

یکی از مقوله‌های کاملاً متغیر در انیمیشن، معماری و به‌ویژه پرسپکتیو آن است. شاید هیچ مقوله‌ای به اندازه‌ی معماری، در انیمیشن این چنین به هم نمی‌ریزد و قاعده، عوض نمی‌کند. قاعده‌گریزی در معماری یکی از پدیده‌های عجیب و غیر قابل پیش‌بینی در انیمیشن است.

در کارتون پلنگ صورتی، خط افق، آن چنان بازیچه‌ی کارگردان قرار می‌گیرد که مخاطب، موقعیت فیزیکی خود را گم می‌کند و به عبارتی از دست می‌دهد. گاهی خط افق، مانند بندی که روی آن رخت پهن می‌کنند، نرم و ارتجاعی می‌شود در چنین حالتی می‌توان به راحتی روی آن راه رفت و حتی آکروبات بازی کرد. در برخی موقعیت‌ها نیز می‌توان مانند یک نخ کاموا به سادگی آن را جمع کرد!!

معماری در انیمیشن، تمام قوانین خود را از دست می‌دهد، به طوری که اتفاق هیچ صحنه‌ای قابل حدس به نظر نمی‌رسد.

پرسپکتیو، یکی از اجزای معماری است. همان‌طور که خط افق جزء دیگر آن است. در معماری عناصر متعددی دخالت دارند، ولی هیچ یک به اندازه‌ی

این دو عنصر، یعنی پرسپکتیو و خط افق، مورد بازی و شوخی قرار نگرفته‌اند.

ما می‌دانیم که دو خط موازی هیچ‌گاه به هم نمی‌رسند ولی در کارتون این اتفاق به راحتی صورت می‌گیرد! برای همین است که قطارها در کارتون‌های غیررئال با هم‌چو ریل‌هایی سرسازش پیدا نمی‌کنند.

کارتون‌های مشخصی هستند که در آن‌ها قوانین معماری و حتی فیزیکی کاملاً تعدیل می‌شوند. به طور کلی قانون شکنی، جزئی از پیکره‌ی فیلم‌نامه‌ی کارتون به شمار می‌آید. البته الان قصد نداریم از خرق قوانین فیزیکی سخن بگوییم؛ هر چند این موضوع، یادداشت مستقل دیگری می‌طلبد. ولی این یادداشت می‌خواهد صرفاً مقوله‌ی معماری را از این منظر شاهد باشد.

پیش از این گفتیم که صرفاً کارتون‌های غیررئال هستند که تمایل به قانون شکنی دارند.

کارتون‌های شرقی کلاسیک، به ندرت از این گروه‌اند. این نوع از کارتون‌ها در ابتدا از غرب سربرآوردند و سپس شرقی‌ها به تقلید از آن‌ها، به

ساخت و تولید کارتون‌های غیررئال پرداختند. شاید چیزی نزدیک به نیمی از کارتون‌های تولید شده در دنیا غیررئال به نظر برسد. این برداشت کاملاً طبیعی است، واقعیت امر نیز چنین است، زیرا شیطنت‌ها صرفاً در این نوع از کارتون خود را نشان می‌دهند.

در کارتون پلنگ صورتی، گاه معماری به صورتی کاملاً فلسفی به هم می‌خورد. البته این یک نقیصه به شمار نمی‌آید. در واقع یکی از نقاط قوت این کارتون، همین است! اگر غلط‌های معماری یا هندسی را از این کارتون حذف کنیم دیگر هیچ ارزش هنری نخواهد داشت. به عبارت دیگر تمام جاذبه‌های خود را از دست خواهد داد. ناگفته نماند که این «خرق عادت» به آسانی به دست نیامده است. به همان اندازه که محاسبات معماری، مشکل است، محاسبات خلاف آن نیز، هزینه‌بر است.

برای آن که بهتر متوجه این جمله شوید به ناچار از مثال دیگری استفاده می‌شود:



# هندسه و معماری در انیمیشن

محمد جواهر کلام

«نوشتن آنتی‌ویروس به اندازه‌ی نوشتن ویروس، سخت است» بر همین اساس، به هم ریختن قوانین معماری، به اندازه‌ی ملاحظه‌ی آن مشکل است.

این دقیقاً مثل این است که نقاش چیره‌دستی، به عمد قلم‌مورا، بی‌هدف، روی بوم حرکت دهد تا تصویری به ظاهر ناشیانه ترسیم کند! نمی‌دانم آیا این چندمثال توانسته است مقوله‌ی حاضر را تسهیل سازد؟

### ذهن کودک و معماری

جالب این جاست که ذهن کودکان، به مراتب راحت‌تر از ذهن بزرگسالان این بی‌قانونی را می‌پذیرد و تحمل می‌کند دقیقاً دانسته نشده که چرا ذهن کودکان، ظرفیت پذیرش این ماجرا را در خود دارد آیا این به خاطر شیطنت ذاتی آن‌هاست یا از فرط تکرار به این مرحله‌ی حسی رسیده‌اند؟

یکی از معماران بزرگ ایتالیایی می‌گوید: قصد کار تونیست‌ها از این

ماجرا، نادیده گرفتن قوانین موجود در معماری نیست، بلکه آن‌ها می‌خواهند هر چیز را تا حدی تجزیه کنند که به مفاهیمی ساده‌تر مثل طنز برسند. خود طنز چیز ساده‌ای نیست ولی از ترکیب غیرمتعارف چند چیز ساده به دست می‌آید.

این حرف ساده، خود اصلاً ساده نیست؛ ما از فرط سادگی آن را ساده می‌بینیم!! دو ورزشکار دوچرخه‌ران، روی دو ریل موازی در حال رکاب‌زدن‌اند. این دو، چند متر بعد به هم می‌خورند!! خب ... این بسیار طبیعی‌تر از آن است که تا بی‌نهایت در موازات یکدیگر به رکاب‌زنی سرگرم باشند!!!

به نظر می‌رسد چنین مسئله‌ای به‌راستی مایه‌ی فلسفی دارد. این درست است که معماری، فلسفه‌ی خاص خود را دارد ولی در عین حال باید پذیرفت که خرق آن نیز فلسفه‌ای دیگر، هر چند معکوس دارد!

### استخراج طنز از وارونه کردن مفاهیم

این یک شیوه‌ی جالفتاده برای تولید طنز است. نه تنها در زمینه‌ی

انیمیشن بلکه در زمینه‌ی تمام هنرهایی که تاکنون توسط بشر خلق شده‌اند.

یکی از شیوه‌هایی که تولید طنز را فکاهه می‌کند، همین برعکس نمودن مفاهیم علمی است. در مواردی حتی نیاز به برعکس نمودن این مفاهیم احساس نمی‌شود. بلکه با اندک ظرافتی می‌توان از تقابل این مفاهیم به طنز رسید.

«مردی به سمت در خانه می‌رود. در را باز می‌کند ولی با تعجب می‌بیند که پلکان برعکس وضع عادی است. او به وضعیت پلکان شک نمی‌کند بلکه نسبت به وضعیت خود دچار تردید می‌شود و قصد سر و ته کردن خانه را می‌کند. در حالی که موقعیت او کاملاً طبیعی و درست است.»

می‌توان مثال‌های زیادی در این زمینه آورد ولی به راستی اگر روزی چنین اتفاقی برای شما بیفتد، چه نتیجه‌ای خواهید گرفت؟ مثلاً کسی آمده و پلکان را برعکس نصب کرده است یا این که خود شما به عکس یعنی رو به سقف ایستاده‌اید؟