
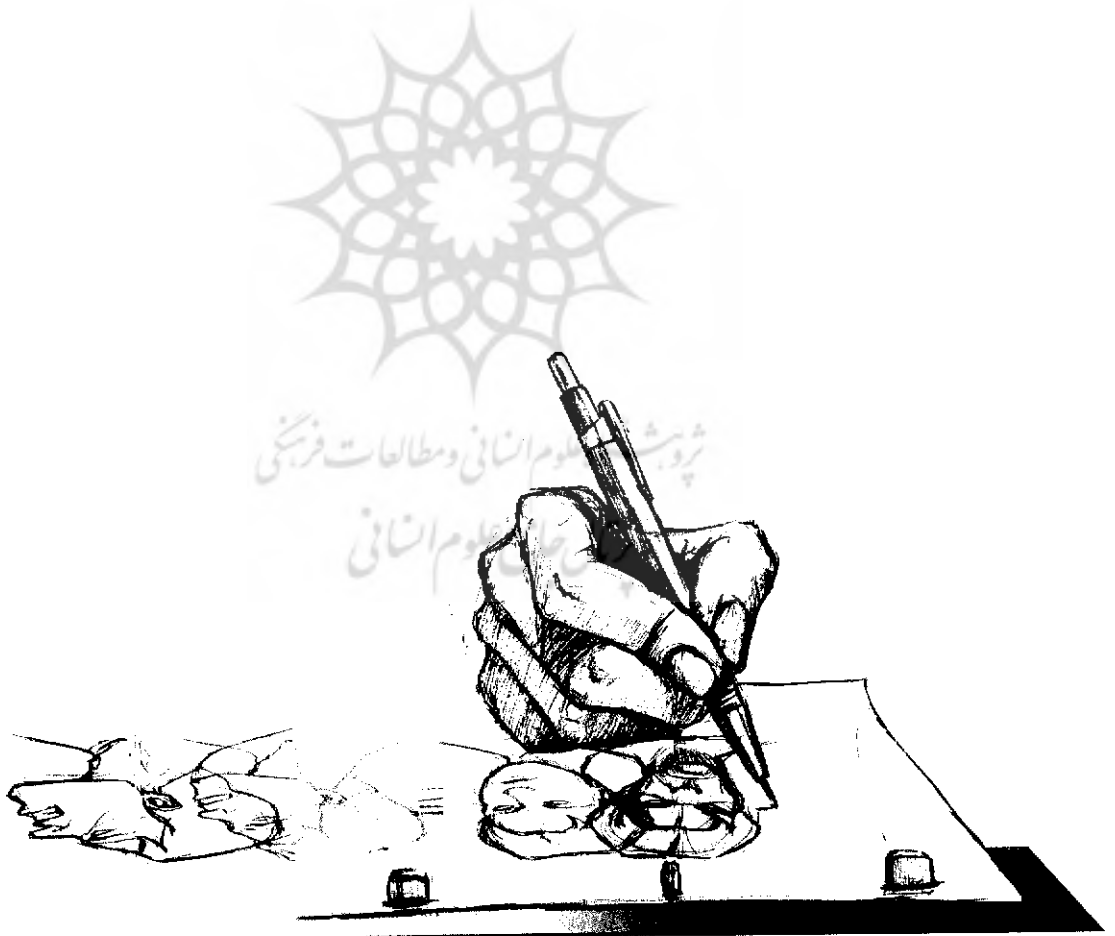


# فانتزی در انیمیشن

یوسف صدیق 



هنری، صرف نظر از تغییر و تحولاتی که امروزه با آن دست به گریبان است، همچنان با تکیه بر ظرفیت‌های فانتزی‌اش مورد ارزیابی قرار می‌گیرد. تحلیل یک فیلم انیمیشن، پیش از بررسی عناصر ساختاری و تکنیکی، نخست از طریق تجزیه و تحلیل کیفیات زیبایی شناسانه آن در چهارچوب فانتزی میسر می‌شود. براین اساس در مطالبی که به دنبال خواهد آمد، زمینه‌های تخیل و فانتزی (اعم از مفاهیم، ریشه‌ها و ...) به عنوان یک معیار زیبایی شناسی در فیلم‌های انیمیشن مورد بررسی و مذاقه قرار خواهد گرفت.

### فانتزی و تخیل

در تعریف عام و بدون تأکید بر فانتزی در فیلم‌های انیمیشن، فانتزی با مفهوم «خیال پردازانه» - با کمی اغماض در تعریف - مترادف است. اما این خیال پرداززی با زمینه‌های: بازیگوشانه، افسانه گونه (افسانه‌های پریان) و یا جنبه‌های شاد و طنزآمیز کودکان همراه است. در چنین شرایطی و از آنجا که محققین، فانتزی را نوعی «سوررئالیسم بازیگونه محض» می‌دانند. بنابراین می‌توان دریافت که در این شیوه هنری، تمامی تخیلات و هیجانات شاد و پُر از رنگ و نور و شادی‌آفرین دنیای ذهنی کودکان جای می‌گیرد. اگر چه مفاهیم و پیام‌های مستتر در آثار فانتزی (اعم از ادبیات، نقاشی، فیلم، تئاتر و ...) لزوماً مختص به کودکان نیستند اما دستیابی موفقیت‌آمیز به فضاهای خاص کودکان در این گونه از آثار هنری حتی برای مخاطبین بزرگسال که همواره پاساژهای خاص روحی و روانی کودکان خود را تا پایان عمر به گونه پنهان حفظ می‌کنند نیز جذاب و دلنشین و آموزنده است.

در آثار فانتاستیک نمی‌توان همچون آثار رئالیستی (واقع گرایانه)، عناصر تراژیک را مشاهده کرد. در جهانی خیالی که فانتزی آن را خلق می‌کند، پلیدی‌ها، زشت خویی‌ها و شرارت‌ها همواره محکوم به شکست و نابودی است و نیروی خوبی همواره بر نیروی بدی پیروز می‌شود.

انسان اولیه تحت تأثیر عواطف و هیجان‌های خویش قرار می‌گرفته به گونه‌ای که شاید حتی موفق به تمیز و تفکیک تصور و خیال از واقعیت نمی‌شده و چه بسا که تصاویر خیالی ذهن خود را که قادر به نابودی و فراموش کردن آن‌ها نبوده بسیار خطرناک و ترسناک‌تر از جانوران طبیعی که با کمک یک نیزه، سنگ یا چاقو از پای در می‌آمده‌اند، می‌دانسته است.

انیمیشن به عنوان یک کالای فرهنگی و

است، اما در عین حال دنیای بازی و سرخوشی و زبان پرواز در دنیای نور و رنگ است؛ دعوت به رهایی از تشنجات روزمره دنیای ماشینی و همجواری با شگفتی‌های طبیعت فانتزی، نوعی شیوه هم‌آوازی با دنیای پاک و بی‌آلایش و سرشار از رویاهای جذاب، پرکشش و زیبای کودکانه است.

در مقابل نظریه بالا، گروهی از اندیشمندان، هنرمندان و منتقدین، فانتزی و تخیل را مترادف هم دانسته و معتقدند که هنرمندی که عنصر فانتزی را وسیله خلق فضا و زمان و مکان و شخصیت‌های آثارش قرار داده است بر حسب حالات روحی و روانی و نیز جهان‌بینی خود می‌تواند عناصر تراژیک، کابوس‌ها و اوهام سیاه را در آثارش بگنجانند یا آن‌ها را حذف کند.

در هر حال آنچه که در میان این دو نظریه غیرقابل تردید است، وجوه مشترک فراوان میان مفهوم فانتزی و تخیل است. تقابل دو نظریه مورد اشاره و پرداختن به تحلیل‌های هر یک، از حوصله بحث حاضر خارج است اما امید آن می‌رود تا پس از بررسی جایگاه و خاستگاه فانتزی در برخی از سبک‌های هنری که از عنصر خیال و تخیل بهره گرفته‌اند، نتیجه‌گیری مناسب و مطلوب حاصل آید.

فانتزی روایتی از دنیای غیر ممکن‌هاست. دنیایی که قادر است شگفتی و اعجاب مخاطب را برانگیزاند. اگر چه منتقدین پایگاه اولیه فانتزی را در ادبیات دانسته‌اند اما با قایل شدن تعبیر «خیال پردازانه» و «تخیلی» برای آن، می‌توان در بسیاری از آثار تجسمی و تصویری امروزی ریشه‌های آن را مشاهده کرد.

با این توضیحات می‌توان دریافت که در آثار فانتزاستیک نمی‌توان همچون آثار رئالیستی (واقع‌گرایانه)، عناصر تراژیک را مشاهده کرد. در جهانی خیالی که فانتزی آن را خلق می‌کند، پلیدی‌ها، زشت‌خویی‌ها و شرارت‌ها همواره محکوم به شکست و نابودی است و نیروی خوبی همواره بر نیروی بدی پیروز می‌شود. اگر چه تضاد و دیالکتیک میان خیر و شر و کشمکش حاصل از آن جزء اصلی و غیر قابل تفکیک هر اثر نمایشی (آثار تجسمی، تئاتر، سینما و...) و ادبی است اما در نمایش‌های فانتزی هیچ‌گاه این تضاد و کشمکش با مصیبت، فاجعه یا عواقب تأثرانگیز توأم نمی‌شود. در واقع زمینه‌های فانتزی و رخداد‌های فرا واقعی این امکان را برای نیروی خوبی فراهم می‌آورد تا در فضایی فارغ از زانده و غم، قهرمان را بر ضد قهرمان پیروز گرداند. این ویژگی در فیلم‌های جان‌بخشی که در تمامی آثار هنری مبتنی بر فانتزی مصداق دارد. به هر صورت در تبیین و توصیف فانتزی و تخیل بحث‌های فراوانی صورت گرفته است که لزوماً به یک نتیجه مشترک منتهی نمی‌شوند.

