از شخصیتی است که همیشه با جدید مخالف است و این اغراقی است که در تصویر خوب و بد صورت گرفته است.

دنیای جدید قلمرو گای است. پسری با آتش و علم. علم به این خانواده آزادی می دهد و آنها را به سمت نور می برد.

در لایه های زیرتر داستان، فیلم تلاش می کند باور و ایمان را در تفکرات پدر نسبت به باور به خانواده، قواعد فکری او و ... تجلی پیدا می کند، در برابر علم و دانایی قرار دهد. ماجرا دقیقا دو سمت پیدا می کند: در یک سو مردی غارنشین که متحجر است و می خواهد در باورهای خودش بماند و این باورها به نوعی معرف ایمان هستند، و از دیگر سو، مرد جوانی که نماینده پیشرفت و مدرن شدن است.

در عین حال وقتی غار فرو می ریزد، خانواده که در تلاش برای یافتن خانه جدیدی است، به جنگل زیبایی می رسد که نشان دهنده عبور از قوانین محافظتی پدر و رسیدن به فضایی گسترده است. دنیای جدید قلمرو ی گای است.

در واقع فیلم تلاش دارد تا بگوید انسان در طول تاریخ از همه این مصیبت ها عبور کرده، دوران انبیا را پشت سر گذاشته و به امروز که دورانی مدرن و سراسر روشنایی است رسیده است.

خانواده از دست ماکاونیوور فرار می کنند و توسط پیرانهکیتها مورد حمله واقع می شوند و در صحنه ای وحشتناک، ایپ در بوقی شاخی می دمد و گای صدای آن را می شنود و سریع خود را به آنها می رساند و به سرعت مشعلی روشن می کند که پرندگان مهاجم را وادار به فرار می کند. از اینجا خانواده کردو با آتش آشنا می شوند. آنها مشعل را از گای می ربایند ولی چون آتش را نمی شناسند ناگهان تمام زمین های اطرافشان را به آتش می کشند. گای باز هم به آنها کمک می کند و در عبور دادن خانواده از سنگ های تیز، کفش را اختراع می کند تا پای خانواده آسیب نبینند. آنها پس از رسیدن به سرزمین موعود، مکانی که خانواده می تواند در امان بماند از گای جدا می شوند و پدر یاد می گیرد که چگونه از خانواده اش بهتر محافظت کند و به اعضای خانواده اجازه می دهد که ماجراجوتر باشند و زندگی شاد و خوشحالی را تجربه کنند.

موعود و نماد دو ستون، دروازه در میان فراماسونرها و دروازه معبد حضرت سلیمان است.

کوه بلندی که خانواده می خواهد به آنجا برسد نیز یادآور داستان پسر حضرت نوح است که می خواهد به سر کوه بلند برسد و نجات یابد. صحنه نابودی جهان و ساخت یک سفینه پرنده و سوار کردن انواعی از حیوانات هم تداعی گر کشتی حضرت نوح است و سرزمین «فردا» هم یادآور سرزمین موعود در تورات است و تشابه این منطقه با سرزمین فلسطین نیز این تشابه را بیشتر می کند.

نظر منتقدان

مایکل فیلیس منتقد شیکاگو تریبون که از ۱۰ امتیاز ۶ امتیاز به این انیمیشن داده و آن را همان «عصر یخبندان» می داند که شخصیت هایش را به جای حیوان، انسان تشکیل داده است و البته یخ کمتری هم دارد. این منتقد می پرسد چرا خشونت همراه با شوخی و خنده، راحت تر از ابزارهای قدیمی که به عنوان مزاح شناخته می شد، باید بازار جهانی را در دست بگیرد؟

و منتقد دیگری می نویسد: کرودز انیمیشن فوق العاده ای نیست، درونمایه ای تکراری دارد، دنیایی به شدت دور، شوخی های اندک و کم نمک، داستان و دیالوگ های کمی سنگین، با غلبه اکشن و خشونت و سرشار از نمایش های جنسی است. محصول از سوئی کودکانه نیست و از سوی دیگر برای بزرگسالان نیز چیز جدیدی برای ارایه ندارد.

مفاهیمی چون مقاومت پدر در برابر تغییرات جدید و سرانجام تسلیم شدن او، استفاده از مغز و تکنولوژی به جای بازو و سرانجام تبدیل شدن دشمنان به دوستان، موضوع هایی است که این انیمیشن بر آنها تمرکز کرده است.

بسیاری فیلم را ملهم از داستان های انبیا می دانند؛ صحنه ملاقات با آتش یادآور داستان حضرت موسی (ع) است و شخصیت پسری با آتش را یادآور داستان پرومتهوس می دانند؛ پسری که علم را نیز به انسان می آموزد.

در این انیمیشن اندام و چهره ها بر مبنای انسان غارنشین و عصر حجری تصویر شده اند، اما مسایل دیگری چون شکل گیری زبان، مفهوم خانواده و درک

غریب متحمل سختی های زیادی شوند. پدر خانواده معتقد است اکتشاف چیزهای جدید تهدیدی برای بقای خانواده خواهد بود. اما برخلاف این هشدارها، ایپ وقتی یک نور درخشان متحرک را خارج از غارشان می بیند نصیحت پدرش را نادیده می گیرد و شب غار را ترک می کند و با گای آشنا می شود. او معتقد است دنیا در حال نزدیک شدن به «پایان» خود است و از ایپ می خواهد به او ملحق شود. ایپ نمی پذیرد و گای به راه خودش می رود، اما قبل از آن به ایپ وسیله ای برای ایجاد صدا می دهد تا هر وقت به کمک نیاز داشت به دادش برسد. گراگ که نگران نبودن دخترش است، او را پیدا می کند. ایپ چیزهایی را که فهمیده به خانواده اش می گوید و چیزهای را که گای به او داده، به آنها نشان می دهد. اما وقوع یک زلزله غار را نابود می کند و گراگ که قبلا فکری برای این کار نکرده بود، حالا باید خانه جدیدی برای خانواده اش پیدا کند.

این انیمیشن پر از موجودات عجیب و غریب است، گریه هایی که دارای هیكل های بزرگ و رنگهای عجیب و غریب هستند، پرندگانی که دندان های تیز و خوی درنده دارند، لاک پشت هایی که بال دارند و در آسمان پرواز می کنند، حشراتی که به بزرگی یک انسان هستند و گیاهان عجیب و غریب و درختان گوناگون و ...

انیمیشنی بر پایه باورهای سازندگان

در حالی که برخی معتقدند این انیمیشن سعی در ارایه مفاهیم عمیقی مانند باور، دانش، آینده و همچنین مفاهیم مهمی مانند پایان دنیا و تغییر جهان بینی دارد و حتی برخی از منتقدان آن را تلاشی برای ارایه مُثُل افلاطون و پیام فیلم را تلاش برای تغییر دانسته اند، منتقدان دیگری این انیمیشن را توضیحی درباره داروینیسم و مدرنیسم تلقی نموده اند. ارجاعات به داستان های انبیا مانند کشتی نوح، اخراج از بهشت توسط حوا، ملاقات موسی با آتش، عیسی پسر منجی و همینطور اشارات داستانی به مفاهیمی مثل باور، اعتقاد، دین و علم هم درباره این انیمیشن مطرح شده است.

در این انیمیشن از نمادهای مختلفی هم برای القای باورهای سازندگان آن استفاده شده است مثلا دروازه که به شکل دو کوه تصویر شده به نوعی یادآور سرزمین



«توربو» برای تحقق رویای آمریکایی مسابقه می دهد

یک سیلاب است و آمدن کلاغ‌ها و قارقار آنها مانند صدای انفجار ترسناک است.

تسو در باغ خانهای زندگی می کند که شبها برای استراحت به گاراژش می رود. خانه متعلق به افرادی است که به شدت علاقه مند به مسابقات سرعت هستند. او به صورت اتفاقی درون مخزن نیتروژن اکسید که سوخت مسابقات اتومبیلرانی است، می افتد و از اینجا است که قدرت ویژه ای پیدا می کند و با وارد شدن اتم های نیتروژن به داخل بدنش، او همه امکانات یک ماشین مسابقه را پیدا می کند و حتی امکان سیستم پخش صدا را هم به دست می آورد. از اینجا است که داستان شرکت در مسابقات اتومبیلرانی آغاز می شود و تسو آرزوی شرکت در این مسابقات را در سر می پروراند.

در این میان چت (با صدای پل جیاماتی) برادر تسو، رئیس حلزون هایی است که با افکار تسو مخالف هستند و ایده شرکت یک حلزون در مسابقه سرعت ایندیاناپولیس ۵۰۰ را احمقانه و غیرممکن می دانند.

مایکل پنا و لوئیز گوزمن در نقش تیتو و آنجلو دو برادری که یک کامیون ساندریج فروشی را در یک بازار بین راهی اداره می کنند، حرف می زنند. آن ها و کاسب های دیگر این بازار در انجام کارشان موفق نیستند چون نمی توانند مشتری جلب کنند. اداره تعمیرگاه ماشین هم همین مشکل را دارند و اینجا است که تسو با یک نقشه بی عیب و نقص وارد می شود: اگر تسو در مسابقه ایندی شرکت کند و با حمایت این مستاجر بازار بتواند در آن پیروز شود، آنوقت تمام مشکلات آن ها حل خواهد شد.

برای این کار تسو باید به توربو تبدیل شود و با ابرقدرت های ماشین سازی همکاری می کند تا بالاخره موفق می شود بدون کمک چرخ و بنزین به سرعت خارق العاده ای برسد. اما این کار خیلی هم سراسر نیست و علاوه بر همه ناتوانی های خودش باید با مشکلات دیگر هم مقابله کند که یکی از آنها فریبکاری است که قبلا قهرمان سرعت بوده و حالا با رفتارش تسو را ناامید می کند.

نکته کلیدی: اینجا آمریکا است!

نکته های که این انیمیشن می خواهد بر آن تاکید کند این است که اینجا آمریکا است! همه چیز ممکن است و آمریکایی ها همیشه رویاهایشان را عملی می کنند. به همین دلیل میلیون ها کودکی که همراه والدینشان برای دیدن این فیلم جذاب از نظر بصری که می خواهد آموزنده هم باشد می روند، در واقع با چیز جدیدی روبه رو نمی شوند جز قصه کلیشه ای تلاشی که علیرغم بعید بودنش، سرانجام به نتیجه می رسد و با وجود همه مشکلاتی که سر راه شخصیت اصلی به وجود می آید، سرانجام قهرمان ناتوان به نتیجه ای که می خواهد می رسد.

نظر منتقدان

منتقدی می پرسد آیا فیلمی که چنین با حرارت و مصراغه متفاوت بودن را تبلیغ می کند، از هر جهت در نوع خود خاص و بی نظیر است؟ از یک زاویه بله چون



حلزونی که قهرمان می شود

این انیمیشن حلزونی را به عنوان شخصیت اصلی اش برگزیده تا از ناامیدی های او به عنوان جانوری که محدودیت های جسمی دارد به عنوان استعاره ای برای انعکاس آرزوهای انسانی استفاده کند. تسو شخصیت اصلی «توربو» تشنه سرعت است.

این اشتیاق باعث شکل گرفتن ماجراهای جالبی می شود که انجام یک مسابقه دوی سرعت با یک ماشین چمن زنی از جمله آنهاست. او می خواهد ایندی ۵۰۰ را که از معروف ترین مسابقات اتومبیلرانی استقامت جهان است، فتح کند. در محیطی که در اطرافش کشتزارهای بزرگ و باغ های محصولات مختلف مشاهده می شود و می توان خرور خرور گوجه فرنگی و سایر محصولات را در طول مسیر مشاهده کرد، حلزون قصه با پیکر کوچک و لاک غیرقابل رویتش باید با چشم های باریکش، هوشیار باشد تا بتواند موفق شود.

اما تسو در میان هموعان خودش هیچ همدلی ندارد چون دیگر حلزون های ساکن این باغچه گوجه فرنگی، به زندگی شان عادت کرده اند و از یکنواخت بودن و کم تحرک بودن زندگی شان گله ای ندارند و بلندپروازی های تسو برایشان جالب نیست. آنها در برابر حمله کلاغ های گرسنه هم نمی توانند دفاعی از خود بکنند.

حلزون ها هر روز برای جمع آوری غذا، گوجه های رسیده ای را که از روی درخت می افتند جمع می کنند و در این میان هم تسو سخت ترین وظیفه را برعهده دارد و باید گوجه های در حال سقوط را بگیرد و این کار همیشه با منفجر شدن گوجه روی خودش انجام می شود و او مایه مسخره شدن هموعانش می شود.

او در یک مسابقه رالی با یک ماشین چمن زنی نتیجه خوبی نمی گیرد و باز هم مایه خنده بقیه می شود. همه اینها موجب می شود تا او از باغچه برود و به دنبال زندگی خودش باشد.

در این باغ تعداد اتفاقات فراوان است و به خصوص توفان هایی که از راه می رسد؛ شاید هم مشکل از حلزون هاست که حتی آب پاشی باغ برایشان به مثابه

توربو یک انیمیشن سه بعدی در ژانر فیلم های ورزشی - کمدی است که توسط دریمورکز ساخته شده و به عنوان یکی از ۱۴ فیلم نامزد اولیه در رقابت های اسکار ۲۰۱۴، معرفی شد.

ایده اولیه این فیلم در دیوید سورن بر مبنای علاقه پسرش به مسابقات ماشین سواری طرح کرد و آن را با حلزونی که با پسرش در حیاط جلویی خانه شان پیدا کرده بود، ترکیب کرد. سورن کارگردان این فیلم هم هست و با ساخت این انیمیشن اولین تجربه کارگردانی اش در این حوزه را تجربه کرد.

این انیمیشن که در جولای ۲۰۱۳ اکران شد، هر چند یکی از نامزدهای اولیه اسکار ۲۰۱۴ بود، اما به مرحله فینال نرسید.

این فیلم با هزینه تولید ۱۲۷ میلیون دلاری، به فروش ۸۲ میلیون دلار در آمریکای شمالی و ۲۶۷ میلیون دلار در سراسر جهان دست یافت.

نویسندگان فیلمنامه این فیلم دیوید سورن، رابرت دی سیگل و دارن لکه هستند. لکه نویسنده قسمت دوم «شرک» است و سیگل از دبیران سابق نشریه اوینیون به حساب می آید. سورن سالها در قسمت های مختلف انیمیشن سازی فعال بوده و مدیریت تیم نویسنده ماجراهای «شرک» و ساخت نسخه تلویزیونی از کارتون «ماداگاسکار» برعهده او بود.

داستان این انیمیشن درباره یک حلزون باغچه ای به نام توربو است که از کند بودن خسته شده و دوست دارد مثل ماشین های مسابقه «فرمول یک»، سریع باشد. به جز رایان رینولدز که صدای شخصیت اصلی با اوست، پل جیاماتی، مایکل پنا، اسنوب داگ، مایا رادولف، میشل رودریگز و ساموئل ال. جکسن هم به عنوان صدایشه در این انیمیشن حضور دارند. رایان رینولدز که در نقش تسو صحبت می کند، در یکی دیگر از انیمیشن های دریمورکز یعنی «خانواده کرو» هم حضور داشت.

بر اساس این فیلم، یک مجموعه تلویزیونی به نام «توربو: سریع» هم ساخته شد و در سال ۲۰۱۳ راهی شبکه های تلویزیونی شد.

راکی، رودی و بچه کاراته‌ای الهام گرفته است.

کارخانه پولسازی انیمیشن

در حالی که بعد از احیای مجدد انیمیشن در اواخر دهه ۱۹۸۰ سالی بیشتر از ۵ کارتون جدید ساخته نمی‌شد، اینک چند سالی است که تعداد فیلم‌های جدید و بلند انیمیشن استودیوهای غربی به حداقل ۱۰ عنوان در سال رسیده و فروش انیمیشن‌ها هم از همیشه قابل قبول تر است.

نقش تاثیر گذار صداپیشگان

انتخاب پل جیماتی با ریگر رئالیستی فیلم‌هایی چون «ساید ویز» برای صحبت کردن به جای کاراکتر پت از تصمیم‌های غیرمعمول اما موفق سورن است. صدای ساموئل آل جکسون به جای کاراکتر ویپ لاش، اسفوپ داگ به جای اسمو موو، مایا رودولف به جای برن هم از عوامل موفقیت فیلم هستند.

این فیلم در واقع از دو الگو پیروی کرده است و از یک سو زندگی فانتزی یک موجود کوچک را با جهان داستانی مربوط به اتومبیل‌های سریع‌السير تلفیق کرده است. در واقع بسیاری از صحنه‌های قسمت دوم فیلم یادآور رقابت‌های ارایه شده در دو انیمیشن ماشین‌های ۱ و ۲ ساخته سال‌های ۲۰۰۶ و ۲۰۱۱ است. در این انیمیشن دو دنیا در کنار هم روایت می‌شوند دنیای انسان‌ها که بیشتر واقعی است و دنیای حلزون‌ها که به شدت فانتزی است.

به هر حال در یک نگاه کلی می‌توان این انیمیشن را فرصتی برای خودنمایی رنگ و تصویر آمریکایی دانست که ما به ازای مفاهیم و تصاویر آن چندان در جامعه شرقی وجود ندارد.

هنرپیشه‌های معروف و رسانه‌های جهانی در مسیری حرکت کنند که برایشان این اهمیت داشته باشد که از موفقیت خود در گیشه مطمئن باشند.

با این حال شخصیت توربو خیلی متفاوت نیست و در شخصیت پردازی برای او تلاش زیادی صورت نگرفته است. او در واقع یک تیپ تکراری در میان انیمیشن‌های کودکانه است که می‌تواند خیلی زود فراموش شود و داستان تلاش او هم با جلوه‌های بصری خوب انیمیشن، تکیه کلام‌های جالب و چند صحنه بامزه اندک جانی گرفته است. درواقع یک داستان ساده با استفاده از تکنیک‌های کلیشه‌ای به ابزار دیگری برای پولساز شدن یک کمپانی مشهور به نام دریم ورکز شده است.

برادر توربو هم مظهر مشکلات خانوادگی و نشان دهنده تکرار این گونه مسایل در طول داستان است. با این حال «توربو» یکی از مهمترین ویژگی‌های یک انیمیشن مناسب برای کودکان را دارد. بر خلاف انیمیشن‌هایی چون «خانواده کورود»، این انیمیشن روابط خانوادگی را زیر سوال نمی‌برد و با وجود مخالفت‌هایی که از سوی برادر تورو در برابر او می‌شود، اما غلبه بر روابط خانوادگی به عنوان رمز پیروزی مطرح نمی‌شود.

با این حال نویسندگان برای پیداکردن راهکارهایی که دنیای حلزون‌ها را فانتزی‌تر نشان دهند برخی نوآوری‌ها هم ارایه کردند و تمرکز اصلی را بر قدرت چشم حلزون‌ها متمرکز کرده‌اند: چشم به جای دست، چشم به جای سلاح، چشم به جای ابزار. آن‌ها از چشم‌هایشان برای بیان مقاصد مختلف، برای کفزدن، برای چنگ‌زدن و حتی برای در آغوش کشیدن استفاده می‌کنند.

خود کارگردان هم اذعان دارد که از شخصیت‌هایی چون

قبلا هرگز یک کارتون سه بعدی درباره یک حلزون ساخته نشده است و گرچه تصاویر زیادی از حلزون‌ها در کتاب‌های مخصوص کودکان جای گرفته اما تاکنون هیچ حلزونی نخواست به بود قهرمان سرعت شود و معمولاً همیشه لاک‌پشت‌ها بودند که چنین نقشی را برعهده می‌گرفتند.

اما این دلیل نمی‌شود که بتوان این انیمیشن را نوآورانه، بدیع و متفاوت خواند. با این حال همه این قصه قابل حدس به کمک شوخی‌های مفرح و هوشمندانه و مجموعه‌ای از صدهای سرشناس مانند ساموئل آل جکسون، میشل رودریگز، کن جونگ، مایا رودولف، ریچارد جنکینس، مایکل پنا و لوئیز گوزمن در مجموع حال و هوایی به وجود می‌آورد که حداقل کودکان تماشاگر فیلم از جذابیت‌های آن لذت ببرند و والدین نیز دلشان خوش باشد که فیلمی آموزنده و امیدبخش را به فرزندانشان نشان داده‌اند.

یک پایان بندی کلیشه‌ای

پایان کلیشه‌ای فیلم هم موجب می‌شود تا این حلزون سرانجام به عنوان قهرمان سرعت انتخاب شود و نشان دهد که نویسندگان فیلم تنها به فکر ایجاد حس تلاش نیستند بلکه می‌خواهند حتماً با یک پایان‌بندی خوشایند، مخاطب خود را راضی از سینما بیرون کنند. آنها کاری ندارند که در پایان مخاطب از خود پرسد چرا یک حلزون باید برنده مشهورترین مسابقه سرعت دنیا بشود؟ برای آنها ذات مسابقه دادن به خودی خود پیام قصه نیست.

منتقدی می‌نویسد به نظر من این ایده می‌تواند کمی ناراحت کننده باشد که یک گروه از افراد خلاق و سخت کوش تنها با انعقاد یک قرارداد با غول‌های تجاری،



نجات پنگوئن‌های ماداگاسکار توسط گروه مخفی‌ها / فقط زیر ۵ سال ببینند!



«پنگوئن‌های ماداگاسکار» فیلم جدید کمپانی دریم‌ورکز که با حضور بندیکت کامبریج، جان مالکوویچ و کن جتوینگ شکل گرفته داستان چهار پنگوئن را نشان می‌دهد که وارد ماجراهای عجیب و غریبی می‌شوند.

ریکو، اسکپیر، کووالسکی و پرایوت پنگوئن‌های معروفی هستند که در سال جاری میلادی در فیلم سینمایی انیمیشن «پنگوئن‌های ماداگاسکار» راهی پرده‌های بزرگ سینما شدند.

این فرآورده که کار جدیدی از مجموعه فیلم‌های «ماداگاسکار» است که توسط کمپانی دریم‌ورکز و اریک دارنل و سایمون جی اسمیت ساخته شده، از هنرهای صدایشگانی مانند بندیکت کامبریج، جان مالکوویچ، کن جتوینگ و پیتر استورمر بهره برده است. دومین تریلر این فیلم به ماجرای شخصیت‌های اصلی داستان به عنوان چهار برادر در سرما بازمی‌گردد و اینکه چطور آن‌ها توانستند تبدیل به مامورهای مخفی شوند و بعدها با شخصیت منفی اصلی داستان یعنی دکتر اکتاویوس براین (با بازی مالکوویچ) مبارزه کنند. آن‌ها تبدیل به استادهای تغییر قیافه و جاسوسی می‌شوند و جلوی نقشه‌های شیطانی دکتر اکتاویوس در ایرلند را می‌گیرند.

«پنگوئن‌های ماداگاسکار» به عنوان یک مجموعه پویانمایی تلویزیونی که در شبکه نیکلودین آمریکا پخش می‌شد، در بیش از ۲۷ کشور به دست علاقمندان رسید. شخصیت‌های اصلی این مجموعه، پنگوئن‌های کارتون ماداگاسکار هستند که در باغ وحش شهر نیویورک زندگی می‌کردند و حالا آنقدر جذاب و پرطرفدار شده‌اند که داستان زندگی این چهار برادر شیطان و باهوش به صورت یک فیلم مستقل روایت شده است. این انیمیشن به کارگردانی سیمون جی اسمیت و اریک دارنل ساخته شده و فیلمنامه آن را مایکل کالتون و جان آبود نوشته‌اند.

اما از وقتی که پنگوئن‌ها رسیدند، آن‌ها بدون اینکه بدانند محبوبیت او را به خاطر دوست‌داشتنی بودنشان ربودند. دیو بعد از آن به باغ وحش‌های مختلف فرستاده شد و هر جا که می‌رفت نمایش‌های پنگوئن‌ها جای او را می‌گرفتند و حالا او می‌خواهد انتقام خود را از پنگوئن‌ها بگیرد.

پنگوئن‌ها موفق به فرار می‌شوند و در کانال‌های آبی شهر ونیز و کوچه‌هایش مورد تعقیب پیروان اکتاویوس قرار می‌گیرند اما آن‌ها به وسیله «باد شمالی» که تیم مخفی‌ای است که از چند موجود مختلف تشکیل شده نجات پیدا می‌کنند.

گرگی به نام کلسیفاید (بندیکت کامبریج) و یک سیل به نام شورت فیوز (کن جتوینگ) از جمله افراد این تیم هستند.

منتقدان چه می‌گویند؟

فیلم «پنگوئن‌های ماداگاسکار» تا به حال نقدهای مختلفی را از سوی منتقدان دریافت کرده است. سایت راتن تومیتوز از میان ۶۱ نقد مختلف به این فیلم امتیاز ۶۹٪ داد و نوشت: «پنگوئن‌های ماداگاسکار» به اندازه کافی سریع و خوش‌رنگ هست که بتواند کودکان را سرگرم کند، اما فیلم به طرز خیلی دیوانه‌وار و بیش از حد مضحک است که بتواند سرگرمی واقعی تماشای فیلم را برای تمام اعضای خانواده فراهم کند. مایکل رشت‌شافن از هالیوود ریپورتر به این فیلم نقد منفی کرده و نوشته است: با وجود اینکه موقعیت‌های مضحک دیوانه‌وار زیادی در فیلم موجود هستند تا آن را پر کنند، تمام آن انرژی در نهایت بیشتر خسته‌کننده است تا هیجان برانگیز.

الیزابت وایتزمن از نیویورک دیلی نیوز هم به فیلم سه ستاره از پنج ستاره داد و گفت: قبول است که این فیلم به هیچ وجه یک فیلم کلاسیک نیست، اما یک فیلمنامه پرنرنگ و کار صداگذاری جالب از بندیکت کامبریج و جان مالکوویچ باید بتواند بچه‌ها و بزرگسالان را طی تعطیلات سرگرم نگه دارد.

بن کینگزبرگ از نیویورک تایمز به فیلم نقدی مثبت کرده و گفت: این فیلم اصالت و ابتکار چندانی ندارد اما تمام این‌ها با خنگ بودن محض آن، از جمله بحث‌های عجیب بین

قصه از کجا شروع می‌شود؟

سه پنگوئن جوان با نام‌های اسکپیر، کووالسکی و ریکو در قطب جنوب تخمی را از چنگال سیل‌های گرسنه نجات می‌دهند و از آن تخم یک پنگوئن دیگر به نام پرایوت بیرون می‌آید و این چهار نفر با همدیگر تیمی را تشکیل می‌دهند. یک دهه بعد و درست بعد از اتفاق‌های فیلم «ماداگاسکار ۳» تحت تعقیب‌های درجه یک اروپا، این پنگوئن‌ها از سیرکی که در آن بودند بیرون می‌روند. آن‌ها دزدیده می‌شوند و به یک پایگاه زیردریایی در ونیز منتقل می‌شوند.

پنگوئن‌ها با شخصیت دیو (جان مالکوویچ) آشنا می‌شوند که اختاپوسی است که با نام انسانی دکتر اکتاویوس براین خود را مخفی نگه داشته است. دیو قبلاً اختاپوس محبوب باغ‌وحش سنترال پارک بود



دستاوردهای انیمیشن

این فیلم که چهارشنبه در آمریکای شمالی و کانادا همزمان در ۳۶۵۴ سینما به نمایش درآمده در روز افتتاحیه اش ۶٫۲۵ میلیون دلار فروش کرد و روز بعد یعنی در روز شکرگزاری فروشش ۳٫۹۵ میلیون دلار بود. فروش این فیلم در روز جمعه پس از شکرگزاری به ۱۰٫۵ میلیون دلار رسید و در مجموع در اولین هفته نمایشش ۳۶ میلیون دلار فروش کرد و پس از قسمت اول «بازی‌های گرسنگی» که در هفته اول فروشش بیش از ۵۷ میلیون دلار فروش کرده بود، در مکان دوم پرفروش‌ترین فیلم در پایان هفته اول قرار گرفت.

این فیلم در چین نیز در ۲۵۰۰ سینما به نمایش درآمده و با فروش ۱۱٫۳ میلیون دلاری در روز اول، از نظر فروش در چین، پشت سر «بین ستاره‌ای» فیلم علمی تخیلی کریستوفر نولان قرار دارد.

نمایش فیلم «پنگوئن‌های ماداگاسکار» که از ۲۶ نوامبر در آمریکا آغاز شده، دو هفته پیشتر در چین شروع شده بود. «ماداگاسکار ۳» در سال ۲۰۱۲ در چین اکران شد و ۳۳ میلیون دلار فروش کرد و این فیلم را به سومین فیلم پرفروش انیمیشن در چین بدل کرد. این فیلم همچنان در فهرست ۱۰ فیلم انیمیشن پرفروش در چین باقی مانده است.

