ویژه نامه سینما تک قلهک

اردیبهشت ماه ۱۳۹۴

سینما تک CINEMA TEQUE

پردیس قلهک PARDISE GHOLHAK

۶۸ دفاع ازسینمای داستان گو به بهانه ی وس اندرسون

۶۹ واژه‌نامه‌ی وس اندرسون

۷۰ وس اندرسون؛ کارگردان شخصیت‌ها

۷۴ وس اندرسون جزء به کل

۷۶ هتل بزرگ (بودا)پست مدرن

۷۸ چهره، لباس، رنگ؛الفبای وس اندرسونی

۸۰ تقارن، پالت رنگ و الگوها، قاب بندی و تدوین الفبای وس اندرسونی

۸۴ چگونه هتل بزرگ بوداپست اندرسون، بزرگ شد

۸۸ فانتزی،واقعیت،رئالیسم جادویی

۹۰ قلمرو طلوع ماه:وس در سرزمین عجایب

۹۴ سینما؛از دیروز تا وس اندرسون

دبیر ویژه نامه:

پیمان حقانی
حمیدرضا کشانی

سرپرست تحریریه:

سعید رحیمی

گروه تحریریه:

بهار توفیقی
فرناز ربیعی
احمد رضا شعبان زاده
مژگان شعبانی
پگاه صیادی
آیناز علی پور
یاسمن کاشف بهرامی
فرشید گندم کار
مجید میر جمالی
امیر حسام واثقی

ویرایش متن:

سحر اسماعیلی
ناهید صلحی
مهسا وفایی

طراحی و صفحه بندی:

هیوا شریفی
سارا محمدی

دفاع از سینمای داستان گو به بهانه‌ی وس اندرسون

نویسنده: حمیدرضا کشانی
keshani@pardis-gholhak.com

داستان، بازآفرینش رویدادها و حوادثِ به ظاهر واقعی است، داستان واگویی و تکرار واقعیت نیست. داستان فراورده‌ای است تخیلی که در جهان خود واقعی نمایانده می‌شود. این کلاسیک ترین تعریف داستان است ، ولی وارد شدن در بطن آن معانی مختلفی را در بر دارد . ما در این جا کاری به تعریف داستان و قصه نداریم و درباره اهمیت تعریف کردن یا نکردن آن صحبت می‌کنیم . در اواخر دهه شصت که استودیوهای فیلم سازی قدرت سابق خود را نداشتند ، راه را برای سینماگران جوان و جدیدی باز کردند که با تمام تعلقاتشان به سینمای کلاسیک می‌خواستند با مدل خود سینما را امتحان کنند . پیچیدگی‌های بیشتری را وارد قصه کرده و فضا ها را تیره و تار و واقعی تر به تصویر کشیدند ، هر چه قدر این فضا در آمریکا محافظه کار تر جلو می رفت، در اروپا رادیکال تر بود ، در فرانسه سینماگران جوان ، فیلم سازی قبل از خود را سینمای پدربزرگ ها نامیدند واعلام کردند سینما در شکل قدیمش مرده است و باید همه چیز را جایگزین کرد، در آلمان نیز نسل جدیدی بوجود آمد که عذاب پدران خود را در مورد جنگ جهانی دوم نداشتند و می توانستند فضای جدیدی را در سینما باز کنند. حالا سال ها از آن روزگار می‌گذرد ، در این دوره زمانی فیلم سازان رادیکال تر و بی قاعده تر شدند . با ورود دوربین های سبک و قابل حمل و ارزان تر شدن سینما حالا جمعیت فیلم سازان بیشتر و بیشتر می‌شد . همه دوست داشتند سنت شکنی کنند ، قاب های عجیب و غریب می‌بستند ، داستان ها را وارونه و بی قاعده تعریف می کردند و به اصطلاح فیلم هایشان ضد قصه بود . حالا سال ها از آن داستان ها گذشته ، فیلم سازان زیادی آمدند و رفتند و فیلم ساختند ولی سنت فیلم سازی و قصه گوی هالیوود قبل تر از دهه شصت هنوز قدرتش را از دست نداده ، هر فیلم سازی مطرح می شود ، وقتی از فیلم یا فیلم ساز محبوبش می‌پرسی، ولز، هیچکاک، وایلدر، هاکس و فورد از همه بیشتر بهشان اشاره می شود. حالا بعد از آن همه آزمون و خطا باز این سینمای قصه گوست که سر پا ایستاده و با قدرت جلو می رود . فیلم سازان جوان اواخر دهه هشتاد و اوایل نود ، مثل تارنتینو ، برادران کوئن و فیلم سازان نسل بعد آن ها مانند وس اندرسون ، پل تامس اندرسون ، نولان، پین و غیره همه به سمت سینمای قصه گو پیش رفتند .مضمون آثارشان هر چه قدر هم عجیب و آوانگارد بوده در قالب قصه ، داستان و روایتی سر راست و قابل هضم برای مخاطبش تعریف شده است . شخصیت های بیمار و عجیب و پیچیده و با مزه شان در درون یک داستان سر راست به بیننده هایشان معرفی می شود . این نسل از فیلم سازان امروزه دوباره به همان نحوه قصه گویی اوایل سینما برگشته اند ، مهم نیست قصه ها چه قدر غریب و شخصیت ها چه قد عجیب باشند ، ولی قالب همان است . در دنیای این سینماگران تماشاگر مهم است ، باید با داستان درگیر شود ، فضا برایش هر چقدر ناآشنا، مَلموس باشد . وس اندرسون در میان این فیلم سازان مورد لذت بخش تری است چون قدم به قدم از **باتل راکت** تا **گرند بوداپست هتل** سینمایش را پیشرفته تر کرده و دنیایی مختص و عجیب خود را چنان زیبا برای تماشاگرش آرام آرام ساخته که انگار در دنیایی خودشان زندگی می کنند . وس اندرسون نمونه سینمایی استانداردی است که باید بیشتر به آن توجه شود . نمونه سینمایی است که نمی‌خواهد در گام اول دنیا را فتح کند . آرام آرام کارش را پیش می‌برد و تاثیرش را با به زوریقه گرفتن تماشاگر انجام نمی‌دهد . فیلم هایش به شدت پر زحمت هستند ، برای هر فضا و قاب بندی کار می‌شود ، صحنه‌ها چیده می‌شود ، روی هر دیالوگ ، روی هر رنگی که روی هر تکه‌ای قرار می‌گیرد فکر می‌شود . فیلم ها دم دستی نیست ، دوربین بی ربط نمی چرخد ، بالا و پایین نمی‌رود ، نمی‌خواهد به زور خشونت و جنسیت و حرف های بی فکر فلسفی تماشاچی اش را تحت تاثیر قرار دهد . سینمای اندرسن دموکرات ترین شکل سینماست. حالا تمام این ویژگی ها را بدون داشتن داستان تصور کنید ، چه اتفاقی می افتد ؟ شما با یک سری رنگ طرف‌ید که با موزیک در صحنه های مختلف دیده می شود و همین ، چه قدر می‌توانید تحمل کنید . ولی وس اندرسون با هوشمندی تمام چنان به داستان و قصه اهمیت می دهد که بیننده خود را با واریته‌ای از شخصیت ها و کاراکترهای مختلف رو در رو می کند . در بعضی از فیلم‌ها حجم حضور کاراکترها با ویژگی های منحصر به فرد آن چنان زیاد است که انگار سوار رولرکاستری بی توقف بالا و پایین می‌روید . این خاصیت قصه گویی است ، تا وقتی بشر زنده است ، به قصه و داستان احتیاج دارد . و کسی که بداند چگونه از آن استفاده کند ، بازی را در سینما برده است .

واژه‌نامه‌ی وس اندرسون

نویسنده: مجید میرجمالی
majid@mirjamali.com

بنا بر این بود که یک لیست الف تا ی الفبای فارسی برای وس اندرسون تدارک ببینیم که متأسفانه نشد. در حروف ذ،غ، ظ و... گیر کرده بودیم و آخر سر هم پیدا نکردیم. اگر شما پیدا کردید آن را به ایمیل سینما تک قلهک بفرستید. در نهایت مجبور شدیم به کلمات کلیدی در زندگی و آثار وس اندرسون اشاره‌ای کوتاه کنیم. همانند فلش کارت‌های کنکور، این واژه‌نامه کوتاه و خلاصه شده است. به تنهایی ارزشی ندارد و با دیدن فیلم‌های اندرسون و خواندن و تحقیق کردن بیشتر درباره‌ی آثار او، شاید، فقط شاید، کمی جالب باشد. همین و بس.

الف برای اولین فیلم :

زمانی که اندرسون با اوون ویلسون همکلاسی بود، آرزوی ساختن یک فیلم بلند را داشتند. فیلم‌نامه‌ای نوشتند و مبلغ ۴ هزار دلار ناقابل از پدرهای خود قرض گرفتند و شروع به ساخت فیلم کردند؛ اما تازه متوجه شدند که این مقدار پول برای فیلم بلند کافی نیست و حدود ۱۲ دقیقه فیلم روی دستشان ماند که همان را به عنوان فیلم کوتاه قالب کردند و شانس هم به یاری آنها آمد و فیلم در دست آنهایی افتاد که باید می‌افتاد. هر چند که اولین فیلم بلند او در هیچ کدام از فستیوال‌های مطرح قبول نشد. از ساندانس گرفته تا تلوراید.

ب برای بیل موری :

به جز فیلم اول اندرسون، بیل موری در تمامی فیلم‌های او ظاهر شده است و معمولاً هم دستمزد بسیار کمی گرفته است. اندرسون او را محور اصلی خانواده سینمایی خود می‌داند. مثلا استودیو دیزنی در زمان فیلم‌برداری راشمور، خسیس بازی درآورده بود و در عوض، موری دست و دل بازی به خرج داد و از جیب مبارک خودش خرج کرد و هزینه‌ی سکانس هلیکوپتر را پرداخت کرد. ۲۵ هزار دلار ناقابل. (در نهایت هم از این سکانس در تدوین نهایی استفاده نشد!)

ت برای تولد:

وس اندرسون در تاریخ ۱ ماه می ۱۹۶۹ در هیوستون تگزاس به دنیا آمد. رگ و ریشه‌های اصلی او برای نروژ و سوئد است. هنگامی که ۸ ساله بود پدر و مادرش از هم جدا شدند. فرزند میانی است و دو برادر بزرگتر و کوچکتر از خودش دارد.

ج برای جیمز ال.بروکس :

جیمز ال.بروکس تهیه کنندهی فیلم باتل راکت بود. او بود که به اندرسون و ویلسون اعتماد کرد و آنها را راهی هالیوود کرد. ولی از طرفی هم از بی بند و باری این دو جوان عاصی شده بود. مثلاً اندرسون هیچ زمانی جلسات روخوانی فیلمنامه نداشت و از برنامه‌های کاری فیلم یادداشت برنمی‌داشت. ویلسون هم تا جایی پیش رفته بود که میخواست بلیط هواپیمایی را که بروکس برای آنها خریده بود تا از تگزاس به لس آنجلس بروند را بفروشد و بااتوبوس برود و مقداری از پول را برای خود نگه دارد که نقشه‌اش به نتیجه نرسید.

خ برای خانواده:

خانواده‌های آثار اندرسون همواره در حال کشمکش هستند و مشکلات درونی بسیار دارند. یعنی به عبارتی یک خانواده‌ی عادی در فیلم‌های او نیست. تمام افراد خانواده‌های سینمایی او هم گیج و مسخره هستند. فیلم‌های او روی اهمیت یک خانواده‌ی درست تأکید دارد. فرم خاصی که او برای به تصویر کشیدن خانواده دارد یکی از امضاهای ثابت او است. تأثیر اورسن ولز در این مورد کاملا واضح است.

د برای دیالوگ:

دیالوگ‌های قابل فهم و دقیق و رک و بی‌پرده که در بیشتر مواقع مضمونی احمقانه و گاهی لوس و بی‌مزه دارند. این یکی از خاصیت‌های ویژه‌ی اندرسون است. دیالوگهای عجیبی که به طرز ماهرانه‌ای جدی بیان میشوند. انتخاب بازیگران درست برای گفتن این دیالوگ‌ها را هم نباید فراموش کرد.

ر برای رومن پولانسکی:

اندرسون در مصاحبه‌ای اعتراف کرد که نوع قاب بندی و اینکه چطور صحنه‌های به خصوصی را فیلمبرداری کند، همه تأثیر از آثار رومن پولانسکی است. این کارگردان بیشترین تأثیر را روی او گذاشت. هر چند او از افرادی مثل اورسن ولز، پیتر باگدانوویچ، ژان رنوار، فرانسوا تروفو و ارنست لوبیچ هم نام برده است.

س برای ساتیاجیت رای:

فیلم قطار دارجیلینگ لیمیتد به این کارگردان مشهور هندی تقدیم شده است. تا جایی که حتی قاب عکس او هم در یکی از سکانس‌های کلیدی فیلم به وضوح دیده می‌شود. با توجه به فرم شاد و مفرح آثار اندرسون، چنین ادای دین و علاقه‌ای به سینمای هند عجیب نیست.

ش برای شخصیت:

حداقل یک شخصیت در آثار او پیدا می‌شود که در حال انجام کاری است یا میخواهد به هدف ویژه‌ای برسد و در این راه همه چیز دیگر را فراموش می‌کند. مثلاً شخصیت اوون ویلسون در فیلم‌های **خانوادهی اشرافی تتنباوم**، **باتل راکت**، **قطار دارجیلینگ لیمیتد**. یا جیسون شوارتزمن در **راشمور** و بیل موری در **زندگی در آب با استیو زیسو**. احتمالاً این خصلت درونی خود اندرسون است، زمانی که کارگردانی یک فیلم را به عهده می‌گیرد.

ص برای صداپیشگان:

استودیوی صدابرداری اندرسون در انیمیشن آقای فاکس شگفت انگیزمکان‌های طبیعی بود. او می‌خواست صداپیشگان در فضای طبیعی باشند که شخصیت‌های عروسکی در آن هستند و بدین ترتیب در جاهایی مثل جنگل، اصطبل اسب‌ها، مزرعه و حتی روی موتورسیکلت صداها ضبط شد.

ط برای طراحی صحنه:

طراحی صحنه برای فیلم‌های او کار راحتی نیست. وسواس تا جایی ادامه داشت که مثلاً وقتی یکی از شخصیت‌های فیلم خانوادهی اشرافی تتنباوم میخواست سیگارش را روشن کند، اندرسون سیگار معمولی را قبول نکرد و فقط و فقط یک نوع از سیگار را می‌خواست که از سال ۱۹۷۰ تولید آن متوقف شده بود و فقط در قسمتی از ایرلند به فروش می‌رسید. اندرسون در نهایت تصمیم خود را هم به کرسی نشاند و سیگار مخصوص از ایرلند تهیه شد و به دستان بازیگر نقش یعنی گوئینت پالترو رسید. (علت اندرسون برای چنین چیزی، حس و حال کامل دهه هفتادی فیلم بود و سیگار هم حتماً نقش کلیدی داشت!)

ع برای عشق:

از دست دادن عشق و پیدا کردن دوباره‌ی آن. این ویژگی را میتوان در بیشتر آثار او پیدا کرد. یک جور عاشق و معشوق که مرزی بین زمینی بودن و داستان‌های پریان است. او در فیلم‌های خود پیشنهاد می‌دهد که با جست و جو و تلاش مکرر می‌توانید عشق حقیقی خود را پیدا کنید.

ف برای فانتزی:

موقعیت‌های بیش از حد فانتزی یا حتی مضحکی را می‌توان در فیلم‌های اندرسون پیدا کرد که کاملاً در دنیای سینمایی او عادی است. فرقی نمی‌کند زندانی‌ها به شیوه‌ای کودکانه از زندان فرار کنند یا یک نقاش در ۱۳ سالگی اثر جهان شمول خود را خلق کند. هنگامی که اینها را در دنیای این کارگردان می‌بینید، کاملاً برای شما معمولی جلوه می‌کند.

ک برای کودکان:

کودکان در فیلم‌های اندرسون نقش کلیدی دارند. البته این حرف به این معنا نیست که حتماً بازیگر داستان کودک باشد، بلکه اخلاق کودکانه ارجحیت دارد. خیلی از بزرگسالان فیلم‌های او اخلاق کودکان‌های دارند. اندرسون استاد بازی گرفتن‌های عجیب و غیرمنتظره از بازیگران آثارش است. همیشه یک فاصله‌گذاری مشخص بین شخصیت‌ها و بازیگرها و بالتبع، بیننده‌ها وجود دارد. کمتر در فیلم‌های اندرسون احساساتی می شویم – یا اصلاً نمی‌شویم– یکی از خاصیت‌های دیگر هم مثلاً این است که کودکان در فیلم‌های او عاقلانه‌تر از بزرگسالان رفتار می‌کنند و بالعکس.

م برای مارتین اسکورسیزی:

قبل از اینکه اندرسون شیفته‌ی پولانسکی شود، عاشق آثار اسکورسیزی بود. و اتفاقاً در حال حاضر مارتین اسکورسیزی از طرفداران ویژه‌ی او به حساب می‌آید. اسکورسیزی با دیدن فیلم باتل راکت، لیستی از فیلم‌های قدیمی‌تر را نوشت و به او داد و گفت که این آثار را ببیند تا بهتر بتواند دنیای سینمایی خود را بشناسد و اندرسون هم از آن زمان تبدیل شد به این کارگردان. یکی از مهمترین فیلم‌ها، رودخانه، اثر ژان رنوار بود.

ن برای نوستالژی:

در بیشتر آثار اندرسون یک حس خوب حسرت برای گذشته وجود دارد. البته آینده را هم با لذت به آغوش می‌کشد ولی بیشتر عشق و علاقه را در گذشته پیدا می‌کند و یا به قدری ماهرانه این زمان‌ها را به هم پیوند می‌زند که تصمیم گرفتن برای اینکه بدانیم کدام دوره بهتر است را سخت می‌کند.

و برای ویلسون:

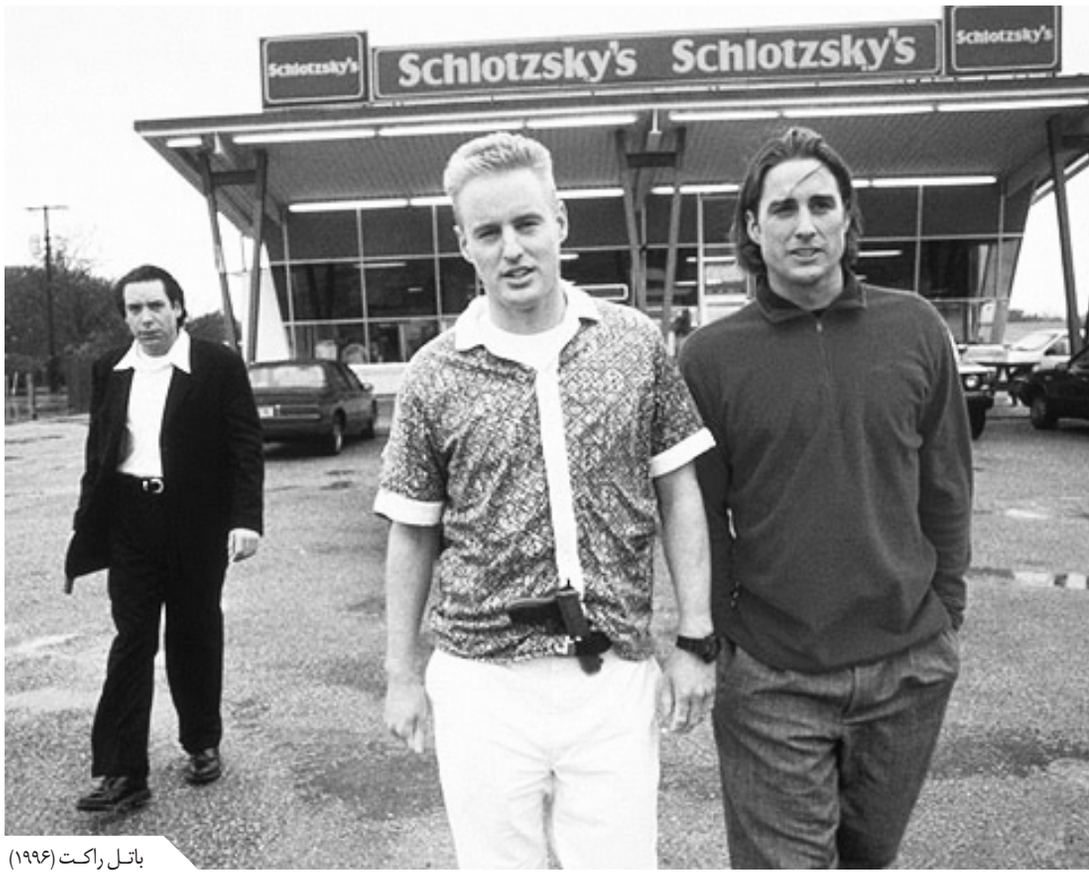
اوون ویلسون در نوشتن فیلمنامه باتل راکت، اندرسون را همراهی کرده بود ولی علاقه‌ای به بازی نداشت تا اینکه مجبور شد در آن بازی کند. فیلم اکران شد و در جدول فروش به قدری ضعیف عمل کرد که ویلسون را افسرده و غمگین کرد. او حتی به این نتیجه رسیده بود که استعدادی ندارد و می‌خواست به ارتش بپیوندد. ویلسون احتمالاً تنها رفیق شفیق اندرسون است که ما می‌شناسیم.

ه برای هنر

فیلم ساختن به عشق وجود هنر، برای اصل هنر. در فیلم‌هایی که او ساخته است، ارجاعات گوناگون و لذت بخشی به آلبوم‌های موسیقی قدیمی، تئاتر، ماکت و مجسمه سازی، نقاشی، عکاسی و به طور کلی فرهنگ وجود دارد. برادر کوچک او، اریک، یک نویسنده و نقاش است که اتفاقاً بعضی از آثار او در فیلم‌های وس به نمایش گذاشته شده است.

منـابع:

mic.com
variety.com



باتـل راکـت (۱۹۹۶)

نویسنده: یاسمن کاشف بهرامی
ykbahrami@gmail.com

وس اندرسـون؛ کـارگردان شخصیت‌هـا

وسلی ویلز اندرسون، کارگردان، نویسنده و تهیه‌کننده آمریکایی متولد سال ۱۹۶۹ در شهر هیوستون ایالت تگزاس، شاید شاخص‌ترین کارگردان آمریکایی بیست سال اخیر باشد که این برای او یک رحمت دوگانه است. مارتین اسکورسیزی او را «اسکورسیزی بعدی» خوانده؛ در حالی که دکوراتورهایش او را آدمی خودمانی ولی غرغرو و سلطه‌جو می‌دانند که شهر فرنگ‌های خلأوار پر از شخصیت‌های نامعقول خلق می‌کند. با این همه کدام آدم سلطه‌جویی است که فیلم‌نامه‌هایش را با نویسنده‌های با اراده‌ای مثل اوون ویلسون، نوام بامبچ و رومن کاپولا بنویسد؟ یا وقتی انیمیشن می‌سازد، تر و تمیزی CGI را برای کم و کاستی های دست‌ساز استاپ موشن رها کند؟ یا کار کردن با او آن قدر مفرح باشدکه یک خانواده در حال رشد از بازیگران ثابت – تازه‌ترین آن‌ها رالف فاینس در فیلم **هتل بزرگ بوداپست** داشته باشد؟

اندرسون از یک تئوری جامع درباره کارش گریزان است. او اصرار دارد که دغدغه‌ی اصلی او داستان و کاراکترها هستند و تمام استعاره‌های تکرارشونده که منتقدین و دانشجویان سینما را سر ذوق می‌آورد برای او در درجه دوم قرار دارند. وقتی دوباره فیلم‌هایم را نگاه می‌کنم، متوجه آن‌ها نمی‌شوم مگر این که کسی آن‌ها را به من نشان دهد. وقتی فیلمی را تماشا می‌کنم و معنی‌ای از آن می‌گیرم که واضح نیست، احساس می‌کنم که غیرعمدی و ناخودآگاهانه ایجاد شده. برای همین است که از فکر کردن تم‌وار و موضوعی خوشم نمی‌آید و آخرین چیزی است که می‌خواهم انجام دهم.»

فیلم‌های وس اندرسون پر از آدم‌های عجیب و غریب و نامتعارف هستند. در اینجا به بعضی از مهم‌ترین و محبوب‌ترین شخصیت‌های ۸ فیلم بلند او می‌پردازیم.

۱.باتل راکت (۱۹۹۶) ؛

ستاره متولد می‌شود

شخصیت : باب میلتروپ / بازیگر: رابرت ماسگریو

میلتلروپ ، دوست صمیمی و پولدار آنتونی (لوک ویلسون) و دینگن (اوون ویلسون) است که وقتی آن‌ها در حال نقشه کشیدن‌های احمقانه برای سرقت مسلحانه‌اشان هستند، برایشان پول و ماشین و خانه فراهم می‌کند و ناغافل به عنوان «راننده‌ای بالقوه برای فرار» داوطلب می‌شود. او یک مخلوق به‌یادماندنی اندرسونی است. یکی از اولین اعضای گروهی که هرچه بیشتر تلاش می‌کنند، بیشتر شکست می‌خورند.

اندرسون وقتی در سال ۱۹۹۲ ساخت اولین فیلم خود را با دوست دوران دانشکده‌اش در تگزاس، اوون ویلسون، آغاز کرد، ۲۳ سال داشت. این فیلم در ابتدا به صورت یک فیلم کوتاه ۱۲ دقیقه‌ای ۱۶ میلی‌متری سیاه و سفید در جشنواره فیلم سان‌دنس سال ۱۹۹۴ نشان داده شد و توجه کهنه‌کاران را جلب کرد تا این که جیمز ال. بروکس برای تولید یک فیلم بلند موافقت نشان داد. اندرسون و ویلسون یک سال زیرنظر بروکس فیلم‌نامه را بازنویسی کردند و نتیجه فیلمی شد که اندرسون را به عنوان کارگردانی نشان‌داد که ارجاع نمی‌دهد بلکه تأثیر می‌پذیرد و آن تاثیرات را به طور مشخص و واضح تغییر داده و مال خود می‌کند. فیلم همان موقع هم نوید ظهور هنرمندی را می‌داد که به خوبی می‌دانست کیست و با خودش کاملا راحت است. وقتی نسخه بلند فیلم در سال ۱۹۹۶ اکران شد تعدادی از ویژگی‌های اندرسونی در این سرقت مسلحانه شیطنت‌آمیز مشخص بود: استفاده خاطره‌انگیز از مونتاژ و اسلوموشن، شکل گرفتن خانواده‌ای ویژه برای یک پروژه‌ی آرمان‌گرایانه و شخصیتی پدر گونه و شر و شورکه در نهایت یک شخصیت نیازمند، غیرقابل اعتماد و بچه‌گانه از آب درمی‌آید (با بازی جیمز کان). با اینکه باتل راکت در گیشه موفقیتی کسب نکرد، برای اندرسون طرفداران بانفوذی مثل مارتین اسکورسیزی دست و پا کرد و باعث شد اندرسون و ویلسون در دو فیلم بعدی یعنی راشمور و خانواده‌ی اشرافی تننباوم به عنوان فیلم‌نامه نویس همکاری کنند. یک سال بعد از ساخت فیلم، بروکس به اندرسون اعلام کرد که آن‌ها با ساخت این فیلم وارد فرهنگ کالت شده‌اند.

