

طنز حیوانات در انیمیشن

آلبرت بریل
ترجمهٔ عسکر بهرامی



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی

مجمع علمای ایران

گذاشته‌اند. در یکی از نمایش‌های دنیای والت دیزنی در ارلانسدوی فلوریدا، برای بازدیدکنندگان، فیلم‌های کوتاهی از سرآغاز روزگار فعالیت دیزنی نشان داده می‌شود. یکی از این فیلم‌ها کشتی بخار ویلی است (محصول ۱۹۲۸، یعنی همان سالی که فیلم کشتی بخار بیل جونپور باستر کیتون ساخته شد)، که به لحاظ همگامی صدا و تصویر، نقطهٔ عطفی در تاریخ انیمیشن به‌شمار می‌رود.

کشتی بخار ویلی سومین شاهکار دیزنی با قهرمانی شخصیت مشهور او یعنی میکی ماوس است. ویلی این فیلم از شخصیت خوب ولی سوذی و تقنوی میکی که در دهه ۱۹۳۰ معرفی شده بود، شیطنت بیشتری از خود نشان می‌دهد.

موش درشتی را تصور کنید که موسیقی او را به هیجان آورده است. موش با دندان‌های پایینی یک گاو کلنچار می‌رود و از آنها مانند زیلوفن^۱ استفاده می‌کند. به کلیدها که دست می‌زند، دندان‌ها در سطح پرده بالا می‌آیند و همراه با این کار آهنگی نواخته می‌شود. موش به سوی پستان گاو سرازیر می‌شود. حالا پستان‌ها را به جای کلیدهای دیگری می‌فشارد. بعد با پیچاندن دم یک بزغاله وانمود می‌کند که دارد ساز را کوک می‌کند. آن طرف‌تر یک گربه بی‌رمق و چند خوک و یک اردک دیده می‌شوند.

ما اکنون در دنیای نمایش طنز هستیم. جایی که هنر حاصل رنج و تحقیر است ولی در این عالم شخصیت‌ها حیواناتی هستند که نقاشی شده‌اند و بعد برایشان صدا

اتین دکرو کم‌دین فقید فرانسوی یک بار به من گفت که به نظر او والت دیزنی بزرگ‌ترین کم‌دین قرن بیستم است. دکرو کم‌دی را در حرکات بدنی می‌دانتست. ولی او اعتقاد داشت که باید میان کم‌دی و رقص تفاوت قائل شد. رقص به هوا جستن و به تعبیری مبارزه با جاذبه زمین است، کاری که آدم را به یاد افسانه‌پردازی‌های قدیمی می‌اندازد که در آنها انسان می‌کوشید آرزوی پرواز را تحقق بخشد. اما کم‌دی همواره بر سطح زمین است و کم‌دین هر چند ممکن است بر روی زمین بلغزد و بغلتد و دست و پایش را بالا و پایین ببرد ولی همواره تماسش را با زمین حفظ می‌کند.

کم‌دی دیزنی ناشی از این بود که او حیوانات و گیاهان را از کیفیات واقعی‌شان تهی می‌ساخت. برای مثال در فیلم‌های او هنگامی که درخت یا گلی بخواهد با دقت بیشتری به حرف‌های دیگران گوش دهد مثل آدم‌ها کله‌اش را خم می‌کند. دیزنی حرکات اساسی ویژه انسان را برای حیوانات و دیگر اشیاء به کار برد. این موضوع خواه کم‌دی به حساب بیاید یا کاریکاتور، در بسیاری از شخصیت‌های حیوانی او که ویژگی انسانی یافته‌اند، دیده می‌شود: میکی و مینی ماوس؛ پلوتو؛ گوفی؛ هوراس؛ کلارابل؛ ویلی؛ نهنگ آوازه‌خوان؛ دانلد؛ دونا و دیزی داک؛ برادرزاده‌های داک (که بعدها لودویگ فن دریک او را عمو دانلد نامید) و بسیاری از شخصیت‌های دیگر.

همین ویژگی در مفهوم واژه انیمیشن - که جان بخشیدن معنا می‌دهد - نیز نهفته است.

نخستین انیماتورها

دیزنی طنز موجود در فیلم‌های مک سنت را در انیمیشن‌هایش به کار برد. او بنیانگذار انیمیشن نبود، ولی خالق اصلی و رواج‌دهنده آن به شمار می‌رود. پیدایش انیمیشن طنز به دوران پیش از دهه ۱۹۲۰ بازمی‌گردد.

در فرانسه ژرژ ملی‌یس و امیل کول و در امریکا جیمز استوارت بلکتون آغازگران این راه بودند. ولی در واقع آغاز فیلم انیمیشن را باید از دهه سی سده بیستم دانست.