و اما آنچه مسلم است خلق داستان‌هایی با شخصیت‌هایی از گروه حیوانات در زمره انیمیشن‌های پرطرفدار جهان از گذشته تا امروز بوده که سازندگان این آثار از رابطه‌ای که بین بچه‌ها با قهرمانان این دسته از انیمیشن‌ها به وجود می‌آید استفاده بهینه می‌کنند.



مربع خشکی که دایره می شود / رستگاری همین «بالا» است

یافتن مسیر آن از همکاری توماس مک کارتی بهره گرفته است.

اد اسنر، کریستوفر پلامر، جردن ناگای، باب پترسون و دلروی لیندو نیز صدپیشگان این اثر هستند. موسیقی مایکل گیچینگ نیز از نقاط عطف فیلم است که جایزه اسکار را دریافت کرد.

این انیمیشن ۹۶ دقیقه ای یکی از بهترین نمونه های همکاری استودیو پیکسار با والت دیزنی پیکرز است. «بالا» با بودجه ۱۷۵ میلیون دلاری ساخته شد و در نهایت بیش از ۷۳۱ میلیون دلار در سراسر جهان فروش کرد. این انیمیشن به جز این که ۳۴ جایزه دریافت کرد، نامزد دریافت ۲۷ جایزه دیگر هم در زمینه های مختلف شد و تاییدی جهانی از منتقدان دریافت کرد.

موضوع تکراری اما بدیع

دهمین اثر پیکسار موضوعی تکراری را دنبال می کند: رؤیاهای خود را در هر زمان و تحت هر شرایطی دنبال کن. اما پیکسار این موضوع را به یک اثر بدیع تبدیل می کند و از آن انیمیشنی باوقار، دلچسب و دوست داشتنی برای همه خلق می کند.

پیکسار پس از سفر در جهان اسباب بازی ها، هیولاها، ماهی ها، ماشین ها، ابرقهرمان ها و روبات ها، این بار داستانی با محوریت یک پیرمرد فروشنده بادکنک بد

دوباره بچشی.

«بالا» موضوع دست یافتن به رویاها را دستمایه ساخت قرار داده اما نحوه ارائه این موضوع را خیلی فانتزی و در عین حال واقعی بیان کرده به همین دلیل ترکیبی از عناصر متضاد است: فانتزی و واقعیت، همانطور که در تکنیک هم از همین تضاد بهره گرفته و از تکنولوژی ساده سازی اما به سخت ترین و پیچیده ترین روش استفاده کرده است.

با این حال پیام اخلاقی فیلم بیش از هر چیز دیگر آن را ماندگار ساخته است: وفاداری، تفکر و ایثار و شجاعت ایستادگی در برابر کلیشه هایی که ممکن است زندگی مان بر مبنای آنها شکل گرفته باشد.

و اما حرف دیگر این اثر عشق است. عشقی که به زیبایی در دقایق اولیه فیلم تصویر می شود و در همان دقایق هم به غمی تبدیل می شود که حتی نم اشکی هم بر گونه مخاطب می نشاند ولی این فضا خیلی سریع می شکند و داستان در فضایی کاملاً متفاوت جلو می رود.

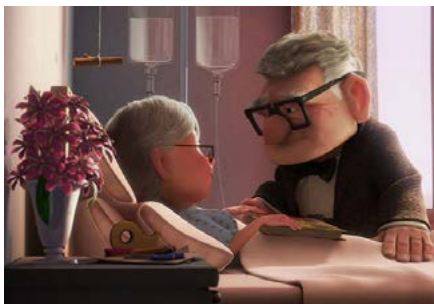
عناصر سازنده

کارگردان انیمیشن «بالا» پیت داکتر است که «شرکت هیولاها» را در کارنامه اش داشت. او با همکاری باب پترسون هم در بخش کارگردانی و هم در بخش نوشتن فیلمنامه این پروژه را جلو برده و برای خلق موضوع و

«بالا» (Up) را می توان یکی از شیرین ترین و البته اخلاقی ترین انیمیشن های سال های اخیر دانست که به زیبایی هم از عشق حرف می زند هم از رستگاری. «آپ» یا «بالا» محصول سال ۲۰۰۹ است؛ اولین انیمیشنی که به عنوان افتتاحیه جشنواره فیلم کن انتخاب شد و انیمیشنی که احتمال می رفت حتی به عنوان بهترین فیلم سال اسکار انتخاب شود. این انیمیشن سه بعدی با وجود نامزدی در پنج بخش از جوایز اسکار موفق شد جایزه بهترین انیمیشن سال و جایزه موسیقی فیلم را از آن خودش کند.

اینها تنها دستاوردهای انیمیشن «بالا» نیستند. این انیمیشن موفق شد با موضوع تاثیرگذار و الهام بخش خود در دلها باقی بماند و نام خود را به عنوان یکی از ماهرانه ترین انیمیشن های پیکسار از لحاظ داستان، طراحی و فناوری ثبت کند.

نمی شود کسی را یافت که انیمیشن دوست داشته باشد و این فیلم را تماشا نکرده باشد؛ انیمیشنی که هم کودکان، هم والدین و هم پدربزرگ ها و مادربزرگ ها یعنی سه نسل را می تواند در کنار هم راضی کند و در دلشان بنشیند. همانطور که منتقدی درباره این انیمیشن گفته است «بالا» درست مثل شکلات می ماند، مزه ای تکراری که با این حال دوست داری همه اش مزه مزه اش کنی و مزه اش را در میان صدها مزه جدید، باز هم



در یک فیلم سیاه‌وسفید خبری ادعا می‌کند که یک پرنده ماقبل تاریخ را که در حقیقت «حلقه گمشده» در علم زیست‌شناسی است، در آمریکای جنوبی یافته است. کارل پس از دیدن این فیلم در راه خانه با الی آشنا می‌شود؛ دختر بچه‌ای پر شور و شور که او هم شیفته داستان مانتز شده و شعارش این است: «ماجرای آن بیرون است.»

الی اولین دوست کارل است و بعد همسرش می‌شود. او با کارل که فروشنده بادکنک است، زندگی خوبی دارد و هر دو برای یک ماجراجویی که می‌دانند «آن بیرون» است، پول پس‌انداز می‌کنند. اما پنچری، هزینه تعمیر خانه و قبض پزشکی مجالی برای محقق شدن آرزوی آنها نمی‌گذارد. در صحنه‌ای از فیلم، کارل را می‌بینیم که روی صندلی آسانسوری اش نشسته و از پلکان خانه اش سر می‌خورد و پایین می‌آید. در حالی که کارل از پله‌ها پایین می‌آید، عکس‌ها و تصاویر روی دیوار، زندگی و منش او را برای تماشاچیان روایت می‌کنند. مرگ الی رنگ را از زندگی کارل می‌گیرد. کارل با عکس الی حرف می‌زند و در خودش فرو می‌رود.

کارل و الی دو شخصیت متفاوت دارند: الی گرد و منعطف است و کارل چهارگوش و خشک. حتی در خانه آن‌ها عکس‌های کارل در قاب‌های مربع قرار دارد، در حالی که عکس‌های دو نفری آن‌ها در کنار هم، در قاب‌های مربع با لبه‌های فلزی گرد قرار دارند. با مرگ الی، کارل از فروش بادکنک هم دست برمی‌دارد و تمام دایره‌ها از زندگی او ناپدید می‌شوند. او دیگر یک مربع کاملاً خشک است. هیچ انعطافی ندارد.

خانه او قدیمی است و وسط طرح ساختمان‌سازی‌های یک مهندس امروزی واقع شده. اما او حاضر به فروش خانه نیست چون به آن عادت کرده و نمی‌خواهد از یاد همسرش جدا شود. مهندس تصمیم گرفته به هر قیمتی این خانه را از او بگیرد موضوعی که یادآور از بین رفتن هویت سنتی توسط مدرنیته است. اما یک رفتار تند موجب می‌شود تا دادگاه حکم بدهد که او برای جامعه خطرناک است و باید به خانه سالمندان برود. همین مساله کارل را تحریک می‌کند تا به قولی که به الی داده بود، عمل کند. به این ترتیب، زمانی که مأموران خانه سالمندان منتظر کارل هستند تا از خانه خود



انیمیشنی ساخته شده دنبال می‌کنیم. چارلز مانتز: او قهرمان دوران بچگی کار است. این کاشف نماد قدرت طلبی محض است.

قصه از کجا شروع شد؟

در واقع تصویر یک پیرمرد بدخلق با یک عنصر متضاد یعنی یک دسته بادکنک رنگی هسته اصلی شکل‌گیری این انیمیشن بود. او باید کاری خاص می‌کرد: این که با کمک بادکنک‌ها خانه اش را به پرواز درآورد. از اینجا گام به گام دیگر عناصر داستان شکل می‌گیرد. شخصیت‌های بعدی پیدا می‌شوند و روند داستان روشن می‌شود.

پیرمردی که روزگاری جوان بوده و به همسر جوانش قول یک سفر می‌دهد ولی نداشتن پول کافی و خرج شدن پس‌اندازشان برای امور روزمره زندگی باعث می‌شود این آرزو تا لحظه مرگ همسرش محقق نشود. با درگذشت پسرزن، پیرمرد عبوس می‌شود و حاضر نیست خانه اش را که در طرح توسعه شهری قرار گرفته ترک کند و ...

ماجرای اینجاست شروع می‌شود که خلبانی به نام مانتز

آخم غرغرو و بنام کارل فردریکسن را موضوع خود قرار داد. به گفته پیپت داکتر ایده ساخت یک کاراکتر بد اخم و غرغرو که بتواند برای بینندگان جذاب و دوست‌داشتنی باشد، همواره جزو آرزوهای او و دستیارش باب پیترسون بود.

شخصیت‌های انیمیشن

کارل فردریکسن: ۷۸ ساله با صدای اد اسنر. او قهرمان اصلی است و همه چیز حول محور او شکل گرفته است. کارل نماد قدمت و خمودگی است. او قیافه اخمویی دارد. ولی او هم زمانی هشت ساله بود و مجذوب ماجراجویی‌های خلبانی به نام چارلز مانتز. او رویاهای بزرگی دارد که از کودکی با او بوده‌اند اما هرگز نتوان عملی کردنش را نیافته است.

راسل: یک «مکتشف صحرانورد» هشت‌ساله که یادآور کودکی کارل است. پسر بچه کوتاه و چاقی است، پر از شور و شوق و شادی. این پسر بچه خجالتی با مدال‌ها و جوایز مختلف، در آرزوی گرفتن نشان «کاشف برتر» است و برای به دست آوردن مدال باید به یک شخص سالخورده کمک کند. راسل، یک کودک نماد تازگی است.

کوین: یک پرنده چهارمتری است که پس از فرود آمدن خانه روی یک کوه در ونزوئلا، از داخل جنگل پیدا می‌شود. کوین رنگارنگ و خنده‌دار است. با بدنی گرد و گردنی دراز. این پرنده کمیاب رنگارنگ که توان پرواز ندارد، به نوعی یادآور شترمرغ است. او همان حلقه مفقود است که چارلز مانتز (قهرمان کارل) چهل سال برای رسیدن به آن تلاش کرد.

داگ: سگی است که پس از رسیدن به آمریکای جنوبی از داخل جنگل درخشان بیرون می‌آید. او یک قلاده به گردن دارد که افکارش را به کلمات قابل فهم برای انسان ترجمه می‌کند. داگ سگی طلایی و پرشور و اشتیاقی است که همه را دوست دارد. او چاق است و شاد و بی‌خیال.

الی: همسر کارل، صورت گردی دارد. بدنی کوچک با سری پادکنکی. یک بینی کوچک، لبخندی زیبا و پاهای معمولاً برهنه. او پر جنب و جوش است و همبازی محبوب کارل. هر چیز مربوط به او دوست‌داشتنی است. ما او را به شکل یک دختر بچه در آغاز فیلم، در گذشته کارل ملاقات می‌کنیم و در ادامه زندگی او را با کارل در یکی از احساساتی‌ترین سکانس‌هایی که برای یک فیلم





مجسمه‌های کاراکترها را به مدل‌هایی سه‌بعدی مطابق با اهداف طراحی تبدیل کردند.

در کل فیلم، چهارصد هزار کره مختلف ابرها را می‌سازند و برای ساخت توفان به‌تنهایی از ۸۵ هزار کره استفاده شده است.

برای حضور روح الی در طول فیلم طراح صحنه، یک رنگ نمادین یعنی ارغوانی روشن انتخاب کرد تا در میان گل‌ها و آسمان ظاهر شود و مخاطب را به یاد او بباندازد.

برای ساخت کوین، واحد هنری از قرقاول وحشی کوه‌های هیمالیا استفاده کردند که پره‌های رنگارنگ به‌رنگ سبز براق، بنفش، قرمز و آبی و یک دم مسی‌رنگ، پوست آبی فیروزه‌ای و کاکلی شبیه پر طاووس دارد.

سرپرست‌های کاراکتر و انیماتورها برای درآوردن شخصیت سگ‌ها مدتی را در یک مرکز نگهداری سگ گذرانند، با یک رفتارشناس مشورت کردند و رفتار سگ‌های خود هم را مطالعه کردند.

«بالا» را می‌توان انیمیشن سراسر از پیام‌های اخلاقی و انسانی دانست که گرچه گاه خیلی رو مطرح می‌شوند ولی درنهایت شما را تحت تأثیر قرار می‌دهد. انیمیشن از عشقی واقعی و سالم حرف می‌زند و سپس سراغ رفتن سراغ رویاها می‌رود و به رستگاری می‌رسد. «بالا» سرشار از نماد و نشانه است که اثر را لایه لایه قابل تحلیل می‌کند. انیمیشنی که بچه‌ها دوستش دارند و بزرگان از آن درس می‌گیرند و همچنین پیام‌های اخلاقی، اجتماعی، فلسفی و عاشقانه می‌دهد.

مشابه این اثر کمتر ساخته و به نمایش درآمده و اثری است که حتی چندبار دیدن آن لذت بخش است.

برای اثبات خود است. پیرمرد از این جا انگار جوان می‌شود و پس از شکسته شدن قاب عکس همسرش که بسیار برایش مهم بوده با چارلز درگیر می‌شود و او را شکست می‌دهد.

از نکات جالب و صحنه‌های فراموش نشدنی این فیلم جایی است که کارل برای بلند شدن دوباره خانه اش و این که به دنبال راسل پرود مجبور می‌شود وزن خانه را کم کند و بنابراین تقریباً تمام وسایل خانه را که زمانی به خاطر یک تکه کوچک سر یک مرد را شکسته بود به بیرون پرتاب می‌کند.

او سبک می‌شود، رستگار شده و در نهایت با این حرکت او که از قدرت روحی‌اش ناشی شده پرنده به جوجه هایش می‌رسد، سگ صاحبی پیدا می‌کند و کودک به مدال افتخار می‌رسد.

تکنولوژی «بالا»

این فیلم اولین انیمیشن سه بعدی پیکسار است به همین دلیل رنگ بندی، شکل دهی، تقسیم کردن، جدول و تعادل سازی در آن جایگاهی تعیین کننده دارد و به شیوه ای بسیار جدید ساخته شده است.

«آپ» بر مبنای مربع ودایره، دو فرم بنیادی در هندسه شکل گرفته است.

«ساجیدگی» صفتی است که ریکی نیروا، طراح صحنه، برای این انیمیشن به کار می‌گیرد. ترکیبی از سادگی و پیچیدگی. اگر فیلم خیلی رئال می‌شد، در این صورت دیگر انیمیشن نبود و اگر از پرداخت به جزئیات زیاد فاصله می‌گرفت، ظاهر انیمیشن کامپیوتری سطح پایین را به‌خود می‌گرفت.

یک گروه سی نفره طرح‌های ابتدایی، ماکت‌ها و

بیرون بیاید، ده‌هزار بادکنک خانه کارل را از زمین بلند می‌کنند و به آسمان می‌برند. ماجراجویی کارل پس از مرگ الی آغاز می‌شود؛ او محرک نهفته است. و کارل عازم سفری می‌شود که تنها خودش مقصدش را می‌داند: «آبشار بهشت» در آمریکای جنوبی.

در حالی که خانه کارل بر فراز آسمانخراش‌ها شناور است، او با رضایت روی صندلی راحتی خود لم می‌دهد. اما یکی در می‌زند: پسر بچه‌ای خوش بین به نام راسل که یادآور کارل جوان است. راسل بدون این که بداند همسفر کارل می‌شود. او هم صورتی گرد دارد و ناخواسته جای الی را در زندگی کارل می‌گیرد.

کارل و راسل در خانه کارل که با بادکنک‌های معلق شده سفر می‌کنند، از میان آسمان‌هایی پر از ابر و وقتی فرد می‌آیند با دو موجود جدید روبه‌رو می‌شوند که به جمعیان ملحق می‌شوند؛ یک پرنده کمیاب و یک سگ سخنگو؛ نشان دهنده این که بیش از یک رفیق لازم است تا جای الی را در زندگی بگیرد و کارل پیر و بدخلاق را به زندگی برگرداند.

اما رسیدن به مقصد به معنی باز شدن گره داستان نیست؛ در واقع داستان تازه آغاز می‌شود و کارل در این سفر چارلز ماتنز، قهرمان دوره کودکی‌اش را ملاقات می‌کند و اینجاست که می‌بیند همه چیز آنطور که فکر می‌کرده نبوده است.

ظهور ماتنز که قهرمان بچگی کارل و الی است، فیلم را به نقطه اوج خود می‌رساند و کارل درمی‌یابد ماجراجوی واقعی خود اوست. او پس از مدتی می‌فهمد که طمع و انتقام دو احساس وجودی قهرمان ظاهری است و او تنها در پی یافتن یک پرنده برای کامل کردن کلکسیون خود و نشان دادن آن به جهان



من نفرت انگیزی که نفرت انگیز نیست / کانون خانواده نجات بخش است



انیمیشن «من نفرت انگیز ۲» به عنوان پرفروش‌ترین انیمیشن سال ۲۰۱۳ موفقیت زیادی کسب کرد و مهم‌ترین پیام آن این است که کانون خانواده و ایفای نقش در خانواده می‌تواند بهترین راه برای اصلاح بزهکاری باشد. «من نفرت انگیز ۲» یک انیمیشن آمریکایی و محصول سال ۲۰۱۳ است. این انیمیشن کم‌دی که دنباله‌ای است بر فیلم قبلی محصول سال ۲۰۱۰، یکی از نامزدهای اسکار سال ۲۰۱۴ بود.

کارگردانی هر دو قسمت بر عهده پیر کافین و کریس روناد بوده و فیلمنامه هر دو فیلم هم توسط سینکو پول و کن دوریو نوشته شد.

ایلمینیشن انترتینمنت مسئولیت تهیه و یونیورسال استودیوز مسئولیت توزیع این انیمیشن را برعهده داشتند.

استیو کارل، راسل بند و میرندا کارگرو از جمله گویندگان شخصیت‌های این مجموعه هستند و نمایش فیلم در آمریکا از سوم جولای ۲۰۱۳ شروع شد.

موفقیت این انیمیشن موجب شد تا مدیران بی‌سی یونیورسال اعلام کنند، قسم سوم «من نفرت انگیز» هم تا سال ۲۰۱۷ ساخته می‌شود.

«من نفرت انگیز» به عنوان قسمت اول این انیمیشن دو سال پیشتر با تکنیک سه بعدی اکران شد و توجه زیادی را معطوف خود کرد. در حالی که شخصیت اصلی فیلم اول من نفرت انگیز بود، این شخصیت در فیلم دوم دیگر نفرت انگیز نیست و همان شخصیتی است که وارد ماجرا می‌شود تا مشکلات را حل کند.

قصه از کجا شروع شد؟

داستان این انیمیشن از آنجا شروع می‌شود که آزمایشگاهی مخفی نزدیک قطب شمال توسط یک سفینه اسرارآمیز با استفاده از یک آهنربای غول آسا رپوده می‌شود.

سازمان ضدخلافکاری متوجه می‌شود که این آزمایشگاه یک ترکیب شیمیایی جهش یافته به نام PX-۴۱ داشته که می‌تواند موجودات زنده را به ماشین‌های کشنده بی‌رحم تبدیل کند. این سازمان جنایات و جرایم مختلف را ردیابی و با آنها مبارزه می‌کند و از «گرو» می‌خواهد تا اجازه ندهد این ماده شیمیایی به دست افراد خطرناک بیفتد.

مامور لوسی که کریستن ویگ شخصیت او را بازی کرده، نزد گرو (مردی با پشت خمیده و دماغ دراز) می‌رود تا از قدرت تخریب شیطانی خود برای فهمیدن این که چه

کسی پشت این جریان است، استفاده کند. وقتی گرو نمی‌پذیرد، لوسی با شوک الکتریکی اش گرو را بیهوش می‌کند و بعد او را در صندوق عقب سفینه سوپر جاسوسی اش می‌اندازد و با خود می‌برد.

تا قبل از ملاقات با لوسی، گرو یک زندگی کسالت‌بار و پر از روزمرگی را سپری می‌کرد. تنها فعالیت او بعد از بازنشستگی، چشیدن طعم مربها و ژله‌های مختلف است. این باعث شده که همکارش دکتر نفاریو که صدای راسل براند نقش او را ارایه می‌کند، استعفا دهد و شغل جدیدی در یک سازمان خرابکار پیدا کند.

گرو که استیو کارل صداگذاری شخصیت او را به عنوان نقش اصلی داستان ایفا می‌کند و حالا پدر سه دختر است، در پوشش یک دستفروش وارد بازار محلی می‌شود تا عملیات جدید خود را انجام دهد. لوسی معتقد است که فرد مورد نظر یکی از مغازه دارهای این بازار محلی است، مظنون‌ها

عبارتند از یک آرایشگر و یک رستوران‌دار مکزیکی عضلانی که به نظر گرو شباهت زیادی به تهیه‌کاری به نام «ال ماکو» دارد. از آنجا که ال ماکو مرده، گرو به این رستوران‌دار بیشتر شک می‌کند.

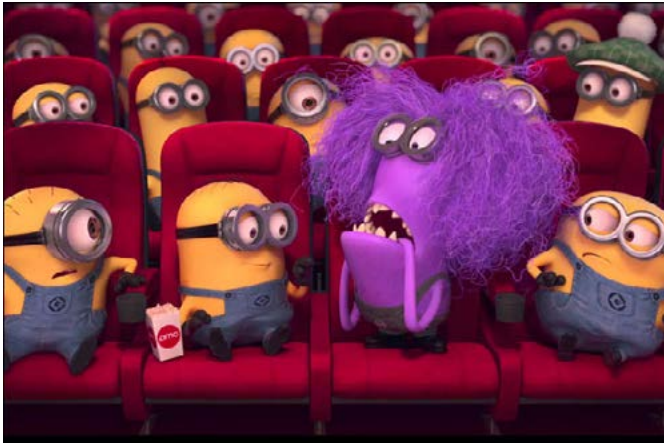
ابتدا قرار بود ال پاچینو در نقش ادواردو، حرف بزند اما او در نهایت فیلم را ترک کرد و بنجامین برات با لهجه‌ای لاتین که یادآور لهجه تونی مونتانی‌ای پاچینو است، به جای این شخصیت حرف زد.

ماجرای مرگ ال ماچو چنین اتفاق افتاده: او پس از اینکه خود را با مقدار زیادی تی‌ان‌تی به یک کوسه بست و درون یک آتشفشان فعال پرید، مرد. گرو و لوسی با همدیگر تصمیم می‌گیرند شبانه به رستوران ادواردو بروند، اما تنها یک بطری که دستور مخصوص سالسال در آن بود پیدا می‌کنند.

گرو که ابتدا تنها شخصیت مهم فیلم است، با وارد شدن ادواردو یک رقیب پیدا می‌کند. از سوی دیگر پسر ادواردو دل دختر گرو به نام مارگو را برده و در حالی که گرو نگران دختر بزرگش است، مارگو و خواهرانش اگنس و ادیت نگران پدرشان هستند و می‌خواهند برای او همسری پیدا کنند. اما آنها تصادفی لوسی را می‌بینند و به این نتیجه می‌رسند که او جفت مناسب گرو است. گرو و لوسی در مرحله بعد صاحب آرایشگاه را زیر نظر می‌گیرند. اما گرو هنوز به ادواردو مشکوک است.

سازمان ضد شرارت این تاجر را دستگیر می‌کند چون یک شیشه خالی از ماده دگرگون‌ساز را در فروشگاه او پیدا کرده است. پرونده بسته می‌شود. لوسی قرار است راهی استرالیا شود. رفتن لوسی باعث می‌شود دل گرو بشکند چون او لوسی را دوست دارد اما شجاعت ندارد به لوسی بگوید. در همین حال دخترانش را به مهمانی ادواردو می‌برد و همانجا مدارکی پیدا می‌کند که رستوران‌دار مکزیکی در واقع ال ماچو تهیه‌کار معروف است و تصمیم دارد راکت‌هایی پر از موجودات وحشی و دگرگون‌شده را به شهرهای بزرگ بفرستد. او پیشنهاد فریبنده ال ماچو برای همکاری را نمی‌پذیرد. ماچو می‌گوید با یکدیگر





پدری شخصیت گرو می‌داند. منتقدان تماشای بازگشت قهرمانی که در فیلم اول یک ضدقهرمان بود، در نقشی متفاوت از شخصیت اصلیش را چندان نپذیرفتند و در واقع فیلم دوم را خنثی کننده قسمت اول دانستند. اما از زاویه دیگر موقعیت های جالبی که در فیلم دوم به وجود می آید، به قدری خوب هستند که مخاطب را جذب می کند و موجب می شود تا او بدون فکر کردن به قسمت اول، از یک داستان شاد و رنگ‌هایی درخشان لذت ببرد.

با این حال نقدهای دیگری هم به فیلم وارد شده از جمله این که ریتم آن کند است و کارگردان‌ها که از این موضوع مطلع هستند سعی می کنند با ایجاد صحنه های متفاوت مخاطب را دوباره به فیلم بازگرداند و موجوات زرد رنگی که در همه جای فیلم حضور دارند بهترین وسیله برای درگیر کردن مخاطب هستند.

منتقدان از طنز موجود در انیمیشن، استقبال کرده اند و موسیقی متن را نیز در خدمت پیش بردن داستان انیمیشن دانسته اند.

شخصیت های این فیلم برای بچه ها باورپذیر هستند و موجودات زرد رنگ که به مینیون معروف هستند به شدت دوست داشتنی هستند و حتی وقتی توسط نیروهای شر تسخیر و بنفش رنگ می شوند این امید وجود دارد که هرچه سریعتر به حالت عادی شان برگردند. این تغییر و تحول و بازگشت آنها به حالت عادی می تواند این پیام را برای بچه ها داشته باشد که راه برگشت به مسیر خوب و دوست داشتنی بود برایشان باز است.

۲۶۵ میلیون دلار در آمریکای شمالی و ۵۴۷ میلیون دلار در سایر نقاط جهان بلیت بفروشد و در نهایت با فروشی نزدیک به ۹۱۳ میلیون دلار، به عنوان پنجمین انیمیشن پردرآمد شناخته شد. این فیلم بعد از «مرد آهنی» که پردرآمدترین فیلم ۲۰۱۳ شد، به عنوان فیلم دوم سال از نظر درآمد شناخته شد و در مجموع در میان پر فروش ترین فیلم های تاریخ سینما در جایگاه بیست و ششمین فیلم پردرآمد قرار گرفت.

تکنیک فیلم

دنیای سه بعدی «من نفرت‌انگیز» و سه بعدی بودن فیلم توجه زیادی را جلب کرد و با گرافیکی پیشرفته در عین حال موفق شد تا جنبه فانتزی فیلم را هم حفظ کند.

نگاه منتقد

این فیلم داستان کم‌دی و شیرین قصه مبارزه دنیای خیر و شر را باری دیگر روایت می کند. گرو پدر شده و همین باعث دور شدن او از دنیای تهیه‌کاری می شود. تمرکز فیلم بر روابط خانوادگی و تأثیری که می تواند بر رفتار افراد بگذارد قابل تحسین است. کانون گرم خانواده نجات بخش شخصیت تهیه‌کار قسمت اول فیلم است و او حالا ترجیح می دهد یک پدر خوب و در آینده همسری مهربان باشد. در حالی که بسیاری از فیلم های هالیوود بر فاکتورهایی که به فروپاشی کانون و انسجام خانواده می انجامد، این انیمیشن راهی معکوس رفته و راه حل بسیاری از مشکلات را تعهد به فرزندان و نقش

دوباره تهیه‌کاران را جمع می کنیم، اما گرو آنجا را با دخترش ترک می کند.

لوسی در پروازی که به سمت استرالیا دارد در فکر گرو است، به همین دلیل از هواپیما بیرون می پرد و با گلابدر به سمت محل مهمانی می رود و گیرال ماچو می افتد. دکتر نفاریو به گرو خبر می دهد و گرو و دخترانش و دکتر نفاریو همراه تیمی از موجوات دگرگون شده که به حالت اول برگشته‌اند، برال ماچو غلبه می کنند.

