
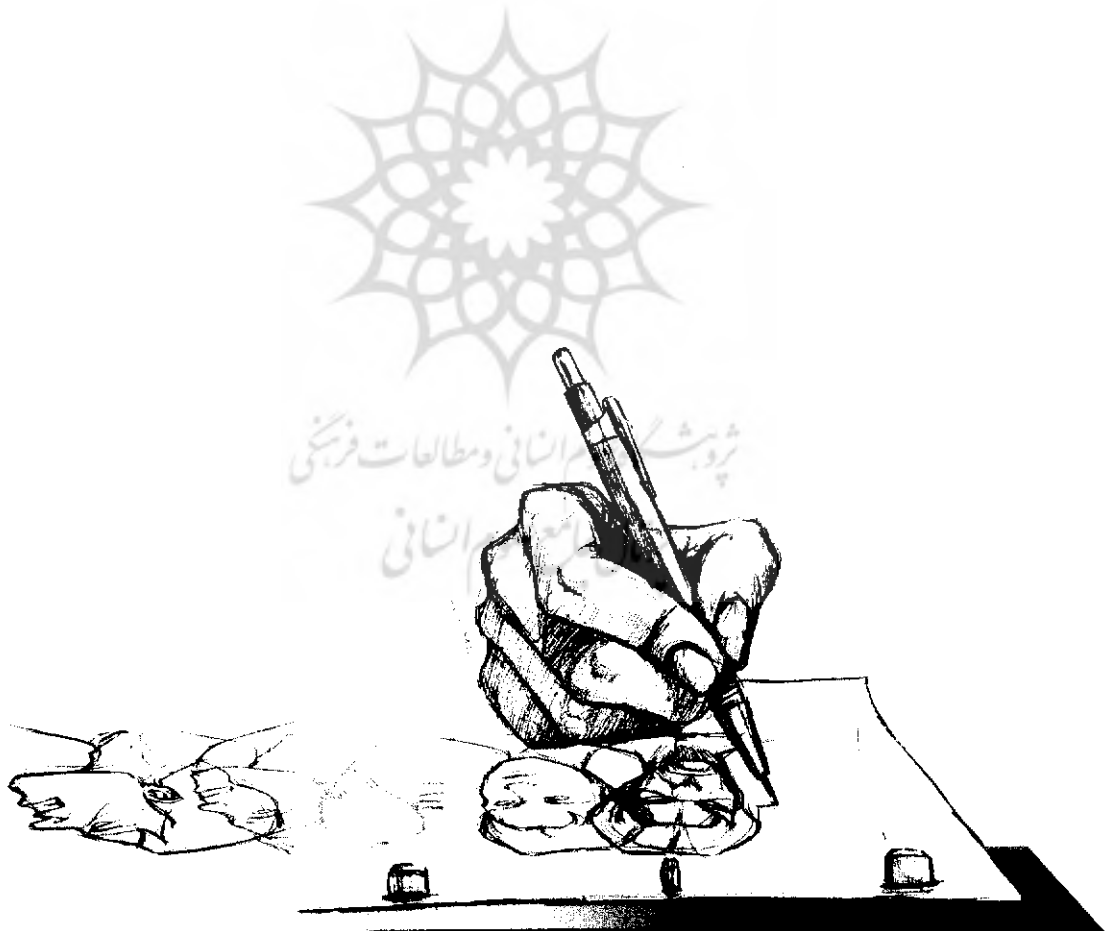


# فیلم انیمیشن کوتاه، هنری واقعی است

سعید توکلیان 



نمایشی در عنوان‌های درسی دانشگاهی وارد شده و بخشی از موزه‌ها را به خود اختصاص داده است و در بسیاری از کتاب‌ها مورد تقدیر قرار گرفته، که ارتباط کمی با هنر دارد و بیشتر به جامعه‌شناسی مرتبط است. فیلم‌های بلند سینمایی در نگاهی کلی، نمایشی از بعضی حقایق اجتماعی است، منتقدان به آسانی مفاهیم نمادهای «اینگمار برگمن» را کشف می‌کنند، ملودراما «دگلاس سیرک» را تجربه می‌کند و حلقه‌های گمشده «رابرت برسون» به سادگی سیاست‌های «اورسن ولز» را می‌شناسد و یا گونه رفتارهای اجتماعی، تردیدها، تعلیق‌های «آلفرد هیچکاک» را بازنگری و به روشنی جدال بین ملت‌ها، طبقات اجتماعی را کشف و ضبط می‌کند. سینما برای تحرک زمانه ماست. برای همین دلایل متهم کننده «نورمن مک‌لارن» می‌گوید: «انیمیشن در حقیقت چیزی است که در فاصله بین یک فریم تا فریم بعدی اتفاق می‌افتد.» انیماتور ۲۴ تصمیم متفاوت را برای یک ثانیه از نمایش انتخاب و اجرا می‌کند. ممکن است این تغییر هیچ چیز نباشد و در عین حال ممکن است همه چیز تغییر کند، که ربطی به قراردادهای احتمالی و قوانین طبیعت ندارد. انیمیشن واقعاً می‌تواند جادویی باشد منحصر به فرد، نو و غیرقابل پیش‌بینی. با این واقعیت شاید بتوانیم توانمندی‌های انیمیشن را به تعبیر نورمن مک‌لارن نیز تغییر دهیم و بگوییم که انیمیشن در حقیقت بخش‌های خلاق و غیرممکنی است که در فاصله بین یک فریم تا فریم بعدی اتفاق می‌افتد. انیمیشن واقعی بخش‌هایی است که نمی‌تواند به روش‌های فیلم زنده ساخته شود.