۲.راشمور (۱۹۹۸) ؛

صدای متمایز هنرمند در جوانی

شخصیت : مکس فیشر / بازیگر: جیسون شوارتزمن

مکس فیشر شخصیتی است که از آن به بعد همه چیز برای اندرسون جفت و جور می‌شود: صدای شاخص، علم و دانشی سبک، ریاضیات عجیب و غریب و

خانواده‌ی اشرافی تننباوم (۲۰۰۱)

حماقتی همه‌گیر و همه‌ی این‌ها، با پسری ۱۵ ساله که آرزوهای بزرگ دارد، پادشاه کارهای فوق‌برنامه است، نمایشنامه می‌نویسد وکارگردانی می‌کند، آدم‌های ثروتمند پشتیبانی‌اش می‌کنند، برای معلم محبوبش در حیاط مدرسه آکواریوم می‌سازد و از مدرسه‌اش که تمام زندگی‌اش در آن خلاصه می‌شود اخراج می‌شود.
از همان پرده‌های تئاتری که فیلم را به فصل‌های مختلف جدا می‌کند و در نهایت به صحنه‌ی رقص آخر می‌رساند، راشمور فریاد می‌زند که اندرسون سبک و سیاقش را ، که با کنتراست‌های بالا گره خورده، پیدا کرده است. در این فیلم مدل و شیوه‌ی اندرسونی به بلوغ و تعریف مشخص می‌رسد: پرده‌ی عریض، رنگ‌های هماهنگ، شات‌های مستطیلی و صحنه‌های پر طول و تفصیل (که در فیلم‌های بعدی‌اش بسیار به کار می‌برد). راشمور همچنین دو ویژگی اندرسون که او را از بسیاری از دیگر کارگردانان آمریکایی متمایز می‌کند نشان می‌دهد: یکی توانایی او در ادای دین غیرمستقیمش به فیلم‌های کلاسیکی مثل فارغ التحصیل (۱۹۶۷) و دیگری همدلی و یگانگی او با شخصیت ها. راشمور ریشه در زندگی خود اندرسون دارد (مثلا اینکه در دبیرستانش در هیوستون فیلم‌برداری شده). با این حال در استفاده از حیله و نیرنگ بی‌پروا عمل می‌کند. قبل از شروع باتل راکت، اندرسون و ویلسون یک پروژه‌ی نیمه‌تمام نوشته بودند که آن را «فیلم مدرسه‌ای» می‌نامیدند. ایده‌ی راشمور از آنجایی سر و شکل واقعی به خود گرفت که نویسندگان به ملاقات مایک دیلوکا در شرکت نیولاینز رفتند. اندرسون می‌گوید«بعضی از ایده‌های فیلم از آن حرف‌هایی می‌آید که در آن اتاق برای مایک سرهم‌بندی کردیم». علاوه بر این‌ها، انتخاب گروه بازیگری فیلم مثل یک معجزه است. جیسون شوارتزمن یک مرکز حساس درد را در صدفی از نبوغ خشن و ناهنجار نگه می‌دارد. اندرسون به یاد می‌آورد: « ما آدم‌های ۱۶، ۱۷ ساله‌ی زیادی را برای این نقش دیده بودیم، اما غافل‌گیری بزرگ وقتی بود که کسی را پیدا کردیم که حتی در آن سن یک انسان بالغ و به شیوه خودش باهوش و بامزه بود». و به این ترتیب راشمور اولین فیلم از ۹ فیلمی (با احتساب ۴ فیلم کوتاه) می‌شود که اندرسون و شوارتزمن در آن با هم همکاری کرده‌اند. بازی بیل موری در نقش کنایه‌آمیز صنعتگری ماتم‌گرفته هم باعث شد نه تنها از آن به بعد در تمام فیلم‌های اندرسون حضور داشته باشد، بلکه در چند فیلم مستقل دیگر نیز مانند گم‌شده در ترجمه‌ی سوفیا کاپولا و گل‌های پژمرده‌ی جیم جارموش به گزینه‌ی اول برای نقش‌آفرینی تبدیل شود.

۳.خانواده‌ی اشرافی تننباوم (۲۰۰۱)؛

آرزوهای بزرگ، فیلم‌های بزرگ‌تر
شخصیت : رویال تننباوم / بازیگر: جین هکمن
رویال تننباوم کاراکتر فراموش‌نشدنی‌ای است. پیرمردی مغرور که از خانواده‌اش طرد شده؛ یک کلاهبردار خود خواه و حقه‌باز که وقتی می‌فهمد فرزندانش دوباره در خانه‌ی پدری جمع شده‌اند، سعی می‌کند راهش را به خانه باز کند و کمک کند مشکلات بچه‌هایش برطرف شوند. باشکوه، خوش‌لباس و با این حال مسخره، رویال تننباوم یک شمایل نمونه فیلم‌های اندرسون است.
داستان‌های اندرسون معمولا از ترکیب چندین ایده‌ی مختلف ایجاد می‌شوند. در این فیلم که در مورد یک خانواده‌ی به‌هم‌ریخته است، این رشته‌های اصلی امبرسون‌های باشکوه اورسون ولز، نمی‌تونی با خودت ببریش فرانک کاپرا، نمایش خانواده‌ی باشکوه نوشته کافمن و فبر در دهه بیست میلادی و داستان‌های جی.دی.سلینجر درباره‌ی خانواده گلس (فرنی و زویی و نه داستان) هستند. فیلم در زمان خاصی اتفاق نمی‌افتد و شهری که داستان فیلم در آن می‌گذرد بیشتر به کاریکاتورهای مجله نیویورکر شبیه است تا خود شهر نیویورک. نیویورکی که فیلم تصویر می‌کند به رویاهای جوانی می‌ماند که نیویورک را ندیده و آن را فقط از راه ادبیات، سینما و موسیقی می‌شناسد.
دور هم جمع کردن گروه بازیگری این فیلم برخلاف دیگر فیلم‌های اندرسون آسان نبوده و با وجود بودجه کم فیلم، بازیگرانی مثل گوئینت پالترو و بن استیلر مجبور بودند که با دستمزدهای پایه کار کنند. علاوه بر این، جین هکمن که شخصیت رویال برای او نوشته شده بود، برخلاف اصرارهای فراوان اندرسون، مایل به همکاری نبود. اما جاه‌طلبی وس اندرسون در این فیلم در حالی که با کمدی و تراژدی و یک دو جین کاراکتر با اعتمادبه‌نفس و هم‌دردی زیاد شعبده‌بازی می‌کند، سر به فلک می‌کشد و مدل‌ها و روش‌هایی که اندرسون در دو فیلم اولش استفاده کرده، در سومین فیلم بلندش شکوفا می‌شوند. خانواده‌ی اشرافی تننباوم بسیار صمیمی، پرجزئیات و در مورد مسائل مورد بحث فیلم مثل طلاق و مصیبت‌های دیگر، بسیار رک است و با وجود خشونت‌های احساسی و یکی دو مورد خشونت فیزیکی، فیلمی است لطیف، بیشتر کمیک تا دراماتیک؛ که اگر به خاطر دوراندیشی ذاتی کارگردان نبود، ممکن بود دچار افراط شود. سومین فیلم اندرسون از حال فیزیکی، احساسی و روایت از دو فیلم قبلی او بزرگ‌تر است، شخصیت‌های بیشتر دارد، داستان‌های بیشتر و مهم‌تر از همه احساسات بیشتر.

٤.زندگی در آب با استیو زیسو (۲۰۰٤)؛

شکست اول
شخصیت: استیو زیسو / بازیگر : بیل موری
بیل موری در چهارمین فیلم بلند اندرسون در نقش پژوهشگر دریایی بدخلقی ظاهر می‌شود که خدمه کشتی و مردی که احتمالا پسرش است را برای کشتن کوسه‌ای که همکارش را خورده دنبال خود می‌کشاند. از تمام پدرها یا شبه‌پدرهای جذاب فیلم‌های اندرسون، شخصیت استیو زیسو شاید پیچیده‌ترین و پرتناقض‌ترین آن‌ها باشد. این شخصیت به میزان زیادی از قهرمان محبوب دوران کودکی فیلمساز، ژاک کوستو الهام گرفته شده است و حتی می‌تواند یادآور کاپیتان داستان موبی دیک باشد.
ایده زندگی در آب با استیو زیسو سال‌های قبل شکل گرفته بود و داستانش در نزدیکی آمریکا می‌گذشت ولی اندرسون که در هنگام نمایش خانواده‌ی اشرافی تننباوم (اولین موفقیت بین‌المللی‌اش) در رم عاشق استودیوی چینه‌چیتا (فلینی تعدادی از فیلم‌های خود را در این استودیو فیلم‌برداری کرده است) شده بود، به این نتیجه رسید که فیلم می‌تواند در هر جایی اتفاق بیفتد. او در این فیلم، بر خلاف فیلم قبلی که در نیویورک فیلم‌برداری شده بود، تقریبا همه چیز را از اول ساخت؛ درست مانند یک فیلم علمی–تخیلی،کارتونی با حضور بازیگران.

❞ تعدادی از کاراکترهای فیلم در واقع کاریکاتورهایی هستند که در کارتونی خیره‌کننده زندگی می‌کنند و باز با این حال فیلم سنگین است و روان جلو نمی‌رود. ❝

فیلم بسیار بسیار وسیع است. تعدادی از کاراکترهای فیلم در واقع کاریکاتورهایی هستند که در کارتونی خیره‌کننده زندگی می‌کنند و باز با این حال فیلم سنگین است و روان جلو نمی‌رود. این داستان نامرتب ساحلی درباره سرخودگی میانسالی دو برابر **خانواده‌ی اشرافی تننباوم** خرج برداشت ولی نصف آن موفق بود. فیلم که توسط منتقدان سابقا طرفدار اندرسون به شدت به عنوان یک کپی کارهای قبلی مورد انتقاد قرار گرفت، اولین شکست بزرگ کارگردان بود. اندرسون درباره‌ی دلایل شکستش می‌گوید:«اگر می‌توانستم به آن زمان برگردم، فیلم را به جای ۲ ساعت، ۹۰ دقیقه می‌ساختم و این قدر پول خرج نمی‌کردم.»

آقای فاکس شگفت‌انگیز (۲۰۰۹)

۵.قطار دارجیلینگ لیمیتد (۲۰۰۷)؛

از هند با عشق

شخصیت: فرنسیس ویتمن / بازیگر: اوون ویلسون

بیشتر کاراکترهای بزرگ و مهم وس اندرسون دوست دارند کنترل کامل داشته باشند. این تشنگان کنترل در متقاعد کردن خودشان در اینکه می‌توانند از عهده‌ی هر چیزی برآیند، بسیار موفق عمل می‌کنند؛ ولی واقعیت این است که نمی‌توانند. قطار دارجیلینگ لیمیتد (و شخصیت فرانسیس) درباره‌ی این وسواس است، درباره‌ی نیاز به کنترل.

فرانسیس بهترین نقشی است که اوون ویلسون در فیلم‌های اندرسون بازی کرده، مردی که همراه دو برادرش برای تعطیلات و استراحت به هند سفر می‌کند. مانند دینگن باتل راکت و ایلای کش خانواده‌ی اشرافی تننباوم، فرانسیس قطار دارجیلینگ لیمیتد هم یک دروغ‌گوی بی‌نهایت پرشور است که چاه‌های عمیق دردش را زیر ظاهر پرانرژی‌اش پنهان می‌کند. واضح است که برادرانش، جنون او برای نظم و عادتش برای سفارش دادن به جای آن‌ها را اعصاب‌خوردکن می‌دانند، ولی تمایل او برای برقراری ارتباط با آن‌ها و آن‌طور که بعدا مشخص می‌شود منشأ زخم‌های وحشتناکش، قسمتی آسیب‌پذیر از او را آشکار می‌کنند که آن وسواس کنترل کردن را می‌پوشاند. برخلاف دیگر کارگردانان که معمولا اوون ویلسون سرخوش را نشان می‌دهند، وس اندرسون او را با کمی تراژدی تنها می‌گذارد. اندرسون پس از دیدن فیلم رودخانه‌ی ژان رنوار به پیشنهاد اسکورسیزی، تصمیم می‌گیرد فیلمش را در هند بسازد. می‌توان گفت برای نوشتن درباره‌ی ۳ برادر داغدار که در هند با قطار سفر می‌کنند (فیلم در جودهپور و جیلسالمر و بیابان ثار فیلم‌برداری شده)، اندرسون فیلم‌نامه‌نویسی به روش متد را می‌آزماید. او با همکارانش، جیسون شوارتزمن و رومن کاپولا (دیگر فیلم‌نامه‌نویس فیلم) داستان قطار دارجیلینگ لیمیتد را پیش از آغاز زندگی می‌کند:«ما خودمان به این سفر رفتیم و هر چیز که سر راهمان قرار می‌گرفت تجربه و جمع‌آوری کردیم.»

٦. آقای فاکس شگفت‌انگیز (۲۰۰۹)؛

انیمیشنی برای همه

شخصیت : آقای فاکس / صداپیشه : جورج کلونی

اولین فیلم انیمیشنی اندرسون اقتباسی آزاد از کتابی به همین نام نوشته رولد دال است و زندگی خانواده‌ای از روباهان مرغ‌دزد و مزرعه‌دارانی را روایت می‌کند که سعی دارند آنها را بکشند. وقتی جورج کلونی فیلم‌نامه انیمیشن اندرسون را خواند گفت:«نمی‌دونم داری این فیلمو برای کی می‌سازی ولی به هر حال بیا درستش کنیم.» و این همان احساسی است که اندرسون هم داشت. این انیمیشن به صورت استاپ‌موشن ساخته شده و بیننده در تمام لحظات می‌داند چیزی که می‌بیند ساخته دست انسان است و جالب این که این مصنوعی بودن بخشی از جادوی فیلم است. فیلم با این واقعیت راحت است و سعی نمی‌کند تماشاگر را گول بزند. آقای فاکس شگفت‌انگیز افسانه‌ای است درباره‌ی کشمکش بین آزادی و مسئولیت و در مرکز آن پدری قرار دارد که به خوش‌گذرانی های خودش بیشتر از نیازهای خانواده‌اش اهمیت می‌دهد.

پنجمین فیلم اندرسون نسبت به دو فیلم قبلی‌اش به موفقیت بیشتری دست پیدا کرد. فیلم شیوه‌ها و مدل‌های اندرسون را بازنگری کرده و آن‌ها را طوری نشان می‌دهد که برای همه حتی کودکان قابل درک است.

۷. قلمرو طلوع ماه (۲۰۱۲)؛

حال بچه‌ها خوب است

شخصیت‌ها : سم شکوسکی و سوزی بیشاپ/ بازیگر: جرد گیلمن و کارا هیوارد

قلمرو طلوع ماه کمدی رمانتیکی درباره‌ی دو نوجوان ۱۲ ساله‌ی دردسرساز است که از قدرت و سلطه‌ی بزرگسالان فرار می‌کنند و در طبیعت بهشت کوچک خودشان را می‌سازند. فیلم مخلوط قدرتمندی از خیال و خطر است و همین‌طور که پیش می‌رود دو شخصیت اصلی و رابطه‌ی بین آن‌ها باورپذیرتر می‌شود، چرا که اندرسون و رومن کاپولا به عنوان فیلم‌نامه‌نویس همه چیز را به خوبی توضیح می‌دهند. رابطه‌ی سوزی و سم و طوری که آن‌ها به کتاب‌ها و صفحات موسیقی‌اشان چنگ می‌زنند، انگار که تخته‌پاره‌ای در دریای طوفانی باشند، از کودکی خود اندرسون الهام گرفته شده و همچنین تأثیرگیری‌های فیلم از فیلم‌های کلاسیکی مثل شورش بی‌دلیل (۱۹۵۵)، بلک جک (۱۹۷۹) کن لوچ، تغییر کوچک (۱۹۷۶) تروفو و ملودی (۱۹۷۱) آلن پارکر کاملا مشخص است.

مانند فیلم‌های دیگر اندرسون، **قلمرو طلوع ماه** در مورد داستان‌گو بودنش بسیار خودآگاه است، به طوری که بیننده احساس می‌کند آنچه که می‌بیند یکی از داستان‌های تخیلی است که سوزی می‌خواند و نه واقعیت. علاوه بر این در تمام طول فیلم اشارات تئاتری به چشم می‌خورد؛ حتی شخصیتی قرمزپوش را در فیلم می‌بینیم که تاریخ و موقعیت جغرافیایی صحنه‌ها را اعلام می‌کند، انگار که مدیر صحنه تئاتر باشد.

در قلمرو طلوع ماه بسیاری از تنکنیک‌هایی که اندرسون در آقای فاکس شگفت‌انگیز استفاده کرده بود، دوباره به کار می‌روند. آماده‌سازی موشکافانه و استفاده‌ی زیرکانه از جلوه‌های ویژه‌ی آنالوگ، قلمرو طلوع ماه (دومین فیلم موفق اندرسون) را فیلم بزرگ‌تری جلوه می‌دهد و اگر هفتمین فیلم بلند اندرسون زیادی خوش‌بینانه به نظر می‌رسد، شاید به این خاطر است که امید زیادی به سم و سوزی دارد. آن‌ها باهوش، بامزه و فعال هستند و تمامی زندگی‌اشان را در پیش رو دارند. بچه‌ها حالشان خوب

قلمرو طلوع ماه (۲۰۱۲)

است و در واقع این آدم‌بزرگ‌ها هستند که باید زندگی‌اشان را بهتر کنند؛ آن‌هایی که تسلیم شده‌اند ، توجه نمی‌کنند و تا وقتی که انفجاری رخ ندهد، متوجه نمی‌شوند جلوی چشمشان چه اتفاقاتی می‌افتد.

۸. هتل بزرگ بوداپست (۲۰۱٤)؛

زنده است تا روایت کند

شخصیت : موسیو گوستاو / بازیگر: رالف فاینس

رالف فاینس در هشتمین و آخرین فیلم اندرسون نقش سرپیشخدمتی بی‌نهایت ماهر و اغواگری آسوده را برعهده گرفته که در زمانی که دنیا در حال تغییر است و خودش زیر نظر وارثین یک پیرزن ثروتمند قرار گرفته، هتل بزرگ بوداپست را سر پا نگه داشته است. روابط پدرگونه‌ی موسیو گوستاو و پادوی هتل، زیرو (با بازی تونی ریولوری) به طرز عجیبی تأثیرگذار و توانایی فاینس برای تطبیق دادن این رابطه با هر شرایطی، چه در هنگامی که در حال اختلاط با مشتری‌های پیر هتل و چه وقتی در حال رفیق شدن با خلافکاران با سابقه است، حیرت‌انگیز است. اندرسون موسیو گوستاو را شخصیتی غریب می‌داند؛ کسی که تا به حال او را ندیده‌ایم. ما از جزئیات گذشته‌ی او چیزی نمی‌دانیم و نیازی هم نیست که بدانیم چرا که هر وقت که حرف می‌زند یا لحظه‌ای یادش می‌رود مثل یک نجیب‌زاده رفتار کند، خصوصیاتش را پشت ظاهر با فرهنگ و فریبنده‌اش می‌بینیم. پایه و اساس این شخصیت از داستانی سرچشمه گرفته که اندرسون و دوست نقاشش، هوگو گینس نوشتند. «تمام چیزی که داشتیم داستانی بود که در آن طرز حرف زدنش نوشته شده بود. در زمان حال، در فرانسه و انگلیس اتفاق می‌افتاد و فقط یک بخش داشت.» بعدا اندرسون متوجه شد که می‌تواند این شخصیت را به عنوان سرپیشخدمت هتل در فضای در حال جنگ داستان‌های نویسنده‌ی اتریشی ، استفان زوینگ، قرار دهد. علاوه بر این اندرسون شخصیت نویسنده، که در واقع راوی فیلم نیز هست را هم از روی همین نویسنده اتریشی نوشته است. اندرسون برای ساخت فضای فیلم به غرب آلمان و جمهوری چک سفر و با سرپیشخدمت هتل‌ها مصاحبه کرد تا کشور زوبنورا، که یک نسخه از پیش‌زمینه‌ی تخیلی هالیوودی از اروپای دهه‌ی ۳۰ است را، از روی مدل‌ها و جزئیات لوکیشن‌های واقعی بسازد.

تمام فیلم‌های اندرسون در همان حال که کمدی هستند، خنده‌دار نیستند. همیشه ته‌مایه‌ی غم‌انگیزی زیر هنرمندی و زیرکی پنهان شده که باعث می‌شود در وهله‌ی اول به نظر نرسد. و این در مورد هشتمین و از نظر ساختار، بلندپروازانه‌ترین فیلم اندرسون هم صادق است: بیوه‌ای ثروتمند به قتل می‌رسد، موسیو گوستاو سرپیشخدمت خوش‌لباس هتل بزرگ بوداپست به جرم قتل به زندان می‌افتد و ملتی با ظهور شبح فاشیسم به آتش جنگ می‌افتد. تمامی این اتفاقات وحشتناک در فیلم با رنگ‌ها و بافت‌ها و تعقیب‌های دیوانه‌وار تلطیف می‌شود. از طرفی نیمه‌ی دوم فیلم سرعت و انرژی اولین فیلم‌های برادران کوئن را دارد. به خصوص قسمت میانی، که سرعت کمیک آغاز فیلم بزرگ کردن آریزونا (۱۹۸۷) را به یاد می‌آورد.

مانند بسیاری از دیگر فیلم‌های اندرسون، این یکی هم در مورد از دست دادن و کنار آمدن یا نیامدن با آن است. ترس از دست دادن و شناختن زجرآور از دست دادن است که کاراکترها را جلو می‌برد؛ همان طور که مکس فیشر راشمور، آقای فاکس در آقای فاکس شگفت‌انگیز و برادران ویتمن در قطار دارجیلینگ لیمیتد را به پیش می‌برد.

هتل بزرگ بوداپست با داستان‌گویی به عنوان یک میراث روبه‌رو می‌شود. میراثی که به کسانی واگذار می‌شود که مایلند بشنوند، حس کنند و به خاطر بسپارند و سپس تکرار کنند. صحنه‌ی پایانی فیلم، ایده‌ی اصلی داستان را به عنوان میراث، سرمایه، افسانه و هدیه به مقصد می‌رساند؛ چرا که داستان‌گویی هنر است و «وقتی زندگی نابود می‌کند، هنر محافظت می‌کند.»

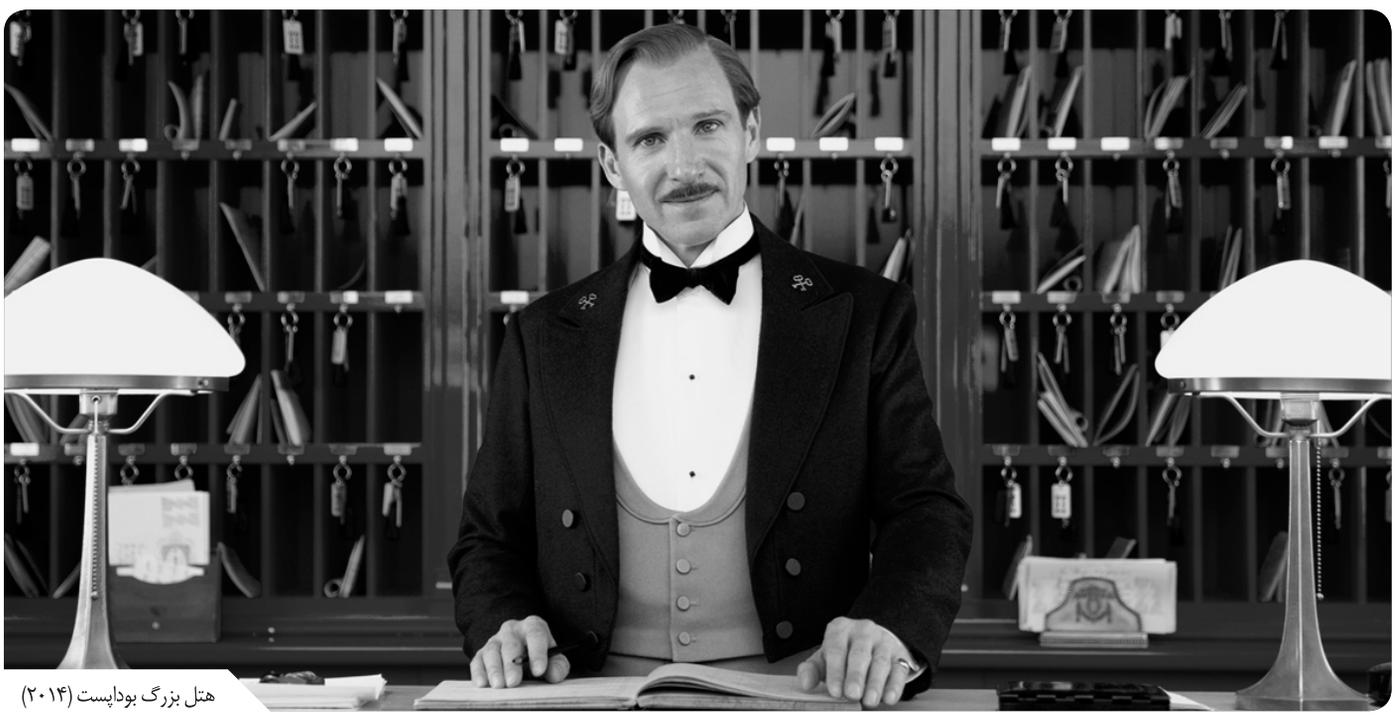
منـابـع:

۱. مقاله «فیلم به فیلم: وس اندرسون به روایت وس اندرسون» در سایت امپایر دات کام

۲. مقاله «بهترین کاراکترهای وس اندرسون» در سایت امپایر دات کام

۳. ویدیوهای «مجموعه‌ی وس اندرسون» در سایت راجرایبرت دات کام

۴. مقاله « ۲۰ مورد جالب که در مورد فیلم‌های وس اندرسون نمی‌دانید» در سایت نیویورک پست



هتل بزرگ بوداپست (۲۰۱۴)

