

سرگرم کننده و نه پیشرو

ستون فقرات داستان «المنتال» واقعی است. پیتر سون، کارگردان انیمیشن، با والدینش از کره به ایالات متحده مهاجرت کرد و در آن زمان که در محله برانکس نیویورک ساکن شدند، حتی یک کلمه هم نمی توانست انگلیسی صحبت کند. خانواده سون هم خواربارفروشی ای به نام «میوه‌ها و سبزیجات سون» باز کردند که بی شباهت به فروشگاه خانواده امیر در این انیمیشن نیست. در واقع سون سفری را که خودش برای موفقیت طی کرده در قالب انیمیشن بازگو کرده است. جز اینها، داستان فیلم از فیلم‌های عاشقانه «حدس بزن چه کسی برای شام می‌آید؟»، «ماه‌زده» و «املی» الهام گرفته است. این ششمین فیلم پیکسار است که قهرمانی مؤنث در مرکز آن حضور دارد و داستان را

پیش می‌برد.

از نظر تکنولوژی ساخت هم «المنتال» کیفیت بالایی دارد. پیکسار برای ساخت این انیمیشن مجبور شد رایانه‌های بیشتری بخرد و از نظر فنی ارتقا پیدا کند. برای ساخت المنتال بیش از ۱۵۱ هزار هسته پردازشگر (Core) در ۳ اتاق بزرگ در محوطه پیکسار مورد استفاده قرار گرفتند. برای اینکه دقیق‌تر متوجه مقیاس عظیم پروژه شوید باید بدانید که «داستان اسباب‌بازی» محصول ۱۹۹۵ با ۲۹۴ هسته، «کمیانی هیولاها» محصول ۲۰۰۱ با ۶۷۲ هسته و «یافتن نیمو» محصول ۲۰۰۳ با ۹۲۳ هسته تولید شدند.

با وجود داستان سرگرم‌کننده و کیفیت ساخت بالا، اما در ارزیابی نهایی «المنتال» انیمیشنی پیشرو نیست. از قواعد و فرمول‌ها تبعیت کرده و در اجرای کلیشه‌ها موفق است.

مضامینی مثل علاقه ۲ عنصر متضاد به هم یا ایستادن در برابر خواست خانواده در عین احترام گذاشتن به آنها و رفتن به دنبال خواست‌های فردی جدید نیست. اینجا بیش از مضامین و مفاهیم، داستان و گرافیک تصویر و بازرگی خود شخصیت‌هاست که تماشاگر را به تماشا ترغیب می‌کند.

کهن‌الگوی سفر قهرمان به داستان‌ها بُعدی جهانی و همگانی می‌دهد. همه آدم‌ها این سفر را به شکل‌های مختلف در زندگی از سر می‌گذرانند، با موانع و مخالفت‌ها مواجه می‌شوند و دست‌هایی برای یاری به کمک‌شان می‌آید. اما در نهایت این انتخاب آنهاست که باعث می‌شود قدرت لازم برای به پایان بردن سفر را پیدا کنند.



آب و آتش نسبتی دارند جاویدان

انیمیشن «المنتال» داستان شناخت خود در عین احترام گذاشتن به ریشه‌هاست

انیمیشن «المنتال» یا «اصلی» داستان ساده‌ای دارد، اما مثل همه انیمیشن‌های پیکسار این شخصیت‌ها هستند که با قدرتی که از خواست‌ها و تمناهایشان می‌گیرند بر موانع و مخالفت‌ها غلبه می‌کنند و لذت غلبه اراده بر جهان را به تماشاگر می‌چشانند. با اینکه مدتی از اکران این انیمیشن می‌گذرد، اما اثرگذاری و سرگرمی‌کنندگی آن ما را قانع کرد که «انیمیشن ماه» این شماره را به آن اختصاص دهیم.

انیمیشن با کهن‌الگوی سفر قهرمان

همچون اغلب انیمیشن‌های موفق و پرطرفدار، «المنتال» هم با استفاده از الگوی سفر قهرمان داستانش را می‌گوید. قهرمان که خودش هم از توانایی‌ها و قدرت‌هایش بی‌خبر است، به انجام مأموریتی که ناممکن به نظر می‌رسد فراخوانده می‌شود. ابتدا این دعوت را نمی‌پذیرد ولی بعد به انجام مأموریت قانع می‌شود. در مسیر یا مرحله‌ای که از سر می‌گذرانند، به شناخت بهتری از خودش و خواست‌ها و امیالش می‌رسد و آزمون را با موفقیت به پایان می‌رساند. این الگو در «المنتال» هم اجرا شده است. اما از بین امیر و وید کدام‌یک سفر را تجربه می‌کند؟ مشخصاً امیر. امیر است که با مخالفت خانواده‌اش برای آشنایی با عنصری متضاد مواجه است، امیر است که باید میراثی را به دوش بکشد که علاقه‌ای به آن ندارد؛ امیر است که به دلیل علاقه‌اش به برنی نمی‌خواهد با رفتن و امتحان کردن چیزهایی که قلبا دوست دارد، زندگی دیگری را تجربه کند. وید در واقع یاری‌گر است؛ کسی که به کمک قهرمان می‌آید تا به او جرأت و جسارت لازم برای برآمدن از پس مشکلات و سختی‌ها را بدهد.

داستان از چه قرار است؟

داستان در جهانی می‌گذرد که عناصر طبیعت شامل آب، آتش، باد و خاک در محدوده‌های مختص به خود زندگی می‌کنند. اما عنصر آتش به نام‌های برنی و سیندر لومن در جوانی برخلاف خواست پدر برنی از شهر خودشان به شهر المنت مهاجرت کرده‌اند و فروشگاهی با عنوان فایر پلیس راه انداخته‌اند. برنی و سیندنی دختری به نام امیر دارند که برنی دوست دارد بعد از بازنشستگی‌اش اداره آن را بر عهده امیر بگذارد. نشأت آب در زبرزمین فروشگاه باعث می‌شود بازرسی به نام وید ریپل که یک عنصر آب است، پایش به فروشگاه باز شود. او باید لوله‌کشی معيوب فروشگاه را به عنصر هوا (باد) گزارش کند که باعث تعطیلی آن خواهد شد. امیر دنبال وید می‌رود تا شاید بتواند او را منصرف کند. آشنایی وید و امیر با دلبستگی توأم می‌شود و آنها برای اینکه بتوانند در کنار یکدیگر باشند هم با مخالفت برنی مواجه هستند و هم حضورشان در کنار هم ممکن است باعث به خطر افتادن جان‌شان شود.