ملی‌یس پویاترین خیال‌پرداز سینما، هنر انیمیشن را با تصاویر زنده در هم آمیخت و در استودیویش از آنها فیلمبرداری کرد. وی نقاشی بود که به واسطه تمرین و به خاطر استعداد ذاتی - و نیز به این دلیل که شعبده‌بازی حرفه‌ای بود - توانست در این زمینه‌ها تبحر یابد و هر آنچه لازمه خیال‌پردازی‌هایش بود فراهم آورد.

ماه در فیلم سفر به ماه (۱۹۰۲) به صورت یک جسم گرد زیبا با چشم‌های درخشان تصویر شده است که دهانی جنبه دارد. هنگامی که موشک فضاییان با شدت به چشم راست ماه برخورد می‌کند، دهان او که به شکل یک W است وارونه می‌شود و حالت درد و رنج را نشان می‌دهد.

هم‌وطن ملی‌یس، امیل کول (که برای شرکت پاته کار می‌کرد) و بلکتون (یکی از بنیان‌گذاران شرکت ویتاگراف در نیویورک) مستقل از هم و تقریباً هم‌زمان، نوعی انیمیشن ناب را در سینما مطرح کردند که شامل شکل‌هایی با خطوط ساده و یا کاریکاتورهای متحرک بودند.

یکی از فیلم‌های طنز خیلی کوتاه کول به نام *فانتاس ماگوریا* (۱۹۰۸) با نمایی از یک دست آغاز می‌شود که با گچ تصویری را نقاشی می‌کند. سپس شکل‌های توی قاب شروع به حرکت می‌کنند. در واقع این قطعه، نوعی فیلم در فیلم است. این کار که به تعبیری نمایش ویژگی‌های سینما به وسیله خودش است، بعدها نیز در برخی فیلم‌های دهه ۱۹۲۰ باستر کیتون انجام شد.

در فیلم *دندان مصنوعی* (۱۹۰۹) یک دست دندان مصنوعی، با سماجت تمام می‌خواهد وارد دهان یک زن بیهوش شود. زن سرانجام از شر دندان‌ها خلاص می‌شود. ولی دندان‌ها دست‌بردار نیستند و به هر که آنها را بردارد، سخت می‌چسبند و با خشم دندان‌قروچه می‌کنند. دست آخر دندان‌ها را روی میز می‌بینیم که چند پاسبان تا دندان مسلح از آنها مراقبت می‌کنند.

فیلم *Automatic Mouing Company* (۱۹۱۰) اثری است که شهامت فیلمساز را در عرضه انیمیشن نشان می‌دهد. فیلم اسباب‌کشی به یک آپارتمان است



پیکسی لیشن^۳ و فیلمبرداری تک کادر، اشیاء را به حرکت درآورد - کاری که چند سال بعد در فیلم *The Automatic* ... انجام شد (و چه بسا که کول در ساختن این فیلم، از کارهای بلکتون الهام گرفته باشد). در فیلم بلکتون در میان دیگر کارهای شگفت‌انگیز، یک نمای دیدنی هست که طی آن چاقویی بدون اینکه دستی آن را گرفته باشد گوشت و نان را می‌برد.

البته این را هم باید در نظر داشت که تکنیک پیکسی لیشن که کول با آن موومان آمریکایی (منظور بخش یاد شده از فیلم *The Automatic* است) را ساخت یک پله از نمونه آمریکایی بالاتر است. کول به اشیا ویژگی انسانی داد، کاری که دیرزمانی ویژگی اصلی نمایش طنز در عرصه تئاتر بوده است.

پس از ملی‌یس و کول و بلکتون، فیلم انیمیشن طنزآمیز به گونه‌ای حیرت‌آور گسترش یافت. و نیز ورمک کی، که او نیز چون کول و بلکتون از مطبوعات به انیمیشن روی آورده است، با ساختن فیلم *نمو کوچولو* (۱۹۱۱) که طنزی درباره‌ی خواب و خیالات یک کردک است، ساختن فیلم‌های کارتونی سبک پرداخته را آغاز کرد.

که طی آن اشیایی مانند صندلی، میز، فرش، پرده، قفسه، ظرف‌های چینی و ... خودشان جابه‌جا می‌شوند و آن قدر این طرف و آن طرف می‌روند تا آنکه هر کدام در جای خود قرار می‌گیرد. در یک نمای فیلم، چند جعبه‌ی خالی شده، از پلکان پایین می‌روند و مؤدبانه راه را برای ورود دیگر اشیاء‌ای که هم‌چنان می‌آیند باز می‌کنند.