وس اندرسون
جزء به کل

نویسنده: احمد رضا شعبان‌زاده
ahmad2a22@gmail.com

داستان سه برادر که برای خاکسپاری پدرشان عازم هند می‌شوند، داستان دریانوردی که برای انتقام از کوسه‌ای که دوستش را کشته، عازم سفری پر حادثه می‌شود و داستان روباهی که برای دزدی‌هایش تحت تعقیب مقام‌های شهر قرار می‌گیرد. آیا بین این سه خط داستانی می‌توان عناصری شبیه به هم یافت؟ شاید در نگاه اول جواب منفی باشد، اما فیلم‌های وس اندرسون که در برگیرنده‌ی این داستان‌ها هستند، حاوی عناصری مشترک هستند که شکل دهنده‌ی سینمای خاص وس اندرسون‌اند. اهمیت به جزئیات یکی از مهم‌ترین امضاهایی است که در سینمای اندرسون یافت می‌شود. سیگار گوشه‌ی لب آقای بلوم در **راشمور**[1]، کلاه‌های قرمز تیم دریانوردی استیو زیسو (در فیلم **زندگی در آب با استیو زیسو**[2]) و یا حتی پلانی از غذای گربه‌ی سوزی در **قلمرو طلوع ماه**[3]. این جزئیات گاهی به بخشی از خصوصیات شخصیت فیلم‌ها نیز تبدیل شده؛ مثل نحوه‌ی خاص سیگار کشیدن مارگوت تننباوم با سری بالا و چشمانی تنگ، و طرز لباس پوشیدن مددکار اجتماعی **قلمرو طلوع ماه** با کلاه و شنل مرتب آبی رنگش، یا باندهای پیچ خورده و درهم صورت فرانسیس با بازی اون ویلسون در **قطار دارجیلینگ لیمیتد**[4]. این توجه به جزئیات نه فقط در ظاهر بازیگرها که در روایت اندرسون هم وارد شده که کامل‌ترین آن را می‌توان در **قطار دارجیلینگ لیمیتد** دید. برگزاری آیین‌ها و سنت‌های خاص هند در فیلم از جمله، صحنه‌های دعا کردن در معبد، خاکسپاری پسربچه‌ای که پیتر (با بازی آدرین برودی) نتوانست آن را نجات دهد، شست و شو در آب مقدس و حتی توجه به جزئیات شهرهای هند از جمله دست‌فروشی کنار خیابان، مارگیرها و خواندن سرود مذهبی هندی؛ که این جزئیات در اینجا هویت‌دهنده به مکان هم هستند. آدم‌های اندرسون در مکان‌هایی خاص قرار می‌گیرند تا واکنشی خاص برای بیننده بروز دهند. مدرسه‌ی عجیب راشمور، کشتی و زیردریایی خاص استیو زیسو، مُتل کوچک فیلم **باتل راکت**[5] و هتل جدا افتاده‌ی فیلم **هتل بزرگ بوداپست**[6]. اما مکان رخداد فیلم‌های اندرسون دریچه‌ی مناسبی است برای ورود به یکی از سؤالات مهم که در مواجه با فیلم‌های وی مطرح می‌شود و آن این است: آیا سینمای اندرسون (با تمام جزئیات که قطعاً در خاطر دارید) در تقسیم‌بندی ژانر فانتزی قرار می‌گیرد؟ **ویوین سابچک**[7] نظریه پرداز ژانر با رد برخی فیلم‌ها به عنوان فانتزی، روشن کرده که چه فیلم‌هایی فانتزی هستند و چرا! ابتدا فیلم‌های انتزاعی اروپا را از چارچوب فانتزی خارج کرده و فانتزی را مانند دیگر ژانرهای روایی، جزء هالیوود و آمریکایی می‌داند. بطور نمونه فیلم‌هایی مانند **سگ آندلسی**[8] بونوئل و **مهر هفتم**[9] برگمان را نمی‌توان در زیر مجموعه‌ی ژانر فانتزی قرار داد زیرا الفبای ژانر، الفبای تولید کننده و مخاطب است و فیلم‌های نامبرده شده مخاطب عام ندارند و آن‌ها را باید در جریان مکتب‌های سینمایی اروپا بررسی کرد. انیمیشن را هم باید از زمینه‌ی فانتزی جدا کرد، زیرا در فانتزی زمینه بر مبنای واقع گرایی گذاشته شده است. حال باید عناصر دنیای فانتزی وارد شده در آن و تضادها که اصلی‌ترین پایه و مفهوم ژانر هستند، به دنیای فانتزی شکل دهند. فیلم موزیکال هم فانتزی نیست زیرا درست است که اتفاقات عجیب و غریب در فیلم‌ها رخ می‌دهند و شخصیت ها به یک باره زیر آواز می‌زنند، اما ارکستر ناپیدا امری نامحتمل است و ناممکن نیست. تفاوت بین نامحتمل و ناممکن اصلی‌ترین نکته‌ی فیلم‌های فانتزی است. فیلم‌های فانتزی در واقعیت شروع شده و در ادامه فانتزی می‌شوند. فیلم‌های اندرسون درام‌هایی با رگه‌های فانتزی هستند و برخی از خصوصیات فانتزی را دارند. یکی از ویژگی‌های فیلم‌های فانتزی، خصوصیت گریزگاهی۱۰ است که در این ژانر به چشم می‌خورد. یعنی قهرمان مجبور به سفری سخت برای رسیدن به هدف خود می‌شود. مانند: سفر دریایی استیو زیسو، سفر سه برادر به هند، جدا شدن از خانه و کاشانه در **آقای فاکس شگفت انگیز**[11] و یا فرار سم و سوزی از کمپ و پدر و مادرشان در **قلمرو طلوع ماه**. از دیگر رگه‌های فانتزی فیلم‌های اندرسون می‌توان به نوع دید کارگردان که خود را در دوربین، طراحی صحنه و حتی عنوان بندی‌های فیلم‌هایش بروز می‌دهد، اشاره کرد. آثار اندرسون بر فضاسازی بیش از کنش متکی هستند یعنی در آثار وی، دوربین و دکور، نقش مهم‌تری از تدوین را برعهده دارند و کات‌های تدوین جای خود را به پن‌های آرام داده است. زیبایی‌شناسی فیلم‌های اندرسون بیش از هر چیز یادآور زیبایی‌شناسی تئاتری فیلم‌های ویسنت مینلی[12] است. اما سؤالی که در این مرحله پیش می‌آید این است: با توجه به نقش دیگر عوامل فیلم‌های وس اندرسون (مثل رابرت یئومن[13] فیلم‌بردار تمامی آثار وی یا میلانو کانانرو[14] طراح صحنه‌ی اکثر فیلم‌های او) که توضیح داده شده، زیبایی شناسی فیلم‌های وی بر عهده‌ی دوربین و فضاسازی است؛ آیا وس اندرسون مؤلف است یا یک ظاهرگرای کم ارزش که فیلم‌های فریب کارانه می‌سازد؟ اما چرا حتماً باید یکی از این‌ها را انتخاب کنیم؟ بی‌انصافی و برداشت غلط و ناقصی که همواره از کار برخی کارگردانان شده مؤلف بودن یا نبودن، ارزش یا ضعف برداشت شده است، موجب شد منتقدان برای بررسی آثار سینمایی، به تئوری‌های دیگری نیز روی بیاوردند. خوانش فیلم‌های اندرسون نه با تئوری مؤلف بلکه بهتر است با تئوری ژانر، مورد توجه قرار گیرند. با یک تعریف جمعی، می‌توان به تمام عوامل فیلم‌های اندرسون، بخشی

را اختصاص داد که موجب شکل‌گیری فیلم‌هایی به کارگردانی وی شده‌اند و می‌توان گفت اندرسون جزء کارگردانانی است که استعداد و توانایی‌اش هنگام کار با افراد با استعداد، بیشتر شکوفا می‌شود. اندرسون به تعریف داستان‌هایی در مورد شکست بسیار علاقه‌مند است؛ داستان خانواده‌هایی که در حال پاشیدن هستند، بچه‌هایی ناهنجار که در سنین کودکی عاشق هم می‌شوند، خواهر و برادری که رفتارهایی خلاف عرف دارند، بچه‌هایی که قرار است به یتیم خانه فرستاده شوند و با شوک الکتریکی درمان شوند و افسردگی‌های منجر به خودکشی اما برای فرار از تلخی این داستان‌ها تم فانتزی را درون داستان خود وارد می‌کند و گاهی به سراغ روایت‌هایی در گذشته می‌رود؛ مانند **قلمرو طلوع ماه** که در دهه‌ی ۶۰ می‌گذرد. تلخی‌ای که اینبار در گذشته نیست، بلکه قرار است در آینده برای بچه‌های آن دوران رقم بخورد. به قول خود اندرسون بچه‌های دهه‌ی ۶۰ بچه‌هایی هستند که چند سال بعد یا به برکلی راه یافتند یا به ویتنام. صحنه‌های خشن، ناراحت کننده و غم انگیز فیلم‌های اندرسون همیشه همراه با موسیقی‌هایی دلنواز و مجذوب کننده است که این تضاد بین قصه و فضاسازی موجب تلطیف صحنه شده و اثر منفی آن را کاهش می‌دهد. آهنگ A Quick One While He's Away از گروه The Who که هنگام خراب کردن و صدمه زدن مکس فیشر و آقای بلوم در راشمور پخش می‌شود. یا آهنگ Needle In The Hay از Elliott Smith که هنگام خودکشی ریچی تننباوم با بازی لوک ویلسون پخش می‌شود. همچنین اوج این فضاسازی را می‌توان در فیلم **قطار دارجیلینگ–لیمیتد** دید، هنگام حرکت سه برادر به سمت محل اجرای خاکسپاری پسری که نتوانستند او را نجات دهند با آهنگ معروف Strangers از گروه The Kinks و از همه خشن‌تر سکانس درگیری استیو زیســو با دزدان دریــایی که با موسیقی Search and Destroy از Iggy Pop همراه می‌شود.

سینمای اندرسون را می‌توان سینمای بنا شده بر موتیف‌ها و عناصر تکرار شونده تفسیر کرد. اَشکالی که جزء زندگی‌های روزمره شده‌اند اما اندرسون با تکرار تصویر آن‌ها، شمایل تکراری شده‌ی آن‌ها را به کناری می‌زند، مثل تصویر کتاب در فیلم‌های اندرسون؛ در راشمور مکس فیشر در حال خواندن کتابی است که با معلمش برخورد می‌کند، **خانواده اشرافی–تننباوم**[۱۵] با کتاب آغاز می‌شود، حتی کتاب‌های داخل چمدان دخترِ داستانِ قلمرو طلوع ماه و حتی صحنه‌ی کتاب سوزی در همان فیلم. یکی از دیگر شمایل تکرار شونده آثار وی موقعیت ناهنجار با صدای بسیار بلند در صحنه است. در راشمور جایی که مکس فیشر قرار است به همسر آقای بلوم بگوید که شوهرش با معلم مدرسه رابطه دارد صدای بلند شهر و حرکت قطار مانع شنیدن این کلمات می‌شود یا در **فیلم قطار دارجیلینگ لیمیتد** هنگام ورود به هواپیما و تحویل بار صدای بلند موتور هواپیما اجازه‌ی متوجه شدن حرف‌های سه برادر را به مخاطب نمی‌دهد. همین‌طور استفاده از کلیشه‌های ژانرهای مختلف در آثار اندرسون بسیار بارز است. صحنه‌ی درگیری مکس فیشر با دکتر نلسون (با بازی برایان کاکس) که سایه‌ی این دو نفر روی نقاشی‌ای قدیمی روی دیوار نقش می‌بندد و صدای رعد و برق با آن همراه می‌شود آشکارا مدل تصاویر فیلم‌های ترسناکی است که بر مبنای داستان‌های گوتیک انگلیسی ساخته شده‌اند؛ یا صحنه‌ی دور هم جمع شدن پیشاهنگان کوچک در فیلم **قلمرو طلوع ماه** که با لحن خشن و دوربینی که کلوزآپ بچه ها را گرفته، یادآور فیلم‌های جنگی است که سربازان دور آتش نشسته و مشغول صحبت کردن هستند. همچنین حمله‌ی بچه‌های پیشاهنگ به سم با صدای طبل جنگی در زیر همراه می شود و جمع شدن خانواده‌ها در کلیسا با صدای پیانوی کلیسا و باران شدید و رعد و برق در بیرون همراه است که همان ترس گوتیک و ویکتوریایی را منتقل می‌کند. در **آقای فاکس شگفت انگیز** نیز سکانس درگیری آقای فاکس با رَت و موسیقی روی آن یادآور دوئل‌های فیلم‌های وسترن است. گریم دیمیتری در **هتل بزرگ بوداپست** (با بازی آدرین برودی) نیز به طور واضحی یادآور شمایل آشنای سالوادر دالی برای مخاطب است. همچین اندرسون به شکل گسترده‌ای از شمایل آشنای بازیگران در فیلم‌هایش استفاده می‌کند. رقیب استیو زیسو ، آلیستر هنسی برگرفته از همان شخصیت ماجراجوی جف گلدبلام، یا شخصیت گنگستر و بدزبان ایب هنری با بازی جیمز کان است؛ همچنین به استفاده از عناصر و تم فیلم قلمرو ماه۱۶ فرانک بورزیگی (۱۹۴۸) در **قلمرو طلوع ماه** می‌توان اشاره کرد.

یکی دیگر از تم‌های مورد علاقه‌ی اندرسون در فیلم‌هایش موضوع تقابل نسل هاست که تقریباً در همه‌ی آثار وی دیده می‌شود. تقابل مکس فیشر با آقای بلوم و خانم کراس با بازی اولیویا ویلیامز در **راشمور**، مشکلات فرزندان خانواده‌ی تننباوم با پدرشان رویال، درگیری‌های ند، پسر زیسو، با پدرش، تقابل سه برادر با مادرشان در **قطار دارجیلینگ لیمیتد** و همچنین فرزندان آقای فاکس در **آقای فاکس شگفت انگیز**[۱۵]. در کنار اینها، مشکلات زناشویی هم عنصر دیگری است که در آثار اندرسون به چشم می‌خورد.

اما در پس هر داستان اندرسون و پی‌رنگش خرده روایت‌هایی هم وجود دارند که موجب می‌شوند ببیننده علاوه بر همراهیِ داستان تا پایان داستان برای هر قصه مشغول دنبال کردن خرده داستان‌های مختلفی شود. بطور نمونه می‌توان به فیلم **زندگی در آب** با **استیو** زیسو اشاره کرد. داستان اصلی شکار و انتقام از کوسه‌ای است که دوست استیو را به کام مرگ کشیده بود، اما ورود ند، پسر استیو، رابطه‌اش با پدر، رابطه‌اش با جین (با بازی کیت بلانشت)، رابطه‌ی استیو با آلیتسر، داستان النور همسر سابق استیو و سپس آلیستر و داستان این رابطه، حمله‌ی دزدان دریایی، همه و همه بیننده را تا پایان همراه می‌کنند. یا در فیلم **خانواده اشرافی تننباوم**، خرده روایت‌های تمام اعضای خانواده داستان‌های مختلفی را در بخش‌های مختلف فیلم (چپترهای مختلف) بوجود می‌آوردند. هرچند در این فیلم خرده روایت‌ها بهم پیوستگی فیلم‌های دیگر را ندارند و گاهی از داستان اصلی دور شده‌اند و به سمت اپیزودیک شدن فیلم پیش می‌روند. نمونه‌ی متعالی این نوع روایت را می‌توان در **قطار دارجیلینگ لیمیتد** مشاهده کرد؛ جایی که فیلم با دویدن مسافری که از قطاری جا مانده آغاز شده و این صحنه را به کلیپی تبدیل کرده که قابل جدا شدن از فیلم است؛ مانند فیلم‌های کوتاه اندرسون که در فضای فیلم اما با داستان‌های متفاوت رخ می‌دهند و همچنین روایت رابطه‌ی عاطفی جک با ریتا، نجات دادن پسران روستایی و ماجراهایی که در قطار با مسئول قطار رخ می‌دهد. فیلمی که در شناخت شخصیت‌های اندرسون کمک بسزایی می‌کند. شخصیت‌های لجوج، خودرأی و جستجوگری که از ماجرایی که برایشان در فیلم اتفاق افتاد درس گرفتند و در پایان فیلم همان شخصیت اول فیلم نیستند و این روند توسط اندرسون بدون هرگونه پیچیدگی در داستان و روایت برای مخاطب، در عین سادگی روایت می شود. سیمایی ساده، زیبا و خیال انگیز.

پـانوشت‌هـــا :

1- Rushmore 2- The Life Aquatic with Steve Zissou
3- Moonrise Kingdom 4- The Darjeeling Limited 5- Bottle Rocket
6- The Grand Budapest Hotel 7- Vivian Sobchack
8-An Andalusian Dog 9-The Seventh Seal 10-Escapist
11- Fantastic Mr. Fox 12-Vincente Minnelli 13-Robert Yeoman
14--Milena Canonero 15- The Royal Tenenbaums 16-Moonrise

«از هر چیزی که میخوانم تکه‌ی کوچکی برمیدارم و آنها را در قالب افکار و ایده‌ها در کنار هم میچینم. بین ایده‌ها همنشینی ایجاد میکنم و از احساس رضایت حاصل از اینگونه همنشینی لذت میبرم.»

– آن بوگارت –

هتل بزرگ (بودا) پست مدرن

نویسنده: فرشید گندم‌کار
farshidgandomkar@hotmail.com

پست‌مدرنیسم در سالهای پس از جنگ دوم جهانی در میان هنرمندان رواج پیدا کرد و خیلی زود توانست در میان تمامی هنرها ازجمله سینما جای خود را باز کند. پیشوند پست در کلمه‌ی پست‌مدرن صرفاً به معنای مرحله‌ی تاریخی جدیدی نیست که بعد از دوران مدرن شکل گرفته باشد. در واقع پست‌مدرن خود شکل تکامل‌یافته‌ی اندیشه‌ی مدرن است که با تأثیرپذیری از ذهنیت انتقادی و آزادی‌طلب مدرنیته، عقاید و اصول و آرمان‌های فلسفی، علمی و زیبایی‌شناختی جهان‌بینی مدرن را نقد، سنجش و ارزیابی می‌کند. به همین دلیل زمانی که بحث از پست‌مدرنیسم پیش می‌آید، منظور گسست تام با اندیشه‌ی مدرن نیست، بلکه ادامه‌ی مدرنیته از طریق آشکار ساختن بحران‌های آن است. پست‌مدرنیسم نه بازگوکننده‌ی بازگشت به گذشته است و نه تعیین‌کننده‌ی دوران تاریخی جدیدی است، بلکه پرسشی درباره‌ی نتایج سرگذشت مدرنیته است.

اما با تمام این تعاریف، پست‌مدرنیسم یک مفهوم مورد جدل است. دیوید هاروی در کتاب خود، شرایط پست‌مدرنیته، می‌نویسد: «هیچ کس دقیقاً با دیگران در مورد اینکه این کلمه چه معنی می‌دهد توافق نظر ندارد. فقط شاید بتوان به این مورد اشاره کرد که نوعی عکس‌العمل به مدرنیته یا جدایی از آن است.» گرچه خودش در ادامه مینویسد: «از آنجا که معنی مدرنیسم نیز مبهم است، عکس‌العمل یا جدایی از آن که پست‌مدرن نامیده میشود، نیز در برابر آن غامض است.» به‌هرحال اگر بتوانیم برای مدرنیسم ویژگی‌هایی چون پویایی، آزادی انتخاب، حرکت، نوآوری و... قائل شویم، میتوان برای پست‌مدرن نیز کم و بیش مؤلفه‌های مشترکی پیدا کرد.

با توجه به اهمیت نگاه انتقادی در پست‌مدرن میتوان مهمترین مشخصه‌ی سبکی آن را همانا دو عنصر طنز و هجو دانست. این دو در واقع نقاط اتکای پست‌مدرن‌ها است و بیشترین گستردگی استفاده را در فیلم‌سازان این سبک دارد. عناصری که ابزار مؤثری هستند در دست آن‌ها برای به سخره گرفتن روابط و پیوندهای شکل‌گرفته در جهان واقعی و داستانی دوران کلاسیک و مدرن. در **هتل بزرگ بوداپست** از همان ابتدا با صحنه‌های طنز بسیاری مواجه می‌شویم (مزاحمت‌های پسر نویسنده)، چه در لحن و چه در رفتار و کنش تک تک شخصیت‌های فیلم از صاحب هتل تا پادوی او و تا انتها نیز فیلم لحظهای طنازی خود را از دست نمیدهد. تا آن جا که سعی میکند مرگ آگاتا بر اثر آنفلوزا را به شوخی برگزار کند و جدی اش نگیرد. وقتی زیرو می‌گوید: امروزه یک هفته‌ای این بیماری رو درمان میکنیم، اما اون روزا میلیون‌ها نفر بر اثر این بیماری جان دادند. اما فارغ از داستان و اتفاقات کمیکش، وس اندرسون از هجو نیز استفاده‌های زیادی می‌کند. به عنوان نمونه او برای نقش‌های فرعی از تعداد زیادی بازیگران درجه یک استفاده می‌کند، که هر کدام توانایی بازی در نقش‌های اصلی را دارند. ولی در این فیلم ثانیه‌هایی بیش ایفای نقش نمی‌کنند. او با این کار سیستم ستاره محور دوران کلاسیک به ویژه نظام استودیویی و هالیوود را هجو و سپس آن را نقد می‌کند. یا همینطور استفاده از تیلدا سوینگتن در نقش پیرزن صاحب هتل، با گریمی چنان سنگین که دلیل این استفاده مشخصاً چیزی جز کنایه به این قبیل انتخاب‌ها در سینمای ستاره محور نیست، که میکوشد از بازیگران پرمخاطب در نقش‌های متفاوت و بسیار دور از فیزیک و شمایل آنها استفاده کند. جالب اینکه در بیشتر مواقع این انتخاب مانور تبلیغاتی‌ای بیش نیست.

ویژگی دیگر نوع روایت است. در داستان‌های پست‌مدرنیستی نوعی گسست و شکاف وجود دارد و روایت آنها تکه تکه و پاره پاره است (اما در پایان خود خواننده می‌تواند آنها را به ترتیبی سرهم بندی کند). آنها با این کار در پی نفی نظم و انسجام هستند. نظمی که کاشف وحدت زمان و مکان بود. در واقع به نوعی از تکنیک کولاژ استفاده می‌کنند. پس میتوان شاهد مجموعه‌ای از تصاویر رئالیستی، سوررئالیستی، ناتورالیستی، پلیسی، بیوگرافی، علمی تخیلی، رمانتیکی و... بود. همچنین در روایت‌های پست مدرنی پیرنگ‌های اصلی و بزرگ (شاه‌پیرنگ) جای خود را به خرده پیرنگ‌ها می‌دهند. رابرت مککی در کتاب «داستان» در مورد شاه‌پیرنگ میگوید: «مجموع اصول ابدی و ازلی را شاه‌پیرنگ می‌نامم و منظورم طرحی است که در نوع خود برجسته‌ترین و کاملترین است. اصولی که هزارها سال تاریخ داستانگویی شفاهی را پشت سر می‌گذارند و به سپیده‌دم تاریخ می‌رسند.» وی در توضیح خرده‌پیرنگ نیز می‌گوید: «در این گونه پیرنگ مؤلف با عناصر طرح کلاسیک آغاز می‌کند اما در ادامه آنها را تحلیل میبرد؛ یعنی ویژگی‌های بارز شاه‌پیرنگ را کوچک می‌کند، فشرده می‌کند، می‌آراید و می‌کاهد.» البته این به معنای عدم وجود پیرنگ نیست، بلکه به دنبال سادگی و اختصار است؛ در حالی که مقداری از عناصر کلاسیک را در خود حفظ می‌کند. در بوداپست طرح اصلی چگونگی تصاحب و یا مالکیت هتل توسط زیرو مصطفی، پادوی هتل است. اما در طول فیلم اندرسون با پیش کشیدن داستانهای فرعی بسیار مثل دزدین تابلوی نقاشی توسط گوستاو، عشق زیرو به آگاتا و قتلهای سریالی در فیلم، ذهن مخاطب را از طرح اصلی منحرف می‌کند. البته او این کار را با پررنگ و پراهمیت جلوه دادن این داستان‌ها انجام می‌دهد. جالب این جا است بعد از تعریف تمامی این حوادث زمانی که باز می‌گردد به سؤال نخست، در جواب تنها به یک جمله بسنده میکند: «بعد از کشته شدن گوستاو هتل به من رسید.» وس اندرسون به سیاق سایر فیلم‌سازان پست‌مدرن در میان ژانرها نیز رفت و آمد میکند. از درآمی ساده وارد فیلمی پلیسی جنایی، گنگستری و حتی جنگی می‌شود، که همه‌ی این‌ها را همراه با فانتزی و طنز ارائه می‌دهد.

به‌هرحال در این سبک از فیلم‌سازی محورین داستان بازهم با روایت است. در بوداپست ما شاهد نظام چندصدایی یا چندروایتی هستیم. روایت‌ها به موازات هم پیش می‌روند و همدیگر را قطع می‌کنند و به هم می‌پیوندند و همسو با کسی هستند که می‌تواند ذهن خودش را بیان کند، یعنی راوی، راوی در آثار پست مدرن اول شخص است اما نقطه دید ثابتی وجود ندارد. به همین دلیل است که با وجود اینکه در فیلم راوی و بازگوکننده‌ی حوادث پادوی هتل زیرو است (که البته شخصیت نویسنده نیز راوی دیگری در فیلم است که داستان روایت شده توسط زیرو را روایت میکند)، ما شاهد اتفاقاتی هستیم که زیرو در محل وقوعشان حضور نداشته است. صحنه‌هایی از قبیل فرار گوستاو از زندان و یا قتل وکیل در موزه.

دیگر مکان‌سازی، بوتیقای ادبیات پست‌مدرن است و هرگونه آرزو برای شبیه‌سازی

با جهان واقع را از میان می‌برد. که در اصل هیچ نسبت آینه‌گونی با جهان واقع ندارد. کاری که وس اندرسون تقریباً در تمامی فیلم‌هایش از آن به خوبی بهره می‌برد. به طوری که در طی این سالها برای او تبدیل به مشخصه‌ی سبکی‌اش در کارگردانی شده است. او جهانی منحصر به فرد خلق میکند با منطق خاص حاکم بر آن وشخصیت‌هایش را در آن محیط قرار می‌دهد. اگر در **راشمور** یک مدرسه‌ی غیر انتفاعی و یا در **قلمرو طلوع ماه**، یک جزیره، محل وقوع اتفاقات است، در اینجا هتلی در بالای کوه که در مرز نابود شدن قرار دارد و از گذشته‌ی باشکوه خود فاصله‌ی بسیار دارد، دستمایه وقوع رویدادها می‌شود. هتلی به شدت خلوت و خالی که تمامی مهمان‌های آن می‌توانند به سرعت با یکدیگر آشنا شوند. هرچند این هتل در زمان‌هایی نه چندان دور گذشته‌ی پرشکوهی داشته است با سالن‌ها و اتاق‌های مجلل، اما باز هم محلی است بی‌ارتباط و بدون شباهت با جهان بیرون که تمامی شکوهش‌تحت تأثیر مدیرش گوستاو و قوانین او است. آن چیزی که اینگونه محیط‌ها را متفاوت و جدا از جهان واقع نشان میدهد، نوع ارتباط آدم‌ها و اتمسفر موجود در آن است. به عنوان مثال اینکه تمامی کارگران هتل هر شب پیش از شام باید به سخنرانی طولانی مدیرشان گوش کنند. حتی زمانی که او در زندان است نیز باز از طریق نامه متن سخرانی‌اش را به هتل میرساند.

