

منطق واقعی، منطق انیمیشنی

حسن زریابی

سینما هنر تصاویر متحرک است، و ماهیت تصویر به تخیل، نماد، و واقعیت تفکیک می‌شود. در این میان سینمای انیمیشن کدام ویژگی مزبور را آشکار می‌سازد؟ آیا انیمیشن ماهیتی واقع‌گرایز دارد و قواعد و نظم موجود در واقعیت‌ها را تغییر می‌دهد؟ هر اندازه که قصه یا داستان از واقع‌گرایی صرف پرهیز کند و شکل انتزاعی‌تر و تخیلی‌تر به خود بگیرد به همان اندازه با خصوصیات یک فیلم انیمیشن مطابقت بیشتری پیدا می‌کند. درست به همین دلیل است که افسانه‌های دیرین چه مکتوب و چه آنهایی که سینه به سینه نقل شده‌اند، زمینه‌ای بسیار مناسب برای ساخت فیلم‌های انیمیشن به شمار می‌روند. افسانه دنیایی برتر از واقعیات است و هر چه این فاصله بیشتر شود به همان نسبت جذابیت فیلم انیمیشن نیز زیادتر می‌شود. به هر حال، اعتبار هنری انیمیشن در قابلیت آن برای دگرگونی واقعیت به صورت یک شیء تخیلی نهفته است و به یاد داشته باشیم که این قابلیت را سینما دست کم تا این اواخر کم‌تر از انیمیشن داشته است.

موضوع و اتفاقات جاری در فیلم‌های انیمیشن معمولاً غیرواقعی هستند، یعنی مظاهر و تصاویر نمادین موجود در فیلم‌های انیمیشن با شناخت و مفاهیم دنیای ادراکی تماشاگران یا مخاطبان همسو و همسان نیستند. این ویژگی باعث می‌شود که مخاطبین این‌گونه فیلم‌ها، با معیار قراردادن واقعیت‌های هستی به‌عنوان مبنای ایجاد ارتباط با داستان یا مفاهیم فیلم به پذیرش واقعیت‌های جایگزین تن در داده و داستان فیلم را چون خواب یا رویا تصویر نمایند؛ رویایی که نشانه‌ها، فرم‌ها، حرکات، اتفاقات و ماجراها را، در بستری

فراواقعی می‌نمایاند و به آنها حالتی هیجان‌انگیز، اغراق‌آمیز و کمیک می‌دهد. عبور از حریم و محدوده واقعیت‌ها، به ساقط شدن کارکرد طبیعی آنان منجر شده و موجبات بروز واقعیت‌های خیالی را مهیا می‌سازد و در اینجا خلافت در خیال‌پردازی شکل می‌گیرد و مرزهای خیال با در هم آمیختن واقعیت‌ها، تماشاگر را از واقعیت‌های زندگی روزمره دور کرده، به جایگاه برتر و دوست‌داشتنی‌تر هدایت می‌کند، آنچنان‌که تماشاگر مدتی، از جهان واقعی رهایی یافته و با بهره‌گیری از منطق خیالی و خاص، به جای منطق واقعی موجبات تسکین روحی خود را فراهم می‌آورد.

بنابراین انیمیشن، بازسازی رویا و تخیل است که در آن مناسبات و معیارهای جاری با جهان واقع متفاوت می‌باشد و نظام یا نظم موجود در جهان واقع از طریق فانتزی و اغراق به بی‌نظمی مبدل می‌شود، و به آن ماهیتی واقع‌گرایانه می‌دهد. در این راستا، شخصیت‌های انیمیشن به پیروی از این خصوصیت، هر بار برای درهم شکستن قواعد و هنجارهای پیرامون خود و دست یافتن به موقعیتی جدید تلاش می‌کنند و با شدتی اغراق‌گونه نظم واقعی را به هم زده و واقعیت‌های موجود را تغییر می‌دهند؛ ولی آیا این گرایش به بی‌نظمی و ناسازگاری با واقعیت‌های جاری هیچ بستر و معیاری برای کنترل ندارد، آیا هر اقدامی یا بروز هر اتفاقی در مسیر و روند داستان توسط شخصیت‌های انیمیشن مجاز است؟ شاید ظاهراً، وجود ویژگی تخیل در فیلم‌های انیمیشن جواب به این سؤال را در بعد مثبت تقویت نماید، ولی آیا واقعاً چنین است؟