نخستین فیلم انیمیشن بلکتون به نام *حالت‌های خشنده‌دار* در چهره‌های خشنده‌دار در سال ۱۹۰۶ به نمایش درآمد. یک‌سال پیش از آن، نخستین فیلم امیل کول به نام *مسابقه کدو تنبل ساخته شد* که شامل تصاویری کاریکاتوری بود. این تصاویر روی تخته سیاه نقاشی شده بودند و تغییر حالت می‌دادند و حرکت می‌کردند.

فیلم *خودنویس جادو* (۱۹۰۹) مجموعه تصاویری بود که با قلم و مرکب نقاشی شده بودند. در این فیلم، بلکتون تعدادی کاریکاتور از شخصیت‌های تاریخی مشهور را در پی‌یکدیگر می‌آورد که هر کدام با تغییر شکل تبدیل به دیگری می‌شد.

در *هتل ارواح* (۱۹۰۷) وی به کمک تکنیک

فیلیپ یکی از شخصیت‌های مک‌کی، دلقکی سیگار به لب است که پایین تنه‌ای کوچک و پاهای کوتاه دارد. این ویژگی‌ها را بعدها مکس فلیچر برای ترسیم پاپ‌آی، بلوتو و ویمپی به کار برد، که به نظر می‌رسد تقلیدی از شخصیت‌های شلوار پف‌کرده نمایش‌های کمدی باشد.

مک‌کی ساختن فیلم‌های انیمیشن کوتاهی را پس‌گرفت که در آنها حشرات ستاره فیلم بودند. فیلم‌هایی مانند نیش پشه (۱۹۱۲) و باگ وودویل (۱۹۱۶). جز اینها باید از موجود ما قبل تاریخ یعنی *گرتی دایناسور* (احتمالاً محصول ۱۹۱۴) یاد کرد که هم‌چنان در یادها مانده است.

از این گذشته، از جرج مک مانوس هم باید یاد کرد که با الهام از قصه‌های فکاهی نظیر *Bringing Up Father* فیلم‌هایی مانند *موت و جف* و *گریه‌ای به نام فلیکس* - که اتو مسمر نقاششان بود - را ساخت.

دیری نباید که کارتون‌سازان در قلمرو حیوانات به انسانی کردن شخصیت‌های حیوانی پرداختند. طی این دوره به زحمت می‌شد شخصیت‌های انسان شده را از شخصیت‌های واقعی انسانی، باز شناخت.

در سال ۱۹۴۲ استودیوی فلیچر فیلم *آقای باگ* به شهر می‌رود را به نمایش درآورد. این فیلم نسخه‌ای با شخصیت‌های حشره‌ای از فیلم *آقای دیلرز* به شهر می‌رود ساخته فرانک کاپرا بود که همین استودیو آن را قبلاً ساخته بود.

در *آقای باگ* ...، زن قهرمان فیلم یک زنور غسل است که بلوزی پف‌کرده، برتن و کفش‌های پاشنه بلند به پا دارد. موهایش نیز حالتی خمیده و تابدار به خود گرفته‌اند. تنها نشانه زنور بودن او یک جفت بال شفاف است که به زیر بدنش تا شده‌اند و جز از پشت، تقریباً دیده نمی‌شود. و البته علاوه بر اینها دو شاخک ظریف تابدار هم دارد.

در بیشتر فیلم‌های میکی ماوس هم شخصیت میکی بیشتر به یک بچه می‌مانست و شباهت اندکی با موش داشت.

گفتنی است از وقتی که کارتون پا به عرصه وجود گذاشت نمایش طنز وضعیت بهتری یافت. نقاشی‌ها تقریباً هیچ محدودیتی ندارند. شخصیت‌های کارتون

می‌توانند کارهایی انجام دهند که بی‌باک‌ترین بدل‌کاران هم از عهده‌اش برنمی‌آیند. در کارتون شخصیت‌ها قادرند از دیوار بگذرند و از خود جز حفره‌ای سیاه بر دیوار چیزی به‌جا نگذارند. آنها قادرند از بلندی بیفتند و سالم به زمین برسند، ممکن است بدنشان در هم پیچد یا گره بخورد، ممکن است از لبه صخره پرت شوند و لحظاتی در هوا معلق بمانند و سپس زیرپایشان را نگاه کنند و ترس برشان دارد و به‌جای اولشان باز گردند.

ژنه فولر که کوشیده است دلایل کسادی کار مک سنت را در دهه ۱۹۲۰ بیابد در پاسخ به این پرسش که «چه کسی کوک را بسین را کشت؟» می‌گوید: میکی ماوس. یعنی میکی ماوس به‌طور اخص و انیمیشن به طور اعم دلیل اصلی منزوی شدن مک سنت و سینمای او بوده است.