اما ال ماچو قبلا لوسی را به راکتی با یک کوسه و مقدار زیادی تی‌ان‌تی وصل کرده و دکمه کنترل پرتاب موشک را هم زده است. با کمک گرو لوسی به جای این که داخل آتشفشان بیفتد به داخل اقیانوس می پرد و سرانجام با گرو از اوج می کند.

ماجرای این انیمیشن همزمان چند خط اصلی داستانی را دنبال می کنند، از یک سو نجات جهان و پیدا کردن فرد یا افرادی که آزمایشگاه سازنده ماده دگرگون ساز 41-px را دزدیده اند در اولویت قرار دارد اما علاقه گرو و لوسی به یکدیگر هم موضوع بعدی است که به موازات آن پیش می رود.

موفقیت در گیشه

«من نفرت‌انگیز ۲» با فروش سرعیش از همان روزهای اول نشان داد موفق به جلب توجه بسیاری از مخاطبان خود شده و منتقدان و تحلیلگران هم روی خوش زیادی به این فیلم که با بودجه ۷۶ میلیون دلاری ساخته شد، نشان دادند. تا پایان زمان اکران فیلم، موفق شد تا نزدیک به



«هوایماها» به دنیای سیاست آمدند / عبور از ایران برای رسیدن به هند

ریپسلینگر آنتن «داستی» را خراب می کنند و داستی گم می شود. در حالی که سوختش در حال تمام شدن است، به طور معجزه آسایی نجات پیدا می کند و در یک ناو سوخت گیری می کند و آنجا متوجه می شود که اسکپیپر همان هوایمکای جنگی که قهرمان زندگی اش است تنها یک بار در ماموریتی جنگی شرکت کرده بود.

او از فکر این ماجرا در آب سقوط می کند و آنقدر آسیب دیده که ممکن است هرگز نتواند پرواز کند. او که به ضعف مربی اش پی برده با قلبی شکسته می خواهد کنار بکشد اما با حمایت دوستانش تعمیر می شود و به مسابقه ادامه می دهد. کارشکنی های ریپسلینگر ادامه دارد، اما داستی سرانجام از او بالاتر می پرد و قهرمان مسابقات می شود. در نهایت او با اسکپیپر به نیروی دریایی ملحق می شوند. او همپا با هوایماهای جنگی در آسمان مانور می دهد و به آرزوی همیشگی اش می رسد.

این تلاش اسکپیپر را هم قانع می کند تا مربی داستی شود. داستی از ارتفاع می ترسد و با این حال آموزش های مربی اش را جدی می گیرد. او حریفی مغرور به نام ریپسلینگر دارد که سه دوره برنده مسابقات شده و طبق همه کلیشه ها، داستی را که یک سمپاش است، مسخره می کند.

در دور اول رقابت ها، داستی آخر می شود. در دور بعدی هم او یکی از رقبای او را از خطر سقوط نجات می دهد و به همین دلیل باز آخر می شود.

در دور بعدی رقابت که هوایماها دسته جمعی به هند می روند (و در پرواز جمعی از روی کره زمین، از فراز ایران هم می گذرند) «ایشانی» هوایمایی که داستی عاشقش شده، به او توصیه می کند در هیمالیا در ارتفاع پایین پرواز کند و ریل قطار را دنبال کند. داستی مجبور می شود از تونل رد شود و با وجود اینکه اندکی آسیب می بیند، اما در نپال اول می شود.

در مرحله بعد که عبور از اقیانوس آرام است طرفداران

انیمیشن «هوایماها» محصولی از دیسنی است که سال پیش روانه سینماهای جهان شد و با اینکه نتوانست در اسکار و نزد منتقدان حرفه ای موفقیتی کسب کند ولی مخاطبان عادی به آن نمره A دادند.

فیلم انیمیشنی «هوایماها» با وجود این که محصولی از پیکسار نیست، اما داستان آن با همکاری پیکسار و جان لاستر رییس انیمیشن دیسنی که کارگردان انیمیشن «ماشین ها» بود، نوشته شد.

قسمت دوم این انیمیشن با عنوان «هوایماها: آتش و نجات» تابستان امسال به نمایش درآمد و میان منتقدان با استقبال خیلی بیشتری نسبت به قسمت اول آن روبه رو شد تا جایی که انتظار می رود قسمت سومی نیز بر این مجموعه پررنگ و لعاب ساخته شود.

کارگردان این فیلم کلی هال است و آن را بر مبنای داستانی از جان لاستر که با همکاری خودش - کلی هال - و جفری هاوارد نوشته شده بود، ساخت.

قسمت اول این انیمیشن که در ماه اگوست ۲۰۱۳ در آمریکا به نمایش درآمد با بودجه ۵۰ میلیون دلار ساخته شد و در نهایت با فروشی ۲۱۹ میلیون دلار در باکس آفیس جهانی، از لحاظ فروش موفق ظاهر شد. سهم مخاطبان آمریکایی از این بازار ۹۰ میلیون دلار بود.

شخصیت اصلی این انیمیشن «داستی» (خاکی) یک هوایمای کوچک سمپاش است که دین کوک در نقش او صحبت کرده است. اسکپیپر با صدای استیسی کیچ و اسپارکی با صدای دنی مان از دیگر شخصیت های اصلی این فیلم هستند.

قصه از کجا شروع شد؟

این انیمیشن به دنبال استقبال از انیمیشن «ماشین ها» جهان داستانی اش را در دنیای هوایماها خلق کرده است.

در حالی که در بسیاری از انیمیشن ها اشیاء می توانند در کنار انسان ها جان داشته باشند (مانند دیو و دلبر) اما در این انیمیشن دنیا، دنیای هوایماهاست؛ هر یک از آنها شخصیتی دارد و در دنیایی که خیر و شر خیلی در آن برجسته نشده، خط اصلی داستان بر مبنای تلاش «داستی» برای قهرمانی در مسابقات جهانی شکل می گیرد.

داستی یک هوایمای سمپاش است که در مزرعه ذرت کار می کند و دوست دارد عملیات آکروباتیک انجام دهد. آرزوی او شرکت در مسابقه است هر چند رییس و دوستانش این آرزوی او را خیلی جدی نمی گیرند.

یک هوایمای ناو جنگی گوشه گیر به نام اسکپیپر، کسی است که می تواند به داستی کمک کند تا در رقابت های اولیه شرکت در مسابقات نتیجه بهتری بگیرد اما او نمی پذیرد.

شرکت «داستی» در این رقابت از آنجا که جایی در میان هوایماهای پر قدرت ندارد، موجب تمسخر دیگران می شود و او در نهایت ششم می شود و نمی تواند به مرحله بعد برود اما روز بعد معلوم می شود که یکی از پنج فینالیست ها تقلب کرده بود و حالا داستی یکی از پنج هوایمای شرکت کننده در مسابقات است.



دنیای سیاسی هواپیماها

در روابط بین هواپیماها به نوعی روابط دنیای امروز نیز لحاظ شده است: داستی هواپیمایی هندی را دوست دارد و در جریان مسابقات به هواپیمای بریتانیایی کمک می کند. هواپیمای مکزیکی هم از این روابط بی نصیب نیست و وقتی داستی به شدت آسیب دیده هواپیماهای مکزیکی، کانادایی، بریتانیایی و سرانجام هندی به او کمک می کنند. آنها به دلیل رفتار دوستانه‌ای که داستی در طول رقابت‌ها بروز داده او را شایسته این حمایت می بینند.

البته نویسندگان قصه از بررسی تاریخی هم غافل نمی‌مانند و یادآوری می کنند که اسکیر در جنگ جهانی دوم رشادت زیادی کرده و در برابر ژاپنی‌ها مقاومت کرده است. او برای حمایت از دیگر هواپیماها وارد جنگی شد که در نهایت به خودش نیز آسیب زیادی وارد کرد.

منتقدان چه گفتند؟

جدای از تلاشی که در این انیمیشن برای تعیین جایگاه آمریکا در میان دیگر کشورها می شود، منتقدان آن را تکراری از انیمیشن «ماشین‌ها» نامیدند که تازه بخش های سالم ترش از آن جدا شده است.

در هر حال این انیمیشن ۹۱ دقیقه‌ای در سایت آی.ام.دی.بی. از سوی کاربران علاقه مند به سینما تنها امتیاز ۵,۷ از ۱۰ به دست آورده است.

«هواپیماها» نتوانست در جلب نظر منتقدان موفق ظاهر شود و در سایت منتقدان امتیاز میانگین آن ۴,۶ بود. بیشتر منتقدان این انیمیشن را مجموعه‌ای از رنگ‌ها، صداهای احمقانه و انیمیشنی تخت و یک دست نامیدند که می تواند مخاطبان جوان را جذب خود کند و البته موجب فروش بالای اسباب بازی هایی که بر مبنای این شخصیت‌ها شکل می گیرند، بشود.

با این حال جایگاه این انیمیشن در میان مخاطبان عام درجه A بوده است. برخی از منتقدان هم آن را با «ماشین‌ها» مقایسه کردند و به نوعی تکرار آن دانستند. منتقدان هالیوود رپورتر و ویرایتی با نگاهی منفی به فیلم نمره دادند و منتقد سایت «درپ» آن را متوسط ارزیابی کرد. با این حال این انیمیشن آنقدر موفق بود که دیسنی بلافاصله بازی آن را نیز روانه بازار کرد.

پاسخی برای مخاطبان کم سن دیسنی

با این حال نمی توان از نمایش جلوه‌های بصری زیباتر- در پهنه آسمان- گذشت و آن را نادیده گرفت. برخی از منتقدان نیز این انیمیشن را کپی فیلم «توربو» دانسته اند. داستی هم عاشق سرعت است و با دو مشکل روبه رو است: یکی آن که برای سریع رفتن ساخته نشده و دیگر آن که از ارتفاع می ترسد. این انیمیشن با الگوهایی که برای فیلم های خانوادگی وجود دارد، سعی می کند به مخاطبان کم سن و سال خود یادآوری کند که هر رویایی می تواند به واقعیت برسد و می توان مرحله به مرحله جلو رفت، فقط باید صداقت خودت را ثابت کنی و هر مرحله یک گام جلوتر بروی.

ضرب آهنگ سریع فیلم و این که جایی برای شخصیت پردازی باقی نمی گذارد نیز از نقاط منفی آن شمرده شده است. هر چند سوال هایی نیز وجود دارد از جمله این که: در دنیایی که آدم ها جایی ندارند و غذایی تولید نمی شود و مزرعه‌های وجود ندارد، ضرورت وجود هواپیمای سم پاش چیست؟



آرزوی رنگینی که به جنگ ختم شد / «بادی که می وزد» در تقبیح نظامی گری



هایاتو میازاکی استاد برجسته ژاپنی سال پیش و در آستانه ۷۵ سالگی اعلام کرد «باد می وزد» آخرین اثر انیمیشن او خواهد بود؛ فیلمی که همان سال نامزد دریافت اسکار شد و هر چند این رقابت را به «یخ زده» واگذار کرد، اما این ناکامی چیزی از ارزش هایش کم نکرد.

«باد می وزد» یازدهمین فیلم انیمیشن هایاتو میازاکی درباره زندگی پسری به نام جیرو هوریکوشی است که موفق می شود رویای بزرگش یعنی ساخت هواپیما را عملی کند و نامش را به عنوان یکی از معتبرترین مخترعان و طراحان هواپیما ثبت کند.

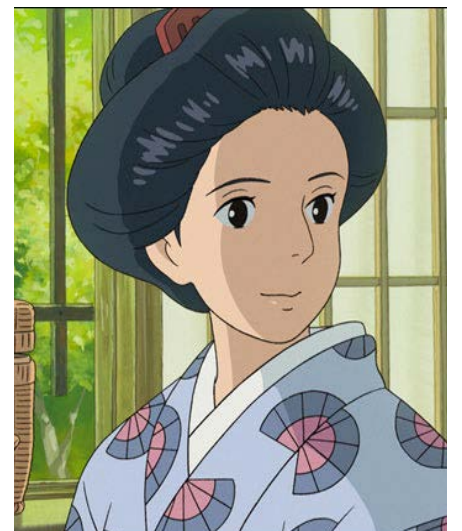
انیمیشن ۱۲۶ دقیقه ای «باد می وزد» که با بودجه ۳۰ میلیون دلاری ساخته شد، ۲۰ جولای ۲۰۱۳ به نمایش درآمد و در نهایت نزدیک به ۱۳۵ میلیون دلار در اکران داخلی و خارجی فروش کرد. فروش ۱۱۳ میلیون دلاری این انیمیشن در ژاپن آن را به پرفروش ترین فیلم سال ژاپن بدل کرد.

داستان از زمان جنگ جهانی اول و حدود سال های ۱۹۱۴ شروع می شود و ژاپنی را تصویر می کند که با امروز تفاوت زیادی دارد. بلایای طبیعی، رکود اقتصادی و بیکاری زندگی مردم را تحت تاثیر خود دارند و ژاپن هنوز وارد دنیای صنعتی امروزی نشده است.

«باد می وزد» بر اساس رمانی به همین نام از تاتسو هوری نویسنده، شاعر و مترجم قرن بیستم ژاپن شکل گرفت. او نام کتابش را از ژان پل والر، شاعر فرانسوی گرفته است: باد می وزد، ما باید زندگی را بیاماییم ... فیلمنامه این فیلم نوشته خود میازاکی کارگردان صاحب نام ژاپنی است.

این انیمیشن ترکیبی از تراژدی با رئالیسم جادویی است که تاریخ و آرزو را با هم ترکیب کرده است؛ شرح زندگی مردی که آرزو و رویایش ساخت هواپیماست، اما هواپیمایی می سازد که در جنگ ژاپن در طول جنگ جهانی دوم به کار می آید و موجب کشتار وسیعی از جمله در پلر هاربر می شود.

فیلم این موضوع را طرح می کند که با همه بزرگی رویاهای، اگر هدف درست انتخاب نشود، این آرزوها هستند که ناکام می مانند. فیلم با داستان ساده و سراسر خود پشتمند، عشق به خانواده، علم و دانش



و عشق به میهن را به نمایش می گذارد.

میازاکی استادی برای همیشه

هایاتو میازاکی از حدود ۳۰ سال پیش ساختن انیمیشن های بلند را شروع کرد و در ساخت انیمیشن هایش از نظر فرم و محتوا، چنان سبک مشخص و تثبیت شده ای را ارایه کرد که به عنوان یکی از کارگردان های مولف و بزرگ زنده دنیا شناخته می شود.

این اولین اثر میازاکی نیست که دیدگاه ضد جنگ او را نشان می دهد و او بیشتر مواقع جنگ جهانی و آثار و تبعات منفی اش را به شکل های مختلف در پس زمینه داستان هایش داشته است.

او در سال ۱۹۹۷، پس از ساخت فیلم «پرنسس مونونوکه» که از موفق ترین انیمیشن های آن زمان بود، مدتی از کارگردانی کناره گرفت تا راه استعدادهای جوان تر را سد نکند، اما سال ۲۰۰۱ دوباره به عرصه کارگردانی بازگشت و با فیلم «شهر اشباح» رکورد پرفروشترین فیلم های انیمیشن در سطح جهان را به خود اختصاص داد و جایزه خرس طلایی سال ۲۰۰۲ و اسکار ۲۰۰۳ را از آن خود کرد.

طرح موضوعی مناقشه برانگیز

«باد می وزد» برداشتی داستانی از زندگی جیرو هوریکوشی (با صدای جوزف گوردون لویت در دوبله انگلیسی) است. جوانی موضوع این فیلم است که همه عشقش را هواپیماها و جنگنده های هوایی تشکیل می دهند. انتخاب این موضوع و شخصیتی که به عنوان یکی از بزرگترین مهندسان هوا و فضا، موفق به ساخت جنگنده ای می شود که بندر پلر هاربر را با خاک یکسان می کند، برای فرد صلح طلب و جنگ ستیزی مثل میازاکی موضوع عجیبی بود و به همین دلیل با نمایش اولیه این فیلم، به ویژه در ژاپن او با انتقاد جدی منتقدان روبه رو شد.

منتقدان میازاکی از هر دو گروه چپ و راست ژاپن بودند؛ چپی ها ناراحت بودند که چهره انسانی خلاق موضوع فیلم قرار گرفته و دستاوردهایش منفی معرفی شده و

راستی ها با دفاع از ناسیونالیسم، احساس می کردند بار دیگر و این بار از سوی یک خودی برای جنگ آفرینی زیر سوال می روند.

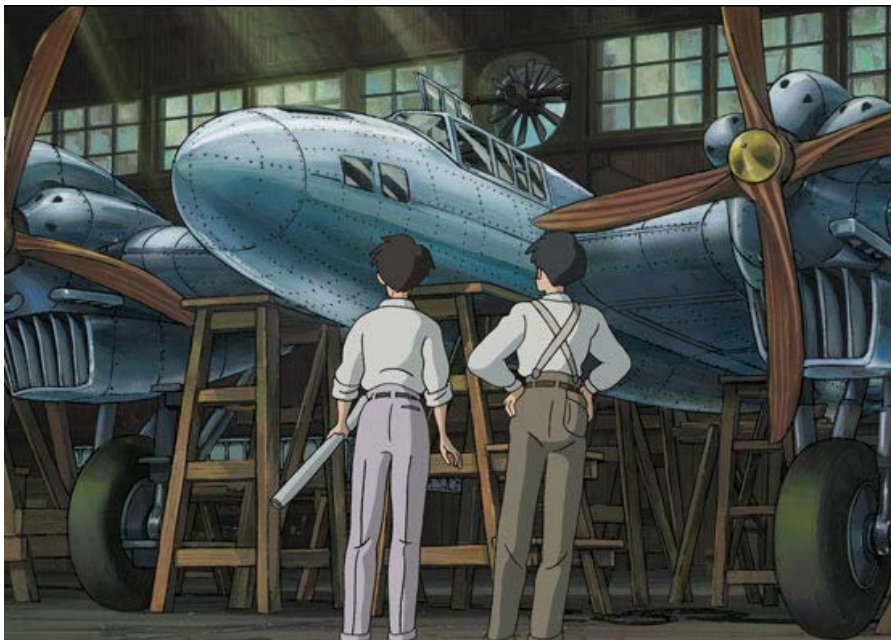
اما میازاکی با ساخت این فیلم قصد داشت سیاست های امروز ژاپن و جهان برای افزایش نظامی گری را زیر سوال ببرد.

خود او گفته جمله ای از هوریکوشی که می گوید: «همه کاری که می خواست انجام دهد، ساخت چیزهای زیبا بوده» عامل اصلی انتخاب این سوژه شده است و او در واقع فردی از خود گذشته را تصویر کرده که برای عملی شدن رویاهایش زندگی کرده، اما این رویاها در واقع جنونی بوده که باید افشایشان کرد. وقتی جنگ، زلزله، قحطی، آتش سوزی، حققان حکومتی و اجتماعی پشت سر هم بر زندگی هجوم می آورند، آیا رویا می تواند فقط رویا باشد؟

قصه از کجا شروع می شود

کودکی هوریکوشی (۱۹۰۳ تا ۱۹۸۲) در دوره جنگ جهانی اول می گذرد و او آرزویی جز پرواز در آسمان





ندارد. در این مسیر یک طراح هواپیمای ایتالیایی به نام جیانی کاپرونی، استادی است که گرچه تنها به تصورات او راه پیدا می‌کند، اما او را به جلو می‌برد و مشوق اوست. کاپرونی می‌گوید: هواپیماها فقط برای جنگیدن و یا پول درآوردن نیستند، آنها روباهایی زیبا هستند.

جیرو پا به جوانی که می‌گذارد به توکیو می‌رود تا در رشته هواپیماسازی تحصیل کند. او در طول این سفر و در سال ۱۹۲۳ با زلزله کانتو روبه‌رو می‌شود و در جریان این بحران دختر جوانی را ملاقات می‌کند که در زندگی اش یک نقطه عطف است. بعد از مدتی بی‌خبری و گم کردن یکدیگر، آنها دوباره به هم می‌رسند و کمی بعد ازدواج می‌کنند اما ناهوکو بیمار است و زمان زیادی برای زندگی ندارد.

جیرو برای کمپانی عظیم «میتسویی» کار می‌کند و هدفش این است که بهترین هواپیماهای ممکن را بسازد. او حالا مهندس جوانی است که در خدمت فاشیسم ژاپنی آن هم در آستانه جنگ جهانی قرار گرفته و اختراع کشته‌های چون هواپیمای بمب افکن، عامل ماندن در عالم رویا می‌شود. او دو هواپیمای جنگنده ای‌۵ام و ای‌۶ام زیرو را طراحی می‌کند که به عاملی در دست امپراتوری فاشیستی ژاپن در طول جنگ جهانی دوم بدل می‌شوند.

توفان آتشی که در اثر استفاده از این هواپیماها برپا می‌شود، یکی از سکناس‌های ماندگار این فیلم است. هدف او این نیست که سلاح یا دستگاهی برای جنگ بسازد؛ او می‌خواهد وسیله‌ای بی‌نقص تولید کند، اما دیگران چیزی را که برای جیرو یک نهایت است، در اختیار می‌گیرند و از آن به شیوه‌ای ناپسند استفاده می‌کنند.

یک انیمیشن تاثیر گذار

با این حال انیمیشن بودن این فیلم به معنی مناسب بودن آن برای کودکان نیست و گرچه از نظر محتوایی هیچ مشکلی برای کودکان ندارد، اما در این فیلم از حیوانات سخنگوی دوست داشتنی یا قطعه‌های موسیقی خبری نیست و در واقع فیلمی برای افسون کردن بالغ ترهاست.

این انیمیشن به سبک نقاشی دستی خلق شده؛

۲۰۱۴ شد، نامزد گلدن گلوب بهترین فیلم خارجی همان سال را کسب کرد و از نامزدهای شیر طلایی و نیز بود و بهترین انیمیشن سال ژاپن شناخته شد. هائو میازاکی برای «باد می‌وزد» جایزه بهترین فیلم انیمیشن را از جشنواره سینمایی تورنتو نیز دریافت کرد.

نقطه پایانی بر یک عمر خلاقیت

کمپانی فیلمسازی ژیبلی که خود میازاکی آن را بنیاد نهاده در جشنواره فیلم و نیز سال پیش و با نمایش این انیمیشن به عنوان آخرین فیلم او، اعلام کرد این آخرین فیلمی خواهد بود که از این کارگردان راهی پرده‌های نقره‌ای می‌شود. میازاکی در طول پنج دهه کار با ایساتو تاکاهاتا، استودیو ژیبلی را ایجاد کرد.

این استاد انیمیشن سازی که تاکنون سه بار نامزد اسکار شده و در سال ۲۰۱۱ آن را دریافت کرده، از جمله چهره‌های بین‌المللی است که امسال به عنوان عضو به آکادمی اسکار دعوت شد.

روشی که هر چند مدت هاست در صنعت انیمیشن به فراموشی سپرده شده اما یادآور این است که وقتی یک استاد این روش را به کار ببرد، چقدر می‌تواند تاثیرگذار باشد. پس زمینه‌های این فیلم مانند نقاشی‌هایی که توجه ویژه بر جزئیات آنها شده در خدمت تاثیر بصری فیلم هستند و شخصیت‌ها استادانه و بدون کوچکترین اشکالی ترسیم شده‌اند.

اما اینها موجب می‌شود نوجوانان نیز احتمالاً به اندازه پدر و مادرشان از دیدن تصاویر حیرت‌انگیزی که میازاکی با استفاده از سبک قدیمی‌اش خلق کرده، به وجد بیایند.

یک موفقیت جهانی

سال پیش انجمن منتقدان فیلم نیویورک هر چند در بسیاری از انتخاب‌هایش به عنوان بهترین‌های سال ۲۰۱۳ با انجمن ملی منتقدان توافق نداشت، اما هر دو گروه پذیرفتند «باد می‌وزد» ساخته هائو میازاکی ژاپنی بهترین فیلم انیمیشن سال است.

این فیلم که نامزد اسکار بهترین انیمیشن بلند سال

موش و خرس دست دوستی می دهند / «ارنست و سلستین» بارنگ و بوی شرقی

نه این که حاصل تلاش گروهی نظریه پرداز و فیلمنامه نویس باشد که با توجه به بازار فروش شکل گرفته است.

امروز دیگر کمتر استودیویی را می توان یافت که به دنبال خلق ابتکار در ساخت انیمیشن های دو بعدی باشد، اما به نظر می رسد در فرانسه هنوز این جسارت وجود دارد و «ارنست و سلستین» یکی از نمونه های آن است.

موفقیت جهانی

این انیمیشن به جز نامزدی در اسکار برای بهترین انیمیشن، نامزد ۶ جایزه «انی» (بزرگ ترین جایزه تخصصی انیمیشن) شد. در شصت و پنجمین دور جشنواره بین المللی فیلم کن هم در یکی از بخش های جنبی روی پرده رفت و نامزد سه جایزه شد که یکی از آنها را از آن خود کرد. به عنوان بهترین انیمیشن سال فرانسه و بلژیک انتخاب شد و جایزه سزار را به دست آورد.

حضور در جشنواره های کشورهای منطقه ما از جمله جشنواره بین المللی فیلم دبی و برگزیده شدن به عنوان فیلم منتخب تماشاگران هم از جمله افتخارات دیگر این فیلم است.

این فیلم در جشنواره بین المللی فیلم تورنتو و هنگ کنگ هم شرکت کرده است.

این انیمیشن ۸۰ دقیقه ای به کارگردانی استفان آبیئر، وینسنت پاتار و بنجامین زرنر، محصول فرانسه، بلژیک و لوکزامبورگ است.

نویسنده فیلمنامه دنیل پناک است که با اقتباس از نوشته های گابریله وینسنت، قصه فیلم را نوشته است. گروه کارگردانی چاشنی طنز تلخ بلژیکی را به فرمول فیلم اضافه کرده اند، اما فضای دو بعدی و موسیقی آرام، حال و هوای دیگری به فیلم داده اند.

در نسخه انگلیسی آن فارست ویتاکر و مکنزی فوی در دو نقش اصلی حرف زده اند در حالی که در نسخه اصلی (فرانسوی) لمبرت ویلسون در نقش ارنست و پائولین برونر در نقش سلستین صدایشنگی کرده اند. فیلم در فوریه ۲۰۱۴ در آمریکا به نمایش درآمد.

قصه از کجا شروع می شود؟

قصه از دشمنی شروع می شود. در دو جهان موازی یکی روی زمین که مکان زندگی خرس هاست و دیگری زیر زمین که محل زندگی موش ها است و آنها مشغول زندگی روزانه خود هستند. موش ها دارند خرید می کنند، سوار آسانسور می شوند و تاکسی می گیرند و یکی از آنها، یک موش کوچک به نام سلستین هم در یتیم خانه درس می خواند. درس امروز او بر مساله دشمنی خرس ها با موش ها تکیه دارد و این که موش یک لقمه چپ خرس محسوب می شود.



این انیمیشن «ارنست و سلستین» یک پیام روشن دارد: دوستی. ولی در دنیایی که موش ها و خرس ها در دو جهان متفاوت و موازی زندگی می کنند و در حالی که موش ها غذای خرس ها محسوب می شوند دوستی یک موش کوچک و یک خرس بزرگ به این سادگی ها نیست.

ساخت انیمیشن یکی از راه های امروزی برای پیشبرد اهداف فرهنگی در میان کودکان، نوجوانان و خانواده هاست. انیمیشن ها هر چند دیروز سعی می کردند جذاب و مهربان باشند اما امروز پرانرژی و گاه حتی خشن هستند، اما از نظر محتوا، بیشتر آنها به نوعی بیان کننده نظریه های غالب در زمینه قدرت هستند به همین دلیل شناخت آنها، نقاط قوت و ضعف و در عین حال بررسی سبک کار، موضوع داستانی و پیام آنها، می تواند به شناخت روش های پیشبرد نظریه های قدرت در جهان امروز کمک کند؛ حداقل این که کمک می کند تا مخاطبانی آسان پذیر و سهل الوصول باشیم و از ابزارهای امروز در روش های خود بهره ببریم.