شخصیت‌ها در سینمای پست‌مدرن لغزنده، غیر قابل اعتماد با هویت‌های تخیلی هستند که وجودشان دربرگیرنده‌ی افکار، اعمال و گفتار واقعی و غیر واقعی، رویاگونه و یا کابوس‌وار است و گاهی در صدد گسستن از همه چیز است، مثلاً شخصیت می‌تواند هم فاشیست باشد و هم یک کمونیست افراطی. در صحنه‌ی جدال گوستاو و زیرو بر سر نیاوردن شیشه‌ی عطر حرف‌های گوستاو به شدت نژادپرستانه است اما به محض مطلع شدن از این موضوع که جنگ زیرو را وادار به مهاجرت و پناهندگی کرده است، ناراحت و متأثر می‌شود و برای زیرو دلسوزی می‌کند. به علاوه، گذشته‌ی شخصیت‌ها چندان روشن و مشخص نیست. شخصیت‌ها در این فیلم‌ها حرف‌هایشان بی‌ربط است. در گفتارشان تکه‌های نامربوط را با فاصله‌بیان می‌کنند. حالت درونی شخصیت‌ها نسبت به کارهایی که می‌کنند، ارزش بیشتری دارد. درباره‌شان نمی‌توان قضاوت کرد. آنها به گونه‌ای خلق می‌شوند که ارزش نمادین کسب می‌کنند؛ نمادی از یک شیوه‌ی خاص زندگی. ما درباره‌ی گوستاو همین قدر می‌دانیم که او فردی است بسیار دقیق، حساس و خوشپوش. او همیشه به خودش عطر می‌زند و به دنبال رابطه با زنان میانسال، پیر و بلوندی است که از نظر مالی متمول باشند. بسیاری از مهمانان هتل صرفاً برای دیدار با او می‌آیند. گوستاو شب‌ها را تنها در اتاق کوچک و محقر خود سر می‌کند. از گذشته‌ی او تنها می‌دانیم که زمانی پادوی هتل بوده است. داستان برای هیچکدام از این رفتارهای گوستاو دلایل محکمی ارائه نمی‌دهد و خب اساساً خود را ملزم به پاسخگویی نمی‌داند. مثلاً در جواب این سؤال نویسنده که: «چرا بلوند؟» زیرو می‌گوید: «چون بلوند!»

یکی دیگر از تکنیک‌های ساختاری پست‌مدرن‌ها استفاده از تکرار است. تکرارها انگاره‌های دو قلوی همدیگرند، همزاد یکدیگرند، اما عین به عین نیستند. هربار که تکراری روی می‌دهد درست است که به لحاظ ظاهری شباهت بسیار به دفعه‌ی قبلش دارد، اما کاملاً در زمان و مختصاتی دیگر قرار دارد که دارای پیامدی متفاوت است. در دو باری که مدارک هویتی مسافران در قطار چک می‌شود، نداشتن مدارک کامل برای زیرو منجر به دعوا با سربازان میشود. در اولی یک آشنا مشکل را به سادگی و همراه با عذرخواهی حل می‌کند. اما بار دوم به تیر خوردن و مرگ گوستاو ختم می‌شود.

به‌هرحال میتوان مشخصه‌های دیگری چون:تفاوت، کنایه، شکست‌های‌زمانی، شکستن خط داستان و معلق گذاشتن آن و... را برای سینمای پست‌مدرن برشمرد. اما هر یک از فیلم‌سازان این سبک با توجه به گستردگی مؤلفه‌های آن بخشی از آن‌ها را به کار می‌گیرند. تارانتینو و جارموش مشخصاً در فیلم‌هایشان از هجو ژانر استفاده می‌کنند. اما برای وس اندرسون به عنوان فیلم‌سازی که بیشترین بهره را از این گستردگی‌های مؤلف‌هایی میبرد، خرده‌پیرنگ و دگرجهان‌سازی و طنز را میتوان مشخصه‌های بارز سبکی او دانست.

منابع:
۱- پست مدرنیسم، گلن وارد، ترجمهی ابوذر مرمی، نشر ماهی
۲- ادبیات پسامدرن، پیام یزدانجو، نشر مرکز
۳- هنر مدرن، مرتضی گودرزی، سوره مهر
۴- داستان، رابرت مککی، نشر هرمس

چهـــره، لبـــاس، رنـــگ؛
الفبای وس اندرسونی

نویسنده: فرناز ربیعی
farnaz.013@gmail.com

آدم‌هایی غیرمعمولی در لباس و شمایلی عجیب و در مکان‌هایی دور از ذهن، با چهره‌هایی سرد ولی مصمم و البته آشنا؛ یک فیلم وس اندرسونی به راحتی از یک فیلم غیر وس اندرسونی قابل تشخیص است. امضا و ردپای خاص او را در تکنک تصاویر و پلان‌هایش می‌توان یافت؛ چه در خودِ بازیگر و چه در قالب و لباسی که در آن ظاهر می‌شود.

وس اندرسون در طول نزدیک به دو دهه فیلم‌سازی و ساخت نزدیک به ۸ فیلم بلند، گروهی از بازیگران مورد علاقه خود را گرد آورده که در اکثر فیلم‌هایش از آنها بازی می‌گیرد.

وس اندرسون به خوبی می‌داند که برای انجام کار دقیق و حساسی چون فیلم‌سازی، وجود تعامل و هماهنگی بین کارگردان و بازیگرش، یک لازمه انکارنشدنی است. شاید به خاطر همین است که اکثر بازیگران ثابت فیلم‌های، او از دوستان نزدیکش هستند. وس اندرسون در دانشگاه تگزاس بود که با اوون ویلسون، که بعدها به یار و همکار جدانشدنی‌اش تبدیل گشت، آشنا شد. همین آشنایی بود که باعث خلق فیلم **باتل راکت** – اولین فیلم هر دو– شد و این همکاری و دوستی تا به امروز ادامه داشته است.

از میان فیلم‌های وس اندرسون، **باتل راکت** تنها فیلمی است که بیل موری در آن حضور نداشته است. هنگامی که او فیلم‌نامه **راشمور** را می‌خواند شیفته آن می‌شود و خیلی راحت بازی در آن را قبول می‌کند. حتی وس اندرسون هم از این موضوع شگفت‌زده شده بود و به گفته خودش او در این فیلم راحت‌ترین پروسه انتخاب بازیگران را تجربه کرد. شاید بیل موری هنوز هم از پذیرفتن این ریسک و بازی در فیلمی کوچک، با کارگردانی تازه‌کار و در کنار نابازیگری هفده ساله راضی باشد. چرا که این فیلم برای او نیز همچون جیسون شوارتزمن و وس اندرسون تحولی محسوب می‌شود؛ چرا که با بازی در نقش هرمان بلوم، صنعتگر غمگین تلخ، تجدید حیات پیدا کرد و به انتخاب اول فیلم‌های مستقل برای به تصویر کشیدن شمایل مرد میانسال سرخورده از فشارهای زندگی مدرن تبدیل گردید. مثل **گمشده در ترجمه** سوفیا کاپولا و **گل‌های پژمرده** جیم جارموش. او به قدری به این فیلم و فیلم‌ساز جذب شده بود که حاضر شد کف دستمزد، یعنی حدود نه هزار دلار دریافت کند. حتی در پروسه ساخت فیلم که وس اندرسون نیاز مالی داشت، مبلغ بیست و پنج هزار دلار به او کمک کرد؛ یعنی شانزده هزار دلار بیش از دستمزدش.

به گفته وس اندرسون فیلم **راشمور** در کنار بسیاری از نکته های مثبتش، از نظر گروه بازیگران یک معجزه بود. او برای پیدا کردن بازیگر مناسب نقش مکس فیشر جست‌وجوی فراوانی کرد. اما وقتی جیسون شوارتزمن ۱۷ ساله با لباس فرم و نشان راشمور بر سینه برای تست آمد او فهمید که آنچه به دنبالش بوده را در برابر خود می‌بیند. وس اندرسون در این‌باره می‌گوید: «او در همان سن ۱۶، ۱۷ سالگی شخصیتش شکل گرفته بود. من آدم‌های زیادی را در آن سن و سال ملاقات کرده‌ام، ولی وقتی کسی را می‌بینید که بالغ است و باهوش و البته جذاب آن هم به سبک و شیوه خاص خودش، غافلگیر می‌شوید». جیسون شوارتزمن پس از این فیلم نیز یار شفیق وس اندرسون، چه در عالم سینما و چه بیرون از آن، ماند.

یکی از خصوصیتهای مشترک این چهار نفر که به خاص‌تر شدن تعامل‌شان کمک می‌کند، طنز ظریف و لطیف در کلام زبان و بدن آنهاست. این همگام بودن آنها در خط فکری و دیدگاه‌شان به سینما و همچنین کمدی، تماشای همکاری‌شان را دیدنی‌تر می‌کند.

آنجلیکا هیوستون نیز در فیلم بعدی وس اندرسون یعنی **خانواده اشرافی تننباوم** به ایفای نقش پرداخت. او در ابتدا از این تصمیم خود چندان مطمئن نبود و شرط پذیرفتن بازی در فیلم را بیشتر و پررنگ‌تر شدن نقشش اعلام کرد. اما در دو فیلم بعدی وس اندرسون که بازی کرد، علی‌رغم کوتاه بودن نقش‌ها، همچنان زنی پرقدرت و تأثیرگذار را به تصویر می‌کشید.

همان‌طور که در فیلم‌های اخیر وس اندرسون دیده می‌شود این گروه ثابت بازیگران او همچنان در حال گسترش و البته حرفه‌ای‌تر و باکیفیت‌تر شدن است. در دو فیلم اخیر او تیلدا سوئینتن (در دو چهره بسیار متفاوت) و ادوارد نورتون همکاری با او را تجربه کردند که به نظر می‌رسد این همکاری پس از این نیز ادامه یابد.

یک فیلم وس اندرسونی را حتی اگر دیدن تیتراژ و فهرست بازیگرانش را از دست بدهیم قطعاً با دیدن سر و شکل و لباس آدم‌های آن، قادریم سریع آن را بازشناسیم.

در فیلم‌های او هر کدام از شخصیت‌ها قسمتی از وجود و درون خود و حتی گذشته خود را در قالب لباسی که به تن دارند، به نمایش می‌گذارند. اما این فقط بخشی از ماجراست.

در بسیاری از موارد، شخصیت‌ها لباسی هماهنگ و یکدست با محیط اطراف خود می‌پوشند؛ مثل **آقای فاکس شگفت انگیز**؛ بدین ترتیب به جزء زنده و متحرک میزانسن بدل می‌شوند. در مواقعی نیز خلاف این است، مثل **هتل بزرگ بوداپست** که آدم‌های فیلم در لباس فرم بنفش رنگ، با در و دیوار صورتی و قرمز هتل کنتراست جذابی را به نمایش می‌گذارند.

وس اندرسون بسیار ماهرانه از حقه لباس و گریم به عنوان معرف شخصیت فیلم بهره می‌برد. به طور مثال در **خانواده اشرافی تننباوم**، ریچی تننباوم در بزرگسالی نیز، همچون کودکی‌اش، لباس مخصوص تنیس – مچبند و هدبند – دارد. این درواقع نشان دهنده‌ی آن است که او، حداقل در گذشته، تنیسور قهاری بوده است. اما او همه‌جا عینک دودی می‌زند؛ روز و شب. ریش و موهای نسبتاً بلندی دارد. گویی چیزی در وجودش هست که سعی در پنهان کردن آن دارد. و شاید این راز همان عشق او به خواهرخوانده‌اش، مارگو باشد. زیرا پس از آن‌که این راز او برملا می‌شود و خود را شکست‌خورده می‌یابد، مچبند و هدبند تنیس و عینک دودی خود را درمی‌آورد، ریش و موهایش را می‌تراشد و آنچه از گذشته در وجودش باقی مانده را دور می‌ریزد.

مارگو تننباوم، دختر خانواده نیز از این قاعده مستثنی نیست. او که همیشه توسط پدرش، به عنوان «دخترخوانده» به همه معرفی می‌شود، گویی خود را یکی از اعضای واقعی خانواده نمی‌داند. او برخلاف دو برادرش، که همیشه لباس ورزشی به تن دارند، همچون کودکی‌اش، اغلب اوقات یک پالتو پوست قهوه‌ای بلند و پیراهن آبی و سفید می‌پوشد. تنها یک‌جا می‌بینیم که لباس تنیس پوشیده و این هم نشانی بر رابطه خاص او با ریچی‌ست.

او حتی مدل مو و چهره‌ای را که در کودکی داشته، در بزرگسالی‌اش نیز حفظ کرده، گویی که هنوز در دنیای کودکی‌اش است و نه به لحاظ شخصیتی که د رواقع هنوز مسائل و دغدغه‌های آن دوره از زندگی‌اش برای او حل‌نشده باقی مانده. انگشت مصنوعی مارگو نیز مهر تأییدی بر روحیه ماجراجو و مرموز اوست و یادآور آن‌که او برای یافتن اصالت واقعی و خانوادگی خود تن به چه خطراتی داده است.

در واقع شخصیت‌های فیلم‌های وس اندرسون در ظاهر خود پر از نشانه‌هایی هستند که نشان‌دهنده وقوع اتفاقاتی در گذشته‌شان است، مانند **قطار دارجیلینگ لیمیتد** و باند و پانسمانی که فرانسیس در سراسر فیلم به سرش بسته است.

در **قطار دارجیلینگ لیمیتد** فرانسیس و برادرانش در همه‌جا، از داخل قطار و کوچه بازارهای هند گرفته تا در بیابان‌ها و مراسم ختم، شبیه یکدیگر لباس می‌پوشند. درواقع ارتباط نزدیک این سه برادر، نمود بیرونی و ظاهری نیز یافته است. اما در عین حال تفاوت‌های ظریفی نیز با هم دارند. به طور مثال عصایی که فرانسیس همیشه با خود دارد تأکیدی است بر آسیب‌پذیر بودن او. اگر به گریم و ظاهر این سه برادر در این فیلم توجه کنیم می‌توانیم بسیاری از نشانه‌هایی که در فیلم‌های اندرسون تکرار می‌شوند را بیابیم.

البته لباس‌ها تنها نشان دهنده گذشته یا ارتباط خانوادگی کاراکترها نیست، بلکه گاهی نشان دهنده علاقه آنها به تطبیق و یکی شدن با محیط پیرامون خود است. به طور مثال مکس فیشر در **راشمور**، که دبیرستان راشمور کعبه آمال اوست اما پی‌درپی در آن شکست می‌خورد –چه به لحاظ تحصیلی و چه به لحاظ عاطفی همه‌جا و نه تنها در مدرسه، یونیفرم مخصوص مدرسه را به تن دارد. اما وقتی از راشمور اخراج می‌شود و هدف دیگری در زندگی می‌یابد دیگر آن ظاهر قبل را در او نمی‌بینیم.

وس اندرسون همیشه نشان داده که شیفته تقارن و هماهنگی است و این موضوع در طراحی لباس‌هایش نیز نمود بیشتری دارد.

در فیلم‌های وس اندرسون لباس‌های ست و هماهنگ چندین نفر با هم به وفور به چشم می‌خورد. و این مطلب خاص آن افرادی است که سعی در به تسلط درآوردن اطرافیان خود دارند. به طور مثال چز تننباوم که به طرز بیمارگونه‌ای مراقب فرزندانش است و شدیداً اصرار دارد پسرهایش را در این وسواس متعصبانه خود همراه کند، دو پسر او عیناً گرمکن قرمزرنگ و مدل موهای او را کپی کرده‌اند.

این موضوع در **زندگی در آب با استیو زیسو** نمود بیشتری می‌یابد. چرا که همه باید لباس مخصوص تیم استیو زیسو را بپوشند؛ حتی پسر او که پیش از ملحق شدن به این تیم خلبان بوده، با عوض کردن لباس‌های خود گویی هویت خود را نیز تغییر می‌دهد.

در **قلمرو طلوع ماه** هم می‌بینیم که همه، کوچک و بزرگ، لباس مخصوص پیشاهنگی به تن دارند. و البته سوزی نیز با لباس خاص خود کاملاً از این دنیا دور است. وقتی او را در لباس حیوان بر ای تئاتر عروسکی می‌بینم، ناخودآگاه به یاد مارگوی **خانواده اشرافی تننباوم** که او را هم در لباس عروسکی حیوان دیده بودیم می‌افتیم و آن روحیه آنارشیستی مشترک در هردو آنها برایمان تداعی می‌شود.

در فیلم‌های اندرسون تار و پود شخصیت‌ها با رشته‌های لباس‌هایشان در هم تنیده.

وس اندرسون در طراحی لباس و گریم فیلم‌هایش هیچ‌گاه از مد پیروی نکرده و البته همین موضوع به بی‌زمان بودن فیلم‌هایش کمک شایانی می‌کند. کارن پچ، طراح لباس او در فیلم‌های **باتل راکت**، **راشمور** و **خانواده اشرافی تننباوم** می‌گوید: «وس اندرسون همیشه می‌گفت دنبال خرید از مغازه‌ها نباشید، همه چیز را خودتان از نو بسازید». علی‌رغم بی‌میلی او به مد و فشن او خود به یکی از الگوها در این عرصه برای طراح لباس‌ها بدل شده. و کیست که بگوید او لایقش نیست؟

تقارن، پالت رنگ و الگوها، قاب بندی و تدوین
الفبای وس اندرسونی

نویسنده: مژگان شعبانی
mojganshabany@yahoo.com

وس اندرسون، استاد داستان‌سرایی بصری، کارگردان و فیلم‌نامه نویس آمریکایی است که فیلم‌هایش به واسطه‌ی احساسات هنری منحصربه فرد وی شناخته شده‌اند. جهان های مجلل و پیچیده‌ی او که پر از شخصیت‌های عجیب و غریب هستند از او کارگردانی متفاوت می‌آفرینند؛ کارگردانی که تنها فیلم نمی‌سازد بلکه هنر می‌آفریند. مفهوم هندسی، طراحی رنگی منحصربه فرد، شخصیت‌ها و گفت وگوهای غیرعادی، موقعیت‌های جدی و در عین حال کمدی و همچنین حرکات خاص دوربین عناصر ویژه‌ای هستند که همچون امضاء این کارگردان باعث می‌شوند تا مخاطب بتواند آثار او را در اولین نگاه تشخیص دهد. طنز فیلم‌های وس اندرسون تنها از طریق گفت وگو شکل نمی‌گیرد. عناصر قابل ذکر دیگری هم هستند که باعث تمایز آثار وی می‌شوند و اثر قابل توجهی بر فیلم‌سازان مشتاق امروز می‌گذارند. هنگامی که مخاطب بدیهیات اولیه را درک می‌کند، پیدا کردن جزئیات ریز دیگر و ایجاد ارتباط بین آنها سهل و آسان است. علاوه بر این، مخاطب می تواند با آگاهی بیشتر نسبت به نکات فنی که پیش از این نادیده گرفته شده بودند، شخصیت‌ها و داستان‌های وی را به بهترین نحو درک کند. انتخاب‌های نامتعارف اندرسون که از سبک منحصربه فرد وی نشأت می‌گیرد، مخالفین و موافقین بسیاری دارد و وی را هدف بررسی های موشکافانه تر قرار داده است. در ادامه سه مؤلفه‌ی فیلم سازی وس اندرسون (تقارن/ پالت های رنگ و الگوها/ قاب بندی و تدوین) را برای کمک به سینمادوستان، به منظور درک بهتر آثار وی مورد بررسی قرار خواهیم داد.

۱. تقـــارن

در میان المان‌های بصری فیلم‌های اندرسون، روش بسیار موثری وجود دارد که به طور مستقیم با ذهن انسان ارتباط برقرار می‌کند و باعث جذابیت بیشتر آثار وی می شود. در مقابل تکنیک‌های رایج تر نظیر قانون یک سوم، استفاده‌ی وی از پرسپکتیو متقارن و یا چشم انداز یک نقطه‌ای، معنادار است. علاوه بر ویژگی‌های دیگر، مانند دیالوگ‌های غیرمعمول، ریتم آهسته و تیم بازیگری مشخص، تقارن نیز از عناصر مشهود آثار وی است. دیوید بوردول، در این باره می نویسد: «تقارن می‌تواند قاب هندسی استاتیکی را به اثر بدهد که در عین بی احساس بودن خاصیتی کمیک به وجود آورد.» این موضوع در آثار اندرسون به اثبات رسیده است که در آن‌ها تقارن، فیلم را جذاب تر و در عین حال به شکلی جالب، نامتعارف می‌گرداند. در کنار تمهیداتی نظیر حرکت دالی دوربین، نماهای موازی با رویداد اصلی، نماهای حرکت آهسته، نمای دید پرنده (از بالا) و حرکات زوم این و زوم اوت دوربین، دقت اندرسون در خصوص تقارن یکی از دلایلی است که سبک وی را متمایز می سازد.

۱-۱ نکاتی درباره‌ی سبک متقارن وس اندرسون:

الف) انسان به طور طبیعی تقارن را دوست دارد:

مغز انسان ذاتا تقارن را دوست دارد و همواره اشکال متقارن برایش جذاب است. قدرت این غریزه چنان بارز است که از چهارماهگی برای انسان قابل تشخیص است و به آن واکنش نشان می‌دهد. تقارن در طراحی نوعی میان بر برای تاثیرگذاری بیشتر به حساب می‌آید و وجودش اجتناب ناپذیر است. به علاوه این موضوع ممکن است نشان دهد که چرا اندرسون چنین پیروان وفادار و متعهدی دارد. اندرسون مثال جالبی از چگونگی درآمیختن زیست شناسی با هنر به حساب می آید که این ترکیب چطور می‌تواند برای ما دوست داشتنی به نظر برسد.

ب) تقارن باعث افزایش تمرکز می‌شود:

هیچ فرمول جادویی برای جلب توجه بیننده وجود ندارد اما استفاده از تقارن

ممکن است این امر را دست یافتنی تر گرداند. به گفته‌ی دیوید بوردول نوع پرسپکتیو مرکزی که اندرسون از آن استفاده می کند، سبب می شود تا چشم به عناصر اصلی تصویر توجه کند یا به عبارتی، باعث می‌شود شما دقیقا همان جایی را نگاه کنید که کارگردان می‌خواهد. اما اندرسون کاری فراتر از همه‌ی این‌ها را انجام می‌دهد. او چیزی را به شما ارائه می‌دهد که ارزش نگاه کردن را دارد. نمای متقارن به دو عنصر نیاز دارد تا بتواند مؤثر واقع شود: «یک ترکیب قوی و یک نقطه تمرکز چشم نواز». وس اندرسون این امر را با استفاده از رنگ های غنی، شخصیت‌های جذاب و اشیاء عجیب و غریب در نماهای خود به انجام می‌رساند. برای دستیابی به امری شبیه به این، می‌بایست یک نقطه کانونی ایجاد کنید که ارزش دیدن را داشته باشد و سپس با استفاده از تقارن چشم بیننده را به سوی آن هدایت کنید.

ج) تقارن باعث خلق پتره‌هایی بدیع می‌شود:

با وجود اینکه قانون یک سوم، اصلی فراگیر است و در حالت کلی یک ترکیب متمرکز و مستقیم، علاقه بصری را کاهش می‌دهد، با این حال اندرسون بر خلاف جهت رودخانه حرکت می‌کند. بوردول اینگونه استدلال می کند که سبک اندرسون می‌تواند «رویکرد بصری نقاشانه و قدرتمندی را ایجاد کند که این حالت سکون باعث انتقال حسی نظیر آنچه درون عکسی با سوژه‌ی ثابت است، می‌شود». اندرسون همواره علاقه داشت تا نماهایی پرجمعیت را به تصویر بکشد؛ تصاویر دسته جمعی شاگردان مدرسه در فیلم **قلمرو طلوع ماه** مثال خوبی برای این ادعا است.

د) تقارن باعث انتقال بهتر اطلاعات می‌شود:

تحقیقات نشان می دهند که هر چه صورت یک شخص متقارن تر باشد، آن را زیباتر می‌انگاریم. بخش اعظمی از این امر به این دلیل است که تقارن از نظر زیبایی شناسی، تعادلی زیبا و جذاب را برای تصاویر به ارمغان می‌آورد. این امر تنها در جذابیت تصویرخلاصه نمی شود، بلکه سرعت پردازش درک مفاهیم را نیز افزایش می‌دهد. بدون تقارن ممکن بود بسیاری از تصاویر در فیلم های اندرسون شلوغ و یا آشفته به نظر برسند؛ اما وی همین درهم ریختگی‌ها را به محرک های دیداری تبدیل می‌کند، که به راحتی قابل فهم بوده و تأثیری ماندگار بر جا می‌گذارند.

۲. پالت‌های رنگ و الگوها

هنگام تماشای آثار وس اندرسون، بیننده می‌تواند به وضوح درک کند که چرا این کارگردان، به شکلی خاص، منبع الهام بخش بسیاری از طراحان به حساب می آید. نکته‌ی قابل تامل این است که وی با به کارگیری متفاوت رنگ ها که در آثارش به شکل موتیف درمی‌آیند، توانسته تفکر خود را به مخاطب منتقل کند. وس اندرسون همواره به ما نشان می دهد که در حال خلق است و علاوه بر آن ما هم همراه او، به واسطه‌ی عکس العمل مان، در حال خلق هستیم. شیفتگی اندرسون نسبت به رنگ قرمز و زرد در سراسر آثار وی مشهود است. تلاش برای برجسته سازی رنگ قرمز در فرش سالن **هتل بزرگ بوداپست**، رنگ زرد چادر در **خانواده‌ی اشرافی تننباوم** و یا رنگ قرمز پرده پشت ماکس فیشر، مثال هایی از این علاقه هستند. بارزترین خصیصه ماهیت رنگی است که اندرسون آن را انتخاب کرده است و از این طریق اثر خود را در نظر مخاطب باقی گذاشته است. تاثیر رنگ در فیلمبرداری وی بارز است، ازجمله در فیلم **زندگی در آب با استیو زیسو** که یک طرح دریایی با مضمونی پر از سایه های مختلف آبی و نارنجی را در بر دارد و نیز در آخرین اثر وی، **هتل بزرگ بوداپست**، که در آن رنگ های صورتی روشن و قهوه ای کم رنگ غالب می‌باشند. علاوه بر این، نوعی رنگ و رورفتگی و اشباع در این رنگ ها وجود دارد که به طرز واضحی، بخش دیگری از تأثیر پذیری اندرسون از دهه‌های ۶۰ و ۷۰ می‌باشد و زیبایی شناسی متمایز وی را مشهود می‌سازد. چشم تیز بین اندرسون برای قالب‌های سبکی و برای استفاده‌ی حداکثری از رنگ ها، چه در فرش یکنواخت و خسته کننده‌ای که زینت بخش کف اتاق نشیمن خانه تننباوم می باشد، یا آبشار سیب‌های قرمز و کوچکی که تزئین گر لباس فلیسیتی فاکس می‌باشند، تأثیر بیشتری نسبت به دو مورد قبلی دارند.

او، این دو ویژگی را به خوبی حفظ کرده است و در نماهایی کاملا متفاوت در فیلم‌هایی همچون **زندگی در آب با استیو زیسو**، **قطار دارجلینگ لیمیتد**، **خانواده ی اشرافی تننباوم** و یا **قلمرو طلوع ماه** به طور متناوب از آنها بهره برده است. اندرسون در **هتل بزرگ بوداپست** این الگوها را به سطح بالاتری ارتقا می‌دهد؛ او از چیدمان غیرمتعارف مبلمان لابی هتل و درختان روی کوهستانی که هتل بالای آن قرار دارد برای حفظ جنب و جوش و طراوت فیلم خود بهره می برد.