عده‌ای فانتزی و تخیل را دو عنصر جدای از هم می‌دانند و معتقدند که فانتزی اگر چه از تخیل بهره می‌گیرد اما به دلیل بازیگوشانه و کودکانه بودنش، با تخیل که می‌تواند بسیار «اکسپرسیونیستی» یا «نهیلیستی» و پوچ‌گرایانه باشد تفاوت‌های چشمگیری دارد. در این استنباط، علی‌رغم آن که فانتزی خود یکی از زیربخش‌های سوررئالیسم محسوب می‌شود که زبان حال تشنجات، کابوس‌ها و عصیان‌های سیاه در دنیای معاصر و دور افتاده از طبیعت

## انسان و تخیل

ماهیت دیالکتیکی هنر وجود دارد و این دیالکتیک تنها در تخیل و ذهن هنرمند نضح می‌گیرد و او را وامی‌دارد تا با قابلیت‌های خود مبادرت به آفرینش و خلق جهانی متفاوت، کامل و زیبا نماید. بنابراین نباید نقش هنرمند اولیه را فقط به ساختن وسایل و اشیاء محدود کرد بلکه قدرت تخیل و درک مفاهیم گوناگون طبیعت و ماهیت دیالکتیکی آن و ضرورت آفرینش، عامل اصلی در پیدایش هنر بوده و هست. «از هنگام کشف استعداد هنری در انسان ما قبل تاریخ (۱۸۸۰م) که نخستین بار نقوشی بر دیواره غاری متعلق به دوران پارینه سنگی در اسپانیا کشف شد»<sup>۲</sup> محققین بر این عقیده پا فشردند که شرط لازم و اولیه برای به وجود آوردن یک اثر هنری، وجود افراد خاصی است که به داشتن حساسیت و قدرت تخیل و قریحه و ذوق فوق‌العاده و مهارت کافی در بیان و انتقال تخیلات خود مجهز بودند.

به تعبیری دیگر، می‌توان فرض کرد که انسان اولیه تحت تأثیر عواطف و هیجان‌های خویش قرار می‌گرفته به گونه‌ای که شاید حتی موفق به تمیز و تفکیک تصور و خیال از واقعیت نمی‌شده و چه بسا که تصاویر خیالی ذهن خود را که قادر به نابودی و فراموش کردن آن‌ها نبوده بسیار خطرناک و ترسناک‌تر از جانوران طبیعی که با کمک یک نيزه، سنگ یا چاقو از پای در می‌آمده‌اند، می‌دانسته است. در این صورت می‌توان نتیجه گرفت که تخیل و خیال پردازی از دوران پارینه سنگی با انسان همراه بوده و او را به خلق اثر هنری (حکاکی

فانتزی با مفهوم خیال پردازانه نه به عنوان یک سبک یا مکتب هنری بلکه به عنوان نوعی نگرش و دیدگاه در بسیاری از آثار هنری (اعم از دیداری و یا شنیداری)، از گذشته تا به امروز حضور داشته است، اما در حال حاضر شاید بتوان انیمیشن را به گونه‌ای، جایگاه اصلی و مهم فانتزی به مفهوم ناب و اصیل آن محسوب کرد (اگر چه قبل از پیدایش انیمیشن، نمایش‌های عروسکی جایگاه واقعی و ویژه فانتزی محسوب می‌شدند). خیال پردازی در اغلب شیوه‌های هنری، به عنوان یک ویژگی غیر قابل تغییر وجود دارد و از مختصات نهادینه شده آن‌ها محسوب می‌شود. برای بررسی این نکته باید کمی به گذشته رجعت کرد. در تاریخ تمدن بشری (تا آنجایی که مستندات لازم و کافی حاصل شده است) هیچ یک از انواع عملکردهای انسانی، همچون «هنرهای تجسمی»<sup>۱</sup> قدیمی و کهنسال نیست و هیچ یک از آثار بجای مانده از گذشته‌ها که از آسیب زمان در امان مانده است، تا بدین اندازه در رازگشایی تاریخ تمدن اهمیت ندارد. پیدایش هنر تابع فرایندهای گوناگونی است که هر یک به نوعی در ماهیت اصلی هنر نقش داشته‌اند اما صرف‌نظر از آن. ماهیت اصلی هنر را نه در ساختن وسایل و ابزارهایی که جوا بگوی نیازهای روزمره زندگی بودند می‌توان یافت و نه در مفاهیم مذهبی و فلسفی! بلکه باید آن را در قابلیت‌ها و توان‌مندی‌های هنرمند برای آفرینش جستجو کرد. دلایل و شواهد محکمی برای پذیرفتن

## عبور از پوسته واقعیت

سوررئالیسم توهمات و تخیلات غیر ملموس بشری را که واژه‌ها قادر به بیان آن نبودند، در قالب شکل‌ها و رنگ‌های تفکر برانگیز به نمایش درآورد.

هنرمند سوررئالیست مانند کودکان تنها به احساس‌های ساده‌دلانه و زودگذر وابسته نیست، بلکه او به دنبال دستیابی و کشف مفاهیم پیچیده ذهنی خویشتن است. هنرمند مفهوم‌گرا در نخست باید واقعیت مادی را منهدم کند، تا از درون آن واقعیت جدید و نویی را خارج سازد که واقعیت مادی تنها پوسته ظاهری و خارجی آن محسوب می‌شود و این عملکردی بسیار حساس و دشوار است. سوررئالیسم به هر نوع خیال‌پردازی یا خیال‌پروری در حالت بیداری اصالت هنری بخشید و اجازه داد تا هنرمند «سورئال» رها از هر گونه محدوده التزام‌آوری، عصبان، اعتراض و شورش‌های روحی و روانی خود را بیان کند. به دلیل همین آزادی عمل، سوررئالیسم توانسته است تا در عصر حاضر، در تمامی جنبه‌های زندگی (فرهنگی - اجتماعی - هنری - سیاسی) انسان رخنه کند. هنرمندان این مکتب هنری هر یک به گونه‌ای کاملاً مشخص و مجرد، دنیای پنهان ذهن خود را آشکار می‌کنند. دنیاهایی که سرشار از تخیل و فانتزی و مبتنی بر علم روانشناسی است. جست‌وجو و کندوکاو در زوایای تاریک و پنهان ذهن، برای هنرمندان سوررئالیست نیز همچون روان‌پزشکان امری حیاتی و ضروری است.

«کله» یکی از فردی‌ترین هنرمندان «سوررئال» محسوب می‌شود. او مانند «شاگال» جهانی را که

روی دیواره‌های غار، ساختن ابزار و... رهنمون شده است.

در آثار به جای مانده از دوران نو سنگی که به کلی از دوره‌های قبل یعنی «دوران دیرینه سنگی» و «دوران پارینه سنگی» متمایز است دیگر نشانی از تصاویر زنده و چالاک جانور و یا انسان و هر موجودی که نشان از زندگی «اندام‌وار» داشته باشد باقی نیست و در عوض انواع مختلف نقوش تزئینی هندسی که بیشتر روی سفالینه‌ها و ابزار سنگی نقش شده است دیده می‌شود که یک نوع آن هنری تزئینی، بدون هدف، منظور، مفهوم و نتیجه اثرات اتفاقی یا فنی است و نوع دیگر آن هنری هدف‌گرا و با منظوره‌های نمادی بوده است که امروزه آن را تحت عنوان «آینمیسم»<sup>۲</sup> می‌خوانند. این گروه اخیر نیز با استفاده از قدرت تخیل، اثر خود را خلق می‌کردند، چرا که معتقد به وجود موجودات غیر مادی و مقدس در درون جسم و کالبد حیوانات و اشیاء بوده‌اند. هنرمند بدوی تلاش می‌کرد تا مافوق طبیعت را کشف کند و به قلمرو مرموز آن راه یابد (اکنون می‌دانیم که این عمل به جز از طریق انتزاع از ماده، طبیعت و واقعیت میسر نیست). و از این رهگذر وابستگی حسی و عاطفی شدیدی با ذهن خیال‌پرداز خود پیدا می‌کرد. او با تجسم بخشیدن و تبلور عینی دنیای خیالی خود آثاری را پدید می‌آورد که نماد و سمبل‌های مقدس و به گونه‌ای مذهبی محسوب می‌شدند. شاید در آن دوران جادوگران یا شمن‌ها و یا..... نوعی هنرمند محسوب می‌شدند.

جست و جومی کند.

