پویش‌های منقطع هنری در پویانمایی به شیوه‌ی ایرانی

سوسن خطایی
(مدرس دانشگاه تربیت دبیر شهید رجایی و دانشجوی دکترای پژوهش هنر دانشگاه شاهد، تهران، ایران)

پویانمایی (انیمیشن) از آستانه‌ی پنجاه سالگی خود در ایران عبور کرد. پنج دهه تجربه‌اندوزی به سر رسیده و پویانمایی ایرانی نیازمند بازنگری در ریشه‌ها و ساختار تولیدات هنری - فرهنگی خود است. در آغاز این پنج دهه استفاده از ساختار و الگوهای بیگانه در مقدمه و معرفی این هنر و روش و ابزار مورد لزوم آن برای ایران و ایرانیان نوعی ضرورت محسوب می‌شد. هم‌اکنون پویانمایی ایران نیازمند معرفی مجددی از حضور خود حتی در عرصه‌های هنری در سطح جهانی است. روشن است که رویکردهای ملی، فرهنگی و هنری ما ریشه در تمدن قدرتمند ایرانی داشته است، تمدنی که جزو معدود بازماندگانِ تمدن‌های متلاشی‌شده در طول تاریخ بشری بوده و حضور و بقای پویش‌های منقطع و بی‌سامانِ پویانمایی ایران مستلزم پیوستگی با حلقه‌های قدرت تمدن و فرهنگ خودی است.

در این نوشتار به بررسی دلایل ظاهر نشدن مکتب پویانمایی ایرانی به‌طور اختصار پرداخته شده است.

اشاره: یکی از مواردی که موجب شکل‌بخشی مکاتب هنری پویانمایی در جهان شده است و آن‌ها را از یکدیگر ممتاز نموده، علاوه بر خلاقیت و نوآوری هنرمندان، حضور ویژگی‌های قومی، فرهنگی، مذهبی، تاریخی و حتی سیاسی - اجتماعی ملت‌ها در آثار هنری‌شان بوده است. ما نیازمند بررسی و نگرش هوشمندانه‌یی به تاریخچه‌ی تحولات و توسعه‌ی این هنر در جهان هستیم و بررسی ساز و کارهای هنری و اقتصادی فیلم‌های ناب و موفق مکاتب هنری پویانمایی جهان و هم‌چنین بررسی تجربیات تولیدات موفق پویانمایی کشورمان ما را در این امر یاری خواهد داد.

مکاتب نیز همچون زبان‌های گوناگون گویش انسان، در ابتدا از سر نیاز هنرمندان و جوامع تاریخی آنان به وجود آمده‌اند، سپس فلسفه‌ی وجودی و ساختاری آن‌ها تشریح شده است. در هنگامه‌ی ظهور و یا بلوغ مکاتب نورُسته، سیر صعودیِ عشق و دلدادگی مریدان هر مکتب، اسباب شناخت، توسعه و ترویج آن را مهیا می‌سازد و از پسِ آن بی‌توجهی و یا انفعال قلبی هنرمندان، مریدان و منتقدان اسباب انفعال و دگربودگی آن را فراهم می‌سازد. معدود مکاتب هنری در جهان به وجود آمده‌اند که قادر به نو به نو کردن خود در عین وفاداری به اصول و ساختارهای درونی خود بوده‌اند؛ برای مثال مکتب پویانمایی «دیزنی» و یا مکتب «زاگرب». هر مکتب هنری دارای مجموعه‌یی از فرایندهای فکری و آثار بصری، با زمینه‌های خاص هنری یا فکری است که توسط کلیه‌ی هنرمندانی که هم‌فکری و هم‌مکانی دارند، انجام می‌شود.

در ایران تشکلات و تحرکات هنری ناب در پیشینه‌ی این هنر مشاهده شده است ولیکن به دلیل پویش‌های منقطع هنری در پویانمایی به شیوه‌ی ایرانی، مکتب پویانمایی ایران از بی‌شکلی هرگز خارج نشد. آن چه می‌توانست مکتب پویانمایی ایران نام‌گذاری شود دست بر زانوان خود ننهاد و یاعلی گویان از زمین برنخاست. دلایل توقف حرکت‌های هنری «اسفندیار احمدیه»، «علی‌اکبر صادقی»، «نصرت‌الله کریمی» و «نورالدین زرین‌کلک» و بسیاری دیگر که در زمره‌ی آغازگران پویانمایی ایران بودند، نیازمند پژوهش و نقد بسیاری است.