۳. قاب بندی و تدوین

۳-۱ قاب بندی به روش پلانیمتریک(مساحت سنجی) :

با اکران **هتل بزرگ بوداپست**، بسیاری از منتقدان به ویژگی‌های ترکیبی تکرارشونده‌ای که بدیهی ترین آن‌ها تقارن دوجانبه بود، اشاره کردند. چنین تقارنی اغلب با استفاده از روش مساحت سنجی به دست می‌آید و نتایجی را ارائه می‌دهد که گاهی اوقات از نتایج حاصله توسط اندرسون پیشی می‌گیرند. اندرسون در سال‌های اخیراین رویکرد را به طرز گسترده ای مورد استفاده قرار داده و تغییرات متمایزی را در آن به وجود آورده است. بارزترین نکته، متراکم ساختن افراد در سطوح لایه‌ها، به جای کشیدن آن‌ها در امتداد یک خط می‌باشد. این امر باعث می‌شود برخی از تصاویر، مانند پرتره‌های گروهی و یا عکس های یادگاری دبیرستان به نظر برسند که در آن‌ها همه‌ی افراد با دقت هر چه تمام ژست گرفته‌اند. صحنه‌هایی از دو فیلم **خانواده‌ی اشرافی تننباوم** و **آقای فاکس شگفت انگیز** مثال‌هایی از این نوع تصاویر هستند. اندرسون با استفاده از این شیوه، احساسات ویژه‌ای را انتقال می دهد؛ احساساتی شبیه به این حس که گویی به عنوان مخاطب از راه دور به یک جهان محصور نگاه می کنیم و آن دنیا هم گاهی اوقات نگاهی به ما می‌اندازد. همچنین نوعی کمدی که در آثار کیتون، **همسایگان** و **ژنرال** به چشم می‌آید. در واقع زاویه عمودی، می‌تواند خاصیت هندسی مضحکی به تصویر بدهد. این قاب بندی‌های ظاهرا ساده اغلب دنیایی از دوران کودکی را به خاطر ما می‌آورند. درست همان طور که تاکشی کیتانو گانگسترهایی که مانند پسربچه‌های کوچک رفتار می کنند را به ما نشان می دهد، قاب اتاق خانه عروسکی اندرسون نیز باعث می‌شود که بزرگسالان، مانند اسباب بازی هایی به نظر برسند که مانند آیتم های درون جعبه جوزف کورنل مرتب شده اند. این سبک، برای پیروان رئالیسم جادویی سبک مناسبی است و در آثاری مانند **زندگی در آب با استیو زیسو** و در **قلمرو طلوع ماه**، در کتاب های تصویری کودکان انعکاس پیدا می‌کند. وس اندرسون همواره در مورد تصاویر خود با دقت تفکر می‌کند و بینندگان حساس زیادی را به توجه به آنها تحریک کرده است. در اینجا مسئله‌ی مهم تر این است که اندرسون توانسته در عین وفادار ماندن به این سنت، نماهای متنوعی را به مخاطب ارائه دهد. در ادامه به توضیح چگونگی این امر و همچنین نحوه‌ی برش این نماها به یکدیگر می‌پردازیم.

۳-۲ تنوع نماها و نحوه‌ی تدوین:

ابتدا تدوین را بررسی می کنیم. در مواردی که هر صحنه تنها شامل یک نما (با اندازه های مختلف) می‌باشد، این سؤال پیش می‌آید که اندرسون چگونه توانسته در عین حال که برش می‌زند، سبک را نیز حفظ کند؟ یا باید همه‌ی برش ها محوری باشد (مستقیم رو به عقب یا جلو)، یا در غیر این صورت باید تصویر به نمای نقطه نظر فرد مقابل کات بخورد. این کار می‌تواند شامل برش ۱۸۰ درجه شود، به چیزی که در نماهای اولیه پشت دوربین قرار دارد. بنابراین اگر شخصیت ها در مقابل یکدیگر قرار دارند، دوربین بین آن ها جا می‌گیرد، به شکلی که هر یک از شخصیت‌ها از داخل لنز و یا از بالای آن به شخصیت دیگر نگاه می‌کند. در واقع، این گزینه با شیوه‌ی خطی کلاسیک ۱۸۰ درجه یا خط فرضی، بین شخصیت ها مطابقت دارد. دوربین درست بر روی آن خط قرار می‌گیرد. گذاشتن دوربین روی محور یک تاکتیک متداول برای برش موضوعی به حساب می‌آید، که ابتدا فردی را به ما نشان می‌دهد که کم و بیش به دوربین نگاه می‌کند و سپس آنچه وی از دیدگاه خود می بیند را نمایش می دهد. روش دیگر برش با زاویه ۹۰ درجه به سوی صفحه‌ی پس زمینه یا موقعیت سوژه‌ها می‌باشد. اندرسون در **هتل بزرگ بوداپست** تمام این گزینه‌های برش را اعمال می‌کند. در چنین الگوهای برشی، ترکیب باعث می‌شود که اکشن در همان نقطه‌ی فوقانی قاب، از یک نما تا نمای دیگر نگه داشته شود. در نتیجه، چشم خیلی سرگردان نمی‌ماند. اندرسون، گاهی در نماهای لانگ شات از روش کلاسیک هالیوودی پیروی می‌کند؛ به شکلی که برش‌ها در یک ترکیب خارج از مرکز در برابر یکدیگر تعادل پیدا می‌کنند. یکی از انتقادها به آثار اندرسون یکنواخت بودن نماهای آن‌ها است، اما اندرسون توانسته با روش‌های ابتکاری تنوع ایجاد کند. یکی از ابتکارها استفاده از لنزهای مختلف است. اکثر فیلم سازانی که از روش پلانیمتریک استفاده می‌کنند لنزهای تله را مورد استفاده قرار می‌دهند، که این امر باعث تخت شدن تصویر می‌شود؛ اما اندرسون لنزهای زاویه باز (اغلب ۴۰میلی متری) را ترجیح می‌دهد و این باعث ایجاد انحنا در خطوط افقی می‌شود؛ مانند برخی تصاویر فیلم های اولیه‌ی سینمااسکوپ نظیر **راشمور** و **زندگی در آب با استیو زیسو**. راه دیگری که اندرسون از طریق آن تصاویر خود را متفاوت می‌سازد حرکت از زاویه ۱۸۰ درجه می باشد. تا زمانی که قاب ها هندسه‌ی پلانیمتریک داشته باشند، می‌توان از پایین و یا از بالا به کنش نگاه کرد. در این مسیر، دوربین دوباره ۱۸۰ درجه در جهت مخالف حرکت می کند. **هتل بزرگ بوداپست** در برخی صحنه‌ها با آشنایی زدایی کردن از قاب های کلاسیک تماشاگر را به خنده می اندازد؛

برای مثال، صحنه ای که در آن تنهایی فرد را از نمای نقطه نظر به تصویر می کشد و از کلیشه ی استفاده از نمای لانگ و قرار دادن آن فرد در خارج از مرکز عبور می‌کند.

۳-۳ نسبت تصاویر:

نسبت تصاویر یکی دیگر از ویژگی‌های بارز فیلم های وس اندرسون است که مخاطب او را مجذوب خود می کند. ایده اساسی پشت نسبت های تصویر بسیار ساده است. این نسبت معمولا به شکل دو عدد نشان داده می شود که به وسیله ی یک نقطه از هم جدا شده اند. به عنوان مثال، ۳:۴ یا ۱۶:۹. در هر یک از این موارد، عدد اول به عرض صفحه نمایش، و عدد دوم به ارتفاع آن اشاره دارد. بنابراین برای هر ۴ اینچ (یا سانتی متر) عرض، ۳ اینچ (یا سانتی متر) ارتفاع وجود خواهد داشت.

تقریبا تصاویر تمام فیلم ها با یک نسبت مشخص به تصویر درمی‌آیند، اما اندرسون در فیلم **هتل بزرگ بوداپست** قاب های داستان را در نسبت تصویرهای (aspect ratio) مختلفی به تصویر کشیده است. **هتل بزرگ بوداپست** در چند دوره‌ی زمانی قرار گرفته است. اندرسون برای زمان نزدیک به حال و دهه‌ی ۱۹۸۰ ازنسبت ۱:۸۵ استفاده کرده است، زمانی که نویسنده دیدار با صاحب هتل را به یاد می‌آورد. ملاقاتی که در دهه ی ۱۹۶۰ صورت می پذیرد، در ابعاد ۲:۴۰ ارائه می گردد، که نسبت ابعاد آنامورفیک به حساب می‌آید. داستان اصلی، که در دهه‌ی ۱۹۳۰ در حال وقوع می باشد، در ابعاد کلاسیک ۱:۳۷ ۳ ارائه شده است. اندرسون، با نهایت ذکاوت، هر دوره را با نسبت تصویری مشخص نمایش می‌دهد که در همان زمان واقع در فیلم می‌توانست در فیلم سازی مورد استفاده قرار گیرد. اندرسون شیوه‌ی جالبی در ایجاد علاقه بصری در قالب ۴: ۳ پیدا کرده است. اما چیزهایی جا افتاده اند که این موضوع در مورد هر سبک خاصی صدق می‌کند. به طور واضح، اندرسون مقداری از صمیمیت موجود در روش‌های زاویه دار و روش هایی که در مورد نسبت تصویر کلاسیک سخت گیری کمتری دارند را از دست می دهد. ما به دیدن افراد از دید ۳:۴ علاقه مندیم. همچنین، ما تصاویر عمقی که به فضای پویا و مورب بازی‌ها ببرندمان را دوست داریم. بخش عظیمی از هنر بصری در جهت دستیابی به نوعی پیچ و تاب و تعادل انعطاف پذیرتر و ظریف تر تلاش می کند. به غیر از سازمان دهی فضای خود در امتداد محورهای عمودی و افقی، می توانید سعی کنید که سوژه ها را به شکل باظرافتی در امتداد قطرها قرار دهید. به همین دلیل است که برخی از سینماگران قدیمی استدلال می‌کردند که ابعاد نسبت ۴: ۳ برای بدن انسان مناسب ترین گزینه به شمار می‌آید. این ابعاد می تواند آن را از هر زاویه ای بهتر نشان دهند.

وس اندرسون در مصاحبه با مجله فیلم میکر درباره تعویض نسبت های تصویر در فیلم **هتل بزرگ بوداپست** توضیحاتی داده است:

فیلم میکر: نکته‌ی جذاب دیگر در مورد این فیلم **هتل بزرگ بوداپست**،

تغییر نسبت های تصویر است، زمانی که از ۱:۸۵ به ۱:۳۳ می روید. تغییر ارتفاع تقریبا شبیه به آی مکس بود.

اندرسون: کاری که من نمی‌خواستم انجام دهم، این بود که نمی‌خواستم فیلم به طور ناگهانی کوچک تر شود. بنابراین، در آغاز فیلم، همه اطراف او سیاه و سفید بود. ما در واقع شروع فیلم را کمی کوچک کردیم. اما چند سال قبل، هرگز قادر به انجام آن نبودیم. هنگامی که **باتل راکت** را ساختیم، بخشی از بحثمان معطوف به این جمله بود که، «شاید ما می توانستیم آن را در ابعاد آکادمی انجام دهیم»، اما با تماشاخانه‌ها و آپارات های آن زمان، نمی‌توانستید آن کار را بکنید. اما اکنون، می‌توانید.

فیلم میکر: و اینکه چرا می خواستید آن اثر را در نسبت تصاویر متفاوت به تصویر بکشید؟

اندرسون: خوب انگیزه‌ی اولمان این بود که این کار را تماما در ابعاد آکادمی به انجام برسانیم و پس از آن این پرسش همیشگی پیش آمد که، «خوب، آیا می‌خواهیم قسمتی از آن سیاه و سفید به انجام برسد؟ روشمان برای نمایش فواصل دوره‌های زمانی چیست؟» و فکر کردم که بهترین روش این بود که می‌توانم از تکنواسکوپ ها بهره ببرم. لنزهای آنامورفیک تکنواسکوپ واقعا عجیب و غریب هستند. اگر شما به برخی از قاب های ایستایی از این نوع نماها نگاه کنید، لبه های آنها بسیار تار می باشند. من فکر می‌کنم آن‌ها با این لنزها، وسترن اسپاگتی می‌ساختند. بنابراین من به این فکر افتادم که از آنها استفاده کنیم تا بخش های مختلف را به فیلم های مختلف بدل سازیم. اما پس از آن هم فکر می‌کردم که در آن زمان عادت داشتیم تصاویر را با نوارهای سیاه رنگ در بالا و پایین قاب ببینیم و در هر حال جواب هم می داد. و اینکه من همیشه این شکل آکادمی (فرمت مربعی) را دوست داشته ام؛ فیلم های قدیمی را به یاد من می آورد. فیلم‌ما رنگی است، و رالف فینس در آن بازی می‌کند، اما نوع نگاه من شبیه به همان نگاهی است که به همفری بوگارت دارم.

منابع:

1. David Bordwell’s essay, Davidbordwell.net
2. Alexander Huls’s essay, Shutterstock.com
3. Alexandra Gandra’s essay, Tasteofcinema.com
4. Andy Crump’s essay, Screenrant.com
5. BEN KIRBY’s essay, Empireonline.com
6. R. Kurt Osenlund’s essay, Filmmakermagazine.com
7. Max Winter’s essay, Indiewire.com

چگونه هتل بزرگ بوداپست اندرسون، بزرگ شد !

مصاحبه کننده: آر.کرت اوسنلاند
مترجم: امیرحسام واثقی
amirhesamvaseghi@yahoo.com

از وس اندرسون میتوان به عنوان یکی از مشهورترین فیلمسازان صاحب سبک یاد کرد. جوری که میتوان گفت تمامی سینما دوستان، چه طرفداران سفت و سخت و چه آن دسته که خیلی جدی نیستند، کارهای او را تحسین می‌کنند؛ حتی اگر وقتی هم برای تماشای آثارش نمی‌گذارند. درام-کمدی‌های سرد و بیحس او جاذبه‌های روشن، زیبا و دستیافتنی دارند و در این حین حساسیت‌های او آنقدر واضح و دقیق هستند که حتی بیننده‌های که در حین خندیدن به ماجراهای اتفاق افتاده‌است هم می‌توانند آن‌ها را احساس کنند .
کارهای اندرسون عطر و بوی خاص خودشان را دارند. در تصاویر فیلمهای او همه چیز مرتب است، گویا همه چیز به شکلی خاص و کاملاً منظم چیده شده‌اند. و تمامی این‌ها نشان دهنده‌ی این امر هستند که او یک هنرمند واقعی و صاحب سبک است .
با تمام این اوصاف هیچوقت طرفدار پروپا قرص او نبوده‌ام. اما این بار، با **هتل بزرگ بوداپست** به وجد آمدم. یک روایت نه چندان پیچیده که از زبان چندین شخصیت فیلم بازگو می‌شود و تا پایان بیننده را، با قصه‌ای جذاب که در سرزمینی خیالی به نام زابروکا اتفاق می‌افتد، در جایگاهش زندانی می‌کند .
اولین بار با اندرسون در فستیوال فیلم برلین ملاقات کردم. زمانی که **هتل بزرگ بوداپست** جایزه‌ی خرس نقره‌ای را از آن خود کرد. این بار با او در سوهو -منهتن- ملاقات داشتم و با او مشتاقانه راجع به **هتل بزرگ بوداپست** که الهام گرفته از نوشته‌های نویسنده‌ی اتریشی، استفان زویگ بود صحبت کردم. در این مصاحبه، او تجربیاتش برای ساخت این اثر، ریز و درشت جزییات آن و تا شیرین‌ترین قسمت صحبت‌هایش که راجع به زیبایی و دقت در کارهایش بود را با من در میان گذاشت .

یکی از دلایلی که از میان آثار شما به این یک فیلم علاقه مند هستم، این است که بیشترین درک را نسبت به جهان ما دارد، هم از نظر تاریخی و هم اجتماعی- سیاسی؛ در حالی که همچنان بخشی از جهان بی‌همتای ذهن شماست. میخواستم بدانم قبل از این که از آثار استفان زویگ الهام بگیرید، تصور وارد شدن به چنین پروژه ای را داشتید؟

تمامی فیلمهایی که فکر ساختنشان را در سر داشتم، ساخته‌ام. فیلمی نبوده که فکرش را داشته باشم و نسازم. و این یکی هم ادامه‌ای از همان زنجیره از کارهایی است که انجام داده‌ام، و به این خاطر است که در آن برهه از زمان که این فیلم‌نامه را می‌نوشتم این ماجراها برایم جالب بودند. می‌دانید؟ تمام فکرم به اروپا بود.

و همه‌ی اینها در پی آشنایی با آثار زویگ رخ داد؟

خب، بله. فکر میکنم این هم بخشی از آن بوده. من آثار زویگ را میخواندم، در کنار آن آثاری مشابه، از نظر زمانی و مکانی را هم مطالعه میکردم؛ به گونهای که انگار با هم اتفاق میافتند. اما گاهی اوقات فکر میکنم که این آثار را مطالعه میکنم، از آن جهت که با تمام وجود درکشان میکنم. شاید به همین خاطر است که آثار من این گونه ذهن مخاطب را درگیر میکند؛ و شاید بی آنکه بدانم، خودم را به سوی این جنس آثار متمایل میکنم.

جذابیت تماشای فیلم، مخصوصاً در برلین بیشتر بود؛ زیرا میدیدی که چگونه یک بیننده‌ی آلمانی یا احتمالاً یک مجار، به اسامی اشخاص و مکانهای غیرواقعی در زابروکا، واکنش نشان میداد. این عکس‌العمل‌ها، از نظر ملی و جهانی، چقدر برای شما متفاوت بودند؟

و این، چگونه با انتظاری که از باز خورد فیلم داشتید، ارتباط پیدا میکند؟

میدونی، زیاد بهش فکر نمیکنم. بیشتر به این فکر میکنم که چطور قراره بگذره. فکر میکنم که آیا این قرار است فاجعه‌ای باشد یا خوشبختانه به خیر میگذرد؟ من نهایت تلاشم را میکنم و توقعی بیشتر از آن هم ندارم. و واقعاً هیچ موقع نمیتوانم فکر کنم که کدام یک از دیگری بهتر خواهد شد؛ و در برلین فیلم ما برای افتتاحیه‌ی جشنواره بود. طبق تجربه‌ی من معمولاً اکران شب افتتاحیه‌ی یک جشنواره چندان جالب نیست، حتی اگر خیلی هم جالب باشد. ما اوقات خوشی داشتیم. دایتر (دبیر جشنواره برلین) بسیار انسان فوق‌العاده ایست. و آن شب، اکران هیجان انگیز فیلم، همراه با افتتاحیه‌ی جشنواره بود. در شب افتتاحیه مردم زیادی حضور پیدا می‌کنند برای هر فیلمی؛ آنها فیلمی را برای تماشا انتخاب نکرده‌اند و فقط برای افتتاحیه حضور پیدا کردهاند. آنها ممکن است

که به جشنواره پولی پرداخت کرده باشند یا حتی با پشتوانه‌ای سیاسی یا دولتی حضور پیدا کرده باشند، پس چنان فضای جالبی ندارد و برای من تنها موقعیتی بود که میتوانستم فیلم را در اروپا ببینم . آخرین ساخته‌ام **قلمرو طلوع ماه** را در جشنوارهی کن دیدم و پس از آن دیگر با هیچ جمعی از بینندگان آن را ندیدم! و اخیراً اطلاع چندانی از چگونگی نمایش فیلم‌ها ندارم.

من در زمان آن اکران، به قول خودتان پرشور و هیجان حضور داشتم و به نظر می‌آمد که فیلم بازخوردهای بسیار خوبی دریافت کرده، به خصوص از طرف اروپایی‌ها که شوخی‌های به خصوصی را فهمیده بودند.

این طور بود؟ جالبه.

ساختار مرتب و به ترتیب فیلم چنان هموار است که تقریباً نامحسوس است. حتی در ابتدای فیلم دختری داریم که کتاب را میخواند. پس لایهی چهارمی هم وجود دارد. چرا روایت قصه را به آن شکل درآوردید؟

آن شیوه مختص زویگ است. یک نوع قصه‌گویی قدیمی برای نشان دادن این که این شخص قصه را برای این شخص میگوید و ما قصه را میبینیم! اما زویگ به طریق خاصی این کار را انجام میدهد. او بارها و بارها در داستان کوتاهش این کار را تکرار می‌کند. او همیشه این کار را انجام میدهد تا به مخاطب، پیش از اینکه او را وارد قصه‌ی اصلی بکند، آمادگی بدهد. به نوعی یک حالت فکری یا یک مود به خصوصی ایجاد میکند و من به گونه‌ای از لحاظ ادبی این شیوه را دوست داشتم. او در کتاب مواظب ترحم باش این کار را انجام میدهد. تنها یک مقدمه از نویسنده است و قسمتی از قصه را نشان می‌دهد که نویسنده جوانتر است و شخصی را میبیند و اتفاقاتی رخ میدهد. این شخصی که با او ملاقات میکند و بازگشت به زمان را به خوبی در این کتاب جلوه میدهد.

آیا در نظر داشتید که نوع خاصی از روایت قصه ایجاد بشود؟ و این امر چگونه میتواند راه را برای تفسیر و توضیح بیشتر برای فیلم باز بگذارد؟

بله، فکر میکنم معمولاً، ممکن است که به اون وضوح تا به حال به خودم نگفته باشم، و به گونه‌ای دارم با این موضوع کنار میام. اما در این مورد مخصوصاً قصدم این بود که مثل یک کتاب باشد. و فکر میکنم که در بخش جود لا / اف.موری ابراهام قصه، به گونهای همانند یک کتاب حرف میزنند. انگار که طبیعی حرف نمیزنند. آنها چیزهایی میگویند مثل: «باید اعتراف کنم که از خودم راجع به تو پرسش کردم.» چیزی به این شکل. میدانی، این جمله ترتیب بندی درستی ندارد ولی کاملاً استناد چیزی است که نوشته شده است و فکر میکنم که ایده همین بوده که حس قصه را برسانم. و به آن شکل که در دهه‌ی ۳۰ صحبت می‌کردند، در بخشی از قصه نیست و بسیار تندتر حرف میزنند و من، به حس یک فیلم قدیمی ربطش میدهم.

در انتهای فیلم، شخصیت اف.موری ابراهام (بنا به برداشت من) از گوستاو به عنوان انسانی یاد میکند که گویا خارج از زمان خودش

متولد شده بود. در برلین از شما پرسیدم که آیا با این حس ارتباطی تنگاتنگ برقرار میکنید؟ و پاسخ دادید: «خیر، به شخصه ارتباط نزدیکی برقرار نکردم». پس در مورد شخصیت بچه ها در فیلم‌هایتان چه می‌گویید؟ گاهی اوقات فکر می‌کنم که اگر تمامی بچه های فیلمهایتان را در کنار هم بگذاریم، می‌توانند بخشی از همان خانواده‌ی بی روح و سردمزاج وس اندرسون باشند.

نمی‌دانم. به همان اندازه که فکر می‌کنم همه‌شان در یک مجموعه زیبا خواهند بود، احساس میکنم که هر کدام جداگانه زیباترند. اما بچه‌ی این فیلم، تونی ریولوری، تمام دنیا را گشتیم تا پیدایش کنیم و زمانی که پیدایش کردیم با خودم گفتم خودش است! همانی که دنبالش می‌گشتم. او شخصی است که میتوانست در فیلم‌های باستر کیتون نقشی داشته باشد. چشمان بسیار درشتی دارد و کاملاً حواسش جمع است. میدونی، در بسیاری از سکانس‌های فیلم حرف نمی‌زند. حرفی برای گفتن ندارد اما همیشه حواسش جمع است. او یک بازیگر بی‌تجربه است و کاری که کرد یک غریزه است و همیشه خودکار نیست. کاری که بازیگران تعلیم دیده و کار بلد انجام می‌دهند؛ در لحظه می‌مانند و فرو می‌روند؛ مهم نیست چه اتفاقی می‌افتد. او به شکل خودکار این کار را انجام داد و ما اوقات فوق‌العاده‌ای را با او گذراندیم.

دائماً از فیلمهای قدیمی حرف میزنید، و به تند صحبت کردن اشخاص در این فیلم هم اشاره داشتید. میدانم که خیلی از چیزها در صحنه‌ی فیلمبرداری فیلم‌هایتان به فیلمنامه کاملاً نزدیک است، به خصوص در این فیلم که بازیگران نیاز به مهارت استفاده‌ی واژگان دارند به خصوص رالف. میتوانید یک مثال از چگونگی تأثیر متقابل و رد و بدل کردن حرف‌ها با رالف یر در این سکانس ها بزنید؟

تنها چیزی که من به رالف می‌گفتم این بود که: رالف تندتر! و رالف می‌گفت احساس می‌کنم از این تندتر نامفهوم به نظر می‌رسد. و من در جواب می‌گفتم فکر می‌کنم تندتر هم میتونه باشه، پس تندتر بگو! و رالف می‌گفت: باشه سعی‌ام را می‌کنم. این بحث معمولاً اتفاق می‌افتاد، ولی میدونی، رالف بیانی بسیار قوی دارد به طوری که می‌تواند خیلی سریع صحبت بکند و شما باز هم متوجه بشوید. اکثراً بازیگران دیگر فقط چندبار این تکرارها را انجام می‌دهند، ولی رالف بازیگری است که بارها و بارها می‌تواند تکرار بکند و هر بار بهتر باشد. و هرکسی اینجور نیست.

موضوع دیگری که درباره‌اش بحث کردیم جستجو و تحقیقات برای هتل بود، که چگونه از هتل‌های مختلف بازدید کردید و با خدمه و کارکنان آن حرف زدید. مجموعاً، از آن جهت که وقت زیادی را صرف اقامت در هتلهای مختلف کردید، میخواهم بدانم که این تجربیات اقامت در هتل‌های مختلف چه تأثیراتی در شکل‌گیری فضای هتل بزرگ بوداپست در ذهن شما داشتند؟

ممکن است روی روند نوشتن فیلمنامه تأثیری گذاشته باشد، به این دلیل که هتلی که ما در فیلم نشان می‌دهیم، مربوط به گذشته است. احساسی که من دارم، براساس کتاب‌ها و فیلم‌ها و گذراندن اوقاتی در اروپا و به خصوص دیدن عکس‌های قدیمی از هتل‌ها، مرا به این نتیجه می‌رسانند که از هتل‌ها به شکلی کاملاً متفاوت از امروز استفاده می‌شد، البته این مورد فقط نگاه منتقدانه نسبت به این موضوع ندارد. بسیاری از صحنه‌های فیلم در هتل اتفاق می افتد و به نظر من شکل و شمایل لابی هتل به شکل و منظور خاصی طراحی شده است. در آن دوران در بخش‌های مختلف لابی صندلی های زیادی دیده می‌شد، چون که در آن زمان مردم معمولاً تمام روز را در لابی سپری می‌کردند یا پس از قدم زدن به داخل لابی هتل می آمدند و ساعت‌ها را درآنجا به هم نشینی و صحبت کردن می‌گذراندند. یادم می‌آید که به شهر کاووری واری در جمهوری چک سفر کرده بودم که فستیوال سینمایی بسیار بزرگ و پرطرفداری برپا می‌شود. وقتی به این شهر سفر میکنی، روش زندگی قدیمی را به چشم میبینی و با آن آشنا میشوی، و از جاذبه های عجیبش میتوان از آب‌های معدنی نام برد که در دماها و خاصیت‌های مختلف هستند و مردم آن ها را می‌نوشند و باور دارند که هر کدام خاصیتی دارد. این شهر پر از منظره‌ی جذاب و دلنشین است. البته حال به شکل مدرن درآمده و با گذشته‌اش فرق دارد، اما باز هم در میان این تغییرات که ممکن است خیلی ظاهر شهر را عوض کند، خیلی چیزهای قدیمی وجود دارد و با دیدن این چیزها میتوانی نوع زندگی مردم این شهر را ببینی و حس کنی.