سوررنالیسم با تکیه بر تحلیل‌های روانکاوی ضمیر ناخودآگاه زمان خود-دیدگاه‌های فروید و نظریه یونگ- رویاهای بشری را در شکل و قالبی تفکر برانگیز مصور کرد، به گونه‌ای که توهمات و تخیلات غیر ملموس بشری را که واژه‌ها قادر به بیان آن نبودند، با استفاده از فرم‌ها و رنگ‌های خاص به نمایش درآورد و افق‌های جدیدی از دنیاهای ناشناخته را در معرض دید همگان قرار داد. اگر چه مخاطبین و تماشاگران اولیه این آثار از میان نخبگان و روشنفکران بودند، اما به تدریج و با گذشت زمان سوررنالیسم توانست با قشر بیشتری از افراد جامعه ارتباط برقرار سازد. با گسترش سوررنالیسم، انواع جریان‌های انتزاعی هنر مدرن شکل گرفت که در دو گروه متفاوت رشد کرد: فانتزی یا تخیل بازیگوشانه و کودکانه محض و دیگری بازسازی آگاهانه جهان رویا.

انیمیشن نیز همچون ادبیات-تئاتر-سینما-نقاشی و مجسمه سازی، به شکلی گسترده از هر دو بخش سوررنالیسم استفاده کرد و ساختار روایی مضمون و محتوای خود را بر حول محور آن‌ها پایه‌ریزی کرد و به عنوان یکی از مناسب‌ترین بسترهای تخیل و رویا پردازی هویت یافت. تولد همزمان این دو پدیده قرن بیستم، قرابت و نزدیکی غیر قابل انکاری میان آن دو ایجاد کرده و اکنون که این دو نوزاد رشد کرده و به بالندگی رسیده‌اند هنوز هم ارتباط تنگاتنگی با یکدیگر دارند که در ادامه بحث به آن پرداخته خواهد شد.

خاص اوست می‌آفرید. جهانی مملو از گیاهان و جانوران غریب. هنر «کله» هنری است غریزی و خیال‌آمیز و به طرز ساده‌دلانه‌ای عینی.

«ماکس ارنست» هنرمندی است که از روی ذوق و قریحه نقاشی می‌کرد و از این مواهب برای بازگو کردن دیدگاه و جهان‌بینی خود که دیدگاهی سمبولیستی-اعم از سمبل‌های انتزاعی و یا سمبل‌های مادی-استفاده می‌کرد. او در آثارش، تخیلی بدون حد و مرز را به نمایش می‌گذاشت به گونه‌ای که به نظر می‌رسید فقط از طریق وهم به او القا شده‌اند.

«سالوادوردالی» نقاشی‌هایی با چشم‌انداز عمیق-پرسپکتیو-و خیره‌کننده و نیز تحریف و دگرگون‌نمایی‌های شدید اشیا می‌کشید. اشیایی که تا حد زیاد هویت اصلی شکل خود را از دست داده‌اند.

«رنه ماگريت» با شیوه پرداخت دقیق و مملو از جزئیات، رویا و واقعیت را با هم تلفیق می‌کرد و مفاهیم شعری را که پیش از آن، حتی در مجاورت اشیا آشنا نیز نامکشوف و غریب به نظر می‌رسیدند آشکار می‌ساخت.

«خوان میرو» هنرمندی که شکل‌ها و فرم‌های تابلوهایش به ندرت به اشیای واقعی و مشابه خودشان شباهت دارند و اکنون معنای خاصی یافته‌اند، تخیلات و رویاهایی از جهان کودکانه را به تجسم درمی‌آورد.

«دکر کریکو» به گونه‌ای با اشیا برخورد می‌کند که انگار می‌خواهد اسرار نهفته در درون آن‌ها را آشکار سازد.

«هانس آرپ» نهایت تلاش خود را برای کشف یک زندگی عجیب در اعماق اشیا

## فانتزی تصویر دنیای شیرین رویاهای کودکانه است

فرم در فانتزی تابع پارامترهای حسی هنرمند است. هر کسی که قادر به تجسم کردن دنیاهای نامکشوف ذهن باشد به نوعی هنرمند محسوب می‌شود.

همه ما درگیر رویاهای شیرینی هستیم که به هنگام تلخ کامی‌های زندگی به آن پناه می‌بریم! به کودکان توجه کنیم؛ کودک برای فرار از تهدیدهای محیطی، به گونه‌ای کاملاً غریزی خود را به دست رویاهای شیرین می‌سپارد، با عروسک‌اش بازی می‌کند، تنگ‌اش را به کار می‌گیرد و یا هر عملی را که در ذهن‌اش به عنوان یک دنیای شیرین تعریف شده است به کار می‌بندد تا هر چه بیشتر از فضایی که او را تهدید می‌کند و نمی‌خواهد در آن زندگی کند و یا حضور داشته باشد دور شود. و تا هنگامی که تهدیدها برطرف نشوند او باز نمی‌گردد!

بزرگسالان نیز به نوعی همین کار را انجام می‌دهند. اگر چه آنان دیگر آن توانایی‌های ذهنی کودکان را برای ارتباط با رویاهای شیرین ندارند و بر اثر گذشت ایام از این جهان پنهان و رویایی ذهن خود دور شده‌اند اما هنوز هم با استفاده از پاره‌ای تجربیات دوران خردسالی، سعی می‌کنند سرپناه روحی برای خود ایجاد کنند تا آن را در محیطی امن‌تر قرار دهد. کسی که دغدغه‌های عصبی روزمره را حس می‌کند به انجام اموری ظاهراً کودکانه می‌پردازد! به کارهایی که در ظاهر ضرورتی برای انجام آن وجود ندارد. این همان فانتزی است که در وجود همه نهفته است اما با شدت و ضعف متفاوت. دنیاهای فانتزی یک

کودک با بزرگسال تفاوت دارد اما در کلیات مشابه‌اند و این کلیات همان دنیای خیالی شیرین و دلچسبی است که هر انسانی در آن احساس آسودگی و امنیت می‌کند. دنیایی که در آن روابط میان موجودات حسی است و نه منطقی. در این دنیا هیچ چیز مطلق نیست به گونه‌ای که همه چیز یا خوب باشد یا بد! و حد متوسطی نداشته باشد.

در این جهان غیر واقع، عناصر بد هیچ گاه بر خوبی غلبه نمی‌کنند. شاید تجربیات حسی - ذهنی چنین حکم کرده‌اند که بدی هیچگاه بر خوبی پیروز نشود! چرا؟ چون اگر بدی بر خوبی چیره شود، احساس امنیت از بین می‌رود. رویای شیرین به رویای تلخ دچار می‌شود، آنگاه دیگر برای فرار از ناملایمات نمی‌توان به این دنیا پناه برد. دنیایی که بدی بر آن چیره شده است دنیایی فانتزی نیست، دنیایی دادائستی است. دنیایی نهیلیسی است، دنیایی است ناامن و پلشت که شیاطین بر آن حکم فرمایی می‌کنند. در مقابل، دنیای فانتزی دنیایی است که فرشتگان در آن حضور دارند. حتی شیاطین این دنیا نیز شیاطینی شرور، خبیث و واقعی نیستند. قوانین دنیای فانتزی باعث آزار هیچ موجودی نمی‌شود. خشونت موجود در آن شوخی است. حتی عناصر بد نیز اگر تنبیه می‌شوند تنبیه آنان به دور از خشونت و تأثر است. برای آن که بتوان دنیای فانتزی را مجسم کرد (تصویر کرد)، باید به عناصر تجسمی متوسل شد و این تنها شامل دنیای فانتزی نیست. هر آنچه که در شبکه چشم موجودات نقش می‌بندد و شکل می‌گیرد متکی بر دو عنصر تجسمی است: فرم و رنگ.

فرم در فانتزی تابع پارامترهای حسی هنرمند است. هر کسی که قادر به تجسم کردن دنیاها می‌شود حال این شخص جادوگر یک قبیله آفریقایی یا سرخ‌پوستی باشد که با انجام اعمال خاص و آیینی و از طریق القا، این چنین دنیاها را تصویر می‌کند، یا شخص نقاشی باشد که با استفاده از قلم‌مو و رنگ سعی در نمایش فضاها و ذهنی خود دارد. به هر صورت اینان نوعی هنرمند محسوب می‌شوند که از فرم بهره می‌گیرند. فرم در حرکات انسانی، فرم در خطوط و سطوح، فرم در واژه‌ها، فرم در نت‌های موسیقی و ... همگی شاهدهی برایین مدعا هستند که عامل اصلی تجسم بخشیدن به فانتزی، فرم است.

ارتعاشات حسی درونی، خالق فرم است و در فانتزی این ارتعاشات در چهارچوب سیالیت قرار می‌گیرد. این فرم‌های سیال از تنش، تضاد و تقابل دورند. پس اگر چنین است به چه شکلی رویارویی نیکی و بدی، خیر و شر و زشتی و زیبایی را می‌توان در دنیای فانتزی مشاهده کرد؟ آیا در تصاویر فانتزی از خطوط مهاجم، محبوس کننده و متقاطع و اکسپرسیونیستی اثری دیده نمی‌شود؟

جواب به این سوالات سهل و ممتنع است زیرا این نوع از ترکیب‌بندی عناصر تجسمی در فانتزی بسیار مورد استفاده قرار می‌گیرد، اما تعریض متفاوت و دیگر گونه می‌یابد که به همان ارتعاشات حسی و درونی هنرمند باز می‌گردد. تأثر پذیری احساسات یک هنرمند از پدیده‌های ذهنی به عوامل گوناگونی وابسته است که برای آن هیچ طبقه‌بندی محقق شده‌ای وجود ندارد.