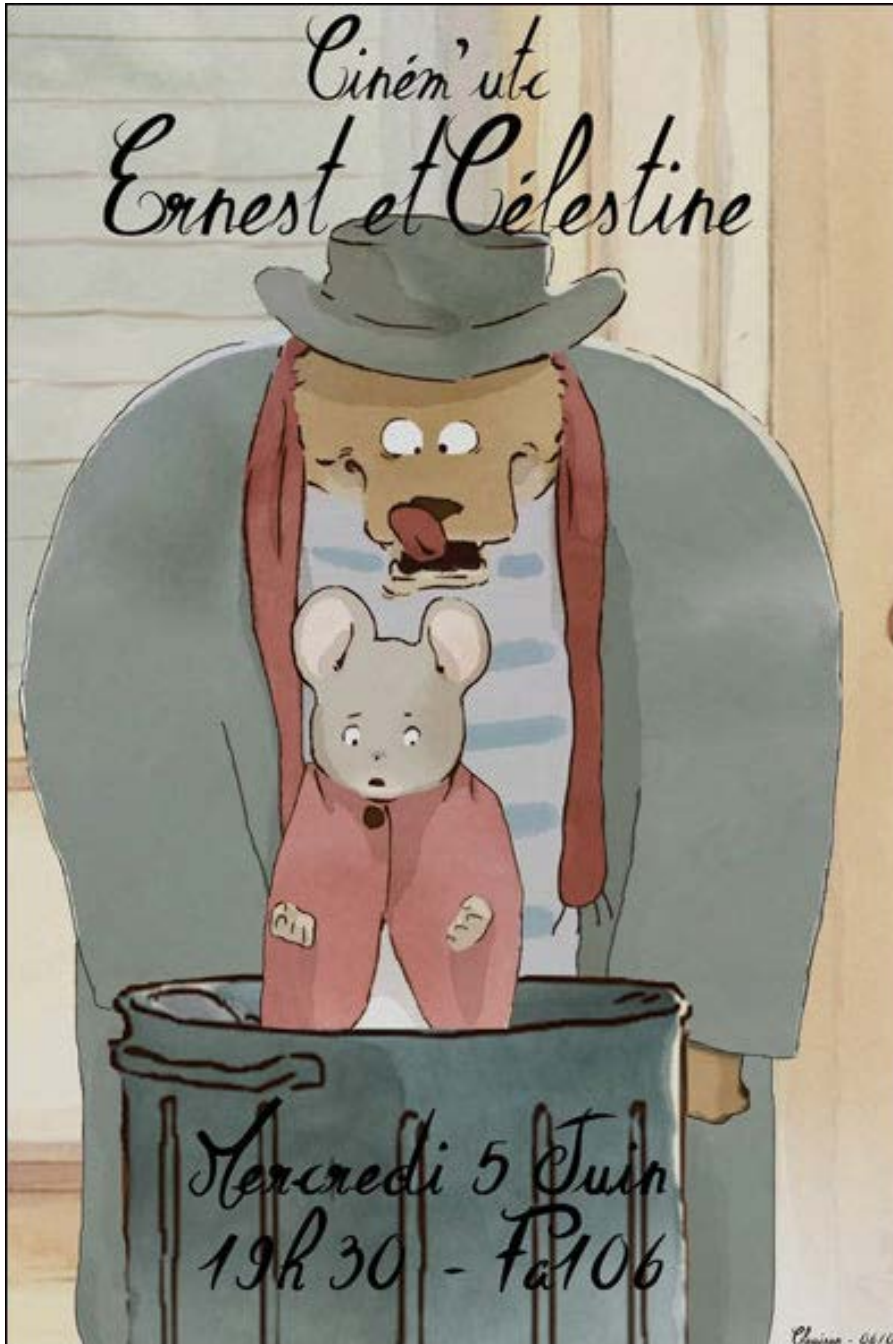
این انیمیشن فرانسوی «ارنست و سلستین» که یکی از انیمیشن های خارجی راه یافته به اسکار سال ۲۰۱۴ بود، موفقیت های زیادی در جهان کسب کرده و هر چند موفق به کسب اسکار نشد و این رقابت را به «بیخ زده» آمریکایی واگذار کرد، اما به عنوان یکی از فیلم های بخش رقابت اصلی فستیوال جهانی فیلم انیمیشن جهان یعنی فستیوال انیمافست زاگرب در سال ۲۰۱۳ انتخاب

شد و فیلم افتتاحیه این بخش بود. این انیمیشن یکی از آن محصولات است که ثابت می کند فقط پیکسار نیست که می تواند انیمیشن های تاثیر گذار و متفاوت بسازد بلکه در گوشه و کنار جهان هنوز هستند استودیوهایی که با بودجه کم و با تکنولوژی ساده، بدون بهره گرفتن از جبار و جنجال ستاره های میلیونی و استفاده از شیوه های سه بعدی و غیره، باز هم می توانند انیمیشنی بسازند که تایید منتقدان و تماشاگران را به دست بیاورد.

انیمیشن «ارنست و سلستین» دقیقاً ابزار وجود سینما فرانسه در برابر آمریکاست. فرانسوی ها تلاش کرده اند با این انیمیشن از توانایی های هنری خودشان در برابر قدرت بازار و توانایی های تکنولوژیکی هالیوود دفاع کنند و در این زمینه موفق هم بوده اند.

آنها بار دیگر بر آوانگارد بودن خودشان پافشاری کرده اند و با انیمیشنی که از نظر فنی بسیار هنرمندانه است، موضوعی ساده را که بر دوستی تکیه دارد، به جای موضوع های پر حادثه هالیوودی انتخاب کرده اند؛ موضوعی که مستقیم از دل کتاب های کودک فرانسوی که در نیمه اول قرن بیستم در فرانسه منتشر شده، شکل گرفته





در این انیمیشن انسان‌ها جایی ندارند و شخصیت‌های دو دنیا را خرس‌ها و موش‌ها تشکیل می‌دهند. سلسنتین شک دارد که داستان دشمنی موش و خرس کاملاً درست باشد، او که عاشق نقاشی است، مجبور است دندان پزشکی بخواند و برای این کار باید به بالای زمین برود تا بتواند دندان‌های افتاده خرس‌ها را از زیر بالش‌هایشان جمع کند. او دندان یک بچه خرس را می‌دزد اما اعضای خانواده متوجه می‌شوند و او در حین فرار از پنجره خانه درون یک سطل زباله می‌افتد و زندانی می‌شود.

صبح روز بعد یک خرس بیکار و گرسنه که اسمش ارنست است، سلسنتین را پیدا می‌کند و می‌خواهد او را بخورد. سلسنتین می‌تواند ارنست را مجاب کند تا او را نخورد. استدلال او سراسر است:

«فکر می‌کنی خوردن موشی مثل من سیرت می‌کند؟ من فقط پوست و استخوانم و اینکه برا سلامتی بدنه که چیزی رو از تو سطل زباله پیدا کنی و بخوری. تو که باور نمی‌کنی چقدر بیماری تو این چیزها هست مثل آنفولانزا، تیفوس، وبا، بیماری‌های کبیدی و... می‌خواهی هر چی بیماری اینجاست رو بگیری؟!»

در عوض سلسنتین انباری پر از غذا را به ارنست نشان می‌دهد.

سلسنتین به جهان موش‌ها بازمی‌گردد و ماموریت پیدا می‌کند که دوباره به جهان خرس‌ها برود و دندان‌های بیشتری جمع کند. این بار او متوجه دستگیر شدن ارنست می‌شود و به او کمک می‌کند تا از دست پلیس فرار کند. ارنست هم در مقابل به او کمک می‌کند تا دندان‌های مغازه دندان فروشی را بدزدد و آن‌ها را به جهان موش‌ها ببرد. اینجاست که موش‌ها متوجه حضور ارنست می‌شوند و موش‌های پلیس ارنست و سلسنتین را دنبال می‌کنند و در حال فرار در جهان خرس‌ها توسط خرس‌های پلیس تعقیب می‌شوند. در پایان داستان ارنست و سلسنتین توسط پلیس دستگیر و از هم دور می‌شوند. از ارنست جای سلسنتین را می‌پرسند و از سلسنتین جای ارنست را اما هیچ یک به دلیل علاقه‌ای که به هم پیدا کرده‌اند جای همدیگر را به پلیس‌ها نشان نمی‌دهند در نهایت سلسنتین توسط خرس‌ها و ارنست توسط موش‌ها دستگیر می‌شوند. سلسنتین و ارنست در دادگاه از خود دفاع می‌کنند. وقتی ساختمان دادگاه‌ها در دو جهان (جهان خرس‌ها - جهان موش‌ها) آتش می‌گیرند همه به غیر از سلسنتین و ارنست دادگاه‌ها را بدون کمک به قاضی‌ها ترک می‌





مقایسه‌ای با دنیای شرق

این فیلم برخلاف برخی انیمیشن‌های هالیوودی و غربی، جهانی شرقی دارد و داستانش بر پایه مهر و دوستی و پرهیز از حرص و طمع و قضاوت‌های بی‌اساس شکل گرفته است؛ مفاهیمی که رنگ و بوی شرقی دارند و بارها در انیمیشن‌های ایرانی نیز تکرار شده‌اند. این اثر اقتباسی حال و هوای انیمیشن‌های دهه‌های گذشته را دارد که پیام‌های انسانی خود را به کودکان منتقل می‌کردند. در حالی انیمیشن‌های خارجی در ایران دوبله و در شبکه‌های رسمی کشور پخش می‌شوند که جای آثاری از این دست خالی است.

از دیگر نکات قابل توجه این است که فرانسوی‌ها نگاهی جدی به داشته‌های ادبی خود دارند و با اقتباس از یک مجموعه کتاب این انیمیشن را ساخته‌اند که این موضوع یادآوری می‌کند چقدر ادبیات می‌تواند منبع مهمی برای فیلم‌ها باشد و با توجه به اینکه ادبیات ایران نیز سرشار از کتاب‌ها و داستان‌های قابل اقتباس است این امر می‌تواند یک یادآوری جدی برای فیلمسازان ایرانی نیز باشد.

از سوی دیگر لازم است به این نکته اشاره شود که الگوی دوستی دو موجود از دو جهان متفاوت و بعضاً متضاد بارها در انیمیشن‌های مختلف تکرار شده ولی در برخی الگوها این رودررویی در قالب دشمنی‌ها و تعقیب و گریزها بوده که نمونه آن تام و جری است و در برخی دیگر سعی شده وجهه دوستی و محبت پررنگ شود.

داستانی انسانی از دوستی دو دشمن بعید، موشی که سرانجام به هماهنگی با یک خرس می‌رسد. به همین دلیل منتقدان این فیلم را پیام‌آور دوستی نامیده‌اند.

این فیلم جایزه بزرگ انجمن منتقدان بلژیک را برده و از سوی انجمن منتقدان فیلم لس‌آنجلس به عنوان بهترین فیلم انیمیشن انتخاب شده است.

در عین حال طراحی و سبک انیمیشن بخش مهمی از موفقیت فیلم را می‌سازد. شخصیت‌هایی که با دست کشیده شده‌اند از نظر طراحی خیلی مو به مو کشیده نشده‌اند، تا همان حالت خیال‌گونه به مخاطب ارائه شود. اما از نظر تنظیمات رنگی که بسیار ملایم اما غنی هستند، کاری شبیه آبرنگ و در نهایت لطافت ارائه شده است.

در سایت راجر ایبرت این انیمیشن امتیاز ۳٫۵ از ۴ را دریافت کرده است.

نگاهی به کتاب‌های منبع فیلم

این انیمیشن با استفاده از داستان‌های یک مجموعه کتاب کودک نوشته گابریله وینسنت (۱۹۲۹-۲۰۰۰) خلق شده است. کتاب‌های این مجموعه شامل داستان‌های ساده‌ای برای کودکان هستند که موضوع‌هایی مثل «سلسنتین و ارنست در پیک نیک» و «...را دربر می‌گیرند. تصویرگری وینسنت برای این کتاب‌ها فوق‌العاده است و با خطوطی ظریف و رنگ‌هایی سرد با لبه‌هایی که تار می‌شوند، توجه را بر حیوانات متمرکز می‌کند.

کنند. این دو موفق می‌شوند موش قاضی و خرس قاضی را نجات دهند و ثابت کنند که شایستگی توجه ویژه‌ای را دارند.

زندگی در این دو دنیا مثل دنیای انسان هاست. بعضی‌ها منفی باف هستند؛ مثل آموزگار یتیم‌خانه، بعضی روحیه هنری دارند مثل سلسنتین و برخی حریص و پول‌پرست هستند مثل خانواده‌ای در دنیای خرس‌ها که پدر در مغازه‌اش شیرینی می‌فروشد تا دندان‌های بچه‌ها خراب شود و مادر خانواده به آنهایی که دندان خود را از دست داده‌اند، دندان می‌فروشد.

سلسنتین و ارنست هم به نوعی تحت تأثیر همین فشار زندگی هستند. سلسنتین می‌گوید: «اونا نمی‌خوان من نقاشی بکشم، می‌خوان دندانم پز شک بشم» و ارنست ضمن همدردی با سلسنتین می‌گوید: «می‌فهمم چی میگی. منم می‌خواستم بازیگر بشم، موسیقی‌دان و داستان‌گو ولی اونا می‌خواستن من قاضی بشم».

نقد فیلم

با وجود همه جذابیت‌ها و لطافت‌های بصری، داستان فیلم باز هم قابل حدس و شاید شعاری به نظر می‌رسد. از زمانی که ارنست به چنگ موش‌ها می‌افتد و از زمان زندانی شدن سلسنتین توسط خرس‌ها و به‌ویژه در طی محاکمه جداگانه ارنست و سلسنتین، فیلم دچار نمادهایی تکراری می‌شود و رسیدن به یک دوستی ساده، از مسیری هیجانی که مستلزم قهرمانی است، ممکن می‌شود.

داستان «ارنست و سلسنتین» برگرفته از کتابی با همین نام به قلم گابریله ونسان روایت دوستی غیرمعمول یک خرس با نام ارنست و یک موش با نام سلسنتین است. بنجامین رنر، کارگردان «ارنست و سلسنتین» درباره علل موفقیت اثرش می‌گوید: معتقدم کتابی برای اقتباس انتخاب می‌شود که شخصاً با آن ارتباط برقرار کنیم. من با کتاب گابریله ونسان این ارتباط را برقرار کردم. البته تفسیر و تعبیر، شخصی است. ولی نکته‌ای بسیاری در کارش بود که دوست داشتم؛ طراحی تمیز و خالصش، با خطوط کم ولی در عین حال بسیار غنی و با احساس.

این فیلم که در جذب نظر منتقدان موفق عمل کرده اولین انیمیشنی شد که جایزه ماگريت بهترین فیلم را برد.

گفته شده که ۹۸ درصد منتقدان فیلم را تازه و جذاب خوانده‌اند و از ۴۶ نقد، موفق به کسب امتیاز ۸٫۴ از ۱۰ امتیاز شده است.

اندرو چان از منتقدان استرالیایی درباره این فیلم نوشته است:



«نغمه دریا»: شاعرانه‌ای به دور از فرمول‌های آمریکایی



«نغمه دریا» انیمیشنی که تا مرحله نهایی اسکار هم بالا آمد، اثری است که برای اجتناب از فرمول‌های سینمای هالیوود و غرب حتی از خبر سرمایه‌گذار آمریکایی هم گذشت. «نغمه دریا» یک انیمیشن فانتزی محصول ایرلند است که توسط تام مور کارگردانی شده است. این انیمیشن به شیوه دستی و با الهام از نقاشی‌های آبرنگ پل هنری کشیده شده و نخستین بار در جشنواره بین‌المللی فیلم تورنتو در سال ۲۰۱۴ به نمایش عمومی درآمده است.

داستان این فیلم بر یک ماجرای اساطیری فریبنده که ریشه در فرهنگ شگرف فولکلور ایرلندی دارد، متمرکز است و قدرتمندانه از احترام از دست رفته برای حفظ توازن طبیعت با از دست دادن سنت‌های قدیمی در جامعه مدرن صحبت می‌کند.

تام مور کارگردان این اثر که پیش از این برای «راز کِلز» هم موفق به نامزدی اسکار شده بود، بار دیگر در انیمیشن «نغمه دریا» یک تجربه مجذوب‌کننده پر زرق و برق و مجلل از روایت یک فانتزی در ناب‌ترین و بهترین فرم و شکل ممکن را ارائه می‌کند.

کارگردان با همکاری ویلیام کالینز به عنوان نویسنده فیلمنامه به مدت چهار سال کار کردند تا به اتفاق هم در داستان تجدیدنظر و متن اولیه را بازنویسی کنند.

این انیمیشن با الهام از داستان اساطیری سلکی‌ها ساخته شده که ریشه در فرهنگ فولکلور ایرلند دارد. بر این اساس سلکی‌ها موجوداتی نیمه انسان نیمه فوک دریایی هستند. فوک‌های دریایی با رسیدن به خشکی به انسان تبدیل می‌شوند اما روزی آخرین سلکی تصمیم می‌گیرد برای همیشه به دریا بازگردد.

دستاوردهای «نغمه دریا»

این انیمیشن به تهیه‌کنندگی کارتون سالون هم به عنوان یکی از ۲۰ انیمیشن فهرست اولیه نامزدهای دریافت اسکار در بخش بهترین انیمیشن سال ۲۰۱۴ انتخاب شد و هم به فهرست نهایی این رقابت راه یافت. «نغمه دریا» جایزه ویژه هیأت داوران جشنواره بین‌المللی سینمای انیمیشن فرانسه را به دست آورد و گرچه در ۷ بخش چهل و دومین جوایز آنی در سال ۲۰۱۴ نامزد شد، اما هیچ یک از جوایز را کسب نکرد.

این انیمیشن به موفقیت‌هایش در سال ۲۰۱۵ نیز ادامه

زندگی می‌کنند. اگر چه بن ۱۰ ساله از مسئولیتش به عنوان برادر بزرگتر به خوبی آگاه است، اما از اینکه خواهرش که چهار سال دارد در نهایت یک کلمه حرف نمی‌زند ناامید است.

روزی سائورس یک فلوت صدفی که متعلق به مادرش بوده پیدا می‌کند، موسیقی مسحورکننده‌ای که این صدف ایجاد می‌کند هم یک وسیله ارتباطی است و هم کلیدی برای یک راز عمیق جادویی که ریشه در گذشته مادر آنها دارد. بعد از اینکه آنها می‌روند تا با مادر بزرگ خود در شهر زندگی کنند، سائورس و بن باید تلاش کنند که راه خانه‌شان را پیدا کنند.

بن به زودی متوجه می‌شود که خواهرش دارای قدرتی است که می‌تواند آنها را به قلب یک داستان قدیمی که قبلاً مادرشان تعریف کرده بود، اما برای زنده کردن این داستان او باید اول صدایش را پیدا کند و بر عمیق‌ترین ترس‌های خود غلبه کند.

شخصیت‌ها

بن: در سال ۱۹۸۷ بن ۱۰ ساله است. او عاشق آثار کمیک است و می‌خواهد به خواهرش کمک کند تا با دنیا ارتباط برقرار کند.

سائورس: این دختر ۴ ساله با ظاهری مهربان هرگز حرف نزده است. او همه تلاشش را می‌کند تا برادرش همیشه متوجه او باشد. این خواهر و برادر با کمک هم باید جهان پریان را نجات دهند. او می‌تواند به یک فوک تبدیل شود و همراه برادرش به سفری ماجراجویانه برود تا بتوانند روح جهان و سایر موجودات جادویی را که مثل او هستند نجات دهند.

کانر: پدر این دو بچه، محافظ فانوس دریایی است. گذر ایام او را به مردی تلخ بدل کرده که در زندگی به چیزی امیدوار نیست، تنها دختر کوچکش می‌تواند لبخند را به لب او بیاورد.

برونا: مادر خانواده زندگی رازآمیزی در ارتباط با اسطوره‌ها دارد و دانش او چیزی است که بن امیدوار است تا بتواند از آن برای درک همه آنچه او می‌دانست استفاده کند.

داد و نامزد بهترین فیلم بلند انیمیشن از چهارمین جوایز سزار فرانسه شد و جایزه نوزدهمین دور جوایز ستلایت را نیز به عنوان بهترین انیمیشن دریافت کرد.

این انیمیشن اولین اکران خود را در ماه سپتامبر و در جشنواره فیلم تورنتو تجربه کرد. اکران عمومی این فیلم در کانادا در ماه دسامبر صورت گرفت و تاکنون در فرانسه، بلژیک و دانمارک به نمایش درآمده است. تابستان ۲۰۱۵ ایرلند و بریتانیا میزبان این فیلم خواهند بود.

با وجود داشتن یک سرمایه‌گذار در آمریکا، مور از تبدیل این انیمیشن به یک کار کم‌دی که مورد پسند مخاطب آمریکایی قرار بگیرد خودداری و بر حفظ مدل اروپایی کار تاکید کرد به همین دلیل به قول خودش به گردباد تولید مشترک بین پنج کشور وارد شد و از سرمایه‌گذار آمریکایی گذشت.

قصه از کجا شروع شد؟

بن و سائورس خواهر و برادری هستند که در یک فانوس دریایی کنار دریا با پدر خود که سال‌هاست به علت از دست دادن همسرش غمگین و پریشان است،





تلفیقی از یک داستان اساطیری و یک داستان مدرن

تام مور کارگردان این فیلم می‌گوید بعد از ساختن «راز کلز» به ساخت یک فیلم مرتبط با افسانه‌ها فکر می‌کرد تا اینکه در تعطیلات با پسر ده ساله‌اش در سواحل غرب ایرلند یک سری فوک دریایی دید که توسط ماهیگیران در ساحل کشته شده بودند. خانمی که مالک کلیه‌ای در ساحل بود، گفت ۵۰ سال پیش کسی با فوک‌ها این کار را نمی‌کرد چون مردم اعتقاد داشتند که آنها سلکی‌هایی هستند که به خشکی پناه آورده‌اند.

در واقع ماجرای سلکی‌ها در داستان‌های عامه ایرلندی که روح کسانی که در دریا مرده یا گم شده بودند به خشکی می‌رسانند، بن مایه این قصه شد.

مور می‌گوید: این داستان قدیمی که بخشی مهمی از فرهنگ ما بود نه تنها می‌تواند برای گردشگران جذاب باشد، بلکه به عنوان بخش ارزشمندی از فرهنگ ما می‌تواند به حفاظت از محیط زیست و حتی روابط ما با یکدیگر کمک کند. با وجود اینکه داستان مملو از سحر و جادوست اما می‌تواند روشنگری برای یک جامعه کوچک و راهی برای درک بهتر جهان باشد. او که اعتقاد دارد افسانه‌ها و داستان‌های پریان معمولاً ناراحت کننده و مالیخولیایی هستند، با همکاری ویل کالینز فیلمنامه نویسی که با او کار می‌کرد، تلاش کردند تا از این سطح فراتر بروند و با پیوند قصه با دنیای مدرن، گامی به جلو بردارند.

کیفیت تکنیکی انیمیشن

الگوی کارگردان برای شکل گرفتن این انیمیشن فضایی کار شده با آبرنگ با الهام از کارهای پل هنری نقاش مشهور بود.

آدرین مریگو کارگردان هنری فیلم نیز کاملاً توانایی این را داشت که نورهای متمایزی را که در ایرلند وجود دارد وارد این کار کند. وی که اصالتاً فرانسوی است اما سال‌ها در ایرلند زندگی کرده، از انیمیشن «راز کلز» با مور همکاری کرده است. تجربیاتی که او از عکاسی و تصویرسازی داشت نیز کمک کرد تا فضایی متفاوت شکل بگیرد.

به گفته مور که عاشق آثار میازاکی است، منبع الهام او برای ساخت «نغمه دریا» انیمیشن «همسایه من توتورو» بود: سراسر درد و رنج و غم و ناراحتی، اما ما می‌خواستیم فراتر از آن برویم.

کارگردان که خودش نقاشی کشیدن را دوست دارد، می‌گوید همین عاملی شد که وارد موضوع سه بعدی نشود و به شیوه گرافیک کامپیوتری فیلم نسازد. تلاش هنری این انیمیشن بر این متمرکز است تا چشم‌اندازها و مناظر طبیعی ایرلند را در مرکز فیلم قرار دهد. تحقیقاتی هم در زمینه حجاری و نقاشی روی دیواره‌های غار و سنگ‌های دوران پیش از سلتیک، به نحوه شکل گرفتن تصاویر کمک کرد.

در واقع تک تک فریم‌های این فیلم که مخاطب را یاد نقاشی‌های آبرنگی روستایی می‌اندازند، یک کیفیت هنرمندانه خاص در خود دارند. از دریا گرفته تا شهر، جنگل و دنیای زیرزمینی خارق‌العاده این فیلم، مقدار جزئیاتی که در ساخت تک تک موجودات و فضای آن استفاده شده نفس گیر است. از هیچ چیز دریغ نشده است. نحوه برخورد آن‌ها تا حدی دقیق بوده که حتی تمامی برج‌های ارتباطی فیلم هم یک نوع طراحی خاص خود را دارند. انیمیشن این فیلم که از طراحی‌های کامپیوتری به دست نیامده، یک احساس زیبایی‌شناسانه بصری دارد که به نظر می‌رسد متعلق به این دنیا نیست.

منتقدان چه گفتند

این فیلم در وبسایت نقد راتن تومیتوز موفق به کسب امتیاز فوق‌العاده ۹۸ درصد از میان ۳۰ نقد مختلف شد و در وبسایت متاکریتیک هم از میان ۲۲ نقد مختلف موفق به کسب امتیاز ۸۵ از ۱۰۰ شد.

فیلم از همان اول با نقدهای به شدت مثبت روبه‌رو شد. مرور برخی از این نقدها به درک فیلم کمک می‌کند.

نقد تاد براون موسس و سردبیر «تویج فیلم»

«نغمه دریا» داستانی است که کارهای هنری فوق‌العاده زیبا را با شخصیت‌های مختلف و همچنین ریشه‌های عمیق اما طبیعی داستان‌های محلی و جادو همراه می‌کند و یک کیفیت تضمین شده و ابدی در خود دارد. از آن نوع داستان‌هاست که احساس می‌کنید همیشه در مکانی برای خود وجود داشته و تا حالا منتظر بوده که برای همه تعریف شود.

نقد پیتر دبروژ از ورایتی

تام مور انیماتور ایرلندی با فیلم «نغمه دریا» جای خود را به عنوان محافظ فرهنگ سلتیک و آثار کارتونی کلاسیک مستحکم‌تر می‌کند. با فیلمی که بعد از «راز کلز» (که سال ۲۰۱۰ به طور تعجب‌آوری نامزد دریافت جایزه اسکار شده بود) ساخته شده و مور سبک طراحی با دست را به طرز حیرت‌انگیزی به یک داستان دیگر که از افسانه‌های ایرلندی الهام گرفته پیوند می‌زند؛ اما این بار او رشته جادویی خود را در پیش‌زمینه یک داستان امروزی می‌تابد و در عین حال برای مرجع‌های بصری خود، بیشتر و بیشتر وارد نقاشی‌های سنگی باستانی ایرلند می‌شود.

در حالیکه کارتون‌های آمریکایی شدیداً بر پایه داستان و شخصیت جلو می‌روند، آثار مور در درجات مختلف دیگری

نیز عمل می‌کند و از تماشاچیان انیمیشن که پیش از این چند فرمول برای تماشای فیلم یاد گرفتند می‌خواهد تا ذهن خود را نسبت به تجربه‌های شاعرانه‌تر باز کنند. با این وجود، هسته احساسی فیلم خیلی هم با یک فیلم احساسی که توسط استودیوهای بزرگ ساخته شده باشد - مثل «شجاع» - متفاوت نیست. داستان درباره شخصیت مادرانه گمشده‌ای است که نیم انسان و نیم سیل (فوک دریایی) است و یک شب درون موج‌ها ناپدید می‌شود و همسر و دو فرزندش را با سوال‌های بی‌پاسخ بسیاری رها می‌کند.

با توجه به مسیر غیرمستقیمی که برادر بزرگتر یعنی بن (با صدای دیوید راوله) و خواهر کوچکتر ساکتش یعنی سائوریس برای آشکار کردن این راز خانوادگی پیش رو می‌گیرند، مور و ویل کالینز همراه فیلمنامه‌نویسش به نظر می‌رسد که می‌خواهند آن قالب ساده‌گرای جوزف کمپبلی که بسیاری از کارتون‌های غربی از آن پیروی می‌کنند رد کنند.

ایده اصلی این نیست که یک افسانه محلی را تبدیل به یک فرمول راحت دیزنی بکنند، بلکه می‌خواهند سبک درست انیمیشنی را پیدا کنند که می‌تواند از طریق آن سنت‌های روایتی فرهنگی خود را انتقال دهند. این انحرافها از هنجارهای معمولی، تجربه تماشای فیلم را خاص می‌کنند و در عین حال شخصیت‌های بامزه و تا حدودی ساده‌گرا از این مساله اطمینان حاصل می‌کنند که تماشاچیان جوان هم می‌توانند از تماشای آن لذت ببرند.

نقد کارلوس آگویلار از ایندی‌وایر

تماشای «نغمه دریا» آشکارا نشان می‌دهد که این فیلم یکی از زیباترین انیمیشن‌هایی است که تا به حال ساخته شده و الماسی است که پر از جادوی اطمینان بخش و تأثیرگذار است.

