



دنیای سینمای فانتزی (بخش آخر)

منوچهر اکبرلو

سینمایی، در همین محیط بسته ناظر حوادث، ماجراها و موجودات عجیب و غریبی می‌شویم که در نوع خود بسیار هیجان‌انگیز و دیدنی است. با تبدیل این محیط معمولی به یک وارپته‌ی رنگارنگ، اثری مثال‌زدنی ساخته شده است. از زمانی که چهار نوجوان، با ماشین اختراعی پدر، کوچک شده و چمنزار مقابل خانه در نظرشان چون جنگلی بیکران جلوه‌گر می‌شود، فیلم اوج می‌گیرد. درگیری با موجودات کوچکی چون مورچه، زنبور و خرچنگ، ترس و وحشت از عوامل پیش‌افتادگی مانند ریزش آب از آبیاش باغچه و آتش سیگار همسایه، هراس له شدن زیر پای والدین و رهگذران و ... لحظه به لحظه در فیلم اوج می‌گیرد و نشان می‌دهد که اگر عنان و اختیار در چنگال فن‌آوری باشد نسل آینده موجودی خرد و حقیر و ناتوان می‌شود و هر چیز که امروزه بی‌خطر و حتی بانی آسایش است، می‌تواند تهدیدگری عظیم و هولناک شود

۵- مبالغه

در واقع وقتی عوامل و شرایط واقعی بودن فانتزی را سلب می‌کنیم، یعنی اجازه‌ی هر گونه دخل و تصرف در واقعیت را دلدایم. بخشیدن صورتی غلوآمیز و اغراق‌شده به اجزای فانتزی، یکی از وجوه همین دخل و تصرف‌هاست. اجزا و عناصر فانتزی را، از این حیث که هیچ ارتباطی با واقعیت ندارد، می‌توان به سرمنشاء، ریشه، بن و اصل خویش بازگرداند تا همه چیز به شکل خالص، شفاف، طبیعی و اصیل خود ظاهر شود. در طراحی خط داستانی هم این مبالغه را می‌توان دید؛ در شخصیت‌پردازی و شروع داستان، نقطه‌ی اوج، پایان و فضاسازی‌های آن‌ها. در این گونه آثار، خصایل فردی و اخلاقی قهرمانان به شکلی

حوادث و شخصیت‌های جالب طراحی شده باشد. آن‌گاه می‌توان نگران ایستایی و سکون اثر نبود. حضور افراطی تنوع را در «الیس در سرزمین عجایب» می‌توان یافت. الیس که در ماجراهای تخیلی غرق شده است، لحظه به لحظه از مکانی به مکان دیگر وارد و با شخصیت‌های گوناگونی آشنا می‌شود که اعمال، حرکات و سخنانشان برای ما و الیس جالب و شنیدنی است و قبل از آن که فضا، شخصیت‌ها و اعمال آن‌ها ملال‌آور و کسالت‌بار شود، ماجرای تازه‌ی ما را از آن‌جا دور کرده و در قلب قصه پیش می‌برد. امروزه آثار ادبی بسیاری را می‌توان مثال زد که ساختمان آن‌ها تنوع و رنگ‌آمیزی چشمگیری دارد و سرشار از تصورات رنگارنگ خیالی و موجودات عجیب و غریب است. در قرن حاضر و با دخالت سینما در عرصه‌ی فانتزی، بسیاری از این آثار اعتباری تازه یافته‌اند. فیلم داستان بی‌پایان هم، که برگرفته از یک اثر ادبی است، بیش‌تر اعتبار خود را مدیون پیشرفت‌های تکنولوژیک در زمینه‌ی تروکاژهای تصویری است. بازسازی جهان فانتزی با تمام موجودات آن، می‌تواند موجبات درک و دریافت یک تجربه‌ی رؤیایی و تخیلی را، به وجهی کاملاً نمایشی و قابل باور برای بینندگان آن، به ارمغان آورد. در این راه سینما تا بدان‌جا پیش رفته که قادریم حوادث و اتفاقات واقعی و خیالی را تا مرز کارتونیسیم پیش برده و چنین وانمود کنیم که در این عرصه، ساختن هیچ چیز خیالی، غیرممکن نیست؛ برای مثال وقتی به تماشای فیلم «عزیزم، بچه‌ها را کوچک کردم» ساخته‌ی «جانستن» می‌نشینیم، فضای محدود دو خانه‌ی شهری و محوطه‌ی اطراف آن‌ها خالی از هر گونه تنوع و جذابیتی است اما خیلی زود، به کمک تخیل آزاد و تروکاژهای

در شماره‌ی پیش به شناخت بایدهای گونه‌ی فانتزی پرداختیم؛ بایدهایی که به عنوان ضروریات و مشخصه‌های این گونه به شمار می‌روند و از عوامل ۱- شگفتی ۲- حضور یک رشته‌ی عقلانی و ۳- صور خیال یاد شد. اکنون به ذکر سایر ضروریات این گونه‌ی سینمایی می‌پردازیم.

