

سینمای مستند انیمیشن پارادوکس خیال و واقعیت

حسن زریابی

عضو هیئت علمی دانشکده صداوسیما

مقدمه

سینمای داستان‌گو و قصه‌پرداز در دو شاخه اصطلاحاً زنده و انیمیشن تعاریف و کارکردهای متفاوتی دارد که این خصوصیت، ویژگی‌ها و تعاریف جداگانه‌ای را برای هر کدام مشخص و معین می‌کند، که حد و مرز انفکاک آن میزان بهره‌گیری از مناسبات و قراردادهای دنیای زنده و خیالی است. غیرواقعی بودن مفهومی جز دور بودن از واقعیت‌های پیرامون ما، یا زندگی ندارد، که در این صورت به افسانه و خیال نزدیک و مصداق‌های سینمای انیمیشن در آن جاری و صادق می‌شود. در نتیجه، عنصر واقعیت و میزان وفادار بودن یا نبودن قصه به آن، نقطه قیاس یا تفکیک آنها نسبت به یکدیگر خواهد بود، به این معنا که هر چقدر عناصر غیرواقعی در داستان، شخصیت، رنگ، فضاسازی، حرکت،... بیشتر نمود داشته باشد، آن فیلم به دنیای سینمای انیمیشن نزدیک‌تر بوده که بر این اساس دنیای خیالی بیشتر و گسترده‌تری را شامل می‌شود. میزان واقعی بودن عناصر جاری در فیلم به همسان‌سازی وقایع فیلم یا رویدادهای پیرامون و باورپذیری آن توسط تماشاگر کمک می‌کند. اما در این راستا، شاید، حضور واقعیت در هیچ‌جا به پررنگی فیلم مستند نیست. فیلم مستند،

معمولاً سندی است که می‌تواند مورد استفاده قرار گرفته و ارجاع برای موارد پژوهشی و آموزشی داشته باشد، آیا در این صورت، هیچ‌گونه قرابتی بین فیلم مستند و انیمیشن که سراسر آن با تخیل و خیال آمیخته شده برقرار می‌شود؟ آیا بودن واقعیت صرف در فیلم‌های مستند با دنیای ذهنی و غیرواقعی انیمیشن هیچ همسانی با یکدیگر دارد؟ چگونه می‌توان دو عنصری را با هم تلفیق نمود که دقیقاً در تضاد با یکدیگر عمل می‌نمایند و راهی جداگانه و کاملاً خلاف یکدیگر را می‌پیمایند؟ اگر فیلم انیمیشن با فیلم زنده و رئال با حفظ حریم و محدوده هر کدام تلفیق می‌شوند و اصطلاح فیلم زنده انیمیشن نام می‌گیرند، به این دلیل است که کارکردهای هر کدام در مجموعه فیلم، منطبق بر تعاریف مختص به آن بوده و نیاز به موضوعی خیالی و ذهنی، در دل داستان زنده، ساخت موضوع با تکنیک‌های انیمیشن را ضروری می‌نماید، آیا این ضرورت برای تلفیق مستند و انیمیشن نیز جاری و صادق است؟ آیا سینمای مستند انیمیشن، مستندی است که در کنار انیمیشن قرار گرفته است یا نه، در آمیختگی آنها باعث بروز و وجود اصطلاحی جدید به نام مستند انیمیشن شده است؟ در نگاه اول این موضوع یعنی آمیختگی واقعیت و خیال که دو عنصر متمایز از یکدیگر می‌نمایند، در یک بستر جدید و تفکیک نشده محال و غیرمنطقی به نظر می‌آید، روی این اساس است که تعدادی از صاحب‌نظران بر صحت و سقم آن به دیده تردید می‌نگرند و بر باورپذیری آن شک می‌کنند. این مقاله به بررسی این موضوع در ابعاد مختلف مطروحه در آن می‌پردازد.