شاید جذابیت‌های موجود در تصاویر فانتزی نیز از همین مبدا نشأت گرفته است. تنوع در تصاویر فانتزی بر حسب تعداد هنرمندان این رویکرد هنری تکثر می‌یابد و هر یک به نوبه خود از جذابیت و زیبایی برخوردار است. اما تفکیک فضاها و فانتاستیک از سایر سبک‌ها و مکتب‌های هنری، کاری بس حساس و دقیق می‌نماید. در یک محصول هنری (اعم از فیلم انیمیشن یا نمایش عروسکی، نقاشی، ادبیات، موسیقی و...) شاید بتوان حضور چندین سبک هنری را توأمآ مشاهده کرد. در این صورت استخراج زمینه‌های فانتزی از سایر سبک‌ها نیازمند تجربه و تبحر خاص است. یکی از ابزارهای تشخیص، فرم است. فرم‌های سیال و به دور از خشونت تراژیک، در ظاهر ممکن است با فرم‌های به شدت اومانستی اکسپرسیون مشابهت داشته باشد اما در معنا و تأثیرات روحی با آن بسیار متفاوت است. شاید به همین دلیل اصلاح «سیالیت» برای فرم‌های فانتاستیک به کار گرفته می‌شود.

فرم‌های فانتاستیک از تضاد و کشمکش موجود در سبک‌های فرا واقع‌گرا استفاده می‌کند بدون آن که در انتقال احساسات درونی با آن‌ها سنخیت داشته باشد. این اختلاف را در تعاریف نیز می‌توان ردیابی کرد. اکسپرسیون با خطوط سنگین، محصور کننده و خشن خود احساسی کابوس گونه و توهم‌زا را القا می‌کند، اما فانتزی همان فرم‌ها را با احساساتی روان، سبک، شوخ طبعانه و فارغ‌البال به کار می‌گیرد. تفاوت در انتقال احساس است با استفاده از ابزارهای مشابه و یکسان. دو خط متقاطع در یک تصویر اکسپرسیون نمایانگر تقابل خیر و



## تصاویری اغرق شده با هویت کودکانه

در مقایسه فرم‌های سوررئالیستی با فانتزی ذکر یک مثال می‌تواند مفید باشد. سوررئالیست‌ها فرم‌ها را بسیار درونی و حسی انتخاب می‌کنند که هم می‌توانند انتزاعی و هم رئالیستی باشند. اما آنچه که در شیوه روانکاوانه سوررئالیسم مدنظر هنرمند است، یافتن تعاریف و مفاهیم نو برای پدیده‌هاست. دو خط متقاطع در تعبیر سوررئالیست‌ها شاید دیگر به معنی تقابل دو عنصر متضاد نباشد، بلکه نمایانگر نوعی هم‌آیی و وحدت محسوب می‌شود! وحدت میان خطوطی که در یک نقطه مشترک‌اند و از یک منشاء سرچشمه گرفته‌اند اما در جهات گوناگون گسترش یافته‌اند. حال این نوع دیدگاه روانکاوانه و ذهنی گرایانه را با دیگه فانتزی مقایسه می‌کنیم. دو خط متقاطع که تقابل دو عنصر متضاد است و محل برخورد آن‌ها در نقطه صفر، وسط دو خط محسوب می‌شود.

چه تفاوتی در این دو تعبیر وجود دارد؟ تضاد و توافق! تضاد در فانتزی و توافق در سوررئالیسم! اما این با تعریفی که از فانتزی در دست است متفاوت می‌نماید. در فانتزی تضادها سیال‌اند یعنی به سرعت تغییر ماهیت می‌دهند. شکل مشخص و ثابت و دایمی ندارند. اگر چه در ظاهر با تضاد آغاز می‌کنند اما در نهایت به یک هم‌آیی و هارمونی استلیزه شده می‌رسند. اکنون به تناقض جدیدی رسیده‌ایم! اگر هر دو تعبیر از دو خط متقاطع یکسان است پس میان نگرش سوررئالیسم و فانتزی چه تفاوتی وجود دارد؟ (ضمن آن که می‌دانیم فانتزی یک سبک نیست!).

در گفتارهای پیشین به کرات یاد آور شدیم که فانتزی به عنوان یک رویکرد هنری فرا واقع‌گرا

شر است. همان دو خط متقاطع در یک تصویر فانتزی نیز نمایانگر تقابل خیر و شر است. اما تقابل خیر و شر در اکسپرسیون، با نوعی خشونت، وحشت و تأثر همراه است که تجربیات سیاه-تلخ و خون‌آلود بشری را یادآوری می‌کند. تقابل خیر و شر در فانتزی، نوعی بازی کودکانه را تصویر می‌کند که در آن شمشیرها از مواد نرم و اسباب بازی‌ها که نمی‌برند و نمی‌کشند ساخته شده‌اند. (در مفهوم).

دو خط متقاطع در فانتزی تقابل نیکی و بدی است اما جهان بینی آن بسیار متفاوت با جهان بینی اکسپرسیون است، این تقابل دیگر منجر به کینه و نفرت نمی‌شود. احساسات خشن و شیطانی درون انسان‌ها را بیدار نمی‌کند. اگر چه احساسات مخاطب را تحریک می‌کند و او را به هیجان می‌آورد، اما نه در جهت خشم و نفرت افسار گسیخته بلکه در جهت احیا گونه‌ای از احساسات سرخوشانه و بکر که به طور معمول در دسترس نیست. اگر تقاطع دو خط را به صورت یک بازی شطرنج بپنداریم، در اکسپرسیون بازی شطرنج مشابه طراحی و برنامه‌ریزی یک فرمانده جنگی در میدان جنگ برای نابودی فرمانده مقابل است. در واقع دو بازیگر شطرنج مشابه دو فرمانده نیروهای متقابل هستند که نوعی بازی جنگی خشن و بی‌رحم را با در نظر گرفتن روحیات، احساسات و عکس‌العمل‌های یکدیگر تا نابودی تمام نیروهای حریف انجام می‌دهند. اما این بازی شطرنج در فانتزی فقط یک سرگرمی است. نوعی مبارزه فکری است که تنها منجر به مات شدن حریف می‌شود (شکست در بازی) و نه نابودی فیزیکی جسمی و روانی او!

یک تابلوی نقاشی، یک نمایش عروسکی و یا داستان و... بر مخاطب می‌گذارد دانست.

حقیقت قابل توجهی در نقدهای هنری وجود دارد و آن این است که: در تعریف و تفسیر سبک‌های هنری همواره به فرم و رنگ و نمایش ظاهری اثر هنری توجه فراوانی صورت گرفته اما پیام و تأثیرات حسی که هر اثر هنری بر مخاطب باقی می‌گذارد نادیده انگاشته شده است. این یک سو نگرایی باعث بروز پاره‌ای مسایل از قبیل: اختلاف نظر، تنوع و چند گونه‌گی در تعاریف و عدم انسجام و وحدت در دیدگاه‌های منتقدانه و مفسرانه نسبت به زیبایی شناسی آثار هنری شده است. در اواخر سده بیست به هنگامی که هنر اشرافی جای خود را به هنر متعهد و تأثیر گذار و سنت شکن مدرن واگذار کرد، سبک‌های هنری فراواقع، پدیده‌هایی هیجان‌انگیز و پرشور را پدید آوردند. این سبک‌های هنری که تأثیر گذاردن بر مخاطب را مهم‌تر از رعایت اصول زیبایی شناسی در فرم و رنگ (آن گونه که در گذشته بود) می‌دانستند از درون یکدیگر ریشه گرفتند، اما هر یک به مسیری مستقل پا گذاشتند همانند ریشه‌های یک درخت که منشا آن‌ها از تنه‌ای واحد بوده اما جهت رشد و پیشرفت آن‌ها با یکدیگر متفاوت است. در تلاش برای جذب مخاطب بیشتر، هنرمندان با برخورداری از نوعی خودنمایی افسار گسیخته، سعی و اهتمام خود را بر ارایه شیوه‌های خلاقیت متمرکز ساختند و در این مسیر رویکردهای جدید هنری پا به عرصه وجود نهاد. تنوع و پراکندگی سبک‌های هنری لزوم تبیین چهارچوبی کلی را که بتواند تمامی شیوه‌های انشعاب یافته را در خود جای دهد باعث شد، اما باز هم این چهارچوب جامع نبود و تنها به کلیات توجه داشت و توانایی

با سایر سبک‌های فراواقع‌گرا همبستگی دارد، هم خانواده است و... بنابراین برای دستیابی به ویژگی‌های فانتزی نیازمند آن هستیم که به وجوه اختلاف آن با سایر سبک‌های فراواقع‌گرا تکیه کنیم و نه مشابهت‌ها.

در سوررئالیسم فرم‌های طبیعی (رنالیستی) طرد نمی‌شوند اما مفاهیم دچار استحاله می‌گردند، در فانتزی اگر چه فرم‌های طبیعی به کار گرفته می‌شوند اما مفاهیم دچار انتزاع نمی‌شوند، بلکه صور عینی دنیاها غیر مادی در قالب‌های کاریکاتوری تظاهر می‌کنند. یک سگ در سوررئالیسم با فرم رئالیستی و واقع‌گرایانه تصویر می‌شود، اما مفهوم و نقش تجسمی آن تغییر می‌کند. در فانتزی شاید تصویر سگ به شکلی غیر واقعی، اغراق شده و کاریکاتوری مجسم شود اما در هر فرم و هیبتی که تصویر شود با زهم به لحاظ تعریف و ماهیت طبیعی سگ است. سگ در چهارچوب سوررئالیسم شاید هویتی کاملاً خشن، درنده خو و ترسناک داشته باشد، اما سگ فانتزی علی‌رغم ظاهر ترسناک و درنده خو، هویتی شوخ، کاریکاتوری، بازی گونه و کودکانه می‌یابد.

