

گونه کودکانه



زندگی و دیگر هیچ

علیرضا کاوه

شاید دشوارترین کار در نظریه پردازی گونه، یافتن حس مستتر در پس اثری است که مستقلاً نام کودکانه بر آن می گذاریم. یعنی یافتن لحنی که مشخصاً کودکان را خطاب قرار دهد ناممکن به نظر می رسد و آثار کودکانه معمولاً بینندگان و مشتاقان بزرگسال بسیاری دارد. البته موردهای آشکاری وجود دارند که اشاره‌ی این نوشتار متوجه آنان نیست، زیرا این موردها معمولاً مستقل از لحن اثر خود را مطرح می کنند، نظیر انتخاب قهرمان کودک در یک فیلم، یا ساختن اثری بر مبنای یک کمیک استریپ، یا انیمیشن‌هایی نظیر آثار دیسنی. روشن است که صرفاً در چنین قالب‌هایی بودن به معنای کودکانه نیست، محوریت بحث ما یافتن لحن آثار است و ممکن است با انتخاب یک قهرمان کودک یا نوجوان شما فیلمی بزرگسال داشته باشید که **چهار صد ضربه** (تورفو، ۱۹۵۹) و **موشت** (برسون، ۱۹۶۷) از این شمارند؛ یا در قالب انیمیشن و عروسکی آثاری هستند که برای کودکان ساخته نشده‌اند نظیر آثار نورمن مک لارن؛ یا آثاری که از کمیک استریپ‌ها

در این مقاله به بررسی مفهوم «آثار سینمایی برجسته» می‌پردازیم. این آثار، فراتر از سرگشتگی‌های ساده و تکراری، به دنبال خلق تجربه‌ای عمیق و ماندگار برای مخاطب هستند. در این راستا، به بررسی ویژگی‌های متمایز این آثار و تأثیرات فرهنگی و اجتماعی آنها می‌پردازیم.

مشخص است که آثار سینمایی برجسته بعد از روشن شدن چراغ‌های سالن آغاز می‌شوند و این در مورد آثاری چون «بامبی نیز صادق است»

گرفته شده‌اند، اما فاصله گرفتن از این قالب را هدف خود قرار می‌دهند، هم چون شاهکارهای تیم برتن. هدف این نوشتار بر دو محور است. ابتدا یافتن الگوواره‌هایی که بتوانیم صفت گونه‌ی کودکانه به آنان بدهیم، و دوم تلاش برای توصیف ویژگی‌های مخاطب فیلم. در ادامه‌ی چنین روندی باید مشخص کنیم که چه «نالگو»هایی در گونه کودکانه بر جذابیت کار می‌افزایند و به عبارتی نشان دهیم که این نالگوها خالق گونه و سلیقه‌ی مخاطب‌اند.

اما پیش از تمام این‌ها باید تکلیف خود را با کلمه‌ای مهم در گونه کودکانه و در بررسی آن روشن کنیم؛ جدیت. هرگز نظریه پردازان سینمایی نتوانستند مشخص کنند که چه اثری جدی و چه اثری غیرجدی است. حتی اگر بتوانیم آثار جدی را در تاریخ سینما نشانه بگیریم، مشخص کردن غیرجدی‌ها برای ما ناممکن خواهد بود. برخی آثار کمدی از سوی بسیاری از برجسته‌ترین دانشمندان و فیلسوفان جدی گرفته شده‌اند و اساساً چاپلین را شاید ما به خاطر چنین ویژگی‌ای می‌پرستیم، یا چون در زمان‌هایی که آثار با ضرب سیاسی، اجتماعی شدید را جدی می‌خواندند بسر نمی‌بریم، برای ما آشکار است که **خانه دومست کجاست؟ (۱۳۶۵)** کیارستمی از زندگی و دیگر هیچ (۱۳۷۱) وی، اثری قاطع‌تر، کاراتر و مؤثرتر است. هر چند که زندگی و دیگر هیچ امکان بحث‌های فرمالیستی بیش‌تر و برداشت‌های سنگین‌تر پیرامونی را به ما می‌دهد. شاید تصویر می‌کنیم که اثر جدی باید قاعدتاً اثری باشد که ما را وادار به اندیشه کند، یا به عبارت بهتر پس از اتمام زمان فیلم هم فکر کردن ما ادامه داشته باشد. مشخص است که آثار سینمایی برجسته بعد از روشن شدن چراغ‌های سالن آغاز می‌شوند و این در مورد آثاری چون **بامبی^۱** (دیسنی، ۱۹۴۲) نیز صادق است. در

مورد فکر کردن هم که باید گفت فرایندی فردی است و شکل آن را در ابعاد اجتماعی نمی‌توان تحقیق کرد. از سوی دیگر آثار سینمایی ابعاد تأثیرگذار متنوعی دارند که نمود عاطفی، فکری و ایدئولوژیک در بین این ابعاد از بقیه برجسته‌ترند و به اختصار در پس واژه، لحن آنان را نگاه داشته‌ایم. در مقطعی تأثیر ایدئولوژیک، در مقطعی عاطفی و در مقطعی فکری جای دیگری را اشغال می‌کنند و به نظر می‌رسد نخستین مرحله‌ی ارتباط‌گیری هر اثر سینمایی همان وجه ایدئولوژیک باشد که در گونه‌ها نمود دارد و بعد جای خود را به دیگر ابعاد می‌دهد یا بعدتر ضمن حفظ این تأثیر شاهد پرتنگ شدن آن ابعاد تأثیری هستیم. به نظر می‌رسد منظور از به فکر فرو بردن همان تأثیرگذاری باشد که همه‌ی آثار برجسته‌ی تاریخ سینما دارای چنین شرایطی هستند، پس باید جدی تلقی شوند و اتفاقاً ابعاد گسترده‌ی فکری را پیش‌روی ما می‌کشایند که مجال بحث دیگری است.

بحث در مورد تلقی‌ای که در پس واژه‌ی جدی مستتر است اشکال ناشناخته‌ای از خود بروز می‌دهد. شاید به نحوی به تفاوت آثار کودکانه‌ی مشتمل بر پندهای اخلاقی که همیشه در پایان اثر کودکانه جمع‌بندی می‌شود باید اشاره کنیم یا وجه آموزش آثار کودکانه نسبت به اصول اخلاقی، زیستی، بهداشتی، اجتماعی و کاربردی که نمی‌دانم اگر اثری پند اخلاقی یا جهان‌مشول راجع به انسان‌ها بدهد جدی است یا غیرجدی. چرا که در یک دید تمام آثار هنری را می‌توان در هر دوی این گروه‌ها قرار داد و اساساً ما آثار آموزشی و هم‌چنین آثار با نتیجه‌گیری اخلاقی خطاب‌گرا به بسیاری داریم که کودکانه هم نیستند و جزو آثار بزرگ تاریخ سینمایند. از سوی دیگر صفت ایدئولوژیک در مورد گونه‌ها الزاماً مشتمل بر باید و نبایندی است که حکایت از فضایی اخلاقی دارد، هر چند که ممکن

دیگر در روان‌شناسی اجتماعی است. استروژک اثری ماندنی برای سال‌های بعد خود هم نیست که هم چون کارهای آزو باشد که در زمان‌های دورتری مهم می‌شوند و گذشت زمان کاملاً استروژک را به دست فراموشی سپرده است (مگر این که دوباره آن را کشف کنیم که رسالت این نوشتار چنین نیست). اما ای‌تی با گذشت زمان تبدیل به یک Cult و اصلاً معرفی برای سینمای مقطع خود، گونه فانتزی، سینمای هالیوود و امریکا و استیون اسپیلبرگ شده است. استروژک افزون بر همه‌ی این‌ها فیلم بدی است که خود باید در نوشتاری دیگری بحث شود و این دلیلی برای فیلم خوب به شمار آمدن ای‌تی هم نیست، اما می‌توان به لحاظ ساختاری ارزش‌های ای‌تی را در حد فیلمی قابل قبول باز کرد.