واقعیت و اعتبار آن در فیلم

فیلم مستند انیمیشن از کنار هم قرار گرفتن دو گونه از انواع فیلم‌سازی یا ادغام آنها با یکدیگر به وجود می‌آید. بر این اساس لازم است تا ابتدا تعریف هر یک از آنها را به صورت جداگانه بدانیم:

جان گریسان، فیلم مستند را «گزارش و تفسیر خلاق واقعیت»، پال روتا، سینماگر انگلیسی، «فیلمی که زندگی واقعی مردم را به نحوی خلاق با توجه به شرایط اجتماعی نمودار می‌سازد» می‌داند، و آکادمی هنرها و علوم سینمایی آمریکا، فیلم مستند را فیلمی می‌داند که «موضوع‌های تاریخی، اجتماعی، علمی و اقتصادی را بررسی کند. فیلم‌برداری مستند یا در هنگام وقوع حوادث یا بعداً توسط بازسازی آنها انجام می‌گیرد و در این نوع فیلم اهمیت محتوای واقعی، بیش از محتوای سرگرم‌کننده است»، و اتحادیه جهانی فیلم‌های مستند، فیلم مستند را «شامل روش‌هایی می‌داند که برای

ضبط جنبه‌های مختلف واقعیت روی نوار فیلم به کار می‌رود. این گونه فیلم‌ها احساس و تفکر را بر می‌انگیزد و گزارش حقیقی و راستینی از واقعیت ارائه می‌دهد.»

اما در رابطه با انیمیشن، استن هیوارد، فیلم‌ساز و نویسنده انیمیشن انگلیسی، تعریف آن را «ضبط فریم به فریم از تصاویر روی نوار ویدئو یا حافظه دیجیتال کامپیوتر می‌داند و عملاً به کاری می‌گوید که مجری آن قدرت کنترل تمامی عناصر موجود در هر فریم را داشته باشد»، اریک مارتین محقق برجسته هنرهای بصری، انیمیشن را «هنری گرافیکی معرفی می‌کند که در واحد زمان روی می‌دهد و در آن جریان دارد.» نورمن مک لارن، انیمیشن را «هنر حرکتی می‌یابد که طراحی شده‌اند و نه طراحی‌هایی که حرکت می‌کنند» اما دیدگاه انیماتورهای مکتب زاگرب، به فلسفه هنر انیمیشن اشاره دارد، که دیدگاه آنها می‌تواند چگونگی نمایاندن واقعیت را در فیلم‌های انیمیشن هویدا سازد، بر اساس این تفکر، انیمیشن عبارت است از «بخشیدن روح و زندگی به یک طرح یا تصویر است، نه از طریق تقلید و کپی برداری از واقعیت، بلکه از طریق تغییر شکل آن»، در این تعریف، همانگونه که پیداست، مفهوم عدم تقلید و کپی برداری از واقعیت و ایجاد تغییر شکل در آن، با ضبط جنبه‌های مختلف واقعیت روی نوار فیلم یا گزارش حقیقی و راستینی از واقعیت که اتحادیه جهانی فیلم‌های مستند از فیلم مستند ارائه می‌دهد، کاملاً از لحاظ ماهوی تفاوت دارد. اما مسئله از آنجا آغاز می‌شود که پیشرفت تکنولوژی دیجیتال قادر به خلق تصاویری مجازی در رایانه می‌شود که همسانی و مشابهت کاملی با واقعیت‌های بیرونی دارد، آن چنان که بیننده یا مخاطب قادر به تشخیص مجازی یا واقعی بودن آنها نمی‌شود، اگر این تصاویر مجازی جایگزین واقعیت‌ها شوند، ویژگی واقع‌نمایی در فیلم‌های مستند چه دگرگونی و تغییری می‌یابد؟ آیا با این روند شاهد از بین رفتن مرزهای دنیای زنده و مجازی هستیم؟ در این صورت تکلیف تعریفی که فیلم مستند را تصویر عینی واقعیت می‌پندارد و دستکاری و تصنع خبری را در آن مردود می‌شمارد، چگونه خواهد بود؟ و آیا سینمای انیمیشن می‌تواند با بازسازی موبه‌موی واقعیت، به کمک هنر دیجیتال، مدعی توانایی ارائه کردن واقعیت به لحاظ محتوایی شود و یک رخداد یا رویداد تاریخی را با توجه به مستندات دقیق تاریخی عیناً بازسازی کند؟ آیا در این صورت، با توجه به محتوای واقعی و خلق تصاویر واقعی بر اساس آن، فیلم انیمیشن فیلم مستند نخواهد بود؟ بر فرض قبول این موضوع یعنی انیمیشن مستند، تکلیف عناصر اصلی مطروحه در سینمای انیمیشن که آن را از سینمای زنده متمایز می‌کند، یعنی غیرواقعی بودن،

