

تحلیل ساختارگرایانه از گونه انیمیشن موزیکال

محمدعلی صفورا^۱

تاریخ دریافت: ۱۳۹۷/۰۴/۱۵

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۷/۰۷/۱۲

چکیده

ژانر(گونه) فیلم، مجموعه‌ای از قوانین و توافقات مشترک بین سه گروه مخاطب، فیلمساز و منتقد برای طبقه‌بندی انواع فیلم شکل گرفته است. این قوانین هرکدام به نحوی در شکل‌گیری فیلم تاثیرگذارند. با مروری بر تاریخچه انیمیشن‌های ژانر موزیکال به‌سادگی می‌توان دریافت، این نوع انیمیشن به دلیل پتانسیل‌های خاص خود مورد استقبال بینندگان واقع شده است. پژوهش حاضر با بررسی و تحلیل نظریه‌های مختلف، شاخصه‌های بارز ژانر انیمیشن موزیکال را شناسایی و در ادامه، دو اثر متفاوت از این ژانر را در چارچوب تدوین‌شده، تحلیل می‌کند تا از این طریق، بخشی از کمبودهای مباحث تنوریک این ژانر را در ایران جبران کند و به دنبال اثبات این فرضیه است که مشخصه‌های ژانر موزیکال بر اساس پنج سطح روایت، شخصیت و بازیگری، موسیقی، ترانه و آواز و تصویر قابل تبیین است.

واژگان کلیدی: انیمیشن موزیکال، ترانه، تصویر، روایت، ژانر، موسیقی.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

۱. استادیار دانشگاه تربیت مدرس safoora@modares.ac.ir

مقدمه

ژانر کلمه‌ای فرانسوی به معنای «نوع» یا «گونه» است که در طول سال‌های گذشته از جایگاه مهمی در مطالعات سینمایی برخوردار بوده و با فیلم‌های وسترن، گانگستری، موزیکال، وحشت، ملودرام، کمدی، و از این قبیل شناخته شده است (نیل^۱، ۲۰۰۰: ۷). کاربرد ژانر در اوایل تاریخ سینما تحت تأثیر حوزه‌های نظری ادبیات بود و از فیلم‌های متعلق به ژانر به‌عنوان هنری پایین‌دست عامه‌پسند نام می‌بردند. در واقع گاهی ژانرها را منحصر با این‌گونه فیلم‌ها قابل شناسایی دانسته‌اند. استیو نیل به نقل از بری کیت گراند می‌نویسد: «به‌طور خلاصه، فیلم‌های ژانر، آن فیلم‌های سینمایی تجاری هستند که به واسطه تکرار و تنوع، داستان‌هایی آشنا با شخصیت‌هایی آشنا در موقعیت‌هایی آشنا را بازگو می‌کنند» (نیل، ۱۳۸۷: ۶). «تعریف و تبیین ژانرها در اساس بیشتر معطوف به فیلم‌های جریان غالب، تجاری و خصوصاً فیلم‌های هالیوود بوده است. در واقع گاهی ژانرها را منحصر با این‌گونه از فیلم‌ها قابل شناسایی دانسته‌اند» (نیل، ۱۳۸۷: ۱۷). در همان سال‌های آغازین عمر سینما-دورانی که از لحاظ تاریخی سینمای صامت خوانده می‌شود موسیقی همواره به اشکال مختلف و با مقاصد گوناگون در کنار تصویر استفاده می‌شد. اما هنگامی که اولین فیلم ناطق دنیا با عنوان «آوازخوان جاز»^۲ (۱۹۲۷) به نمایش درآمد، استقبال مردم از این فیلم تمام استودیوهای فیلم‌سازی را به استفاده از صدا در فیلم‌هایشان ترغیب کرد. «این فیلم به خاطر مشکلات تکنیکی صدا تقریباً هیچ دیالوگ ضبط‌شده‌ای نداشت، ولی چندین ترانه داشت» (بوردرول و تامسون، ۱۳۷۸: ۴۷). اضافه شدن باند صدا، بدعت‌های جدیدی در سینما به‌وجود آورد و نحوه به‌کار بست امکانات آن سبب ایجاد ژانری جدید شد که شاخصه‌های مبتنی بر موسیقی، رقص و آواز آن را متمایز از دیگر گونه‌های فیلم ناطق می‌کرد.

انیمیشن، دنیایی به مراتب نامحدودتر از سینمای زنده برای خلق ایده‌هایی متفاوت در قالب سینماتوگرافی دارد. به همین دلیل با وجود شباهت‌ها در اساس، تفاوت‌های

1. Neal.

2. The jazz singer

عمده‌ای در ساختار فیلم موزیکال و انیمیشن موزیکال دیده می‌شود. مسئله مهم در این پژوهش، شناخت شاخصه‌های انیمیشن موزیکال است. «به طور مثال تفاوت‌هایی که انیمیشن موزیکال در مراحل مختلف ساخت (دکوپاژ^۱، زمان‌بندی^۲، متحرک‌سازی^۳، ساخت موسیقی و کورئوگرافی^۴ یا همان طراحی حرکات موزون بر اساس موسیقی) با فیلم موزیکال و با دیگر گونه‌های انیمیشن ایجاد می‌کند» (مک پرندرگاست، ۲۰۰۹: ۱۱۴). البته ویژگی‌های زیبایی‌شناسانه ژانر انیمیشن موزیکال در این محدوده خلاصه نمی‌شود و بسیار وسیع‌تر است. بنابراین از جمله اهداف این پژوهش، دستیابی به برخی از این ویژگی‌های زیبایی‌شناسانه است.

پیشینه پژوهش

در حوزه تحلیل و بررسی ژانر انیمیشن موزیکال تاکنون، مطالعات بسیار محدود و پراکنده صورت گرفته است. پژوهش حاضر با تحلیل و بررسی ابعاد مختلف ژانر انیمیشن موزیکال - که از جمله ژانرهای کمتر به کار گرفته شده در انیمیشن ایران است - سعی دارد، خلأ مطالعات نظری در این ژانر را مرتفع سازد. روش پژوهش توصیفی - تحلیلی است. روش گردآوری داده‌ها به شیوه مطالعات کتابخانه‌ای و مشاهده و تحلیل فیلم صورت گرفته است.