تفاوت‌هایی از این دست نمایانگر اختلاف موجود میان فانتزی با سایر سبک‌های خیال‌گرایانه و فراواقع است، اما همان گونه که ذکر آن رفت، به دلیل تفاوت و تنوع در این فضاها ذهنی و رویایی به هیچ وجه نمی‌توان به یک تعریف طبقه‌بندی و فرموله شده برای شناخت ویژگی‌های فانتزی دست یافت، اما تعمق بیشتر در این باب می‌تواند پاره‌ای از ابهامات را برطرف سازد. فانتزی یک سبک هنری نیست. شاید حتی گرایش هنری نیز محسوب نشود. شاید به نوعی بتوان آن را مجموعه تأثیراتی که یک اثر هنری (مانند یک فیلم انیمیشن،

ضمیر ناخودآگاه عامل و انگیزه اصلی خلق اثر هنری است بنابراین در این گونه از آثار فانتزی و خلاقیت‌های رویا پردازانه به دور از تأثر و اندوه، از طرفداران بیشتری در مقایسه با سایر آثار خیال پردازانه برخوردار است، پس در این دسته از آثار هنری عنصر فانتزی به عنوان یک مزیت و ارزش مطرح می‌شود.

۳- فانتزی به عنوان یک نگرش هنری (و نه به عنوان یک سبک یا مکتب هنری)، در تمامی جلوه‌های زندگی انسان امروزی حضور یافته و به عنوان نوع خاصی از ادراکات و تعامل حسی، در میان اقشار مختلف رخنه کرده است. این میزان تأثیرگذاری بر بینش جمعی مردم در مقایسه با سبک‌های دیگر هنری بی‌همتاست و به همین علت هم هنرمندان هر چه بیشتر تلاش می‌کنند تا فانتزی را در آثار خود به نمایش بگذارند (معماری داخلی و خارجی، طراحی صنعتی، فیلم‌های سینمایی و انیمیشن، قصه‌ها و رمان‌های تخیلی و...) و از این رهگذر منتقدین نیز آن را به عنوان یک عنصر زیبایی محسوب می‌کنند.

۴- شاید چنین استنباط شود که فانتزی را فقط باید در آثار سوررئالیستی جست‌وجو کرد! آنچنان که در بحث‌های پیشین بارها بدان اشاره شد: «خیال‌پردازی کودکان و به دور از تأثیر و سرشار از سرخوشی را فانتزی می‌نامند». این تعبیر از فانتزی کاملاً درست است، اما چنانچه چهارچوب تعریف بر این مبنا محصور شود، استنباط علمی و عملی از فانتزی به خطا می‌رود زیرا اگر چه فانتزی حول محور خیال پردازی می‌گردد، اما خیال پردازی واقع‌گرایانه با خیال پردازی فرا واقع‌گرایانه مرزهای مشترک فراوانی دارند که نمی‌توان آن‌ها را نادیده گرفت.

پوشش دادن به زیر بخش‌ها را نداشت، در نتیجه منتقدین و مفسرین آثار هنری امروزه قادر نیستند تا با قاطعیت در مورد سبک و شیوه یک اثر هنری اظهار نظر نمایند و کیفیات زیبایی شناسانه آن را که در گذشته با تکیه بر عناصر تجسمی فرم و رنگ و قواعد حاکم بر آن صورت می‌گرفت، مورد ارزیابی قرار دهند. با این حال غالب این منتقدان در یک مورد اتفاق نظر دارند و آن این است که: «از پارامترهای مهم دریافتن عنصر زیبایی در یک اثر هنری، ظرفیت‌های فانتزی آن است، در نتیجه این عنصر التزام وافر را برای هنرمندان به جهت توجه ویژه به فانتزی ایجاد می‌کند».

اما آیا این بدان معناست که یک اثر هنری همانند اکسپرسیون انتزاعی که صرفاً بر اساس عملکرد اتوماتیک حسی هنرمند خلق می‌شود و هیچ یک از ویژگی‌های فانتزی را که قبلاً بدان‌ها اشاره شد در خود فراهم نیاورده، فاقد کیفیات زیبایی شناسی است. پاسخ دادن به این پرسش کاری بس حساس و دقیق است بنابراین ناگزیر باید پاسخ را در چند بخش ارایه کرد.

۱- از مجموعه معیارهای تشخیص زیبایی در یک اثر هنری یکی فانتزی است. در واقع معیارهای زیبایی شناسی فروانی وجود دارد که فانتزی یکی از آن‌ها محسوب می‌شود و نه همه آن‌ها. بنابراین اگر یک اثر هنری خیال‌انگیز فاقد ویژگی‌های فانتزی باشد، بدان معنا نیست که فاقد زیبایی است بلکه باید بر محور عناصر زیبایی شناسانه دیگر مورد نقد قرار گیرد.

۲- بحث در مورد سبک‌های هنری فرا واقع‌گراست. سبک‌هایی که در آن ذهنیت و قدرت تخیل هنرمند و قابلیت کشف و شهود

## فانتزی؛ تصویر یک دنیای خیالی

خیال‌پردازی می‌تواند مبتنی بر عناصر واقعی باشد که با نگاه خاص هنرمند جنبه تخیلی و غیرواقعی می‌یابد.

فرم و رنگ در طبیعت پیرامون انسان واقع‌گرایانه است و در چهارچوب رئالیسم تعریف می‌شود چرا؟ زیرا هر آنچه را که چشم انسان آن را قبلاً رویت کرده و اطلاعات آن را به مرکز حافظه مغز سپرده باشد، عنصری رئالیستی محسوب می‌شود اما هر فرم، رنگ و ترکیب‌بندی‌ای (کمپوزیسیون) که برای اولین بار دیده شود فرا واقع است. شاید ذکر مثالی در این زمینه راهگشا است.

وقتی یک انسان (اعم از شخصی عادی یا هنرمند) برای نخستین بار درختی بر بلندی یک تپه با دشت گسترده در دامان آن را مشاهده می‌کند، در او احساس شیرین و خوشایندی که قبلاً آن را تجربه نکرده ایجاد می‌شود. این احساس از دیدن فرم و رنگ و ترکیب‌بندی تصویری ایجاد می‌شود که قبلاً اطلاعاتی از آن در حافظه ثبت نشده است، بنابراین به نظر صحنه‌ای فانتزی و خیال‌پردازانه می‌آید و اصطلاح «فانتاستیک» را می‌توان در مورد آن به کار برد. اما اگر همان شخص برای بار دوم، سوم و یا... آن منظره را ببیند به تدریج از احساس اولیه‌اش کاسته می‌شود و منظره به نظرش عادی و واقعی جلوه می‌کند.

علت این تغییر و تحول حسی را باید در درون متابولیسم جسم انسان جست‌وجو کرد. اگر چه منشا بسیاری از احساسات و عواطف انسانی هنوز نامکشوف است، اما به هر حال چنین استنباط می‌شود که هر چیزی که برای اولین

بار رویت شود برای بیننده جنبه «فانتاستیک» دارد، اما در مشاهدات بعدی به صورت پدیده‌ای طبیعی، عادی و رئالیستی بروز می‌کند. حالا اگر همان درخت و منظره را که قبلاً مشاهده شده و اطلاعات آن در حافظه ثبت گردیده و دیگر رویایی محسوب نمی‌شود، از زاویه جدیدی بنگریم (مثلاً بیننده در پایین درخت دراز بکشد و از زیر درخت به چتر شاخه‌ها و برگ‌های آن نگاه کند)، مجدداً با منظره جدید و خیالی‌ای روبه‌رو می‌شود که اگر چه مربوط به همان درخت رئالیستی است اما با زاویه نگاه جدید جنبه «فانتاستیک» می‌یابد! به همین خاطر هنرمند خیال‌گرا با کمک فرم و رنگ و احساسات درونی و ضمیر ناخودآگاه و یا نیمه خودآگاه خود، قادر به تصویر کردن دنیاهایی کاملاً نو و جدید می‌شود که برای بینندگان آن اثر هنری جنبه فانتزی می‌یابد.

همان‌گونه که مشاهده شد در تعریف فانتزی نمی‌توان چهارچوبی محصورکننده «فراواقع‌گرایانه» به کار برد، زیرا خیال‌پردازی می‌تواند مبتنی بر عناصر بسیار واقعی و رئالیستی باشد که با زاویه نگاه خاص هنرمند جنبه کاملاً تخیلی و غیرواقعی بیابد و یا آن که مبتنی بر عناصر غیرواقعی و سوررئالیستی (نه در فرم و رنگ بلکه در مضمون و پیام) به گونه‌ای باشد که مشابه آن را در محیط پیرامون نتوان یافت. شاید بدین خاطر است که کودکان ارتباط بسیار نزدیک و صمیمانه‌تری با آثار «فانتاستیک» دارند. کودکان به هر چیزی که می‌نگرد آن را جذاب و دوست‌داشتنی می‌یابد چرا که برای اولین بار آن را مشاهده می‌کند (یا تعداد دفعاتی که آن

شناسانه آن ابتدا با عنصر فانتزی آغاز می‌شود. قبل از آن که به سایر معیارهای زیبایی شناسانه در عناصر ساختاری فیلم پرداخته شود ابتدا باید ظرفیت‌های خیال‌انگیز و فانتزی اثر مورد دقت، مشاهده و تأمل واقع شود.