طنز، اغراق، ایجاز، فانتزی و خیال چگونه تفسیر و تحلیل می‌شود؟ عناصری که هر یک به نحوی در تعارض با واقعیت عمل می‌کنند و وجود آن را به چالش می‌کشند.

از طرف دیگر، فیلم مستند همیشه با ضبط مطلق واقعیت همراه نبوده است و در آن عنصر خلاقیت و دریچه نگاه به واقعیت بیرونی، آرایش، شکل‌دهی و بازآرایی واقعیت، که در ساخت فیلم مستند توسط فیلم‌ساز صورت می‌پذیرد، بازنمایی واقعیت به صورت صرفاً را کمرنگ می‌سازد، که این موضوع یعنی تضاد و کشمکش همیشگی بین ضبط واقع و دخیل بودن تصنع و خلاقیت فیلم‌ساز یا نگاه زیباشناسانه او با استفاده از ابزارها و تجهیزات فیلم‌سازی، همواره چالشی همیشگی را به وجود آورده است که نتیجه آن مغشوش شدن واقعیت صرف در تبدیل به فیلم مستند است. چالش مربوط بین ضبط صرف واقعیت و عنصر خلاقیت که در چگونگی و انمایی واقعیت توسط فیلم‌ساز در بیان و روایت فیلم داخل می‌شود، نظریه‌ها و دیدگاه‌های متفاوتی را به وجود آورده است که هر کدام از آنها کفه یک طرف را سنگین‌تر یا سبک‌تر نموده است، آن‌چنان‌که بیل نیکولز به خصوصیت «آنی» اشاره می‌کند و آن را شکلی از ضبط واقعیت می‌داند که بیننده باور می‌کند همه چیز در مقابل دوربین و در «آن» اتفاق افتاده است. این «آنی بودن» توسط کدهای تصویری، شنیداری و قراردادهای رسانه‌ای به تماشاگر منتقل می‌شود و باورپذیری رویداد مورد نظر را پررنگ می‌نماید. فیلم‌برداری در مکان و سر صحنه رویداد، حضور فیزیکی مجری در مکان حادثه، ضبط صدای واقعی، استفاده از دوربین روی دست، پرهیز از نورپردازی، می‌توانند از جمله کدهای تصویری و شنیداری مورد اشاره باشند. یا جان کورنر، اصطلاح هنر ضبط کردن در مورد مستند را مهم‌ترین بخش آن دانسته که چگونگی آن، میزان وفادار بودن به واقعیت را مشخص می‌سازد، یا فیلم مستند در میان بازنمایی واقعیت صرف و بروز خلاقیت یا میزان تاثیر فیلم‌ساز در نمایاندن آن، شیوه‌های زیادی را از جمله شیوه توضیحی، تعاملی، مشاهده‌ای، شاعرانه و اجرایی را تجربه می‌کند که در این شیوه‌ها ذهنیت و واقعیت محض در تعامل با یکدیگر به شکل‌های مختلف عرضه می‌شوند، تا آنجا که در این راستا مایکل مور مستندساز مشهور معتقد است: «مستند آینه‌ای است که نه تنها قرار است جهان را بازتاب دهد بلکه خود هنرمند را نیز نشان می‌دهد.»