به عنوان یک انسان پرشور و اشتیاق برای ظرافت و تقارن و یک ترکیب بی

عیب و نقص، نمیخواهم در پرسیدن این سوال کوتاهی کنم؛ از سکانس اولین درگیری زیرو و گوستاو در قطار به عنوان مثال استفاده میکنم؛ دو ضربه‌ی محکم، دو بینی خونی و دو نگاه مضطرب و دردمند. میتوانید واضح بیان کنید که چرا اینقدر درگیر اینجور تقارن و دقت هستید؟

دقیقاً نمیدانم. فکر میکنم روش من برای واضح بودن و انتقال دادن است. چیزی که در طول سال‌ها آموخته‌ام این است که هنگامی که در حال فیلمبرداری سکانسی هستی که میخواهی صاف و به اصطلاح تمیز از آب در بیاید، نباید چیزی برایت مهم باشد. پس من در بسیاری از موارد بیش از حد واضح هستم. ولی معمولاً در جاهایی که زیاد کات ندارین، کمی به حواسم استراحت می‌دهم، و در سکانسی که مثال زدید باید همه چیز سر جایش باشد تا آن چیدمان و نظم و ترتیب بر سکانس حاکم باشند. البته این وسواس معمولاً به شخصیت بستگی دارد، نوع شدید آن یک جور خوددرماندگی است که این ترتیب برایش مهم است. و فکر می‌کنم که من از لحاظ بصری این جور ترتیب و نظم برایم مهم است. اما وقتی بحث به بازیگران میرسد، به انرژی‌شان بستگی دارد که چگونه شخصیت را زنده میکنند. صحنه‌ی فیلم‌برداری به گونه‌ای آشفته و نا آرام است.

به خاطر دارم زمانی که «آقای فاکس شگفت انگیز» ساخته شد، بسیار خشنود بودم، چون که وس اندرسون بالاخره یک فیلم انیمیشن ساخته بود. آیا باز هم ایده‌ای جدید که وابسته به زیباییشناسی باشد در ذهن دارید که بخواهید امتحانش کنید؟

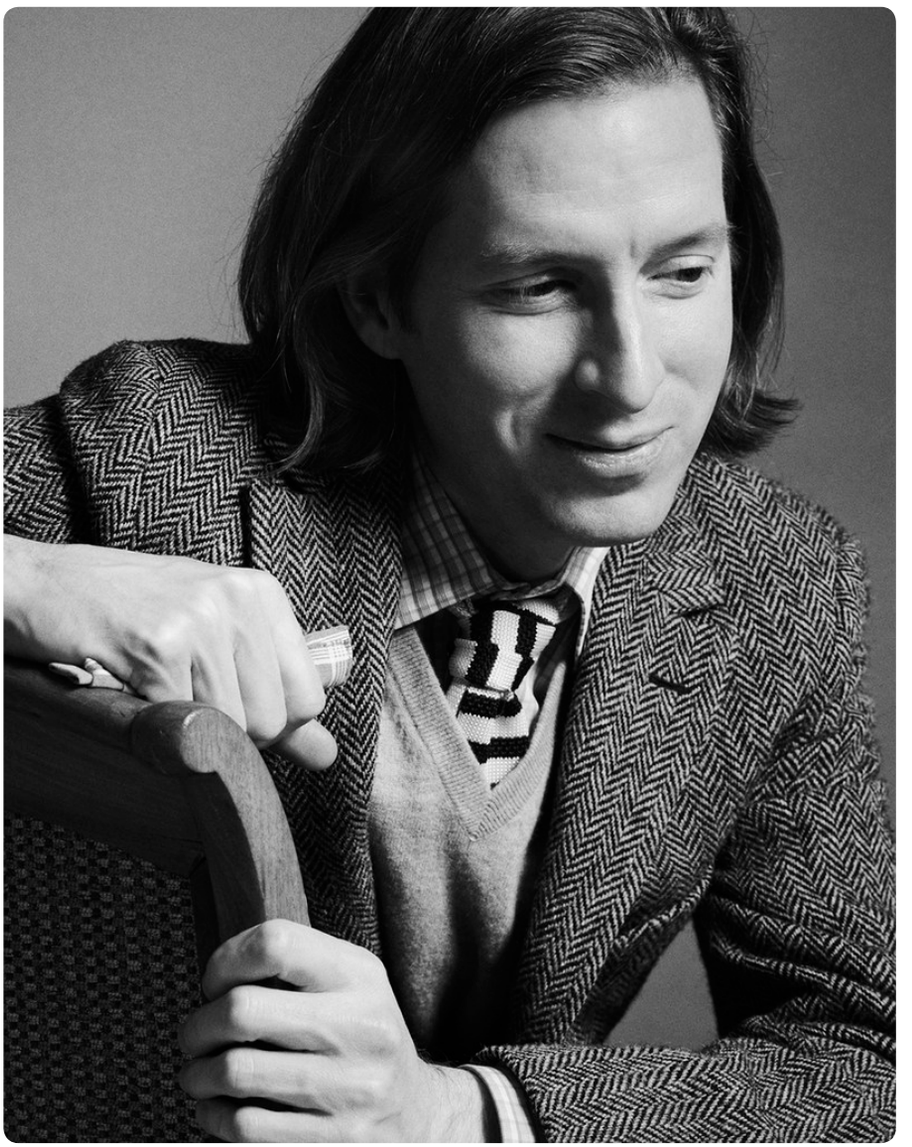
راستش نه. به تنها چیزی که فکر میکنم فیلم است. ولی ایده‌ای برای یک فیلم دارم، ایده ای که... راستش نمیخواهم الان راجع بهش صحبت کنم ولی ایدهای نزدیک و مرتبط به **هتل بزرگ بوداپست** است. با یک روش شدت یافته در امر سازماندهی یک فیلم سینمایی. این فقط یک نکته‌ی کوچک بود. نمی‌خواهم بگویم که یک ایده‌ی آوانگارد است، ولی چنان دور هم نیست، اگر به عمل برسد، اگر اتفاق بیافتد، خواهید دید.

بیشتر به این فکر میکنم که چطور قراره بگذره. فکر میکنم که آیا این قرار است فاجعه ای باشد یا خوشبختانه به خیر می گذرد؟ من نهایت تلاشم را می کنم و توقعی بیشتر از آن هم ندارم.

منبع:

مجله ی اسلنت

فانتـــزی، واقعیـــت، رئالیســـم جادویـــی



نویسنده: آیناز علی پور
ainaz.alipour@gmail.com

در حـال حاضـر کارگردان‌هـای اندکـی هسـتند کـه هنـوز بـرای انگیزه‌هـای مؤلـف اهمیـت فراوانـی قائل‌انـد. کسـانی کـه یـک سـینماروی عـادی، بـا دیـدن اثرشـان قـادر بـه تشـخیص کار آنهـا می‌باشـد. این‌طـور کـه بـه نظـر می‌رسـد، در ایـن دسـته کسـی کـه دارای سـبک بصـری متمایـزی اسـت، بیشـتر مـورد توجـه منتقـدان قـرار می‌گیـرد. در دهـه‌ی اخیـر شـاید بتـوان بـه کوئنتیـن تارانتینـو، تیـم برتـون و وس اندرسـون اشـاره کـرد. تارانتینـو بـا قـرض گرفتـن سـبک و اسـتعارات ژانرهـای مختلـف، زبـان سـینمایی خـود را آفریـده اسـت. تیـم برتـون بـا اسـتفاده از زیبایـی شناسـی شـبه گوتیـک مصالـح خـود را رنـگ می‌دهـد و اندرسـون نیـز بـا بهره‌بـردن از جریـان اصلـی سـینما بـه خلـق جهـان خـود می‌پـردازد. در ایـن بیـن مقایسـه‌ی سـبکی دو کارگـردان اخیـر، بـه دلیـل وجـود مشـترکات فـراوان، ماننـد اسـتفاده از داسـتان‌های دور از ذهـن، کاراکترهـای طراحـی و دسـت کاری شـده، تمرکـز بـر نورپـردازی، و توجـه بـه رنـگ در طراحـی لبـاس و صحنـه، بـرای ورود بـه جهـان فیلم‌سازی‌شـان بسـیار راه‌گشاسـت. جهان‌هایـی کـه در نـگاه اول شـبیه بـه هـم بـه نظـر می‌رسـند امـا کنـدوکاو در آنهـا، روی دیگـری از سـکه را بـه مـا نشـان خواهـد داد.

اولیـن مفهومـی کـه بـا شـنیدن نـام برتـون و اندرسـون بـه ذهـن می‌رسـد، فانتـزی و تخیـل اسـت. چـرا کـه فانتـزی از اصلی‌تریـن عناصـر از پیـش برنـده‌ی آثارشـان می‌باشـد. ایـن وجـه مشـترک، در آثـار هـر یـک از ایـن دو کارگـردان، کیفیتـی متفـاوت پیـدا می‌کنـد. ریشـه‌ی فانتـزی در آثـار برتـون بـه علاقـه‌ی وی در دوران کودکـی بـه سـینمای وحشـت کلاسـیک، هیولاهـا و همیـن طـور پیشـینه‌ی او در طراحـی و تصویرسـازی بـر می‌گـردد. برتـون شـخصیت‌ها، اشـیا و لوکیشـن‌هایش را نـه بـا تغییـر در واقعیـت موجـود، بلکـه بـا تخیـل خـود بـه طـور کامـلاً نـو، می‌آفرینـد. فیلم‌هـای او آمیـزه‌ای از فانتـزی و وحشـت هسـتند کـه در قالـب اشـکال تیـره و ترسـناک و در ظاهـری عجیـب و غیرعـادی تجسـم می‌یابنـد. او بـا اسـتفاده از نورهـای شـدید و نورهـای کـم و بـا اسـتفاده از رنگ‌هـای خالـص در کنـار رنگ‌هـای ناخالـص، کنتراسـت بصـری قدرتمنـدی در اغلـب تصاویـرش پدیـد مـی‌آورد. مثـلاً در **آلیـس در سـرزمین عجایـب** بـا اسـتفاده از ایـن تضادهـای رنگـی، محـل توجـه را در بیـن آن همـه ترکیب‌بنـدی شـلوغ و پـر هـرج و مـرج، مشـخص می‌کنـد. او از شـیوه‌ای مشـابه در سـایر فیلم‌هایـش از قبیـل **چارلـی در کارخانـه‌ی شکلات‌سـازی**، **بیتـل جویـس** و **ماجراهـای پـی وی** اسـتفاده می‌کنـد. امـا نبایـد ایـن جهـان رنگارنـگ را بـاور کـرد چـرا کـه در پشـت ایـن تصاویـر شـگفت‌انگیز شـاد، جهانـی تـرس‌آور و تاریـک وجـود دارد. در فیلم‌هـای او هـر چقـدر چیـزی

از اهمیت بالاتری برخوردار باشد، عجیب‌تر نیز تصویر می‌شود. در فیلم‌هایش طبیعت غیرعادی در شخصیت‌ها، طراحی لباس، گریم، مخصوصاً آرایش موها، و همه چیز، مثل **بیتل جویس** و **ادوارد دست قیچی موج** می‌زند. در واقع شاید بتوان در آثار او واژه‌ی فانتزی را با واژه‌ی غیرعادی جایگزین کرد. داستان غیرعادی، شخصیت غیرعادی، صحنه‌ی غیرعادی و فیلم‌برداری غیرعادی.
اما فانتزی وس اندرسون، ریشه در واقعیت دارد. برخی حتی آثار او را در سبک رئالیسم جادویی طبقه بندی کرده و با آثار گابریل گارسیا مارکز مقایسه می‌کنند. برای مثال فانتزی موجود در **زندگی در آب با استیو زیسو** رئالیسم جادویی است که با ریشه‌های رمانتیک بیان می‌شود. حضور شخصیتی که در جهان واقعی مشابهش فراوان است و با یک سری حوادث غیرمترقبه روبه رو می‌شود و یک سری اعمال ناشناخته انجام می‌دهد و عنصر پیش‌برنده‌ی داستان، عنصری رمانتیک است. همین‌طور حضور فانتزی در **قلمرو طلوع ماه**، سطحی از تخیلات است که در جهان واقع رخ نمی‌دهد اما غیرقابل وقوع نیز نیست. در آثار او یک عنصر واحد به عنوان فانتزی در فیلم، ارائه نمی‌شود؛ بلکه مجموعه‌ای از عوامل مختلف که اغلب ریشه در داستان دارند، وارث فانتزی هستند. برای مثال آنچه که فانتزی اندرسون را در محتوا و اثرگذاری، انرژی احساسی و تخیلات بصری متمایز می‌کند، حضور عنصر ماورالطبیعه و یا به قولی مذهبی است. او از رنگ‌های اغراق آمیز در طراحی صحنه و لباس استفاده می‌کند، مانند هتل صورتی رنگ، قطار زرد رنگ و... . اغراق در شخصیت‌پردازی، انتظار مخاطب از فانتزی را بالا می‌برد؛ اما تخیل اندرسون اغلب از حد داستان فراتر نمی‌رود و همین عامل باعث می‌شود تا حضور تخیل داستانی او برای مخاطب باورپذیر گردد. فانتزی اندرسون چیزی است که در جهان عادی به سختی رخ می‌دهد اما وقوع آن چندان دور از ذهن هم نیست. در حقیقت پایه‌های فانتزی اندرسون را باید در واقعیت موجود جست و جو کرد. فانتزی او از جنسی باور پذیر است. مانند پایان بندی‌های سانتی مانتالیستی در **هتل بزرگ بوداپست**، **قطار دارجیلینگ لیمیتد** و **قلمرو طلوع ماه**. ریشه‌های فانتزی اندرسون را باید در غم موجود در زندگی پیدا کرد.
وس اندرسون و تیم برتون هر دو در خلق جهانی مملو از تخیلات، بسیار پُر کار هستند. اندرسون داستان خود را از دریچه‌ی لنز و با سبک‌پردازی تعریف می‌کند، در حالی که برتون به جای خلق فضای داستانی، زمین بازی می‌سازد که اتفاقات در آن یکی پس از دیگری رخ می‌دهند. پی‌گیری خط داستانی در آثار برتون از آنجایی دشوار است که تشخیص محل آغاز و پایان وقایع در فیلم‌هایش، کار آسانی نیست. در آثار برتون با آش شله قلم کاری از تصاویر و اصوات رو به رو هستیم که چندان پرورش داده نشده‌اند. در واقع در آثار او با سطح اول داستان‌پردازی یعنی طرح مواجه هستیم. طرح‌هایی خام که ذهن را توسط تصاویر و اصوات به این سو و آن سو می‌کشند. در برابر فیلم‌های برتون، مرتب با این پرسش دست و پنجه نرم می‌کنیم که منظور چیست؟ هدف کدام است؟
این در حالی است که در آثار اندرسون، داستان دارای درجه بالاتری از اهمیت است. برای مثال در **آقای فاکس شگفت انگیز** که بر اساس داستانی با همین عنوان از رولد دال ساخته شده است، داستان از اهمیت درجه اول برخوردار بوده و تجارب سبکی در درجه دوم قرار می‌گیرند. روش بیان او در این فیلم استاپ موشن، شبیه به بیان او در بقیه آثارش است با این تفاوت که این بار با جهان رنگارنگ انیمیشن سر و کار داریم.
شاید بتوان هر دو این کارگردان‌ها را به غرق شدن در فضای شخصی متهم کرد اما آنچه که در کارشان لایق قدردانی است، جست و جوهای تماتیک ثابت می‌باشد. در نتیجه خرده‌گرفتن به پیروی بیش از حد این کارگردانان از سبک فردی، محلی از اعراب ندارد چرا که این موضوع تنها زمانی به عنوان نقطه ضعف مطرح می‌شود که دستاوردهای با ارزش کارگردانی فقط و فقط در همین یک مورد خلاصه شده باشند. وس اندرسون تا پیش از **آقای فاکس شگفت انگیز** به شدت با واکنش منتقدین مواجه بود؛ «اندرسون یک بار دیگر با استفاده از ویژگی‌های

> **وس اندرسون و تیم برتون هر دو در خلق جهانی مملو از تخیلات، بسیار پُر کار هستند. اندرسون داستان خود را از دریچه‌ی لنز و با سبک‌پردازی تعریف می‌کند، در حالی که برتون به جای خلق فضای داستانی، زمین بازی می‌سازد که اتفاقات در آن یکی پس از دیگری رخ می‌دهند.**

تصویری سابق و خصیصه‌های تماتیک تکراری، روی مردم سفید پوست ثروتمند متمرکز شده است». درست است که او در همه‌ی فیلم‌هایش زیاده‌روی‌های مؤلفانه دارد اما اصلاً عجیب نیست که از زمان تولید **قطار دارجیلینگ لیمیتد** بارها در زمینه‌های ساختار منسجم و متراکم و شخصیت‌پردازی عالی در فیلمنامه و تصویر، مورد توجه منتقدان قرار گرفته‌است. با وجود اینکه تفکر غالب حاکی از این است که تکرار و تکرار و تکرار یک سبک، کم ارزش و پیش پاافتاده است، اما کاربرد این تکرار در راستای بیان داستانی جذاب و ارزشمند، بسیار اهمیت دارد.
در پایان باید گفت که تمامی موارد ذکر شده وس اندرسون را از تیم برتونی دیگر بودن، نجات داده است. البته مسلماً آثار او به دلیل وجود شباهت، با آثار برتون قابل مقایسه‌اند اما دقیقاً در مسیر داستان، آن جا که تیم برتون گم‌شده است، اندرسون با بیان داستان‌هایی آمیخته با سبک خود، راهش را جدا می‌کند.

منابع:

1. The truth of imagination by magic realism. By: John Keats
2. Same old story. By: Hadly Freeman
3. https://justatad.wordpress.com
4. http://smugfilm.com
5. http://movies.allwomenstalk.com

قلمرو طلوع ماه: وس در سرزمین عجایب

مترجم: پگاه صیادی
pegah.sayadi@gmail.com

سخن ریچارد برودی این است که «مولف یک برند نیست». نظر من البته این است که این امر همیشه صادق نبوده و امکان برند شدن یک مولف وجود دارد. که البته لزوماً چیز بدی هم نیست.

وس اندرسون سبکی برای خود تعریف کرده که در عین دقت و ظرافت خاصی که در آن می‌بینیم، در جامعه مدرن صنعتی آمریکایی به خوبی جا افتاده است. که البته مخالفان خود را نیز دارد، ولی در خاص بودن سبک وی هیچگونه شکی نیست. **هتل بزرگ بوداپست** احتمالا شاخص ترین نمونه از امضای رنگارنگ اندرسونی در پای فیلم‌های او می باشد.

هر نظری که در مورد کارهای اندرسون دارید، نظر من بر این است که بررسی فیلم **قلمرو طلوع ماه** می‌تواند نکته‌های جالبی در مورد تالیف و ابداع سبک، در فرهنگ امروزه‌ی فیلم برای ما داشته باشد.

دنیاهای عروسکی

مولف سینمایی معمولا با یک تُن خاص، روش خاص و تم مکرر خاص منحصر به خود شناخته می‌شود. تالیف البته نشانه‌های ملموس تری فراتر از این‌ها دارد. یکی از این نشانه ها تمایل به خلق دنیای داستانی متمایزی از عرف معمول می‌باشد.

اگر دنیای داستانی مولف همان «چه» قضیه باشد، طرح داستان و نحوه روایت سینمایی به «چگونگی» قضیه می‌پردازد.

روشن است که هیچ مولفی نمی‌تواند مطلقا منحصر به فرد باشد، هر مولفی با قواعد و مقرارت رایج در این صنعت کار می‌کند. برای مثال، بسیاری از فیلم‌های مستقل آمریکایی درست مانند فیلم‌های هالیوودی، نقش اولی هدف گرا دارد. **قلمرو طلوع ماه** نیز از این قاعده مستثنی نیست. سام و سوزی قصد دارند با هم باشند، و این هدف نیروی محرکه پشت تمامی اتفاقات درون فیلم می‌باشد. اندرسون و همکار فیلمنامه نویسش رومان کاپولا در اینجا حتی به ما فرمول کلاسیک عشاق را می‌خورانند، عشاقی که به زور اجتماع و دیگران از هم دور نگه داشته شده و در نهایت با هم به دل طبیعت وحشی فرار می‌کنند. از سوی دیگر فیلم همانند بسیاری از فیلم‌ها، چندین داستان خطی را همزمان دنبال می‌کند: در این فیلم ما شاهد چند رابطه موازی یعنی رابطه ایده آل عاشقانه بین سوزی و سام و رابطه کهنه و کمرنگ پدر و مادر سوزی هستیم، همچنین گوشه‌هایی از ابراز علاقه بین بکی تلفنچی و سرپیشاهنگ نیز در داستان گنجانده شده است. در **خانواده اشرافی تننباوم** و **زندگی در آب با استیو زیسو** ما تا حدودی شاهد دنیاهای موازی هستیم، ولی **قلمرو طلوع ماه** بارزترین نمونه در این زمینه می‌باشد. داستان فیلم در جایی به نام ترا اینکوگنیتا شکل می‌گیرد، دسته‌ای جزیره خیالی که احتمالا در قسمت بالای ساحل آتلانتیک واقع شده اند. نام جزیره نخست یعنی «نیو پنزانس» یادآور دنیای فانتزی گیلبرت و سولیوان برای ماست. در این مکان تعدادی سرخ پوست خیالی(چیک چاها) زندگی کرده و دسته خاکی همان دسته پیشاهنگ پسرها بوده که به جای نشان هنر، مدال های موفقیت به آنها اهدا میشود. شکل لباس ها در نماهایی بسته و با جزئیاتی به سبک اندرسون نشان داده میشوند.

قسمت هایی از داستان توسط یک راوی جن-مانند تعریف شده که اطلاعات خوبی از گذشته، حال و آینده دارد. این راوی یاد آور جادوگر قصه های افسانه‌ای یا شاعری آوازه خوان است. سپس کتاب‌های نسبتا بزرگسالانه‌ای را می‌بینیم که سوزی همیشه همراه خود دارد. این کتاب‌ها تخیلی بوده ولی با واقعیت اعمالی که در فیلم شاهد آن هستیم قرابت زیادی دارند. کتاب‌ها و جزئیات لباس فرم پسرها همانند گرامافون باطری خور سوزی و شیشه نوشیدنی سام، تماماً نشان از گذشته‌ای دور داشته و همین جزئیات هستند که دنیای مینیاتوری اندرسون را ذره ذره می‌سازند.

کتابهای سوزی به ما یادآوری می‌کنند که نیوپنزانس همانند دیگر دنیاهای داستانی اندرسون، رنگ و بوی کودکی دارند. صحنه آغازین فیلم یک خانه را به تصویر می‌کشد که شباهت زیادی به خانه‌های عروسکی پر از اسباب بازی دارد. تمامی سکانس‌های دورنما لجبازی بچه گانه‌ای با قوانین گرانش دارند، این لجبازی در صحنه هایی که نشان دهنده تیرهای کاشته شده در کنار کانال بوده و نیز در نمای خانه های درختی پر ارتفاعی که پسرها ساخته اند، به اوج خود میرسد.

در این فیلم تا چشم کارمی‌کند، کودکی می‌بینیم. موسیقی آغاز فیلم آهنگی از برایتون بوده که توسط سه برادر کوچک بر روی گرامافون پخش می‌شود. در طی فیلم نیز موسیقی بزرگسالانه‌ای که برای کودکان اجرا شده به گوش میرسد.

رسوم شیرین

غلظت بالای کودکانه نیوپنزانس، همانند دیگر دنیاهای سینمایی من درآوردی، بر تئوری من که در «روش هالیوودی» در مورد آن صحبت کردم، صحه می‌گذارد. مدتهاست که فیلمسازان، فیلم خود را با جزئیاتی پر می‌کنند که فقط با تماشای دوباره آنها مخصوصا با فرمت دی وی دی(که به ما اجازه نگه داشتن فیلم و بررسی یک فریم را می‌دهد) قابل کشف هستند. جزئیات فیلم از نظر موسیقی در تماشای یک باره فیلم قابل دریافت هستند، و یا شاید خوره‌های سینما جلد کتابی که از پوستر «سلام بر غم» سائول بس اقتباس شده است را در یک نگاه تشخیص دهند.

ولی بسیار غیر محتمل است که در نگاه اول متوجه شویم استمپ روی پست کارتی که سام برای سوزی می‌فرستد، شباهت زیادی به «فرمانده پیرس» دارد. و در بخش پایانی هم می‌بینیم که سام تمامی نشان‌های موفقیتی که در پیشاهنگ داشته را از روی پیرهن برداشته ولی همچنان گل سینه‌ای که مادرش به او داده را بر روی یونیفرم جدیدش به عنوان پلیس جزیره نگه داشته است.

برخی این دنیای پشت و رو را مزخرف، کم مایه، لوس، بچگانه، تصنعی و یا افراطی می‌دانند. به نظر من ولی از فیلم **زندگی در آب با استیو زیسو** به بعد نحوه روایت ادبی فیلم‌های اندرسون بسیار به ادبیات جیمز بری و جی.کی. چسترتون نزدیک شده است. این دو نویسنده تلاش کردند با وارد کردن دنیای کودکانه به ادبیاتشان، به واقعیت کسل کننده زندگی، رنگ و لعابی تازه ببخشند. در بیشتر مواقع البته تلاش سینمای مدرن برای کادربندی این دنیای زیبا به بن بست میخورد. **قلمرو طلوع ماه** در ابتدای پاییز شروع می شود و خانواده سوزی در مکانی به اسم انتهای تابستان زندگی می‌کنند. برعکس دیگر دنیاهای خیالی مدرن، این داستان به شخصیت هایش اجازه میدهد که در دنیایی به شدت نزدیک به رویاهایشان بیدار شوند.

در راستای موتیف کودکانه **قلمرو طلوع ماه**، طرح داستان نوعی داستان جن و پری مدرن قلمداد می‌شود. یک بچه یتیم با یادگاری‌هایی که از پدر و مادر برایش مانده به دل دنیای بی رحم فرار می‌کند. پرنسس محبوس در قلعه هم در افق های دور چشم انتظار ناجی خود نشسته است. زوج عاشق پیش از زدن به دل خطر با هم نامه نگاری می‌کنند. سپس نجات یافته و اجازه این را پیدا می‌کنند که در کنار هم بمانند.

اندرسون همیشه از چیدن قطعات جداگانه کنار هم لذت برده است، ترتیب دادن قطعه های بزرگ و واضحا مرتبط از طرح های داستان کنار هم، شیوه مورد علاقه وی از فیلم سازی است. در **قلمرو طلوع ماه** این قطعات به روش ها و قسمت‌های غیرمعمولی تقسیم شده اند، که البته این امر امضای اندرسون پای این فیلم را پررنگ تر می‌کند.

