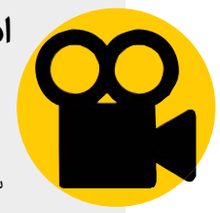
تخفیف ۶۰ درصدی سینما در کره جنوبی

شورای فیلم کره جنوبی برای بازگرداندن مردم به سالن‌های سینما، میلیون‌ها کوپن تخفیف ۶۰ درصدی برای خرید بلیت سینما در اختیار مخاطبان قرار داد. این کوپن‌ها شامل یارانه ۴/۸۹ دلاری برای خرید بلیت سینما از مجموعه سینماهای مهم و فعال در سراسر کره جنوبی است و با توجه به این‌که بهای بلیت سینما در این کشور هم‌اکنون ۸/۱۵ دلار است، مخاطبان با استفاده از این کوپن‌ها می‌توانند با تخفیف ۶۰ درصدی به تماشای فیلم بنشینند./ سینماپرس



ادامه «آواتار» در نیوزیلند

جیمز کامرون و جان لاندو، تهیه‌کننده و کارگردان فیلم سینمایی «آواتار» برای ادامه ساخت فیلم به کشور نیوزیلند بازگشتند. حدود ۵۴ نفر مسافر این هواپیما بوده‌اند که ۱۳ ساعت بدون وقفه مستقیما از لس‌آنجلس به سمت ولینگتون رفته‌اند. اما فیلمبرداری ممکن است بلافاصله از سرگرفته نشود، چراکه مسافران ورودی یک دوره ۱۴ روزه باید در قرنطینه بمانند./ سینماپرس

ماموریت نجات زمین

قسمت تازه «اسکوبی دو» دست به احیای این مجموعه پربیننده زده است

کیکاووس زیاری
جام جم

ماجراجویی‌های اسکوبی دو قرار نیست پایانی داشته باشد و او و دوستان نوجوانش، هنوز به دنبال حل ماجراهای پررمزورازی هستند که در دنیای پیرامونشان اتفاق می‌افتد. اما تفاوت اصلی نسخه تازه مجموعه اکشن و ماجراجویانه اسکوبی دو با نسخه‌ها و قسمت‌های قبلی در این است که این بار تماشاگران نه در سالن‌های تاریک سینما، که در منازل خود به تماشای این ماجراجویی‌های شیرین و سرگرم‌کننده می‌نشینند. قسمت تازه این مجموعه پرطرفدار که مستقل از قسمت‌ها و نسخه‌های قبلی است، با نام «اسکوب!» به دیدار تماشاگران و علاقه‌مندان آمد. به جای اکران عمومی در سینماها در اوایل ماه می، تهیه‌کنندگان فیلم در شرکت برادران وارنر ترجیح دادند آن را به صورت دیجیتالی و اینترنتی پخش کنند. به صورت طبیعی، شیوع ویروس کرونا تهیه‌کنندگان سینما را در موقعیت دشواری قرار داد. در این شرایط نامطلوب، یا نمایش عمومی فیلم‌ها تا مدت زمانی طولانی به تعویق می‌افتد یا ناگزیر و ناخواسته سراغ پخش اینترنتی و استریم (نمایش زنده) می‌روند. مدیران برادران وارنر در رابطه با انیمیشن تازه و جنجالی خود، ترجیح دادند راه دوم را انتخاب کنند.

البته این اولین فیلمی نیست که این گونه به نمایش عمومی می‌رسد. مدتی قبل مدیران کمپانی یونیورسال برای نمایش انیمیشن کامپیوتری خود «ترول‌ها»، همین شیوه را در پیش گرفتند. این کمدی اکشن خانوادگی هم مستقیما سر از بازار اینترنت درآورد و با استقبال بالای تماشاگران سینما روبه‌رو شد. طبیعی است در دورانی که فیلم جدیدی راهی پرده سینماها نمی‌شود، تماشاگران از محصولاتی که به صورت اینترنتی و استریم پخش می‌شوند استقبال خوبی می‌کنند. هر دو فیلم اسکوب! و ترول‌ها به جای حضور در بازار دی‌وی‌دی و کسب درآمد احتمالی بالا، راه دیگری را انتخاب کردند. البته پخش اینترنتی فیلم‌ها هم، برای تماشاگرانش هزینه مالی دربر دارد.

تحلیلگران اقتصادی سینما می‌گویند این هزینه که از سوی تماشاگران خانگی پرداخت می‌شود، نمی‌تواند جبران‌کننده هزینه‌های تولید محصولات سینمایی باشد. اما به هر حال، برای خودش رقمی است و شرکت‌های فیلمسازی در شرایط فعلی، گوشه چشمی به آن دارند.