اثر جدید تام مور نوع خاص و معجزه‌آسایی از کیمیا انیمیشنی است. انگار که در پتویی که از رویاهای جادویی حیرتانگیز بافته شده پیچیده شده باشید. تجربه تماشای این فیلم خارق‌العاده است و فانتزی را در پاک‌ترین حالت خود نمایان می‌سازد. کمپانی کارتون سالون بار دیگر داستان‌های محلی ایرلندی را به نحوی بازسازی کرده که به طرز غیرقابل تصویری جذب‌کننده است و نمی‌توان تسلیم زیبایی آن نشد.

«نغمه دریا» که پر از گرمای کلاسیک است، ساخته شده تا به همه یادآوری کند چرا انیمیشنی که تا این حد خارق‌العاده ساخته می‌شود، وسیله‌ای بسیار زیباست. رنگ، فرم و حرکت سیال با سبکی فراموش‌نشده‌ای به خدمت داستانی گیرا درآمده‌اند.

فضای آثیری فیلم بخش مهمی از قدرتش را مدیون موسیقی خاطره‌انگیز برونو کولیس است. موسیقی او پلی بین دو جهان می‌سازد و طنینی زیبا و اسرارآمیز به آن اضافه می‌کند.

در همین راستا، کار درخشان نورپردازی که سازندگان انیمیشن انجام داده‌اند قابل ستایش است. کار فیلمبرداری آنها از هر نظر ظریف و روشن است. آنها با هنر خود روشن و خاموش شدن دریا را با شدتی غیرطبیعی و با شخصیت‌های دوست‌داشتنی که زندگی پر درخششی دارند، ممکن کرده‌اند.

بخش‌های روایتی فیلم توسط ویلیام کالینز نوشته شده‌اند و موضوع‌های کاملاً جذاب را در پیوند با اساطیر بیان می‌کنند. در حالی که بزرگسالان ممکن است رنج‌ارایی شده در آن را بیشتر درک کنند، کودکان بیشتر با بخش امیدوارانه آن ارتباط برقرار می‌کنند. ارتباط مجدد با ریشه‌ها و تجلیل از ارزش‌های شجاعت و فداکاری، موضوع‌های برجسته فیلم هستند.

با وجود این که تنها دو فیلم بلند انیمیشن در کارنامه تام مور وجود دارد، اما کاملاً محرز است که در چند سال آینده و خیلی پیشتر از آنکه دیر شود، می‌توانیم او را در جایگاهی قرار دهیم که اکنون میزبانی کارتون‌بزرگ ژاپنی را قرار می‌دهیم.

اینجا استاد جدیدی از انیمیشن حضور دارد که به روش خودش در حال تبدیل شدن به چهره‌های افسانه‌ای و برجسته است.

مور این قدرت را دارد تا ما را به سفری به دنیای فولکلور ایرلند ببرد، سفری که در واقع شبیه هیچ چیز دیگری که پیش از این دیده شده، نیست؛ داستان‌های کهن از افتخار، شجاعت و ارزش‌های خانواده که با قدرت از طریق طراحی‌های رویاگونه، منتقل می‌شوند.

با تماشای «نغمه دریا» به راحتی می‌توان گفت یکی از زیباترین تجربه‌های فیلم انیمیشن که تاکنون وجود داشته، به دست می‌آید؛ گوهری درخشان با هیبتی الهام بخش در آمیزه‌ای از سحر و جادویی جذاب.



«ریو ۲» کارناوالی خوش آب و رنگ در دل جنگل‌های آمازون



یکی از انیمیشن‌های خوش و آب و رنگ سال ۲۰۱۴ «ریو ۲» است که در آن پرنده‌های شاد و بامزه آبی رنگ داستانی موزیکال را درباره کانون خانواده، زندگی مدرن و سنتی و حفظ محیط زیست رقم می‌زنند.

فیلم انیمیشن «ریو ۲» یکی از انیمیشن‌های موفق سال ۲۰۱۴ است که در ماه مارس (فروردین) راهی پرده‌های نقره‌ای شد و در این فاصله نسخه‌ای از آن به ایران رسیده و مورد استقبال نیز قرار گرفته است. در حال حاضر هم نسخه‌های غیرمجاز زیرنویس فارسی هم نسخه شبکه نمایش خانگی این اثر در بازار ایران موجود است.

کارلوس سالدانا فیلمساز برزیلی سازنده این انیمیشن خوش و آب و رنگ است؛ انیمیشنی که با تمرکز بر موضوع خانواده و تاثیر تکنولوژی بر زندگی امروز در هفته اول اکرانش که همزمان در ۳۹۳۸ سینما روی پرده رفت، موفق شد فیلم ابرقهرمانی «کاپیتان آمریکا: سرباز زمستان» را پشت سر بگذارد.

طوطی‌های آبی برزیلی که در قسمت اول این انیمیشن نیز ستارگان اصلی آن بودند، بار دیگر بازگشتند تا یک داستان خانوادگی و خوشایند و پر آب و رنگ را به نمایش بگذارند. این بار قهرمان اصلی یعنی «بلو» با صدای جسی آیزنبرگ و «جوول» با صدای آن هاتوای و سه بچه شان راهی سفری به آمازون می‌شوند. در این سفر «لیندا» با صدای لسلی مان و «تولیو» با صدای رودریگو سانتورو هم به آنها ملحق می‌شوند.

جیمی فاکس، جورج لویز، تریسی مورگان، جیمین کلمنت و جیک آستین در کنار بازیگران جدید این قسمت یعنی اندی گارسیا، برونو مارس، کریستین چنوت و ریتا مونرو از دیگر بازیگران و نیز خوانندگان آوازهای این انیمیشن هستند و اگر شما این انیمیشن را دیده باشید حتما بر این موضوع صحنه می‌گذارد که نقش موسیقی و آواز چقدر در این اثر سینمایی پررنگ است و می‌تواند بچه‌ها را با خود همراه کند.

کارلوس سالدانا یکی از سازندگان قصه این فیلم است که توسط دان ریمر، کارلوس کوتکین، جنی بیکنز و یونی



برعکس اوست.

این خانواده شاد و کوچک وقتی می‌فهمند آخرین بازماندگان نژادشان نیستند با جوجه‌هایشان برای پیدا کردن هموعانشان به سمت جنگل‌های استوایی پرواز می‌کنند. پرنده کوچکی به نام «بیا» با صدای آماندا استنبرگ و تیگو بد اخلاق با صدای پی یرس گانون و یک نفر دیگر به اسم کارلا با صدای راشل کرو از همراهی آنها در این سفر باز می‌مانند اما شخصیت‌های دیگری آنها را همراهی می‌کنند؛ پرندگان که عاشق موسیقی هستند...

جوول پدرش ادواردو با صدای اندی گارسیا را پیدا می‌کند. او که تا به حال فکر می‌کرد پدرش مرده حالا خیلی خوشحال است. اما پدرش رابطه خوبی با شوهر همیشه سردرگم او برقرار نمی‌کند و تنها صفتی که به او می‌دهد حیوان خانگی است. اما پدر او در عین حال یک مبارز است که تلاش می‌کند تا جنگل محل زندگی این موجودات را که عده‌ای برای نابودی اش

برنر به فیلمنامه بدل شده است.

در این قسمت «بلو» که اهل شهر میناپولیس آمریکا است و حالا در ریودوژانیرو پایتخت برزیل زندگی می‌کند و همسرش جوول هر دو طوطی آبی و از آخرین بازماندگان این نوع طوطی هستند.

آنها سه جوجه کوچک دارند و زندگی آرام و بی دغدغه شان در جریان است. بلو از صاحب قبلی اش لیندا (لسلی مان) جدا شده و برای جشن سال نوی میلادی با خانواده اش به یکی از سواحل معروف شهر ریودوژانیرو رفته است، اما جوول همیشه به یاد خانواده اش و سایر اعضای این نوع خاص که در آستانه انقراض هستند، است. در این بخش داستان تقابل دو تفکر که یکی به زندگی مدرن با استفاده از ابزار تکنولوژیک اعتقاد دارد و دیگری به برگشت به اصل خویش، دیده می‌شود. مرد خانواده که به زندگی شهری عادت دارد بدون ابزار مدرن دست و بالش بسته است و حتی بدون جی پی آر اس نمی‌تواند پرواز کند و راه را بیابد ولی همسرش





استوایی در فیلم فراهم شود. در جمع این پرندگان یک قورباکه پیشه صورتی به نام گابی با صدای کریستین چنویت هم حضور دارد که دغدغه اش دوستی با نایجل است. سالدانای برزیلی با شناختی که از فرهنگ رقص و آواز کشورش دارد، موفق شده تا این فرهنگ را به خوبی وارد فیلم کند و در عین حال موضوع های تکراری تلاش برای محل زندگی را که این جا کاملاً هم محیط زیستی است با داستانی عاشقانه در هم کند و البته یک مسابقه آوازخوانی سبک تلویزیونی را هم چاشنی آن کند. موفقیت «ریو یک» که در سطح جهان فروشی ۴۸۶ میلیون دلاری را ثبت کرد موجب شد تا پروژه ساخت «ریو ۲» کلید خورد و از سوی دیگر هواداران قسمت اول را برای تماشای آن به سمت سینماها بکشاند. موسیقی از ابتدا حضوری پررنگ در این انیمیشن دارد و فیلم با یکی از ترانه های پرشمار در نظر گرفته شده برای فیلم شروع می شود. تعدد شخصیت های این انیمیشن یکی از نکاتی است که منتقدان روی آن دست گذاشته اند و تقریباً همگی متفق القول بوده اند که باعث آشفته گی زیادی در فیلم شده است. ضمن این که گره های داستانی هم بسیار زیاد است و آرامش فیلم را از آن سلب کرده است. این انیمیشن ۱۰۱ دقیقه ای که با بودجه ۱۰۳ میلیون دلاری ساخته شد در نهایت فروشی ۴۹۵ میلیون دلاری را در باکس آفیس جهانی خود رقم زد.

تلاش می کنند نجات دهد. پدر جوول خیلی تلاش دارد دامادش را به زندگی در طبیعت و اصل پرندگی و وحشی بودنش بازگرداند. در این میان پای دوست دوران کودکی جوول هم به میان می آید: روبرتو با صدای برونو مارس خواننده کانادایی که یک طوطی آوازخوان از خودراضی است. میمی با صدای ریتا مورنو هم در نقش شخصیت عمه محبوب اما پردردسر جوول یکی دیگر از هموعان این خانواده را تشکیل می دهد. در این کشاکش بلو هم با درسرهایی روبه رو می شود: نایجل انتقام جو که در فیلم «ریو یک» محصول ۲۰۱۱ به درون پره های هواپیما کشیده شده بود و بلو را مقصر می داند، وارد صحنه می شود. اما دشمن اصلی همه این شخصیت ها یک چوب بُر بدجنس با صدای میگول فرر است که با کارهایش زیستگاه طوطی ها را در معرض نابودی قرار داده است، اما لیندا و همسرش دوانسان خوب و طرفدار محیط زیست برای نجات جنگل به کمک طوطی ها می آیند. همه این شخصیت ها با شخصیت های رنگ و وارنگ دیگری تکمیل می شوند تا یک موزیکال پر سرو صدا ایجاد کنند. از جمله این آوازه خوان ها کاردنیل کاکل قرمزی به نام پدرو (با صدای ویل. آی.ام) است. یک قناری طلایی هم با این پرندگی دوست است که با صدای جیمی فاکس امکان رب خوانی دونفری را فراهم می آورند. رافائل یک توکان شاد و خوشحال هم از جمله این هنرمندان است که با همدیگر مسابقه استعدادیابی ترتیب داده اند تا محملی برای رقص و آواز پرندگان

یک ضدفانتزی بامزه در دنیای لگوها/ موجودی معمولی که قهرمان شد



انیمیشن «لگو» به عنوان یکی از موفق ترین دستاوردهای دنیای انیمیشن در سالهای اخیر شناخته شده و هم نظر منتقدان را جلب کرده و هم فروشی موفق را تجربه کرده است ولی این فیلم در لایه‌های زیرین دیدگاه‌های غرب درباره یک ناجی را به مخاطب منتقل می‌کند.

انیمیشن «لگو» اوایل سال ۲۰۱۴ راهی پرده‌های نقره ای شد و با فروش ۲۰۰ میلیون دلاری در کمتر از دو هفته، کمپانی فیلم برادران وارنر را وادار کرد اعلام کنند قسمت دوم این انیمیشن را از ۲۶ ماه می ۲۰۱۷ راهی سینماهای جهان می‌کنند.

«فیلم لگو» در واقع به نقطه عطفی برای این کمپانی بدل شد که تاکنون محصول چشمگیری در عرصه انیمیشن نداشت.

کارگردانان این انیمیشن ۱۰۰ دقیقه‌ای کریستوفر میلر و فیل لرد هستند و خودشان هم داستان آن را نوشته‌اند. گروهی قوی از بازیگران هالیوودی از کریس پرت گرفته تا ویل فارل، الیزابت بنکس، ویل آرنت، لیام نیسون و مورگان فریمن از جمله صداپیشگان این انیمیشن ۶۰ میلیون دلاری هستند.

این انیمیشن با مخلوط کردن دنیای لگویی با هم یک دنیای جدید را بوجود آورد؛ دنیایی که در آن قهرمان، جادوگر، زده اهریمن و... در هم آمیخته شده است.

داستان فیلم در دنیای لگوها روی می‌دهد و درباره یک لگوی کوچک و عادی به نام امت است که به اشتباه تصور می‌شود باید یک لگوی قوی باشد و از او می‌خواهند برای مقابله با لگویی اهریمنی که قصد

نابودی دنیای لگوها را دارد، وارد عمل شود. امت فردی کاملاً معمولی است اما به اشتباه به عنوان موجودی خارق‌العاده و نجات بخش جهان شناخته می‌شود. او برای عضویت در یک گروه انتخاب می‌شود؛ گروهی که دلاورانه می‌کوشد تا حاکمی ستمگر را متوقف کند و به این ترتیب امت بدون این که خودش تصمیم گرفته باشد، راهی سفری نامعین می‌شود.

لرد و میلر که انیمیشن «ابری با احتمال بارش کوفته قلقلی» را چند سال پیش ساخته بودند، با آن کار کاملاً به شهرت رسیدند و این بار شخصیتی خلاف شخصیت آن انیمیشن که یک عقل کل بود و هر چیزی را در مدت کوتاهی اختراع می‌کرد، خلق کرده‌اند.

یک مجموعه کامل از صداپیشگان

کریس پرات به جای امت، شخصیت نقش اول داستان سخن می‌گوید. ویل فرل گوینده صدای دشمن اصلی امت است. این دشمن یک مدیر بازرگانی باهوش و رییس یک شرکت بزرگ است؛ شرکتی که به سختی می‌کوشد بر جهان مسلط شود. لیام نیسون گوینده شخصیتی است که طرفدار قدرتمند رییس شرکت است او به عنوان یک افسر پلیس فاسد شناخته می‌شود و برای دستگیری امت از هیچ تلاشی فروگذار نمی‌کند. نقش مسافر همراه امت با صدای مورگان فریمن ظاهر شده که ویترویوس نام دارد و یک فرد مسن و اهل عرفان است. الیزابت بنکس گوینده نقش لوسی ریز جثه است. او به اشتباه تصور می‌کند امت نجات دهنده جهان است و وی را در مسیر اهدافش یاری می‌کند. ویل

آرنت، گوینده نقش بتمن است؛ بتمنی اسرار آمیز که با لوسی پیشینه‌ای مشترک دارد. نیک افرنم گوینده نقش یک دزد دریایی مغرور و دمدمی مزاج است که در پی باج خواهی از رییس شرکت است و الیسون بری گوینده نقش شخصیت دوست داشتنی و محبوب گروه است که رازی بزرگ با خود دارد.

این گویندگان با ترکیبی از طنز و اکشن، انیمیشنی به یاد ماندنی و زیبا خلق کرده‌اند. ویل آرنت با صدایی خشن و خشک نقش بتمن بامزه و تا حدی خل را ایفا می‌کند و در مواقعی با صدای خشن و کم‌دی‌اش حرف‌هایی را از زبان این ابرقهرمان بیان می‌کند که لبخند را بر لب تماشاگر می‌آورد.

لگویی که قهرمان نیست

امت قهرمان اصلی این انیمیشن اصلاً قهرمان نیست. او ناخواسته به عنوان یک نجات بخش شناخته می‌شود، اما در واقع کمی ساده لوح هم هست چون یک لگوی مؤنث و جذاب به نام ویالداستایل او را فریب داده و سر کار گذاشته است. برای همین او سرخورده شده و با گروهی از افراد شکست خورده و حاشیه اجتماع همراه می‌شود. در چشم آنها او کسی است که می‌تواند رییس شرکت بزرگ را که رییس بیزینس نامیده می‌شود، از کار بر کنار کند. این شخصیت مدیر اجرایی تمام ساخت و سازهاست. او رییس همه است و هر تجارتی زیر نظر او انجام می‌شود. این شخصیت یادآور شخصیت خبیث دارث ویدر در مجموعه فیلم‌های «جنگ ستارگان» است.



مسئولیت موجب می شود به عنوان یک لگوی کوچک و بی دست و پا وارد نبرد با یک ابر لگو شود.

در یکی از ساکنان ها که امت روی بالاترین پله می ایستد و برای ابر قدرت ها سخنرانی می کند، امیدوار است با این کار بتواند روحیه آنها را برای ادامه کار بیشتر کند. اما این تلاش او شکست می خورد و همه او را با هر چه که دم دستشان می رسد، می زنند.

این فیلم در هر قسمت به یک موضوع اشاره می کند و تنها یک موضوع مد نظرش نیست. در هر قسمت از این فیلم امت و گروهش با هم به دنیا های مختلفی می روند و همین موجب می شود تا فیلم کسل کننده نشود و بتواند در هر بخش مخاطب خود را غافلگیر کند.

شخصیت ها هم تغییر ماهیت می دهند و ناگهان ویاندستایل که یک لگوی دست و پا چلفتی است تبدیل به یک کابو می شود که می تواند در عرض چند دقیقه یک ربات غول پیکر با تمامی سلاح های فوق پیشرفته بسازد.

انیمیشن «لگو فیلم» که هم با تأیید منتقدان روبه رو شد و برای سبک بصری، طنز، صدایپیشگی قوی و پیام دلگرم کننده اش تحسین شد و هم فروشی موفق داشت، در مجموع بیش از ۲۵۷ میلیون دلار در آمریکا فروش کرد و در دیگر کشورها نیز به فروشی ۲۱۰ میلیون دلاری دست یافت.

ادامه این انیمیشن را کریس مک کی کارگردانی می کند و فیل لرد و کریستوفر میلر در نقش تهیه کننده در پروژه حضور خواهند داشت.

و اما این فیلم در لایه های پنهان خود چه پیامی برای بچه ها دارد؟ اثری که به نوعی مقابل فیلم های آخرالزمانی هالیوود است که می خواهند القا کنند یک نجات دهنده از غرب و با مختصاتی که آنها برایش تعریف می کنند، ظهور می کند. «لگو» اما جایگاه این نجات بخش را به یک موجود معمولی تغییر می دهد، مرد کوچکی که به مرور به این باور می رسد که می تواند کارهای مهمی انجام دهد. در هر حال این سینمای غرب است که هر بار به شکلی و با یک تئوری خاص خود تصمیم می گیرد که چه کسی را به عنوان ناجی انتخاب و به مخاطبانش معرفی کند.

این نوع قهرمان سازی در حالی رخ می دهد و در ذهن مخاطبان جا می افتد که فلسفه وجود یک ناجی و قیام کننده مقابل ظلم و استبداد از ادیان توحیدی و به ویژه از شرق بروز و ظهور یافته و نقطه اوج آن در دین اسلام و مذهب تشیع دیده می شود. سینمای ایران به عنوان قدرتمندترین هنر - صنعت در جهان اسلام لازم است که آثاری با تفکر ایرانی - اسلامی در این زمینه ارائه کند.

های باحال همراهی کند و آواز بخواند.

در دنیایی واقعا لگویی

ساخت «فیلم لگو» هم واقعا ماهرانه است؛ کارگردانان اثر، فیل لرد و کریستوفر میلر هر چند این فیلم ۱۰۰ دقیقه ای را با تصویرسازی دیجیتال ساخته اند اما شیوه ابتدایی استاپ موشن را به کار گرفته اند و به همین دلیل دنیای ساخته شده از لگوها که تکه تکه روی هم چیده می شوند، کاملا ملموس می شود و مخاطب فکر می کند در حال تماشای چیزهای پلاستیکی واقعی است که حرکت می کنند. به همین دلیل «فیلم لگو» مثل انیمیشن «دنیای اسباب بازی ها»، دنیایی مورد علاقه کودکان را خلق می کند که در آن اسباب بازی ها در دنیای ماورایی زندگی می کنند، هر چند شکل آنها که لگویی است و یک اسباب بازی دم دست هر کودک، یادآوری می کند که همه چیز بازی است، اما آنها در دنیایشان باید تلاش کنند و در برابر یک دشمن بزرگ یعنی همان آقای رییس بایستند.

به همه این دلایل منتقدان نیز آن را تحسین کرده اند و درباره لگو گفته شده: لگو ریتم تندی دارد و اصیل و تازه است، از نظر مفهومی بی پرواست، از نظر بصری خیره کننده است و ده ها بار هوشمندانه تر، زیرکانه تر و خنده دار تر از آن است که لازم بود و در آخر یک کمدی انیمیشنی است که در هیچ لحظه ای دست از غافلگیر کردن شما بر نمی دارد.

یک دنیا با ابرقهرمانان متفاوت

این انیمیشن حتی شخصیتی مانند بتمن را که جدی است و کمتر با لبخند دیده شده، به یک شخصیت بامزه تبدیل می کند مثلا او از سلاح مخصوصش تعریف می کند یا آن را به رخ دیگران می کشد. در هر حال او یک بتمن متفاوت است که حتی وسط دعوا از خودش تعریف می کند و ویژگی های ابزار مبارزه اش را توضیح می دهد.

همه این نگاه هاست که دنیای انیمیشن لگو را متفاوت کرده و جایگاهی متفاوت با فیلم های فانتزی و ابرقهرمانی یا انیمیشن های دیگر به آن می دهد. خود امت هم قهرمانی است که هیچ گونه قدرتی ندارد و خودش هم مایل نیست که زندگی آرامش را ترک کند و برای نجات دنیا وارد عمل شود. با این حال احساس

ویترویوس یک جادوگر موسفید و گروهی از ابرقهرمان های پر حرف از بتمن تا فانوس سبز (با صدایپیشگی جوناه هیل) و حتی شخصیتی مانند آبراهام لینکلن (با صدایپیشگی اورویل فورتیه) در برابر این شخصیت خبیث جای دارند. از ترکیب همه این شخصیت ها فیلمی ساخته شده که در عین بامزگی و طنز، همه دنیای فانتزی و ابرقهرمانی را که در فیلم های دیگر شاهدش هستیم با طنزی گزنده دست می اندازد.

در فیلم های ابرقهرمانی قهرمان داستان یکه تاز است، از کسی پیروی نمی کند، خودش در شرایطی وارد عمل می شود که همه چیز به او بستگی دارد و او است که همه به هم ریختگی را درست می کند و همه چیز را به روال اصلی و معمول برمی گرداند اما امت، قهرمان اصلی این انیمیشن واقعا شخصیت متفاوتی نیست.

امت بریکوسکی یک کارگر ساختمان سازی معمولی است که هر روز همراه همسایه هایش با لذت می نشیند تا یک قسمت از مجموعه کمدی «شلوار من کجاست؟» را از تلویزیون تماشا کند. وقتی یک لیوان قهوه می خرد می گوید ۳۷ چوخ چاپیده شده و دوست دارد با ترانه



وایکینگ یک پاوی دندون به دنبال فتح اسکار / اینجا پر از اژدهاست



این روزها ساخت ادامه‌ای بر یک فیلم موفق عادی شده، اما کمتر فیلمی است که موفق شود هم موفقیت قبلی را تکرار کند و هم از آن فراتر برود. قسمت دوم انیمیشن «چگونه اژدهای خود را تربیت کنید ۲» یکی از اینهاست.

این فیلم هم توانسته سوددهی قسمت اول را تکرار کند و هم از لحاظ ساخت و روایت تداوم داستان اول را به دنبال داشته و حتی آن را یک گام پیش برده است.

البته یک دلیل بارز برای این موفقیت وجود دارد و آن این که انیمیشن با اقتباس از یک مجموعه کتاب ساخته شده و نویسنده به خوبی تداوم داستان را در آن مجموعه حفظ کرده است.

دین دبلویس نویسنده و کارگردان این فیلم نیز وقتی ساخت ادامه‌ای بر انیمیشن «چگونه اژدهای خود را تربیت کنید» محصول ۲۰۱۰ خود را پذیرفت از این موضوع آگاه بود و به همین دلیل تصمیم گرفت وجه جدی تر و تاریک تر داستان را گسترش دهد و بر آن تمرکز کند.

پیشینه انیمیشن

«چگونه اژدهای خود را تربیت کنید» در سال ۲۰۱۰ به عنوان یکی از ۲۰ فیلم برتر سال از سوی کوئنتین تارانتینو انتخاب شد. آن فیلم به کارگردانی مشترک دین دبلویس و کریس ساندرز، انیمیشنی جذاب و پرکشش بود که ایده‌های کاملاً بکر و تازه داشت. آن فیلم هر چند اسکار آن سال را به «داستان اسباب بازی ۳» واگذار کرد، به دلیل ساختار شکنی و آشنایی زدایی و شیوه بیان بدیع با ایده‌های غریب و دور از ذهن تحسین شد.

«چگونه اژدهای خود را تربیت کنید» داستان نوجوانی به نام هیکاپ از وایکینگ هاست که کار قبیله شان جنگ با اژدها بود اما هیکاپ که نه بدنی قوی دارد و نه جنگجوست، و از قضا فرزند استویک رئیس قبیله هم هست، قرار است پیام‌آور صلح در قبیله‌اش باشد.

او بر حسب اتفاق، مخوف ترین اژدها را در دام می اندازد و کم کم با او طرح دوستی می ریزد. هیکاپ اسلحه را کنار می گذارد و با تماس دستش، پیام صلح و دوستی را به اژدها می دهد و اژدها هم این را درک می کند. بعد مشخص می شود همه خسارت هایی که این موجودات به شهر وایکینگ ها وارد می کنند به خاطر غول اصلی ست که اژدهاها را تهدید و وادار به این کار می کند و در نهایت این موجودات، دست در دست وایکینگ ها، غول اصلی را از بین می برند.

فیلم اول بر مبنای فیلمنامه ویلیام دیویس، دین دبلویس و کریس ساندرز براساس رمانی از کریسیدا کاول به کارگردانی دین دبلویس و کریس ساندرز ساخته شده بود.

«چگونه اژدهای خود را تربیت کنید ۲» دنباله ای برای قسمت اول این انیمیشن است.

فیلم دوم

کارگردان این انیمیشن دین دبلویس این فیلم را بر مبنای فیلمنامه ای از خودش و کرسیدا کاول ساخته است.

این فیلم ۱۰۲ دقیقه‌ای، انیمیشنی سه بعدی کامپیوتری به سبک اکشن، فانتزی، کمدی است که دریم ورکس انیمیشن آن را تولید کرده و فاکس قرن بیستم توزیع کننده آن بوده است.



مرد جوان جذابی است که می تواند در برابر پدرش رئیس بزرگ وایکینگ ها ابراز نظر کند.

استویک همچنان رئیس این قبیله وایکینگ است و هیکاپ با حفظ شخصیتش علاقه‌ای به حکمرانی ندارد. هیکاپ که در قسمت اول یک پایش را در نبرد با اژدهای بد از دست داده بود، حالا حیل و کارهای جدیدی آموخته و به تجهیزات جنگی جدید و هوشمندانه دست یافته که شامل یک لباس بالدار سفارشی، یک پای مصنوعی دوکاره، و از همه جالبتر یک شمشیر آتشی تلسکوپی است.

پنج سال پس از این که هیکاپ و بی‌دندون با موفقیت وایکینگ‌ها و اژدهایان را در جزیره برک با هم متحد کردند، اهالی جزیره همچنان با اژدهاها دوست هستند. سنت دیرینه وایکینگ‌ها در رفتار با اژدها تغییر پیدا کرده و حالا نه تنها اژدهاها در بین آنها جایگاهی به دست آورده اند بلکه دیگر حتی اصطبل مخصوص هم دارند و مردم برای تفریح در مسابقات اژدهاسواری

این فیلم که تابستان امسال اکران شد با بودجه ۱۴۵ میلیون دلاری ساخته شده است و انگار دریم ورکس از ابتدا بر این تمرکز کرده بود تا فیلمی بسازد که بتواند از مرز نیم میلیارد دلار فروش بگذرد.