مُجملی از تاریخ پویانمایی

در جهان امروز اندیشه و تخیل در قالبی از صورت و صوت متمثل به دنیای انسان‌ها شده است. فیلم و برنامه‌هایی که از تلویزیون و سینما تا کنون مشاهده شده‌اند وجه تمایزشان با هر گونه ارتباط تصویری که انسان‌های غارنشین از طریق دیوارنگاری اعمال نموده‌اند در منظم شدنشان به اصوات و موسیقی و به‌طور کلی هنرهای چندگانه بوده است. در تاریخچه‌ی پویانمایی، پژوهشگران بسیاری اقوال متعددی را ذکر نموده‌اند. برخی قدیمی‌ترین آن را طراحی متحرک‌شده‌ی مربوط به تصویر بز در حال پریدن در بیشه می‌دانند. این تصویر در ۵ مرحله‌ی حرکتی خود، مربوط به ۵ هزار سال پیش از میلاد «شهر سوخته» بوده که بر روی سفالینه‌یی مدور نقش بسته شده است. در روایتی دیگر چنین آمده است: «بیش از سی هزار سال قبل، نقاشی حیواناتی که روی دیوار غارها ترسیم می‌شد و در مواردی چهار جفت پا برای نشان دادن حرکت رسم می‌گردید. ۱۶۰۰ سال قبل از میلاد مسیح (ع) فرعون مصر - رامسس دوم - معبدی برای ایسس (Ises) یا خدای زن ساخت که ۱۱۰ ستون داشت و با ذکاوت خاصی بر هر ستون شمایلی نقاشی شده بود که خدای زن را با حرکات متفاوتی نشان می‌داد. برای اسب‌سواران و درشکه‌سواران که از آن‌جا می‌گذشتند ایسس به ظاهر در حال حرکت بود (Williams, ۲۰۰۲, ۱۲). هنر تصویرسازی قبل از پیدایش خط - یعنی دوران قبل تاریخ - و دوران پارینه‌سنگی و میان‌سنگی در نمونه‌هایی مثل نقاشی غارها - غارهای لاسکو (Lasco)، آلتامیرا (Altamira) و غار میرملاس در لرستان - چیزی جز نقاشی جادویی نبوده است که بتواند با تشابه و توالی تصاویر، حرکت را القا کند» (دانشگرنژاد، ۱۳۸۱، ۴).

هر اندازه در پیشینه‌ی انیمیشن به کاوش بپردازیم، بیش‌تر بر ما مسجل خواهد شد که هنر پویانمایی بر طراحی یا مادر هنرهای تجسمی متکی بوده است. برخی از این

هر اندازه در پیشینه‌ی انیمیشن به کاوش بپردازیم، بیش‌تر بر ما مسجل خواهد شد که هنر پویانمایی بر طراحی یا مادر هنرهای تجسمی متکی بوده است

طراحی‌ها القاکننده‌ی تفکر حیات و حرکت بودند. این گونه تصاویر از دیوارنگاری‌ها و کتاب‌آرایی‌ها آغاز و تا طراحی و متحرک‌سازی در پویانمایی ادامه یافته‌اند.

«برونو بزتو» (Bruno Bozzetto) معتقد است: «زندگی حرکت است و پویانمایی حرکت می‌آفریند، بنابراین پویانمایی زندگی است» (بزتو، ۱۳۸۱، ۳). نشان دادن تحرک و پویه‌ی تصویر در پویانمایی از طریق اختراع دستگاه «سینماتوگراف» در سال ۱۸۹۵ میلادی به اوج خود رسید و سبب شد برخی از پژوهشگران مبدأ پویانمایی در جهان را از زمان اختراع سینما محاسبه کنند. در ایران حدود پنج سال بعد از اختراع سینماتوگراف، در سال ۱۲۷۹ شمسی میرزا ابراهیم‌خان عکاسباشی عکاس معروف مظفرالدین‌شاه بنا به توصیه‌ی ابراهیم‌خان صحاف‌باشی تهرانی و دستور مظفرالدین‌شاه قاجار یک دستگاه سینماتوگراف از نوع گومون را خریداری می‌کند. «۱۸ اوت ۱۹۰۰ میلادی مطابق با ۲۷ مردادماه ۱۲۷۹ شمسی جشن روز عید گل برگزار می‌شود و عکاسباشی وظیفه می‌یابد تا دوربین را راه‌اندازی کند و به این ترتیب سینمای ایران متولد می‌شود» (بهارلو، ۱۳۷۹، یادداشت) و چنین بود که اولین فیلم مستند ایرانی ساخته شد. به روایتی حدود پنجاه و هفت سال بعد از ورود سینما به ایران اولین فیلم پویانمایی ایرانی با الهام از کارتون‌های دیزنی به مدت ۲ ثانیه با نام «ملا نصرالدین» توسط «اسفندیار احمدیه» با تلاش و پیگیری‌های فردی و به‌وسیله‌ی یک دوربین ۱۶ میلیمتری که بر روی یک نردبان ساختمانی نصب شده بود، فیلمبرداری گردید. چنین بود که اولین پویانمایی ایرانی بدون هیچ‌گونه آموزش آکادمیک در سال ۱۳۳۶ شمسی ساخته شد.