یا مایکل رثوف معتقد است: «موضوع فیلم مستند بیش از این وسیله اطلاع‌رسانی بود و حالت عینی داشت (یعنی قرار بود که تحت تاثیر عقاید و احساس فیلم‌ساز قرار نگیرد) جایش را به نظر گاه

شخصی و حالت ذهنی داده که در آن سهم فیلم ساز و وفاداری اش به موضوع مورد مطالعه اش اهمیت یافته است.» با این نگاه این اصل که فیلم مستند نوعی سندسازی است که واقعیت را، به صورت عینی و صادقانه منتقل می کند، دچار تزلزل شده و از نمایش صرف واقعیت خارج می شود. علاوه بر آن اگر واقعیت را معادل واقعیت عینی جهان مادی تلقی کنیم، این واقعیت برای عرضه تصویری در ساخت فیلم مستند، به چند شکل مخدوش می شود، که می توان به وجود دوربین و گروه فیلم برداری در صحنه اشاره کرد که به ناگزیر رفتارهای انسانی در صحنه، که جزئی از واقعیت هستند را دگرگون می سازد، انتخاب کادر، حرکات دوربین، نوع لنز، دیافراگم، مواد خام و تمامی تصمیماتی که فیلم ساز در مرحله فیلم برداری می گیرد، نوعی ذهنیت هستند که توسط فیلم ساز برای نمایاندن واقعیت داخل می شوند، به این مورد اصل چگونگی تدوین را نیز می توان اضافه نمود که به نوعی دخالت مجدد شخص ثالث است و همچنین ذهنیت مخاطب که در این وانمایی می تواند موثر واقع شود که کلیت آن در فیلم مستند، یا داستانی یا درک هر اثر هنری، امروزه با ورود موضوع جدیدی با عنوان هرمنوتیک مورد بحث و کنکاش جدی قرار گرفته است.

این توضیح و استدلال به عمل آمده، این نتیجه گیری را مطرح می نماید که در دوران معاصر، روایت صادقانه و حقیقی از واقعیت صرف توسط فیلم مستند مشکوک و مخدوش بوده و از نظر تئوریک، نوع روایت واقعیت از طریق فیلم سازی مستند، میزان صددرصدی نداشته و فاصله آن از واقعیت، به میزان دخالت ذهنیت فیلم ساز و ابزار و تجهیزات فیلم سازی و همچنین ذهنیت مخاطب، کم و زیاد می شود. اگر پایه و اساس این استدلال منطقی و درست تلقی شود، یعنی به وجود فاصله بین واقعیت خارج و وانمایی آن توسط فیلم مستند، حال به هر اندازه و میزانی، معتقد باشیم، راه را برای ورود موضوع این مقاله یعنی سینمای مستند انیمیشن باز کرده ایم.

اگر ورود ذهنیت کارگردان در وانمایی واقعیت به عنوان امری پذیرفته شده قلمداد شود، جایگزینی این ذهنیت با تصاویر انیمیشنی چه خللی در این منطق جاری ایجاد می نماید؟ مسلم است جواب آن بازدارنده نبوده و این امکان را برای فیلم سازان فراهم می آورد که مانعی برای پنهان داشتن ذهنیت خود در فیلم های مستند نیابند و آشکارا ذهنیت خود را در چنین فرمی از فیلم مستند به نمایش در آورند، مزید بر آن شکاکیت پست مدرنیستی و افکار پلورالیستی که اصالت واقعیت را زیر سوال می برند و به تبع آن تصویر سینمایی و تصویر مستند را نیز بی اعتبار می دانند، در زمان حاضر دسترسی به واقعیت را با

بی‌اعتمادی مواجه ساخته است، همچنین به عقیده پسا‌ساختارگرایان دسترسی به واقعیت ناممکن است، و دسترسی به هر واقعیتی تنها از طریق «متن» امکان‌پذیر است و بنابراین خارج از حوزه زبان امکان دسترسی به واقعیت وجود ندارد، چون ذهن انسان نمی‌تواند از حوزه زبان خارج شود، و این خود آیا دلیلی نیست که به این منطق روی آوریم که اگر نمی‌توان هیچ واقعیتی را به طور کامل بازتاب داد و همه واقعیت‌ها، کم‌وبیش اسیر و در بند ذهنیت هستند و این خود یک اصل جاری و واقعی در فیلم‌های مستند واقعی می‌باشد، چرا دنیای خیالی و ذهنی انیمیشن جایگزین و مترادف آن نباشد؟