چارچوب نظری

در طول تاریخ رویکردهای مختلفی در مورد ژانر سینمایی وجود داشته است. منتقدین موج نو فرانسه، اولین کسانی بودند که از دیدگاهی نو به فیلم نگاه کرده و برای تعریف و مشخص نمودن حدود سینمای مؤلف آن را با سینمای ژنریک مقایسه کردند و در نتیجه برای تبیین نظریه مؤلف مجبور به بررسی فیلم‌های ژانری بودند. ولی

1. Decuopage
2. Timing
3. Animate

بعدها این دو نگره به هم نزدیک شده و ژانر فیلم از نگره‌های منحصر به فرد نگره مؤلف برای تجدید ساختار خود استفاده نمود (صلح کننده، ۱۳۹۱: ۶) بنابراین دیگر این دو مقوله سینمایی در تقابل با یکدیگر نبود و دیدگاه‌ها به مقوله ژانر، متفاوت و گسترده شد (هیوارد، ۱۳۸۸: ۱۲۵). بعدها دیدگاه‌های فرمالیستی سال‌ها بر نظریات ژانر سایه افکند. دیدگاه‌ها و نظریاتی که در زمینه اسطوره و مطالعات زبانشناسانه و ساختارهای زبانی تأثیراتی بر مطالعات سینمایی داشتند، همگی به شناسایی ساختارهای زبانی دست یافتند که در ژانر از آن‌ها به‌عنوان قوانین و توافقات میان فیلمساز و مخاطب یاد می‌کردند. ژانر به شکل‌های مختلفی مورد مطالعه قرار گرفته که تنها معطوف به خود ژانر و خصوصیت فیلم‌ها در ژانرهای مختلف نبود و بیشتر سؤالات درباره ماهیت مفهوم ژانر مطرح شده است. نتیجه منجر به عدم قطعیت‌ها و قابل تعمیم نبودن و نسبی بودن برخی یافته‌ها در مفاهیم ژانر شد که کمک بسیار بزرگی به مطالعات سینمایی نمود. در همین دوران رویکردهای ساختارگرایانه، فرهنگی، اجتماعی و ارتباطی به ژانر، اهمیت آن را در مباحث سینمایی، هم برای نظریه‌پردازان و منتقدان، و هم سازندگان فیلم و صنعت فیلمسازی، پررنگ‌تر می‌کند (صلح‌کننده، ۱۳۹۱: ۱۱). در این میان نکته مهم قوانین و توافقات ژانری است که با به‌کارگیری و شناسایی آن‌ها می‌توان به تولید فیلم‌های ژانری پرداخت. ژانرها در سینما ساختارهایی را به وجود آورده‌اند که به شکل سیستم عرضه و تقاضا عمل می‌کنند و برای بقای خود در این سیستم مجبورند تعادلی میان دیالکتیک نوآوری و استانداردسازی برقرار کنند. توافقات ژانری، جهانی آشنا را به هنگام ساخت فیلم ایجاد می‌کند تا مفاهیم در چارچوب آن به اشتراک گذاشته شود. تغییر در توافقات در صورت نداشتن انسجام از سوی فیلمساز سبب می‌شود پیام‌ها برای مخاطب درک نشود و او به انتظاراتش از آن ژانر نرسد. مگر اینکه کارگردان در طول فیلم، قانون یا معنای جدیدی را به مخاطب بیاموزد که این رویکرد در شکل غالبش مربوط به فیلم‌های نظریه مؤلف است.

اگر وسترن تا حد زیادی بر مبنای موضوع پیشگامان آمریکایی شکل گرفت و سینمای وحشت بر مبنای تأثیرات عاطفی تماشاگر؛ موزیکال در واکنش به ابداعات فنی به وجود آمد. گرچه در دوران صامت نیز تلاش‌هایی گاه‌گاهی برای هماهنگ کردن صدای زنده و موسیقی همراهش در صحنه‌های آوازخوانی بود، ولی به این مفهوم که فیلم از آوازهای پی در پی تشکیل شده باشد، تا اواخر دهه ۱۹۲۰ که صدای ضبط‌شده به سینما معرفی شد، به عمل در نیامد. در ابتدا بیشتر موزیکال‌ها حالت جُنگ داشتند؛ برنامه‌هایی پر از ترانه با اتصال داستانی اندک یا بدون داستان. چنین جنگ‌هایی به فروش اولی این فیلم‌ها در بازارهای جهانی بسیار کمک کردند، چون در این بازارها تماشاچیان حتی اگر دیالوگ‌ها و شعرها را نمی‌فهمیدند، باز هم از اجرا لذت می‌بردند. زمانی که زیرنویس و دوبله، مشکلات زبان را حل کردند، موزیکال‌ها به داستان‌های پیچیده‌تری روی آوردند. فیلم‌سازان پی‌رنگ‌هایی طراحی کردند که زمینه لازم را برای ترانه‌ها فراهم کند. به تدریج استفاده از موسیقی و آواز تبدیل به امری عادی شد و استقبال از فیلم‌های موزیکال کاهش یافت؛ به طوری که در دهه‌های ۱۹۸۰ و ۱۹۹۰ موزیکال زنده دیگر به نمونه‌های نادر بدل شد و فیلم‌های انیمیشن تا حد زیادی ارضای سلیقه‌هایی را که آواز و رقص را در فیلم می‌پسندیدند، به تسخیر خود گرفت.

با موفقیت انیمیشن "کشتی بخار ویلی"، دیزنی ساخت انیمیشن‌های موزیکال را با مجموعه سمفونی احمقانه ادامه داد. از آن پس در اکثر انیمیشن‌ها ترانه خوانده می‌شد و موسیقی طبق سنت سینمای صامت از ابتدا تا انتها، انیمیشن را همراهی می‌کرد. در سال ۱۹۳۷ دیزنی موفق به ساخت اولین انیمیشن موزیکال بلند به نام "سفید برفی و هفت کوتوله" شد، که موفقیت بزرگی را در پی داشت و در نتیجه ساخت فیلم‌های موزیکال دیگری را با شاهکارهایی همچون پینوکیو (۱۹۴۰)، فانتازیا (۱۹۴۰)، دامبو (۱۹۴۱) و بامبی (۱۹۴۲) ادامه داد (فینچ، ۱۳۷۸: ۲۸). از آن پس نه تنها در کمپانی دیزنی بلکه در تمام دنیا، ساخت انیمیشن موزیکال متداول شد و برخلاف فیلم موزیکال همواره مورد توجه مخاطبان خود قرار گرفت. طیف موزیکال چنان گسترده است که مشخص کردن

شمایل‌نگاری مربوط به ژانر بسیار دشوار است. تکنیک‌های خاص موزیکال‌ها نیز به همین ترتیب بسیار است. در این بخش بر اساس مطالب بیان‌شده، نظریه ریک آلتمن - که به دنبال تبیین ژانر موزیکال است - بررسی و نقد می‌شود تا در نهایت به یک چارچوب تحلیلی - که مبتنی بر قواعد کلی ژانر انیمیشن موزیکال باشد - دست یابیم.