پس از ساخت اولین فیلم پویانمایی گردونه‌ی فیلمسازی این گونه از فیلم به چرخش درآمد و به ضرورت افرادی برای تحصیل و آموزش آکادمیک به خارج از ایران سفر کردند. «نصرت‌الله کریمی» در سال ۱۳۴۳ پس از اتمام تحصیلات خود به ایران بازگشت. رشته‌ی تحصیلی او در ابتدا تئاتر عروسکی بود ولی زمانی که فیلم پویانمایی به‌یادماندنی «کارل زمان» را با نام «الهام» مشاهده نمود، شخصیت‌های ساخته‌شده از شیشه آن‌چنان فضای فانتزی - تخیلی شگفت‌انگیزی ایجاد نموده بود که موجب تغییر رشته‌ی تحصیلی او شد. او در رشته‌ی فیلمسازی پویانمایی ادامه‌ی تحصیل داد و پس از اتمام تحصیلاتش، در ایران به ساخت فیلم «زندگی» پرداخت. موضوع این فیلم مربوط به دو گل لاله در عرصه‌ی حوادث زندگی بوده که تجسم نمادینی از زن و مرد در جهان آفرینش است. او سبک و شیوه‌ی نگارگری ایرانی را برای طراحی اثر پویانمایی خود برگزید. طراحی، فضا، بافت و رنگ اثر سراسر ملهم از تصویرسازی‌های ایرانی بود و موضوع و موسیقی و رنگ و فضا و حرکت و شخصیت‌پردازی‌های آن تلفیق درخشانی برای یک اثر به‌یادماندنی ایجاد نمود. این فیلم در جشنواره‌ی کن (Cannes) که همه ساله در جنوب فرانسه به شکل جشنواره‌ی بین‌المللی سینمایی برگزار می‌گردد، مقام پنجم را در سال ۱۹۶۷ میلادی به خود اختصاص داد. «علی‌اکبر صادقی» که یکی از پیشگامان پویانمایی سنتی و ملی ایران است در خاطرات خود چنین گفته است که: «در ابتدای راه بودم. آن روزها با دیدن فیلم‌های دیزنی تصمیم گرفتم یک فیلم انیمیشن در کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان بسازم. با هر زحمتی که بود صفحاتی از کتابی که سیکل حرکت راه رفتن در آن طراحی شده بود را یافتم و شروع به کپی‌برداری برای فیلم خود نمودم اما وقتی آن را به نمایش درآوردم متوجه شدم شخصیتی که برایش طراحی حرکت نموده‌ام لنگ می‌زند. چند بار طرح‌ها را عوض کردم ولی دوباره پایش لنگ می‌زد. بالاخره مجبور شدم در فیلم پاهایش را نشان ندهم. سال‌ها بعد که بقیه‌ی کتاب به دستم رسید متوجه شدم این طراحی حرکت مربوط به یک آدم لنگ بوده است». دریافت مقدمه‌یی از روش هنری و ابزار بیگانه الزاماً منتج به بیگانگی از سنت‌های اعتقادی و ملی نخواهد شد. علی‌اکبر صادقی جوایز متعددی را به پاس ساخت و تولید انیمیشن‌های سنتی و ایرانی در جهان به خود اختصاص داده است.