۴- تنوع

تنوع مضامین، انگارها، فضاها، شخصیت‌ها و ... از شرایط یک فانتزی است. شاید به نوعی این تنوع و رنگ‌آمیزی، زمینه‌ساز شگفتی و اعجاب تلقی شود؛ هم‌چنان که رؤیاهای ما به مدد این تنوع می‌تواند به تجارب منحصر به فرد و جالب توجهی تبدیل شود. بنابراین، انتظار داریم که در آثار فانتزی هم با تجهیز به ماجراهای خواب‌گونه، شیرین و متنوع، موجبات عنایت و توجه بیش‌تر را فراهم آورند. اگر شگفتی را پوشش فانتزی دانستیم، تنوع و گوناگونی را باید عامل حرکتی و جریان‌زندی در رگهای فانتزی بخوانیم. همان‌گونه که قبلاً در مورد داستان بی‌پایان ذکر شد، حیات فانتزی به رابطه‌ی که مخاطب با آن برقرار می‌سازد بستگی کامل دارد. حضور مخاطب در جهان فانتزی، روح تازه‌یی به آن می‌دهد و هم‌چنان که مخاطب در قلب ماجرایش می‌رود، به برکت وجود خود، زندگی را هم در رگهای اثر به جریان درمی‌آورد. در تعقیب ماجراهای فانتزی از سوی مخاطب، به پنهانی نیاز است تا یک‌یک منزلگاه‌های داستان را پشت سر گذارد و از خوانی به خوان دیگر برسد. این امر تنها با طرح داستانی خوش‌اسلوب و صحیح امکان‌پذیر است. چنان‌چه مسیر حرکت داستان و فراز و فرودهای آن با توجه به تنوع و گوناگونی ماجراها و



اغراق آمیز، تک خطی و ساده است. شخصیت‌ها یا خوب خوبانند یا بد بد درگیری قهرمان و ضدقهرمان در قطعی اوج داستان، به شدت هیجانی است و در نقطه‌ی پایانی شدیداً آرمانی و سرنوشت شخصیت‌ها به شکلی قطعی و شدید رقم زده شده و حالت بینابین و تملیف‌شده‌ی ندارد؛ یا مرگی سخت در انتظار آن‌هاست (ضدقهرمان) یا سرنوشتشان به پیروزی افتخارآمیزی ختم می‌شود (قهرمان) در واقع جدال میان قهرمان و ضدقهرمان مانند جدال خیر و شر و جنگ میان مرگ و زندگی است. در فانتزی، صفات بارز انسان‌ها همواره از مطلق‌ها سرچشمه می‌گیرد؛ قهرمانان صفاتی چون شجاع‌ترین، جسورترین، فقیرترین، تنهاترین، زیباترین و مهربان‌ترین را یدک می‌کنند و در نیروهای خصم هم می‌توان صفاتی مثل ظالم‌ترین، ثروتمندترین، سنگدل‌ترین، قوی‌ترین و بی‌رحم‌ترین را سراغ گرفت. وقتی این صفات در پیکره‌ی کار گنجانده شود، جدال سخت و شدیدی درمی‌گیرد که در انتها به سرنوشت محتومی ختم می‌شود در روانشناسی هم ثابت شده است که اطلاعاتی بیش‌تر در خاطر کودکان باقی می‌ماند که با حرکات، سر و صدا و رنگ‌های شدید و تند توأم باشد شاید همین امر سبب توجه و عنایت بیش از اندازه‌ی کودکان به فانتزی‌هاست.

۶- تلاش برای جاودانگی و ماندگاری

برای آن‌که فانتزی به مرزهای جاودانگی برسد باید دو عنصر اساسی داشته باشد: دست یافتن به رمز ماندگاری و مقاومت در برابر زمان. اسطوره نشانه‌ی بارز این وجه است. اساطیر باستانی که زمانی برآورنده‌ی نیاز واقعی روحی و روانی مردمان غیرمتنن شمرده می‌شد امروزه بهترین خوراک برای کودکان است چرا که می‌توان کودکان را به سرمنشاء هر چیز متصل ساخت و انسان را در ساخت ایجاد و تولد هر پدیده‌ی حاضر کرد. انسان غیرمتنن دیروز، برای درک حقیقت جهانی که ناشناخته می‌نمود، به ساخت الگوهای دست زد که از طریق آن‌ها بتواند دایره‌ی آفرینش و وجود را به درون ظرف فهم و درک خویش فرو کشد چون بدین طریق می‌توانست بر جهان مسلط شود و احساس استیلا و تفوق بر حوزه‌ی ناشناخته‌ها را در خود ارضا کند این رضایت‌عندی، چنان اعتماد و اطمینانی به انسان بخشید که با قدرت و توان به پیش تاخت و به سرعت عرصه‌های پیشرفت را درنوردید.

