
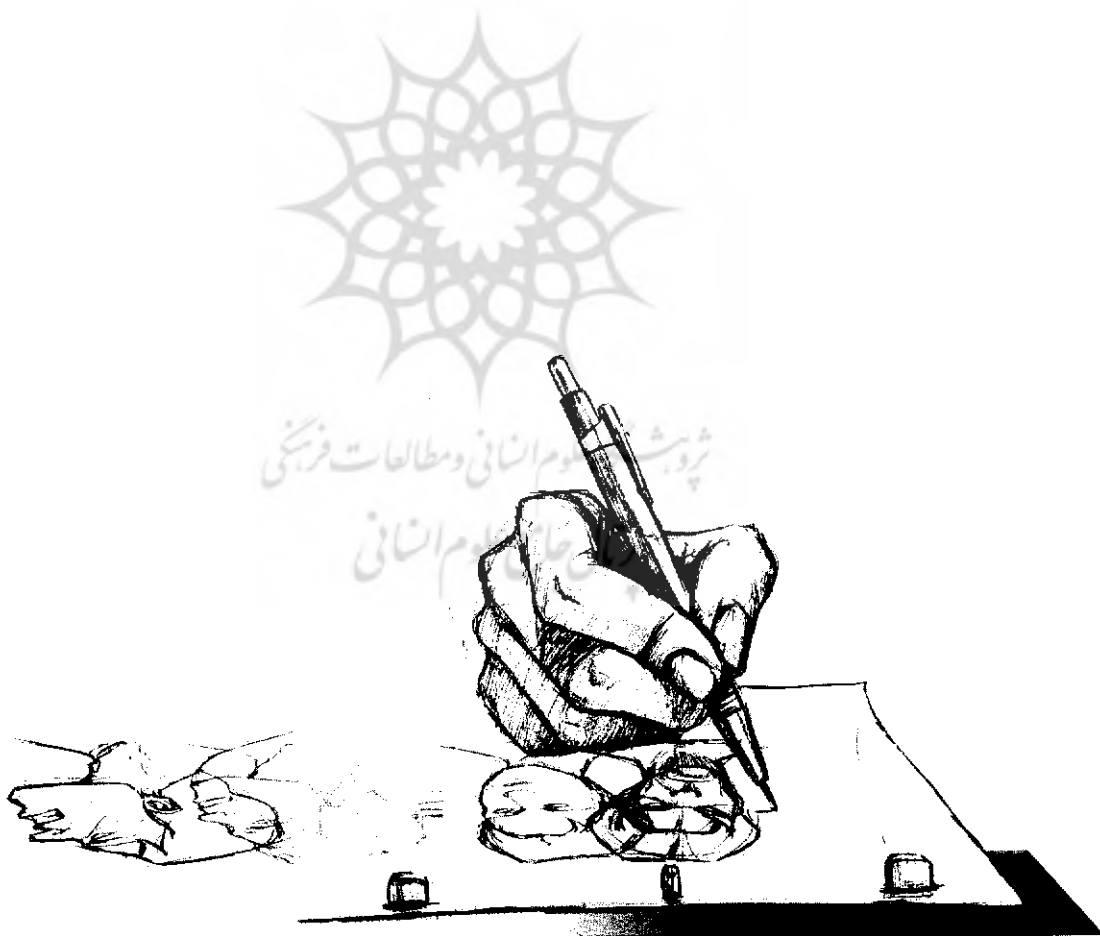


مقایسه جایگاه انیمیشن با سینمای زنده در روپاسازی

درگیری با رؤیاهای عاریتی

وحید اسلامی 



پالوده ذهن فیلم‌ساز و واقعیتی وابسته به اندیشه‌ها، دغدغه‌ها و جهان‌بینی وی است که با رئالیسم محض (سینمای مستند) جمع نمی‌شود، حتی آثار کارگردان‌های شاخصی چون «کن لوچ» و «ساتیا چیت رایی» و یا فیلم‌سازان جریان نئو رئالیسم ایتالیا از جمله «روسولینی» و «دسیکا» و یا «عباس کیارستمی» خودمان نیز رئالیسم محض نیستند و بازسازی واقعیت در دل واقعیت به شمار می‌روند. پس ذات سینما با بازآفرینی و رویاسازی همراه و در این بخش انیمیشن از سینما جلوتر است همان‌طور که «کریستوف کیشلوفسکی» پس از کناره‌گیری از سینمای مستند به این وجه بازسازی و بازآفرینی در سینما اشاره می‌کند.