نقاط اتکای پویانمایی آغازگران

رویکردهای فرهنگی - هنری در پویانمایی ایرانی که در دهه‌های نخستین پویانمایی در ایران اتفاق افتاده بود، مبتنی بر دستاوردهای هنر ایرانی و منعکس‌کننده‌ی نوع نگرش فردی هنرمندان به‌خصوص تصویرسازان زمان نسبت به کتاب و فیلم بود. ارتباط علمی - هنری محدود ایران با شیوه‌ها و آثار پویانمایی جهان باعث شده بود که هر هنرمندی از شیوه‌های شخصی خود و هم‌چنین علایق و سوابق هنری که داشت بهره‌مند شود. جدیت و تلاش توأم با حضور ویژگی‌های بصری و یا محتوایی هنر ایرانی در برخی از آثار پویانمایی ایرانی می‌توانست

آن‌ها را واجد پتانسیل موجود کردن مکتبی ویژه در پویانمایی ایران سازد. در این راستا باید به بررسی دلایل توقف این گونه حرکات هنری پرداخت.

دلایل توقف حرکت‌های هنری آغازگران

۱- تولید منقطع و یا جشنواره‌یی: برخی از این دست فیلم‌های اولیه، از نظر محتوا و بیانِ مضمون برای روشنفکران جامعه ساخته شده بودند و کم‌تر فیلمی ویژه‌ی گروه‌های سنی متفاوت کودکان ساخته شده بود. در هر دو وجه این موضوع، چه تولید برای روشنفکران و یا بزرگسالان و چه کودکان از تولید منظم و دنباله‌داری برخوردار نبوده‌ایم.

۲- عدم تولید و کارآفرینی اقتصادی از طریق پویانمایی: در ایران به تولیدات اقتصادی کم‌تر پرداخته شده و یا اصلاً مورد توجه نبوده است، در حالی که در جهان غرب هر سه وجهِ اشتغال‌زایی، هنرآفرینی و کسب درآمد، قابل اهمیت بوده‌اند.

۳- نپرداختن به ساخت مجموعه‌های تلویزیونی داستانی: در فرهنگ و ادب ایرانی مجموعه‌های تلویزیونی داستانی بی‌شماری جهت اقتباس هنری فیلمنامه‌نویسان موجود است از جمله داستان «هزار و یک‌شب»، ولی چرا هزار و یک‌شب؟ دلیل آن شاید نشان دادن اهمیت یک شب دیگر است، شبی که مخاطب تشنه‌ی ادامه‌ی داستان است نه پایان آن! ساختن مجموعه‌های تلویزیونی شیوه‌ی اثر را در اذهان عمومی حک می‌کند و در عین حال به‌طور مستمر نقاط ضعف و کاستی و یا قوت اثر را در طول زمان افشا می‌کند و ما را قادر به دیدن محاسن و معایب فیلم از دیدگاه مخاطبان اثر و سازندگان آن می‌گرداند. در نتیجه انتظار می‌رود شخصیت‌پردازی‌های فیلم و روند قصوی داستان و عوامل دیگر رو به تکامل پیش روند و در فیلمنامه‌ها و فیلم‌های بعدی قابل تعمق و تجدید نظر و یا اقتباس واقع گردند. هم اکنون استادانی چون دکتر «حسنایی» و «گلپایگانی» که یکی در بخش تفکرسازی برای ضرورت تولید مجموعه‌های تلویزیونی و دیگری در بخش ساختن مجموعه‌های تلویزیونی داستانی در کشورمان تلاش می‌کنند امیدواری‌هایی را برای اهل فن و دانشجویان رشته‌ی پویانمایی ایران به ارمغان آورده‌اند.

۴- عدم پایداری گروه‌های همکار تولید فیلم‌های پویانمایی و متلاشی شدن گروه‌های موفق به دلایل مختلف

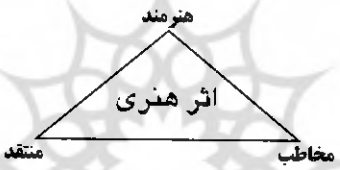
۵- کمبود برنامه‌های آموزشی برای همکاران جدید و عدم اعتنا به امر آموزش و پژوهش

۶- نداشتن الگوهای برنامه‌ریزی و نداشتن بودجه و ارگانی که چتر حمایتی خود را بر سر هنرمند و گروه همکارانش بگستراند و از انشقاق هسته‌های هنری مؤثر بر امر تولید پویانمایی داخلی جلوگیری نماید.

۷- راهبردهای نادرست برخی منتقدین غیرآگاه و عدم پژوهش در نقد هنری این آثار:

هنرمند، مخاطب و منتقد سه رأس یک مثلث واحد هستند و صیقل‌دهنده‌ی اثر هنری که در میان گرفته‌اند.