به نظر می‌رسد بحث جدی بودن فیلم‌ها و غیرجدی تلقی کردن آثار کودکانه منتفی است. استروژک را از این جهت برگزیدیم که این فیلم و الگوی آن (معمای کامپیروهاوزر) اصلاً مؤلفه‌های شباهت با سینمای کودکانه را دارند، ولی متعلق به این گونه نیستند. اتفاقاً معمای کامپیروهاوزر به دلیل همان مؤلفه‌ها فیلمی است که می‌تواند نوجوان تازه سینما دوست شده‌ای را به دنیای فیلم‌های «دیگر» وارد کند. اما بر این امر اصرار داریم که صفت جدیت، کارایی و فهمی را در خود متبلور ندارد، و از این جاست که تکلیف خود را باید با واژه‌ی سرگرمی بدانیم؛ و البته این بحث تا حدودی بحثی قدیمی در عرصه‌ی زیبایی‌شناسی سینمایی است، زیرا اصلاً یکی از کارکردهای سینما در همان لذتی است که متبلور در اوقات گریز از مدرسه و پادگان یا دوران‌های عاشقانه است که همگی ویژگی ناپایدار بودن، موقتی، فرم شکن، فرار از محدودیت‌های قانون نما و سازه‌گریز را در خود دارند؛ یعنی ما خاطرات این مقاطع خاص را در تمام دنیا با سینما

است این اخلاق، هنجار، عرف یا سنتی نباشد. نسبت صفت جدی به الگویی فرمال غیرممکن است. به عنوان مثال در نظر بگیریید الگوی روایی استروژک (هرتزوک. ۱۹۷۷) را که از نظر جنبه‌هایی شباهت با ای‌تی (اسپیلبرگ. ۱۹۸۲) دارد و از جنبه‌هایی کاملاً با هم بیگانه‌اند. هر دو داستان یک موجود تقریباً متفاوت با آدم‌های اطراف خودند که سرانجام هم مجبور می‌شوند از آن‌ها دوری کنند، به همین دلیل باید استروژک را در مقایسه با ای‌تی اثری جدی‌تر به شمار آوریم که در این جا می‌خواهم خلاف این را ثابت کنم. هر چند که مبنای بحث ما استقبال از آثار نیست و اساساً موفقیت تجاری یک فیلم ملاک زیبایی‌شناسانه برای آن به شمار نمی‌آید و آثاری چون سالو (پازولینی. ۱۹۷۵) را در شمار آثار مهم تاریخ سینما می‌دانیم با وجود این که کم‌تر افرادی تاب آن را دارند. اما در بحث استروژک چون مبنای مقایسه با ای‌تی وجود دارد، این را نکته‌ای کلیدی به شمار می‌آوریم که فیلمی را شاهدیم و این فیلم در همراه‌سازی ما با خود جدیت ندارد و این خلاف شاهکار پازولینی است که در ناهمراه‌سازی ما مصمم است. از سوی دیگر استروژک برای بیننده‌ی خاص سینما هم نکته‌ی تازه‌ای دربر ندارد و به نظر می‌رسد فیلمی است که ما دوست داریم همان معمای کامپیروهاوزر (هرتزوک. ۱۹۷۵) را که ظاهراً الگوی این فیلم بوده است ببینیم و برخلاف ای‌تی که خود را از آثار پیشین فیلمسازش مستقل می‌کند، در تأثیرگذاری بر آثار بعدی او جدی است. استروژک برای خود فیلم ساز هم اثری مهم به شمار نمی‌آید، چرا که فیلم ساز کم‌ترین جدیت را در خاص شدن این اثر برای ما به یادگار گذاشته، در حالی که ای‌تی نه تنها از این حیث بلکه معرف دوره‌ی تاریخی، مسایل سیاسی، اجتماعی در مقطع ساخت و نمایش و بسیار بررسی‌های جدی

**ابعاد گسترده‌ی
تأثیر سینما در
عرصه‌ی اجتماع
و بر حوزه‌های
اخلاقی، جمع
کثیری را بر این
امر متفق می‌کند
که فیلم‌ساز «باید
مراقب باشد»**

این مقاله به بررسی تأثیر سینما بر عرصه اجتماع و حوزه‌های اخلاقی، جمع کثیری را بر این امر متفق می‌کند که فیلم‌ساز «باید مراقب باشد».

تجربه می‌کنیم. پس اصلاً سینما برای مخاطب باید معرف چنین کارکردی باشد. هرچند که کارکردهای دیگر هم برای آن قایلیم. فیلم‌ها برای بینندگان شان لذت به همراه می‌آورند و بسته به طیف مخاطبی که برمی‌گزینند نوع لذت متفاوت است، به فکر فرو بردن بیننده در مورد آثار کودکانه با دنیای ساده دلانه‌شان هم روی می‌دهد؛ رهایی (تقوایی-۱۳۵۰) و دودنه (نادری-۱۳۶۴) از تأثیرگذارترین آثار فکری در مقطع ساخت در کشورمان بوده‌اند. در نقطه‌ی مقابل، در بین فیلم‌های برجسته‌ی تاریخ سینما هم ما مسأله‌ی سطحی بودن و ساده‌دلانه به نظر رسیدن را ممکن است داشته باشیم. مثال‌ها بسیارند، کسانی که از راه سرگیجه (۱۹۵۸)، روح (۱۹۶۰) و پنجره عقبی (۱۹۵۴) به دنیای هیچکاک وارد شده‌اند، متفق‌اند که به عمیق‌ترین عرصه‌های بیانی در زبان سینما راه یافته‌اند، امری که شاید در آثار دیگرش و پیش از این‌ها تا بدین حد بدان واقف نبوده‌اند؛ راه ورود به دنیای وسترن را اگر از دیلیجان (فورد، ۱۹۳۹) گذر کنیم به اعماق بی‌انتهایی ختم خواهد شد و این نکته‌ای است که برای کسانی که ریشه‌ی وسترن را در مان‌های بازاری جست و جو کرده‌اند قابل باور نیست؛ گونه‌ی موزیکال پیش و بدون مینه‌لی ماهیتی متفاوت خواهد یافت؛ کسانی که ملک‌الموت (۱۹۶۲) و بل دوژور (۱۹۶۶) را ندیده‌اند، این میل مبهم هوس (۱۹۷۷) بونوئل را اثری مغشوش، با بی‌پروایی‌های بی‌مورد و انباشته از سطحی‌نگری می‌بینند. دادرسی ژاندارک (برسون، ۱۹۶۲) و استاکر (تارکوفسکی، ۱۹۷۹) برای آنان که فیلم‌سازان این فیلم‌ها را در وضعیت شکل گرفته در آثار بعدترشان می‌شناسند، آثاری ملال‌آور و سنگین (به لحاظ بی‌گیری از سوی مخاطب) نیستند و انباشته از لذت‌های دیداری‌اند. جدیت، سرگرمی، لذت، سادگی، پیچیدگی و سطحی بودن مفاهیمی مطلق به‌شمار

نمی‌آیند و اگر به این امر اصرار داشته باشیم و به ناچار بحث را یکسره ببینیم باید بگوییم که جدیت و سطحی بودن در آن واحد جزو صفحات سینمایند یعنی همسان‌سازی تصورات بینندگان در رسانه سینما به نحوی به معنی نازل کردن مفاهیم؛ و نفوذ به درون افراد به معنای شخصی شدن مطلق، رفتن عکس‌ها به درون اتاق‌ها و خاطرات به منزله عمیق‌ترین حادثه در زندگی فرد و به حدی جدی که سابقه‌ای برای آن نمی‌شناسیم. این تضاد، دوگانگی و غیرجمع آمدن صفات در سینماست که برخی را وامی‌دارد تا در ساده‌ترین حالت از روی مسایل آن بگریزند.