زمان کوتاهی از ترجمه کتاب «یک صدسال سینمای انیمیشن» نوشته «جیان آلبرتو بندازی» گذشته است. فرازا - حکایت، مشکلات تولید و عقاید و آرای فیلمسازان هنرمند انیمیشن در چشم‌اندازی همه جانبه و وسیع در پیش زمینه ذهنم باقی مانده است. تردیدی نیست که این کتاب سرگذشت تاریخ همه تولیدات انیمیشن است و حکایتی است که هنر درام و همه افت و خیزهای جذاب را بازگو می‌کند. شاید اولین آثار انیمیشن همه آن چیزی است که امروزه در تلاش به دست آوردنش هستیم و شک ندارم که شیوه‌های مختلف تولید تغییری در ماهیت رویاگونه فیلم‌های انیمیشن نداده است که زبان مختلف به کار رفته است.

از سی و اندی سال قبل سینمای زنده به عنوان شکلی از هنر معرفی شده است. همچنین ادبیات

تلویزیونی و سینمایی انیمیشن در دوره‌هایی از ذائقه‌ای یکسان و ذهنیتی مشابه پیروی می‌کردند.

در کنار فرهنگ شخصی بعضی از فیلم‌سازان انیمیشن، هیچکس در نهایت، کارگردان یا مبتکر یک فیلم کارتونی نبوده است. «چاک جونز» طنزها و موقعیت‌های خنده‌دار «مایکل مالتیس» و دیگران را به تصویر کشیده است پس بنابراین چه کسی مسئولیت این همه جوک بی‌مزه را بر عهده می‌گیرد. خشونت را چه کسی اشاعه داده است و تبعیض‌ها را چه کسی عهده‌دار است.

«تکس آوری» هرگز یک انیماتور نبود؛ او موقعیت‌های بامزه را در مستی یک توهم خلق و طراحی کرده است.

به سادگی می‌توان اتصال ما به واقعیت‌های اجتماعی در انیمیشن‌ها و کارتون‌های تجاری-صنعتی را که محدودیت ایجاد می‌کند، لمس کرد. از همه واضح‌تر وجود سریالی با نام انسان عصر حجر *The Flintstones* است که تماماً بر اساس دیالوگ پایه گذاری شده است و چندین ده سال بعد که فیلم سینمایی زنده آن ساخته شد ارزش‌های بیشتری را دارا بود و مفاهیم بیشتری را منتقل می‌کرد. این مطلب در بسیاری از فیلم‌های مشابه: وودی وود پکر و دونالد داک و رود راتر که حرکت‌های رو به جلوی یکسان و تکراری در بر دارند. به عنوان مثال این دسته از فیلم‌ها که تا حدودی در بازار فروش نیز موفق هستند، اعتبارشان را بیشتر از دو مطلب کسب می‌کنند: بازاریابی و نوستالژی موجود در موضوع آن تا ایده‌ای منحصر به فرد از هنرمندی نوآور.