با نگاهی ساده به تمامی پدیده‌هایی که در اطراف ما وجود دارند می‌توان به این نتیجه رسید که در هستی همه پدیده‌ها تابع یک رابطه علت و معلولی هستند، هیچ پدیده‌ای را نمی‌توان یافت که ناشی از علتی نباشد، علتی که یا در خود اثر نهفته است یا از خارج بر او تأثیر می‌گذارد. هر پدیده‌ای معلول پدیده دیگر (علت) است. میان علت و معلول رابطه ضرورت برقرار است، بدین معنی که میان هر معلولی با علتش نسبتی وجود دارد که به هم زدن آن نسبت، یا برقرار کردن نسبتی دیگر محال است. همچنین بنا به اصل رابطه ضروری میان علت و معلول، هر معلولی ضرورتاً باید در جایی مخصوص خودش قرار گیرد و تغییر محل آن نیز غیرممکن است. به زبان دیگر میان علت و معلول نوعی سنخیت وجود دارد، هر معلولی با علت خود هماهنگی و رابطه دارد، که با چیز دیگر آن رابطه و سنخیت را ندارد، در غیراین صورت می‌بایست، هر چیزی بتواند، علت هر چیز بشود، و هر چیزی از هر چیزی صادر شود حال آنکه ضرورتاً چنین نیست، بلکه از هر چیزی آثار خاصی به ظهور می‌رسد که از دیگری بروز نمی‌کند و میان هر شیء و اثرش رابطه ضروری برقرار است که اگر آن رابطه به هم بخورد آن شیء آن اثر را نخواهد داشت و همین است معنی ضرورت سنخیت میان علت و معلول. در واقع نفی سنخیت، نفی نظام ضروری علت و معلولی و قبول گزارفه و هرج و مرج در سراسر عالم هستی است. بنابراین تردید در رابطه ضروری میان علت و معلول در واقع تردید در اصل علیت است. اما علیت در حیطه هنر معنی خاص خود را پیدا می‌کند. این موضوع می‌تواند در دو جنبه مطرح باشد: جنبه اول رابطه علت و معلولی بین اثر خلق شده و خالق اثر است، یعنی اثر هنری به‌عنوان معلول، از علت خود که هنرمند

باشد، پدیدار گشته و وجود اثر هنری منوط به وجود هنرمند بوده است؛ ولی وجود اثر هنری هم تابع علت است و هم دلیل. علت وجود هنرمند است و دلیل ذهنیت هنرمند. جنبه دوم مسائل مطروحه در اثر هنری است که موضوعات حادث شده در اثر هنری تابع رابطه علت و معلولی و همچنین دلیل هستند. این موضوع مختص تمامی هنرهاست. حوادث و ماجراهایی که در یک داستان واقع می‌شوند به نوعی به هم ربط دارند و در یکدیگر تأثیر می‌گذارند و باعث پیشبرد داستان می‌شوند. نویسنده یک اثر در خلق هر اتفاق جدیدی که رخ می‌دهد می‌باید به دنبال یک علت یا دلیل باشد که میزان موفقیت آن بستگی به قدرت داستان‌نویسی و اشراف او به موضوع انتخابی دارد. مهارت در شخصیت‌پردازی و پرورش ماجرا یا داستان به باورپذیر بودن آن در نزد خواننده مدد می‌رساند. حال اگر داستان و شخصیت‌ها، غیر واقعی و تخیلی باشند از این قاعده مستثنی نخواهند بود و موقعی بر باور مخاطب می‌نشینند که واقعی جلوه نمایند، یعنی داستان و عملکرد شخصیت‌ها تابع رابطه صحیح علت و معلولی یا منبعث از دلیل باشند. تخیلی‌ترین داستان‌ها، اگر خوب کار شده باشند، دارای طرحی دقیق در شبکه‌ای استدلالی و منطقی‌اند که به واسطه آن، فضای حاکم بر داستان، دارای قواعد و قوانین خاص خود می‌شوند، که ممکن است این قوانین با قوانین طبیعی مغایرت داشته باشند. اما به هر حال نویسنده نباید یا نمی‌تواند قوانینی را که خود در ذهن پرداخته است نقض نماید.