اما بحث جدیت را برای رسیدن به یک نکته‌ی کلیدی در سینمای کودک بی‌گرفتیم و آن واژه‌ی «پیام» است. ابعاد گسترده‌ی تأثیر سینما در عرصه‌ی اجتماع و بر حوزه‌های اخلاقی، جمع کثیری را بر این امر متفق می‌کند که فیلم‌ساز «باید مراقب باشد». حتی اگر در پس سال‌ها تلاش و منزوی شدن سانسور یا تأکیدات کارگردان‌ها که جای پیام در تلگرافخانه است، از شر این عنصر تحمیلی رهایی یافته باشیم، اما گویی خود ما هم برای این‌که از شر شیطنت بچه‌ها راحت شویم دوست داریم آن‌ها را در یک هنجار و فرم و عرف معمول بیابیم که حتماً از دیدن فیلم چیزی یاد بگیرند (آموزشی)، آداب‌دان شوند (اخلاقی) و اخلاق‌های بدشان را کنار بگذارند (اجتماعی). اتفاقاً بهترین کودکانه‌های تاریخ سینما آن‌ها هستند که هیچ کدام از این ویژگی‌ها را ندارند. آن‌چه به‌عنوان توقع ذکر شد تنها محدود به سینما نیست، ادبیات کودک از دیرباز به چنین صفتی متصف بوده است و افسانه‌های اروپا و آن پنندهای فوق‌العاده‌ی پایانی‌اش مشتمل بر چنین پدیده‌ای‌اند. امروزه رسانه تلویزیون به دلیل همان ویژگی روبرو گویی این مأموریت را برعهده دارد و دیدن صحنه‌هایی



دو بچه

این امر به بناآموزی بینجامد یا فسرته‌هایی برگشت‌ناپذیر را به دنبال داشته باشد، اما سرکوب آن و حذف تأثیر‌گذاری‌شان تأثیرات فاجعه‌بارتری را آشکار خواهد کرد.

الگوها

صحبت از الگوهای گونه‌ی کودکانه‌ی سینمایی از آن‌رو که در ادبیات و بررسی‌های انتقادی سینمایی کمابیش بدان پرداخته شده است، تکراری به نظر خواهد رسید، زیرا که منابع اصلی در دسترس اند، به خصوص سرآمد آن‌ها دو کتاب **ولادیمیر پروپ**^۲ معمولاً آثار کودکانه بدون مشکل دیده شده‌اند و کم‌تر مشمول بی‌توجهی یا ممیزی قرار گرفته‌اند، به خصوص این فرصت کلیدی در ایران وجود داشته که از خطر حذف‌های سلیقه‌ای از سوی سینماداران، گروه‌های پخش، مسئولان

که مستقیماً به‌ویزی را به بچه‌ها یاد می‌دهند نه برای آنان پسندیده و جذاب است و نه برای ما به یادماندنی و نه زیبایی‌شناسانه است. البته هر فیلمی به هر حال در انتقال مفهومی می‌کوشد و نظریه‌پردازان سینمایی این انتقال مفاهیم را در چهار گروه مشخص دسته‌بندی کرده‌اند و از این امر هم گریزی نیست و انکار آن هم بی‌مورد است، آن‌چه در این جا بدان به عنوان عنصر عارضی پرداخته شده، تحمیل نقشی است که مدرسه، مسجد و خانه آن را در جامعه به عهده می‌گیرند و سینما هر چند که به نحوی با فرم‌های اجتماعی همراه یاد در تعامل با آن‌هاست، اما تعهدی در انجام وظایف آن‌ها ندارد. شکل‌گیری الگوهای سینمایی و تداوم آنان خود نوعی هنجارسازی اجتماعی است و روشن است که نیازهای مخاطب، ضرورت‌های اجتماعی، مدل مسلط زمانه و خلاقیت هنرمندان به تداوم این الگوها کمک کرده است. ممکن است جنبه‌هایی از

تولیزبون و موانع بازبینی به دور مانده اند. در این جا به بحث الگو در حد راه گشایی خواهیم پرداخت. آثار کودکان معمولاً با یک تنها شدن شروع می شوند یعنی مادر و پدر قهرمان به مسافرت می روند یا او را گم می کنند یا می میرند یا اصلاً کودک به دنبال آن هاست، یا این که رهاش کرده اند یا این که او باید چیزی را به جایی ببرد و تنهایی هم باید این کار را بکند یا این که مجبور است رازی را حفظ کند و این تنهایی می کند، یا این که گروهی از دوستان جمع می شوند و یک هدف مشخص علیه آدم بدها را سازماندهی می کنند که البته نباید بزرگ ترها بدانند. گروه بدها حتماً در آثار کودکان هستند و یک «خبر»، که باید به کسی برسد یا نرسد، یا همه بدانند و بدها نمی گذارند که این خبر پخش شود، یا باید محفوظ بماند و بدها می خواهند آن را پخش کنند و درگیری بین دو دسته و بعد هم یک معجزه که همه چیز را ختم به خیر می کند.

کودکانه ها با قهرمان تنها، خطر کن، سمج و دارای حامی ناپیدا در بسیاری لحظات با کمدی ها مشترک اند با این تفاوت که در کودکانه ها ما درگیر مشکلات می شویم

معمولاً بعد از این مقدمه، تنها، خبر (قسمت محفوظ)، بدها (خطر). که گاهی خیلی هم کوتاه نیست، آن وقت یک فضای عجیب و غریب در فیلم ظاهر می شود که یا نتیجه ی آن جایی است که این قهرمان باید برود و بماند یا چیزی بیاورد، یا کسی را نجات دهد، یا مشکلی را حل کند، یا این که نتیجه ی یک مجموعه ماجراهاست که بی پایان به نظر می رسند یا این که نتیجه ی به سراغ آمدن دیگران که می تواند یک قصه، یا همان آدم های بد یا دوستان کمک کننده اش باشند که از یک عضو کوچک تا مجموعه حامیان خیلی ضعیف می تواند تغییر کند و در نهایت معجزه اتفاق می افتد. یعنی یک نیروی ناپیداست که البته نمی گذارد هیچ اتفاقی برای قهرمان ما بیفتد، یعنی پلنگ صورتی همین طور با آن ضرباهنگ آرام و خونسردش راه می رود و هر چه از آسمان می افتد بر سر او نمی خورد، یا اگر هم در دسری هست خیلی مهم نیست، معلوم نیست این

خطرها یا خطر آفرینان وقتی نتیجه نمی گیرند چرا آن قدر مصمم اند و چرا متوجه این نیروی قوی ناپیدا نیستند و دست بر نمی دارند، تا این که معجزه اصلاً آنان را به کناری بزند. در این جا یک تفاوت مهم پیدا کردیم، یعنی آن چه گفته شد تا این جا می تواند در فیلم های بزرگانه! هم الگو باشد. این موضوع که معمولاً در غیر کودکانه های ما نیروی حامی قهرمان مان یا ناپیداست یا خیلی ضعیف است و با بیش تر دلمشغولی مخاطرات و تعلیق و اضطراب و حدس را داریم، اما در کودکانه ها مسأله برعکس است، یعنی قهرمان ما از ارتفاع چندصد متری می افتد و فقط یک چسب زخم روی صورتش پیدا می شود. دشمنش هم وضع بدتری ندارد، در نهایت فلاکت کاملاً سیاه می شود یا شلوارش تکه تکه می شود، اما سرانجام حریف سماجت قهرمان ما نمی شود.

دنیای بعد از مقدمه که در فضای عجیبی می گذرد، نقطه ی اشتراک کودکانه ها با فانتزی است و این عنصر آن قدر پررنگ است که گاه این دو را یکی می گیرند. البته فانتزی هم چون جنایی است که پوشش فراگیر دارد و اگر قرار باشد کودکانه ها را با فانتزی یکی بگیریم باید با نظریه پردازی همسو باشیم که بسیاری از گونه ها را در فانتزی می بیند حتی وحشت را. کودکانه ها با قهرمان تنها، خطر کن، سمج و دارای حامی ناپیدا در بسیاری لحظات با کمدی ها مشترک اند با این تفاوت که در کودکانه ها ما به طور رتیمیک درگیر مشکلات می شویم و مرتبط از آن خلاص می شویم یا یک دشمن جدی داریم که دستش به جایی نمی رسد، اما در کمدی ها یک ایمان داریم و این ایمان از همان ابتدا خیال ما را از مخاطرات راحت می کند. کودکانه ها در دنیای صحنه و پشت صحنه با موزیکال اشتراک دارند. یک بچه کوچولو گاه وارد

چه گاه در لحظات و چه در مرکزیت خود از کودکان بهره می گیرند و از کودکانها در این امر استفاده می برند. چه به بهانه ی نظاره گری که در تمام لحظات حضور دارد و چه به بهانه ی رنج و تعبى که به ایشان وارد آمد. ما معمولاً عادت نداریم خشونت را در مورد کودکان بر تصویر ببینیم و آثاری چون **فراوش شدگان** (بونوئل . ۱۹۵۰) بی آن که هیچ صحنه ی مستقیمی از خشونت را داشته باشند اجتماعی را نمایش می دهند که ناروایی آن را بازتاب می دهد. کودکانها الزاماً با حضور کودک یا حیوانات یا اشیا به وجود نمی آیند، اما اغلب در چنین فضایی می گذرند. آثار بسیاری هم وجود دارند که کودکان در آن محورند، ولی کودکانه نیستند و وحشتها بهترین مثال برای این مورد هاینند: **جن گیر** (فرید کین . ۱۹۷۳) و **طالع نحس** (دانر . ۱۹۷۶) که حس دلسوزی برای وحشت آفرینی و عدم تحمل از بین رفتن آن را به خوبی به نمایش می گذارند. البته آثاری داریم که در حدفاصل وحشت، فانتزی و کودکانه اند: **جادوگران** (روگ . ۱۹۹۰). محوریت کودک برای کودکانه شدن الزامی نیست، فضای حاکم بر اثر و حس و حال مستر در آن می تواند کودکانه نما باشد. به عنوان مثال **خانم دلفایر** (کلمبوس . ۱۹۹۳) در چنین فضایی می گذرد؛ یا فانتزی ماجراجوی های اخیر نظیر **مرد عنکبوتی** (ریمی . ۲۰۰۲).