- در یک اثر ادبی، تخیلی نیز فانتزی نقش اساسی و تعیین کننده در تبیین کیفیات زیبایی شناسانه دارد.

- و در آثار تجسمی نیز به همین منوال است.

به هر حال نباید فراموش کرد که امروزه دیگر نظام‌های ارزشی که باعث پیدایش هنر مدرن شده بود از هم گسسته و منسوخ شده است. هنرمندان معاصر دریافته‌اند که سیر لجام گسیخته خلاقیت‌های هنری نمی‌تواند محور و بنیان خود را بر پایه این نظام‌های کهن پایه‌ریزی نماید. تحولات هنر مفهوم گرا نیازی به ثبات نظریه‌های کلاسیک در عرصه هنر ندارد و همین نگرش تجدید نظر طلبانه، برای معیارهای زیبایی شناسی، به دنبال یافتن قواعد نوین و انعطاف پذیر است. قواعدی که دیگر حکم نمی‌کند در یک سبک هنری، فرم و رنگ چگونه به کار گرفته شود بلکه خود تابعی از متغیر اثر هنری محسوب می‌شود. با این وجود تحلیل‌های سبک شناسانه امروزه هنوز هم با احتیاط مبنای ارزش‌یابی هنرهای مدرن (اعم از واقع‌گرا یا فرا واقع‌گرا) را عناصر تجسمی فرم و رنگ می‌داند و بدون بررسی این عناصر و ترکیب‌بندی آن‌ها، تحلیل‌های زیبایی شناسانه کامل و جامع به نظر نمی‌رسد.

را دیده بسیار کم است)، بنابراین آن را متعلق به جهانی خیالی می‌پندارد و همزمان با شناخت محیط و کسب اطلاعات مختلف و ثبت آن‌ها در حافظه، اشکال، رنگ‌ها و ... جنبه فانتزی خود را از دست می‌دهد و به صورت اشیا، عناصر و موجودات واقعی، بدیهی و غیر تخیلی جلوه‌گر می‌شود و سپس به تدریج در بزرگسالی، انسانی به شدت منطقی و واقع‌گرا می‌شود و رابطه ذهنی خود را با دنیای خیالی کودکی قطع می‌کند (این امر به طور نسبی است و بر حسب کاراکتر اجتماعی افراد متفاوت است). افراد بزرگسال دیگر به میل خود حاضر به تجربه کردن احساس فانتزی نیستند، اما هرگاه بر حسب اجبار و یا به طور اتفاقی و ناخواسته به آثار فانتزی می‌نگرند، از آن لذت می‌برند و تجربه رویاهای شیرین کودکی را حتی برای لحظاتی کوتاه تکرار می‌کنند.

با توضیحاتی که ارائه شد شاید جواب پرسش فراهم شده باشد: (آیا یک اثر هنری مانند «اکسپرسیون انتزاعی» که صرفاً بر اساس عملکرد اتوماتیک حسی هنرمند خلق می‌شود و هیچ یک از ویژگی‌های فانتزی را در خود فراهم نیاورده است فاقد کیفیات زیبایی شناسانه است؟)

در شرایطی که عنصر فانتزی در یک اثر هنری وجود داشته باشد تمامی منتقدان آن را به عنوان یک معیار زیبایی می‌پذیرند، اما اگر چنین عنصری در اثر وجود نداشته باشد از عناصر دیگر زیبایی که شاید روی آن‌ها توافق جمعی وجود ندارد بهره گرفته می‌شود.

- چنانچه اثر هنری مورد نقد و بررسی یک فیلم انیمیشن باشد، تحلیل کیفیات زیبایی

## رنگ در فانتزی

عنصر رنگ و تأثیرات آن بر احساسات بشری (از بدو خلقت تاکنون)، سرمشء مطالعات و تحقیقات گسترده بوده است. بهره‌گیری از رنگ نه به عنوان یک عنصر تزئینی و آرایه‌ای بلکه به عنوان عامل انتقال احساسات و درک هر چه بهتر مفاهیم، همواره ذهن بشر را به خود مشغول داشته است. انسان‌های اولیه، به گونه‌ای غریزی (و یا اکتسابی) به زمینه‌های نمادین رنگ وابستگی حیاتی داشتند و این وابستگی آنچنان قوی و سنگین بود که امکان حیات را بدون توجه به نشانه‌های رنگی برای آنان دشوار می‌کرد. امروزه نیز اگرچه ظاهراً استفاده از رنگ جنبه تزئینی یافته، اما هنوز هم درک نشانه‌ها و نمادهای رنگ برای ادامه حیات انسان امری ضروری و اجتناب‌ناپذیر می‌نماید.

- رنگ و زمینه‌های کاربردی آن در هنرهای تجسمی بسیار گسترده و جامع است و هر یک از سبک‌ها و مکتب‌های هنری تعاریف و تعبیر خاصی را برای رنگ برگزیده‌اند که علی‌رغم وجوه مشترک دارای تضادهایی نیز هستند. متمرکزترین نگاه به رنگ را می‌توان در سبک امپرسیونیسم مشاهده کرد. امپرسیونیست‌ها یا «تأثیر‌گرایان» نامی که به هجو بدن‌ها داده شده - بخش عمده تلاش خود را به ضبط رنگ و نور طبیعی (آفتاب) مصروف کردند. این گروه از هنرمندان معتقد بودند که واقعیت طبیعت عینی (محیط طبیعی و عناصر موجود در آن) نه در خود آن‌ها بلکه در چشمان بیننده مستتر است. بنابراین هنگامی که این

نقاشان کارگاه‌های تاریک خود را ترک کرده و به فضای خارج قدم گذاردند به این نتیجه رسیدند که طبیعت حتی در تیره‌ترین سایه‌ها نیز از رنگ‌های ترکیب سیاه و قهوه‌ای تشکیل نیافته، بلکه رنگ‌های طبیعت آبی، سبز، زرد و سفید هستند که با لکه‌هایی از قرمز و نارنجی کامل شده‌اند.

چنانچه به منظره‌ای خیره شویم، آنچه که می‌بینیم، یعنی آنچه که بر صفحه قرینه چشم ما از دیدن آن منظره نقش می‌بندد عموماً غیر از آن است که نقاش رئالیست روی پرده می‌آورد. به عنوان مثال نقاش رئالیست چمنزار را سبز می‌کشد، اما حقیقت این است که چمنزار سبز در مسافت دور آبی به نظر می‌رسد و نیز رنگ چمنزار در نور ملایم صبح با رنگ چمن در نور تند نیمروز یا نور سرخ فام غروب یا روشنایی شامگاه یکسان نیست.

نقاش امپرسیونیست برخلاف نقاش کلاسیک به روابط خطوط و اشکال و تعادل و تناسب آن‌ها کاری ندارد. او تصویر احوال ذهنی و عواطف و احساسات انسانی را یکسره به نقاش رومانیتیک وا می‌گذارد، رعایت رنگ طبیعی چیزها را نیز برخلاف نقاشان رئالیست جایز نمی‌شمارد، خلق عالم تازه‌ای در ذهن را هم از مقصود خویش بسیار دور می‌بیند. او تنها یک وسواس دارد و آن مجسم کردن اثر زودگذری است که از مشاهده منظره‌ای برای او حاصل شده است و این اولین نظریه تجدید نظرطلبانه در زمینه نور و رنگ، راهگشای سبک‌های هنری بعدی شد تا به دیدگاه‌های نوینی در زمینه رنگ و تأثیرات آن

به ارزش‌های ظریف هارمونی توجه ویژه دارند و براین اساس، انتخاب رنگ‌ها در یک اثر متکی بر قواعد هارمونی صورت می‌گیرد. برای روشن‌تر شدن موضوع ذکر یک مثال ضروری است. فرض براین است که یک اسب را در یک تابلوی نقاشی با رنگ قرمز رنگ‌آمیزی کرده‌ایم.

- در رئالیسم که تعهد تام و تمامی به طبیعت و به آنچه که هست، دارد رنگ یک اسب باید منطبق بر واقعیت باشد. رنگ اسب‌های طبیعی قاعدتاً سیاه، قهوه‌ای کهر، خاکستری و... هستند، اما اسب قرمز به طور طبیعی مشاهده نشده است.

- در امپرسیونیسم رنگ اسب در غروب می‌تواند قرمز باشد منوط بر آن که ماهیت فیزیکی و بیرونی آن مدنظر قرار بگیرد.

- در اکسپرسیونیسم رنگ قرمز اسب باید بیانگر احساسات اومانستی هنرمند باشد، بنابراین اسب نباید به عنوان سوژه اصلی اثر محسوب شود بلکه باید یکی از عناصر ارتباطی فضا یا کاراکتر انسانی تابلو باشد.

- در سوررئالیسم اسب می‌تواند قرمز رنگ شود، مشروط بر آن که نمایانگر مفهومی نو و بدیع باشد و در ارتباط با سایر فرم‌های موجود در اثر به یک مفهوم جدید و خلاقانه برسد که سرمنشأ الهام به مخاطب شود. الهام و ذهنیتی که بازنمایی نیست بلکه آفریننده است.

- و...