سازندگان فیلم از «اسکوب!» به عنوان نسخه احیا شده این مجموعه فیلم اسم می‌برند. این نسخه قرار است صاحب دنباله‌هایی شود و طی سال‌های آینده قسمت‌های دوم تا ششم آن هم وارد مرحله تولید شود. شخصیت‌های کلاسیک انیمیشنی که توسط تیم دو نفره هانا ـ باربرا خلق شد، از دهه ۳۰ میلادی تا به حال، دستمایه تولید تعداد زیادی فیلم سینمایی و مجموعه تلویزیونی زنده و انیمیشنی بوده‌اند. کاملا مشخص است که مدیران برادران وارنر قصد ندارند از این محصول موفق و پرطرفدار خود دست بردارند و آن را به عنوان یک تاریخ دوست‌داشتنی که تاریخ مصرفش گذشته است، به قفسه بایگانی بسپارند.

داستان اسکوب! شباهت زیادی به داستان‌های قسمت‌های قبلی اسکوبی دو دارد. بعد از آن که فرد به‌صورت اتفاقی اسکوبی دو را پیدا کرده و با او دوست می‌شود، موفق می‌شوند همراه سه دوست ماجراجویشان پرده از راز یک عمارت متروکه جن زده بردارند. این موضوع باعث می‌شود آنها به صورت یک گروه درآمده و سراغ حل ماجراهای پررمزوراز محیط پیرامون خود بپردازند. این گروه خیلی زود مجبور به رویارویی با بزرگ‌ترین و پرچالش‌ترین راز دوران خود می‌شوند. یک سگ ماشینی که حالتی شبح‌گونه دارد، زندگی روی کره زمین را به مخاطره افکنده است. اسکوبی دو و دوستانش باید هویت واقعی این سگ ماشینی را کشف کنند. به‌زودی مشخص می‌شود بلوفالکون شرورترین انسان روی کره زمین، با کمک این سگ ماشینی به‌دنبال پیدا کردن رمزی قدیمی و کهن است تا با کمک آن، بر زمین و انسان‌ها تسلط پیدا کند. اما اسکوبی و دوستانش قصد ندارند اجازه این کار را به شخصیت شرور داستان بدهند.

بحث تولید نسخه انیمیشنی احیا شده اسکوبی دو، از اواسط تابستان ۲۰۱۴ در کمپانی برادران وارنر مطرح شد. مدیران شرکت به این نتیجه رسیدند که ماجراجویی‌های اسکوبی دو، باید در شکل و شمایل کارتونی ادامه پیدا کند و تولید نسخه‌ای زنده از آن کار درستی نیست. برای انیمیشن احیا شده جدید، راندل گرین به عنوان کارگردان انتخاب شد.

ترس از کارهای بزرگ

اسکوب! در کنار پنج شخصیت اصلی مجموعه انیمیشنی اسکوبی دو، از یکی از چهره‌های مطرح این مجموعه (که کمتر مورد استفاده قرار گرفته) بهره برده است. بلو فالکون که با نام برایان هم شناخته می‌شود، یکی از ابرقهرمانانی است که تیم دو نفره هانا- باربرا در بعضی از اپیزودهای کارتون تلویزیونی اسکوبی دو، از او استفاده کرده بودند. این شخصیت در نسخه زنده سینمایی اسکوبی دو حضوری نداشت. اما در اسکوب! به صورت یکی از چهره‌های محوری درآمده است. با اضافه شدن برایان به ماجراهای فیلم، وجه علمی - تخیلی آن تا حد زیادی افزایش یافته است. برایان شباهت بسیار زیادی به ابرقهرمانان داستان‌های دو شرکت مارول و دی سی کامیکز دارد. با این حال، او هیچ وقت به صورت یک شخصیت مستقل در هیچ فیلم سینمایی ظاهر نشد. او با قدرت‌های فراطبیعی خود، به کمک اسکوبی دو و دوستانش می‌آید. در اسکوب هم، همین وظیفه به عهده او گذاشته شده است. او صاحب یک سگ باهوش و مهربان است، که در انجام ماموریت‌ها به کمک صاحبش می‌آید. حضور این دو شخصیت در داستان اسکوب، کاملا منطقی و قابل قبول است. از آنجا که شخصیت منفی داستان، قصد بهره برداری و سوءاستفاده از قدرت‌های فراطبیعی را دارد، همراهی شخصیت ابرقهرمانی چون برایان با شخصیت‌های اصلی ماجرا بسیار منطقی به نظر می‌رسد.

البته در داستان فیلم، به ترس او از انجام کارهای بزرگ هم اشاره می‌شود. برایان که احساس می‌کند نمی‌تواند مثل پدر ابرقهرمانش ریدلی کراون باشد، با حمایت اسکوبی دو و دوستانش اعتماد به نفس لازم را به دست می‌آورد. بر همین اساس است که برخی منتقدان پیش‌بینی می‌کنند بزودی اسپین آفی بر اسکوب! تولید شده و این ابرقهرمان در آن، به عنوان شخصیت مرکزی داستان معرفی شود.