از به یادماندنی ترین لحظات تاریخ سینما آن جاست که قهرمان ما کودکی خود را به یاد می آورد و ما در فلاش بکی آن را می بینیم و از آن زیباتر آن جا که مثلاً با شرایط آگاهی های امروزی به گذشته می رود و سعی می کند مسیر اتفاقات را تغییر دهد یعنی پدر و مادرش را ببیند یا عشق بزرگسالی اش را کمک کند یا این که حالا که پروفیسور شده بایستد و خودش و اطرافیانش را نظاره کند، با آن نگاه های حسرت بار که در جایی مسلط می ایستد و از دور نگاه می کند و معمولاً شور

عرصه ای می شود و یک پرده نمایش کامل گویی پیش روی ما باز می شود و از بزرگ ترها هم کاری ساخته نیست. اصلاً کل ماجراها برای کودکانه انگار دارد در یک صحنه ی نمایش می گذرد. مثلاً کودکی در نئو حرف می زند...

گونه کودکانه یک عنصر مهم دارد و آن کمک کردن است، بی پناهی و نیاز به کمک، کودکانها را با بسیاری از گونه های دیگر همراه ساخته است، و عنصر فریب در ارتباط با این کمک و کمک خواهی مطرح می شود.

ایدئولوژی مرکزی گونه کودکانه که می تواند در هر تک فیلمی تغییر کند یا اندکی انحراف معیار باید متبلور در این جمله است: «چی کشیدیم، اما چقدر خوش گذشت». ما از این جمله به حس و حال پس اثر کودکانه نزدیک می شویم، این موضوع که همه چیز مربوط به گذشته است و فرض بر این است که خطر رفع شده و اضطراب اساسی ای وجود ندارد، به همین دلیل هم بهترین آثار کودکانه و دوست داشتنی ترین شان آنهایی اند که زندگی و دوران کودکی شخصیتی مشهور را روایت می کنند، زیرا ما می دانیم که مثلاً ادیسن و وقایع فیلم تهدیدی برای او نیستند و در ضمن دوست داریم این دوران را ببینیم، زیرا همیشه روایتها از کودکی بزرگان جالب توجه اند.

این ایدئولوژی است که در تمام دسته بندی های گونه کودکانه یعنی شاهزادگان (تاریخی)، مفلسها (اجتماعی)، رویاییها (فانتزی)، هیجان طلبها (ماجراجوی)، سرگذشت نامه ایها و استعاریها حضور دارد. افزون بر این در لحظاتی از دیگر گونهها هم زمانی که به حضور کودکان می رسیم همه چیز فرق می کند، مثلاً در فیلم سیاسی - اجتماعی . **واقعگرایی چون رُم شهر بی دفاع** (رُسلینی . ۱۹۴۵) ما بخش کودکانه را در فضایی از این ایدئولوژی می یابیم. آثار سیاسی . اجتماعی

گونه کودکانه یک عنصر مهم دارد و آن کمک کردن است، بی پناهی و نیاز به کمک، کودکانها را با بسیاری از گونه های دیگر همراه ساخته است، و عنصر فریب در ارتباط با این کمک و کمک خواهی مطرح می شود

گرفته است. در صداگذاری انیمیشن‌ها و کارهای عروسکی بسیاری از بزرگان سینما را می‌یابیم: از اورسن ولز گرفته تا رابین ویلیامز و الٲن جان.

صدای قهرمان‌های کودک روشنگر مسیر داستانی و هویت قهرمان‌هاست، به همین دلیل هم در دوره‌ی صامت ما تقریباً اثر کودکانه نداریم، با این‌که فانتزی هست، جنایی هست و این برای ما جالب است که در حضور کم‌دی و حتی موزیکال (اشاره به همراهی موسیقی با تصاویر در دوره‌ی صامت و نه گونه‌ی موزیکال)، به جرأت اثری بارزش برای کودکان در دوره‌ی صامت نمی‌توان یافت. در آثار کودکانه ما از نحوه‌ی خندیدن قهرمان‌ها می‌فهمیم که بدجنس‌اند، با آن‌خنده‌های پایانی‌ای که وقتی قرار می‌شود توطئه علیه قهرمان ضعیف‌الجنه‌ی ما را به کمک باندشان طراحی کنند و بعد قطع می‌شود به دنیای صمیمی قهرمان ما با دوست‌هایش و این‌که به یکباره هوا ابری و توفانی می‌شود و... در آثار کودکانه ما معمولاً تحمل این‌را نداریم که یک صدای بم و ظنین دار برای قهرمان‌ها انتخاب شود و ترجیح می‌دهیم این صدازیر و نازک داشته باشیم. به همین خاطر هم **جادوگر شهر زهر** (فلمنینگ ۱۹۳۹) آن قدر قدرتمند و ترسناک است و آن صدای از پشت بلندگو را دارد و وقتی بیرون می‌آید و عادی حرف می‌زند دوستش داریم.

قهرمان‌های کودک اصلاً با صداهای شان تقسیم‌بندی می‌شوند و وقتی ما یک پیشکار دست و پاچلفتی برای پسر پادشاه یا بچه‌ی قهرمان داستان داریم باید با حالت لودگی حرف بزنند یا اگر هم صدا کلفت است حتماً مؤدب باشد و آن وقت اشکالی ندارد که خیلی هم گنده باشد؛ اشاره به نقشی در **هوی پاتر** (کلمبوس ۲۰۰۲). پادشاه هم که صدای ملایم و مٲینی دارد. شاهزاده خانم دریند هم که اگر بخواهد کسی را با جیغ صدا کند معمولاً با آوازخوانی این کار را می‌کند و به شیوه‌ی

و شوق و تدارکی را شاهد است و این‌ها در موقعیتی می‌گذرد که به خط بالای کادر نزدیک‌تر است و همه تند و تند می‌آیند و می‌روند و گویی او را نمی‌بینند: چیزی شبیه به پرواز پرنده‌های کوچک در انیمیشن‌های دیسنی در نزدیکی خط بالای کادر. در **بازگشت به آینده** (زمه کیس ۱۹۸۵) یک تمهید فوق‌العاده در فضای ملودراماتیک و فرم‌شکن اتفاق می‌افتد و مادر قهرمان که هنوز با پدرش در گذشته ازدواج نکرده به پسرش که با ماشین زمان به دیدار ایشان آمده کشتی احساس می‌کند و پسر که به روابط بعدی آگاه است مسأله را کنترل می‌کند. این‌ها همه فضاهای کودکانه را می‌سازند، هرچند که در موردهایی اصلاً به کودکان ارتباط ندارند.

با استفاده از فضای کودکانه در گونه‌های دیگر ما یک میانبر مهم می‌زنیم؛ یعنی کودکی را گروگان می‌گیرند و در اثر جنایی که اصلاً توقع نداریم که کودک کشته شود و مسأله ادامه می‌یابد و روندی که حتماً باید به نجات کودک ختم شود، و در موزیکال‌ها که از رقص و آواز کودک یا کودکان به‌وجود می‌آید: شرلی تمپل.