از زمانی که گرتی دایناسور با وحشیگری‌های طنزآلودش به سینما راه پیدا کرد، انیمیشن از سینمای زنده رونق بیشتری یافت. از این پس بود که گرایش به سوی قهرمان‌سازی حیوانات بیشتر شد (که در این میان میکی ماوس استثنایی قابل توجه بود). انیمیشن‌سازان شخصیت‌هایی را خلق کردند که تماشاگران نسبت به آنها احساس همذات‌پنداری کمتری داشتند و آنان نیز از شخصیت‌های واقعی و زنده بی‌باکتر و ظالمتر بودند.

بدین ترتیب کارتون به یکباره رشد کرد و استودیوها برای تولید مجموعه‌های کارتون‌ی گوناگون به رقابت پرداختند که در این میان عده‌ای از انیمیشن‌سازان توانستند رقیبانشان را پشت‌سر گذارند.

در فیلم‌های این دوره شخصیت‌های کارتون‌ی تخته سنگ‌های بزرگ را به روی دشمنانشان می‌انداختند و آنان مثل نان پنجره‌ای روی زمین پهن می‌شدند یا هم‌چون قالیچه نقش زمین می‌گردیدند. برخی هم با دینامیت منفجر و تکه‌تکه می‌شدند و خلاصه همواره کیف‌های سخنی در انتظار شخصیت‌هایی چون باگ‌بانی، تام و جری، بیپ و ویل ئی. کایوت در فیلم *Road Runner* بود.

شخصیت‌های کارتون‌ی هر چند آسیب می‌بینند ولی به حکم یکی از سنت‌های قدیمی طنز بار دیگر زنده می‌شوند. آسیب‌دیدگان تکه‌هایشان را به هم می‌چسبانند، چشم‌هایشان را در جهات مخالف

می‌پرخانند و برای نبردی دیگر آماده می‌شوند. به‌راستی چه اتفاقی افتاد که انیمیشن توانست بیش از تئاتر یا فیلم از امکان طنزآفرینی برخوردار شود؟ و چگونه شد که انیمیشن این‌چنین به جنبه‌های غیرانسانی شخصیت‌هایش اهمیت داد؟ حال آنکه می‌دانیم انیماتورها در راستای عکس این فضا تلاش می‌کردند و همواره می‌کوشیدند هر چه بیشتر به شخصیت‌هایشان جنبه‌های انسانی ببخشند.

با نگاهی به گذشته و سزاغاز انیمیشن، می‌توان گفت که انیماتورها در ساخت فیلم‌های کارتون از حیوانات بهره بیشتری بردند تا از چهره‌های انسانی. در تاریخ انیمیشن همه نوع جانور عجیب و غریب به نمایش در آمد؛ از انواع هیولاهای وحشتناک چون اژدها و سنتاور^۴ گرفته تا گونه‌های مختلف حیوانات اهلی و خانگی. ولی از این میان دو حیوانی که بیشترین نقش را داشته‌اند یکی، محبوب‌ترین حیوان دست‌آموز یعنی گربه و دیگری، منفورترین بلای خانگی یعنی موش، بود.

تبار گربه‌های تاریخ انیمیشن از کربزی کت و گربه‌ای به نام فلیکس آغاز می‌شود و تا، تام مجموعه تام و جری، سیلوستر، گربه‌های اشرافی، گربه کلوندایک و فریتز رالف بکشی پیش می‌آید. درک انگیزه‌های انتخاب گربه به عنوان سوژه انیمیشن، چندان دشوار نیست. خرامیدن این حیوان با آن هیکل و قیافه زیبا در نظر هر بیننده‌ای گیراست. گربه ظاهری مغرورانه دارد اما چشمانش سرشار از احساسات است، چیزی که مثلاً در سگ نمی‌توان دید.

تعقیب و گریز گربه و موش لازمه چنین فیلم‌هایی است. کافی است موشی را جلوی گربه‌ای رها کنید، بی‌تردید یک نمایش طنز جالب سرشار از تعقیب و گریز تماشا خواهید کرد. بعدها این دو حیوان جایشان با یکدیگر عوض شد. حیوان دست‌آموز محبوب، شریر و بدذات شد و موش بلای منفور، به قهرمانی کوچک تبدیل گردید.

اما این موضوع درباره میکی ماوس صدق نمی‌کند. آیا میکی یک موش واقعی به نظر می‌رسید؟ اصلاً این‌طور نیست. به گمان من دیزنی و نخستین همکاران او موجود کوچکی را خلق کردند که بیشتر به یک

تخم‌مرغ می‌مانست. آنان این نکته را در نظر داشتند که اگر گربه فیلم کارتونی طبیعی باشد، موش بیش از آنکه جنگجو بنماید باید حالت موجودی غیرطبیعی داشته باشد. و بر این اساس بود که دیزنی و همکارانش موش خودشان را خلق کردند.