منتقدان و بعضی از بینندگان با فیلم‌های کارتون صنعتی به راحتی کنار آمده‌اند. زیرا در صورتی که به محتوای داستان آن پردازیم، از حریم حس‌های متعارف و حقیقت‌زندگی گذر نکرده است و پذیرش بیشتری خواهد داشت. حتی اگر چیزی فراتر از آنچه در یک سینمای کم‌مدی زنده هم نباشد. دلک‌های سیرک خیلی قبل‌ها موقعیت‌های خنده‌آور را به وجود آورده‌اند، چگونه با پتک بزرگ توخالی حریف خود را از پا درآورند، فرارهای غیرممکن از سقوط‌های حتمی و درهایی که در هر باز و بسته شدن چیز متفاوتی را در پنهان خود دارند. قبل از جنگ جهانی اول تمام فیلم‌های کم‌مدی دنباله همین دلک‌های سیرک بودند اما در قالبی دیگر: ساختمان‌هایی که فرو می‌ریزند، تعقیب و گریزهای دیوانه‌وار ماشین‌ها و فیگورهای ساده‌لوح قوی هیکل که در هیچ کاری جز خوردن و صدمه دیدن موفق نیستند. با باگ‌زبانی و تام و جری چه چیز دیگری می‌شود به این فیلم‌ها اضافه کرد؟ قهرمان‌های حیوانی به عوض انسان‌ها که چندین سال قبل در شکل حکایات آورده شده‌اند. حتی همین بخش هم به سادگی از ذهن فیلمساز انیمیشن صنعتی فراری شده است.

ساختارهای گروه‌های تولید انیمیشن، برخی از ضعف‌های انیمیشن است. بسیاری از هنرمندان یکی پس از دیگری در تولید یک اثر دخیل بوده‌اند و هر کدام از انیماتورها که کمی بیشتر مورد توجه بودند نیز در فشاری فزاینده از یک پروژه به پروژه بعدی پرتاب می‌شدند و این چنین بود که سرنوشت اغلب مجموعه‌های

فرمولی یکسان و تعریف شده تبعیت می‌کنند که از فیلم سفیدبرفی نشأت می‌گیرد. این فیلم‌های کلیشه‌ای عبارتند از: یک شعر و ترانه، هر ۱۵ دقیقه از فیلم، که خود این مطلب به عاریت از فیلم‌های موزیکال موفق دهه ۱۹۳۰ و ۱۹۴۰ نشان دارد که خود تاریخ گذشته موفقیت‌های سینمای زنده است. در حالی که زیبایی خیره‌کننده و تخیلی پاک و خلاقه از فیلم‌های انیمیشن بلندی مانند *ماجراهای شاهزاده احمد* ۱۹۲۶ یا فیلم انیمیشن *ساعت سحرآمیز* ۱۹۳۰ *لادیسلاس استارویچ* مثال زدنی است.

بهرتر است فیلم‌های بلند انیمیشن و کارتون‌های صنعتی را با نامی دیگر و ژانری دیگر بنامیم و یا آن‌ها را به عنوان زیرمجموعه‌های انیمیشن بشناسیم. این تصور به وجود نیاید که جبهه‌ای مخالف این زیرمجموعه‌های انیمیشن هستیم. خیر این گونه نیست، همه این فیلم‌ها را چندباره دیده‌ام و از هر کدام درس کوچکی نیز گرفته‌ام. اما مطلب این است که آن‌ها در پایین‌ترین طبقه از نظر خلاقیت و نوآوری قرار دارند، به ویژه زمانی که با فیلم‌های انیمیشن روایی مقایسه شوند. که قطعاً دارای ایده‌های نو و مفاهیم جدید و نوآوری گرافیکی منطبق بر این تفکر کامل‌کننده هستند. هر کدام از این هنرمندان که واقعی‌تر بودند به تنهایی آثارشان را ارایه دادند، اگرچه دستیارانی داشتند. اما کلیه تأثیرات نهایی فیلم از آن شخص آن‌ها بوده است. «اسکار فیشنگر» را در نظر آوریم.