در گونه‌ی کودکانه هم چون موزیکال، ما به اهمیت صداهمپای تصاویر در خلق کنش سینمایی ایمان می‌آوریم. قهرمان‌های کودکان با صداهای شان شکل می‌گیرند و ما عادت داریم که این قهرمان‌ها را با صداهای تودماغی، زیرشده و بیجگانه شده بشناسیم و به همین دلیل می‌توان آثار کودکانه را به دو گروه صدای سرصحنه و دوبله تقسیم کرد که بخش سرصحنه‌ای‌ها، که تلاش برای رنال شدن (مفهومی که بر سر آن بحث داریم) معمولاً در آن‌ها از سوی کارگردان بارز است، منزوی و کم‌تر به آن‌ها اعتنا شده و در همان گروهی قرار می‌گیرند که ترکیبات بی‌معنای دوباره‌ی کودکان و برای کودکان در ارتباط یا با تشخیص آنان شکل

به همان ویژگی اهمیت دیالوگ گویی در این آثار. بحث گروه از مهم ترین بحث ها در کودکانه است. حتماً باید وجه بی پناهی، شیطنت، خیرخواهی، و تنهایی در گروه باشد، تا کودکانه به حساب آورده شوند و موردهایی که موضع سیاسی یا تعارض یا جمع ستیزی، گریز و این مسایل را بازتاب می دهند بهتر است در تین ایجرها یا جنایی یا اجتماعی ها بحث شوند و **نمره اخلاق صفر** (ویگو - ۱۹۳۲) از این شمار است که بر گونه ی زندان تأثیر آشکاری می گذارد.

قهرمان های بالدار یا پروازکننده یا سوار بر وسیله ی پروازکننده ی ساده ای چون جارو در آثار کودکانه بسیاریند و ما معمولاً در یک کادر از آثار کودکانه همان طور که قهرمان هایی داریم که به خط افقی پایین کادر نزدیک اند و روی زمین راه می روند، قهرمان هایی هم داریم که به خط افقی بالای کادر نزدیک اند و مثلاً پرنده های محافظ قهرمانی هستند یا از آن بالا دارند با وی حرف می زنند یا این که مزاحم وی می شوند، مثل زنبورها یا ستاره هایی که به دور سر قهرمان وقتی ضربه ای به سرش می خورد، می گردند؛ و در سینمای وحشت از این ایده استفاده شده که در خفاش یا حمله ی کلاغ ها و از این قبیل است.

در کودکانه ها یا معمولاً یک مجموعه اشیا یا یک شی قوی داریم که نقشش از قهرمان و گروهش هم مهم تر می شود، موردهایی چون: نی لبک، قایق، قالی، چوب، کالسکه، سکه، تیر و کمان.... تکرار از عناصر مهم گونه ی کودکانه است. هرچند که تکرار در خلق ضرباهنگ برای موسیقی و سینما شاید کلیدی تر از هنرهای دیگر باشد و ما معمولاً منتظر حضور یک کنش دوئل مانند در اثری و سترن هستیم و این خالق انتظار و توقع و حس مادر برابر این گونه است و یا در اثری و سترن که چندبار شاهد آن می شویم که در اول و آخر و وسط فیلم می آید و در

سلیست های آپراها بیان درد و رنج می کند. بحث هویتی قهرمان های کودک جالب است و مثلاً دنیای کودکی را با اسم های کوتاه و عجیب می شناسیم مثلاً آلفا آلفا؛ یا ۰۰۷ از این منظر با کودکانه ها مرتبط می شود که اتفاقاً ساختار از طنز منفک نشده ای دارد و این از ارتباط ها با کودکانه هاست. اورسن ولز در **همشهری کین** (۱۹۴۱) مقایسه ی دودنیای بزرگسالی و کودکی را در تمهیدی بی بدیل بین رزباد که در اثر گمشده و چارلز فاستر کین که طولانی و پرطمطراق است و مرتب تکرار می شود متبلور کرده است و الگوی غیاب بزرگسالان یا به زور مخفی شدن شان را برعکس کرده و ما در به در دنبال آن دنیای کوتاه برفی و آن سورتمه ی روبه روی کلبه هستیم؛ دنیای کودکانه.

در کودکانه ها به شکلی و به همان تعبیر به زور بزرگسالان به حاشیه برده شده اند و مثلاً کسی که از توییتی مواظبت می کند و گوش سیلوستر را می گیرد و آن را بیرون می اندازد نمی بینیم و فقط دست و پاهای شان معلوم است که مشخص است برای فاصله گیری از این قهرمان ها این کار شده است.

در گونه کودکانه ما مثل کمدی یا موزیکال نیستیم که قهرمان ها را از روبه رو در کادر داشته باشیم، به ایشان نزدیکیم؛ ولی انگار همیشه ایشان را از نیمرخ نگاه می کنیم و نگاه های از پشت معمولاً به معنی پایان است و کلوزآپ هم نمونه ی لحظات تعجب و احساساتی شدن و... بهترین مثال هم برای نماهای نیمرخ قهرمان های کودک همان راه رفتن های بی نظیر **باگ:بانی** است.

گروه قهرمان های کودکانه معمولاً به دسته های عینکی، چاق، کم رو و از این قبیل تقسیم بندی می شوند و کار به شکلی است که ایشان را با لکنت زبان یا تندتند حرف زدن می شناسیم که برمی گردد

این بین وقایع فرعی و داستان های کوچک تر و پیش برنده داریم، یا این که در اثری جنایی که حضور یک عنصر به صورت آمد و شد و تکرار جلوه می کند یا در آثار مدرن هم که اصلاً یک کنش به شکل با منطق و بی منطق روایی پیش روی ما قرار می گیرد: اشاره به سلین و ژولی قایق سواری می کنند (ریوت، ۱۹۷۲) و آن صحنه ی افتادن بر روی زمین. تکرار از عناصر اصلی روایت سینمایی است، اما در اثر کودکانه این شکل دیگری به خود می گیرد و آن فاصله و گره افکنی و این ها نیست. یعنی یکی در رقابت با دیگری، یا تعقیب دیگری است و این یکی گل های زرد می کارد و آن یکی همه را صورتی می کند و همین طور این مسأله تکرار می شود و ادامه دارد و هیچ کدام هم آدم بده نیستند و آخر هم تمام نمی شود و مثلاً می رسد به آن جا که قهرمان به دوربین نگاه می کند و می گوید: من نمی دونم چرا قبول کردم تو این فیلم بازی کنی؛ اشاره به دیالوگی از داستان سوراخ فوری از سری شاهکارهای مورچه و مورچه خوار.

با استفاده از این عنصر فیلم نامه های بی بدیلی در عرصه ی کودکانه در تاریخ سینما نگاشته شدند که فراموش نشدنی اند، به مدد تکرار در رسانه های رایانه ای ما اصلاً عناصر ثابت ارتباطی را که بارها تکرار می شوند، کشف کردیم، و امروزه یکی از قوی ترین عرصه های جذب همراهی از سوی مخاطبان و بزرگسالان هستند و بعدتر به این می پردازیم که منظور از گونه کودکانه آثاری نیست که بچه ها بیننده ی آن اند، بلکه آثاری است که بینندگان را به موقعیت، حس و حال کودکی و لحنی می برند که خطاب آن کودکان هستند و اتفاقاً صفت برجسته ای برای مخاطب سینماست تا بدان حد که برخی اصلاً کنش روایی فیلم دیدن را مشتمل بر صفت کودک وارگی مخاطب آن دانسته اند. تکرارها در آثار کودکانه مانع از حاشیه رفتن،

قصه سازی و فرعی کردن هستند. به همین خاطر بهترین فیلم های کوتاه تاریخ سینما کودکانه اند، چرا که امکان یک روایت سروه دار و بی دلیل کش نیامده را به کارگردان می دهند.

با استفاده از عنصر تکرار و به خصوص سه بار تکرار (نمی دانم اهمیت این عدد سه در چیست) ما می توانیم در همه ی قالب ها کودکانه داشته باشیم. تا بدان جا که لا موریس در شاهکار خود، بادکنک قو مز (۱۹۵۶) با سینما چنین کرد و اثری شبه مستند ساخت که اتفاقاً به لحاظ کم دیالوگ بودن گونه را دگرگون کرده؛ و پیروی از الگوها با آن بادکنک که خط افقی زیر کادر می ایستد و اصلاً می تواند گویی این خط را بالاتر هم ببرد و آن صدای فوق العاده ی خالی شدن بادکنک و هم چنین صدای برخورد سنگ با آن. کودکانه ها حتی می توانند استعاری و شبه تجربیدی باشند؛ سفر (بیضایی، ۱۳۵۱) و آن نگاه فوق العاده ی پروانه معصومی از پشت سر مرد که رفتن بچه ها را نگاه می کند.