دنیای دیجیتال و واقعیت

همه ما می‌دانیم که یک عکس، زمانی یک شاهد انکارناپذیر از یک واقعیت موجود در خارج بود، و به همان ترتیب تصاویر فیلم‌برداری شده، مؤید این نکته بودند که تصاویری که در فیلم دیده می‌شوند، زمانی وجود داشته‌اند و در مقابل دوربین قرار گرفته‌اند. این رابطه بین ضبط تصویری و واقعیت توسط دوربین و زمان فیلم‌برداری، یک ضمانت انکارناپذیر بر حقیقی بودن وقایع جاری و ضبط شده بوده است. یعنی در این میان، خلل و شکی در درستی واقعیت تصویر شده به وجود نمی‌آمده، اگر تردیدی وجود داشت در نوع بیان و تفسیر آن واقعیت‌ها ضبط شده بود که می‌توانست ذهنیت کارگردان را جدا از واقعیت بیرون همراه داشته باشد، اما با ورود فناوری دیجیتال سندیت تصویر، که زمانی شکی به حضور آن در جلوی دوربین وجود نداشت، به زیر سؤال رفته و اعتماد به آن بسیار بغرنج شده است، همسان‌سازی عینی واقعیت با ورود فناوری دیجیتال که هر لحظه به حیطه تسلط و قدرت آن افزوده می‌شود، اصلی‌ترین اعتماد باقی مانده به ضبط واقعیت‌های جهان خارج توسط دوربین فیلم‌برداری را مغشوش و از بین برده است و این یعنی، پذیرش اصل «نابود شدن مرز میان واقعیت و خیال».

زمانی حد دخالت دنیای واقع در فیلم‌های انیمیشن به انجام تکنیک‌های تجربی چون روتوسکوپی و پیکسلیشن محدود می‌شد، آن چنان‌که یا حرکت واقعی یا موضوع واقعی چون انسان در فیلم انیمیشن بازتاب پیدا می‌کرد و لباس خیال بر تن می‌نمود، اما امروزه جلوه‌های ویژه دیجیتال گستره‌اش را بر تمامی عناصر و اجزای موجود در واقعیت جهان بیرون گسترانیده و با مشابه‌سازی و همسان‌سازی آن، جهانی را متصور می‌سازد که تشخیص انیمیشن از تصویر زنده را بسیار دشوار و

سخت می نماید، و تصاویر انیمیشنی کاملاً با تصاویر زنده یکی می شود و حد و مرز موجود بین انیمیشن و تصویر زنده به صورت کامل از بین می رود و دنیای مادی و غیرمادی، واقعیت و مجاز عین هم و بسان یکدیگر می شود. فناوری دیجیتال، روزولت، چرچیل، هیتلر، استالین، چاپلین، و... تمامی مردگان مشهور و خوب و بد تاریخ را دوباره زنده کرده و با قصه پردازی و واقع نمایی مجازی می تواند روایت گویی جدیدی از وضع و حال آنها باشد، که اگر اطلاعات لازم به بیننده ارائه نشود مخاطب در داستانی بودن یا مستند بودن آن دچار شک و تردید می شود، یعنی به یک معنی امروزه اعتبار یک تصویر به اعتبار ارائه کننده آن بستگی دارد نه به رابطه دوربین فیلم برداری و واقعیت بیرونی که زمانی ضمانت وجود حتمی واقعیت بود. این امکان یعنی پدیده تصویر واقع نمایی دیجیتال، می تواند زمینه لازم را برای رواج مستندهای جعلی مهیا سازد که این موضوع، دلیلی بر رواج شکاکیت برای تصاویر مستند است. تصاویر جعلی، تصاویری هستند که بدون ذکر عنوان «بازسازی شده» سعی در فریب مخاطب در قبول آنها به عنوان تصاویر واقعی دارند.