همان‌گونه که مشاهده می‌شود، در نگرش‌های مختلف، انتخاب رنگ قرمز برای یک اسب با معیارها و دیدگاه‌های متفاوتی

در فضاسازی آثارشان دست یابند. (سبک‌هایی همچون اکسپرسیونیسم که به زمینه‌های روانشناسانه رنگ با وسواس و دقت توجه کردند و قابلیت‌های ابژکتیوی رنگ را جانشین دیدگاه‌های سوبرژکتیوی کردند).

فانتزی نیز رنگ را نه بر حسب قوانین طبیعت و نظریه‌های فیزیکی متداول در شیوه امپرسیونیسم (دیدگاه ابژکتیوی رنگ) بلکه براساس رویاهای هنرمند و ارتعاشات حسی او (دیدگاه سوبرژکتیوی رنگ)، انتخاب کرد. به بیانی دیگر احساس حقیقی هنرمند فارغ از هر گونه قید و بندی رنگ را به کار می‌گیرد تا فضایی سرشار از اعجاب و دگرگونی و نشاط خلق کند. روی واژه نشاط باید تأکید و تأمل کرد، زیرا غالب سبک‌های هنری نیز از رنگ‌های متنوعی استفاده می‌کنند که در جهت القای احساسات و پیام اثر به کار گرفته می‌شوند. اما نحوه بکارگیری رنگ در فانتزی علاوه بر احساس هنرمند و بهره‌گیری از ظرفیت‌های روانشناسانه رنگ، بر بستر یک قاعده تعریف شده نیز جریان می‌یابد. سادگی، سیالیت و سرخوشی بازیگوشانه! نباید فراموش کرد که در یک اثر تجسمی که مبنا و پایه خلق یک اثر تصویری - فیلم انیمیشن - است مجموعه‌ای از رنگ‌ها و تنالیته‌های مختلف به کار گرفته می‌شود، بنابراین تحلیل روانشناسانه یک رنگ جای خود را به تحلیل کلی مجموعه رنگ‌ها و نحوه ترکیب‌بندی و هم‌آیی (هارمونی) آن‌ها واگذار می‌کند. مجاورت و هم‌نشینی چند رنگ می‌تواند ماهیت روانی آن‌ها را دگرگون کند و به همین دلیل است که غالب سبک‌های هنری

صورت می‌پذیرد. در شیوه فانتزی نیز یک اسب می‌تواند قرمز، سبز و یا آبی باشد، اما انتخاب چنین رنگ‌های فرا واقع باید در چهار چوب ویژگی‌های فانتزی صورت بگیرد که در مجموعه عناصر موجود در اثر تعریف و تعبیر می‌شود. مجموعه این عناصر، هارمونی را تشکیل می‌دهند که خود تابع قواعد و ضوابط زیبایی‌شناسی خاصی است بنابراین انتخاب درست رنگ‌ها در اجزای یک اثر (این اجزا می‌توانند شامل: اشیاء، درختان، موجودات و یا... باشند)، قابلیت‌های فانتزی اثر را افزایش می‌دهد. لازم به توضیح است که سه عنصر فرم و رنگ و هارمونی عوامل تشکیل دهنده استراکچر و ساختار یک اثر تجسمی هستند که در مقوله فیلم انیمیشن، حرکت نیز به آن‌ها افزوده می‌شود.

به هر صورت انتخاب رنگ‌های مناسب و ترکیب‌بندی مهیج آن‌ها، باعث تبلور و تقویت فانتزی در اثر می‌شود و بی‌توجهی و سهل‌انگاری در این زمینه هویت تجسمی-تصویری کار را مخدوش کرده و احساسات و تعابیر ضد و نقیض را باعث می‌شود که در نهایت منجر به بروز هرج و مرج و اضمحلال جنبه‌های هنری کار می‌شود. انتخاب رنگ در فانتزی با تعمد به دگرگونه جلوه دادن سوژه صورت نمی‌گیرد. مثلاً اسب مورد اشاره به صورت اتفاقی سبز یا قرمز نمی‌شود بلکه این عمل باید برحسب زمینه‌های کاربردی رنگ همچون روانشناسی، گستردگی، هارمونی، کنتراست، حرارت و... صورت بگیرد. و اگرچه این مهم در سایر شیوه‌های هنری نیز مصداق دارد اما

احساسات خالص و سرشار از تخیل هنرمند و نیز ویژگی‌های رنگ‌ها، عوامل مهم در انتخاب رنگ مایه‌ها محسوب می‌شوند. در این مرحله سوالی به وجود می‌آید مبنی بر این که: آیا در فانتزی محدودیت انتخاب رنگ -مانند سایر نگرش‌های هنری- وجود دارد؟ در جواب می‌توان گفت: طبیعی است که خلق فضاهای شاد و دینامیک و بازیگوشانه و رویایی نیازمند استفاده از رنگ‌های شفاف، خالص و سرزنده است اما این بدان معنا نیست که مثلاً در یک اثر فانتزی نمی‌توان از تنالیت‌های خاکستری، قهوه‌ای و یا رنگ سیاه و.. استفاده کرد، بلکه در مجموعه جای دهی رنگ‌های یک اثر بر حسب قدرت فانتزی و تخیل هنرمند می‌توان از تمامی رنگ‌های اصلی، مکمل و خنثی و نیز زیر بخش‌های آن‌ها استفاده کرد، مشروط بر آن که در هارمونی نهایی مخاطب به پیام‌های حسی اثر دست پیدا کند. در غیر این صورت نگرش هنری اثر به سمت دیدگاه‌های دیگر گرایش می‌یابد. باز گردیم به مثال اسب قرمز: اگر سه فریم فیلم انیمیشن را سه تابلوی نقاشی در نظر بگیریم که در هر سه آن‌ها اسبی است با رنگ قرمز، به اندازه‌ای یکسان و زاویه دید مشابه کشیده شده است، زمینه‌های متفاوتی را اضافه کنیم. مثلاً در تابلوی اول زمین و آسمان و افق با رنگ‌های بنفش، سیاه و خاکستری و در تابلوی دوم زمین و آسمان و افق با رنگ‌های زرد و سبز و تابلوی سوم با رنگ‌های آبی و سفید نقاشی شود، کدام یک از این سه تابلو قادر به خلق احساسات شاد و سرخوشانه در ما می‌شود؟ تابلوی اول



## فانتزی در انیمیشن

هر هنرمندی که مبادرت به تولید یک فیلم انیمیشن می‌کند باید بداند که جان بخشیدن به اشکال، اشیا و یا عروسک‌ها به تنهایی منجر به خلق یک اثر فانتزی نمی‌شود (حتی اگر فرم‌ها، رنگ‌ها، هم‌آبی و حرکات کاملاً تخیلی باشند) بلکه ضروری است که کلیه عناصر ساختاری فیلم تحت نفوذ و سیطره مفهوم فانتزی قرار بگیرند. به تعبیری دیگر، تخیلات شاد و هیجان‌انگیز باید بدور از اضطراب‌ها و اندوه‌های بشری در تدوین و تنظیم عناصر ساختاری همچون فیلم‌نامه (شامل تمامی بخش‌های تشکیل دهنده مضمون و محتوای اثر از جمله سه عنصر زمان، مکان و موضوع و...)، طراحی فرم‌ها، کارگردانی، فیلم‌برداری، تدوین، موسیقی و افکت و... رخنه کند تا در آن صورت بتوان یک فیلم انیمیشن فانتاستیک را خلق کرد.

عوامل انسانی هنرمندی که در تولید یک فیلم انیمیشن فعال هستند (به جز تکنسین‌ها و افراد فنی) نیز باید از ظرفیت‌های بالای خیال‌پردازی برخوردار باشند. انتخاب یک کارگردان بسیار آگاه به جنبه‌های تولید و با تجربه در دکوپاژ متن اما فاقد دیدگاه‌های فانتاستیک، برای تولید فیلم انیمیشن نامناسب است و هم‌چنین استفاده از یک نقاش کار کشته برای طراحی شخصیت‌ها و زمینه‌ها (پس‌زمینه‌ها)، در صورتی که نگاه فانتزی به فرم، رنگ و هارمونی نداشته باشد ممکن است منجر به نابودی ظرفیت‌های فانتزی در فیلم شود. در این رابطه، نحوه به کارگیری صحیح از مفاهیم، فرم‌ها، رنگ‌ها، ریتم و ضرباهنگ و ترکیب‌بندی کلی و نهایی در یک

که فضایی اکسپرسیونیستی را القا می‌کند یا تابلوی دوم که فضایی تخیلی را نشان می‌دهد و یا تابلوی سوم که فضایی طبیعی و رئالیستی را به نمایش درآورده است؟ به خاطر داشته باشیم که هر سه تابلو به دلیل حضور اسب قرمز، فرا واقع‌گرایانه و خیال‌پردازانه است. نمی‌گوییم فانتزی بلکه می‌گوییم خیال‌پردازانه! از میان این سه تابلو، تابلوی دوم که جنبه‌های رویایی و شاد را القا می‌کند دارای فانتزی قوی‌تری است. تابلو دوم به دلیل وجود زمینه رئالیستی در درجه دوم قرار می‌گیرد و تابلوی سوم به دلیل فضای آندوه زده و یأس‌آلودی که دارد به سمت اکسپرسیونیسم می‌رود، منوط بر آن که عنصر انسان در تابلو حضور یابد و در نقطه طلایی آن قرار بگیرد.