دریم ورکس که سال ۱۹۹۴ تاسیس شد و یکی از بنیانگذارانش استیون اسپیلبرگ است، خالق انیمیشن‌های موفق‌ی چون «شکر»، «ماداگاسکار»، «مربی اژدها» و «کونگ فو پاندا» است. ترکیب و تلفیق فرهنگی و ایجاد توازن و تعادل اسطوره‌ای از جمله خلاقیت‌های شرکت دریم ورکس به حساب می‌آید.

هر دو فیلم اژدها با اقتباس از مجموعه کتاب‌هایی به همین نام نوشته کرسیدا کاول ساخته شده اند و از همین حالا روشن است که این انیمیشن یک قسمت سومی هم دارد.

قصه از کجا شروع شد؟

در مدت پنج سالی که از وقایع فیلم اول گذشته، هیکاپ که زمانی نوجوانی عجیب بود، اکنون بزرگ شده و دیگر

با هم رقابت می‌کنند و به اکتشاف مکان‌های جدید می‌پردازند.

هیچکاپ هم به دنبال تجربه اندوزی و در جستجوی هیجان، بیشتر دور از قبیله به سر می‌برد تا به جاهای فراتر از مرزهای نقشه خود سرکشی کند. هیچکاپ در دنیا گشته و چیزهای زیادی دیده از جمله این که فهمیده گروهی به نام «شکارچیان اژدها» وجود دارد که رییس شان با نام دراگو دارد سپاهی از اژدهاها فراهم می‌کند. هیچکاپ تصمیم می‌گیرد تا او را پیدا کند و گرچه پدرش با این نظر موافق نیست، اما او می‌خواهد اگر شده از طریق گفتگو دراگو را قانع کند که جلوی جنگ را بگیرد. اما اوضاع آنطور که هیچکاپ فکر می‌کرد پیش نمی‌رود و شخصیتی به نام والکا که بعد معلوم می‌شود مادر

اوست، برای او تله می‌گذارد. این ماجرا هیچکاپ را در شرایط سختی قرار می‌دهد. در یکی از سفرهای ماجراجویانه هیچکاپ و دوستش آسترید، آنها با غار اسرارآمیز یخی روبه‌رو می‌شوند که خانه صدها اژدهای وحشی و اژدها سوارانی مرموز است. ناگهان آن‌ها خود را در کانون یک میدان نبرد می‌یابند. دوباره هیچکاپ و بی‌دندان باید با هم متحد شوند تا هر کاری می‌توانند برای تغییر آینده اژدهاها و انسان‌ها انجام دهند.

پس از این ماجرا هیچکاپ از دراگو رییس شکارچیان می‌گوید و پدرش را از احتمال حمله او مطلع می‌کند اما پس از مرگ تراژیک پدر، این هیچکاپ است که باید مردم را متحد کند.

در نبرد با دراگو، او در مقطعی با تأثیر بر روح بی‌دندان، هیچکاپ را شکست می‌دهد اما سرانجام این قدرت دوستی است که غلبه می‌کند و پایان داستان به‌گونه‌ای دیگر رقم می‌خورد. هیچکاپ پس از ترک اژدهایش به‌وسیله باله‌هایی که برای خودش ساخته در آسمان معلق می‌شود اما به علت ضعف و ناتوانی در کنترل خود با صخره‌های سنگی مواجه می‌شود و اینجاست که بی‌دندان بلافاصله وارد عمل می‌شود و از برخورد هیچکاپ با صخره‌ها جلوگیری می‌کند. دراگو در نهایت شکست می‌خورد و آرزوی او برای تسلط کامل بر جهان از بین می‌رود.

انیمیشنی برای خانواده

این انیمیشن مضمون خانوادگی خود را حفظ کرده و در زمینه وفاداری، دوستی و خانواده نیز حرفی برای گفتن دارد. با این حال تم فیلم از نسخه اول تاریک‌تر است. نسخه اول انیمیشن فانتزی و ماجراجویی با تم شاد بود که مقداری رومانس نیز همراه داشت و صحنه‌های اکشن نیز تکمیل‌کننده می‌شد. ولی صحنه‌های اکشن فیلم دوم هر چند آنقدر نیست که مخاطب را دلزده کند، اما خیلی بیشتر از قسمت اول است. با این حال فیلم، فیلمی هیجان‌انگیز برای همه خانواده است و می‌تواند والدین را در کنار فرزندانشان، به دنبال خود بکشد. در عین حال میزان خشونت فیلم با توجه به داشتن صحنه‌های مرگ و جنگ، ممکن است برای خردسالان مقداری

سنگین باشد.

جلوه‌های بصری انیمیشن

منتقدی در این باره می‌گوید: «چگونه اژدهای خود را تربیت کنید ۲» از نظر بصری جالب است اما هیچ چیز پیشگامانه‌ای ارائه نمی‌کند. دیلوپس در خلق یک دنیا خوب عمل کرده، گرچه بیشتر کارهای او حاصل کاشته‌های او در فیلم اول است. اژدهای فیلم خیلی کارتنی شده‌اند. نسخه سه بعدی انیمیشن خوب است اما ضروری نیست. مشکلی فنی در آن دیده نمی‌شود و در سطح خود خیلی خوب است اما ارزش پول اضافه پرداخت کردن را ندارد. یکی از صحنه‌های جذاب فیلم مسابقه اژدهارانی است



که به نوعی یادآور مسابقه کوبیدیج در مجموعه «هری پاتر» است.

در واقع این فیلم نیز به نوعی مخاطبان همان فیلم را مورد توجه قرار داده است و با راندن اژدها در فضای بیکران آسمان و رقابت با یکدیگر همان حس و حال را ایجاد می‌کند. ضمن این که یادآور «آواتار» نیز هست. زرق‌وبرق و تکنیک‌های به کار گرفته‌شده در پویانمایی که چشم هر بیننده‌ای را خیره می‌کند از یک‌سو و محتوای عمیق و فلسفی آن از سوی دیگر به اثر غنای خاصی بخشیده است.

در هر حال به نظر می‌رسد رقابت اصلی اسکار امسال بین این فیلم و فیلم «لگو» باشد. هرچند انیمیشن‌های مدعی دیگری هم وجود دارند، اما بیشتر منتقدان این دو

فیلم را رقبای اصلی امسال برای اسکار می‌دانند و البته شانس بیشتر را به «فیلم لگو» می‌دهند.

صدای پیشگان فیلم

هیچکاپ با صدای جی باروچل، پدرش استویک با صدای جرارد باتلر، دراگو با صدای دایمون هانسون، والکا با صدای کیت بلانشت، آسترید با صدای آمریکا فرارا، اسناتلوت با صدای جونا هیل همکلاسی هیچکاپ، فیشلگز با صدای کریستوفر مینتز-پلاس همکلاسی هیچکاپ، تافنات با صدای تی. جی. میلر و خواهر دوقلویش رافنات با صدای کریستن وییگ، در این انیمیشن شکل گرفته‌اند.

شخصیت پردازی انیمیشن

در این قسمت در حالی که شخصیت‌های جدیدی به داستان افزوده شده‌اند، اما فیلم همچنان بر شخصیت هیچکاپ متمرکز است و سعی در پرورش و گسترش شخصیت وی دارد. موضوع مهمی که قسمت دوم به درستی بر آن تمرکز داشته، طراحی چهره شخصیت هاست. هیچکاپ یا آسترید از لحاظ چهره و رفتار بزرگ و غنی شده‌اند و به مخاطب کمک می‌کنند تا با آنها احساس بزرگی کند و همذات‌پنداری را برای بیننده راحت‌تر می‌سازد. شخصیت‌های فیلم در کنار داستان رشد کرده‌اند و شخصیت‌های جدیدی نیز معرفی می‌شوند که ارت یک شکارچی اژدهای جذاب و خشن که سر راه هیچکاپ و گروهش قرار می‌گیرد از جمله آنهاست. یک شخصیت منفی اصلی هم وجود دارد که دراگو بولوبوست است. با این حال این شخصیت خیلی عمیق نیست و معلوم نیست اشتیاق مصرانه او برای فتح دنیا و تصرف آن، برای چیست. در هر حال او نقطه شر داستان است.

یکی از مهمترین شخصیت‌هایی که به مجموعه اضافه شده مادر هیچکاپ به نام والکا است که در مبارزه هیچکاپ در مقابل دراگو نقش مهمی ایفا می‌کند. ضمن این که رابطه پدر و مادر و نقش والدین در هدایت آن‌ها و در کوران‌های زندگی یکی از ویژگی‌های مثبت این انیمیشن است.

در قسمت اول هیچکاپ روشن‌ترین شخصیت مجموعه بود. او بود که به دیگران یاد داد بر پیش‌دوری‌های خود غلبه کنند اما در این قسمت او تقریباً همیشه در حال یادگیری است. در این دنباله کارگردان به جای آن که شرایط از پیش تعیین شده‌ای را ایجاد کند و همانطور که بسیاری از دنباله‌ها انجام می‌دهند، سعی کند تغییرات را به مخاطب تحمیل کند، مدام گرچه‌ها و غافلگیری‌هایی ایجاد می‌کند که هم مخاطب و هم مجموعه باید به آن عادت کنند. چشمگیرترین این‌ها حضور والکاست. دراگو تجسمی از شیطان ناب است که به سادگی نمی‌توان رفتارهایش را توجیه کرد، در تقابل با او والکا بخشنده‌ای است که به طبیعت احترام می‌گذارد. روابط عاطفی هیچکاپ و آسترید نیز انسانی و باورپذیر است



نظر منتقدان

جیمز براردینلی منتقد با دادن امتیاز ۳ از ۴ به این انیمیشن نیز می نویسد: با وجود اینکه انیمیشن در بعضی قسمت ها فرعی می شود، اما در کل به نظر می رسد که یک کتاب داستان است که اصلا برای به دست آوردن پول نیامده است. او می افزاید: «چگونه اژدهای خود را تربیت کنید ۲» یک انیمیشن شایسته است اما بی نظیر نیست. لحظه ای در فیلم وجود ندارد که شما را شگفت زده کند. وجه خانوادگی این فیلم نیز مورد تایید منتقدان واقع شده و منتقدی می نویسد: این فیلم به اندازه فیلم «لگو» خوب و شگفت انگیز نیست، اما از نظر المان های خانوادگی از سطح خوبی برخوردار است. منتقد دیگری می نویسد: انیمیشنی که نزدیک به چند سال است مشابه اش را از جانب هیچ کمپانی ندیده ایم و می افزاید: این فیلم توانایی جذب یک خانواده را در همه طول فیلم دارد و می تواند کاری کند که حتی اشتیاق تماشا کردن آن را برای چندمین بار داشته باشید. پیتر دیرو از ویرجینی با دادن امتیاز ۹ از ۱۰ می نویسد: «اژدها» فیلمی شجاع تر از «شجاع» و بامزه تر از «یخ زده» است و از نظر احساسی رضایت بخش تر از بسیاری از هم تیان دیگر خود است. وی می نویسد این فیلم به عنوان یک قاعده به شعور مخاطب احترام می گذارد. منتقد دیگری در تحسین این انیمیشن نوشته است: اگر نیاز ما در اختراع باشد، خواست دریم ورکز برای ادامه مجموعه «اژدها» گروه خلاق را به قابل تحسین ترین جهات پیش رانده است و چیزی را به وجود آورده که می توان آن را مادر همه دنباله های انیمیشنی دانست.

در فکر یافتن سرزمین های جدید و الحاق آنها به سرزمین خود است. گرچه چنین تفکری در میان اقوام باستانی امری عادی بود و برای بقا باید تلاش می شد تا همسایگان را واداشت تا سر تسلیم فرود بیاورند، اما شاید انتخاب چنین مفهومی در دنیای امروز جدای از محملی که برای روایت قصه ضروری است، به نوعی به معنی موجه کردن نظام استعماری و سلطه گری و جهان گشایی باشد. در ورای دیالوگ های انیمیشن و در نبرد بین هیکاپ و دراگو حرف هایی رد و بدل می شود که به نظر می رسد تلاش دارند تا به نوعی به جهان امروز کنایه بزنند و حداقل به صورت غیرمستقیم از ضرورت رهبری جهان در برابر تمامیت خواهان بگویند. در اینجا هیکاپ دیگر فقط رهبر قومی وایکینگ نیست، ابعاد شخصیت او گسترش می یابد و او فردی می شود که باید قدرت جهان را در دست بگیرد و به این ترتیب هر چند شاید منظور مادرش در نصیحت او وقتی از جهان می گوید، منظور جهان کوچک همان قبیله وایکینگ باستانی باشد، اما جادوی کلمه جهان می تواند در ذهن مخاطب نوجوان، ابعاد وسیع و امروزین خودش را هم به دست بیاورد و در پس ذهن او، آنکلساکسون ها و غرب را رهبر محق و شایسته جهان بخواند. با این حال باید توجه کرد که این انیمیشن بیشتر بر صلح تاکید دارد اما نه صلحی افراطی بلکه صلحی که از راه مبارزه با شر به دست می آید. به همین دلیل نمی توان این انیمیشن را به ترویج کاذب صلح با مقاصد سیاسی مرسوم در سینمای هالیوود، متهم ساخت. در این انیمیشن نیز نبرد خیر و شر وجود دارد و استثمار پدیده ای است که وجودش نفی نمی شود و در برابر موجود استثمارگر نباید ساکت نشست.

و تداوم این رابطه در کل داستان و نیز افزوده شدن رابطه هیکاپ با مادرش، انیمیشن را از نظر احساسی فراتر از قسمت اول می برد.

موسیقی فیلم

ترکیب موسیقی حماسی با جلوه های تصویری در کنار محتوای عمیق در انتقال حس حال و هوای داستان به مخاطب بسیار کمک کننده ظاهر شده اند. موسیقی فیلم دوم به همان اندازه موسیقی قبلی حماسی و شورانگیز است و زمان تغییر موسیقی بسیار دقیق بر مبنای موضوع هر سکانس تعیین شده است. در صحنه های اکشن، موسیقی حماسی و تاثیر گذاری صحنه را همراهی می کند و در صحنه های عاطفی، تمی کاملا درام و لطیف، بر تاثیر گذار شدن روایت می افزاید. موسیقی فیلم ساخته نوازنده مشهور، جان پاول است که برای اولین بار نامزد جایزه اسکار برای قسمت اول این فیلم شد.

فلسفه حاکم بر قصه

هیکاپ مثل پدرش نیست که مثل گذشتگان وایکینگشان بلافاصله وارد نبرد شود. او روحیه ای صلح جویانه تر دارد و می خواهد همه مشکلات را با مذاکره و گفت و گو حل و فصل کند. با این حال او وقتی با دشمنی روبه رو می شود که می بیند نمی شود هیچ جور با او به توافق رسید، ایستادگی می کند. اما با وجود همه جذابیت های داستانی و بصری، این انیمیشن را باید از زاویه دیگری نیز بررسی کرد و آن فلسفه ارایه شده در آن و جهان بینی است که خواه ناخواه با روایت قصه به مخاطب تلقین می شود. شخصیت اصلی، مثبت و قهرمان داستان یعنی هیکاپ مدام

نابغه‌ای که از غذا هیولا ساخت / وقتی از آسمان کوفته قلقلی می بارد!



«بری با احتمال بارش کوفته قلقلی ۲» انیمیشنی علمی-تخیلی و البته کمدی است که ادامه ماجرای فیلم اول را با همین نام روایت می‌کند، این فیلم با وجودیکه نسبت به قسمت اول تنها جهانی پر زرق و برق و بی منطق را خلق کرده اما در گیشه توانسته به فروش خوبی دست پیدا کند.

قسمت اول انیمیشن «بری با احتمال بارش کوفته قلقلی» در سال ۲۰۰۹ ساخته شده بود که براساس کتابی به همین نام نوشته جود و ران برت تولید شد اما قسمت دوم این انیمیشن داستان کتاب دوم این مجموعه را دست‌مایه داستان قرار نداد بلکه ادامه ماجراهای قسمت اول را پی گرفت.

کودی کامرون و کریس پیرن در مقام کارگردان این انیمیشن را ساختند و فیل لرد و کریس میلر که کارگردانان قسمت اول بودند به عنوان تهیه کنندگان اجرایی وارد عمل شدند. جان فرانسیس دیلی، جانانان گلدستین و اریکارا ریونوجا نیز به عنوان فیلمنامه‌نویسان با این انیمیشن همکاری کرده‌اند.

بیشتر صدای پیشگان انیمیشن هم همان‌هایی هستند که از قسمت اول حضور داشته‌اند: بیل هدر در نقش فلینت، آنا فاریس در نقش سم اسپارک، جیم کن در نقش تیم، اندی سمبرگ در نقش پرنس، نیل پاتریک هریس در نقش استیو، پنجامین برت در نقش مانی، تری کروزر در نقش افسر ایرل، ویل فورت در نقش چستروی و کریستین اسکال در نقش باب اورانگوتان.

این انیمیشن به تهیه‌کنندگی سونی پیکچرز انیمیشن که توسط کلمبیا پیکچرز توزیع شد، ۲۷ سپتامبر ۲۰۱۳ روی پرده رفت و در فهرست اولیه اسکار جای گرفت اما موفق نشد به فهرست نهایی راه یابد و عنوان فینالیست را کسب کند.

موفقیت در گیشه

این کمدی فانتری به لطف استقبال خانواده‌ها در فهرست بهترین افتتاحیه فیلم‌های اکران شده در ماه سپتامبر، رده چهارم را به خود اختصاص داد و تماشاگران در وبسایت سینماسکور به پروژه ۷۸ میلیون دلاری «بری با احتمال بارش کوفته قلقلی ۲» درجه A- داده‌اند.

این فیلم چهار سال پس از اولین «بری با احتمال بارش کوفته قلقلی» روی پرده رفت. فیلم اول اواخر سپتامبر ۲۰۰۹ اکران شد و در هفته اول اکران ۳۰٫۳ میلیون دلار فروخت که یک پیروزی غیرمنتظره برای سونی بود. با این حال قسمت اول در نهایت ۱۲۵ میلیون دلار فروش کرد و فروش ۲۷۴ میلیون دلاری قسمت دوم، یک پیروزی بزرگتر را برای کمپانی سازنده‌اش رقم زد.

قصه از کجا شروع می‌شود

داستان از ادامه قسمت اول آغاز می‌شود، یعنی جایی که ماشین تولید غذایی که فلینت اختراع کرده بود از کنترل خارج می‌شود، اما فلینت مخترع جوان و دوستش موفق می‌شوند که شرایط را مدیریت و دستگاه را متوقف کنند.

در این قسمت فلینت و دوستش مجبورند که از شهر خودشان خارج شوند اما زمانی که ماشین غذا بیدار می‌شود، تعدادی موجود و جانورانی از جنس غذا پدیدار می‌شوند و شرایط بحرانی جدید ایجاد می‌کند که

اورانگوتان بسیار تحول یافته با مغز انسانی و در عین حال مخلوقی موزی و اهل کلک و حقه است. فلینت همیشه آرزو داشت به عنوان یک مخترع بزرگ مورد تایید قرار بگیرد، اما همه چیز زمانی عوض می‌شود که او پی می‌برد دستگاه او که آب را به غذا تبدیل می‌کند، هنوز فعال است و جانورانی جهش یافته به شکل غذا تولید می‌کند. در شرایطی که سرنوشت انسان‌ها در دست فلینت است، او و دوستانش برای نجات دنیا وارد عمل می‌شوند.

باقی مانده‌های غذایی که توسط این مخترع ناامید با تغییرات ژنتیکی تولید شده‌اند، تبدیل به غذا-هیولاها می‌شوند و وحشی می‌شوند که جزیره‌ای به نام «بجو» و قورت بده» را غارت می‌کنند و آن را به ویرانی می‌کشند.

آنها برگردند و دنیا را از ویرانی نجات دهند. به حیوان‌هایی که از جنس خوراکی‌ها تولید شده‌اند، فودی‌مال می‌گویند. مثلاً همبرکوت ترکیبی از همبرگر و عنکبوت، یا سگ‌موز که سگی به شکل موز است. در این فیلم حتی توت‌فرنگی‌ها هم جان دارند و موجودات پیوندی مانند «ساندویچ-کرو کودیل» یا «هندوانه-فیل» ها هم به وفور پیدا می‌شوند.

نوع فلینت لاکوود مخترع بالاخره مورد تایید قرار می‌گیرد و او توسط چستر، چهره محبوب خود برای کار در شرکت لایو کورپ دعوت می‌شود، جایی که بهترین و باهوش‌ترین مخترعان دنیا برای بهتر شدن زندگی انسان‌ها، تکنولوژی خلق می‌کنند. باب، دست راست چستر و یکی از بزرگ‌ترین اختراعات اوست. او یک

پخش کنند، داستان فیلم دوم همه محتوای فیلم اول را به تشت می کشد و نشان می دهد استودیوهای فیلمسازی هرگز از انتقاد از خودهای پوچ و بی معنی خسته نمی شوند و به زور سعی دارند تا پیامهای ضد مصرف گرایانه را داخل فیلمهایی بگنجانند که دقیقا می خواهند از شماری از محصولات برای فروش حمایت کنند.

به این ترتیب باید گفت فیلم دوم با موضوعی ضد و نقیض، داستان اخلاقی نویسندگان کتاب را به انحراف کشاندهاند تا به زور میل به سرگرم کردن را که از نظر خودشان ضروری و واجب است، تامین کنند.

در حالی که فیلم قبلی تکنولوژی را جلو می برد تا همه چیز را قابل خوردن کند، این فیلم بیشتر از آنکه روی بافت و مفهوم متمرکز باشد به طراحی و نقش توجه دارد و انبوهی از شبه غذاهای وحشی و یک محیط سالم و قوی استوایی برای زیستن آنها اختراع می کند تا در یک شهر خیالی به نام سن فرانخوزه که مقر فرماندهی شرکت لایو کورپ است، همه چیز را کنترل کند.

داستان بی مایه فیلمنامه ای که اریکا ریونوجا، جان فرانسیس دیلی و جاناتان گلدستاین نوشته اند با تصویر کردن موجودات غذایی جذاب جبران نمی شود، اما لحن مسخره و خنده دار فیلم و ریتم دیوانه وار آن برای افزودن بر انرژی و سرمستی تماشاگر مفید است.

این فیلم با وجود موفق بودن در گیشه، در مجموع عدد ۶٫۴ از ۱۰ را از منتقدان دریافت کرده است و در مجموع درباره آن گفته شده که گرچه به اندازه فیلم اول خلاقانه و هوشمندانه نیست، اما آنقدر چشم را جذب خود می کند که بتواند مخاطبان کم سن را سرگرم کند.

برخی از منتقدان نیز صدایشی آن را تحسین کرده اند و تصویر موجودات خیالی فیلم را جذاب خوانده اند. از جمله منتقد هالیوود ریپورتر که می گوید همین دو عامل موجب شده تا بتوان با آن غذای مفرحی برای مخاطبان فراهم دید. منتقد نیویورک دیلی نیوز هم با دادن امتیاز ۴ از ۵ به فیلم می گوید فیلم همه چیزهایی را که کودکان دوست دارند، دارد از جمله زرق و برق، غیرعادی بودن و بی نظمی.



واقعیت این است که در این دنیای توهم آور هیچ منطقی حکم نمی کند.

کارگردانان فیلم کودی کمرون و کریس پیرن هر دو در گروه داستان نویسی فیلم اول نقش داشتند و با وجود اینکه ادامه ای که ساخته اند نسبت به منبع اصلی احترام زیادی نشان می دهد، نقش های مهمتر را تقریباً به تمام شخصیت های فرعی واگذار کرده اند و در این اثر بسیاری از پیام آن فیلم و آنچه را کتاب مصور کلاسیک جودی و رون برت در پی بیان آن بودند زیر پا می گذارند.

در حالی که فیلم اول بدترین شرایطی را که در صورت بازپچه گرفتن طبیعت توسط انسان ها پیش می آمد، نشان می داد قسمت دوم می گوید که جامعه نباید برای از بین بردن نتایج وحشتناک مهندسی ژنتیک که اینجا به عنوان شکلی ناب از خلاقیت تصویر شده، عجلاتنه عمل کند.

در حالی که در کتاب دوم جودی و رون برت با عنوان «ترشی ها به سمت پیتزبورگ»، شخصیت ها با کوهی از باقیمانده غذاها مواجه می شوند و تصمیم می گیرند آنها را بین جمعیت های گرسنه سراسر دنیا

فلینت به جای آنکه از این واقعیت که یکی از اختراع های او نزدیک بود دنیا را ویران کند سرفاکنده باشد، به دنبال این است که به عنوان یک مخترع درجه یک شناخته شود. الگوی او، چستر وی با صدایشی ویل فورت است. شخصیتی ترسناک که تا حدی یادآور استیو جابز است و برای منفعت شرکت استثمرگرش «لایو کورپ» که قصد دارد محصولی به سبک آی فون برای رستوران جدید خود ابداع کند، از خلاقیت دیگران نهایت سوءاستفاده را می کند.

چستر وی مشتاقانه به دنبال دستیابی به دستگاه اف، ال، دی، اس، ام، دی، اف، آر مخفی طولانی برای وسیله ای که فلینت اختراع کرده که آب را به غذا تبدیل می کند، است. فال، ال، دی، اس، ام، دی، اف، آر در انتهای قسمت اول به نظر می آمد از بین رفته باشد، اما این اختراع در واقع پیشرفت کرده و هوشمندتر شده و یک اکوسیستم جامع از «شبه غذا» هایی را تولید می کند که جان دارند.

فیلم می خواهد بگوید این موجودات جدید حق دارند در صلح و امنیت زندگی کنند. چرا؟ چون آنها بسیار جذاب و زیبا هستند و شامل موجوداتی مانند «هیپوتاتاموس» و «میوه نوشیدنی» هم می شوند. اما در این میان «عنکبوت پیتری» جهش یافته هم وجود دارد که یک همبرگر غول پیکر است که به جای پاهایش سبب زمینی سرخ کرده دارد و چندین چشم کنجی وحشتناک هم روی سرش جا گرفته و می تواند شما را بخورد. البته اگر دست از خاراندن پشتش برندارید او می تواند یک حیوان خانگی دوست داشتنی باشد.

نظر منتقدان

قسمت اول این فیلم با روش هوشمندانه ای به مسخره کردن فیلم های سبک فاجعه، پرداخت اما این ظرافت در فیلم دوم مشاهده نمی شود و به جای آن مبارزه فلینت و دوستانش با جزیره ای که تحت تسلط مخلوقات جهش یافته درآمده، بیشتر شبیه یک بازسازی تمسخرآمیز و اغراق آمیز از فیلم های «پارک ژوراسیک» به شمار می رود. با این تفاوت که اینجا به جای دایناسورهای غول پیکر میوه های عجیب و غریب غول پیکری یافت می شوند که به خون همه اعضای گروه تشنه هستند.





باز هم نیکی در مبارزه با شر پیروزمی شود/سفری حماسی به دل جنگل

در واقع همانطور که انیمیشن «ریو» در شهر ریودوژانیرو رخ داده و قصه‌ای بومی داشت، «حماسه» هم همین حال و هوارا در دل فضای فانتزی جنگل‌های ایرلند و قصه‌های فولکلور آن دنبال می‌کند. کالین فارل که در فیلم «اسکندر» در نقش اول بازی کرده بود، مدتی است که به فیلم‌هایی که به نوعی در ارتباط با کودکان و نوجوانان هستند، تمایل نشان می‌دهد و به حضور در کم‌دی درام «نجات دادن آقای بنگر» محصول جدید کمپانی والت دیسنی نیز ابراز تمایل کرد.

قصه از کجا شروع می‌شود؟

تارا ملکه سیاهپوست جنگل، روح جهان طبیعت است. او هر صد سال یکبار برای خود جانشینی تعیین می‌کند و با دمیده شدن روح او به غنچه‌ای جوان، ملکه بعدی تعیین می‌شود.

مری کاترین دختر پروفیسور زیست‌شناسی که بر زندگی موجودات هوشمندی که معتقد است وجود دارند تحقیق می‌کند، طی حادثه‌ای در جنگل گم می‌شود و وارد داستانی می‌شود که در نهایت باید روح طبیعت را نجات دهد.

رونین شخصیت اصلی دیگر قصه، سردسته محافظان ملکه است که به عنوان «برگ پوش‌ها» شناخته می‌شوند. ناد یکی از سربازان است که به کمک فرمانده می‌آید تا روح جنگل را حفظ کند. نیم گالو محافظ کتابخانه طومارها است. در این طومارها همه مستندات

کمپانی فوکس قرن بیستم تهیه‌کننده انیمیشن «حماسه» آن را با بودجه ۹۳ میلیون دلاری ساخت و فروش کلی آن ۲۶۸ میلیون دلار بود. در فهرست نام صدپیشگان این انیمیشن شماری نام قابل توجه دیده می‌شود از کالین فارل گرفته تا کریستوف والتس. از دنیای موسیقی نیز نام پیت بال و بیانسه در این انیمیشن جای دارد. جاش هاجسون، آماندا سایفرد، عزیز انصاری و استیون تایلر دیگر صدپیشگان این انیمیشن هستند.