رویکرد معناشناختی/ نحوی، ریک آلتمن

ریک آلتمن بررسی و تحلیل ژانر موزیکال را براساس رویکردی که خود او آن را رویکرد معناشناختی/ نحوی می‌نامد، پیشنهاد می‌کند. از نظر او با این شیوه امکان توضیح بسیار کارآمدی از حلقه‌های ژانری - که در رویکردهای تک‌ساحتی فرصت عرض اندام نداشتند - فراهم می‌آید. وجه معناشناختی این رویکرد به تبیین مسئله تعریف ژانر موزیکال می‌پردازد و در واقع مشخص می‌کند که آثار متعلق به این ژانر چه محدوده‌ای را اشغال می‌کنند. وجه نحوی این رویکرد به تحلیل مشخصات ساختاری این ژانر می‌پردازد. اما این دیدگاه آلتمن قابل تعمیم به همه انواع گونه موزیکال نیست و در واقع پذیرش تام آن و بررسی این عوامل به صورت جداگانه، موجب کنار گذاشتن برخی از فیلم‌ها از بدنه ژانر موزیکال خواهد شد. برای مثال در تحلیل معنایی روایت، سعی در تبیین چارچوبی برای روایت است تا فیلم‌های موزیکال در آن جای داده شوند، در صورتی که شیوه‌های روایت در فیلم موزیکال با توجه به امکاناتی که از لحاظ نحوی در اختیار دارد بسیار وسیع است و نمی‌توان یکی را به دیگری مقدم یا محدود کرد. همچنین با توجه به اینکه روایت فیلم در بستر زمان جاری می‌شود، لذا جدای از قوانین یا محدودیت‌هایی که برای دسته‌بندی فیلم از لحاظ جنبه‌های کارکردی و تولید در نظر گرفته می‌شود (کوتاه، تله فیلم، سریال، سینمایی و...)، نمی‌توان زمان را بر روایت ارجح دانست، چراکه داستان با حفظ قواعد روایت مختص فیلم باید کامل و صحیح بیان شود. دیدگاه آلتمن راجع به طول یک فیلم موزیکال قابل نقد است. چون او فیلم کوتاهی را که عناصر موزیکال داشته باشد تلویحاً غیرموزیکال می‌داند، اما نمی‌تواند

دلایل کافی برای این ادعای خود اقامه کند. درحالی‌که ما شاهد فیلم‌های کوتاه با روایت کامل و با حفظ اصول دراماتیک در قالب موزیکال هستیم. بدین ترتیب با این نگاه، شاهد کنار گذاشتن فیلم‌های کوتاه موزیکال اعم از زنده و انیمیشن خواهیم بود. بنابراین به نظر می‌رسد ادغام این سه مقوله در بستر روایت مناسب، امکان تحلیل بیشتر و جامع‌تری در اختیار ما قرار می‌دهد.

از دیدگاه آلمن، در تحلیل نحوی شخصیت از بازیگری جداست. وی این دو شاخصه را در تحلیل ساختاری نیز به تحلیل زوج/ طرح و توطئه محدود کرده است، شخصیت در یک اثر سینمایی یا انیمیشن، مشخصه‌هایی دارد که از طریق بازیگری نمایان می‌شود. بنابراین، بازیگری، هم دارای ویژگی‌های فرمال است و هم دارای ویژگی‌های محتوایی که همان شخصیت است. بر این مبنا، هنگام تحلیل می‌توان این دو را تحت یک عنوان ارزیابی کرد. همچنین تحلیل بازیگران یا کاراکترها از منظر معناشناختی به زوج/ طرح و توطئه محدود نمی‌شود. به‌طور مثال همواره فیلم‌های موزیکال حول یک زوج و کنش‌های احساسی بین آن‌ها شکل نمی‌گیرد. همچنین کاراکترهای جانبی در نقش‌های متفاوت بسیاری در فیلم‌های موزیکال حضور دارند؛ از رقصنده‌هایی که کاراکتر اصلی را در صحنه‌های رقص و آواز همراهی می‌کنند تا همه مردم شهر که با کاراکتر زیر آواز می‌زنند. در نتیجه با ترکیب این سه شاخصه با عنوان کاراکتر یا شخصیت به تحلیل آثار خواهیم پرداخت.

در ادامه، آلمن در تحلیل نحوی باند صدا فقط نقش متفاوت موسیقی را در شناخت ژانر موزیکال شرح داده و تأثیر دیگر عناصر صدا را در شناخت ژانر موزیکال ذکر نکرده است. در تحلیل معناشناختی نیز موسیقی/ طرح و توطئه را با کاربردی مشابه با تحلیل نحوی باند صدا، ملاک را نقش پررنگ موسیقی حول زوج‌های عاشق قرار داده است. از آنجایی که همه انواع موسیقی در اختیار آواز یا روایت احساسی مشخص قرار نمی‌گیرند بنابراین، محدود کردن موسیقی فیلم موزیکال به این انواع درست به نظر نمی‌آید، چراکه برای مثال موسیقی مطلق نیز قابلیت استفاده در فیلم موزیکال را دارد حال آنکه شاید به‌صورتی دیگر تصویری شود.

همچنین آلتمن تحلیل نحوی ترانه و آواز را در شاخصه‌های اصلی ذکر نکرده و تنها از جنبه معناشناختی تحلیل کرده است. اگرچه آواز و ترانه‌خوانی مختص فیلم‌های موزیکال است اما با نگاهی به فیلم‌های انیمیشن می‌توان دریافت که عنصر آواز و ترانه‌خوانی را می‌توان با توجه به نوع و کارکرد فیلم و نیز انواع موسیقی مورد استفاده حذف کرد. این تناقض در مورد تحلیل نکردن تصویر در شاخصه‌های نحوی و ملاک قرار دادن آن در شاخصه‌های معناشناختی نیز صادق است. در این پژوهش به منظور دستیابی به یک چارچوب برای تحلیل ژانر موزیکال از نظریات "ریک آلتمن" استفاده و پس از نقد و بررسی این نظریات به پنج مشخصه *روایت*، *شخصیت*، *موسیقی*، *ترانه* و *تصویر* برای تحلیل ژانر موزیکال دست یافته شده است.

تحلیل نمونه‌ها

الف) فانتازیا / شاگرد جادوگر (۱۹۴۳):^۱

انیمیشن فانتازیا از قطعات گوناگون تشکیل شده که منطبق با قطعات موسیقی مختلف است و از لحاظ داستانی و محتوایی هر کدام جدا از دیگر قطعات هستند. به همین دلیل باید هر قسمت را به صورت مجزا تجزیه و تحلیل کرد. در این پژوهش تنها قطعه شاگرد جادوگر که شاخص‌ترین قسمت است، بررسی و تحلیل شده است.

روایت

یک شاگرد جادوگر تنبل (میکی موس)، در غیاب استاد خود و با استفاده از سحر و افسونی که یاد گرفته است، یک جارو را زنده می‌کند تا در آوردن آب به او کمک کند، در حالی که جارو مشغول آوردن آب است، او روی صلی استادش لم می‌دهد و به خواب می‌رود. وقتی که بیدار می‌شود همه جا پر از آب شده و اوضاع از دست میکی خارج می‌شود. سرانجام جادوگر بازمی‌گردد و اوضاع را به حال اولش برمی‌گرداند.

1. Fantasia, The Sorcerer's Apprentice

"شاگرد جادوگر" قطعه‌ای داستان‌گو و توصیفی است به همین دلیل دیزنی بر اساس این موسیقی برای کاراکتر (شخصیت) میکی موس داستانی پرداخت. تصاویر این فیلم بدون گفتار یا آواز و جلوه‌های صوتی (افکت‌های صوتی) ساخته شده و منحصراً تابع نمایش‌های حرکتی بدون کلام موسیقی است. از ارائه نمایش‌های خنده‌دار و شوخی پرهیز و به جای آن صحنه‌ها را بر مبنای افکار فانتزی و تصویری کار کرده‌اند. زیرا پرداختن به ایده‌های فکاهی، چنانچه در موزیکال‌های قبلی دیزنی به‌وفور دیده می‌شود، داستان اصلی و روایت آن را زایل می‌کند. در عوض دیزنی از امکانات دیگری برای جذابیت این کار استفاده می‌کند، مانند خالی کردن سطوح‌های آب در زیر آب.

شخصیت

قطعه "شاگرد جادوگر" برخلاف دیگر قطعات در مجموعه فیلم فانتازی کاراکترمحور است. این قطعه داستان هجویست که درس‌هایی نیز برای کودکان در آن نهفته شده است. از نظر دیزنی شاگرد جادوگر به‌راحتی می‌تواند همان میکی موس، کاراکتر مشهور و محبوب کمپانی دیزنی باشد، چراکه میکی موس نماد تجاری شرکت دیزنی بوده و قبلاً از این کاراکتر در انیمیشن‌های موزیکال بسیاری استفاده شده است، میکی موس ستاره مطرح و محبوبی در انیمیشن‌ها به‌شمار می‌رفت. بر همین اساس، بینندگان انتظار دیدن او را در هجوهای موزیکال را داشتند، بنابراین از اینکه از کاراکتر دیگری برای این قطعه استفاده نشده کار درستی بوده است.

موسیقی

تجربه‌های موفق مجموعه انیمیشن‌های موزیکال «سمفونی‌های احمقانه»^۱ دیزنی را مصمم کرده بود تا ساخت فیلم‌های جدیدش را با استفاده از آثار موسیقی برجسته سازد. به همین دلیل او قطعه "شاگرد جادوگر" را انتخاب کرد تا در قالب موسیقی

^۱ Silly Symphonies

روائی و داستان‌دار، انیمیشن جدیدش را بسازد. "شاگرد جادوگر" قطعه هزلی است که اولین بار پل دوکا برای ارکستر تنظیم کرده است. این قطعه برای اولین بار در سال ۱۸۹۷ در پاریس به اجرا درآمد.

استوکوفسکی در سال ۱۹۳۸ با کنسرت‌ها، آثار ضبط‌شده، فیلم‌ها و رمان‌های عامه‌پسندش یکی از معروف‌ترین رهبران ارکستر آن زمان بود و به همان نسبتی که دیزنی عمل‌گرا در زمینه فیلم‌سازی مشهور بود، استوکوفسکی در زمینه صدا یک ماجراجو به حساب می‌آمد. فانتازیا محملی بود تا استوکوفسکی بیشترین سهم را در تحقق و عملی ساختن فیلم ناطق ادا کند و این همان چیزی بود که دیزنی از او می‌خواست (کالهان، ۱۳۷۴: ۵).

شعر یا ترانه

این داستان را برای اولین بار هجونویس معروف یونانی لوسیان در قرن دوم میلادی تألیف کرد. گوته بر اساس این تم، یک تصنیف با عنوان "شاگرد جادوگر" نوشت. در سال ۱۸۹۷ آهنگساز فرانسوی پل دوکا بر اساس شعر گوته یک قطعه هزلی به نام "شاگرد جادوگر" ساخت و در پاریس به اجرا درآمد. همچون خود فانتازیا تصنیف این موسیقی نیز انتقالی از یک زبان هنری به زبان دیگر است؛ بازگویی یک قصیده از گوته به نام "شاگرد جادوگر" در قالب یک قطعه موسیقی و از قالب موسیقی در رسانه انیمیشن؛ داستانی که یک شاگرد جادوگر تنبل در غیاب استاد خود با سحر و افسون یک جارو را زنده می‌کند تا او کارهایش را انجام دهد.

تصویر

والث و هنرمندان بخش داستان در خلق و پرداخت و شکل‌گیری تصاویر اصلی و کلیدی استودیوی دیزنی نقش اصلی را ایفا می‌کنند. مثلاً در "فیلم فانتازیا" غالب ایده‌ها از والث دیزنی سرچشمه می‌گرفت و هنرمندان ضمن تحقیق درباره این ایده‌ها و پرورش آنها چند تصویر از موضوع را در (فیلم‌نامه مصور) موقعیت‌های مختلف ارائه می‌دادند.

معمولاً پس از تایید استوری‌برد (فیلمنامه مصور) از سوی والت دیزنی، گفتارها و جلوه‌های صوتی بایستی تهیه می‌شد و سپس مصنف‌ها (موزیسین‌ها) کار خود را بر اساس موسیقی آغاز می‌کردند. اما در فیلم "فیلم فانتازیا" گفتار و جلوه‌های صوتی خاص وجود نداشت و موسیقی فیلم نیز مانند اکثر کارهای موزیکال قبل از انیمیت ضبط شده بود. والت، استوری‌برد تهیه‌شده را به کارگردان می‌داد و او نیز برای اجرا به چند انیماتور ارجاع می‌کرد. کارگردان، اعمال و اتفاقات هر صحنه را با آنها مرور و تمرین می‌کرد تا برداشت‌های شخصی آنها از صحنه‌های مختلف جدا از خط اصلی داستان نباشد. طراح صحنه داستان ضمن همکاری با کارگردان، مسئولیت نظارت بر گرافیک‌های صحنه را داشت. او مسئول تحقیق و اجرای تمام جزئیات صحنه‌ها بود و بایستی بهترین و مؤثرترین زاویه دوربین، اندازه دقیق هر صحنه، بهترین ترکیب رنگ‌ها و تمام جزئیات شخصیت‌ها و پس‌زمینه‌ها را مشخص می‌کرد. همچنین وظیفه طراح حرکت و اعمال و اجرای آن - که توسط انیماتور و در انطباق با موسیقی و پس‌زمینه صورت می‌گرفت - با او بود.

در این انیمیشن، تصویر کاملاً منطبق بر موسیقی است. انیمیت، فریم به فریم نت‌های موسیقی را تعقیب می‌کند و علاوه بر انیمیت، ایده‌پردازی‌ها نیز کاملاً براساس فراز و فرودهای موسیقی پرداخته شده‌اند. در واقع روایت تصویری داستان "شاگرد جادوگر" براساس موسیقی تنظیم شده است (اعم از نمابندی‌ها، حرکات دوربین، ریتم و سرعت نماها و حتی اعمال کاراکتر)؛ و این تصویر است که از اصول روایت موسیقی پیروی می‌کند. چنانکه می‌دانیم انطباق تصویر با صدا بسیار ساده‌تر از تطبیق صدا و موسیقی بر تصویر است؛ بر همین اصل ابتدا موسیقی فیلم‌های موزیکال ساخته می‌شود. شایان ذکر است موزیسین یا منصف نیز بر اساس استوری‌برد - که در اختیار او قرار داده‌اند - و با هماهنگی کامل کارگردان قطعات موسیقی فیلم را تنظیم می‌کند. اما در شرایطی که یکی از این دو عامل در مسیر یا روند جداگانه‌ای تهیه شده باشند، این هماهنگی بسیار دشوار خواهد شد. رویکرد دیزنی در این مجموعه انیمیشن برای ساخت موسیقی، بسیار وفادارانه و با حفظ اصول و قواعد موسیقی کلاسیک بوده است؛ در صورتی که موسیقی فیلم ظرایف بیان تصویری بیشتری نسبت به بعضی گونه‌های موسیقی کلاسیک می‌طلبد.

(ب) دیو و دلبر (۱۹۹۱)^۱

روایت

سکانس‌های ابتدایی، نقش بسیار مهمی را در فیلم‌ها به عهده دارند. بار اطلاعاتی که در آغاز فیلم در اختیار بینندگان قرار می‌گیرد، به منزله شناسنامه فیلم عمل می‌کند. بخشی عمده‌ای از معرفی کاراکترها و آرزوهایشان، موقعیت‌ها و دیگر عناصر داستانی در پرده اول یا همان سکانس آغازین روایت می‌شوند. سکانس ابتدایی انیمیشن دیو و دلبر با ترانه‌ای که کاراکتر اصلی می‌خواند، آغاز می‌شود، به همراه او وارد موقعیت روستایی که او در آن زندگی می‌کند می‌شویم و با اهالی آنجا آشنا می‌گردیم. در ادامه، تفاوت‌های او را با اهالی روستا متوجه می‌شویم. کاراکتر اصلی داستان به کتاب و دنیای بیکران درون آن علاقه دارد؛ در صورتی که بقیه اهالی به ویژه گاستون که به بل علاقه‌مند است، هیچ علاقه‌ای به کتاب و چیزهایی که او می‌خواند ندارند. با این تمهید بسیاری از اطلاعات فیلم در زمانی بسیار کوتاه و در قالبی بسیار شاد و مفرح و جذاب به بینندگان در قالب سکانس موزیکال در ابتدا انتقال داده می‌شود.

شخصیت

همانطور که قبلاً توضیح داده شد، بخش اعظمی از کاراکترهای اصلی فیلم در این سکانس موزیکال به بیننده معرفی می‌شوند. بل کاراکتر اصلی فیلم دختری زیبا با آرزوهای بزرگ که تناقضاتی با محیط خود دارد؛ گاستون کاراکتر منفی داستان که شخصیتی جسور، مغرور، زورگو و خودپسند است. با وجود علاقه او به بل، به هیچ وجه او را درک نمی‌کند و نمی‌تواند دل بل را به دست بیاورد؛ مردم روستا در زندگی روزمره محو شده‌اند و چیزی بیشتر از این جستجو نمی‌کنند. اما داستان اصلی در موقعیت دیگری اتفاق می‌افتد، بنابراین برای توجیه رفتارهای مردم روستا در ادامه داستان و برخوردشان با بل و دیو، کشیدن تصویری از مردم در ابتدای فیلم، فکر بسیار خوبی است.

موسیقی

"دیو و دلبر" نیز مانند بسیاری از آثار دیگر دیزنی از داستانی مبتنی بر قصه‌های پریان اقتباس شده است. موسیقی فیلم نیز مانند داستان - که برداشتی از قصه‌های کلاسیک و تدوین آن برای انیمیشن است - بر پایه موسیقی کلاسیک نوشته شده است. موسیقی، ترانه و آواز را همراهی می‌کند و به تشدید و تعقیب موقعیت‌های صحنه می‌پردازد. همچنین این موسیقی ریتم خاصی را برای اجرای رقص به وجود نمی‌آورد اما اتفاقات و رویدادهای صحنه را مانند اپرا به پیش و به نقطه اوج هدایت می‌کند.

ترانه

در اولین سکانس "دیو و دلبر"، بل در مقابل مردم روستا قرار می‌گیرد و می‌خواند: «باید بیشتر از این زندگی روستایی هم، چیزی باشد». موسیقی ملودی نسبتاً حسرت‌بار همراه با ترانه‌ای است که آرزومندی وی را برای چیزی بیشتر بیان می‌کند. در نهایت احساسات وی - زمانی که او را در میان دشتی وسیع در حال خواندن می‌بینیم - یک استعاره بصری از رویاهایش روی پرده تجلی می‌یابد. در مقابل، ترانه‌ای که مردم می‌خوانند حس و حال یک روز کاری و معمولی را دربردارد. در این ترانه کاراکترهای زیادی معرفی می‌شود؛ کاراکتر و اشتیاق گاستون به بل را در همین سکانس می‌بینیم در پایان سکانس آغازین، بخش زیادی از داستان از طریق پیوند موسیقی و ترانه روایت شده است.

تصویر

به محض ورود به داستان، کاراکتر اصلی داستان (بل) را می‌بینیم که با ورودش به روستا، مرکز توجه مردم روستا قرار می‌گیرد. آنها با بل آواز می‌خوانند اما آوازشان در راستا و جواب آواز بل نیست، زمانی که بل می‌خواهد با آنها ارتباط برقرار کند و از دنیای کتاب و آرزوهایش با آنها می‌خواند، متوجه علایق متفاوت مردم روستا می‌شویم؛ تا جایی که بل برای گوسفندان کتاب را تعریف می‌کند، یا گاستون کتاب او را از دست

او می‌گیرد و دور می‌اندازد. تمامی این تصویرها مبتنی بر پیش‌برد داستان و منطبق بر موسیقی شکل گرفته‌اند. کاراکترها هرکدام آواز خود را سر می‌دهند و این تصویر است که در هماهنگی کامل با آواز و موسیقی به عناصر، وحدت و جذابیت بخشیده است.

روایت

تنها در درون یک چارچوب روایی، فیلم موزیکال رابطه‌ای دلالت‌گر میان سیلان روایت و سکون موزیکال برقرار می‌کند؛ بدین معنا که آوازهای موزیکال به جای اینکه در تناقض با پیش‌روی داستان باشند و باعث سکون در روایت داستان شوند، در به پیش‌بردن داستان کمک کنند. این گفته فقط شامل استفاده از آواز در روایت نمی‌شود بلکه در هر نوع موزیکال روایت داستان به هر شیوه‌ای، جزء جدایی‌ناپذیر فیلم‌های ژانر موزیکال است. یک فیلم با استفاده گاه و بی‌گاه از آواز، بخت پروراندن رابطه‌ای را که خصلت نمای موزیکال به‌عنوان یک فیلم روایی است، از دست خواهد داد؛ این بدان معنی است که طول یک فیلم موزیکال به بیان داستان در بستر فیلم بستگی دارد و نه تعداد سکانس‌های موزیکال.

شخصیت‌ها و بازیگری

اکثر فیلم‌های موزیکال تا دهه ۶۰ حول یک زوج رمانتیک که وصلت آنها در بطن یک جامعه مشخصاً انسانی به وقوع می‌پیوست، شکل گرفته‌اند. به عبارتی اگر زوجی در کار نبود، موزیکالی هم در کار نبود. زوج بازیگر در فیلم‌های موزیکال همچنین باید توانایی اجرای رقص و آواز خواندن را نیز داشته باشند، چراکه در بستر ژانر موزیکال و در موقعیت‌های گوناگون به این طریق به ابراز احساساتشان می‌پردازند. این ویژگی از خصیصه‌های بارز بازیگری در این ژانر است اما این جمله به‌طور مطلق در مورد انیمیشن صدق نمی‌کند؛ چراکه در اولین انیمیشن‌های موزیکال اصلاً زوجی در کار نبود (مجموعه سمفونی احمقانه و فانتازای دیزنی یا الگرو نان تروپو اثر برونو بزتو و ...). گرچه به‌سرعت این ویژگی در انیمیشن‌های موزیکال استفاده شد (علاالدین، دیو و

دلبر، زیبای خفته، ریو، پاهای خوشحال از نمونه‌های بارز و معروف استفاده از زوج در انیمیشن‌های بلند موزیکال هستند). همچنین امتیازاتی که شیوه انیمیشن در اختیار کاراکتر قرار می‌دهد، نوع بازی گرفتن از آن را نسبت به فیلم زنده موزیکال متفاوت می‌کند. تشدید احساسات، کم‌دی در بازی، نوع آواز خواندن، اغراق در اجرای حرکات رقص، حضور در فضاهاى فانتزی، قابلیت رقص و آواز هر موجود یا حتی اشیا و ... از این امکانات به‌شمار می‌آیند.

موسیقی

فیلم موزیکال مبتنی بر موسیقی است و موسیقی جزء جدایی‌ناپذیر فیلم و انیمیشن موزیکال است. اما نوع موسیقی مورد استفاده با توجه به ویژگی‌های ساختاری تولید فیلم اغلب با توجه به مقطع زمانی از تنوع بسیاری برخوردار بوده است. موسیقی کلاسیک، پاپ، جاز، موسیقی مجلسی، موسیقی فولکلور و انواع موسیقی مناسب رقص و آواز، اکثراً در این ژانر استفاده می‌شود. اما همه انواع موسیقی در اختیار آواز یا داستان روایی مشخص قرار نمی‌گیرند، بنابراین محدود کردن موسیقی به این انواع درست به نظر نمی‌رسد، چراکه به‌طور مثال موسیقی مطلق نیز قابلیت استفاده در فیلم موزیکال را دارد، حال آنکه شاید به‌صورتی دیگر تصویری شود.

در ادامه به کارکردها و ویژگی‌های متفاوت موسیقی در فیلم و به‌ویژه انیمیشن موزیکال اشاره می‌شود.

روایت / آواز

فیلم موزیکال تنها رئالیسم و حرکت ریتمیک، گفتگو و حرکت دیجیتال را، به هم نمی‌آمیزد، بلکه موسیقی بین این حوزه‌ها که از بیخ و بن متفاوتند، تداوم برقرار می‌کند. سبک موزیکال به کمک آواز درهم‌تنیدگی‌هایی را در فضاها، کاراکترها، تصاویر و صداهاى مختلف به کار می‌گیرد تا داستانی طولانی (سرگذشت یک کاراکتر، امیال و آرزوهای بلندپروازانه، انگیزه‌ها و...) در سکانسی آوازی روایت شود. تمام این اتفاقات

و تمایلات در بستر فیلم موزیکال، توجیهی منطقی برای به آواز درآوردن خواسته‌ها از طرف بازیگران پیدا می‌کند. آواز خواندن در فیلم مختص ژانر موزیکال نیست، اما زمانی این آواز خواندن موزیکال محسوب می‌شود که در بستر روایت داستان فیلم نقشی داشته باشد نه اینکه باعث به‌وجود آمدن سکون یا دور شدن از داستان شود.

تصویر

سلسله‌مراتب روایی کلاسیک فیلم که تصویر را مقدم بر صدا می‌شمارد، در لحظه‌های احساسی فیلم موزیکال، وارونه می‌شود. در واقع این وارونگی معمولاً عاملی است که برقراری تداوم را بین سکانس‌هایی که بر حرکت و صدای رئالیستی تأکید می‌کنند و سکانس‌هایی که حرکت و صدا را به یک منبع ریتمیک پیوند می‌زنند، ممکن می‌سازد. بنابراین استفاده از صدا در اینجا یک تکنیک اساسی است، و به شکل‌گیری تصویر به گونه‌ای دیگر کمک می‌کند. در نتیجه تصویر جدا از موسیقی نیست و نزدیکترین پیوند را با موسیقی برقرار می‌کند. در اینجا نیز نوع تصویر یا موسیقی، مقدم بر دیگری نیستند بلکه انتخاب و هماهنگی بین آنها در بستر مفهوم داستان و روایت آن شکل می‌گیرد. به‌طور مثال، عوامل تصویری با توجه به موسیقی جاز در مجموعه سمفونی احمقانه دیزنی تفاوت بسیاری با موسیقی و تصاویر مبتنی بر آن در قطعه شاگرد جادوگر در فیلم "فانتازیا" را دارد. تبیین شاخصه‌هایی که در بالا به آنها اشاره شد این امکان را به ما می‌دهد که موزیکال بودن یک فیلم یا فیلم انیمیشن را بتوان از دیگر گونه‌ها متمایز و شناسایی کرد. البته چنانکه اشاره شد ژانرها مدام در حال تغییر و تحول و ترکیب شدن با دیگر گونه‌ها هستند. تفاوت و تشابه کاربرد عناصر ژانری در فیلم و انیمیشن موزیکال نیز بر اساس همین شاخصه‌ها مقایسه و پیدا می‌شوند. از آنجایی که فیلم انیمیشن قابلیت‌های تکنیکی فیلم زنده را برای پرداخت یک داستان در خود داراست، لذا باید به تفاوت‌های کارکرد ژانری و تکنیکی بین این دو پرداخت. پیش‌تر اشاره کردیم که یکی از ویژگی‌های سیستم تولید ژانری توجه و پاسخگویی به

تحلیل ساختارگرایانه از گونه انیمیشن موزیکال ❖ ۱۰۳

نیاز مخاطب است. با مشاهد و بررسی میزان تولید فیلم‌های موزیکال در دوران حاضر متوجه می‌شویم که اکثر این تولیدات انیمیشن و برای مخاطب کودک و نوجوان ساخته می‌شوند. ظرفیت‌های این ژانر در جذب مخاطب کودک نشان می‌دهد که به برخی از این ویژگی‌ها پرداخته شده است.

عاملی که بیشترین آزادی عمل را در انیمیشن موزیکال به وجود می‌آورد، وجود عنصر فانتزی است. چنانکه می‌دانیم تمهیدات فانتزی، کارکردهای گوناگون دارد و تقریباً در همه عناصر صوتی و تصویری می‌تواند حضور پیدا کند. روایت در انیمیشن موزیکال به دلیل جذب مخاطب کودک همواره توأم با عنصر فانتزی بوده و این همان چیزی است که شاید وجود آن برای مخاطب بزرگسال در فیلم زنده موزیکال جالب به نظر نمی‌رسد. به‌طور مثال سکانس آغازین در انیمیشن "شیر شاه"، «چرخه حیات»، اهمیت فراوانی دارد زیرا نه تنها برای دیدن و گوش دادن رغبت‌انگیز است بلکه بلافاصله به ما می‌گوید این داستان در چه موردی خواهد بود. حال ساخت چنین سکانسی را خارج از دنیای انیمیشن تصور کنید. در تارزان از طریق ترانه «دو دنیا، یک قلب» و عناصر بصری، بخشی بسیار زیادی از داستان پوشش داده می‌شود و از همان ابتدا کشمکش و درون‌مایه فیلم تثبیت می‌گردد و بلافاصله با هر دو دنیای انسان‌ها و حیوانات آشنا می‌شویم.

در انیمیشن موزیکال، کاراکتر، هر چیزی را که تصور کنید می‌تواند اجرا کند. خلاقیت، محدودیت ندارد. هر آن چیزی را که بخواهید می‌توانید از کاراکتر بگیرید. نه تنها به این دلیل که پتانسیل انیمیت کردن را در خود دارد بلکه بخاطر نوع رسانه آن، که اجازه را در به‌کار بردن این تمهیدات در اختیار دارد. برای مثال در کارتون *علاءالدین*، کارگردان برای معرفی کاراکتر جنی (غول چراغ) به *علاءالدین* و مخاطبان، هر چیزی را که انسان‌ها قادر به انجام آن نیستند و غول چراغ می‌تواند انجام بدهد، در قالب سکانس موزیکال (دوستی مثل من) اجرا کرده است.

موسیقی در کارتون و انیمیشن نسبت به فیلم زنده، همواره از ریتم تندتری برخوردار بوده است، اما در انیمیشن موزیکال، موسیقی ریتم و سرعت بیشتری دارد. همچنین

عامل فانتزی در کارهای کودکان به‌ویژه در ژانر موزیکال این اجازه را به موزیسین می‌دهد تا در سازبندی انتخاب‌های بیشتر و متنوع داشته باشد. فیلم کارتون، به‌عنوان یک تولید تجاری، شکل مستقیم و کاملاً برون‌گرایانه از نوعی خوشگذرانی است، اما بسته به ذات داستان و دیدگاه فیلم می‌توان از هر نوع موسیقی‌ای استفاده کرد. موسیقی می‌تواند به حرکت روی پرده معنی بدهد و می‌تواند به شخصیت‌ها شخصیت ببخشد. همچنین وقتی موسیقی جدا از ترانه شنیده شود، مسلماً پاسخی غریزی و احساسی از شنونده دریافت می‌کند. بنابراین، موسیقی ممکن است عشق، ترس، خطر یا هیجان را به‌طور ضمنی بیان کند.

ترانه و آواز

ترانه و آواز، بسته به موضوع و داستان فیلم می‌تواند راجع به هر چیز باشد. ترانه علی‌رغم به‌وجود آوردن لحظاتی شاد و مفرح، باید دارای بار اطلاعاتی و در خدمت داستان فیلم باشد. در بسیاری از موارد، معنای جدیدی از طریق استعاره‌های اشعار ترانه به تصویر اضافه می‌شود. هنگامی که این ترکیب خوب عرضه شود، اشعار و استعاره‌ها، بُعد جدیدی، همچون خلق یک تجربه شاعرانه را می‌آفرینند. هرچه فاصله بین معنا، مفهوم اشعار و تصاویر و متن استعاری بیشتر باشد، درک و تفسیر مفهوم برای بینندگان دشوارتر است. درنهایت، می‌توان گفت اشعار و تصاویر در کنشی متقابل معنا را خلق می‌کنند. شعر نقش بسیار مهمی در جلوه بصری ایفا می‌کند. در واقع در بسیاری از موارد، الهام بخش اصلی متن تصویری است و به‌عبارت دیگر فیلمنامه آن براساس مضمون یا موضوع مطرح‌شده در شعر شکل می‌گیرد. به هر روی، مفهوم شعر است که نهایتاً در ذهن مخاطب می‌نشیند و به تصاویر دیده‌شده، معنا می‌بخشد.

افکار، خاطرات و ذهنیات ما در بسیاری مواقع در برابر چشمان ما واقعی می‌شوند بنابراین تصویر، تجسم توهم‌های ذهنی و عینی ماست یعنی برداشت بصری ما از آنچه ذهن یا چشم ما را به خود جلب کرده است. نور و رنگ مهم‌ترین عواملی هستند که بر تصویر تأثیر می‌گذارند. نور حس غم یا شادی را به بیننده القا می‌کند و رنگ در انتقال

معانی تصویر مهم است. وجود یا نبود رنگ تصویر، حس‌های متفاوتی را به مخاطب منتقل می‌کند. نمایشی واقعی‌تر از تجربه معمولی ما از زندگی نیاز به تصاویر و صداهایی برتر از آنچه محسوس است می‌طلبد و این امر در میان هنرها تنها در سینما بیشترین امکان را یافته است. اما این همنشینی تصویر و موسیقی در سینما بیشترین موفقیت را در فیلم‌ها و به‌ویژه انیمیشن موزیکال به‌دست آورده است. ما در "فانتازیا" شاهد تصاویری مبتنی بر موسیقی هستیم که تنها با انیمیشن می‌توان آنها را خلق کرد.

نتیجه‌گیری

مفهومی که در درک ژانر اهمیت بسیاری دارد، «توافقات ساختاری هر ژانر» است؛ به این معنا که هر عنصر و جزء از ساختار، در روشی معمول کارکرد داشته باشد. قواعد مشترک به فیلم‌سازان اجازه استفاده از فرمول ارتباطی ازپیش نهاده‌شده، و به بیننده توانایی سازماندهی سیستم انتظارات خود را می‌دهد. با توجه با اینکه اصل واحدی برای شناخت ژانرها وجود ندارد و ژانرهای مختلف آزادانه در هم تداخل می‌کنند، برای شناخت ژانر انیمیشن موزیکال، نظریه "ریک آلتمن" – که مبنای نظری تحلیل ژانر موزیکال را نحوی / معناشناختی قرار داده است – مطالعه و تحلیل شد. از آنجایی که این نظریه اساساً برای تحلیل فیلم موزیکال تدوین شده است، برای رسیدن به دامنه وسیع‌تری در حیطه مطالعه ژانر موزیکال از آن پنج ویژگی اساسی استخراج شد.

فهرست منابع

- آلتمن، ریک. (۱۳۷۸). «فیلم موزیکال». ترجمه فتاح محمدی، فصلنامه فارابی، شماره ۳۵: ۱۴۱-۱۰۸.
- آلتمن، ریک. (۱۳۸۲). «رویکرد معنایی / نحوی به ژانر فیلم»، ترجمه فرهاد ساسانی، فصلنامه هنر، شماره ۵۸: ۱۸۰-۱۶۸.

- بوردول، دیوید؛ کریستین، تامپسون. (۱۳۸۳). «ژانرهای سینمایی»، ماهنامه هفت، شماره ۱۶: ۶۱-۵۸.
- خواجه‌نوری، شاهرخ. (۱۳۶۹). «موسیقی فیلم در سینمای ایران»، فصلنامه فارابی، شماره ۹: ۱۱۱-۱۰۰.
- صلح‌کننده مریم، بررسی ژانر در انیمیشن‌های تلویزیونی ایران. پایان‌نامه کارشناسی ارشد- دانشکده هنر و معماری دانشگاه تربیت مدرس ۱۳۹۱.
- نیل، استیو. (۱۳۸۷). «تعاریف ژانر»، ترجمه بابک تیرایی، فصلنامه فارابی، شماره ۶۳: ۳۶-۱۵.
- هیوارد، سوزان. (۱۳۸۸). مفاهیم کلیدی در مطالعات سینمایی، ترجمه فتاح محمدی، زنجان: نشر هزاره سوم.

-Neal.Stev,(2000), Gener and Hollywood, London and New York.

-Wells.Pual, (2002) , Authorship Gener in Animation.London, Wallflower press.