دیزنی و رقیبانش

پس از کشتی بخار ویلی، دیزنی به ساختن فیلم‌های انیمیشنی پرداخت که به یک معنا برگردان تصویری موسیقی بودند، مانند سمفونی‌های مسخره، برخی فیلم‌های میکی ماوس، دانلدداک، و رقص اسکلت. در فیلم اخیر به جای حیوانات، استخوان‌های اسکلت آدمی برای خلق شوخی به کار گرفته می‌شود و فیلم را موسیقی کارل استالینگ (مدیر موسیقی دیزنی) و ادوارد گرگیک همراهی می‌کرد.

فیلم سه خوک کوچولو (۱۹۳۲) از نظر بهره‌گیری از شوخی‌های تصویری همگام با موسیقی، نوعی شاهکار به‌شمار می‌آید. ارکستر موسیقی (۱۹۳۵) میکی را در حالی نشان می‌دهد که اورتور ویلیام تل را رهبری می‌کند. حال آنکه دانلد با اجرای قطعه Turkey in the Straw ارکستر را سر در گم می‌کند.

در سرزمین موسیقی (۱۹۳۵)، موسیقی‌های جاز و کلاسیک در یک کنترپوان^۵ رودرویی هم قرار می‌گیرند. در یکی از بخش‌های طنزآمیز فیلم فانتزیا (۱۹۴۰) میکی یک شاگرد جادوگر است که هم‌گام با موسیقی دوکا جاروها را سحرآمیز می‌کند و آنها را وامی‌دارد تا به جای او جارو کنند.

در بخش‌های دیگر همین فیلم قارچ‌ها را با چهره‌های شرقی و بوته‌های خار را با کلاه‌های ترقایی و نیز شترمرغ‌ها و کرگدن‌ها و کروکودیل‌ها و فیل‌هایی را می‌بینیم که دامن‌هایی شبیه دامن رقاصه‌های باله به تن دارند و با آهنگ‌های چایکوفسکی و پانچیبلی می‌رقصند.

قطعه پس از این‌که رفته‌ای (After You've Gone) در فیلم آهنگم را بساز (۱۹۴۶) انیمیشنی با یک قوطی کبریت است. در این قطعه یک صحنه تعقیب و گریز را موسیقی پرهیجانی همراهی می‌کند که با کلارینت، ویلن آلنو، پیانو و چند طبل نواخته



راه رفتنشان به آدم‌ها می‌مانست. و بالاخره مسئله لباس شخصیت‌ها جلب نظر می‌کند. غالب شخصیت‌های او لباس می‌پوشیدند. داندل همیشه یک دست لباس ملوانی به تن داشت. گوفی یک کلاه لونه بخاری و شلوار بنددار داشت و میکی همواره شورت و ژاکتی می‌پوشید که دکمه‌های بزرگی داشت.

. اگر فیلمی جذاب باشد و از طنز خوبی هم برخوردار باشد، تماشاگران با شخصیت‌های فیلم - به ویژه اگر این شخصیت‌ها حیوان خانگی باشند - به راحتی ارتباط برقرار می‌کنند.

رقیبان عمدهٔ دیزنی، یعنی برادران فلیچر، حیوانات بسیاری را در آثارشان مطرح کردند، اما در این میان سه شخصیتی که محبوبیتشان دیرپا بود، چهرهٔ انسانی داشتند. کوکوی دلکک و بتی بوپ در دههٔ ۱۹۲۰ و پاپ آئی (با دیگر همراهنانش) در دهه سی و پس از آن.

بتی بوپ در اصل یک سگ بود که گوش‌های آویخته‌ای داشت (بعدها جای این گوش‌ها را گوشواره گرفت). گونه‌هایش برآمده و چشم‌هایش درشت بود؛ یکی گلولهٔ سیاه به جای بینی او قرار گرفته بود و لب‌هایی غنچه‌ای بر روی خط چانه‌اش ترسیم شده

می‌شود و بنی گودمن آن را ساخته است. ویژگی‌های هنری نخستین فیلم‌های دیزنی او را از دیگر انیماتورهای عرصهٔ طنز متمایز می‌سازد. غالب نقاشی‌های این آثار، شامل خطوطی ساده و به صورت سیاه و سفید و مجموعه‌ای از رنگ‌مایه‌های خاکستری بودند.

دیزنی از سال ۱۹۳۲ رنگ را به کار برد. رنگ‌هایی که او استفاده می‌کرد، درخشان و خالص بودند و شور و هیجان بی‌پایانی را نشان می‌دادند. پلوتو هنگامی که در بالای یک کوه یخ می‌زد رنگش به آبی تیرهٔ با شکوهی تبدیل می‌شد. دیگر حیوانات فیلم‌های او بسته به حالتشان و اینکه مثلاً عصبانی یا خجالت‌زده بودند به رنگ‌های سبز و ارغوانی و قرمز آتشین درمی‌آمدند.

دیزنی به کمک سه عاملی به حیواناتش ویژگی انسانی داد. یکی از اینها صدا بود. هر چند گاه صدای جیغ، قندقند، قات‌قات، عرعر، خرناس یا غرش از قهرمان‌های وی به گوش می‌رسید، ولی همگی آنها مثل آدم‌ها حرف می‌زدند. عامل دیگر، حرکت و رفتارشان بود. قهرمان‌های دیزنی غالباً حالت ظاهری و

ساخت که به چه صورت می‌توان یک موجود انسانی را بازآفرینی کرد؟

وی در سال ۱۹۶۴ برایم توضیح داد که طی دوره فعالیتش در استودیوی دیزنی، او و همکارانش در ارائه فیزیک بدن انسانی در فیلم‌های کارتون چهار مشکل شده بودند. نمونه‌هایی از شخصیت‌های حیوانی در کارتون‌ها یافت می‌شدند که از نظر زیبایی‌شناختی جالب توجه بودند ظاهر اینها از آدم‌ها الهام گرفته شده بود. اینان گاهی خشن بودند و گاهی هم ظاهری کودکانه داشتند، ولی در هر صورت رفتاری انسانی از خود بروز می‌دادند.

نکته مهم چنان‌که هوبلی اشاره کرد این بود که با الهام از چه منبعی می‌توان موجودات انسانی برای فیلم‌های انیمیشن خلق کرد؟ البته به این شرط که بتوان ویژگی‌های شخصیت‌های حیوانی کارتون‌ها را در این موجودات نیز نشان داد.

شکل ایده‌آل انسانی را دیزنی در سفید برفی و فیلیچرها در سفرهای گالیور (به‌ویژه در ترسیم شخصیت‌های پرنسس گلوری و شاهزاده) نشان دادند. انیمیشن‌سازان بعدها این شخصیت‌ها را الگوی خود قرار دادند. ولی این شخصیت‌ها نیز اندک‌اندک تا حد موجودات ساده و بی‌حس فیلم‌های زنده تنزل یافتند و دیگر نتوانستند به کار طنز بیایند. در نتیجه این شخصیت‌ها در واقع ویژگی شخصیت بودن را از دست دادند.

هیچ‌یک از شخصیت‌های کمدی و طنز و همچنین شخصیت‌های دارای چهره انسانی که در دهه ۱۹۳۰ خلق شدند نتوانستند الگوی عمومی انیمیشن‌سازان قرار گیرند. شخصیت‌های عمده این دوره اینها بودند: هفت کوتوله با بینی‌های شمشیر به توپ بیس‌بال؛ نامادری سفید برفی؛ ملکه (که از جلو بینی قابل تشخیص ندارد)؛ زن جادوگر؛ سه خبرچین؛ دو پادشاه و گبی (که نوعی کوتوله هشتمی به‌شمار می‌رود)؛ گالیور، پاپ‌آی؛ الیو اویل و ...

واقعیت این بود که در ترسیم همین چهره‌ها هم انیماتورها در جستجوی راهی بودند که اندام انسانی را به شکل‌های غیرمعمول و جالب نقاشی کنند. ولی چنانچه اشاره شد این کوشش‌ها به کار انیمیشن

نیامدند.

در سال ۱۹۶۴، هوبلی در گفتگویی که با من داشت، از برخی راه‌حل‌های به دست آمده اظهار رضایت می‌کرد، که مهم‌تر از همه حاصل کوشش‌های UPA بود.

در سال ۱۹۴۱ گروهی از هنرمندان، در پی یک اعتصاب شدید، استودیوی دیزنی را رها کردند. این گروه را کسانی چون استفن بوسوستف، هوبلی، رابرت کانن و پته بورنس رهبری می‌کردند، که از جمله بنیان‌گذاران UPA بودند.

به دنبال آغاز فعالیت این گروه در UPA، آنان ویژگی‌های متعارف شخصیت‌های انسانی را از شخصیت‌هایی که خلق می‌کردند، زدودند.