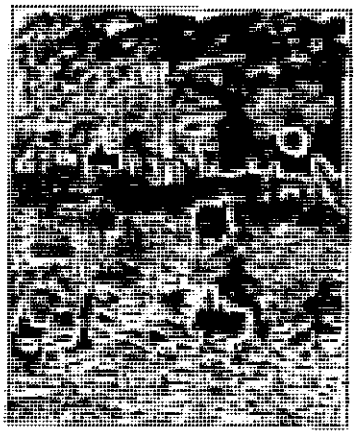
در این‌جا اثر هنری شامل تمام مواردی است که در شکل‌گیری آن، رئوس (سه رأس) مثلث سهیم بوده‌اند.



برخی از مکاتب هنری در اثر نقد هشیارانه‌ی منتقدین صیقل خورده‌اند و به شکل غایی و هموارِ خود رسیده‌اند. در مواردی حتی عدم پذیرش و قانع نشدن منتقد از حضور اثر هنری نوین، سبب توجه به اثر و نامگذاری آن و به‌تدریج شکل گرفتن مکتب هنری نوینی گردیده است. منتقدی که در نمایشگاه نقاشان فرانسه (سال ۱۸۷۴) پرده‌ی نقاشی ابتکاری «کلود مونه» (Claude Monet) با عنوان «تأثیرپذیری از طلوع خورشید» یا «دریافتی از طلوع خورشید» را دیده بود، از روی تعجب و عدم باور، گروه مذکور را «امپرسیونیست»ها (!) به معنی «دریافتگران» لقب داد و پس از آن آثار مونه و پیروانش با عنوان آثار مکتب «دریافتگری» یا «امپرسیونیسم» (Impressionism) در جهان شناخته شد.

۸- دور ماندن از بازار جهانی تولید پویانمایی و ابزارها و تکنیک‌های نوین به واسطه‌ی عقب‌نشینی در تولید مستمر

۹- عدم مدیریت و سیاستگذاری‌های درست فرهنگی، اقتصادی و ایدئولوژیک در تولید فرآورده‌ی هنری است که از ثبات و استمرار در اجرا و یا صحت برخوردار نبوده است.



۱۰- تأثیر زمینه‌های اجتماعی بر ذهن و سپس اثر هنرمند

۱۱- از همه بالاتر عدم شوق و رضایت قلبی و بدنی هنرمندان پیشکسوت از چنین تولیدات پرتلاش و سنگینی است. هنرمندان با ظرافت طبعی که دارند به‌طور معمول فقط به تولید اثر هنری مبادرت می‌ورزند. برای یک فصل تولید مستمر و سنگین در رقابت جهانی نیاز به مغزهای متفکر و خلاق در زمینه‌های علمی - اقتصادی، جامعه‌شناسی و حتی روانشناسی، تجارت در جهت بازاریابی و فروش تولیدات هنری است که در جهت حمایت هنرمند و اثرش به تلاش برخیزند.

نقطه‌ی آغاز پویانمایی ایران پرتنش ولی بسیار هیجان‌انگیز، پرمخاطره و پیش‌رونده بود. هر چه در این سیر و سلوک به مقصود دل نزدیک‌تر شدیم، جاذبه‌های مسیر و سختی راه اندیشه‌ی به مقصد رسیدن را از دلمان شست. دیگر سفر نبود ملال بود. در مسیر اندیشه مقصد را رها کردیم و به سیر و سفری دیگر پرداختیم ■

منابع و مآخذ

یزتو برونو، ۱۳۸۱، انیمیشن یک موهبت است، نشریه‌ی روزانه‌ی سومین جشنواره‌ی پویانمایی، شماره‌ی ۱، ص. ۳

بهارلو عباس، ۱۳۷۹، تاریخ تحلیلی صد سال سینمای ایران، انتشارات دفتر پژوهش‌های فرهنگی سینمایی، تهران

دانشگر نژاد محمدحسن، ۱۳۸۱، مبانی تصویرسازی، انتشارات مدرسه، تهران

مرزبان پرویز، ۱۳۷٤، خلاصه‌ی تاریخ هنر، انتشارات علمی فرهنگی، چهارم، تهران

Williams Richard, ۲۰۰۲, The Animators Survival Kit, Faber & Faber, New York, USA