امیدها به انیمیشن ایرانی

صنعت سینمای ایران از دیرباز نگاه خوشی به نوع و گونه انیمیشن نداشته است. نگاهی به مجموعه فیلم‌هایی که در تمام دهه‌های گذشته ساخته شده، کاملا بیانگر این واقعیت تلخ است که فیلم‌های کارتونی جایگاهی در سبد تولیدات بومی نداشته است. نه تنها بضاعت سینمای قبل از انقلاب در این رابطه بسیار محدود بوده، که هنرمندان بعد از انقلاب هم توجه چندانی به این گونه محبوب بین‌المللی از خودشان نشان نداده‌اند. تا قبل از انقلاب، تولیدات انیمیشن محدود به چند کار کوتاهی بود که در کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان ایران تهیه شد. این انیمیشن‌ها که بیشتر استاپ موشن بودند، داستان‌هایشان را از افسانه‌ها و اساطیر ایرانی می‌گرفتند. در یک کلام، این محصولات برای نمایش عمومی و فروش در جدول گیشه نمایش تولید نمی‌شدند. بعد از انقلاب هم حال و روزی بهتر از دوران قبل از خود نداشت. اما آیا تقصیر را باید به گردن هنرمندان ایرانی انداخت؟ واقعیت‌های تاریخی چنین نمی‌گویند. در یک نگاه کلی‌تر، می‌توان دید که گونه انیمیشن نه فقط در ایران که در اکثر کشورهای دنیا (حتی آنهایی که صنعت سینمایی بسیار قوی داشته‌اند) برای سال‌ها و دهه‌ها مهجور مانده است. در کارنامه سینمایی کشورهای پیشرفته هم، به ندرت می‌توان تعداد زیادی فیلم انیمیشن پیدا کرد. تا آن زمان که انیمیشن سنتی (که با هنر دست انیماتورها خلق می‌شد) باب بود، تنها شرکت والت دیزنی بود که محصولات کارتونی عرضه می‌کرد. در این زمین بی‌رقیب، تنها انیمیشن‌های این کمپانی بود که مردم عادی را به خود جذب می‌کرد. تلاش‌های پراکنده شرکت‌های رقیب در این دهه‌ها، حاصلی جز شکست و ناکارآمدی به همراه نداشت.

از دو دهه قبل و با ورود انیمیشن کامپیوتری (که اتفاقا شرکت والت دیزنی مبدع آن بود)، تولید فیلم‌های انیمیشن در خود آمریکا رونق ویژه‌ای گرفت و بقیه شرکت‌های فیلمسازی توانستند خودی در این زمینه نشان دهند و حتی به صورت رقیبی جدی برای والت دیزنی درآیند. با کنار رفتن انیمیشن سنتی و قدرت گرفتن انیمیشن کامپیوتری، تولید محصولات کارتونی در بقیه نقاط دنیا هم رونق گرفت. در این بین، صنعت سینمای فرانسه بیشترین موفقیت را داشت. البته ژاپنی‌ها (به ویژه هایائو میازاکی) طی دهه‌های گذشته نوع خاص و جذابی از انیمیشن سنتی را ارائه داده‌اند، که در خود ژاپن تماشاگران و طرفداران بی‌شماری داشته است. سینمای اروپای شرقی هم در تمام این سال‌ها صاحب یک صنعت انیمیشن‌سازی قوی بوده است، اما این فیلم‌ها بیشتر جنبه هنری داشته و برای گیشه نمایش ساخته نشده‌اند. سینمای ایران در چند سال اخیر با تولید انیمیشن‌هایی چون شاهزاده روم، رستم و سهراب، فیلشاه و خورشید مصر تلاش کرده وارد وادی ساخت این گونه فیلم‌ها شود. استفاده از نام چهره‌های مطرح سینمایی به عنوان صداپیشه در این محصولات، تلاشی برای جذب مخاطب بیشتر بوده است. با این تلاش‌ها، صنعت انیمیشن‌سازی ایران می‌رود که جایگاه خوب خود در بین دیگر تولیدات انیمیشنی هستند که کسب کند. «بنیامین» و «آخرین داستان» تازه‌ترین تولیدات انیمیشن‌سازی ایران در شش ماه اخیر اکران عمومی شدند. البته سرنوشت آخرین داستان یک جورهایی به داستان کرونا گره خورد و نتوانست آن طور که باید و شاید در معرض دید تماشاگران قرار گیرد.