پایین افتادن از الگوهای مهم آثار کودکانه به کمندی هم راه یافته و آن عنصر ناپیدای حامی در این فیلم ها معمولاً بعدها را با این مسأله تشبیه می کند که در آخر سر از سقف پایین می افتند، یا پایین می افتند و گیر می افتند؛ یا پایین می افتند و آشکار می شوند. برای شکست تلاش های قهرمان هم یک پایین افتادن ساده و یک نما از ولوشدن او روی زمین که پاهایش را دراز کرده و نشسته است کافی است تا ما بپذیریم که قهرمان ما شکست خورده است و بعد فیدمی شود و صحنه ی بعد که تکرار تلاش های قبلی شروع می شود یعنی دوباره در تدارک است و از این قبیل.

عناصر پایین افتادن از مهم ترین عناصر روایت سینمایی و شاید مهم ترین عنصر در میان الگوهای گونه ی کودکانه است. همه ی ما با کابوس به پایین پرت شدن در دوره ی کودکی و نوجوانی خو

تکرار از عناصر اصلی روایت سینمایی است، اما در آثار کودکانه این شکل دیگری به خود می گیرد و آن فاصله و گره افکنی و این ها نیست، یعنی یکی در رقابت با دیگری یا تعقیب دیگری است.

پشت بام با دشمن درگیر می شود و بالاخره او را به پایین پرت می کند که در رزمی ها و سامورایی ها مثلاً هر چند ثانیه یکی را می اندازد و هر کدام فقط می گویند آ... و تمام می شود. در وحشت ها ما وحشت آفرین را داریم که بر بالای بلندی است و خیلی راحت یکی یا تعدادی را پایین می اندازد و این گویی برای ما نشانه‌ی ادامه دار بودن جسم او در ارتباط با ساختمان است که قد بلندی دارد و بقیه زیر پایش مثل مورچه اند و گاهی چون کینگ کنگ و گودزیلا که اصلاً گنده هم هست و هلی کوپتر و هوایما هم می گیرد. در کمندی ها هم که قهرمان از لبه‌ی پنجره ها حرکت می کند یا روی اسکلت ساختمان نیمه تمامی گیر افتاده است و با این که تخته‌ی بنایی و میله‌ی پرچم و تیر آهن و عقربه‌ی ساعت... و از این قبیل هم هست، به درد سر می افتد و هم آن‌ها کمکش می کنند و بالاخره نمی افتد و تفاوتش با کودکانه‌ها این است که در کودکانه‌ها ما افتادن از ارتفاع را داریم؛ در جنایی‌ها یک نوع پریدن یا افتادن از بلندی دیگر هم داریم که مربوط به تعقیب و گریزهاست و به تمام گونه‌ها رفته است که ما عادت داریم قهرمان از دیواری بالا برود و از آن طرف بپرد و این خیلی راحت است یا در زندان‌ها یا تاریخی‌ها و ماجراجویی‌ها که وقتی میله‌ی پنجره‌ی سلول در ارتفاع چند طبقه یا بالای قلعه را می برد مثلاً یک ملافه‌ای هست که اگر هم نتواند بپرد با آن پایین می آید یا بندی، سیمی بالاخره نحوه‌ی ارتباط تا زمین به شکلی مشککش حل می شود و انگار با این حرکت و آرام آرام پایین آمدنش خط افقی پایین کادر پایین تر برده می شود.

ایده‌ی پایین بردن خط افقی پایین کادر یکی از فوق‌العاده‌ترین ایده‌های تاریخ سینماست که از کودکانه‌ها ریشه می گیرد. قهرمان‌های کودک همیشه و در هر سطحی که قرار دارند معمولاً یک فضایی در زیرپای خود دارند و به همین دلیل است

کرده‌ایم و روان‌شناسان این کابوس پرت شدن از ارتفاع را جزو نمونه‌های کلاسیک خواب‌های کودکی ثبت کرده‌اند. در گونه‌ی کودکانه معمول است که این فرایند افتادن طولانی می شود یعنی مرتب طرف لق می خورد تا لیز بخورد و مثلاً از لبه‌ی پرتگاه بیفتند یا این که دوربین روی طنابی که گویی پاره شدن رشته‌هایش در یک فاصله‌ی زمانی طولانی اتفاق می افتد می ماند تا تک تک رشته‌ها پاره شود و ما قهرمان را می بینیم که به سرعت پایین می رود و یک نقطه می شود و بعد هم روی زمین پهن می شود انگار که استخوان در بدنش نیست و «جسمش» کاملاً با مفهوم جسم در جنایی‌ها، فانتزی‌ها و وحشت‌ها متفاوت است. در کودکانه‌ها قهرمان پایین را نگاه نکند نمی افتد، یا این که هر پایین افتادن با یک سوتی شبیه سوت افتادن بمب همراه است و ما پیش از افتادن قهرمان را می بینیم که مستأصل است و دوربین را نگاه می کند و درست در لحظه‌ی افتادن مثلاً یک شاخه را می گیرد و آن شی‌ای که داشت با سرعت سقوط می کرد (یک خانه، نردبان، بالن، هوایما...) بر روی زمین ناپود می شود، اما قهرمان ما از آن به علاوه (چسب زخم) هم به صورتش نمی نشیند.

پایین افتادن یا به پایین پرت شدن در تمام گونه‌ها سابقه دارد، در موزیکال‌ها ما ارتفاع‌های کمی داریم و پایین افتادن به شکل خطرناک اصلاً وجود ندارد یا شیرجه به داخل آب است یا فرود آمدن روی زمین. در جنایی‌ها ما عنصر تعلیق را داریم و معمولاً قهرمان ما دستش را بر لبه‌ی پشت بام یک آسمانخراش می گیرد و آرام آرام حرکت می کند یا به همان شکل یکی از دست‌هایش را دراز می کند و چیزی را می گیرد یا پاهایش را به جایی گیر می دهد و نجات می یابد یا از یکی از پنجره‌ها داخل ساختمان می شود یا از فرصتی استفاده می کند و خودش را بالا می کشد و دوباره بر روی

**کودکانه‌ها
بهترین گونه
برای بحث
در مورد
موضوع
سخت قابل
توضیح
(نالگو)
در
روایت
سینمایی
هستند**

که اغلب به زیرزمین یا بالاخانه‌ها، درخت‌ها و قایق‌ها می‌روند یا بر پشت قهرمان‌هایی سوارند که پرواز می‌کنند، یا آن نمای نمونه‌ای که قهرمان ما در جایی زندانی است و در زیر پایش یک کسی هست که می‌خواهد نجاتش بدهد یا دوستش دارد یا هر روز برایش گل می‌آورد و این امیدوار است که آزادش کند...

البته این ویژگی مهم به بالا بردن خط افقی بالای کادر هم مربوط است یعنی قهرمان‌ها به آسمان نگاه می‌کنند یا پرواز می‌کنند یا نوری می‌آید و آن را تعقیب می‌کنند یا درخت آن قدر رشد می‌کند که از آن به بالای ابرها می‌رسند، به طور کلی سنت معمول حرکت از دو خط عمودی کادر که در روایت سینمایی با چرخش‌هایی چون پن، تراولینگ، دالی، یا موردهایی چون تصحیح کادر معمول است در کودکانه‌ها در جلوه و جذب‌های حرکت‌های عمودی و پایین و بالا رفتن خطوط افقی کادر قرار می‌گیرند، و این از شمار نالگوهای قوی گونه کودکانه است.