جهان در برابر کودک، پدیده‌ی ناشناخته و مرموزی است. اصول و معیاری که انسان دیروز برای نجات خویش از دایره‌ی تنگ نیروهای ناشناخته از آن‌ها بهره جست، همان است که امروز نیز می‌تواند برای کودکان محمل و مرکب مناسبی باشد داستان اساطیر، قدیمی‌ترین و دیرپاترین داستان‌های

در هر زمان و در هر مکان که جلوه‌ی حقیقت خریدار داشته باشد می‌توان به سرنوشت فانتزی امیدوار بود با فانتزی‌های اصیل که بر اساس همان الگوهای مادر است و با رمز و رازهای آن، ما به حوزه‌ی حقیقت گشایند می‌شویم و به یاد می‌آوریم که کلید گشایش رموز جادویی هر پدیده در ناخودآگاه ما زنده و حاضر است و ظهور آن‌ها تنها به کشف و شهودی نیاز دارد. فانتزی اصیل آن متاع خوش آب و رنگ و سرگرم‌کننده نیست که فقط کودکان را خوش آید، بلکه باید دید که با این اثر به کودک چه داده می‌شود، او به کجا برده می‌شود و پاسخگوی کدام نیاز دایمی اوست و چه چیز در او بیدار می‌شود.

با همه‌ی این تفاسیر می‌توان یک فانتزی خوب و ارزشمند ساخت و آن را تا آستانه‌ی اثری جاودان و مانا پیش برد. برای یک هنرمند، هیچ چیز تا این درجه حایز اهمیت نیست که اثرش از مرزهای زمان و مکان درگذرد و هر زمان و هر مکانی گردد. اصولاً یکی از انگیزه‌های انسان در دست یازیدن به هنر، همانا تلاش برای جاودانگی و به‌جا نهادن اثری همیشگی از خود است. در میان فانتزی‌ها آثار بی‌شماری را می‌توان یافت که جاودانه شده‌اند و همواره یاد و خاطره‌ی آن‌ها بر ذهن‌ها خواهد ماند؛ از داستان‌های اساطیری گرفته تا افسانه‌های جن و پری و از افسانه‌های فولکلوریک تا فانتزی‌های مدرن امروزی، که گاه حتی شانه به شانه‌ی آثار کلاسیک می‌زند، بی‌زمان و مکان است و در کشور ابدی خیال زندگی می‌کند، به گونه‌ی که با جابه‌جایی حکومت‌ها و حرکت‌های اجتماعی خاصیت و اهمیت خود را از دست نمی‌دهد. «از میان چیزهایی که در لای دنان‌های زمان مقاومت می‌کند، فانتزی خوب است» (۵) ■

۵- نک: آب‌پرور منصور، ویژه‌نامه‌ی فارابی، پاییز ۱۳۷۳

هیجان‌انگیز و نشاط‌آور است که از دورترین زمان‌ها به ما رسیده است. کودکان ما با آن‌ها قادرند مناسب‌ترین پاسخ‌ها را به پرسش‌های ازلی بدهند به این ترتیب، کودک با بینش اساطیری می‌تواند در مقابل گرایش‌های مادی و علمی و مقطعی زمانه، نحوه‌ی زندگی‌اش را انتخاب کند. داستان‌های اسطوره‌ی بهترین الگوها برای فانتزی‌اند. این داستان‌ها در عین نقش داشتن در شکل‌گیری تخیل و - از این رهگذر - تعقل انسان‌ها، سنگ محک دیگر آثار فانتزی هم هستند.

۷- محتوا

در فانتزی برای یاپلاری و استقامت در برابر زمان به محتوایی نیاز است که قدرت محافظت از چارچوب داستان را داشته باشد. همواره در فانتزی‌های خوب و ارزشمند این امکان حاصل می‌شود که با ترکیب وقایع و عوامل غیرمعمولی شرایطی برای ظهور معانی ژرف و ماندنی پدیدار شود. روشن است که محتوای ارزشمند این گونه آثار سبب کسب اعتبار برای آن‌ها شده و قدر و منزلت محتوای داستان‌های اساطیری به ازلی و ابدی بودن آن‌ها مربوط است. داستان‌های اساطیری با تبیین سرگذشت انسان و بررسی سرمنشاء هر چیز، به ریشه‌یابی پدیده‌های پرتازند و از این راه اعتباری بی‌نظیر می‌یابند انسان، در هر زمان یا در هر مکان جغرافیایی که باشد، با مطالعه‌ی این قبیل داستان‌ها تصور خواهد کرد که به مرور سرگذشت خود نشسته است. از این حیث، این حکایات و داستان‌ها را بسیار ملموس و در عین حال بزرگ، قهرمانانه و دوست‌داشتنی خواهد یافت. در این وضعیت آن چه انسان را به تعقیب ماجراهای این گونه داستان‌ها جلب و جذب می‌کند، نیروی خودانگاری اوست. در واقع، او با مشاهده‌ی سرگذشت قهرمان اسطوره‌ی، به مرور سرنوشت ازلی و ابدی خود نشسته است. پیام و محتوای ارزشمند می‌تواند به فانتزی امروزی هم ارزش و اعتبار فوق‌العاده‌ی بیخشد.