همان‌گونه که در گذشته نیز بدان اشاره شد، خلق فضاهای فانتاستیک نیازمند تبحر، تجربه و احاطه هنرمند بر سبک‌های هنری است. صرف استفاده از رنگ‌های روشن یا بی‌هویت و بی‌رمق نمی‌تواند یک اثر فانتاستیک خلق کرد. استفاده از رنگ‌ها باید با شجاعت و خلاقیت توأم شود. به تصویر درآوردن فضاهای فانتاستیک نیازمند اندیشه‌ای رویاپرداز، خلاق و جسور است. رنگ‌های توهم‌زا و خوف‌انگیز دارای تعریف خاصی نیستند و رنگ‌های شاد و پر انرژی همچون زرد و قرمز، رنگ پاک و آرامش بخش آبی هم اگر در یک ترکیب‌بندی نامتعادل قرار بگیرند می‌توانند همچون رنگ‌های سیاه، بنفش، قهوه‌ای، خاکستری و... فضاهایی آندوهناک و تراژیک را ایجاد کنند.

عامی باشند چه تحصیلکرده، همواره آن چیزی را که به ذات طبیعت و آفرینش بر می‌گردد انتخاب می‌کنند حتی اگر انتخاب آنان غیر قابل دسترس یا دور از دسترس باشد. نکته حایز اهمیت در عملکرد دیدگاه فانتزی نیز به همین عمومیت داشتن مخاطب مربوط می‌شود. بدون تردید تمامی سبک‌های هنری مخاطبانی را برای خود فراهم می‌آورند اما هیچ یک از نگرش‌های هنری قادر به جذب تمامی مخاطبان نیست در صورتی که فانتزی در این گستره بسیار موفق است.

هنرمند فانتاستیک در واقع یک شورشی است. او به پدیده‌های اجتماعی محیط پیرامون خود معترض است و برای انتقال اعتراض و انتقاد خود جهانی را می‌آفریند که اگر چه ذهنی و تخیلی است اما کارکرد رئالیستی و واقع‌گرایانه دارد. در واقع هنرمند فانتاستیک به نوع «پراگماتیسم» اجتماعی معتقد است که می‌پندارد: خرد به تفاوت‌های میان اشیا و پدیده‌ها توجه دارد اما تخیل به شباهت‌های میان این پدیده‌ها و اشیا می‌پردازد. این دسته از هنرمندان، جهان مثل افلاطون را که در فراسوی کردهای فیزیکی و غنی جان گرفته است باور دارند و بدین خاطر نفس اعتراض این گروه از هنرمندان ویرانگر نیست بلکه نوعی دعوت به صلح، دوستی و عشق و سازندگی است. زیرا در عالم مثل افلاطونی نیز «خیر» در رأس همه امور واقع شده است. شاید بدین جهت است که در خشن‌ترین فیلم‌های انیمیشن (یا سایر آثار فانتاستیک) نیز نشانی از اندوه بشری دیده نمی‌شود (مگر آن که با دیدگاه‌هایی غیر از دیدگاه فانتزی خلق شده باشند).

آثار فانتزی (در تمامی زمینه‌ها و از جمله: ادبیات، نقشی، موسیقی، تئاتر، سینما و...)

اثر فانتزی نیازمند کشف و الشهود خالق، طراح و یا کارگردان اثر در راز و رمز فلسفه وجود و پدیده‌های ذهنی است. کاوش این گروه از هنرمندان در دنیاهای فرا واقع و استفاده مناسب و خلاقانه از عناصر ساختاری در نهایت به ارتقا سطح ادراک مخاطب می‌انجامد. مخاطبینی که در تمامی سطوح جامعه استقرار یافته‌اند و بر حسب پایگاه‌های متفاوت اجتماعی و خاستگاه‌های آرمان‌گرایانه خود به فلسفه وجود می‌اندیشند.

فانتزی به عالم هستی با شوخ‌طبعی نگاه می‌کند اما این شوخ‌طبعی نه از جهت استهزا و تمسخر بلکه از منظر تعامل و تأمل است. هنرمندان فانتزی دیدگاه‌های انتقادی خود را از طریق خلق دنیاهای خیالی مطرح می‌کنند. دنیاهایی که در آن پلیدی، آلودگی و خباثت همواره نابود می‌شود. دنیاهایی که اگر چه خیالی و فراواقع هستند اما به شکلی کاملاً نمادین و سمبلیک، جهان‌بینی جوامع بشری را به تصویر می‌کشند. با کمی دقت در فیلم‌های انیمیشن (و تمامی آثار فانتزی)، برای دنیاهای خیالی تصویر شده می‌توان به سهولت مشابه، همزاد و معادل رئالیستی یافت. اگر چه در این فضاها و جهان خیالی غالب فرم‌ها، رنگ‌ها و ترکیب‌بندی‌ها غیرواقعی هستند اما هر یک از عناصر تشکیل دهنده آن‌ها یک همزاد مادی و واقعی دارند.

هنرمند فانتاستیک برای پالایش محیط پر اضطراب و تنش پیرامون خود و تبدیل این محیط به فضاهایی سرشار از نشاط و شادی، ناگزیر دست به خلق جهانی ذهنی و غیرمتعارف می‌زند تا مخاطبانش را وادار به انتخاب نماید. این مخاطبان چه کودک باشند چه بزرگسال، چه

برمی‌دارد و بی‌هیچ‌گونه تردیدی، فرهنگ و جهان‌بینی خود را با این دنیاهای فانتزی تطبیق می‌دهد (اگر چه نواین تطبیق در میان مخاطبین مختلف به گونه‌های متفاوتی ظاهر می‌گردد).  
براین اساس و به دور از هر گونه اغراقی می‌توان گفت که فیلم‌های انیمیشن-فانتزی یکی از مهم‌ترین و تأثیرگذارترین ابزارهای فرهنگ‌سازی است. علاوه بر جنبه‌های اجتماعی و فرهنگی، فانتزی وابستگی و ارتباط تنگاتنگی با مقوله استیتک و درک زیبایی در انسان دارد. مقوله‌ای که از گذشته‌های دور تا کنون ذهن بشر را به خود معطوف کرده است.

انسان امروزی همواره در جست‌وجوی راهی است که او را پوسته ظاهری پدیده‌ها که دیگر یکنواخت و تکراری شده و به جز نوعی زیبایی مصنوعی - باسمه‌ای و قراردادی چیزی ندارد، جدا ساخته و او را به درون روح و ذهن بکر و دست‌نخورده‌ای که زیبایی وحشی و ناب را در خود پنهان کرده است، رهنمون گردد.

اعتقاد راسخ هنرمندان فانتزی براین است که هیچ چیز اسرارآمیز و جذابی نمی‌تواند در روی این پوسته ظاهری (زندگی روزمره با همه قواعد اجتماعی‌اش) که تمامی شادی‌های طبیعی انسان و هم‌چنین تفکر انتزاعی او را نابود کرده است روی دهد. بنابراین به دنبال کسب شادی و سعادت به انتزاع روی می‌آورد و انتزاع کلید ورود به جهان اسرارآمیز رویاها و تخیلات اوست.

سیر و سلوک در جهان فانتزی ابعاد بسیار گسترده‌ای را شامل می‌شود و پرداختن به آن نیازمند زمان و امکانات گسترده است.

همواره افق‌ها و چشم‌اندازهای روشن را روی مخاطبان خود می‌گشاید. افق‌هایی که در آن‌ها درب جعبه پاندورا هیچگاه گشوده نمی‌شود بنابراین در مناسبات اجتماعی، هنرمندان فانتزی از جمله مُصلح‌ترین و بی‌غرض‌ترین منتقدین اجتماعی محسوب می‌شوند. تحلیل دنیاهای خیالی آثار فانتزی برای تمامی مخاطبان و در هر سطح و با هر دانشی سهل و آسان است، زیرا احتیاج به هیچ فرهنگ لغاتی ندارد- خاص هیچ سرزمینی نیست، هیچ سیستم سیاسی، نظامی و قدرت‌مداری با آن در تعارض و تناقض قرار ندارد و برای درک و دریافت آن هیچ قاعده و دستورالعملی ضروری نیست.  
با این وجود جنبه‌های کاربردی آن و هم‌چنین تأثیراتی که فانتزی بر اذهان عمومی می‌گذارد از تمامی مانیفست‌های سیاسی و اجتماعی مؤثرتر و کارآمدتر است و این مزیت در مورد سایر نگرش‌های هنری مصداق پیدا نمی‌کند. درک همگانی از فانتزی و ظرفیت‌های تفکربرانگیز آن نیازمند هیچ پیش‌زمینه علمی، سیاسی و اجتماعی نیست. یک فیلم انیمیشن پیام خود را هر اندازه که پیچیده و سنگین باشد به سهولت به مخاطب مختلف (اعم از کودک، جوان، بزرگسال، بی‌سواد، تحصیلکرده و...) منتقل می‌کند و مخاطب در قیاس جهان مادی پیرامون و جهان خیالی تصویر شده، همواره انتخاب اصلح را می‌کند و همان گونه که در گذشته نیز بدان اشاره شد، او بر حسب خصیصه انسانی و طبیعی خود، جهان سرشار از شادی و عشق را به دنیای واقعی سیاه و خشن و پُر از بایدها و نبایدها ترجیح می‌دهد و از این رهگذر در راه تعالی قدم



پرویشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی  
پرتال جامع علوم انسانی