بدبیاری یا خوش‌شانسی؟

کسی اطلاعی از آینده ندارد و نمی‌داند که قرار است چه اتفاقاتی بیفتد؟ برای مثال تهیه‌کنندگان اسکوب! اگر می‌دانستند بلایی به نام کرونا در راه است، حتما فیلمشان را در همان تاریخ اولیه یعنی سپتامبر ۲۰۱۸ اکران می‌کردند! اما مدیران برادران وارنر که می‌خواستند تغییراتی جزئی در انیمیشن خود بدهند، تاریخ نمایش عمومی را به اواسط می ۲۰۲۰ منتقل کردند. تحلیلگران اقتصادی سینما می‌پرسند تهیه‌کنندگان اسکوب! از روی اجبار تن به این موضوع دادند که فیلمشان مستقیما وارد بازار اینترنت و ویدئو شود، یا با رضایت خاطر این کار را کردند؟ به نوشته منتقد نشریه ورایتی، اتخاذ این تصمیم ریسکی بزرگ برای سازندگانش بود. به واسطه این ریسک، برادران وارنر متحمل ضرر و زیان زیادی شدند؟ تهیه‌کنندگان فیلم این‌طور فکر نمی‌کنند. بحث بر سر تولید قسمت‌های بعدی این انیمیشن کامپیوتری، می‌تواند نشانه‌ای از این باشد که خبری از ضرر و زیان نبوده است. آمارها هم چیز دیگری نشان می‌دهد. بر اساس نوشته نشریات سینمایی، اسکوب! در هفته اول پخش خود یکی از پنج فیلم موفق در چهار مرکز اجاره و نمایش فیلم‌های جدید سینمایی بوده است. تحلیلگران اقتصادی سینما هم گفته‌اند این فیلم، وضعیت فروش بهتری در مقایسه با انیمیشن ترول‌ها در بازار itunes و دیگر بازارهای اینترنتی داشته است. به گفته اهل فن، اسکوب! در اولین هفته پخش اینترنتی بیش از ۴۰ میلیون دلار فروش کرده است.

برای انتخاب صدای شخصیت فرد جونز، مذاکراتی با افراد معروفی چون دواین جانسون، کریس پاین و رایان رینولدز شد. به دلایلی که مشخص نیست، هیچ‌یک از آنها در پایان گفت‌وگوها با تهیه‌کنندگان فیلم به تفاهم و توافق نرسیدند. زک افران که قبل از این با انیمیشن «لورکس» به عنوان صداپیشه همکاری داشت، دومین تجربه صداپیشگی خود را بسیار باارزش توصیف کرده و می‌گوید در آینده با تعداد بیشتری انیمیشن همکاری خواهد کرد. اسکوب! دومین اثر هانا ـ باربرا بعد از «اسمورف‌ها» (۲۰۱۷) است، که به صورت زنده ساخته شده بود و به صورت انیمیشنی بازسازی شد. سازندگان فیلم برای کار صداپیشگی آن، از جمع چهار نفره فردی پرینتز جونیور، سارا میشل گلر، لیندا کاردلینی و متیو لیلارد دعوت به همکاری نکردند. این بازیگران در دو قسمت زنده سینمایی اسکوبی دو که حدود دو دهه قبل تولید شد، نقش چهار شخصیت اصلی انسانی داستان را به عهده داشتند. هر چهار بازیگر به صورت جداگانه به انتقاد از مدیران شرکت برادران وارنر پرداختند و گفتند از نظر حرفه‌ای، به آنها اهانت شده است. تعدادی از منتقدان هم بر این عقیده‌اند که بهتر بود صداپیشگی چهار شخصیت محوری انسانی انیمیشن اسکوب!، به بازیگرانی داده شود که در نسخه زنده آن ایفای نقش کرده بودند. قسمت اول نسخه زنده در سال ۲۰۰۲ تهیه و با اقبال عمومی روبه‌رو شد. گرچه منتقدان اعلام کردند ساخت نسخه‌ای زنده از ماجراهای اسکوبی دو تصمیم درستی نبوده است، اما تماشاگران در سراسر جهان رقمی حدود ۲۷۶ میلیون دلار برای دیدن آن پرداخت کردند. شرکت برادران وارنر بلافاصله بعد از این موفقیت دست به کار تولید دومین قسمت فیلم شد. هزینه ۸۰ میلیون دلاری تولید قسمت دوم در سال ۲۰۰۴ برابر با رقم هزینه تولید قسمت اول بود. اما فروش ۱۸۰ میلیون دلاری جهانی آن، رضایت خاطر تهیه‌کنندگانش را فراهم نکرد. به همین دلیل، تولید قسمت سوم که از قبل اعلام شده بود، در هاله‌ای از ابهام قرار گرفت. نسخه زنده نگاهی وفادارانه به مجموعه انیمیشنی تلویزیونی هانا ـ باربرا داشت. این مجموعه در سال ۱۹۶۹ تولید و بلافاصله تبدیل به یکی از موفق‌ترین کارهای تلویزیونی دوران خود شد.