در آغاز گمان ما بر این است که می‌توانیم فیلم را از روی اتفاقات معمول روز به روز پیگیری کنیم. در روز دوم سپتامبر سال ۱۹۶۵، سام بدون اجازه دسته پیشاهنگی را ترک کرده و سوزی نیز وسایلش را جمع و از خانه فرار میکند. در روز سوم سپتامبر، زوج عاشق با افرادی که در جستجوی آنها هستند درگیر شده و آنها را دور میزنند تیر اندازی، تفنگ هوایی، قیچی و سپس بر ساحل تیدال چادر زده و یک روز کامل را با هم می‌گذرانند. در روز چهارم سپتامبر، دستگیر شده و از هم جدا می‌شوند.

ولی در همان شب توسط بچه‌های پیشاهنگ فراری داده شده و همگی به سوی نیولبنان می‌روند. «ازدواج نمادین» سوزی و سام در روز پنجم آنها را به جزیره سنت جک وود کشانده و همان روز گرفتار طوفان می‌شوند. قبل از اینکه از کلیسا خارج شوند، کاپیتان شارپ آنها را نجات داده و سرپرستی موقت سام را قبول می‌کند. این چهار روز به صورت اتفاقات شبانه روزی به استثنای چند مورد نمایش داده می‌شوند، یکی از این استثناها صحنه‌ای است که سرپیشاهنگ در حال ضبط صدای خود می‌باشد. اتفاقات بخش پایانی فیلم در تاریخ دهم اکتبر روی می‌دهند. حرکت عرضی روز به روز جریان فیلم نیز قطعه بندی شده است. در حقیقت روز اول در سه زمان مختلف و با تغییر در روایت فیلم به ما نشان داده می‌شود. ابتدا ما سرپیشاهنگ را در حال انجام وظیفه و چک کردن دسته می‌بینیم، تصویر بعدی کاپیتان شارپ بوده و سپس همگی آن‌ها در جستجوی سام به تصویر کشیده می‌شوند. بعد ازینکه سرپیشاهنگ با اندوه تمام شرح وظایف روزانه را ضبط می‌کند(به امید اینکه فردا روز بهتری باشد)، اندرسون تصویر را به سام، که در حال فرار درون قایق دزدیست، کات می‌کند.

شاید با خود تصور کنید که این تصاویر از پدال زدن سام مربوط به روز بعد باشد، ولی در حقیقت زمان این صحنه صبح روز دوم سپتامبر یعنی زمان واقعی فرار سام است. از این جا به بعد ما سام را دنبال می‌کنیم که در میان چمنزار با سوزی ملاقات کرده و اولین روز از فرارشان با یکدیگر آغاز می‌شود. سپس به نمای جلوتری از شب همان روز برده می‌شویم که آقای بیشاپ سوزی را برای شام صدا کرده و متوجه فرار او می‌گردد.

صد البته بخش مربوط به روز دوم سپتامبر از شرحی که من اینجا دادم پیچیده تر است. وقتی سام و سوزی به سر قرار خود در چمنزار می‌رسند، این صحنه با فلاش بکی به اولین دیدار آنها یعنی یک سال پیشتر، کات می‌شود. بعدتر نیز شاهد صحنه‌ای از خانواده بیشاپ هستیم که توسط یک فلاش بک به یافتن نامه‌های عاشقانه سوزی به سام توسط آقای بیشاپ، کات میشود.

اندرسون پیش زمینه داستان فرار این دو را به شکل موازی تعریف میکند. سام توسط دیگر پسران بی سرپرست ولی بزرگتر خانه بیلینگسیل ها که در آن به عنوان فرزند خوانده زندگی میکند مورد آزار و اذیت قرار گرفته، و سوزی هم از دست والدین و هم کلاسی هایش به تنگ آمده است. در پایان بخش سوم اتفاقات روز دوم سپتامبر، تمامی المان های اصلی این دراما برای مخاطب مشخص شده‌اند.

این دو فلاش بک تفصیلی درسکانس های بعدی بالاخص در صحنه درگیری آنها با بچه های پیشاهنگ، باعث میشود که ما با سام و سوزی بیشتر همزاد پنداری کرده و نگرانشان باشیم.

پس از دستگیری زوج آقای بیشاپ قسم می‌خورد که تمام تلاش خود را برای دور نگه داشتن سوزی از سام به کار خواهد گرفت. در این میان اتفاق بدتر آن است که کاپیتان شارپ متوجه می‌شود که احتمالا زندگی در نوانخانه و شوک تراپی در انتظار سام است. این امر به دفاع کاپیتان از این زوج و نجات آن‌ها در بحبوبه درگیری ها منتهی می‌گردد.

با بالا گرفتن درگیری، فیلم سکانس های دل انگیزی از غروب چهارم سپتامبر و طلوع پنجم سپتامبر را جلوی دیدگان ما به تصویر می‌کشد. در طول شب تمامی کسانی که در این درگیری نقش داشته اند، سوزی و مادرش، سام و کاپیتان شارپ، خانم و آقای بیشاپ، و سرپیشاهنگ، عمیقا در حال بررسی اتفاقات رخ داده هستند. دسته پیشاهنگ پسرها در خانه درختی جمع شده و به این نتیجه می‌رسند که در مورد سام غیرعادلانه رفتار کرده اند و نقشه ای برای کمک به این زوج می‌کشند. این تصمیم گیری نقطه اوج داستان است.

در صبح آخرین روز، سام و سوزی بهم برگردانده شده و آماده اجرای مراسم ازدواج نمادین خود هستند. تنها چیزی که این داستان کم دارد طوفانیست که همه چیز را بهم ریخته(حتی با صاعقه نوعی شوک درمانی به سام داده) و یا شاید همه چیز را سروسامان بخشد. این فصل از فیلم، نمایی از یک دنیای واقعی تر را نشان می‌دهد که با طرح اکشن داستان به خوبی گره خورده است. سرپیشاهنگ دوباره بر سر پست خود بازگشته و عکس بکی را جایگزین تصویر کاپیتان پیرس کرده

است، سام یک پدر خوانده جدید دارد و میتواند هر روز بطور پنهانی با سوزی ملاقات کند.

نیروی جادویی دوربین چشمی

روایت یعنی در اختیار گذاشتن لحظه به لحظه اطلاعات از وقایع جاری، که جوابیه ایست بر این سئوال: چه کسی و در چه زمانی، چه چیزی می‌داند؟

یک نمونه ساده: در ابتدای فیلم سوزی یک نامه در جعبه یادگاری خانوادگی پیدا میکند. وی نامه را برداشته، به ایستگاه اتوبوس رفته و آن را می‌خواند. وقتی خواندن نامه به پایان می‌رسد سوزی با عزمی راسخ که در چهره‌اش موج میزد به ما زل زده و نامه را درون یک جعبه کفش می‌اندازد.

محتوای نامه چه بود؟ در حین روایت داستان ما چیزی در مورد محتوای نامه نمی‌شنویم که این امر به شدت حس کنجکاوی را در ما برانگیخته و نیز ما را برای چندین سکانس بعد، یعنی زمانی که آقای بیشاپ محتوای نامه را لو می‌دهد؛ آماده می‌کند: این آخرین نامه سام و تاریخ قرار مدارشان است. بخش روایی داستان این پنهانکاری را به شدت به رخ مخاطب می‌کشد: از طرز نگاه سوزی می‌توان اصرار وی بر محرمانه بودن نامه را فهمید.

برخلاف سکانس نامه که در لو دادن اطلاعات خساست به خرج می‌دهد، تور سیاحتی خانه در سکانس آغازین فیلم نکات بسیاری را شرح میدهد، که البته ما هنوز به جایی از داستان نرسیده‌ایم که توانایی فهم آنها را بطور کامل داشته باشیم. این امر در سکانس های کوتاهی که از قیچی‌ها و نماهای مختلف از نیو پنزانک مشاهده می‌کنیم نیز صادق است، البته ما نمای عمودی از چمدان سوزی به همراه نگاه دزدگی گربه اش در ایوان خانه را داریم.

این نما بعدتریعنی زمانی که ما می‌فهمیم سوزی آماده فرار کردن است، معنا می‌یابد.

پروسه روایی فیلم موجب تحرک استایل فیلم از نظر دیداری و شنیداری می‌گردد، این پروسه مرتبا ما را به سمت پیشگویی اتفاقات فیلم به هر شکلی سوق میدهد.

> **فیلم نما به نما اطلاعاتی در اختیار ما می‌گذارد که انتظار مارا تحریک کرده، یا آنها را طولانی کرده، و یا به شکلی یک باره آنها را رد یا تایید کند. روایت سینمایی بدین شکل مخاطب را درگیر می‌کند.**

دوربین چشمی سوزی را به عنوان مثال در نظر داشته باشید. در ابتدای فیلم ما سوزی را در حال نگاه کردن به اطراف از درون این دوربین می‌بینم ولی هیچ ایده ای از منظره‌ای که وی در حال بررسی آن است نداریم. سوزی به چه نگاه میکند؟ به زودی میفهمیم که سوزی از قرار و مدارهای عاشقانه مادرش با کاپیتان شارپ خبر دارد.

وقتی که ما با ایده این دوربین چشمی خو گرفتیم. اندرسون می‌تواند از این وسیله برای نشان داده تصاویری خاص استفاده کند. در چمنزار ما سام را از درون این دوربین میبینیم و ناخودآگاه فرض را بر این می‌گذاریم که سوزی در حال نگاه کردن به اوست، حتی اگر نمایی از سر سوزی در حال انجام این عمل نبینیم.

در نتیجه این تصویر از سام، نمای چشم انداز مورد نظر ما بوده که در سکانس های پیشین کمبود آن حس میشد.

ولی در اوج درگیری‌ها، هنگامی که سام برای برداشتن این دوربین با عجله به کمپ باز می‌گردد، باز هم ما نمایی از سام از درون دوربین چشمی را شاهد هستیم. این سکانس بلافاصله ما را بر طرح این سئوال وا میدارد که چه کسی در حال پاییدن سام است؟ اندرسون در تمام طول سکانس دوربین را بر روی سام فیکس کرده، بدین شکل هنگامی که ما متوجه می‌شویم که ردفورد دوربین را برداشته و درحال پاییدن سام است، شوکه می‌شویم.

فیلم نما به نما اطلاعاتی در اختیار ما می‌گذارد که انتظار مارا تحریک کرده، یا آنها را طولانی کرده، و یا به شکلی یک باره آنها را رد یا تایید کند. روایت سینمایی بدین شکل مخاطب را درگیر می‌کند.

راوی داستان که شباهت بسیاری به یک جن کوتوله دارد، یکی دیگر از منابع اطلاعاتی این روایت هستند. اندرسون این راوی را با مدیر صحنه در فیلم شهر ما مقایسه کرده که همزمان هم توانایی این را داشته که بینندگان را مخاطب قرار دهد و هم توانایی ارتباط برقرار کردن با شخصیت‌های داستان را دارد. توضیح ابتدایی راوی اطلاعاتی در مورد سرزمین خیالی او در اختیار ما قرار داده و در عین حال به شکلی آشکار(طوفان) و یا ضمنی(ایستادن در جایی که سام و سوزی چادر میزنند) از وقایع پیش رو به ما خبر می‌دهد.

روایت لزوما به منظور دادن اطلاعات به مخاطب به کار گرفته نمی‌شود، برخی اوقات روایت از عمد اطلاعاتی را پنهان می‌کند. روایت می‌تواند به پنهان کاری های فیلم اشاره کند، مانند زمانی که فیلم از دادن هر گونه اطلاعاتی در مورد نامه‌ای که سوزی خوانده است به ما سرباز می‌زند.

در دیگر سکانس‌ها، این حالت روایی میتواند اطلاعاتی به ما داده که در آن لحظه بسیار غیرضروری بوده و به هیچ عنوان با تصویری که مشاهده میکنیم جور در نمی‌آیید ولی بعدتر در طی داستان این اطلاعات برای ما معنا پیدا می‌کنند. در طول بخش اصلی داستان، **قلمرو طلوع ماه** قطعه بزرگی از اطلاعات را حذف و آن را در بخش پایانی قرار می‌دهد.

انتهای راهرو و چشم در چشم

روایت سینمایی، انتخاب استایل را نیز در برمی‌گیرد. تمایل اندرسون برای فیکس کردن دوربین در یک نمای قائم به پس زمینه و سپس چینش بقیه اجزا به شکل افقی مانند یک رگال مرتب لباس و یا قرار دادن آنها به شکل خطی، انکار ناپذیر است.

همچنین اندرسون از روش تدوینی بهره میبرد که من آن را دید-قطب نمایی می‌نامم. معمولا روش کار به این صورت است که دوربین را مابین شخصیت‌ها قرار داده طوری که در هر نما/نمای عکس درست در روبروی ما قرار داشته باشند. یکی دیگر از روش های اندرسون برداشت نمای اکشن بصورت مسقیم از جلو، پشت و یا زاویه قائم می‌باشد. این هندسه را می‌توان به حرکات دوربین نیز بسط داد: حرکت عرضی و موازی در سطح شات، و یا حرکت افقی در زاویه های قائم، و یا حتی زوم در راستای محور لنز.

نماهای افقی و روش تدوین دید قطب نمایی در دنیای سینما لزوماً منحصر به اندرسون نیستند، ولی اندرسون بسیار بیشتر از دیگر فیلمسازان از این دو تکنیک بهره می‌برد. وی آنچنان بر این چینش اصرار داشته که نما تا حد زیادی از دنیای واقعی فاصله می‌گیرد. چقدر امکان دارد که در یک موقعیت واقعی تمامی دسته پیشاهنگ منحصرا در یک طرف میز نشسته باشند؟

بهره گیری اندرسون از چنین تصاویری یادآور فیلمهای کمدی صامت، مخصوصا ترکیب بندی به روش باستر کیتون است، که البته این تصاویر با دنیای خیالی قصه نیز قرابت زیادی دارد. سادگی این ترکیب بندی‌ها، یعنی چینش پراکنده فیگورها در جلوی یک پس زمینه فلت؛ به شدت برای مخاطب حس نقاشی کودکان را همراه دارد.

وقتی که شما به عنوان یک فیلم ساز چنین استایلی را برمیگزینید، برای نشان دادن لحظات خاص از چه روشی استفاده می‌کنید. اندرسون در **قلمرو طلوع ماه**، این کار را با برگشت به تکنیک‌های معمول تر انجام می‌دهد.

هنگامی که سوزی و سام در سال ۱۹۶۴ در اتاق گریم باهم ملاقات می‌کنند، ما شاهد نماهای عکس ۱۸۰ درجه‌ای به نسبت یکدیگر هستیم. و در صحنه ملاقاتشان در چمنزار ما ترکیبی از نماهای عرضی و نیز روبرو را می‌بینیم. سپس اندرسون تصمیم می‌گیرد که از این تکنیک نمای بسته فضایی، اندکی فاصله بگیرد. در مونتاژ انطباقی برای مثال، با استفاده از همان نمای عمودی، شخصیت های اصلی داستان را به شکلی آینه وار(معکوس) به هم به تصویر میکشد. هر چه در راستای سفر این دو پیش می‌رویم، نماهای به شدت بسته صورت دورتر

شده و تعدیل می‌شوند. و در نهایت هنگامی که هر دو به عشقشان به هم اعتراف می‌کنند، اندرسون نماهای معمول سه چهارم صورت و نماهایی از زاویه روی شانه به ما نشان میدهد. در نقطه اوج احساسی داستان، اندرسون به شدت ماهیت و استایل اصلی فیلم را نادیده گرفته و از تکنیک های معمول استفاده می‌کند که چون این کار به شدت دور از ذهن مخاطب است، این نماهای احساسی بسیار تاثیرگذارتر هستند.

پایان تابستان

این بخش تمامی نکات روایتی و استایلی ابتدای فیلم را تکرار می‌کند. دوباره شاهد نمایی عرضی و دنباله دار از خانه بیشاپ ها هستیم، ولی این بار سام را میبینیم که در مکانی در حال نقاشی کشیدن است که پیش از این خالی بود.

دوباره سوزی را می‌بینیم که با دوربین چشمی‌اش، در حال دید زدن مناظر بیرون است. این بار لباس زرد رنگ شادی به تن داشته و البته هدف مهم‌تری(سام) برای دید زدن دارد.

موسیقی پس زمینه آهنگ «فاخته» بریتن است که حال و هوای انتهای تابستان را یادآور میشود. «فاخته» آهنگ که در بهار متولد شده و از تابستان لذت می‌برد، ناچار به کوچ است. این آهنگ با صحنه بیرون رفتن سام از پنجره به گوش می‌رسد، در همین حین دوربین اندرسون به پایین سر خرده و ما می‌بینیم که نقاشی سام منظره ایست که دیگر وجود خارجی ندارد.

این همان قسمتی از ماجراست که در اواسط داستان اصلی، اندرسون از نشان داد آن به ما طفره رفت. وقتی که سام در حال نقاشی کردن سوزی بر ساحل تیدال بود، هر دو به این نتیجه رسیدند که اسم این مکان اصلا جذاب نیست. سوزی در ادامه می‌گوید که به اسم جدیدی برای این مکان فکر خواهد کرد. ولی عملا دیگر چیزی در رابطه با این موضوع نمی‌شنویم. در بخش پایانی هنگامی که نقاشی سام را می‌بینیم، متوجه میشویم که برای این مکان اسم بهتری انتخاب کرده‌اند: نام قلمرو طلوع ماه با رنگ سفید بر روی ساحل نوشته شده است.

آیا سام و سوزی در طی زمانی که در ساحل با هم گذرانند کلمه قلمرو طلوع ماه را بر ساحل نوشتند؟ کشف حقیقت ماجرا برای مخاطب سخت است. چیزی که در این میان مهم به نظر می‌آید این است که با نشان دادن تصویری که سام نقاشی کرده است، روایت فیلم به جمع بندی نهایی می‌رسد.

کارگردانان پرفروش

بطور کلی به شخصه تناقضی بین خواسته‌های تجاری بازار فیلم و تبیین هنری یک مولف نمی‌بینم. بله؛ گاهی اوقات تهیه کنندگان و یا سانسورچی های سینما، تلاش های خالق اثر را برای خلق اثر هنری به بن بست می‌کشانند. ولی برخی کارگردانان به خوبی می‌دانند چگونه با ابزاری که در اختیار دارند به اهداف هنری خود دست پیدا کنند. برای مثال، هنر هیچکاک به شدت از شهرت وی به عنوان یک کارگردان معروف بهره برد، به همین علت وی بودجه کافی داشته و همین امر منجر به کنترل بیشتر او بر روی خلق آثارش شد. و البته برخی اوقات وفق دادن فیلم با این خواسته های اجباری منجر به ارتقا سطح فیلم می‌گردد.

از نظر تاریخی جدا کردن مولفان از امضا و برندی که بوجود آورده اند بسیار مشکل است. فرض کنیم که یک مولف به دلیل وجه تمایز خاص فیلم هایش برای جمع کثیری از علاقمندان شناخته شده است. یک مقیاس ساده در این زمینه این است که فردی می‌گوید من «فیلم های فلانی را دوست دارم». فلانی در اینجا نام یک کارگردان مولف است.

هیچکاک تقریبا برای همگان نمونه بارز یک کارگردان مولف است، هنگامی که نویسنده های نشریه کایه دو سینما در حال تبیین مفهوم خودشان از سینمای هنری بودند، هیچکاک پیش از آن برند خود را در سینما داشت. وگرنه چطور میتوان کلکسیون کتابهای منتشر شده در دهه ۴۰ و ۵۰ که تماما اسم هیچکاک بر روی آنها بود را توجیه کرد؟ و یا مجله راز آلفرد هیچکاک و یا حتی لقب «استاد سینمای دلهره» که پیش از این هیچکاک این لقب را از آن خود کرده بود. هیچکاک با مصاحبه های جذاب، حضور ناگهانی خود در فیلم‌هایش و شوخی‌های غافلگیرانه اش محبوب شد. تعداد خیلی کمی از کارگردانان هستند که امروزه بدون هیچ خجالتی اینچنین خود را تبلیغ کنند. همچنین از دیگر مولفان اینچنینی میتوان از چاپلین، دیزنی، ولز و سیسیل ب.دومیل نام برد. در میان مشتاقان پیگیر سینما کسانی همچون هاستون، جان استرجز و چند نفر دیگر نیز جزومولفان شناخته شده به حساب می‌آیند.

البته که بسیاری از این مولفان که توسط نویسندگان کایه دو سینما کشف شده بودند برای عموم مردم ناشناخته بودند و فیلم‌هایشان فروش چندانی نداشت. در دهه ۴۰ سینمای هالیوود، «لانگ» معروف نه فریتز لانگ، بلکه ولترلانگ بود. ولی با بسط بیشتر صنعت سینما، و هرچه نقد بر کار این مولفان پر رنگ تر شد، تمایز استایل کارگردانی تبدیل به یک زاویه تجاری شد. در دهه ۷۰، تازه کارهای سینما به همراه تنی چند از کهنه کارانی مثل آلتمن، خود را به عنوان مولفانی با «بینش شخصی» که در فیلم‌هایشان متجلی است معرفی می‌کردند.

به تازگی سینمای مستقل آمریکا در حال تسلیم به جاذبه های ظاهری است، ولی همچنان تالیف هسته اصلی تمامی این کارهاست. سینمای هنری در حال سوء استفاده از امضای مولفانی همچون لینچ، جارموش و پاول توماس اندرسون می‌باشد. ظهور استعدادهای جدیدی مثل نیکولاس ویندینگ رفن و کلی رایشارد مرهون این امر می‌باشد، و البته خیل عظیم مردم که این استعدادهای نوظهور را به شدت حمایت کرده و منتشر کنندگان فیلم ها نیز به خوبی راه تبلیغ آنها را بلد هستند. تعجبی ندارد که جیمز شاموش، بنیانگذار کمپانی «گود ماشین» و بعدتر « فوکاس فیچرز» یک بار در میان سخنان خود گفت: «من در حال خرید و فروش کارگردانان هستم.»

برای فیلم‌سازان مستقل بلند پرواز این امر یه حقیقت محض است. بسط استایل متمایز وس اندرسونی نیز احتمالا تا قسمتی ناشی از بازنشر صادقانه شخصیت وی و نیز به خوبی ارائه کردن خود در این صنعت می‌باشد. البته که همگی ما همیشه در حال ارائه خود هستیم. به گفته گافمن، انسان در تمامی مراحل تعامل با دیگران، در حال ارائه خویش می‌باشد.

اندرسون همانند یک گروه موسیقی هنری، آنچنان امضای غیرمعمولی برای خود در پای کارهایش گذاشته که طرفدارانش این نامعمول بودن و خلاف سلیقه عموم بودن را به خوبی حس می‌کنند. وی از آیتم های فرعی معمول نیز بهره برده است مانند موسیقی های متن و تراک‌های اضافه بر روی دی وی دی فیلم هایش و بدین طریق به دیگران اجازه داده تا در دنیای وی شریک شوند. ویدیو کامنت های آماتور در مورد استایل اندرسون و کپی کاری گرافیست ها از پوسترهای فیلم های او امری عادی است. هزاران آیتم مربوط به قلمروی طلوع ماه ساخته شده که هیچ توجهی به حق کپی اثر نداشته اند. تمایل اندرسون به ادامه این روند کاملا با کیفیت دست ساز و خودمانی فیلم‌هایش همخوانی دارد.

میتوانید این حرکت را یک حرکت سانتیمانتال و لوس بخوانید، ولی این امر نمونه بارزی از بخش مهم و ارزشمندی از فرهنگ عامه مدرن می‌باشد. به همین دلایل من هیچ مشکلی با مولفانی که جنبه تجاری را نیز نادیده نمیگیرند، ندارم. به نظر نمیرسد مردم نیز با «قهوه دیوید لینچ» و یا کلاب او مشکلی داشته باشند.

سخن من در اینجا بر پایه این امر بوده که کلمه «مولف» بار مثبت یا منفی نداشته و کاملا خنثی می‌باشد. گرچه برای برخی کلمه مولف نوعی تعریف به شمار می‌رود چرا که مولف نمی‌تواند بد باشد. ولی نظر شخصی من این است که ما می‌توانیم هم مولف ضعیف فیلم‌سازی که تنها توسط تکنیک، تن و یا استراتژی روایی کارهایشان متمایز میشود و هم مولفان بسیار بد داشته باشیم. من نیز لیست خود را از اینگونه مولفان دارم.

در ستون دستنوشته های خودم در نشریه «شهروند نیویورک»، به این موضوع اشاره میکنم که ریچارد برودی با روشی متفاوت از روش من در این مورد بحث می‌کند. تا جایی که من متوجه شدم برودی با این نظر منتقدین مخالف است که اذعان دارند روش مولف این است که با هزینه دیگران، خلاقیت خود را به رخ بکشد. وی همچنین مخالف جستجوی مولفان بیشتر است، کسانی که نهایتا معلوم می‌شود هنرمندانی معمولی بیش نیستند. نظرات من البته جنبه های دیگر ماجرا را در نظر دارد.

سینما؛ از دیروز تا وس اندرسون

هر زمان که آماده می‌شوم فیلم جدیدی بسازم، به فیلم‌های دیگری که دوست دارم نگاه می‌کنم تا به همان سؤالی که باز هم در ذهنم شکل گرفته پاسخ دهم: چگونه این کار انجام می‌شود، برای باری دیگر؟

وس اندرسون

نویسنده: بهار توفیقی
bahartistic@gmail.com

وس اندرسون خصوصیاتی را در فیلم‌هایش می‌گنجاند که منحصربه فرد است و سینمای این کارگردان را متمایز می‌کند و موجب می‌شود ما با یک نگاه یک فیلم وس اندرسونی را تشخیص دهیم. در این که ذهن خلاق این کارگردان مانند فیلم‌هایش منحصربه‌فرد است شکی نیست. اما هر ذهن خلاقی تحت تأثیر خلاقیت‌های دیگر قرار می‌گیرد و شاید از ترکیب آن‌ها اندیشه‌ای نو و مخصوص به خود را به‌آفریند. وس اندرسون نیز همواره تحت تأثیر کتاب‌ها، فیلم‌ها و آثار هنرهایی است که از نوجوانی توجه این کارگردان را به خود جلب کرده و در گوشه گوشه‌ی ذهن او نقش بسته است و خود اندرسون نیز این نکته را به آسانی تأیید می‌کند.

اگرچه نظرها در این منظر بسیارجانب‌گرایانه است، چنان‌که بعضی منتقدان تمام تلاش خود را می‌کنند تا هنر وس اندرسون را هنری تماماً تقلیدی جلوه دهند. در **راشمور**، اجرای سرپیکو توسط مکس فیشر خود تأکیدی است صادقانه براین که این فیلم سعی دارد یک پارودی باشد؛ مانند وسواس مکس برای تغییر ندادن کلمات نمایشنامه‌اش. هنر وس اندرسون شاید هنوز در مرحله‌ی تقلیدی است اما مسئله‌ی مهم این است که بدانیم سبک‌های انتخابی اندرسون بر چه اساسی است. تأثیر سبک‌ها و یا درون مایه‌اش؟

پسری به نام چارلی براون

وس اندرسون در مصاحبه‌ای گفته است اگر من بخواهم سه کارگردانی که بیشترین تأثیر را بر فیلم‌سازی ام داشته اند نام ببرم باید بگویم: فرانسوا تروفو، ارسن ولز و بیل ملندز.