فیلم‌های صد دقیقه‌ای انیمیشن اساساً بر سیاست فروش، تولید می‌شوند که سیاستی هالیوودی است و پوشش اقتصادی در دو

انیمیشن دفعتاً و کاملاً از منظر پرداخت منتقدان فیلم به دور مانده است. آن زمان هم که به آن پرداختیم تنها به تولیدات تجاری و صنعتی فیلم‌های بلند سینمایی انیمیشن مانند؛ سفیدبرفی، چه کسی برای راجر رابیت پاپوش درست کرد و یا شرک، آن هم به سطحی‌ترین نقد پرداخته شده است. تازه در همین بخش است که سینمای زنده به مشکلات اجتماعی، اختلافات زن و مرد، تبعیض‌ها، خشونت بی‌حد و حصر توجه شده است.

نادیده گرفتن انیمیشن در میان منتقدان فیلم و مورخان سینما به ویژه چشم‌گیر است. از آنجا که همه فعالیت‌های انیمیشن، تنها بخشی است که باید به طور متعارف، هنر خوانده شود. به این دلیل که با دست ساخته شده است و یک اثر هنری در هر فریم از کل فیلم تغییر شکل پیدا می‌کند و بنابراین با شیوه‌های سینمایی که تشکیل شده است از اجسام موجود که در زمان واقعی فیلم‌برداری می‌شوند. البته تعداد بی‌شماری امکان متفاوت وجود دارند که به خلق انیمیشن کمک کرده است (نقاشی روی تلق، طراحی روی کاغذ، مجسمه‌های مومی، خمیر، مجسمه‌سازی، تغییر شکل ماسه، عروسک‌های متحرک، خراش روی فیلم، کات آوت و کامپیوتر پیکسلیشن که در آن انسان زنده به صورت تک‌فریم فیلم‌برداری می‌شود و روش گذشت زمان که تغییرات محیطی را ثبت می‌کنند). اما تفاوت‌های ارزنده‌ای که میان فیلم زنده و انیمیشن می‌توان برشمرد، تنها به انتخابی است که در حد فاصل بین یک فریم تا فریم بعدی وجود دارد. فیلم‌های بلند سینمایی انیمیشن از

شروع، میانه و بخش پایانی متفاوت قلمداد کند. اگرچه یک فیلم کوتاه انیمیشن می‌تواند شروع، میانه و پایان داشته باشد اما نمی‌تواند بر قاعده تکامل گسترش یابد که ماجرابی خطی است. در حقیقت موقعیتی منفرد به صورت نشانه به نمایش می‌گذارد. با این تفکر داستان‌های کوتاه به شکل شعری شاعرانه می‌ماند که نیز رشد آن بر تمرکز تأکید دارد تا پیشرفت خطی داستان و به پرداخت سمبولیک یک لحظه می‌پردازد و از آنجا با دقت به اوج و سرانجام ختم می‌شود.

همچنین تفاوت‌های مشابهی در بین آثار هنری بلند و کوتاه مشاهده می‌شود. در حقیقت جنس‌ها متفاوت هستند. همان‌گونه که می‌شود گفت «شوبرت» نمی‌تواند در مسابقه با «اشتراوس» قرار گیرد. اصولاً این دو موسیقی از جنس یکدیگر نیستند که در این مسابقه شرکت کنند.

با این تفاسیل واقعاً جایگاه نمایش و عرضه فیلم‌های انیمیشن کوتاه در توزیع و نمایش کجاست؟ آیا در نشست‌های خصوصی چند هنرمند علاقه‌مند؟ کلوپ‌های نمایشی که تقریباً وجود ندارند؟ ارگان‌ها که مسئولیتی را به عهده نگرفته‌اند؟ جشنواره‌ها، مدارس و دانشکده‌های هنری و فیلمسازی؟ آیا واقعا عده علاقه‌مندی که در آرزوی تماشای فیلم‌های کوتاه به هر دری می‌زنند کم است؟ آیا اینترنت سرعت بالا (به‌نای باند وسیع) جای بازمینی این گونه فیلم‌هاست؟ و یا... هنرمند جوان ما از کدام منبع باید عطش دیدن آثار خلاق را فرو نشاند و کدام منبع اطلاعاتی است که آن‌ها را به بیراهه نراند. تجربه بیست و چند سال گذشته نشان داده است

