

«شمشیر و اندوه» انیمیشنی برای مخاطب خارجی

طاهره تهرانی



عمده داستان این فیلم در مداین و بخارا می‌گذرد، ۲ شهر در حوالی سال‌های ۵۰ و ۶۰ هجری قمری. محور داستان پسرکی است به نام کارن، فرزند پرویز که از موالیان مداین هستند و از یاران مبارز امام حسن (ع). به جز این رشته باریک ارتباط قسوی دیگری با اهل بیت در روند روایت نمی‌بینیم. خانواده کارن توسط عمال معاویه قتل عام می‌شوند و خودش توسط عمویش نجات پیدا می‌کند و به بخارا می‌رود و مردی نیکوکار به نام بهامین او را بزرگ می‌کند... این شروع داستان است، اما آنچه در تصویر می‌بینیم ارتباطی به واقعیت‌های تاریخی ندارد، نه مداین، مداین قرن اول هجری است و نه بخارا، بخارا. خانه خانوادگی کارن در مداین (که در نزدیکی بغداد امروزی بوده است) قاعدتا باید شبیه بناهای دوره ساسانی باشد اما شبیه خانه‌های ایرانی دوره صفویه و قاجار اصفهان

و شیراز است، با اُرسی‌ها و شیشه‌های رنگی و سروهای گچبری روی دیوارهای آجرکاری شده است. طراحی فضای بخارا و خانه بهامین از این هم عجیب‌تر است، شهری که هیچ‌گاه پرآب نبوده و در طول تاریخ تأمین آبش با مشکلات فراوان همراه بوده است، به گونه‌ای طراحی شده که پر از آب و آبشار و رود و کوه و غارهای آبرفتی و جنگل‌های سبز و خرم است!

طراحی فضاهای شهری، بناها، خانه‌ها و بازارها ارتباطی با تاریخ و جغرافیا و شیوه زیست مردم در آن ناحیه ندارد و به نظر می‌رسد فیلم علیرغم هزینه‌های بسیار، در این موارد از مشورت مشاوران آگاه و پژوهش تاریخی بهره نبرده و اطلاعات لازم برای طراحی انیمیشن را نیز به کار نبسته است. همین نقص در مواردی مثل شیوه سواری و پوشش و تعاملات اجتماعی نیز مشاهده می‌شود؛ چیزی که در سراسر اقلیم

فرهنگی ایران (که شامل جمهوری‌های استقلال یافته شوروی در شمال و شمال شرق خراسان و عراق امروز) رایج بوده و در ایران کنونی نیز بین ایلات و عشایر و کوچ‌نشینان همچنان مرسوم است. در بخش طراحی شخصیت به جز خود کارن (که به نظر می‌رسد طراحی نیم‌نگاهی به چهره شهاب حسینی داشته و لاجرم صورتی شرقی دارد) باقی شخصیت‌ها به خصوص مادر و همسر او چندان شبیه ایرانیان نیستند و صورت و اندامی اروپایی دارند؛ که شائبه استفاده از پیش‌فرض‌های نرم افزارهای استفاده شده در تولید انیمیشن را تقویت می‌کند. حتی آندیا (دختر بهامین و همسر کارن) که قاعدتا باید از نظر ظاهر و لباس شبیه خراسانیان قرن اول هجری باشد، طوری طراحی شده که گویی دختری از استانبول یا گرجستان قرن سیزده هجری است! همین‌طور است در طراحی و گفتار دیگر شخصیت‌های خوب و بد داستان مانند معاویه، اشعث، یزید، جاوید و دیگران نیز با این مساله مواجه هستیم.

داستان فیلم در بخش روایت هم دچار ایراداتی است، کارن شخصیتی است مبارز که از کودکی با آرمان حقی طلبی و آزادی خواهی و البته خونخواهی پدر و مادر و خواهرش و باقی کشته‌شدگان توسط مأموران معاویه، بزرگ شده است و آندیا که از کودکی همراه او بوده به خوبی این را می‌داند، زندگی او به صورت پنهانی و آشکارا همیشه همراه مبارزه و تمرین و طراحی استراتژی برای ضرب زدن به نیروهای معاویه بوده است، اما در داستان می‌بینیم که علیرغم هشدارها و نشانه‌های لو رفتن نقشه‌ای که مدت‌ها برایش وقت گذاشته و طراحی کرده‌اند، با خوش خیالی و ساده اندیشی جان مبارزان و خودش را به خطر می‌اندازد. شخصیت آندیا نیز گویی به کلی با فضا و موقعیت بیگانه است و نشانه‌ای از زن یک مبارز در او دیده نمی‌شود؛ نه در رفتار و نه در گفتار. از طرف دیگر فداکاری عمومی کارن برای نجات او، ارتباط و پیوستن او به کاروان امام حسین علیه السلام از کربلا، نمایش پرچم‌های یالتارات الحسین (که مربوط به بعد از واقعه عاشورا است) و... ارجاعات کوتاه و ناپیوسته‌های هستند که در مجموع به نظر می‌آید برای ارتباط دادن خط داستان با واقعه عظیم کربلا در تصاویر گنجانده شده باشد.

به گفته عماد رحمانی (کارگردان) «شمشیر و اندوه» یک داستان برای مخاطب بزرگسال است و در خلال قصه آن، سعی شده مفاهیم متفاوت و جدیدی هم برای رده سنی جوان و نوجوان به نمایش در بیاید. اما فیلم در این زمینه دچار نوعی بلاتکلیفی است. مخاطب بزرگسال و آگاه متوجه اشتباهات و تناقضات می‌شود و مخاطب نوجوان ممکن است صرفاً صحنه‌های درگیری برایش جالب باشد. با توجه به موارد گفته شده و هم‌نواپی آوای نام انگلیسی فیلم (SWORD & SORROW) به نظر می‌آید این اثر بیشتر مخاطب بیرون از ایران را در نظر داشته است.



به جز خود کارن که صورتی شرقی دارد باقی شخصیت‌ها به خصوص مادر و همسر او چندان شبیه ایرانیان نیستند و صورت و اندامی اروپایی دارند؛ که شائبه استفاده از پیش‌فرض‌های نرم افزارهای استفاده شده در تولید انیمیشن را تقویت می‌کند