مری کاترین قهرمان اصلی داستان که به یاد دختر ویلیام جویس (نویسنده کتاب) که در اثر بیماری چند سال قبل درگذشت، به این نام خوانده شده، با صدای آماندا شفیلد بازیگر نقش کوزت در نسخه جدید «بینوایان» در فیلم حضور دارد.

قصه‌ای فولکلور از سرزمین ایرلند

کالین فارل بازیگر ایرلندی تبار سینما به جای یکی از شخصیت‌های اصلی این انیمیشن یعنی راینین حرف زده است و جای تعجب ندارد زیرا «حماسه» محصول مشترک سینمای ایرلند و آمریکا است و بسیاری از هنرمندان ایرلندی در تولید آن همکاری و مشارکت داشته‌اند.

گریس وچ کارگردان فیلم درباره آن گفته است: بخش مهمی از فرهنگ مردم ایرلند در قصه این انیمیشن به نمایش درمی‌آید و کلیت فیلم به فرهنگ ملی مردم این سرزمین می‌پردازد.

انیمیشن «حماسه» که یکی از ۱۴ نامزد اولیه اسکار سال ۲۰۱۴ بود، با سفر در دنیای حماسی موجودات ناپیدای جنگلی، گریزی به قصه‌های ایرلندی دارد و بار دیگر بر پیروزی خیر برابر شر تأکید دارد. انیمیشن «حماسه» را کریس وچ کارگردانی که پیش از این «عصر یخی» را در سال ۲۰۰۲ و «بات‌ها» را در سال ۲۰۰۵ ساخته بود، ساخته است. این فیلم براساس فیلمنامه تام جی استل و مت امبر کارگردانی شده و تولید آن سه سال طول کشیده است.

سازندگان فیلم که برای قصه فیلمنامه خود از ماجراهای کتابی پرخواننده به همین نام اثر ویلیام جویس بهره گرفته‌اند می‌گویند به قصه کتاب و حال و هوای آن وفادار مانده‌اند. کتاب جویس با عنوان «مردان برگ پوش و حشره‌های خوب شجاع» کتابی برای کودکان است.

این فیلم انیمیشن که در ماه می سال ۲۰۱۳ اکران شد، یکی از ۱۴ فیلمی بود که در فهرست اولیه اسکار ۲۰۱۴ جای داشت اما به مرحله نهایی راه نیافت. این فیلم که با نقدهای مختلفی روبه‌رو شد در نهایت امتیاز ۶۷ را از سایت آی.ام.دی.بی دریافت کرد.

قهرمان اصلی داستان دختری ۱۷ ساله به نام مری کاترین است و خط کلی داستان درباره نبرد خیر و شر. این دختر نوجوان که پدرش پروفیسوری محقق است، ناخواسته وارد دنیایی اسرارآمیز می‌شود و در نبردی که برای نجات یک دنیای فانتزی وجود دارد، درگیر می‌شود.



جنگل حتی رفتار حلزون‌ها ثابت می‌شود. مری کاترین پس از مرگ مادرش، در کنار پدرش که دانشمندی عجیب و خسته کننده است زندگی می‌کند. پروفسور تحقیقاتش را در زمینه شناخت جنگل و موجودات هوشمند ساکن در آن متمرکز کرده است. ملکه جنگل از میان غنچه‌ها کوچکترین را انتخاب می‌کند تا جانشین او شود، اما با حمله باگن‌ها روبه‌رو می‌شود. مندریک سردسته باگن‌ها است. او و سپاهش (حشرات) مسبب خرابی‌ها هستند. با وجود حمایت محافظانش، ملکه محاصره می‌شود و سرانجام رونین که سوار بر مرغی مگس‌خوار است، فرا می‌رسد و ملکه تارا را از آنجا دور می‌کند، اما در نبردی که به پا می‌شود پسر مندریک کشته و ملکه زخمی می‌شود. در همین زمان مری کاترین که از دست پدرش عصبانی شده، خانه را ترک می‌کند و به دنبال سگش وارد جنگل می‌شود. او افتادن ملکه تارا را می‌بیند و ملکه از قدرتش برای کوچک کردن او استفاده می‌کند و پیش از مرگ به مری کاترین می‌گوید غنچه را پیش یک کرم شب تاب ببرد. مری کاترین با رونین و برگ‌پوش‌ها همراه می‌شود تا این وظیفه را انجام دهد.

اما سردسته باگن‌ها سعی دارد تا نور ماه به غنچه نرسد و روح تاریکی در غنچه شکل بگیرد. این باعث خواهد شد که تمامی جنگل از بین برود. در این میان مجموعه‌ای از ماجراها شکل می‌گیرد و گروهی از موجودات عجیب جنگل با هم جمع می‌شوند تا به خواست ملکه عمل کنند. ولی محل نگهداری غنچه سرانجام لو می‌رود و مندریک از جای آن باخبر می‌شود.

کتابخانه طومارها مکانی است که همه وقایع جنگل در آنجا ثبت می‌شود و این گروه با خواندن تاریخ متوجه می‌شوند غنچه باید امشب زیر نور ماه کامل در بلندترین نقطه شکوفا شود. اما مندریک به مقر ماه یورش می‌برد و در غیاب ناد و مری کاترین، ماب، گراب و غنچه را می‌دزدد و امیدوار است با شکفته شدن غنچه در تاریکی، فرزندش که کشته شده، دوباره زنده شود.

در ادامه ماجرا مری کاترین به خانه شان بازمی‌گردد تا از امکانات آنجا استفاده کند و اینجاست که متوجه می‌شود پدرش اطلاعات درستی از زندگی پنهان موجودات در جنگل کشف کرده بود. آنها سرانجام اسرا را آزاد می‌کنند و موفق به فرار می‌شوند. غنچه را به مقر ماه می‌برند و با وجود این که خفاش‌های مندریک جلوی نور ماه را می‌گیرند تا غنچه در تاریکی بشکفت اینجاست که پروفسور بومبا به کمک آنها می‌آید و سرانجام با کاری که همه اعضای گروه در آن نقش دارند، نور ماه به غنچه می‌رسد و غنچه در نور ماه می‌شکفتد و باعث شکست باگن‌ها می‌شود.

سرانجام غنچه گل «همیشه بهار» که تارا انتخاب کرده بود، جانشین او می‌شود. مری کاترین به اندازه واقعی بر می‌گردد و به عنوان دستیار پدرش در کارهای تحقیقاتی به او کمک می‌کند.

این داستان همانطور که از ظاهر آن پیداست بر نبرد همیشگی خیر و شر تمرکز دارد و این بار ماجرا را به دل طبیعت می‌برد تا ضمن استفاده از رنگ و لعاب آن بتواند کمی خلاقیت هم به ماجرا اضافه کند. شخصیت‌های بازمه که بعضا حیوانات کوچکی هستند به ویژه حلزون‌ها به دل بیننده می‌نشینند و در نهایت در زیر

شاهدش بودیم اما از نظر رنگ آن را درخشان می‌خواند.

منتقد هالیوود ریپورتر نگاهی ترکیبی به فیلم دارد و می‌گوید وقتی پای انیمیشن در میان است می‌توان از آن دفاع کرد اما از نظر شخصیت پردازی یک دست نیست و در روند داستان همه چیز تکراری است.

منتقد شیکاگو تربیون هم از ۵ ستاره تنها دو ستاره به فیلم می‌دهد و می‌گوید حفظ روند داستان و شخصیت‌ها دشوار است و منتقد نیویورک پست به آن تنها یک ستاره و نیم از چهار ستاره می‌دهد و می‌گوید داستان آن به درد بچه‌ها می‌خورد اما بزرگسالان تنها می‌توانند از زیبایی انیمیشن آن بهره ببرند.

منتقد دیگری نیز با دادن سه امتیاز از پنج امتیاز می‌نویسد: فیلم با وجود جنگل خیالی که به صورت سه بعدی جان گرفته، بیشتر ترسناک است.

منتقد تایم نیز با دادن امتیاز C منفی می‌نویسد: با وجود پیشرفت تکنولوژی که امکانات زیادی برای خلق انیمیشن را پدید می‌آورد، اما این انیمیشن نمی‌تواند چیزی مشابه آثار پیکسار خلق کند و حس آثار کلاسیک آن را به جای بگذارد.

متن هم قصه‌ای عاشقانه روایت می‌شود. اتحاد برای مبارزه با دشمنان، پیروزی همیشگی خیر در برابر شر، تاکید بر محبت و عشق و اعتماد به یکدیگر و ... نکاتی که سازندگان «حماسه» بر آن تاکید دارند. این انیمیشن که سرشار از رنگ است بیش از آنکه برای گروه سنی کودک جذاب باشد می‌تواند نوجوانان را به خود جلب کند و فضای داستانی آن با وجود داشتن چند قهرمان مذکر ولی به نظر نمی‌رسد برای پسرها جذاب باشد.

نظر منتقدان

«حماسه» (epic) با نقدهای متفاوتی روبه‌رو شد. منتقدی می‌نویسد: با وجود این که همه موضوع روایت شده آشنا و تکراری هستند، اما انیمیشن زیبایی است و می‌تواند خانواده را سرگرم کند.

وب سایت متاکریتیک امتیاز 52 از 100 را به آن داده است و سینما اسکور آن را دارای درجه A نامیده است.

منتقد اترتینمت ویکلی داستان را فاقد ویژگی‌های فیلم‌های پیکسار خوانده و می‌نویسد فیلم همان ویژگی‌های طبیعت‌گرایی را دارد که در «آواتار» هم

خطای «فرانکن وینی» در باب فلسفه خلقت



انیمیشن «فرانکن وینی» ساخته تیم برتون با قرار دادن انسانی با توانایی قدرت خلق موجودی زنده به عنوان شخصیت اول خود، در نقطه مقابل فلسفه خلقت و آنچه در ادیان الهی بیان شده قرار می‌گیرد.

تیم برتون کارگردان و نویسنده متفاوت هالیوود انیمیشن «فرانکن وینی» را بر مبنای فیلمنامه‌ای از لیونارد ریپس ساخته و وینونا رایدر، کارتین اوهارا و مارتین شورت صدایشان این انیمیشن هستند. «فرانکن وینی» انیمیشنی در سبک استاپ موشن است که اولین تجربه برتون بعد از ۷ سالگی به شمار می‌آید که تنها در دنیای اکشن زنده سیر می‌کند.

این انیمیشن که اولین فیلم سیاه و سفیدی است که به صورت سه‌بعدی در آمده، شاید چندان مناسب بچه‌ها نباشد و با مفهوم انیمیشن مطابقت نداشته باشد. همانطور که از فیلم «آلیس در سرزمین عجایب» برتون نیز نمی‌شد انتظار داشت تا کودکان را به عنوان مخاطبان خود انتخاب کرده باشد.

اثری تیم برتونی

«فرانکن وینی» شاید مخاطبان نوجوانی را هم که در انتظار فیلمی روشن با رنگ‌های درخشان و فضاهای زیبا هستند، ناامید کند زیرا فیلم هیچ یک از این ویژگی‌ها را ندارد. با این حال از نظر احساسی و فضای داستانی احتمالاً می‌تواند مخاطب را با وجود این که می‌داند در نهایت نتیجه چه خواهد بود، تا انتها با خود همراه کند و بر کودکان پیچیده‌تر و مخاطبان بزرگسال تاثیر بگذارد. در یک کلام این انیمیشن در جهان داستانی برتون سیر می‌کند و اگر مجموعه فیلم‌های ژانر وحشت کلاسیک را ندیده و رمان «فرانکشتاین» ماری شلی را نخوانده باشید، متوجه خیلی از مسایلی که «فرانکن وینی» به آنها ارجاع می‌دهد، نمی‌شوید. ضمن اینکه زنده شدن سگی که بدنش پر از بخیه است، در گوشش میخی فرو رفته و بعد پیدا شدن سر و کله هیولاهای بدشکلی که هر کدام ترکیبی از موجودات رایج فیلم‌های ترسناک هستند، نمی‌تواند فضایی همزمان، هم مرموز و ترسناک و هم شیرین و بامزه و مفرح را فراهم آورد.

حس هستند و در حالی که خودشان موجوداتی وحشت زده هستند، می‌توانند موجب ترس دیگران شوند.

ارجاعی به گذشته

منتقدان متفق القول بودند که این فیلم برای برتون حالتی کاملاً شخصی داشت و او با این فیلم به بازگویی داستانی پرداخت که متعلق به ۲۸ سال قبل بود.

در واقع «فرانکن وینی» بازسازی انیمیشنی تیم برتون از فیلم کوتاه خودش که در سال ۱۹۸۴ ساخته است. او انیمیشن را به سبک استاپ موشن ساخته است یعنی به جای قرار دادن نقاشی، کارتون و عروسک مقابل دوربین انیمیشن، انسان واقعی قرار داده است.

به همین دلیل باید گفت «فرانکن وینی» از ۲ داستان شکل گرفته است: داستان یک پسر و سگش و از سوی دیگر داستان مردی که علاقه زیادی به فیلم‌های کودک‌کش دارد و می‌خواهد به این بهانه سری به دنیای کودکی زده باشد.

نسخه ۱۹۸۴ فرانکن وینی یک اثر کاملاً سر راست بود. برای اینکه زمان این فیلم ۳ برابر آن نسخه شود، داستان با عناصر مختلفی پر شده است که نتیجه اش این شده که قسمت میانی کار به طرز عجیبی طولانی شده است.

در این فیلم تیم برتون ارجاعی هم به برخی کارهای قدیمی تر دارد از جمله اشاره ای هم به السالاجیستر

در هر حال آشنایی با کارهای برتون می‌تواند به مخاطب کمک کند تا بهتر هدف برتون را درک کند. برتون به خاطر اشتیاقی که برای کم سر و صدا بودن فرانکن وینی داشت، حتی از جانی دپ و هلنا بونهام کارتر استفاده نکرد تا کمتر مهر شناخته شده‌اش را بر این اثر زده باشد.

تیم برتون کارگردان، تهیه‌کننده، نویسنده، طراح، نقاش و شاعر آمریکایی است. او با سبک متفاوتش در فیلمسازی شناخته شده و طراحی شخصیت‌های عجیب او همیشه دوستدارانش را منتظر کاری متفاوت نگه می‌دارد. او با دیدگاه‌های خیالی پرزانه‌اش از برجسته‌ترین کارگردان‌های هالیوود به شمار می‌آید و بارها نامزد دریافت جوایز گلدن گلوب و اسکار بوده است. همه می‌دانند که بازیگر مورد علاقه او جانی دپ است و او با همکاری دپ بسیاری از شخصیت‌های خیالی‌اش را در دنیای فیلم هایش جان بخشیده است، «چارلی و کارخانه شکلات‌سازی»، «داوود دست قیچی» و «آلیس در سرزمین عجایب» از جمله این همکاری‌ها هستند. تیم برتون شیفته دنیای آشفته و تیره و تاریک است. او با ساخت انیمیشن «آلیس در سرزمین عجایب» نیز تلاش کرد تا همه داستان پر رمز و راز شناخته شده را با جهانی پر از هرج و مرج و ناآرامی بدل کند و البته در این کار هم کاملاً موفق بود. شخصیت‌های آثار برتون معمولاً عجیب و غریب و دارای صورت‌های سنگی و بی



و انیمیشن‌هایی مثل «علاءالدین» و «شیرشاه» است.

ویژگی‌های فنی انیمیشن

تلاش برتون برای ساخت یک استاپ موشن بسیار تمیز و قابل توجه شده است. گیر کاراکترها در حرکت بسیار معهود است. عنصر سه بعدی در این فیلم هم به همان عارضه دچار شده که می‌گوید: «لازم نیست که سه بعدی باشد اما بودنش هم ضرری ندارد.» از آنجایی که فیلم، سیاه و سفید است در مورد به کارگیری رنگ‌های سرد و تیره نگرانی وجود نداشت.

هرچند نسخه کوتاه سال ۱۹۸۴ سرگرم کننده بود، اما تغییر آن از اکشن زنده به انیمیشن و عناصری که به آن اضافه شده است، باعث شده چه از لحاظ احساسات و چه از لحاظ سبک، تجربه‌ای جدید و قابل توجه‌تر باشد.

شخصیت‌های معنادار انیمیشن

شخصیت‌های اصلی انیمیشن نوجوانانی هستند که قرار است در یک مسابقه علمی که معلمشان به راه انداخته، شرکت کنند. اما هر یک از آنها می‌توانند نماینده بخشی از دنیا امروز هم باشند. ویکتور فرانکنشتین، بخش عمده و اصلی شخصیت ویکتور برگرفته از ویژگی‌های کارگردان و نویسنده انیمیشن است. تیم برتون در دوران کودکی علاقه زیادی به تماشای فیلم‌های ترسناک و علمی-تخیلی داشت. شخصیت اصلی انیمیشن به نوعی خود برتون جوان است و خود او در نوجوانی انیمیشنی به سبک استاپ موشن سیاه و سفید ساخت.

داستان یادآور دکتر ویکتور فرانکنشتین در رمان «فرانکنشتین» نوشته مری شلی هم هست. فرانکنشتین دانشمند جوان و جاه طلبی است که با استفاده از کنار هم قرار دادن تکه‌های بدن مردگان و اعمال نیروی الکتریکی جانوری زنده به شکل یک انسان و با ابعادی اندکی بزرگ‌تر از یک انسان معمولی می‌سازد.

توشیایکی، توشیایکی شخصیت منفی انیمیشن است که تلاش می‌کند مقابل ویکتور بایستد و او را شکست دهد. او علاقه زیادی به افسانه‌های ژاپنی از جمله گودزیلاها دارد و حیوان مورد علاقه اش لاک پشت است.

نصور، یکی دیگر از شخصیت‌های منفی است که یادآور اسمی عربی است و می‌خواهد «کلوسوس» مومیایی شده را که از ابرقهرمان‌های تیم مردان ایکس محسوب می‌شود، به زندگی بازگرداند.

گفته می‌شود برتون در خلق شخصیت‌هایش سعی کرده تا نمایندگانی از دنیای امروز داشته باشند. شخصیت اصلی او نماینده دنیای غرب، توشیایکی نماینده ژاپن و نصور نماینده روسیه و کلا بلوک شرق خوانده شده است.

کلیشه‌های تکراری، مفاهیمی قابل توجه

در این انیمیشن یک کلیشه تکراری دیگر مشاهده می‌شود و آن شهری است که باید از دست هیولاها عجیب و غریب نجات داده شود و یک ناجی که باید



در آتش گرفتار و کشته می‌شود و ویکتور برای بار دوم سگش را به زندگی بازمی‌گرداند. این سرانجام ویکتور است که با توان علمی و هوش خود می‌تواند هیولاها را از بین ببرد و شهر را از نابودی نجات دهد.

دلایل ساخت این انیمیشن

برتون عاشق انیمیشن است و از ظرفیت‌های انیمیشن برای قدرت بخشیدن به تخیلات استفاده می‌کند. شیفتگی برتون نسبت به ژانر وحشت در این فیلم کاملاً نمود پیدا کرده است حتی بعضی از موجودات این فیلم کابوس وار ممکن است بچه‌های کوچک را بترسانند. با این حال این انیمیشن به دلیل نشانه‌هایی که از کاراکترهای قدیمی ژانر وحشت در کمپانی یونیورسال به نمایش می‌گذارد، قطعاً مورد توجه طرفداران این ژانر قرار می‌گیرد.

این انیمیشن علمی تخیلی در ژانر کم‌دی، ترسناک در استودیو والت دیزنی پیکچرز ساخته شده و با بودجه ۳۹ میلیون دلاری در نهایت ۸۱ میلیون دلار فروش کرد. این انیمیشن اکتبر ۲۰۱۲ اکران شد.

فروش فیلم نیز نشان داد که نمی‌شد از پتانسیل تجاری آن مطمئن بود. اما سیاه و سفید بودن این انیمیشن به نوعی نشان دهنده تیم برتون و کمپانی سازنده آن در خطر کردن است و توجه به انجام کاری جدید به جای توجه به باکس آفیس.

والت دیزنی پیکچرز یک کمپانی تولید و توزیع فیلم امریکایی، یکی از استودیوهای والت دیزنی و یکی از ۶ استودیوی بزرگ تولید فیلم در هالیوود به حساب می‌آید و تولیدکننده فیلم‌های فانتزی معروفی مثل «تارنیا»، «آلیس در سرزمین عجایب» و «دزدان دریایی کارائیب»

در فیلم «عروس فرانکنشتین» با آن موهای وحشی اش دارد؛ دختر همسایه نامش السا ون هلسینگ است که با صدای وینونا رایدر شکل گرفته است. صدای کریستوفر لی هم که همیشه یادآور نقش دراکولا است. یک حیوان مرده هم به نام شلی به یاد مری شلی خالق فرانکنشتین در فیلم وجود دارد و یک گوژ پشت هم هست که با نام ایگور. این فهرست همینطور می‌تواند ادامه داشته باشد و در نهایت یک لیست کامل از تمام شخصیت‌هایی که به نوعی به فیلم‌های ترسناک و خالقان آنها مربوط هستند، در نهایت شکل می‌گیرد.

مثل معلم علوم ویکتور که به منبع الهام وی تبدیل می‌شود، یادآور وینست پرایس بازیگر فیلم‌های ترسناک و قهرمان اسطوره‌های دوران کودکی برتون است. مدل موی سگی که با سگ ویکتور دوست می‌شود هم از فیلم «عروس فرانکنشتین» ساخته جیمز ویل وارد فیلم شده است.

داستان از کجا شروع شد

ویکتور جوان با یک آزمایش علمی کاری می‌کند که سگ مرده اش به نام اسپارکی به زندگی باز گردد، اما این کار عواقبی دارد که گاهی می‌تواند وحشتناک باشد. فرانکن وینی شخصیت اصلی این انیمیشن علاقه زیادی به فیلم‌های هیولایی دارد. پسری به نام ویکتور فرانکن وینی با صدای چارلی تاهان شخصیت اصلی این انیمیشن است. ویکتور فقط یک دوست دارد، سگش اسپارکی و وقتی

اسپارکی به دنبال تویی به خیابان می‌رود و کشته می‌شود، هیچ چیز نمی‌تواند غم ویکتور را تسلی دهد. با این وجود همه چیز از دست نرفته است. معلم علوم ویکتور در مدرسه آقای ریزیکروسکی که با صدای مارتین لانداس شکل گرفته، در مورد قدرت رعد و برق سخنرانی می‌کند. بنابراین ویکتور اسپارکی را از زیر خاک بیرون می‌کشد. او را به هم وصل می‌کند و وسیله‌ای می‌سازد که به وسیله آن بتواند قدرت رعد و برق را به یک بدن بی روح وارد کند. خیلی زود بعد از این اتفاق اسپارکی شروع به دویدن، پریدن و بازی می‌کند. وقتی همکلاسی‌های ویکتور از موفقیت او مطلع می‌شوند، سعی می‌کنند همین کار را با حیوانات مرده خودشان مثل موش، خرچنگ و لاک پشت انجام دهند. اما نتیجه به همان خوبی نیست.

این انیمیشن هر چه جلوتر می‌رود بیشتر هیولا وارتر می‌شود، و سرانجام سروکله یک گودزیلا پیدا می‌شود. در هر حال از هسته مرکزی خودش جدا نمی‌شود. در حقیقت نتیجه آزمایش‌های بچه‌ها، هیولاها عجیب غریب و خون‌آشامی می‌شوند که به شهر حمله می‌کنند و در پی نابودی شهر برمی‌آیند. آنها به ناچار از ویکتور کمک می‌خواهند. ویکتور می‌تواند در نهایت با علم و ایده‌هایی که به کار می‌گیرد شهر را از نابودی نجات دهد.

او برای این کار با گربه خون‌آشام درگیر می‌شود تا السا را نجات دهد. اما آسیاب آتش می‌گیرد و او در آنجا گیر می‌افتد و سرانجام این اسپارکی است که او را نجات میدهد. اسپارکی با گربه خون‌آشام رود رو می‌شود اما

به کمک بیاید.

این انیمیشن یک پیام مثبت هم دارد، ابتدا وقتی ویکتور از هوش خود استفاده می کند و آزمایشش را روی اسپارکی انجام می دهد، اتفاقی نمی افتد و او به زندگی باز نمی گردد اما وقتی ویکتور عشق و علاقه اش را به سگش ابراز می کند، باعث زنده شدن او می شود. در واقع این تنها علم نیست که اسپارکی را زنده می کند بلکه علم در کنار عشق و علاقه می تواند چنین نتیجه ای را در برداشته باشد. برتون در واقع می خواهد یادآوری کند که به کارگیری علم محض و تمرکز بر هوش و علم محض، می تواند در نهایت به تولید هیولاهایی منجر شود که زندگی انسانها را تهدید می کنند.

جمله کلیدی معلم به ویکتور هم همین را می گوید: علم هم خوب است و هم بد، دانشمند اگر قلبش را روی آزمایش نگذارد با نتایج فاجعه باری روبرو می شود.

در اینجاست که برتون یادآور می شود که علم و اخلاق باید در کنار یکدیگر وجود داشته باشند.

این انیمیشن از جیمز براردینلی منتقد ۷،۵ امتیاز از ۱۰ امتیاز گرفته است. به نظر او برتون در «فرانکن وینی» مثل انیمیشن «هوگو» و «سوپر ۸» بخشی از داستان خود را به قدردانی از سینما اختصاص داده است. شخصیت ویکتور قطعاً نزد تیم برتون ارزش خاصی داشته است. این شخصیت چیزی بیشتر از یک نسخه مشابه زودگذر از دوران کودکی این فیلم ساز است.

وی می گوید: من از سکانسی که در آن گودزیلا در سراسر شهر از خود اثری به جا می گذارد، لذت بردم، اما با خودم فکر می کردم این قسمت چه ربطی به یک فیلم از فرانکن وینی دارد. و می افزاید: این اصلاً تصادفی نیست که بهترین کارهای او در دهه اخیر همین انیمیشن و همچنین انیمیشن «عروس مرده» در سال ۲۰۰۵ بوده است.

راجر ایبرت منتقد سرشناس سینما اما از ۱۰ امتیاز به این انیمیشن ۶ می دهد و می گوید: کارهای تیم برتون روز به روز ضعیف تر میشود و این انیمیشن هم خیلی کار خاصی نبود حتی می توانم بگویم خوب هم نبود. هیچ هیجان خاصی در داستان نبود. ضعف این انیمیشن این است که نه برای کودکان مناسب است نه برای بزرگترها، نه درس خاصی می دهد نه باعث خندیدن شما می شود و جذابیتی برای هیچ نوع تماشاگری ندارد. تنها نکته جالبش ارجاعاتی است که به داستان فرانکنشتاین دارد. در کل اگر این انیمیشن را ندیدید چیزی را از دست نداده اید.

نگاهی مغایر با فلسفه ادیان الهی

نکته اساسی و قابل تأمل در انیمیشن «فرانکن وینی» نوع تفکر و نگاهی است که از سوی نویسندگان و کارگردان اثر ارائه می شود. تیم برتون در اثر خود ویکتور فرانکن وینی را در جایگاه خالق قرار می دهد و او می تواند سگ خود را به نام اسپارکی که ۲ بار در اثر تصادف و حادثه می میرد، به زندگی بازگرداند.

همچنین آزمایشاتی که توسط بچه ها انجام و در نهایت منجر به شکل گیری هیولا و خون آشام می شوند نیز در راستای نگاه نویسندگان و کارگردان «فرانکن وینی» در خصوص قرار دادن انسان در جایگاه خالق است. این نگاه و تفکر کاملاً مغایر با تمامی تعالیم و احکام ادیان الهی و فلسفه خلقت است.

خطای موجود در نگاه و داستان «فرانکن وینی» این انیمیشن را در جایگاه یک اثر ضد دین و مغایر با فلسفه خلقت قرار داده است، نکته ای که در سال های اخیر بارها و بارها در آثار سینمایی جهان غرب و سینمای هالیوود شاهد آن هستیم.



«پارانورمن» با ارواح سخن می گوید/ زامبی ها مغز مردم را می خورند!



انیمیشن «پارانورمن» محصول آگوست ۲۰۱۲ در ژانر ماجراجویی، کمدی در ۹۳ دقیقه و به شیوه استاپ موشن ساخته شده است.

پارانورمن یک انیمیشن استاپ موشن در ژانر کمدی، فانتزی، ماجراجویی و ترسناک به صورت سه بعدی است که توسط استودیوی سازنده انیمیشن تحسین شده «کوراالین» یعنی لایکا ساخته شده و کمپانی فاکس فیچرز توزیع کننده آن است. کارگردان های «پارانورمن» سم فل و کریس باتلر آن را بر مبنای داستانی از کریس باتلر ساخته اند.