کودکانه‌ها بهترین گونه برای بحث در مورد موضوع سخت قابل توضیح «نالگو» در روایت سینمایی هستند، اما، «نالگو چیست؟...» منظور از نالگو آن دسته از عناصر روایی سینمایی‌اند که الگوپذیر نیستند، اضافی، مازاد، فاقد کارکرد و غیرساختاری به نظر می‌رسند، ولی در روایت نقش دارند و حذف آن‌ها از اثر، هرچند که منتقدان گاهی بدان اصرار می‌ورزند، فیلم را متلاشی خواهد کرد یا حداقل برحس و دریافت مستتر در اثر برای بیننده تأثیر آشکار خواهد گذاشت. نالگو بیش از آن که تعریف‌پذیر باشد مؤید این نکته در بحث گونه‌های سینمایی است، که هر گونه را تنها الگوها نمی‌سازند، بلکه توانمندی همراه سازی و روایتگری گونه مشتمل بر عناصری است که جانشین‌پذیرند و اصلاً بیننده‌ی سینما برای دیدن این عناصر به سینما

می‌رود. عناصری که بیننده بی‌آن که آن‌ها را هم چون الگوها به خاطر سپرده باشد، کاملاً برعکس کارکرد آن‌ها را از یاد برده است و یا ذهن وی به شکل عجیبی از روی آن پریده تا به تحقق الگو و پایان‌پذیری روایت صحنه گذارد. روشن است که بحث پیچیده و دشواری است که تحقیق‌ناپذیری آن زمانی که الگو و تعریف آن را غیرممکن خواندیم بر همه آشکار است، اما خوشبختانه در گونه‌ی کودکانه مثال‌های خوبی برای نالگو وجود دارد که این مفهوم را به ذهن آشنا می‌سازد.

سیندرلا اثر والت دیسنی (۱۹۵۰) از یک الگوی کلاسیک روایی پیروی می‌کند یعنی یک دختر فقیر داریم و پسر پادشاه که باید به هم برسند و می‌رسند. دختر حق دارد و پدرش مرده و تنها شده بعد هم یک گروه یاور از موش‌ها و پرند‌های کوچک و یک گروه از دشمن‌ها، نامادری و دخترهایش دارد و آن خبر هم می‌رسد که میهمانی است و بعد معجزه هم که فرشته است و جشن و عشق و ... تا این جا همه چیز الگووار است و ذهن ما طبیعتاً این مسیر را حدس می‌زد و دنبال می‌کرد، اما در این عجله برای رسیدن به پایان مطلوب و مورد نظر ما یک نالگوی قوی و فوق‌العاده را اتوماتیک فراموش می‌کنیم که وقتی زمان معجزه تمام می‌شود و همه چیز دوباره مثل اول می‌شود، چرا کفش سیندرلا همان شکل باقی می‌ماند که پسر پادشاه پیدایش کند. یک تخطی آشکار از قاعده‌ی روایی معجزه و طلسم و این‌ها در گونه کودکانه، که اگر منتقد سخت‌گیر و متعصب و کم‌دانش داشته باشیم حتماً خواهد گفت این اشکال ساختاری است و باید از اثر حذف شود. به روشنی می‌توان ثابت کرد که تمام ما داستان تکراری مستتر در روایت سینمایی و ادبی سیندرلا را به خاطر این نالگو دوست داریم و می‌بینیم و گرنه موضوع دختر فقیر و پسر پادشاه و معجزه و این‌ها که تکراری است.



باشو غریبه کوچیک

ناله‌گوها غیر قابل تقلیدند، اما عناصر جانشین پذیرند یعنی در فاصله‌های الگوها قرار می‌گیرند و ما اصلاً نمی‌توانیم بگوییم که باید قرار بگیرند، چطور باشند، و اصلاً الگو هم نمی‌شوند. در سینمای کلاسیک و مدرن هم سابقه دارند. ناله‌گوها می‌توانند اجزای بافتی از دنیای شخصی هنرمند یا سبکی را متأثر سازند، به عنوان مثال در جهان بونوللی ما معمولاً با الگویی قوی روبه‌رویم که همه‌ی آدم‌ها در آن از یک هنجار یا عرف روان‌شناسانه پیروی نمی‌کنند؛ مثلاً می‌گوییم همه سادیسیم دارند یا ناقص الخلقه‌اند و عزم و اراده‌های بیمارگون، هیستریک و از این اشکال در آن‌ها یافتنی است هر چند که آرمان خواهانه هم تعبیر می‌شوند. در این بین شخصیت پسرعمو در **ویریدیاننا** (۱۹۶۰) یک ناله‌گوست چراکه شخصیتی مثبت است، اما ما فراموش می‌کنیم که او را جزو گروه بدها نبینیم. ناله‌گو ناشی از اشتباهات هنرمند نیست که مثلاً

در آثار سوررئال و مسابقات المپیادی یا مسابقات شمشاطه‌دار در **جو لیوس سزار شکسپیر** و امثال آن نمود یابد. ناله‌گو اصلاً اشتباه نیست، بلکه ضرورتی غیر تکرار پذیر، اما جانشین پذیر است. ناله‌گو ضد الگو هم نیست که ما معمولاً ضد الگو یا فرم شکنی را در ایده‌آل‌ترین شکلش مثلاً در آثار پازولینی پیدا می‌کنیم. ناله‌گوها به یک تشبیه نه چندان مرتبط نقشی شبیه به حلال‌ها دارند که با هر طعمی این را از ما نمی‌گیرند که یک لیوان آب داریم. گفتیم که کودکان در صامت‌ها کم‌رنگ است، اما شاید بتوان ریشه‌ی کودکانه‌ها را در فیلم‌های صامت ماجرای جست‌وجو کرد که **تارزان و میمون‌ها** (سیدنی اسکات، ۱۹۱۸) مورد مشخص آن است. سری تارزان به دلیل مشخصه‌های خاصی که دارد از دوست‌داشتنی‌ترین آثار برای کودکان و از تأثیر گذارترین آنان بر الگوهای این گونه است.

موضوعه‌های آشکاری چون ارتباط حیوان و انسان و بعد هویت‌های آوایی (در سری ناطق‌ها)، صراحت در تقسیم‌بندی موقعیت قهرمان‌ها که معصومیت و سعیت ذاتی را روبه‌روی هم قرار می‌دهد، حضور و همراهی جنس مخالف و تنها بروز آن در کشش رمانتیک و نه بیش‌تر؛ و موردهایی این چنین. اتفاقاً تارزان به دلیل بی‌شمار ساخته‌هایی از روی داستان Edgar Rice Burroughs و هم چنین کارتون‌های از محصولات والت دیسنی به سال ۱۹۹۹. که تنها انیمیشن از سری تارزان نیست و به جز موردهایی کم‌تر شناخته شده و تلویزیونی موردی چون Shame of the Jungle (بیجا - ۱۹۷۵) هم وجود دارد. موردی مناسب برای بحثی است که به نحوی تأثیرات شگرف زبانی و امکان‌های روایی و انتقال آنان به ذهن مخاطبان و خالقان (کارگردان‌ها، انیماتورها...) را حتی در موردهایی کمابیش دور از هم آشکار می‌کند.

تارزان کمپانی والت دیسنی از بهترین‌های این کمپانی نیست، اما اثری دوست‌داشتنی و قابل قبول است و باز به ما یادآوری می‌کند که دیسنی را حتی در بدترین موردها هم از دست ندهیم، از سوی دیگر خاص است و یکی از موردهایی است که آوازخوانی در آن به حداقل رسیده، البته حضور دارد. تأثیری که گفتیم این داستان و بیش‌تر ماجراهای آن در سینما بر روی گونه کودکانه داشته‌اند مربوط به همان ویژگی بچه‌ی بومی است که در محیطی وحشی بار آمده، فقط زبان حیوانات را می‌فهمد و آداب‌دان نیست و اتفاقاً از همه بهتر است و این موضوعی است که محبوب کودکان و گونه‌ی کودکانه است. این کنش مسیر خود را به تمامی ساخته‌های کودکانه که یک بیگانه‌ی زبان‌نهم، بی‌دست و پا و مظلوم، پایه‌دنیای جمعی می‌گذارد، باز کرده است، حتی به باشو غریبه‌ی کوچک (۱۳۶۸) شاهکار بیضایی.