باید توجه داشت اگر از منظر نشانه‌شناسی به سینما و انیمیشن نگاه کنیم دریافت‌های عمیقی درباره میزان تأثیرگذاری این دو حوزه حاصل می‌شود، در زبان‌شناسی و یا تحلیل معنایی گفتار، اولین واحدهای نشانه‌ای «تک واژه» یا «واچ» نامیده می‌شوند و زبان از طریق ترکیب این نشانه‌های جزئی که گاهی به صورت جزء معنایی ندارند به وجود می‌آید، در سینما این نشانه‌ها جزئی به عنوان نماها تعریف می‌شوند که از تعدادی فریم تشکیل شده و بنای فیلم را ایجاد می‌کنند. در این سیستم ممکن است نشانه‌ها به واحد فریم منتقل نشوند و اگر سیستم نشانه‌ای اکو را قبول داشته باشیم (چون برخی از منتقدان به دلیل عدم بار معنایی واحدهای نمایی (به تنهایی)، این سیستم را زیر سوال می‌برند) در سینمای زنده تک واژه معادل نما می‌شود و سپس روند جریان نشانه‌شناسی در قالب نما، نشانه و معنا تفسیر می‌شود، اما در انیمیشن نقطه شروع فریم است و با معنا یافتن

ذات سینما با بازآفرینی و رویاسازی عجین است و از طریق شکستن زمان و مکان مخاطبان را به دنیاهای مختلف می‌کشاند. دنیاهایی که می‌تواند به جهان بینی، شناخت و حتی خداشناسی در ابعاد مختلف کمک کند و در این رویاسازی انیمیشن جایگاه حیاتی‌تری نسبت به سینمای زنده دارد. هر تصویر در سینمای زنده، برشی از واقعیت است که در راستای بیان حقیقتی استفاده می‌شود، حقیقتی که از مرزهای جغرافیایی تصویر و از سالن نمایش فیلم فراتر رفته و به صورت خودآگاه و در برخی موارد ناخودآگاه، ذهنیت مخاطب را مشغول می‌کند، در این نگرش تصویر اگرچه نشانی از واقعیت دارد و به قول «ژان لوک گدار»، «بیست و چهار واقعیت در ثانیه» جاری است، اما خود نیز وهمی است که مخاطب را به بازی گرفته و به تفکر وامی‌دارد. در واقع،

به اصطلاح روشنفکری و آوانگارد امروز معمولاً طراحی نماها و قاب‌ها به گونه‌ای است که از درگیر شدن صرف مخاطب با تصاویر جلوگیری کرده و وی را به تفکر در مورد جزئیات وادار می‌کنند. این مسأله برای مخاطبانی که سینما را به خاطر رویاهایش می‌خواهند، سنگین تمام شده و این آثار را پس می‌زنند. در سینمای انیمیشن که اساساً رویاساز است این مسأله و ترکیب واحدهای شناخته شده جزئی باید با دقت در راستای هدف کلی صورت گیرد تا نتیجه نهایی از جانب مخاطب پس زده نشود.

گذشته از مباحث مطرح شده و با توجه به ظرفیت‌های عظیم اشاره شده در مورد صنعت انیمیشن، می‌توان رویکرد دیگری را مطرح کرد، وقایع اصلی زندگی بشری که ارتباطی ناگسستنی با حقیقت دارند. از جمله مرگ، تولد، عشق و غیره تصویری مبتنی بر واقعیت ندارند و همواره با هاله‌ای از ابهام و ناشناختگی روبه‌رو هستند. به همین دلیل تصورات آدمی در این خصوص همواره به سمت رویاهایی مبتنی بر نقاشی و طراحی به جای عکس کشیده می‌شود، تصاویر مربوط به فرشته‌ها یا عزرائیل و یا در بعدی دیگر تصاویر مربوط به اسطوره‌ها و یا افسانه‌ها از این نمونه‌اند. به عنوان مثال به تمثال‌های مربوط به ائمه اطهار (ع) در پرده‌خوانی‌ها نقاشی‌های قهوه‌خانه‌ای و یا حضرت مسیح و مریم مقدس در کلیساها توجه کنید که نشان می‌دهد این رویکرد حتی در گذشته نیز وجود داشته و وقایع زندگی این بزرگان از طریق نقاشی‌های ممتد روایت شده‌اند.

به همین دلیل و یا به عبارتی دیگر، کارتون‌

این جزء که طراحی خاصی در قاب، زاویه، عمق میدان و غیره دارد سیستم نشانه‌ای فراتر به وجود می‌آید که در برخی مواقع حتی با حجم مفاهیم ارایه شده تفسیری بسیار گسترده را می‌طلبد که شاید کسی جرأت نزدیک شدن به آن را نداشته باشد و انیمیشن را نیز از واحد نما تفسیر کند.

البته باید توجه داشت که این مسأله ممکن است در طراحی یک انیمیشن توسط انیماتور چندان به صورت جزئی توجه نشود، اما نباید ظرفیت عظیم نشانه‌ای این دنیا را نادیده بگیریم برای مثال هر فریم در انیمیشن می‌تواند طراحی صوتی ویژه‌ای از طریق شناخت نت‌ها، مومان‌ها و نغمه‌های موسیقی مناسب با فریم‌ها داشته باشد و ترکیبی بس رفیع را بیافریند که به ذات غایی هنر تصویر نزدیک باشد، فراموش نکنیم اگر دیدگاهی عقلانی نسبت به پدیده سینما داشته باشیم و هرچه در طبقه‌بندی به اجزای تعریف شده کوچک‌تری برسیم، قابلیت تفسیر و نقد و در نهایت شناخت افزایش می‌یابد.

فراموش نکنیم با توجه به محدودیت حواس انسانی و سرعت بالای تصویر که در این میان امکان رویت فریم‌ها به صورت صرف وجود ندارد وجه ترکیبی سینما قالب می‌شود که جریان درست و منطقی نیز همین است و مخاطب فیلم را به صورت ترکیبی از تصاویر مختلف می‌بیند و این اجزاء در قالب فیلم خود را نمایان می‌کنند، اما نکته مورد تأکید من این است که این اجزاء نیز وجود دارند و هنرمند به قول «پیر پائولو پازولینی» در طراحی زبان تصویری متناسب با آفرینش هنری می‌تواند به آن‌ها توجه کند.

اما از این نکته نیز نباید غافل شد که در سینمای

اختیار گرفته است. کودکان ژاپنی دنیای ذهنی خود را بر اساس شخصیت‌های مربوط به آثار کشور خودشان ترسیم می‌کنند. باید دقت داشت که بریتانیا برای مقابله با جریان رو به توسعه انیمیشن ژاپن مجبور شد موسسه کارتون را برای تقابل و تعامل راه‌اندازی کند، اما در ایران برای استفاده از این ظرفیت عظیم هیچ تمهیدی صورت نگرفته است.

بودن تصاویر ذهنی انسان‌ها نسبت به وقایع مهم زندگی خود، انیمیشن می‌تواند در این رویاسازی نقش مهمی ایفا کند. برای مثال رنگ و لعاب و مختصات مختلف بهشت و جهنم را مگر می‌توان بدون استفاده از دنیای انیمیشن خلق کرد. در این راستا به تصاویری که دو فیلم **چه رویاهایی می‌آیند** و **کنستانتین** از جهنم ارایه کرده‌اند توجه کنید، این آثار با بهره‌گیری از دنیای انیمیشن تصاویری باورپذیر و وهم‌انگیز از این سرزمین خیالی و شاید واقعی نشان داده‌اند و از این منظر باز هم نمونه‌های قابل بررسی کم نیستند، دنیاهایی مجازی و غیرواقعی که به مدد انیمیشن قابل لمس و باور شده‌اند، مثل دنیای سرشار از مخلوقات عجیب و غریب «پیتر جکسون» در **ارباب حلقه‌ها**، در واقع انیمیشن امکان دیدن نادیده‌ها را فراهم کرده است.

بهره‌گیری از این ظرفیت عظیم در نمایش معانی فراتصور، اسطوره‌های فرامرزی ایرانی و ادبیات فولکلور سرشار از ظرافت و زیبایی و پر از رنگ و لعاب ایرانی و شرقی، شاید مهم‌ترین نیاز سینمای کشور باشد، نیازی که هیچگاه جدی گرفته نشده است.

درواقع مخاطب ایرانی برای رهایی یا به مفهومی فراتر آزادی و رستگاری که به قول «اکتاویو پاز» هدف نهایی هنر مدرن است، مجبور می‌شود از رویاهای عاریتی غربی‌ها بهره‌گیرد و روز به روز با فرهنگ خود بیگانه شود، فرهنگی که می‌تواند از ابزار عاریتی انیمیشن برای القای مفاهیم غنی خود بهره‌گیرد، برای مثال صنعت سینمای انیمیشن ژاپن (انیمه) هم اکنون در سطح دنیا مطرح شده و بازارهای جهانی را در