ساعت سالن نمایش را بر عهده دارد. فیلم‌های بلند انیمیشن به راستی همان رمان، نمایش‌های تئاتری و مسیری ماجراجویانه و متعارف را تقلید می‌کنند که ساختار نمایشی آن به سه قسمت ادامه می‌یابد. آغاز نمایش (معرفی)، ایجاد گره و حل مشکل؛ تغییرات تدریجی شخصیت‌ها و موقعیت‌ها و پس اتفاقات جدید که پلات گفته می‌شوند و اتفاقات جدید را باعث می‌شوند و نمایش بخش دوم که دارای تغییرات است، کشمکش و درگیری و تعلیق‌ها، پرداخت قهرمان و یا هر چیزی که ما را برای ۴۵ دقیقه بعدی نگه می‌دارد تا جایی که اتفاق بعدی به وقوع می‌پیوندد و نمایش بخش سوم اوج یا ختم غانله و فرود دراماتیک که معمولاً صحنه‌های تکراری و یا پاسخ به ناگفته‌هاست. این روش در رمان‌ها نیز قابل تعقیب است. اثر «چارلز دیکنز» **دیوید کاپرفیلد و آرزوهای بزرگ**. مسایل شخصی و اجتماعی و تغییر رفتار، پختگی، ناامیدی و تلخی، قبول واقعیات، سخاوت و از خود گذشتگی‌ها از آن جمله است که در بخش‌های درونی ماجراهای روانشناسانه مورد بحث قرار می‌گیرند.

در سطحی از بحث‌های نظری بین‌المللی آنچه گفته شد به شروع، بخش میانی و قسمت پایانی فیلم تعبیر شده است که در هر اثر هنری و در هر شکل از رسانه یکسان است، زیرا به این معنی است که با فاکتورهای اثر هنری آشنا شویم یا با آن درگیر شویم و به تدریج با آن آشنا شده و در نهایت از موضوع جدا و خلاص شویم. اما آنچه در این مقاله می‌آید سعی دارد تفاوت اساسی بین فیلم کوتاه و یک فیلم بلند را بر اساس قانون

هر زمان که فردی، گروهی، استادی با آرایه فیلم جدیدی از این خانواده به نمایش گذاشته است و چند جمله‌ای از تکنیک و محتوای آن سخن به میان آورده است تولیدات پراکنده یکی دو سال بعد از آن تاریخ به همان تکنیک‌ها و روش‌ها اختصاص داده شده است. این مطلب حاکی از آن است که هنرمندان تشنه دیدن و بررسی تجربیات منحصر به فرد و روزافزون خارج از این مرز و بوم هستند.

«شکسپیر» نمایش‌نامه نویس برجسته شد زیرا مواد خام آنچه نوشت وجود داشت: او نمی‌بایست «شاه لیر» و «هملت» را ابداع کند، اما توانست بر آنچه وجود داشت تمرکز کرده و پردازد و توانست به آن‌ها معنایی تیزتر و نو بیفزاید. «ویرجینیا وولف» می‌توانست زمانی با ماجراهای بیشتر و تو در تو و پیچیده‌تر بنویسد زیرا قبل از او «جین آستین» و «چارلز دیکنز»، «امیلی برونته» و «جرج الیوت» که تضمینی برای توجه بیشتر به آینده‌نگری بودند وجود داشتند. انیمیشن جوان و فیلم‌سازان فیلم‌های کوتاه زنده، نه تنها با تنزل دانش‌ها و نگاه‌های سنتی زندگی می‌کنند، بلکه در موقعیت‌هایی منفی ادامه راه می‌دهند که ایده‌ها و انگیزه‌های اتفاقی برگرفته از فیلم‌های کوتاه هنری که در آثار تبلیغاتی و تجاری و ویدیو کلپ‌ها و تیرهای گرافیکی تبلیغاتی مشاهده کرده است به فیلم‌سازی می‌پردازد، بدون این که بتواند ریشه‌های واقعی موضوع را درک کرده یا حتی فرصت شناخت آن را پیدا کند.