باشو... و بررسی مقایسه‌ای آن با تارزان کمپانی دیسنی از آن جهت مهم است که حدس می‌زنیم سازندگان تارزان کمپانی دیسنی احتمالاً باشو... را ندیده‌اند یا جدی ندیده‌اند و البته به حال آن‌ها تأسف می‌خوریم چراکه باشو... اثری بهتر در گونه‌ی کودکانه نسبت به تارزان کمپانی دیسنی است. این موضوع که سازندگان تارزان کمپانی دیسنی باشو را دیده یا ندیده باشند خیلی مهم نیست، ولی تبدیل الگوی تارزان به یک اثر کودکانه در سکانس ملاقات جین و تارزان مطمئناً از همان جایی ریشه می‌گیرد که در سکانس اسامی باشو... هست. خالقان این دو اثر چه آگاهانه و چه با الگوگیری از اثری دیگر یا ناآگاهانه و بداهه، در دل سپردن به آن چه پیشامد زبانی نام دارد به این صحنه رسیده‌اند. جایی که نایی می‌کوشد اسم اشیا را برای باشو بگوید و در این بین تفاوت هست مثلاً یکی به تخم مرغ می‌گوید مرغانه، یکی می‌گوید تمن و شماری از این گونه نام‌های رسند به اسامی باشو و نایی که از آن حالت کش و قوس رسیدن به جین و تارزان بهتر است. به نظر می‌رسد خالق باشو درصدد رسیدن به خلق عمیق‌تر از آن چه سازندگان تارزان برای همه‌گیری و پوشش جهانی مدنظر داشته‌اند، بوده است. به همین دلیل هم سکانس اسامی چنین پرجذبه‌آهنگین، مبتنی بر نظام آوایی متن، و شاعرانه از کار درآمده است، با این که خالق باشو محوریت زن به عنوان مادر را به حد قابل توجهی موکد می‌کند، اما نمی‌توان انکار کرد که کشش اصلی بین باشو و نایی کشش عاطفی تلطیف‌شده‌ی دنیای کودکانه است و چقدر هم این کشش زیبا و فوق‌العاده از کار درآمده است و از رابطه‌ی جین و تارزان بهتر شده است.

بحث در این جا مقایسه‌ی بین تارزان و باشو نیست که به این، ختم شود که باشو اثر بهتری است و البته می‌توان چنین تلقی‌ای را هم در پس این

آشکار می‌کند؛ و به ظاهر فاقد کارکرد می‌رسد به فضای عاشقانه‌ی بین نایی و باشو می‌پیوندد، خطر محیطی را کم‌رنگ جلوه می‌دهد و طبیعت را در همدستی با فهرمان‌های ما به شکلی نه به صراحت تارزان بارز می‌کند و باز چقدر خوب است که این تفاوت شهر و مدنیت با معصومیت متبلور در آدم و حیوان و نیست که به نظر من در تارزان کمپانی دیسنی و برای اثری از گونه‌ی کودکانه زمنخت است. امتداد زیست‌گونه‌ی کودکانه در تاریخ سینما در دهه‌ی هشتاد و نود و پس از ۲۰۰۰ خیلی اوج می‌گیرد، یعنی کودکانه‌ها با فانتزی‌ها چنان آمیخته می‌شوند که یکی به نظر می‌آیند و رکوردها را می‌شکنند و دنباله‌ها که همین‌طور پی‌گیری می‌شوند. آثار اسپیلبرگ، کریس کلمبوس، رابرت زمه کیس و از این قبیل در کل تأثیری که بر افسانه علمی‌ها و ماجراهایی‌ها می‌گذارند، به خصوص که امکانات رایانه‌ای به فضا سازی‌ها کمک می‌کنند و شرایط عجیب و جهان‌گیری به وجود می‌آورند که با وجود مخالفت برخی تبدیل به دوره‌ای مهم، ماندنی، برگشت‌ناپذیر و دوست‌داشتنی می‌شوند. مقطعی که برای همه آشکار کرد که فرایند فیلم دیدن همه ما را به موقعیتی کودک‌وار می‌برد و اساساً مخاطب سینما کودک است. هرچند که رابین وود ۴ این را صفت کم‌ارزش‌نمای سینمای مقطع ریگانی می‌داند، اما باید اذعان کرد که از نابغه‌ای چون او بعید است که تأثیر وجود هشت‌ساله‌ی یک سیاستمدار را آن‌قدر به زبان سینما تعمیم دهد که تحقیق بر سر تأثیر بر بیننده و سازوکار دریافت را به صفر برساند. این موضوع که بیننده در شرایطی کودک‌وار قرار می‌گیرد موقعیتی نازل نیست، یک حقیقت است که آثار دهه‌ی هشتاد در آشکارگی آن نقش ویژه‌ای ایفا کردند.

نوشتار یافت، بحث اصلی و مهم‌تر در انتقال الگوهای زبانی و هدایت ناپیدای مخاطب است. آن چه الگوی بیضایی در سکانس اسامی باشو... است، هر چه بوده مهم نیست. این ضرورت زبانی است که دو گروه هنرمندان را به این نقطه رسانده است و چقدر این دو سکانس در ایستادن در مرکزیت اثر موفق‌اند. در این جا روشن می‌شود خالق اصلی تصاویر پیش روی ما حتماً هنرمندان و تنها هنرمندان نیستند. الگوهای زبانی حتی در دو موقعیت کاملاً بیگانه از هم ما را به این سمت و سو دیدن این تصاویر می‌برند. همان‌طور که در بحث افتراق‌ها داریم:

در سکانشی که تارزان را در کشتی محبوس می‌کنند (بعد از این که کت و شلوار می‌پوشد و همراه آدم‌ها می‌رود و حیوانات را تنها می‌گذارد) یک فریاد تارزان، دوستانش را متوجه خطر می‌کند و چون هنوز کشتی خیلی از ساحل دور نشده، حیوانات دوست تارزان خود را به او می‌رسانند و ... مشابه چنین کششی در باشو آن جاست که باد نامه‌ای از باشو را به نایی می‌رساند. در تارزان این فریاد مبتنی بر الگوهاست یعنی آن فریادهای خبرکننده‌ی تارزان که همه را فرا می‌خواند و آن طناب‌های آویزان از درخت‌ها را (که گویی کارگردان آن‌جا کار گذاشته) می‌گیرد و رها می‌کند و به بعدی می‌رود و گویی پرواز می‌کند که برای ما آشناست و به خاطر همین سابقه ذهنی فکر نمی‌کنیم چرا فریاد یک نفر از این فاصله باید به گوش بقیه برسد. اما در باشو نامه مبتنی بر نالگوهاست، و ما فراموش می‌کنیم که چطور باد این نامه را به دست نایی رسانده و آن اهمیت خواندن و نوشتن یاد گرفتن باشو و اتفاقاً فارسی یاد گرفتنش برجسته می‌شود. این کار فوق‌العاده در خلق باشو... که خلاقیت سازنده در به کارگیری الگوهای زبانی و جادادن نالگوها در بین آنان را

به هر شکل شواهد بسیاری وجود دارد که نشان می‌دهد بیننده‌ی سینما، هم چون شرایط کودک که همه چیز را فاقد تجربه دنیای روزمره ساده دلانه می‌پذیرد، با فیلم‌ها روبه‌رو می‌شود؛ در رویاها و کابوس‌ها شرکت می‌کند و آن‌ها را باور می‌کند، هم چون کودکان به شوق می‌آید و می‌هراسد و این مؤید نظر بسیاری است که معتقدند مخاطب سینما کودک است.

البته این بحث دیگری است و حوصله‌ی دیگری می‌طلبد.

پی‌نوشت‌ها:

۱. نگا: به بحث تعریف گونه‌ها از همین مجموعه مقالات.
۲. در اشاره به تولیدات کمپانی دیسنی در حیات و پس از مرگ والت دیسنی، از نام کارگردان‌ها و انیماتورها صرف نظر شده است با این هدف که به سیاق وی در این شاهکارها محوریت داده شود.
۳. نگا: پراب، ولادیمیر: ریخت‌شناسی قصه‌های پریان، ترجمه فریدون بدره‌ای، توس.
- پراب، ولادیمیر: ریشه‌های تاریخی قصه‌های پریان، ترجمه فریدون بدره‌ای، توس.
۴. نگا: کتاب هالیوود از ویتنام تا ریگان و ترجمه‌ی مقاله فانتزی و ایدئولوژی در دهه ریگان، فواد نجف‌زاده خوبی، فصلنامه فارابی، ش ۲۲ و ۲۳، ص ۱۱۲.