شلک آقای ماگو شامل دایره‌ای بود که روی یک مربع قرار می‌گرفت و یک A پرننگ به‌جای ران و یک A وارونه به‌جای پا داشت. بازوهایش که به دست‌هایی چهار انگشتی ختم می‌شد خمیده بود. بینش نیز دایره‌ای بود که باد کرده به نظر می‌آمد. چشمانش دو چاک ظریف بودند که او را تقریباً کور نشان می‌دادند. چهره جرالرد مک بوینگ بوینگ دایره‌ای بود که روی مستطیلی باریک که حکم تنه را داشت قرار می‌گرفت. او کفش‌های کج و کوله‌ای به پا می‌کرد. راه رفتنش که بیشتر به بچه‌ها می‌مانست توام با سر و صداهایی شبیه به جرینگ جرینگ زنجیر بود.

در دهه ۱۹۳۰ هنرمندانی که در استخدام دیزنی و فلیچر بودند زمینه را برای خلق شخصیت‌ها به کمک اشکال هندسی ساده فراهم آورده بودند و آن را به انیماتورهای نسل دوم منتقل ساختند. شخصیت‌هایی چون پاپ‌آی، بتی بوپ و یا گوفی نشانه‌هایی از این سادگی را داشتند و واسطه‌ای برای راهیابی اشکالی چون مستطیل و دایره و بیضی به جهان انیمیشن شدند. و همین شکل‌های هندسی ساده بودند که بدن‌های نولادار شخصیت‌ها را توجیه می‌کردند و از همین رهگذر بود که حرکت‌ها استاندارد شدند.

کارتون‌های UPA انیمیشن‌سازی را از نظر اقتصادی به صرفه کرد. نقاشی‌ها سبک‌دار شد و دیری نپایید که تقلید از این شیوه رواج بسیار یافت. شخصیت‌های این گروه از فیلم‌های انیمیشن همانند

اشیاء بودند.

هنرمندان UPA، خواسته یا ناخواسته، به شیوه کهن بازگشته بودند، شیوه‌ای که در آن به اشیاء جان داده می‌شد و در عوض، موجودات زنده گاهی به صورت شیء درمی‌آمدند و حالت انفعالی به خود می‌گرفتند. از این گذشته، هنرمندان یکی از شیوه‌های قدیمی امیل کول - برای نمونه در فیلم فانتوشه - را احیاء کردند که در آن شکل یک انسان به یک شیء بی‌جان مثلاً خانه و یا به شکل موجود زنده دیگری چون پرنده تبدیل می‌شد.

در کارتون‌های UPA، اغلب جهان زنده با عالم بی‌جان به هم پیوسته بود و شخصیت‌ها و اشکال می‌توانستند از یکی به دیگری تغییر ماهیت دهند. با این‌همه، طی همان دوره آثاری هم خلق شدند که در آنها از این قاعده پیروی نمی‌شد.

در آن دوران، هنرمندان UPA به جای تقلید صرف از واقعیت و ترسیم نقاشی‌هایی با تمام جزئیات، به تصاویر انتزاعی روی آوردند. گاه می‌شد تصویرها بسیار ساده و صرفاً بازی با سایه‌ها بود یا اینکه فقط یک شیء، مثلاً یک لگن دستشویی یا کابینت حمام را طوری در هوا آویزان نشان می‌دادند که معلوم نبود به کجا بسته است.

این نوع انیمیشن درست همانند تئاتر بکت و پینتر است که در آن کوشش اصلی در جهت دراماتیک، کردن داستان صورت می‌گیرد.

ارنست پیتوف و ژنه دایچ که روزگاری برای UPA کار می‌کردند از این هم فراتر رفتند. فلیوس (۱۹۵۷)، شخصیتی که این دو خلق کردند، سر و بدنی قلبه دارد. صورتش از لبه کلاه شش‌گوش می‌شود و تا زانویش می‌رسد و بدین ترتیب خط چانه‌اش خیلی پایین‌تر از تنه‌اش قرار می‌گیرد. بدنش در پایین و پشتش به خط‌های مستقیمی ختم می‌شوند که در واقع دو ضلع از یک مربع هستند. چشم‌های فلیوس که ترکیبی کوبیستی دارند در یک طرف بینیش قرار گرفته‌اند. پاهایش مثل پاهای آقای ماگو L مانند هستند. بازوهای کوچک خپله‌ای دارد که از محل گوش‌هایش - البته اگر بتوان برای او گوش‌هایی قائل شد - آویخته‌اند. در کارتون‌های UPA صدا نه تنها منطبق با

لب‌های شخصیت‌ها نبود بلکه کاملاً مستقل از تصویر عمل می‌کرد. دهان شخصیت‌ها باز و بسته می‌شد ولی کلمه‌ها را واضح نمی‌گفتند. نوارهای صوتی مجموعه جرالند مک بوینگ بویینگ اغلب کارهای با ارزشی هستند. حرف زدن ماگو (که جیم باکوس به‌جایش حرف زده) مخصوص به خودش است. صدای آقای ماگو در طول تمام صحبت‌هایش، چه وقتی که در حاشیه یک بام قدم می‌زند و چه زمانی که توی ترافیک است، همیشه درهم و برهم و بی‌احساس است.