تأثیرات پسری به نام چارلی براون (۱۹۶۹) ساخته ی بیل ملندز در آثار اندرسون مشهود است و منظور از این تأثیرات فقط موسیقی متن چارلی براون نیست. (اندرسون در فیلم **خانواده ی اشرافی تننباوم** از موسیقی متن چارلی براون، کریسمس اینجاست، ساخته‌ی وینس گارالدی استفاده کرده است.) پدر مکس آرایشگر است، مانند پدر چارلی براون و پدر خالق کارتونش چارلز شولتز. اندرسون در مصاحبه‌ای می‌گوید شخصیت اصلی **راشمور** ترکیبی است از چارلی براون و اسنوپی.

دیرک یکی از شخصیت‌های **راشمور**، شخصیتی بسیار شبیه لاینس، دوست صمیمی چارلی بروان دارد. دیرک که دوست مکس فیشر است شخصیتی آرام و دوست‌داشتنی دارد که در رساندن اطلاعات به مکس کمک می‌کند. در برخی موقعیت‌ها قیافه‌ای خنثی به خود می‌گیرد و تمایل زیادی دارد که مستقیم به دوربین نگاه کند. خانم کراس شباهت‌های زیادی به معلم چارلی براون دارد. کارهای اندرسون همچنین دارای رنگ‌های روشن و کودکانه است. شخصیت‌ها توانایی کشیدن نقاشی‌های کارتونی دارند (آنتونی در **باتل راکت** و ریچی در **خانواده ی اشرافی تننباوم**). در **قلمرو طلوع ماه** برخی صحنه‌ها به طور قابل توجهی کارتونی بود. وقتی رعد و برق به شخصیت اصابت می‌کند به صورت اغراقانه انگار دینامیت منفجر شده است. صورتش سیاه می‌شود اما در عین حال آسیب ندیده است.

همچنین حس شوخ طبعی عجیبی که مخاطب یا عاشقش می‌شود یا از آن متنفر.

گرچه می‌توان گفت شخصیت چارلی براون با قهرمان‌های وس اندرسون کاملاً متفاوت است. چارلی براون خود آگاهی‌ای که شخصیت‌های وس اندرسون نسبت به این که معمولاً تمام فرصت‌های زندگیشان را خراب می‌کنند، ندارد. و برخلاف شخصیت‌هایی مانند زیسو یا مکس، چارلی نمی‌تواند از اطرافیانش در پیگیری هدف‌هایش بهره بجوید. بچه‌های دنیای چارلی براون که ذهنی جدی دارند، دقیقاً برخلاف بزرگسالان اندرسون که مصرانه به بچگی خود ادامه می‌دهند هستند. به نظر می‌رسد تنها ایده‌ی کلی یکدیگر را بازتاب می‌دهند. اندرسون در واقع به کودکی نمی‌پردازد. داستان‌های وس اندرسون درباره‌ی بزرگسالانی است که از بزرگ شدن سرباز می‌زنند.

الهام‌های آمریکایی (نیکولز، باگدانوویچ، و اشبی)

فارغ‌التحصیل (۱۹۶۷) ساخته ی مایک نیکولز
در مهارت استفاده از موسیقی پاپ شاید فیلم‌های زیادی از **فارغ‌التحصیل** پیشی بگیرند اما تنها در **فارغ‌التحصیل** است که حس موسیقایی کاملاً شکل گرفته است. حسی که وس اندرسون در آن استاد است.
فارغ‌التحصیل داستان بن برادک (داستین هافمن) است که در دانشگاه زیادی داشته اما حالا دچار خلأ پس از فارغ‌التحصیلی شده است. برای پر کردن این خلأ بن رابطه‌ای را با خانم رابینسون، همسر همکار پدرش آغاز می‌کند.
در نگاه اول شاید حتی داستان کلی نیز ما را به یاد فیلم **راشمور** بیندازد. مکس فیشر ۱۵ ساله به نظر می‌رسد در مدرسه به همان پوچی رسیده است که بن براک بعد از تحصیل آن را تجربه کرده. و هر دو برای فرار به فکر رابطه با زنی از خود بزرگ‌تر می‌افتند. با نگاهی به صحنه‌ی استخر فیلم **فارغ‌التحصیل** و مقایسه‌اش با صحنه‌ی استخر فیلم **راشمور** شباهت‌های بسیاری می‌بینیم، استفاده از یک موسیقی خاص برای این صحنه که شباهت زیادی به موسیقی انتخابی فیلم فارغ التحصیل برای صحنه استخرش داشته باشد.
(Simon & Garfunkel – The Sound of Silence)
The Kinks p Nothing in This World Can Stop Me from Worryin')
(bout That Girl
نشان دادن تنهایی شخصیت‌ها از دیگران برای نشان دادن تفاوت حس لحظه‌ای آن‌ها با استفاده از گستره‌ی آبی استخر.

ماه کاغذی (۱۹۷۳) ساخته‌ی پیتر باگدانوویچ

پیتر باگدانویچ در **ماه کاغذی** مانند وس اندرسون توجه زیادی به جزئیات میزانسن و خلق دنیاهای فانتزی و خودساخته نشان می دهد. در **ماه کاغذی** مردی سابقه دار به نام موزس که از راه کلاهبرداری با فروختن انجیل به روستاییان درآمد خود را در کسب می‌کند با بازی رایان اونیل با دختری ۹ ساله (دختر رایان اونیل، تیتم اونیل) که شاید دختر خودش باشد مواجه می‌شود. موزس مجبور می‌شود دختر را تا میسوری به دلیل هم مسیر بودنشان همراهی کند. در طی این مسیر موزس و آدی با هم دست به شراکت در کلاه برداری و فروختن انجیل به روستاییان می‌زنند.
در **باتل راکت** لوک ویلسون وبرادرش اوئن ویلسون در نقش دو دوست بازی می‌کنند که می‌خواهند دزدانی حرفه‌ای شوند. هم در **ماه کاغذی** و هم در **باتل راکت** کلید پروتاگونیست در همکاری کردن برای مخفی نگه داشتن نقشه‌هایشان و کشمکش بین خیانت و حفظ وفاداری است.
می‌توان گفت وس اندرسون در فیلم‌هایش به ویژه **خانواده ی اشرافی تننباوم**، **قلمرو طلوع ماه** و **هتل بزرگ بوداپست** برای نشان دادن حالت روحی شخصیت‌ها و موقعیت‌های متفاوت از رنگ استفاده می‌کند. کاری که پیتر باگدانویچ برای القا کردن حس دوران افسردگی که در فیلمش حاکم بود با استفاده از سیاه و سفید انجام داد. درواقع تصویربرداری مونوکرومی باگدانوویچ در مقابل پالت رنگ وس اندرسون قرار می‌گیرد، اما هردو برای استفاده از یک هدف.
چیزی که بیشتر از همه **ماه کاغذی** را به فیلم‌های اندرسون ربط می دهد، همانندی کودک و بزرگسال است. برخلاف چارلی براون، در **ماه کاغذی** هیچ بزرگسال دانایی وجود ندارد که برای راهنمایی بتوان به او تکیه کرد. بزرگسالان **ماه کاغذی** به همان اندازه بچگانه می‌اندیشند که کودکان فیلم بیشتر از سن خود می‌فهمند. و در نتیجه، مانند فیلم‌های اندرسون، هیچ کس داناتر از بقیه شخصیت‌های داستان نیست، همه در کنار هم به رغم تفاوت سنی تجربه کسب می‌کنند.

هارولد و ماد (۱۹۷۱) هال اشبی

هارولد و ماد نیز مانند فارغ‌التحصیل داستان رابطه‌ی پسری جوان با زنی بزرگ‌تر از خود را به تصویر می‌کشد.
هارولد مانند مکس فیشر **راشمور** تمام تلاش خود را می‌کند که به عنوان یک بزرگسال جدی گرفته شود و در عین حال ذات درونی کودکانه‌اش را نیز رها نمی‌کند. این فیلم نیز صحنه‌ی استخر دارد که افسردگی شخصیت اصلی داستان او را وادار به تلاش برای غرق شدن می‌کند. همانندی فیلم هال اشبی و فیلم‌های وس اندرسون در طرز برخورد با خشونت است. هارولد کوشش زیادی می‌کند که دیگران را متقاعد کند که تمایل زیادی به خودکشی دارد. او چندین بار در نود دقیقه فیلم این کار را می‌کند و هر کدام از روش‌هایش به نوبه‌ی خود مخوف است. اندرسون نیز مصداق‌هایی از خشونت واقع‌گرایانه دارد. به این معنی که وقتی کسی آسیب ببیند موضوع جدی است اما در عین حال این کار شوخی گرفته می‌شود. در **خانواده ی اشرافی تننباوم** نمونه‌اش را در خودکشی ریچی می‌بینیم و در **هتل بزرگ بوداپست** استفاده از خشونت سرگرم‌کننده به اوج خود می‌رسد.
فیلم دیگری از اشبی، **آخرین جزئیات** (۱۹۷۳) نیز برای ساخت **قطار دارجیلینگ لیمیتد** الهام بخش بود. فیلم بر مبنای سفر سه مرد است که بدون داشتن پلات مشخص تلاش دارد مخاطب را جذب خود کند. البته لازم به ذکر است تأثیر اشبی نهایتاً در مغایرت با فیلم‌های اندرسون است. کارهای اندرسون از سیاست دوری می‌کند و مشخصه‌ی جغرافیایی دقیق یا واقعی ندارد و به طور کلی گنگ‌تر است.

تأثیرات فرانسوی (تروفو و گدار)

چهارصد ضربه (۱۹۶۰) فرانسوا تروفو
در دنیای وس اندرسون وقتی بخواهیم از فیلم‌هایی که از آنها تأثیر گرفته نام ببریم حتماً **چهارصد ضربه** در ابتدای لیست ما جای می‌گیرد. وس اندرسون خود می‌گوید این فیلمی بود که باعث شد او بخواهد کارگردان شود. تروفو خود با ساخت فیلمی با داستانی عادی اما نحوه‌ی روایتی متفاوت درباره‌ی پسربچه‌ای مشکل دار(آنتوان دونیل با بازی ژان پیر لواد)، که براساس نوجوانی خود نوشته است زمین را برای کشت فیلمسازان آینده فراهم کرده است.
فرانسوا تروفو، به عنوان یکی از نویسندگان و منتقدان مجله ی فرانسوی Cahiers du Cinem بخشی از جنبشی بود که در آن منتقدان سینمای روز فرانسه را به شدت مورد انتقاد قرار دادند. تروفو به این

سینما نام سینمای کیفیت می‌دهد. این سینما از ادبیات برای الهام گرفتن از ساخت فیلم‌هایش تکیه می کند.

تروفو با ساخت فیلم **چهارصد ضربه** به همراه گدار و دیگر فیلمسازان فرانسوی از پیشرویان موج نو فرانسه شناخته می‌شود. تروفو برای ساخت **چهارصد ضربه** با در نظر گرفتن سبک کاری نئورئالیست‌های ایتالیایی بازیگران بی‌سابقه کاری را استخدام کرد. او یک داستان ارسطویی نمی‌خواست، و همچنین لازم نمی‌دانست با مخفی کردن ترفندهای تصویربرداری از شیوه تدوین سنتی استفاده کند. نتیجه‌اش شد داستان مهیج پسری که توسط یک سری وقایع متفاوت به سمت مردانگی کشیده می‌شود و فیلم، مخاطب را نامطمئن از سرنوشت پسر رها می کند.

چهارصد ضربه شباهت‌های چشمگیری با **راشمور** در پرداختن به زندگی پسر نوجوانی که در مدرسه مشکل‌دار است دارد. و البته لازم به ذکر است شخصیت‌ها تفاوت‌های اساسی با هم دارند. برخلاف دونیل، مکس شجاعت این که از مدرسه فرار کند را ندارد. و از رابطه‌ای نزدیک با پدرش لذت می‌برد. دونیل در دخالت در قضیه‌ی خیانت در زناشویی بی‌میل است اما مکس از این امر به نفع خود استفاده می‌کند. (جدا کردن بلوم از همسرش). در **راشمور** در صحنه‌ی آخر با حرکت آهسته‌ای به سبک **چهارصد ضربه** ادای احترام کوچکی می‌شود. اما این کار به دلیل این که اندرسون در تمام فیلم‌هایش از آن استفاده می‌کند ضعیف شده است، در حالی که زوم و فریز فریم روی صورت دونیل به یاد ماندنی شده است زیرا بیش از حد استفاده نشده.

مانند **راشمور**، فیلم **تغییر کوچک** (۱۹۷۶) تروفو نیز تصویرسازی اپیزودیک از دوران بچگی است. داستان یک پسر مدرسه‌ای که از زنی بزرگ‌تر از خود (مادر دوستش) خوشش می‌آید. فیلم تروفو دارای صحنه‌ی بخصوص کمیک اما با پتانسیل تراژیکی است که یک کودک و گربه لب پنجره‌ای باز قرار دارند. این موقعیت مکانی به نظر می‌رسد برای اندرسون نیز حائز اهمیت است. ما شخصیت‌ها را در این موقعیت می‌بینیم. در **باتل راکت** (صحنه ی فرار آغازین آنتونی)، **راشمور** (مکس توسط پنجره به خانه‌ی خانم کراس دسترسی دارد). و در **خانواده ی اشرافی تننباوم** (مارگت و

چساز پنجره به بیرون به ایلای نگاه می‌کنند.)
تأثیرات تروفو در فیلم‌های وس اندرسون حضور فراگیر دارد. دیالوگ‌های کوچک که به فیلم‌های تروفو ارجاع داده می‌شود مانند: این یکی نه. مانند تکرارعینی دیالوگ ژولز در **ژولز و جیم** (۱۹۶۲) در **زندگی درآب با استیو زیسو**. مانند استفاده از ابزارهای سمبولیک مثل جعبه ی موسیقی در **قطار دارجیلینگ لیمیتد**. دوست دختر جک و مادر جک نیز جعبه‌ی موسیقی کوک می‌کنند که ما را به یاد صحنه‌ای می‌اندازد که دوست دختر ژولز یک سکه در پیانوی مکانیکی می‌اندازد. مثلث عشقی که در **راشمور** و **خانواده ی اشرافی تننباوم** مرکزیت دارد. اینها همه امکان دارد از فیلم‌های **ژولز و جیم** (۱۹۶۲) و **دو دختر انگلیسی** (۱۹۷۱) الهام گرفته شده باشند. اگرچه می‌توان گفت نداشتن پیشرفت احساسی در شخصیت‌های وس اندرسون با پیچیدگی پلات‌های تروفو مغایرت دارد.
مهم است که در مورد المان‌های نمادین استفاده شده در کارهای اندرسون اغراق نکنیم. تقریباً تمام مثال‌هایی که به راحتی به ذهنمان می‌آید ایهام‌گرایانه‌تر از آن چیزی است که در ابتدا به نظر می‌رسد. (و شاید به همین دلیل فیلم‌های اندرسون را باید چندین بار دید). این درست است که اهمیت برخی المان‌های تشبیه‌ی را متفاوت بدانیم اما نباید تمام استفاده‌ی نمادی در فیلمنامه و دکوپاژی در کارگردانی وتدوین را برگرفته شده از موج نوی فرانسه بدانیم.
برخی شیوه‌های تدوینی بنیادی‌تر مانند جامپ کات در آثار اندرسون دیده نمی‌شود. استفاده از لوکیشن واقعی در **قطار دارجیلینگ لیمیتد** صرفاً به این دلیل است که با توجه به داستانی که این فیلم دارد برای درست کردن صحنه‌ی مصنوعی، هم بسیار پرخرج می‌شود هم شاید به اندازه‌ی کافی باورپذیر نشود. شیوه‌های سینمایی دوربین روی دست معمولاً برای موقعیت‌هایی استفاده می‌شود که فوریت اهمیت ویژه دارد، مانند صحنه‌ی دزدی خانه در **باتل راکت**، تصادف ماشین ایلای با خانه در **خانواده ی اشرافی تننباوم**، نماهای حمله‌ی دزد و خداحافظی دراماتیک النور، دریایی در **زندگی در آب با استیو زیسو**. این روش برای پیشرفت حرکتی در فیلمبرداری استفاده می‌شود و نمی توان آن را جنبشی خودانگیخته و شورش گرایانه در مقایسه با موج نوی فرانسه دانست.
در صحنه‌ی معرفی قهرمان بلافونته نمای تراکینگ شکوهمندی حاکی از ترجیح وس اندرسون بر استفاده از استادیو و کارگردانی جهت‌دار دارد. مشاب‌ها موجودات دریایی شکل ساده به خود ندارند و با انیمیشن ترکیب بندی شده‌اند.
بداهه‌پردازی در کارهای اندرسون، هرچند محدود، اتفاق می‌افتد و به نظر می رسد بازیگرها دیالوگ‌ها را طوری بیان می‌کنند که بتوانند با آن ارتباط برقرار کنند. البته اگر برداشتی تولید شود که اندرسون خوشش نیاید آنقدر آن برداشت تکرار می‌شود تا مورد پسند او واقع شود و لازم به ذکر است وقتی صحبت از لوکیشن و مخصوصاً طراحی صحنه می‌شود بداهه‌پردازی بسیار محدود است.
اندرسون در موقعیت‌های دراماتیک از تراک آپ به سمت یک آبژه یا شخص استفاده می‌کند. مانند وقتی که مکس به میز کتابدار نزدیک می‌شود تا لیست کسانی که قبل از او کتاب را به امانت برده بودند ببیند. یا وقتی علاقه‌اش را برای ایجاد یک گروه شمشیربازی در مدرسه‌ی جدیدش ابراز می‌کند. وقتی آنتونی برای اولین بار جاسوسی آینز را می‌کند و وقتی دیگنان رابطه‌اش با آقای هنری را تایید می‌کند. این شیوه در **آقای فاکس شگفت انگیز** نیز استفاده می‌شود؛ وقتی خانم فاکس جمله‌ی کلیدی «بهتر است نباشد» را می گوید. و یا وقتی فاکس به صورت غریزی در مهمانی متوجه می‌شود که پسرش و کریستوفرسون حضور ندارند. این شاید یک ضعف را در وس اندرسون نشان دهد، تلاش برای وارد کردن حس درام در صحنه‌ای که به سختی شایستگی‌اش را دارد. اما این همچنین حاکی از برتری تحریف شده‌ی نمایه‌های درون قاب نیز هست، اشخاص در آن موقعیت، اهمیت بیشتری در شرایطی که در آن هستند، نسبت به چیزی که ما مشاهده می کنیم، می بینند. (مانند وقتی که چس در دفترش است و وقتی ایلای روس استیج سخنرانی می‌کند.) آنها درواقع قهرمان‌های داستان‌های خود هستند. همچنین نماهایی از سه مزرعه‌دار در **آقای فاکس شگفت انگیز**، بین با نگاه داشتن تفنگ خود به سبک شان کانری (درست مانند یکی از پوسترهای فیلم **گلدفینگر**) با شخصیت‌هایی که مستقیماً به دوربین اشاره می‌کنند. این نشان دهنده‌ی این است که شخصیت‌ها خود را اینگونه می‌بینند، می‌توان به آن یک نمای بریتانیایی گفت. (که در پایان فیلم **بنجامین باتن** (۲۰۰۸) دیوید فینچر نیز استفاده شد.)
زومی که در صورت فاکس وقتی پشت بطری‌های شراب سیب مخفی شده بود انجام شد نیز توسط همان شیوه اما برای القای حس تنش صحنه ایجاد شد زیرا که اگر فاکس را پیدا کنند کشته می‌شود.
با وجود این سبک کاری وس اندرسون چندان به دور از نرم عادی فیلمسازی و یا تکان‌دهنده و غیر قابل فهم (مانند برخی از فیلم‌های گدار) نیست. اما او از شیوه‌های متعارف به صورت غیرمعمول استفاده می‌کند. برای مثال استفاده اندرسون از نوشته روی تصویر معمولاً تأثیری مشابه فاصله‌گذاری دارد. به ما گفته می‌شود کجاییم و چه چیزی به ما نشان داده می‌شود. کپشن‌های روی تصویر شاید مخاطره‌ای در قسمت اصلی تصویر ایجاد نمی‌کنند اما با وجود این به ما یاد آوری می‌شود که توسط یک داستانسرای قابل اعتماد به ما داستانی گفته می‌شود. شخصیت‌ها نیز شاید هیچ اشاره‌ای به وجود مخاطب نمی‌کنند اما معمولاً مستقیماً به دوربین نگاه می‌کنند. با استفاده از نوشته‌ی روی تصویر اندرسون برای چالش عقیدتی نشان دادن به جای تعریف کردن با نشان دادن و تعریف کردن خود را آماده ساخته است. النور و زیسو درباره‌ی استبان صحبت می‌کنند پس تصویر به نمایی از پرتره‌ی استبان روی دیوار کات می‌خورد.
ژان لوک گدار گوشه‌ی سوم را در مثلث بین خود، اندرسون و تارانتینو کامل می‌کند. تارانتینو نیز خود به شدت تحت تأثیر این کارگردان فرانسوی در ساختن سگ‌های انباری قرار گرفته است (حتی نام کمپانی تولیدی‌اش را **بند اپارت**، نام فیلمی از گدار نهاده است)

قطعاً **بند اپارت** (۱۹۶۴) تشابهات واضحی به **باتل راکت** دارد اما در فیلم اندرسون اندوه به صورت کلی بر فیلم غالب است اما صدمه‌ای گزاف باعث آزار شخصیت‌ها نمی‌شود. لحن کلی فیلم بیشتر به آثار ابتدایی وودی آلن که تا حدودی نامعقول بود نزدیک است. همه شخصیت‌ها قدرت کامل دارند اما از آن اطلاع ندارند. برخلاف استفاده گدار از میان نویس،شکستن تصور دراماتیک به وجود آمده، وادار کردن مخاطب به خواندن نوشته تا دیدن تصویر. یادآوری آشکار به تماشاگر از حضور کارگردان. اندرسون نسخه‌ی نامحسوس‌تری از این تکنیک را اقتباس کرده است.

کارگردانان صاحب سبک (اسکورسیزی و بونوئل)

مارتین اسکورسیزی آشکارا اندرسون را تحسین می کند. اسکورسیزی پس از دیدن باتل راکت به کارگردان نوپا گفتنه است او وارث سینمایی اش خواهد بود بود. کوین کانروی اسکات (کارگردان خلاق در تایبر جونز) از وس اندرسون نقل قول می کند که اندرسون در نظر داشته است که باتل راکت را درامی خشن همانند خیابان های پایین شهر اسکورسیزی بسازد، اگرچه خیابان های پایین شهر از آثار ابتدایی اسکورسیزی نبود اما مانند باتل راکت داستان گروهی از مجبرمان مشتاق را به تصویر می کشید و مانند آن فیلم برای گارگردانش توجه عمومی را در بر داشت.

اسکورسیزی که تا کنون چند فیلم درباره ی خواننده های مشهوری چون باب دیلن و جرج هریسون و فیلم کنسرتی از اجرای رولینگ استونز ساخته است، سلیقه ی موسیقی یکسانی با وس اندرسون دارد. اندرسون در فیلم باتل راکت برای نشان دادن فشاری که به دیگنان وارد می شود از موسیقی Men ۲۰۰۰ رولینگ استونز استفاده می کند. اسکورسیزی نیز در صحنه های آخر رفیق های خوب برای نشان دادن آخرین ساعات آشفته ی هنری هیل موسیقیی تقریبا مشابه با همان تمپو به کار می برد. می توان گفت این دو مرد به خوبی می دانند از موسیقی متن چگونه استفاده کنند که بیشترین تاثیر را در مخاطب در داشته باشد.

همچنین استفاده ی صحنه آهسته در سکانس ذکر شده نیز بازتاب تاثیری از اسکورسیزی را در ذهن ایجاد می کند. وقتی دیگنان به زندان می رود، صحنه آهسته ریتم را پایین آورده و به صحنه حسی والا و شکوهمند می دهد. و رابرت دنیرو به عنوان جانی بوی در خیابان های پایین شهر را به ما (و شاید حتی خودش) یاد آوری می کند. حتی حرکت رو به جلوی آهسته و نمای حرکتی دالی نیز درست همانند خیابان های پایین شهر در این فیلم طراحی شده است.

اندرسون هیچگاه از حرکت آهسته برای دراماتیزه کردن صحنه های خشن استفاده نکرده است. اما مانند اسکورسیزی با آرام کردن تنش صحنه تاکیدی بر قدرت احساسی موقعیت دارد. اگرچه استفاده ی اسکورسیزی از این تکنیک دقیقا به همین صورت نیست. برای مثال اسکورسیزی از نماهای ترکینگ رو به جلو استفاده می کند به این دلیل که او سبک خاصی برای نشان دادن مردانگی شخصیت هایش دارد. اسکورسیزی هیولاهای حقیقی خلق می کند، که توانایی کشتن را دارند. هیولاهای وس اندرسون این قابلیت خشونت را ندارند. خشونتشان حتی گاهی طنز آمیز می شود. (شخصیت جاپلینگ بازی ویلم دافو در هتل بزرگ بوداپست)

لوییس بونوئل

وقتی از اندرسون پرسیده می شود از چه کسانی تاثیر گرفته است معمولا از بونوئل نیز یاد می کند اما اشاره ی صریحی نمی کند. اما سورئالیسمی که در کارهای بونوئل استفاده می شود به وس اندرسون ربط داده نمی شود بلکه در دوره ی زمانی خاصی (۱۹۶۴-۱۹۷۷) تکنیک های فیلم برداری استفاده شده اش را با وس اندرسون مقایسه می کنند.

بونوئل در آن زمان در فیلم هایش نماهای واید برای معرفی شخصیت ها به کار می برده است. و گاهی استفاده از نماهایی از آبژه ها بدون کات زدن (مانند سکانس رستوران در بل ده ژور (۱۹۶۷)) در فیلم هایش دیده می شود. اندرسون خود به استفاده ی حرکتی بونوئل در فیلم جذابیت پنهان بورژوازی (۱۹۷۲) اشاره می کند. اما نمونه اش در فیلم شب بوگی (۱۹۹۷) به طور واضح تری این تاثیر را به ما نشان می دهد. ما یکی از شخصیت ها را برای چند ثانیه دنبال می کنیم و بعد به شخصیت بعدی انتقال داده می شویم و مدت کوتاهی آن را نیز دنبال می کنیم. طوری که انگار دوربین بی وقفه بدون سوژه ی خودش می گردد. این روش در تیزر تبلیغاتی سافتبنک و AmEx ساخته شده توسط وس اندرسون و برداشت بلند پایانی خانواده اشرافی تننباوم و راشمور وقتی دوربین دیرک را دنبال می کند دیده شده است.

در آخر باید گفت شاید وس اندرسون تاثیرات مهمی از کارگردان های مطرح تاریخ سینما گرفته باشد که البته این امری

طبیعی است اما چیزی که می توان با اطمینان گفت این است که اندرسون، با سبک خاص خود تاثیر زیادی در آینده ی سینما خواهد داشت.