با توجه به توضیحات فوق نتیجه گیری زیر مسلم به نظر می آید:

الف: در فیلم های مستند ذهنیت فیلم ساز در اندازه های متفاوت دخالت دارد.

ب: واقعیت صرف جهان بیرون و بازنمایی تصویری دچار تغییر و تفسیر فیلم ساز می شود.

ج: فناوری دیجیتال، اعتبار تصاویر ضبط شده توسط دوربین فیلم برداری را مخدوش و واقعیت های جعلی و بازسازی شده را به میدان آورده است.

د: از لحاظ تئوریک و فلسفی «واقعیت» و تفسیر آن دچار چالش و دگرگونی شده است.

بنابراین، نظر به نتایج عنوان شده، تصاویر انیمیشن نیز می تواند در واگویی یک واقعیت بیرونی مورد استفاده قرار گیرد. اگر قصد تشریح یک موضوع تاریخی، اجتماعی، سیاسی و... که در جهان بیرون اتفاق افتاده است را داریم، با اتکا به بررسی انجام شده می توانیم از تصاویر انیمیشنی نیز استفاده کنیم و به دنبال موضوع واقعی ارائه شده عنوان آن را «مستند انیمیشن» بگذاریم، (اما مشکل آنجاست که همواره واقع گرایی، مترادف با رابطه نمایه ای یا شباهت به موضوع بازنمایی در جهان واقع در نظر گرفته می شود و تصور عمومی بر این است که مستند باید به نحوی سندی برای واقعیت باشد، این برداشت و تعریف در توانایی فیلم های مستند در یک واقعیت عکاسانه باعث شده که قدرت بازتاب دهنده واقعیت در فیلم های انیمیشن مورد تردید قرار گیرد). بر این اساس فیلم «غرق شدن

لوسیتانیا (۱۹۱۸) از وینزور مک کی که به غرق شدن یک کشتی تفریحی آمریکایی با بیش از ۲۰۰۰ سرنشین می‌پردازد و در آن از تصاویر انیمیشنی با وفادار بودن به واقعیت استفاده شده است، به عنوان اولین فیلم مستند انیمیشن تاریخ سینما نام برده می‌شود و به دنبال آن می‌توان از فیلم‌های آتشفشان مون پله اثر پاته، نقشه جنگ متحرک اثر پرس اسمیت (۱۹۱۶-۱۹۱۴) چرا می‌جنگیم (۱۹۴۲) فرانک کاپرا، خالکوبی تجارت (۱۹۳۶) از لن لای، مصاحبه از کارولین لیف، گلدان چینی کوچولوی بابا کاری از واتسون، نیازمندی‌های ابتدایی از اردمن، کتاب تاریخ از جانیک هارستراپ را نام برد.

سابقه استفاده از قطعات انیمیشن در فیلم‌های مستند به دهه بیست بر می‌گردد، زمانی که ژیکار توف و والتر اوتمن در مستندهایشان قطعه‌های کوتاهی از انیمیشن داشته‌اند و علاوه بر آن فرانک کاپرا و کریس مارکر نیز مستندسازان برجسته‌ای بودند که در آثارشان از قطعات انیمیشن استفاده کرده‌اند. اما بروسی دلایل استفاده از تصاویر انیمیشن در متن فیلم مستند می‌تواند به باورپذیری مستند انیمیشن کمک کند. یکی از دلایل آن، استفاده از تصاویر انیمیشن در فیلم مستند در زمانی است که سوژه حاضر نبوده یا صلاح در حضور سوژه در مقابل دوربین نیست یا با مشکل و هزینه همراه است، دلیل دوم، محدودیت مکانی و زمانی برای ضبط واقعیت است، مثل مسائلی علمی مانند ذرات و موجودات ریز یا کرات و اجرام آسمانی؛ دلیل دیگر محدودیت اقتصادی و اجرایی است، مثلاً بازسازی یک زلزله یا تصادف. دلیل بعدی قابلیت مطلوب انیمیشن در نمایش فرایندهای نادیدنی و نشان دادن لایه‌های مختلف یک واقعیت است. از این خاصیت انیمیشن می‌توان در مدل‌سازی‌های علمی و صنعتی و همچنین نشان دادن اوام و ذهنیت‌ها و رویاهای یک شخص که سوژه فیلم مستند است، استفاده کرد. همچنین انیمیشن قابلیت آن را دارد که نگاه زیباشناسانه یک فرد را نسبت به یک واقعیت آن‌چنان که او احساس و درک می‌کند، یعنی نگاه شخصی او نسبت به واقعیت را به تصویر در آورد. با وقوف به این موضوع که هر چقدر سوژه به مسائل علمی نزدیک می‌شود، عنصر خیال و اغراق کم‌رنگ‌تر جلوه می‌نماید، در صورتی که با توضیحات به عمل آمده، اگر به سینمای مستند انیمیشن قائل باشیم و وجود آن را بپذیریم، به موضوع بعدی، یعنی تقسیم‌بندی یا انواع آن می‌رسیم که در این رابطه اریک پاتریک انیمیشن مستند را به چند دسته تقسیم می‌کند:

۱- فیلم‌های خبرسان

۲- فیلم‌های سوژه تصویرگر

۳- فیلم‌های گفت‌وگو محور یا مصاحبه مدار

۴- فیلم‌های سوژه روایتی

۵- فیلم‌های نشان دهنده جهان درون

چه به دلایل مضر و چه در به رسمیت دادن به سینمای انیمیشن معتقد باشیم یا نباشیم، تولید انیمیشنی، نمودارها و نقشه‌های متحرک سازی شده و سکانس‌های نشان دهنده ساز و کار دستگاه‌ها و تجهیزات صنعتی و علمی یا نمایش بناهای باستانی یا وقایع تاریخی در فیلم‌های مستند را نمی‌توانیم انکار کنیم. مستندسازان مشهوری چون ژيگار توف، فرانک کاپرا، کریس مارکر، و فیلم‌سازان معاصر چون مایکل مور در فیلم بولینگ برای کلمباین و دیویس گوگنهایم در فیلم «یک حقیقت ناخوشایند» از قسمت‌ها و سکانس‌های انیمیشن در فیلم مستند خود استفاده کرده‌اند، آیا نمی‌تواند به دامنه این قسمت یا سکانس اضافه شده و انیمیشن کل یک فیلم مستند را در بر گیرد. در آن صورت آیا نام آن مستند انیمیشن نیست؟

در پایان جدا از بحث مقوله «مستند انیمیشن» آیا می‌توان به این اصل باور داشت که در روند و سیر شتاب‌آلود دنیای دیجیتال و نتایج حاصله از آن، مرزهای تفکیکی ژانرها و گونه‌های فیلم و دسته‌بندی‌های مضر و چه در آن به هم ریخته، و یا با هم تلاقی پیدا نموده و تنها عنوانی به نام «فیلم» مطرح باشد؟ آیا می‌توان در آینده همچنان به تعاریف مضر و چه در سینما پایبند بود و با امکانات جدید دیجیتال فیلم را به گونه‌ها و انواع متفاوت تفسیر و تحلیل کرد؟

مسیر پیش رو، به هم ریختگی و تردید در اعتبار تعاریف پیشین را هویدا نموده و بازنگری در مفاد آنها را ضروری می‌نماید، اما تنها عنوان «فیلم» است که به یقین ماندگار خواهد بود.

منابع

- رخساره قائم مقامی. انیمیشن مستند شیوه بیانی تازه. سینمای مستند و تجربی: انتشارات ماتیکان ۱۳۸۷
- حمید نفیسی. فیلم مستند. جلد ۱ و دوم انتشارات دانشگاه آزاد ایران، ۱۳۵۷
- بردو، دیوید. تامسون. کریستین/ هنر سینما/ ترجمه فتاح محمدی. نشر مرکز، ۱۳۷۷
- فرینس، مارین. هنر در حرکت. ترجمه اردشیر کشاورزی: انتشارات دانشکده صدا و سیما، تابستان ۱۳۸۴
- روایهای بیداری. مجموعه مقالات. انتشارات کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، اسفند ۱۳۷۷