این انیمیشن یکی از پنج انیمیشن نهایی در رقابت اسکار سال ۲۰۱۳ بود که سرانجام در برابر «شجاع» جایزه آکادمی را به آن واگذار کرد.

روال معمول برای فیلم های کودکان چنین است: فیلمی سرشار از شادی، رنگ و موضوع های خوشحال کننده که معمولاً با یک پیش زمینه شاد شروع می شود. در اواسط اینگونه فیلمها، داستان کمی تراژیک می شود و در نهایت با تلاش و پشتکار پارانورمن و دوستانش مشکلات از میان برداشته می شود و همه به خوبی و خوشی کنار هم زندگی می کنند اما در «پارانورمن» هیچ یک از این مسیرها طی نمی شود. در واقع می توان گفت این انیمیشن فیلمی خوش ساخت است که ساخته شده تا با جذابیت های کودکانه، بزرگسالان را به تماشا وادارد.

این انیمیشن که با تحسین منتقدان روبه رو شده با بودجه ۶۰ میلیون دلاری ساخته شد و فروشی ۱۰۷ میلیون دلاری را ثبت کرد و علاوه بر نامزدی اسکار نامزد جوایز بفتا نیز شد.

صدای پیشگان

از جمله صدای پیشگان این انیمیشن کریستوفر مینتس-پلس، آنا کندریک و کودی اسمیت-مک فی هستند.

کودی اسمیت-مک فی با احساس تمام صدای پیشگی شخصیت اصلی یعنی نورمن را برعهده دارد. الین استریچ کار صدای پیشگی مادر بزرگ نورمن را انجام داده و توجه منتقدان را کاملاً جلب کرده است.



مرده اش حضور دارند.

بسیاری از شخصیت های این انیمیشن را مرده ها تشکیل می دهند و در این میان پیرزنی که سرش به بافتنی بافتن گرم است و روی یک کاناپه که داخل حوضچه ای به رنگ سبزی تهوع آور نشسته، از همه مهم تر است. آخر او مادر بزرگ نورمن است. ما هرگز متوجه نمی شویم ماما بزرگ، با آن حالت بدون جسم، با آن میل های بافتنی که مدام در حال تکان خوردن هستند، چطور مرده است. خودش می گوید دلیل اینکه هنوز دور و بر این دنیا می چرخد، این است که مواظب نورمن باشد.

نکنه این است که هیچ کس دیگر نمی تواند آنچه نورمن می بیند را ببیند و همه به جز ماما بزرگ فکر می کنند او دیوانه باشد. او با یک گروه از ارواح همیشه پرسه می زند: آنها او را با خوشی در راه مدرسه همراهی می کنند و به همین دلیل نورمن هیچ مشکلی ندارد. اما دیگران که این ارواح و شادی های آنها را نمی بینند، چطور فکر می کنند؟ طبیعی است که از نظر آنها نورمن دیوانه به نظر می رسد.

در مدرسه ای که نورمن در آن درس می خواند همه از او فرار می کنند و اولین سردسته قلدرهای مدرسه، با دار و دسته ای که برای خود جمع کرده، او را اذیت می کند. او در این میان با یک شخصیت بسیار بازمزه و تپیل با نام نیل آشنا می شود. او در کلاس متوجه موضوعی می شود که از آن سر در نمی آورد.

دایی نورمن مثل او توانایی دیدن ارواح را داشت و پیش از مرگش اطلاعاتی در این باره به او داده بود اما وقتی پای طلسم جادوگری به میان می آید که می خواهد شهر را جادو کند، سرانجام این روح دایی اوست که تمام اطلاعاتی را که مربوط به طلسم جادوگر است به نورمن می دهد و به

صدای پیشگی مادر نورمن یعنی سندرا با لزی مان است و جف گارلین هم در نقش پدر او پری صحبت می کند. صدای پیشگی کورتنی خواهر بدخلق نورمن را آنا کندریک انجام داده و کریستوفر مینتس-پلس هم در نقش اولین گردن کلفت مدرسه ایفای نقش کرده است.

قصه از کجا شروع شد؟

داستان انیمیشن در شهری به نام نیوانگلند در ماساچوست رخ می دهد، جایی که پسری به نام نورمن که توانایی صحبت با ارواح و مردگان را دارد زندگی می کند. ولی متاسفانه هیچکس این توانایی او را باور نمی کند در نتیجه او باید به تنهایی شهر خود را از طلسمی که بر آن نهاده شده، نجات دهد.

نورمن باب کوک که توانایی صحبت کردن با ارواح را دارد می تواند جلوی تخریب شهر از دست نفرین جادوگر قرن را بگیرد. او مجبور است با ارواح، زامبی ها، جادوگران و پدر از همه یک احمق در حال رشد مقابله کند. اما یک غول جوان ممکن است توانایی ماورالطبیعه او را کشف کند. او باید عامل تمام این اتفاقات را بفهمد و آن ها را از مقابل بردارد و دوستانش به او در این کار یاری می رسانند.

در اولین نگاه، نورمن پسر نوجوانی است که بدون این که بخواهد با موهایش توجه دیگران را جلب می کند. او انگار همیشه در حالت هشدار به سر می برد و همیشه کمی عجیب و غریب به نظر می رسد و هیچ جور نمی تواند جلوی خودش را بگیرد که چنین به نظر نیاید. موضوع این است که او در زندگی اش هیچوقت تنها نیست و نه تنها آدم های مرده را در برابرش می بیند بلکه با آنها دوست است. با آنها می حرف می زند و نشست و برخاست می کند. حتی گاهی اوقات وقتی در تلویزیون خانه یک فیلم ترسناک تماشا می کند که شخصیت شرورش یک هیولاست، باز هم دوستان

آلومین ابتدا به شکل ناامید کننده‌ای کلیشه‌ای و تکراری به نظر می‌رسد. خود نورمن ظاهر جالبی دارد. او به شکل انیمیشن‌های دیسنی طراحی نشده و ظاهری شاد، بانشاط و با شهامت ندارد. از موهای سیخ شده اش گرفته تا کفش ورزشی اش او یک نوجوان امروزی است. شاید بخشی از این جذابیتش هم به همین دلیل باشد و این که ظاهرش برای همه آشناست.

از نظر شخصیتی او پسری است عبوس، هشیار و دقیق، با نگاهی متزلزل و شانه‌هایی قوز کرده. در واقع قهرمانی دور افتاده از اجتماع که تنهاست و کسی او را درک نمی‌کند. هر چند چنین شخصیتی که زمانی محبوب استودیوهای فیلمسازی آمریکایی بود اکنون دیگر خیلی کلیشه‌ای شده، اما سازندگان برای ایجاد «تنوع» او را با یک گروه از شیاطین و زامبی‌ها درگیر کرده‌اند.

منتقدی در این باره می‌نویسد: وجود او تنها ترکیبی از خصوصیات ویژه نیست که در انتظار پیروزی رستگاری بخش باشد یا اینکه به عنوان یک شفا دهنده پذیرفته شود. یا قبیله‌ای از دیوانه‌ها را پیدا کند و خود را متعلق به آنها بداند. علاوه بر همه اینها او شخصیتی عجیب و غریب و کوچک است که با تغییرات روزگار سر ناسازگاری دارد. تیک‌های عصبی عجیب و دوست داشتنی دارد و از همه جالب تر این که چراغ خوابش شبیه کله یک هیولاست که یک مغز صورتی رنگ روی آن قرار دارد.

با همه اینها نورمن به عشق مادرش از سرزمین زامبی‌ها عبور می‌کند و این همان چیزی است که تمام مخاطبان در آن مشترک هستند و زمانی که برای دیدن فیلم ترغیب می‌شوند، این حس مشترکشان به مادر است که آنها را به سینماها می‌کشاند. حسی که خیلی از پسر بچه‌ها آن را در اعماق قلبشان حس می‌کنند اما با این وجود شیطنت ذاتی درونی شان، او را ناراحت می‌کند و بعد می‌خواهند با تمام توانی که دارند به مادرشان ثابت کنند، چقدر مهر او را در دل دارند.

ویژگی‌های تکنیکی

«پارانورمن»، یک انیمیشن استاپ موشن سه بعدی است که جلوه‌های بصری زیبایی دارد و جذاب و صمیمانه ساخته شده است.

استودیو لایکا که در اورگون آمریکا واقع شده و تولید انیمیشن «پارانورمن» را بر عهده داشته، همه تلاش خود را کرده تا با این اثر مرزهای از پیش تعریف شده استاپ موشن را فراتر ببرد.

این دومین انیمیشن بلند به سبک استاپ موشن است که توسط استودیو لایکا در اورگون تولید شده است. اثر قبلی این استودیو انیمیشن «کوراالین» محصول ۲۰۰۹ بود که توسط هنری سلیک بر اساس رمانی از نیل گیمن ساخته شده بود.

گروه سازنده «پارانورمن» چندان معروف نیستند؛ سم فل که در کارگردانی پروژه «پارانورمن» با نویسنده اثر یعنی کریس باتلر همکاری کرده، پیش از این در کارگردانی دو انیمیشن «Flushed Away» از استودیوی بریتانیایی آردمن و «The Tale of Despereaux» اثر استودیو یونیورسال پیکچرز مشارکت کرده است.

مانند انیمیشن‌های استودیوی آردمن، «پارانورمن» نیز با عروسک‌ها و دکورهای واقعی ساخته شده و سازندگان اصراری تقریباً سرسختانه داشتند تا فضای انیمیشن حالت انسانی خود را حفظ کند. در تولید این انیمیشن از

علاقه، این پسر بچه یازده ساله را به دلیل عادت‌های غیرعادی و وحشت‌آورش تویخ و ملاحت می‌کنند.

اگر از بیرون نگاه کنیم شاید تفاوت چندانی میان نورمن و بسیاری از قهرمان‌های کودک فیلم‌ها وجود نداشته باشد. او متفاوت است، از دیگران کناره می‌گیرد و درباره اش اشتباه فکر می‌کنند. بهترین ویژگی او، به جز ظاهرش، این است که شاید او واقعا دیوانه باشد.

در «پارانورمن» همه چیز به نوعی کج و معیوب است. نورمن در خانه؛ جایی که باید احساس آرامش کند، به سختی می‌تواند از زندگی فردی و خصوصیات شخصی خودش دفاع کند و همیشه شاهد دعواهایی بین دیگر اعضای خانواده هستیم. دعواهایی که هم جذاب هستند و هم خیلی واقعی از کار در آمده‌اند و در عین حال به شکلی بامزه نشان می‌دهند او چطور در میان دعواهای مادر با مجیش سندر و پدر چاق و بداخلاقش، پری گیر افتاده است.

این انیمیشن یک شخصیت نسبتاً کمتر جذاب هم دارد؛ خواهر بزرگتر و کج خلق نورمن به نام کورتنی، دختر بدجنسی است که تازه سن بلوغ را پشت سر گذاشته و سلاقی و علائقش مانند بیشتر هم سن و سالان بی فکرش سطحی است و لباس هایش هم همگی مثل آدامس بادکنکی، صورتی رنگ هستند. کورتنی، مانند شخصیت گردن کلفت درشت هیکل مدرسه به نام

نورمن می‌گوید کتابی را قبل از غروب خورشید بر سر هفت قبر، برای ساحره قدیمی که آنجا دفن شده، بخواند و او را دوباره یک سال به خواب ببرد تا نتواند مرده‌ها را زنده کند. ولی نورمن موفق به این کار نمی‌شود و مرده‌ها از قبرها برمی‌خیزند و زنده می‌شوند و تنها کسی می‌تواند مردم را از ارواح نجات دهد نورمن است.

با حضور زامبی‌ها نورمن سعی می‌کند با آنها صحبت کند و مردم را هم متوجه کند که آنها با مردم کاری ندارند در عین حال تلاش می‌کند تا با جادوگر آشنا شود و کاری کند تا او طلسمش را باطل کند. جادوگر که دختری یازده ساله است، سعی می‌کند نورمن را به دام‌های خود بکشاند، اما نورمن سرانجام او را آرام می‌کند و جادوگر نیز زیر درختی قدیمی دوباره به خواب می‌رود تا طلسم بشکند و تمام اهالی شهر نجات پیدا کنند.

شخصیت پردازی انیمیشن

این انیمیشن که به داستان یک پسر بچه و غول‌های دور و برش می‌پردازد، در برخی صحنه‌هایش آنقدر ترسناک می‌شود که موب بر اندام آدم سیخ می‌شود. بعضی از این صحنه‌ها توسط آدم‌های عادی زندگی نورمن پیش می‌آیند، یعنی گردن کلفت‌های مدرسه و معلم‌ها و حتی بستگانی که با ترکیبی از بی‌قراری و



کامپیوترها استفاده شده است، به همان شکلی که تقریباً در تک تک فیلم‌های این دوره از آنها استفاده می‌شود. اما در عین حال حجم بسیار بالایی کار دستی نیز انجام شده است. این زحمات کاملاً قابل مشاهده است، به عنوان مثال کج بودن مفهوم دار گوش‌ها و سوراخ‌های بینی نورمن، یکی از جزئیاتی است که در تک تک فریم‌های ساخته شده، مورد توجه قرار گرفته است. از دقت به کار رفته در لباس‌های بافتنی که آنها را قابل لمس می‌کند، تا مجموعه و استخوان‌های روی کاغذ دیواری اتاق نورمن، همه و همه به کمک دقت ویژه سازندگان میسر شده است.

با سازندگان اثر

باتلر نویسنده و کارگردان این انیمیشن می‌گوید طرح کلی داستان همیشه با او همراه بوده و از بچگی عادت به دیدن چنین فیلم‌هایی داشته و این ایده را در ذهنش می‌پروراند که به گونه‌ای داستان زامبی‌ها را برای بچه‌ها بسازد.

او می‌گوید به طور مشخص دوازده سال اخیر به ساخت این انیمیشن فکر می‌کرده و موضوع آن را در ذهنش شکل می‌داده و در ۶ سال اخیر به طور عملی درگیر آن شده است. فل کارگردان دوم می‌گوید: داستان اصلی ما یک قصه کامل است که کلی داستان و سطوح دیگر پشت سر خودش دارد. یعنی تمام ۸۵ دقیقه براساس داستان پیش می‌رود و برنامه‌ریزی شده است.

سازندگان انیمیشن خودشان اذعان دارند که زامبی‌ها مثل زامبی‌های کلاسیک کار شده اند و برای درآوردن سحر، افسون و جادو که باید در داستان حضور می‌داشتند، از همان الگوهای قدیمی بهره برده شده است.

شروع فیلم مثل فیلم‌های زامبی دهه ۱۹۸۰ است که با اتفاقات ترسناک پیش می‌رود: رنگ‌های پریده، زردهای مایل به قرمز، شعله‌ها، صحنه‌های تیره و دودگرفته و پرش‌هایی که باید مخاطب کوشش کند تا ربط آن‌ها را با هم پیدا کند.

باتلر می‌گوید: ما از اول بر پایه انتظارات مردم شروع کردیم، چون بیننده دوست یا حداقل توقع دارد که چنین چیزهایی را در این گونه فیلم‌ها ببیند. مثلاً فیلم این طوری و با این جمله شروع شود: «زامبی‌ها مغز مردم را می‌خورند».

سازندگان فیلم تمعداً به سمت خلق یک جادوگر شریر رفته اند و به نظر آنها چون مردم چنین صدقه‌رمانی را خوب می‌شناسند و قبلاً به آن پاسخ مثبت داده‌اند، باید از همه عنصرهای فراطبیعی استفاده می‌شد تا مجموعه قابل قبول باشد.

فل یکی از کارگردان‌های انیمیشن می‌گوید کار استفاده از جلوه‌های تصویری مثل «کوراالین» انجام شد. او می‌گوید: اما در این کار پیشرفته‌تر شده‌ایم و می‌توانستیم از رنگ‌های چاپی، بخصوص برای صورت‌ها استفاده کنیم. در کوراالین ما چهره‌ها را داشتیم، بعد به صورت دستی آن‌ها را نقاشی و رنگ‌آمیزی می‌کردیم، اما این جا همه کارها را در کامپیوتر انجام دادیم و طرح نهایی از آن‌ها بیرون می‌آمد. همین ما را قادر می‌ساخت تا از برخی بافت‌ها و رنگ‌های پیشرفته‌تر استفاده کنیم.

مثلاً به صورت کوراالین نگاه کنید؛ او فقط شش خال ککومکی در صورتش داشت، چون یک نفر باید به صورت دستی هر بار دانه‌دانه آن‌ها را روی هر صورتی که ساخته می‌شد، دقیقاً در همان مکانی که قبلاً قرار داشت نقاشی می‌کرد، اما الان نیل را در داستان داریم

که هزاران خال ککومکی دارد و آن‌ها دقیقاً هر سری سر جای خودشان هستند، چون به صورت کامپیوتری انجام شده‌اند.

آنها می‌گویند: پرینت کردن چهره‌ها کمک کرد صورت‌ها قشنگ‌تر به نظر برسند. این امکان فقط به خاطر نوع مصالح یا همان ماده‌ای بود که با آن کار می‌کردیم. این ماده یک بافت ویژه داشت که نور را منعکس می‌کرد و به ماتی می‌زد، یعنی نیمه‌شفاف بود. ما قبلاً با سیلیکون کار می‌کردیم، اما از نتیجه کار آن قدر راضی نبودیم، چون کار با صورت‌های مکانیکی به خاطر نوع مواد، محدودیت‌های خاص خودش را دارد. اما اینجا قادر بودیم تمام عیوب پوست را نشان دهیم؛ فرورفتگی‌های کوچک چانه و زیر گردن، جوش‌ها و جای جوش‌ها با خطوط صورت همه و همه با این مصالح ویژه قابل اجرا بودند.

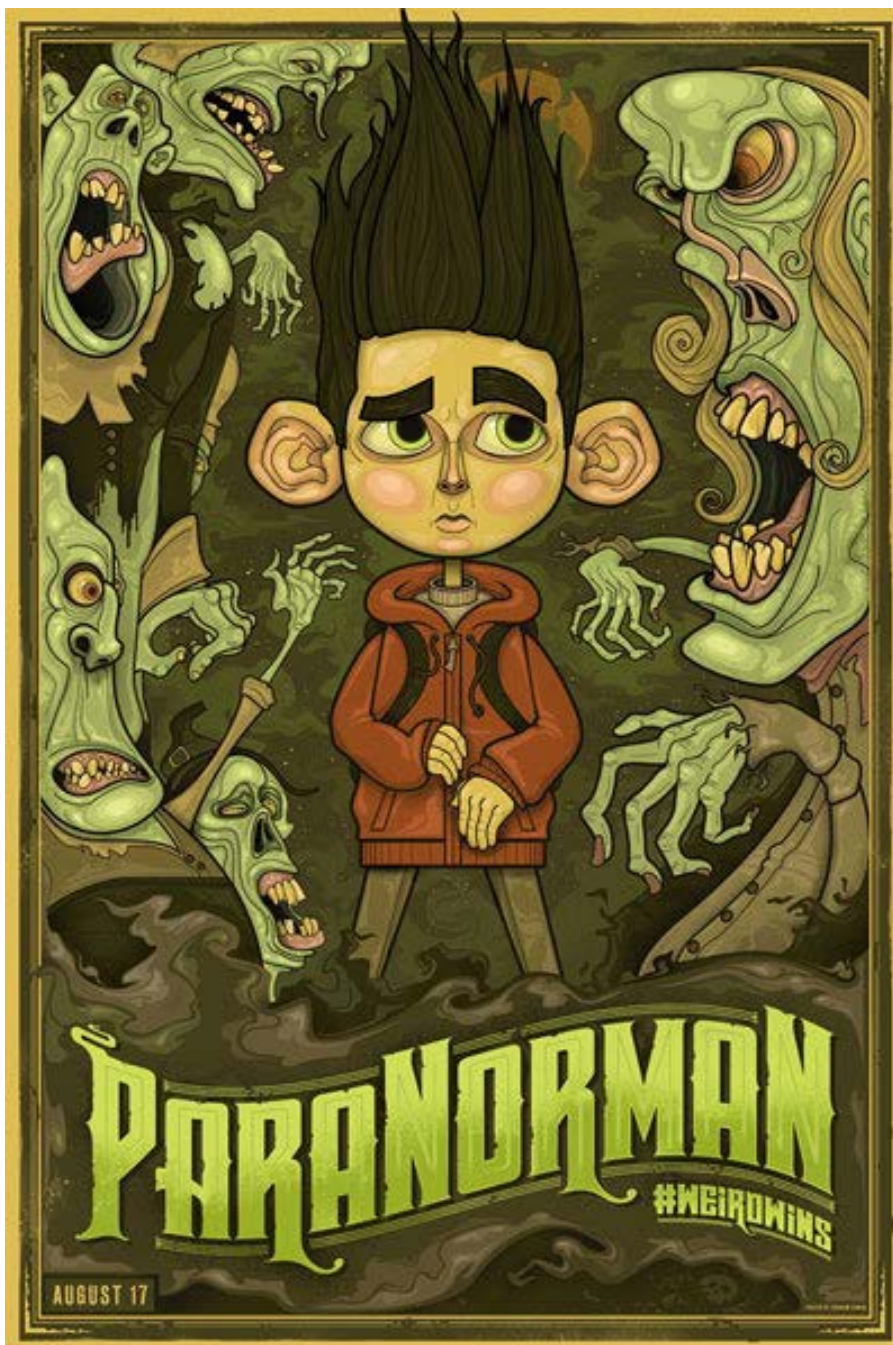
این دو یک هدف دیگر را نیز به گفته خودشان دنبال

کرده اند: دیگران را قضاوت نکن.

انیمیشن «پارانورمن» در صحنه پایانی یک واقعیت را برملا می‌کند این که یکی از شخصیت‌ها به نام «میچ» همجنس‌گراست، و به این ترتیب به اولین انیمیشنی بدل می‌شود که چنین مفهومی را مطرح می‌سازد. باتلر می‌گوید ما می‌خواستیم با این انیمیشن بگوییم خداوند خالق ماست و او ما را با توانایی‌ها و ضعف‌هایی آفریده است. پس در کار کسی قضاوت نکنید.

هدف سازندگان

داستان انیمیشن داستان سرگرم کننده است که شاید از ماجراهای یک جادوگر و آدم‌هایی که باید در برابرش بایستند، در اصل به عنوان وسیله‌ای استفاده کرده تا با زیبایی‌های تصویری باریک بینانه و ظریف تکنیکی، مخاطب را جلب کند. در واقع هر صحنه موقعیتی برای کشف و گاهی اوقات لذت و آفری است که از درآمدن





از نگاهی دیگر

در هر حال دو عنصری که این انیمیشن بر آنها استوار است جادو و زندگی دوباره است. توجه به این دو عنصر که به نوعی از توانایی انسان ریشه می گیرد، در آرزوی دست یافتن به قدرتی برای مقابله با مشکلات، در فیلم هایی که در دنیای فانتزی می گذرند، جایگاهی ویژه دارد. در واقع جهان فانتزی، جهانی است که انسان می تواند از محدودیت های جسم مادی و جهان واقعی عبور کند و قدرت هایی به دست بیاورد که همیشه در آرزوی داشتن آن بود تا بتواند بر نیروی شر غلبه کند. در جهان فانتزی و خیالی دو نیروی خیر و شر، با قدرت بیشتری می توانند با هم رود و شوند و از عناصر بیشتری می توان برای تصویر کردن شر و غلبه خیر بر آن استفاده کرد.

این عناصر در دنیای هالیوود و به ویژه در یکی دو دهه اخیر که نسل نوجوان به عنوان عامل مهمی برای فروش فیلم ها بدل شده اند؛ راهکاری برای کشاندن آنها به سالن ها سینما محسوب می شوند. نسل نوجوان وقتی می خواهد به سینما برود، به اجبار والدینش را نیز با خود همراه می برد و این یعنی فروش بیشتر فیلم، به همین دلیل موفقیت فیلم هایی مثل «هری پاتر» که در جهانی جادویی سیر می کند، فیلمسازان را به استفاده هر چه بیشتر از این جهان ترغیب ساخته است. استفاده از امکانات فیلمسازی و گسترش تکنولوژی نیز موجب می شده تا تصویر کردن چنین دنیایی هر چه واقعی تر و جذاب تر میسر شود.

در این میان طبیعتاً آنچه جایگاهی درخور پیدا نمی کند، توجه به مسایل مذهبی و باورهای دینی است. برای فیلمسازان غربی اهمیتی ندارد که زنده شدن مردگان، زندگی در کنار زامبی ها و قدرت جادو، می تواند به معنی کم رنگ شدن باورهای مذهبی حداقل در ذهن کودکان باشد که از ابتدای شناخت زندگی، با این مفاهیم روبه رو می شوند.

از تصورات ما از زندگی واقعی مان واقعی است؟ آیا واقعا فکر نمی کنیم قهرمانانی هستیم که هر روز باید به جنگ مشکلات زندگی برویم؟ یا شاید برای دوام آوردن باید چنین افکاری را در سر داشته باشیم؟ صرف نظر از نورمن و دنیای داستانی اش، پارانورمانی ما چیست؟ شاید هم قلب کودکان هر یک از مخاطبان نیاز دارد تا برای فرار از پارانورمانی این جهان هزاره سوم، ساعتی را با پارانورمانی یک کودک قهرمان سر کنند؟

نظر منتقدان

منتقدان در سایت گوچه فرنگی قرمز از ۱۰ امتیاز از ۷،۳ امتیاز به این انیمیشن داده اند و آن را انیمیشنی زیبا با فیلمنامه ای محکم خوانده اند.

مانولا دارگیس از نیویورک تایمز با دادن ۳،۵ امتیاز از ۴ امتیاز به شخصیت های این انیمیشن می پردازد و می نویسد: هر دو شخصیت کورتنی و آلویین به گونه ای عمیق تر از آنی هستند که نشان می دهند، گرچه فرایند طراحی کلی تک تک شخصیت ها، از اندام های کروی مانند و گوشه دارشان گرفته تا پوست لک و پیس دارشان، در مقایسه با درونیات آنها فوق العاده تر و خلاقانه تر هستند.

منتقد دیگری می نویسد به نظر من به هیچ عنوان نمی توان یک کودک را به تماشای این فیلم برد. بهتر است تمام پدر و مادرها در مورد بردن بچه ها به سینما کمی بیشتر تامل کنند. شاید طرح انیمیشن، طرح هیجان انگیزی برای بچه های نوجوان باشد، ولی برای بچه های کوچک تر کمی زود است که با این میزان تلخی آشنا شوند. و منتقد دیگری با وجود حمایت از جنبه های بصری می نویسد برای بچه ها خیلی زود است تا برای مواجه شدن با تلخ ترین معنی زندگی یعنی «مرگ» بخواهند این انیمیشن را ببینند.

جزئیات بصری حاصل می شود.

سرگذشت نورمن در این میان شاید خیلی اهمیت نداشته باشد؛ سرگذشتی که پسری را از خانه اش به یک قبرستان و گذشته های دور دهکده اش می برد تا در واقع بتواند با بالا بردن ضربان قلب مخاطب، به آنچه می خواهد برسد: سرگرمی سازی و موفقیت صنعت سرگرمی. فیلم باید بتواند مخاطب را روی صندلی میخکوب کند، کاری کند از آنچه می بیند چشم هایش از شدت حیرت گشاد شوند و او وقتی سالن سینما را ترک می کند بگوید: به دیدنش می ارزید. این کاری است که سازندگان «پارا نورمن» به مدد ظرافت های انیمیشن سازی امروز و تلاشی که در هر فیلم در جلو بردن استفاده از امکانات تکنولوژیکی انجام می دهند، از پیش بر آمده اند.

منتقدی می نویسد: وقتی نورمن موقع مسواک زدن دندان هایش یک لحظه سعی می کند تا جلوی آینه قیافه ترسناکی بگیرد و خمیردندان کف کرده مانند آب دهان زامبی ها از دور و بر دهانش چکه می کند، ممکن است متوجه شوید خودتان هم با هیولای درونتان ارتباط برقرار کرده اید و همان لحظه پوزخند احمقانه ای نثار خودتان کنید.

در هر حال این انیمیشن دارای ویژگی هایی است که مخاطب را به تعجب و می دارد. فرقی نمی کند آن را در سالن های سینمایی مجهز به نرم افزارهای سه بعدی ببیند یا در خانه. در هر صورت یک کلمه می تواند آن را به خوبی در ذهن مخاطب جا بیندازد: لذت از سیر کردن در دنیایی خیالی!

یک تلنگر ظریف

درباره این انیمیشن می توان از زاویه دیگری هم فکر کرد. نام انیمیشن در واقع ترکیبی از دو واژه پارا و نورمن است، اما یادآور پارانورمان نیز هست؛ پارانورمانی که شاید در وجود هر یک از انسان ها وجود داشته باشد؛ تا چه حد