هوبلی و همسرش فیث، بعدها در چند فیلم انیمیشن دیگر صدا را کاملاً مستقل از تصویر ارائه کردند. فیلم‌هایی چون ماجراهای یک (۱۹۵۶) (Adventure's of one)، پرنده ماه (۱۹۶۰) و حفره (۱۹۶۳) به‌گونه‌ای خاص انتزاعی و در عین حال تفرلی هستند.

در هر سه این فیلم‌های کوتاه، توانمندی هنری و ذوق و تخیل هوبلی به خوبی دیده می‌شود. ولی طنز این کارها از دست رفته است.

به‌طور کلی پیشرفت عمده UPA در زمینه انیمیشن، استفاده درست و بجا از صدا به عنوان یک عامل انیمیشن بود. UPA هم‌گام با دیگر تجربیات هنرش توانست در بهبود کیفیت گفتگوهای فیلم‌هایش و افزایش جاذبه‌های آنها به پیشرفت‌هایی دست یابد. همین تجربه‌ها هنگامی که توسط دیگر هنرمندان انیمیشن‌ساز به کار گرفته شدند، حاصل کارشان فیلم‌هایی ضعیف و بدون جاذبه گردید.

آثار ضعیف و انحطاط UPA در اغلب کارتون‌هایی که از دهه پنجاه به بعد ساخته شد دیده می‌شود. ولی طی این سال‌ها ده دوازده مجموعه کارتونی برای برنامه‌های خارج از ساعت و صبح‌های شنبه ساخته شد که آمیزه‌ای از تکنیک‌های جذاب و پیچیده دیزنی و فلیچر با شیوه‌های طاق‌فرسای UPA بودند.

در پانزده سال گذشته، انیمیشن از عالم حیوانات و اشیائی که هویت انسانی یافته‌اند فراتر رفته است. در مجموعه فیلم‌های اروپائی و به ویژه در آثار تجارتنی و برنامه‌هایی چون Electric و Sesame Street Company و دیگر نمایش‌های تلویزیونی، انیماتورها از حروف، اعداد، شکل‌های انتزاعی، حکاکای

قدیمی، عکس‌ها، مجسمه‌ها و تندیس‌ها استفاده می‌کنند و آنها را به صورت ترکیب با نقاشی، پیکسی لیشن، و یا به طور زنده در فیلم‌هایشان به کار می‌برند. شمار اندکی از این هنرمندان در زمینه وضوح و شفافیت رنگ و تلفیق خط‌های موجود در تصویر با موسیقی و صدا به پای دیزنی رسیدند. یکی از این معدود آثار زیردریایی زرد (۱۹۶۸) (به کارگردانی جرج داینینگ و نقاشی هاینتس ادلمن) بود که به کمک موسیقی تکان‌دهنده‌اش فانتزی و طنز را به نحو جالب توجهی درهم آمیخت.

پی نوشتها:

۱. Xylophone: سازی شبیه سنتور که به جای سیم، باریکه‌های چوبین دارد. م.
۲. منظور نویسنده فرضیه پینتر مارک راجت است که در سال ۱۹۲۴ تحت عنوان «دوام تصویر و رابطه آن با اشیاء متحرک» مطرح شد. به دنبال انتشار این فرضیه دانشمندان در کشورهای مختلف موفق به ساختن دستگاه‌هایی شدند که در آنها رشته عکس‌های متوالی را به صورت تصویر متحرک نشان می‌دادند و این تصویرها در واقع نخستین فیلم‌های انیمیشن هستند. م.
۳. Pixilation که آن را پرش‌نمایی یا جن‌نمایی نیز ترجمه کرده‌اند، گونه‌ای تکنیک متحرک‌سازی به کمک قطع فیلمبرداری و جابه‌جا کردن شیء است. حاصل این کار حرکت اشیاء و یا حرکت غیرعادی آدم‌هاست. نمونه‌ای از حالت اخیر در فیلم همسایه‌های نورمن مک لارن آمده است. م.
۴. Centaure: موجودی افسانه‌ای با بدن اسب و سر آدمی. م.
۵. Counter Point: نوعی موسیقی که شامل دو یا چند بخش صدا است و نت‌های ملودی هر بخش با نت‌های بخش دیگر هم‌زمان اجرا می‌شوند. م.

6. United Productions of America