بین همین قوانین خیالی و حاکم بر داستان، باید یک رابطه علت و معلولی صحیح حاکم باشد، یا تمام اتفاقاتی که در یک داستان رخ می‌دهد و تمام اعمالی که شخصیت‌های آن انجام می‌دهند باید برگرفته از خود داستان باشد. یک اثر داستانی یا فیلم خوب و کامل اثری است که روابط علت و معلولی یا دلایل مطروحه، از درون خود اثر (چه تخیلی و چه واقعی) ایجاد شود، نه آن‌گونه باشد که مخاطب وقوع حادثه یا عملی را بی‌دلیل و بی‌علت بباید و اصطلاحاً آن را ساختگی بنامد.

ویژگی اغراق و تخیل، خصوصیتی است که هر قالبی را می‌شکند و هر نشدنی را شدنی می‌کند و همان‌گونه که اشاره شد شاید به دلیل بهره‌برداری فیلم‌های انیمیشن از ویژگی‌های نامبرده، ظاهراً وقوع هر اتفاقی و عملی در داستان مجاز و پذیرفتنی جلوه نماید، که البته چنین نیست، زیرا حوادث اغراق‌آمیز و تخیلی نیز تابع روابط علی یا دلیل هستند، و تنها خصوصیت فیلم‌های انیمیشن این است که ذات این هنر، بستری مناسب را برای عرضه اتفاقات و رویدادهای غیر واقعی فراهم می‌سازد. یعنی هیچ کس به تبعیت از قوانین جاری در طبیعت سؤال نمی‌کند که چرا در یک فیلم انیمیشن انسانی می‌تواند پرواز کند، درختی می‌تواند حرف بزند یا میزی راه برود... چرا که با وارد شدن تخیل در انیمیشن ما درمی‌یابیم که همه چیز امکان‌پذیر است و به دنبال دلیلی منطقی منطبق با طبیعت نیستیم؛ اما با وجود این، در فیلم انیمیشن، اگر جوهره اثر، وقوع وقایع و حوادث، دارای روابط علت و معلولی یا دلایل منطبق با منطق فیلم نباشد، آن فیلم دلچسب نبوده و بیننده احساس می‌کند که گول خورده یا دلایلی برای او به تصویر کشیده شده است که ربطی به داستان ندارد. در چنین حالتی اثر از باورپذیری مخاطب فاصله می‌گیرد.

منطق واقعی منطبق...

برای روابط علت و معلولی در انیمیشن می‌توان مثال‌هایی آورد:

هر جسم در حال سکون یا در حال حرکت در وضع مشاهده شده باقی می‌ماند، وضع جسم تنها به وسیله کشش نیروی خارجی می‌تواند تغییر کند، نیرویی که وضع را تغییر می‌دهد می‌تواند مرئی یا نامرئی (ارادی) باشد، برای مثال بچه‌ای به تویی لگد می‌زند، توپ به راه می‌افتد، یا اینکه پرنده‌ای در حال پرواز به یک‌باره مانند سنگی فرو می‌افتد، ماجرای فیلم نشان می‌دهد که علت یا دلیل تغییر این حرکت چیست؟ آیا گلوله‌ای پرواز را قطع کرده یا دلیل عکس‌العمل، اراده پرنده بوده که برای گریختن از یک خطر هوایی خود را فرو انداخته است، به هر صورت حرکت توپ یا تغییر پرواز پرنده هر کدام ناشی از علتی است، علتی که با تأثیر بر روی سوژه، تغییر به وجود آورده است. پرسوناژی به درون دره می‌افتد، اما پس از چند لحظه با انجام چند عکس‌العمل دوباره چون حالت اول به حرکت خود ادامه می‌دهد، تصادفی رخ می‌دهد، پرسوناژ به آسمان پرتاب می‌شود و پس از زمین خوردن در دل زمین می‌رود و... در تمامی مراحل یا اتفاقاتی چنین، بیننده به دنبال دلیل یا علت طبیعی نمی‌گردد، اما با توجه به ذات هنر انیمیشن، عوامل و چگونگی روند داستان می‌تواند علتی برای روی دادن معلول یا دلیل عمل انجام شده باشد.

هنگامی که شخصیت انیمیشن سوار دوچرخه از کادر خارج می‌شود و چند لحظه بعد صدای مضحک برخوردی به گوش می‌رسد، تصادف شخصیت با چیزی بلافاصله استنباط می‌شود، یا اگر چهره شخصیتی را می‌بینیم که ناگهان وحش‌زده به ما خیره شده، بلافاصله بلایی را که بر سر او آمده است با توجه به آنچه که پیش از این در تصاویر دیده‌ایم تحلیل می‌کنیم. انیماتور همواره می‌کوشد، تا آنچه که از این رابطه می‌داند یا می‌تواند به کار بندد، انجام دهد، تا روابط موجود در داستان معقول‌تر و منطقی‌تر به نظر برسد و یا حتی به وسیله همین رابطه می‌تواند از کشیدن و یا تصویر کردن بعضی از تصاویر پرهیز کند، مثلاً در همان مثال بالا دیگر لازم نیست دوچرخه‌ای را که از کادر خارج می‌شود و یا با جایی تصادف می‌کند تصویر نماید؛ بلکه ممکن است پس از این برخورد، تصویر چرخشی از دوچرخه را که به کادر بازگشته است نشان دهد. این نوعی ایجاز است که منظور، با استفاده از رابطه علت و معلولی، تفهیم شده و هم یکی از اثرات یا معلول‌های علت بیان شده (در اینجا همان چرخشی است که به کادر بازگشته است). بدین ترتیب رابطه علت و معلولی می‌تواند به انیماتور در ایجاز و تفهیم تصاویر، بدون کشیدن آنها کمک کند و همین‌طور به بیننده این امکان را بدهد تا با دیدن تصاویر از فکر خود نیز استفاده کند و پس از استنباط مفهوم تصور کند که حالا کاراکتر چه می‌کند و چه بر سرش می‌آید.

بنابراین ایجاد روابط علت و معلولی در قالب فیلم‌های انیمیشن، معیاری بازدارنده برای انجام اعمال غیرمدلل و غیرمعلل در حیطه‌ای باز و گسترده است. واجد بودن ویژگی تخیل و اغراق نیز انجام هر عملی را در داستان توجیه نمی‌کند. معلول‌های تخیلی می‌باید نتیجه علت‌های تخیلی باشند.

به‌عنوان مثال در سریال انیمیشن سوپرمین مشاهده می‌شود که سوپرمین قادر به هرکاری است و انجام کارهای فوق‌طبیعی در کل سریال برای بیننده پذیرفتنی و منطقی جلوه می‌-

نماید، یعنی اعمال مربوطه جزء شخصیت سوپرمن محسوب شده و باورپذیر قلمداد می-
شود، اما همین سوپرمن اگر مثل شخصیت سریال انیمیشن 'ماسک' که قدرت تغییر حالت
و قیافه دارد و قادر به کارهای خاصی است، در صحنه‌هایی ناگهان شبیه‌سازی نماید،
مطمئناً برای بیننده جان‌فشارده و باورپذیر نخواهد شد، چون انجام این اعمال برای
شخصیت سوپرمن طراحی نشده و جزء شخصیت او محسوب نمی‌شود.



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی