

Aesthetics in Experimental Animations Based on Pop Art Elements from the Perspective of John Dewey*

Abstract

Representation is a process through which artistic and philosophical movements throughout history have expressed realities or imaginings, either directly and naturalistically or indirectly and abstractly. The concept of beauty within this process varies according to each movement's definitions and understandings of human nature and existence. This study examines the evolution of avant-garde movements following the invention of photography, the birth of cinema and animation, and the World Wars, which served as pivotal moments in the transformation and redefinition of representation in art and beauty during the Pop Art era. This era marks a significant departure from classical aesthetics spearheaded by avant-garde movements, where popular culture emerged as a vital source of inspiration and artistic creation. The research delves into the origins of Pop Art movement, which emerged as a response to growing division between subjective perspectives of avant-garde artists and the general public. This divide created a need to explore the structure of experience and its role in shaping popular culture. Central to this exploration are the theories of John Dewey, a leading figure in the philosophy of pragmatism, who emphasized the importance of aesthetic experience and popular culture as influential forces in the artistic process of this era. Dewey's theories provide a framework for understanding how art can engage with everyday experiences and contribute to the cultural landscape. The study further investigates the evolution of aesthetics in experimental animations produced by the National Film Board of Canada (NFB), recognized as one of the most influential institutions in the development and growth of experimental animation. The analysis is conducted across three distinct strands: abstract animations heavily influenced by Modernist art, particularly by avant-garde painters who were pioneers in experimental animation; transitional animations that serve as a bridge between Modernist aesthetics and Pop Art, blending elements of high art and popular culture; and animations that achieve a unified aesthetic by integrating the formal and thematic elements of Pop Art with Dewey's concepts of everyday aesthetic experience. This research explores the reasons and mechanisms behind the shifts in aesthetic criteria and their impact on the experimental animations of the NFB. By analyzing and comparing the formal and thematic characteristics of selected works from each strand, the study identifies specific criteria

Citation: Moayerifar, Farshid; Shahbazi, Ramtin (2024). Aesthetics in experimental animations based on pop art elements from the perspective of John Dewey, *Journal of Fine Arts: Performing Arts and Music*, 29(4), 65-78. (in Persian)

Received: 3 Sep 2024

Received in revised form: 15 Sep 2024

Accepted: 1 Oct 2024

Farshid Moayerifar¹ 

Master of Animation, Department of Animation, Faculty of Art, Soore International University, Tehran, Iran.

E-mail: farshidmoayerifar@gmail.com

Ramtin Shahbazi^{2}**  (Corresponding Author)

Assistant Professor, Department of Cinema, Faculty of Art, Soore International University, Tehran, Iran.

E-mail: ramtin.shahbazi@soore.ac.ir

DOI: <https://doi.org/10.22059/jfadram.2024.381837.615936>

that illustrate how Dewey's aesthetic theory of everyday life has transformed NFB's works from abstract creations into works deeply embedded in popular culture, yet still influenced by the formal elements of Modern and abstract art. The study employs a descriptive-analytical approach, reviewing the development of Pop Art, the capabilities of experimental animation as a pioneering branch of visual arts, and the supportive environment provided by the NFB. This environment has enabled the integration of diverse cultural influences through the work of artists with unique techniques and styles. The analysis concludes by determining the extent to which Pop Art has influenced these animations, demonstrating that contemporary art and beauty emphasize a direct connection between art and everyday life, highlighting human experience and popular culture as the primary sources of artistic expression.

Keywords

Aesthetics, Avant-garde, Experimental Animation, John Dewey, Pop Art, Popular Culture



© The Author(s).

Publisher: University of Tehran Press

*This article is extracted from the first author's master thesis: "Aesthetics in experimental animations based on pop art elements from the perspective of John Dewey", under the supervision of the second author in at the Soore International University.

زیبایی‌شناسی در انیمیشن‌های تجربی بر اساس مؤلفه‌های پاپ‌آرت از منظر آرای جان دیویی*

چکیده

زیبایی در هر مکتب هنری و فلسفی بنا بر تعریف و شناخت آن مکتب از چپستی و چگونگی انسان و شرایط زیستش تعاریف و معیارهای متفاوتی پیدا می‌کند. این پژوهش بر آن است تا با بررسی سیر تغییرات زیبایی‌شناسی در انیمیشن‌های تجربی انجمن ملی فیلم کانادا، در سه طیف انیمیشن‌هایی انتزاعی، انیمیشن‌هایی به‌عنوان نقطه گذار از

زیبایی‌شناسی مدرنیسم به سمت پاپ‌آرت و انیمیشن‌هایی که با توجه به مؤلفه‌های فرمی و محتوایی پاپ‌آرت در کنار نظریه‌های زیبایی‌شناختی جان دیویی به یک زیبایی‌شناسی مشترک رسیده‌اند، به چرایی و چگونگی تغییر شاخصه‌های زیبایی‌شناسی و تأثیر آن بر انیمیشن‌های تجربی انجمن بپردازد. این پژوهش با رویکردی توصیفی تحلیلی پس از جمع‌آوری و مطالعه مطالبی پیرامون سیر شکل‌گیری پاپ‌آرت، قابلیت‌های انیمیشن‌های تجربی و بستر مساعدی که انجمن ملی فیلم کانادا در به‌کارگیری این قابلیت‌ها در کنار بازتعریفی که دیویی از تجربه زیبایی‌شناختی زندگی روزمره که منجر به اهمیت فرهنگ عامه می‌شود، فراهم آورده است، به تحلیل و بررسی آثار انجمن می‌پردازد و با مقایسه شاخصه‌های بصری و محتوایی آثار، میزان تأثیرگذاری پاپ‌آرت بر آن‌ها را مشخص و معلوم می‌کند که هنر و زیبایی در دوران معاصر شامل ارتباط بی‌واسطه هنر با زندگی روزمره و تأکید بر تجربه انسانی و فرهنگ عامه به‌عنوان منبع اصلی هنر است.

واژه‌های کلیدی

زیبایی‌شناسی، آوانگار دیسم، انیمیشن‌های تجربی، جان دیویی، پاپ‌آرت، فرهنگ عامه

استناد: معیری فر، فرشید؛ شهبازی، رامتین (۱۴۰۳)، زیبایی‌شناسی در انیمیشن‌های تجربی بر اساس مؤلفه‌های پاپ‌آرت از منظر آرای جان دیویی، نشریه هنرهای زیبا: هنرهای نمایشی و موسیقی، ۲۹(۴)، ۶۵-۷۸.

نگارنده(گان)

ناشر: مؤسسه انتشارات دانشگاه تهران

* مقاله حاضر برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد نگارنده اول با عنوان «زیبایی‌شناسی در انیمیشن‌های تجربی بر اساس مؤلفه‌های پاپ‌آرت از منظر آرای جان دیویی» می‌باشد که با راهنمایی نگارنده دوم در دانشگاه بین‌المللی سوره ارائه شده است.



مقدمه

با شروع انیمیشن هم‌زمان با جنبش‌های آوانگارد^۱ از سال ۱۹۰۵، اولین انیمیشن‌های تجربی^۲ توسط نقاشانی که تحت تأثیر این جنبش‌ها بودند در سال ۱۹۲۰ رقم خورد. انیمیشن‌های تجربی نیز در پی بیان تعریفی جدید از زیبایی‌شناسی^۳ و مفاهیمی متأثر از هنر مدرنیسم بودند. در پی جنبش‌های آوانگارد و فاصله‌ای که بین جامعه هنری و توده مردم افتاده بود، جریانی برای بازگشت مخاطب عام و دوری از نگاهی سوپزکتیو^۴ به هنر شکل گرفت و فرهنگ عامه^۵ به‌عنوان منبعی برای تولید آثار هنری مطرح شد که در نهایت پاپ‌آرت^۶ شکل گرفت. «لارنس الووی^۷ فرهنگ عامه را به‌عنوان مهم‌ترین منبع هنر پاپ، آن را در یک نظام به‌هم‌پیوسته از پیام‌ها و اشیائی معرفی می‌کند که میان اعضای یک اجتماع خاص مشترک‌اند، بنابراین آن را یک «حوزه‌ی تجربی» مشترک بین رمزپرداز و رمزگشای دانند» (جهانگرد، ۱۴۰۱).

هنرمندان پاپ‌آرت با تکیه و تأکید بر استفاده از تجربه‌ها و نشانه‌هایی که در زندگی روزمره مردم بر اثر تکرار و عادت نادیده گرفته می‌شدند و استفاده از هر چیزی که در فرهنگ عامه مورد توجه بود، دست به خلق آثاری زدند که ارتباط مخاطب با آن ملموس‌تر و راحت‌تر از آثار دوره‌های قبل بود آنچنان که جان دیویی^۸ معتقد است که در زندگی روزمره چیزهای بسیاری وجود دارد که زیبایی‌شناسی می‌تواند به آن‌ها توجه کند؛ «هنرهایی که امروزه برای انسان متوسط‌الحال بیشترین شور و نشاط را دارند، چیزهایی هستند که او آن‌ها را به‌عنوان هنر نمی‌پندارد، برای مثال فیلم، موسیقی جاز، داستان‌های مصور، و اغلب گزارش‌های روزنامه‌ای درباره ماجراهای عاشقانه، قتل‌ها و دستاوردهای راهزنان» (دیویی، ۱۹۸۰).

این جنبش با رویکردی انتقادی به نخبه‌گرایی و مبانی سنتی زیبایی‌شناسی هنر جهت‌گیری قابل توجهی در انتخاب موضوعات در قالب بصری جدیدی کرد و با استفاده از رنگ‌های تند و درخشان، تصاویر و اشیای عامه‌پسند مانند تبلیغات و محصولات مصرفی و شخصیت‌های تلویزیونی، هجو و طنز برای انتقاد از ارزش‌های اجتماعی به بازتعریف مفهوم زیبایی در هنر پرداخت و تأثیر عمیقی بر توسعه هنر معاصر گذاشت، که با ورود تلویزیون به زندگی مردم، انیمیشن به‌عنوان بستر مناسبی در این راستا مورد استفاده قرار گرفت.

زیبایی نیز مانند هر مفهوم دیگری در مکتب‌های هنری و فلسفی بر مبنای تعریف و شناخت آن مکتب از چیستی و چگونگی انسان تعریف می‌شود؛ مفهوم زیبایی، که از افلاطون^۹ و در ادامه با نظریه‌پردازی‌های دیگر فلاسفه تعریف و چارچوب نسبتاً خاصی پیدا کرد و در دوره مدرنیسم^{۱۰} نیز با گسست از این مبانی سنتی زیبایی‌شناسی بیان جدیدی از زیبایی را در فرم و محتوا از نگاهی سوپزکتیو به مفاهیم ذهنی یا برداشت‌هایش از واقعیات را به عینیت درآورد، تعاریف مختلفی به خود می‌گیرد.

این پژوهش در نظر دارد که به تحلیل زیبایی‌شناسی در انیمیشن‌های تجربی انجمن ملی فیلم کانادا^{۱۱} بر اساس مؤلفه‌های زیبایی‌شناسی دوره پاپ‌آرت با تکیه بر آرای جان دیویی بپردازد و میزان دگرگونی زیبایی‌شناسی را در فرم و محتوا بر اساس قابلیت‌های انیمیشن تجربی در ساختار فضای جنبش‌های آوانگارد که بر پایه نگاه سوپزکتیو هنرمند بود را مورد بررسی قرار دهد. به این منظور به بررسی آثار چند تن از هنرمندان این انجمن از

جمله نورمن مک‌لارن^{۱۲}، پیر هربرت^{۱۳} و ریچارد کوندای^{۱۴} به‌عنوان نمونه پرداخته می‌شود. دلیل و اهمیت انتخاب این افراد در سیر تغییر سبک بصری و زیبایی‌شناسی و مضامینی است که در آثارشان بوضوح قابل مشاهده می‌باشد، که با تقسیم‌بندی این آثار در سه طیف انیمیشن‌هایی انتزاعی، انیمیشن‌هایی به‌عنوان نقطه‌گذار از زیبایی‌شناسی مدرنیسم به سمت پاپ‌آرت و انیمیشن‌هایی که با توجه به مؤلفه‌های فرمی و محتوایی پاپ‌آرت در کنار نظریه‌های زیبایی‌شناختی جان دیویی به یک زیبایی‌شناسی مشترک رسیده‌اند به بررسی و مقایسه نقاط اشتراک و اختلاف آن‌ها در این تغییرات پرداخته می‌شود.

روش پژوهش

این پژوهش از منظر هدف، پژوهشی کاربردی در حوزه تحلیل انیمیشن می‌باشد و از جهت روش و موضوع، با رویکردی توصیفی تحلیلی به تحلیل و بررسی سیر تغییر زیباشناختی انیمیشن‌های تجربی هیئت ملی فیلم کانادا تحت تأثیر مؤلفه‌های پاپ‌آرت از منظر آرای جان دیویی می‌پردازد. روش گردآوری اطلاعات به صورت کتابخانه‌ای شامل؛ کتاب‌ها، پایان‌نامه‌ها، مقالات و وب‌سایت‌های مرتبط با موضوع است. شایان ذکر می‌باشد تحلیل داده‌ها در پژوهش حاضر به صورت کیفی است.

پیشینه پژوهش

در باب مسئله دگرگونی و تغییر بازنمایی و زیبایی‌شناسی دوران مدرنیسم و پاپ‌آرت در انیمیشن‌های تجربی دو پژوهش نوشته شده است که ایزدیان (۱۳۹۱) در «شیوه‌های نوین در انیمیشن تجربی» به معرفی انیمیشن تجربی و بررسی جایگاه آن در دوران مدرن و تأثیرپذیری آن از جنبش‌های آوانگارد و غنچه‌پور (۱۳۹۳) در «انیمیشن آبستره از مدرنیسم تا پست مدرنیسم؛ بررسی و تحلیل تأثیرات فرم انیمیشن آبستره بر موزیک ویدئو و سینمای جریان اصلی معاصر» به مطالعه چگونگی گذر انیمیشن انتزاعی از دوره مدرنیسم به پست مدرنیسم و تغییر نگرش هنری از گرایش‌های بازنمایانه به سمت انتزاع در سایه فرمالیستی پرداخته‌اند. شایگان‌فر (۱۴۰۱) نیز در کتاب زیبایی‌شناسی زندگی روزمره دیویی و هنر پاپ به بررسی نظریات زیبایی‌شناسی جان دیویی و ارتباط آن‌ها با دوره پاپ‌آرت می‌پردازد و مقایسه‌ای در زمینه تقابل هنرهای زیبا و کاربردی با توجه به آرای دیویی انجام داده‌است. پژوهش‌هایی نیز در باب نظریه تجربه زیبایی‌شناختی زندگی روزمره دیویی موجود است اما پژوهشی به صورت متمرکز پیرامون سیر دگرگونی زیبایی‌شناسی انیمیشن‌های تجربی انجمن ملی کانادا با بر اساس مؤلفه‌های پاپ‌آرت و با توجه به دیدگاه زیبایی‌شناختی دیویی در باب فرهنگ عامه مشاهده نشد، که در این پژوهش به این امر پرداخته می‌شود.

مبانی نظری پژوهش

آوانگاردیسم و تغییر مفهوم بازنمایی

نشانه‌های ظهور پاپ‌آرت با اختراع داگرتیپ^{۱۵} در سال ۱۸۳۹ توسط لوئی ژاک-مانده داگر^{۱۶} و به چالش کشیدن مفهوم بازنمایی^{۱۷} که از دوران رنسانس^{۱۸}، در هنرهای تجسمی به معنای نبود تفاوت بصری بین نگریستن به یک نقاشی و نگریستن از قاب پنجره به چیزی که نقاشی بازنمایی می‌کند، شروع شد (دانتو، ۲۰۱۳، ۱۹). امپرسیونیست‌ها^{۱۹} به‌عنوان اولین هنرمندان آوانگارد با تغییر مفهوم بازنمایی به نگاهی انتزاعی تحت

در بستر تاریخی و جغرافیایی خاص شکل می‌گیرد؛ تجربه‌ای که دیویی آن را به‌عنوان مادر و زیستگاه انسان معرفی می‌کند و معتقد است همان‌طور که رشد انسان از جنین تا بلوغ از تعامل با محیط پیرامونش ناشی می‌شود، فرهنگ نیز نتیجه تعامل مداوم با محیط است (دیویی، ۱۹۸۰).

انیمیشن‌های انتزاعی

«برخلاف هنری که بر بازنمایی واقعیت بنا شده است، انیمیشن از همان ابتدای پیدایش به شیوه‌ای کاملاً مدرنیستی به نظر می‌رسد که از واقعیت و رئالیسم فاصله می‌گیرد» (تلوت، ۲۰۱۵). استوارت هیلتون^{۳۲} این حوزه نوظهور از هنر را به شدت سازش‌ناپذیر می‌داند، آنچنان که تماشایش طاققت فرساست و پیچیدگی روایی آن توضیحش را غیرممکن می‌سازد؛ اما در صورت اجرای موفق، انیمیشن تجربی قابلیت این را دارد که «نوع درستی از اشتباه» را ایجاد کند که نشان‌دهنده نوآوری و خلاقیت منحصر به فرد آن است (تا برهام، هازبند و هریس، ۲۰۱۹).

اولین انیمیشن‌های تجربی در سال ۱۹۲۰ توسط نقاشان آوانگارد تحت تأثیر جذابیت و امکانات رسانه جدید ساخته شد. در انیمیشن تجربی، دیدگاه‌های غیرمتعارف و اجتناب از سیستم‌های سنتی و مرسوم جامعه به‌عنوان قاعده‌ای اساسی، پذیرفته شد و هنرمندان تجربی به‌طور ناخودآگاه از تولیدات تبلیغاتی استودیوهای سرمایه‌دار فاصله گرفتند و ابزار و تکنیک‌های شخصی خود را توسعه دادند، تا سبک بیانی فردی و نوآورانه‌ای خلق کنند. سینمای تجربی که توسط این هنرمندان به اصطلاح سینمای شخصی خوانده می‌شود، بر اساس بیان احساسات فردی و نه منافع تجاری بنا شده است (ایزدیان، ۱۳۹۱).

پاپ آرت و انیمیشن تجربی

انیمیشن‌های تجربی که از ابتدا با رویکردی آوانگارد از سینما و انیمیشن تجاری جدا شده بودند، پس از جنگ‌های جهانی در فضای صنعتی و مصرفی جدید تحت تأثیر کشمکش‌های استودیوهای بزرگ و شکل‌گیری استودیوهای مستقل به سرنوشته جدیدی دست یافتند. این انیمیشن‌ها با بهره‌گیری از پیشینه هنر مدرن و تأثیرات هنر پاپ، به ویژه در استودیوهایی مانند یو.پی.ای^{۳۳} و انجمن ملی فیلم کانادا، که ماهیت مستقل و تجربی داشتند، به بستر مناسبی برای رشد و گسترش هنر پاپ و فرهنگ عامه تبدیل شدند. این آثار، هرچند همچنان نشانه‌هایی از مدرنیسم بصری را حفظ می‌کردند، به تدریج از فضای انتزاعی فاصله گرفتند. در این دوران «جریان‌های آوانگارد هنر دوره مدرنیسم مثل سینما، در دل کثرت‌گرایی پست مدرن بلعیده می‌شوند، و در شکلی ادغام شده در محصولات عامه‌پسند مورد استفاده قرار می‌گیرند» (غنچه‌پور، ۱۳۹۳). استفاده از شعارها و نمادهای قابل شناسایی جامعه در انیمیشن‌ها، با کمک تلویزیون و امکان پخش خانگی، موجب شد بینندگان بدون نیاز به سینما، با این آثار ارتباط برقرار کنند؛ مشابه با تغییراتی که پاپ آرت در جایگاه اثر هنری از موزه به زندگی روزمره مردم ایجاد کرده بود.

جان دیویی

جان دیویی فلسفه‌ی عمل‌گرایی^{۳۴} خود را به صراحت شیوه‌ی اندیشیدن مدرن معرفی کرد و آنچه هسته‌ی این فلسفه جدید را تشکیل می‌داد؛ اولاً اعتقاد به برساخته‌بودن حقیقت، نه داده‌شده‌ی آن و ثانیاً ترجیح عمل بر تفکر بود. عمل‌گرایی در مقابل درگیری ذهنی^{۳۵} با واقعیت

تفکر سوپژکتیو خود، تحت تأثیر شگفتی یا اثر تصادفی عکس‌قرار گرفتند، در حالی که نقاشان روایی بر واقع‌گرایی توهم‌گونه و سطح داگروتیپ یا فوتوگرافر تمرکز کردند (ریز، ۲۰۱۱).

جنگ جهانی اول از مهم‌ترین عوامل بسترساز جنبش‌های آوانگارد متأثر از تفکر سوپژکتیو کانتی^{۳۰}، نظیر دادائیسم^{۳۱} بود که ژرژ اوگنه^{۳۲} در مقاله‌ای در سال ۱۹۳۲ در موردش این‌گونه بیان می‌کند: «دادا از دل نفرت زاده شد. در ابتدا عموماً تصور می‌شد یک جنبش هنری و ادبی یا نوعی بیماری قرن است. اما دادا خود بیماری جهان بود» (تی. کلی، ۱۹۶۴). هنرمندانی نظیر مارسل دوشان^{۳۳} با استفاده از اشیائی تحت عنوان حاضرآماده‌ها^{۳۴} آثاری فاقد مشخصه‌های زیبایی‌شناسی مانند چشمه^{۳۵} خلق کردند تا مخاطب را مجبور به شناخت زیبایی ذاتی یک مصنوع تولید انبوه کنند؛ که معمولاً هیچ واکنش زیبایی‌شناختی را برنمی‌انگیزند و آن را به جایگاه یک شیء هنری ارتقا دهند (شانز، ۲۰۰۹). اکسپرسیونیسم انتزاعی^{۳۶} نیز در اروپا به‌عنوان انعکاسی از اضطراب و آشفتگی ناشی از جنگ جهانی دوم بوجود آمد و در تقابل با آن کمی بعدتر نئودادا^{۳۷} که می‌توان آن را «نقطه گذار از اکسپرسیونیسم انتزاعی متأخر به جریان هنر پاپ در نظر آوریم» (میرزایی و عبدی، ۱۳۹۳) با تأکید بر استفاده از مواد و اشیاء روزمره در جهت از بین بردن مرز بین هنر و زندگی روزمره و نقد اکسپرسیونیسم انتزاعی به دلیل تشدید فاصله ایجادشده بین هنر و مردم در ادامه جنبش‌های آوانگارد، شکل گرفت.

پاپ آرت

پاپ آرت در ادامه‌ی واکنش نئودادا به اکسپرسیونیسم انتزاعی که تکیه بر اصالت و بیان درونی هنرمند داشت، شکل گرفت. هنرمندان پاپ آرت معتقد بودند «هر آنچه که در چشمان مردم بیشتر دیده می‌شود، می‌تواند ابزار قدرتمندی برای مفهوم بازنمایی در هنر پاپ آرت باشد» (ولی‌زاده و شریف‌زاده، ۱۳۹۸) به همین دلیل منبع الهام آثار خود را از فرهنگ عامه گرفتند و آوانگارد عامه‌پسند در تقابل آوانگارد مدرنیسم شکل گرفت. همیلتون^{۳۸} بعد از برگزاری نمایشگاه فردا/چنین است^{۳۹} چنین ویژگی‌هایی را برای معرفی هنر پاپ فهرست کرد: محبوب (طراحی شده برای مخاطبان انبوه)، گذرا (راه‌حل کوتاه‌مدت)، مصرفی (به راحتی فراموش می‌شود)، کم‌هزینه، تولید انبوه، جوان (مخاطب آن جوانان هستند)، شوخ، اغواگر، فریبنده، پر زرق و برق و تجارت بزرگ باشد (شانز، ۲۰۰۹). لارنس الووی عنوان هنر عامه یا پاپ آرت را به میان آورد، که همسو با هنرهای کاربردی^{۴۰} با زیبایی‌شناسی کانت در تضاد بود؛ نظریه‌ی «پیوستگی هنر زیبا-هنر عامه» کنش انتقادی الووی در تقابل با زیبایی‌شناسی سوپژکتیو بود. جاسیاریچارت^{۴۱} در مجله آرت اینترنشنال در مورد تلقی پاپ آرت از دیدگاه لارنس الووی می‌گوید:

وقتی الووی از پاپ «پاپ آرت» صحبت می‌کرد، منظورش این بود: تبلیغات مجلات براق، پوسته‌های جلوی سینماها، تراکت‌ها، جزوه‌ها، تمام نشریات رایگانی که با قدرت یک پیام واحد را منتقل می‌کردند. در واقع، منظور او کل تجملات هنر عمومی بود-هنری که توسط معدودی برای عامه ساخته می‌شود، نه به خاطر هنر، بلکه به خاطر چیزی که به‌طور ساده لوحانه، به نظر می‌رسد یک انگیزه پنهانی باشد. (تی. کلی، ۱۹۶۴)

فرهنگ حاصل مجموعه تجربیات زیستی فردی یا اجتماعی است که

این انسان ظغیان‌گر که دغدغه‌اش ریشه در زندگی و امور روزمره داشت تا تأمل در عوالم نامحدود ذهنی و شخصی خود، فضا را برای بازگشت و حضور انسانی که دیویی از آن با عنوان انسان «متوسط‌الحال» می‌کند، مهیا کرد. دیویی ستایشگر زندگی است، و جهان را در خام‌ترین و بدوی‌ترین شکل آن در تجربه‌های بکر و ابتدایی جستجو می‌کند. از دیدگاه وی، «تجربه عادی از لحاظ تاریخی مقدم بر انواع تکامل یافته‌تر آن هستند» (دبلیو. جکسون، ۱۹۹۸). در فلسفه تجربه روزمره دیویی، یکی از عناصر کلیدی که به امور روزمره جنبه زیبایی‌شناسانه می‌دهد، عنصر «شگفت‌آور بودن» رویدادها است؛ حوادث روزمره‌ای که انسان معمولی را که از ارزش‌های کلاسیک انسان متعالی فاصله دارد، به هیجان می‌آورند. این تجربیات روزمره، منبع الهام آثار هنری می‌شوند که تحت عنوان پاپ‌آرت در قرن بیستم شناخته می‌شوند.

برای درک زیبایی‌شناسی در کامل‌ترین و مقبول‌ترین اشکال آن باید از شکل خام و دست‌نخورده آن آغاز کرد؛ از رویدادها و صحنه‌هایی که چشم و گوش هشیار انسان را مجذوب می‌کنند، توجه او را جلب کرده و علاقه‌اش را هنگام نگرستن و گوش دادن برمی‌انگیزند و به او لذت می‌دهند؛ منظره‌هایی که توجه جمعیت را نسبت به خود برمی‌انگیزند - مانند ماشین آتش‌نشانی که با سرعت عبور می‌کند؛ ماشین‌هایی که حفره‌های عظیمی در زمین ایجاد می‌کنند؛ بندبازی که از کنار برج بالا می‌رود؛ و افرادی که در ارتفاع بالا روی تیرهای آهنی نشسته‌اند و پیچ‌های سرخ و داغ را می‌اندازند و می‌گیرند. سرچشمه‌های هنر در تجربه بشری را کسی در می‌یابد که می‌بیند جاذبه پر تنش بازیکن بیسبال چگونه جمعیت تماشاگر را تحت تأثیر قرار می‌دهد؛ ... (دیویی، ۱۹۸۰)

دیویی هنر را تافته‌ای جدا از زندگی نمی‌داند، هنر در بطن هر چیزی است که انسان با آن سر و کار دارد و هنر مستقیم به لحظه تجربه شخصی فردی معطوف است که با نگاهی سوپزکتیو ولی این‌بار بر مبنای تجربه‌ی روزمره زندگی، حوادث را به نظاره می‌نشیند. «از نظر دیویی هنر پاپ اساساً "سر آن ندارد تا هنر نامیده شود"، بلکه خود زندگی است که در صورت دیگری متجلی شده است. میان هنر پاپ و زندگی فاصله زیادی نیست، که خود ادامه زندگی است» (شایگان‌فر، ۱۴۰۱، ۱۴۰).

زیبایی‌شناسی دیویی

دیویی معتقد بود که جداسازی آثار هنری کلاسیک از زمینه‌های منشأ و عملکردشان در تجربه، اهمیت انسانی و واقعی آن‌ها را از بین می‌برد و باید دیدگاه سنتی هنر که از زمان یونان باستان وجود داشته را کنار گذاشت. دیویی تأکید داشت که تجربه زیبایی‌شناختی باید در تعاملات طبیعی و روزمره مانند باغبانی، آشپزی و تدریس رخ دهد و موزه‌ها را به‌عنوان گورستان‌هایی برای تجربه زیبایی‌شناختی می‌دانست، زیرا با پایان خلق اثر هنری، تجربه زیبایی‌شناختی نیز خاتمه می‌یابد. به نظر دیویی، تجربه زیبایی‌شناختی باید در تمامی تعاملات روزمره جستجو شود (ایوانز و لوبلینگ، ۲۰۱۶). دیویی در تعریف یک تجربه زیبایی‌شناسانه به توصیف شگفتی و هیجانی که در نتیجه یک تجربه کامل به انسان دست می‌داد، می‌پردازد؛ تا زمانی که آن را به یاد می‌آورد با خود بگوید: «عجب تجربه‌ای بود»، حتی یک رخداد کم‌اهمیت، نظیر صرف غذایی در رستورانی در پاریس، می‌تواند تجربه‌ای فراموش‌نشده‌ی ایجاد کند. این تجربه‌ها، چه بسیار مهم مانند اختلاف با دوستی نزدیک یا نجات از یک فاجعه بزرگ،

در سایر فلسفه‌ها، جانب تجربه‌ی عملی^{۳۶}، آزمایش و خطا، نوآوری و آینده‌ای باز را می‌گیرد (اکمن، ۲۰۲۰).

آنچه مشهود است فلسفه دیویی «فلسفه تجربه‌ی روزمره» است که توجه انسان را به محیز پیرامونش جلب می‌کند. به عبارت دیگر، فلسفه دیویی فلسفه انسان معمولی است که با تمام امور جاودانه و ماوراطبیعی بی‌نسبت است. فلسفه ناشکیبایی درباره خیر اعلی است. خیر اعلی که مایه فخر و مباهات فلسفه افلاطون و شارحان اوست. این فلسفه آشکارا در برابر همه فلسفه‌هایی قرار دارد که بر اساس خیر اعلی بنیان یافته‌اند. (انصاری، بختیار نصرآبادی، لیاقت‌دار و دیگران، ۱۳۹۳)

دیویی تجربه را به دو نوع اولیه و ثانوی تقسیم می‌کند. تجربه اولیه شامل برخوردهای روزمره و بدون تأمل ما با اتفاقات و اعمال است. در مقابل، تجربه «ثانوی» یا «تأملی» زمانی رخ می‌دهد که فرد انگیزه تحلیل و بررسی تجربه اولیه را داشته باشد. وی تمایز قائل شدن بین تجربه اولیه در بی‌واسطگی‌اش و تجربه تأملی را مهم می‌داند؛ تجربه اولیه بر حس بی‌واسطه یک موقعیت تأکید دارد، در حالی که تجربه تأملی به بررسی واسطه‌مندانه اجزای آن تجربه برای اهداف خاص می‌پردازد (آر. استروت، ۲۰۱۱).

دیویی فاصله میان سوژه^{۳۷} و ابژه^{۳۸} را که در زیبایی‌شناسی کانتی مطرح بود و ریشه در دوپارگی «ذهن» و «عین» در تفکر دکارتی^{۳۹} داشت از بین برده و به‌عنوان کلی جدایی ناپذیر در نظر می‌گیرد، که بر اساس این تفکر پراگماتیسم، ارگانیسم زنده چیزی جز آنچه تجربه می‌کند نیست. از نظر وی «هنر مستقیم‌ترین و کامل‌ترین تجلی تجربه به مثابه تجربه است» (فسمیر، ۲۰۰۳). دیویی هنر را نه کاملاً درونی و ذهنی و نه کاملاً بیرونی و فیزیکی تلقی می‌کند، در اصل آن را نقطه تلاقی میان دو فاز طبیعت؛ فازهای عمومی، تکراری و منظم با فازهای ناقص، در حال تکامل و نامطمئن می‌داند که در این نقطه تعادلی میان ضرورت و آزادی، کثرت و وحدت، و محسوس و ایده‌آل حاکم می‌شود، که منجر به ظهور معانی می‌گردد (دیویی، ۱۹۲۹).

«بیان‌گری» اشیاء در نظریه دیویی از دیگر مواردی است که درک تعریف تجربه زندگی روزمره و جنبه زیبایی‌شناسی آن‌ها را در جایگاه یک اثر هنری تسهیل و بیان می‌کند که اشیاء نه تنها ماهیت منحصر به فرد خود را دارند بلکه این ویژگی را نیز بیان می‌کنند. «با بیان ماهیت یک اثر هنری به‌عنوان یک تجربه، می‌توان درک تجربیات خاص از آثار هنری خاص را نسبت به شیء تجربه شده مرتبط‌تر ساخت و آن‌ها را نسبت به محتوای اثر و هدف آن آگاه‌تر کرد» (دبلیو. جکسون، ۱۹۹۸).

نسبت اندیشه دیویی و پاپ‌آرت

دیویی با نگاه تجربه‌گرا و طبیعت‌باورش به نقد هرگونه تقسیم‌بندی میان هنر به زیبا و کاربردی می‌پردازد، وی معتقد است در یک نظام کل‌گرا همه چیز باهم در ارتباط هستند و تمایزی میان ابزار و هدف وجود ندارد، هر چیزی در عین حال هم ابزار است و هم نتیجه، «شیوه‌ای که دیویی می‌خواهد از طریق آن تجربه‌ی زیباشناختی را دوباره با فعالیت‌های زندگی مرتبط کند، تأکید بر چگونگی وحدت بخشیدن هنر به ابزار و اهداف است» (آر. استروت، ۲۰۱۱).

قرن بیستم شاهد ظهور نوع جدیدی از انسان یعنی «انسان توده‌ای» است؛ شکاف ایجاد شده میان عوام و هنرمندان آوانگارد و ظهور نیازهای

قصه‌ها و ضرب‌المثل‌ها و ترانه‌های عامیانه. یکی دانستن سوژه و ابژه در اندیشه‌ی تجربه‌گرایی دیوبی عاملی است که تعامل اثر هنری و مخاطب را در زندگی روزمره با هم منتج می‌شود و این یکی شدن مولف و مخاطب خود عامل شکل‌گیری تجربه‌ای جدید و تشدید و ترویج فرهنگی که پایه سبک‌ها و اندیشه‌های بعد از خود را باعث است، می‌شود. «هنر تجربه انسانی را ثبت و برای دیگران معنادار می‌کند، پس هنر پنجره‌ای مشروع به هویت و تاریخ یک قوم است» (مترن، ۱۹۹۹).

یافته‌های پژوهش

تجزیه و تحلیل سیر زیبایی‌شناسی در نمونه انیمیشن‌های تجربی انجمن ملی فیلم کانادا

انیمیشن‌های تجربی با بستر تجربه‌گرایانه خود، فضای مناسبی را برای تغییراتی که زیبایی‌شناسی در گذر از تجربه‌گرایی مدرنیسم به تجربه‌گرایی پاپ‌آرت در آثار هنرمندان آن دوره پشت سر می‌گذاشت، فراهم آورد. در کنار چنین فضا و ابزاری، نظریات فیلسوفان تجربه‌گرایی نظیر دیوبی در بازتعریف هنر و زیبایی، جایگاه تجربه را به‌عنوان عامل اصلی شکل‌دهی فرهنگ عامه پاپ‌آرت منتج از امور روزمره زندگی مردم به‌عنوان اثر هنری تغییر داد؛ که این تعریف جدید از هنر به منزله تجربه، معیارهای زیبایی‌شناسی را در فرم و محتوا دگرگون کرد و ملاک چستی هنر و اثر هنری را که در دوره مدرنیسم بر اساس تجربه و احساس ذهنی شخصی هنرمند و درک آن برای عموم مشکل بود، به هر چیزی که انسان در زندگی روزمره خود تجربه می‌کرد، تبدیل نمود.

در این پژوهش انیمیشن‌های تجربی ساخته شده در انجمن ملی فیلم کانادا در سه طیف، از دو منظر فرم و محتوا، با توجه به تغییر مفهوم و کاربرد تجربه زیبایی‌شناسی مورد بررسی قرار می‌گیرد. لازم به ذکر است که در بررسی آثار انجمن ملی فیلم کانادا از دو منظر فرم و محتوا، رویکردی فرمالیستی مدنظر نبوده و تنها به علت بازنمایی و تأثیر فرهنگ عامه پاپ‌آرت بر انیمیشن‌های انتزاعی و تغییر رویکرد آنها، شاخصه‌های فرمی و تحولات آن که خود نیز متأثر از محتوا و نشانه‌های برگرفته از فرهنگ عامه بوده و با توجه به آرای نظری جان دیوبی در باب تجربه زیبایی‌شناسی امور زندگی روزمره که ریشه و اساس تفکر غالب پاپ‌آرت است، مورد بررسی قرار می‌گیرد.

طیف اول: شامل آثار اولیه انجمن تحت تأثیر زیبایی‌شناسی مدرنیسم

مکلارن و شاگردانش در خلق آثار اولیه انیمیشن‌های انجمن از تجربه‌گرایی و زیبایی‌شناسی دوره مدرن بهره گرفتند. تجربه‌ای اصیل که به خود اثر نیز اصالتی موزه‌ای و بدور از درک مخاطب عام می‌بخشد؛ و این موضوعی است که دیوبی در نقد آن به بازتعریف تجربه و جایگاه آن در زندگی مردم بر مبنای نظریه کاربردی بودن فلسفه برای عوام می‌پردازد.

انیمیشن‌های این طیف تازگی و دشواری نقاشی‌های مدرن چند دهه قبل را داشته و با تکیه بر تجربه‌گرایی و طبع خلاق هنرمندانی ساخته می‌شد که چندان به دنبال مخاطب عام نبودند؛ بلکه در جهت کشف قابلیت‌های این رسانه جدید دست به نوآوری می‌زدند، که می‌توان به تلاش‌های مکلارن در ارتقا و کشف قابلیت‌های حذف دوربین و نقاشی مستقیم روی فیلم (تصویر ۱) در ادامه مسیر تجربه‌گرایی لن لای اشاره کرد

و چه جزئی، ماهیت تجربه را به خوبی نمایان می‌کنند (دیوبی، ۱۹۸۰). اسکات استرود^{۴۰} در مقاله‌ای با عنوان «جان دیوبی و مسئله ارتباط هنرمندان»^{۴۱}، با توجه به دیدگاه دیوبی که هنر را تجربه‌ای جدید و نوآورانه از جهان معرفی می‌کند، در مورد رویکرد سوپژکتیو هنر اینگونه بیان می‌کند: «بنابراین، هنر به جای بازتاب دادن واقعیت یا تجربه، بیشتر نمایانگر نوعی تجربه است که هنرمند از سر گذرانده و می‌خواهد به شیوه‌ای خاص به مخاطب منتقل کند» (آر. استرود، ۲۰۰۸). دیوبی عنصر ضروری برای تجربه‌ی زیبایی‌شناختی را جهت‌گیری سوژه نسبت به تجربه می‌داند، چه تجربه دیدن یک تابلوی نقاشی، یا خود عمل نقاشی و یا حتی رفت و آمد به محل کار و منحصر‌بفردترین ویژگی این تجربه زیبایی‌شناختی را در عدم تمایز بین «سوژه» و «ابژه» می‌داند، و کیفیت این تجربه زیبایی‌شناختی را در میزان همکاری و هماهنگی بین ارگانیکسم و محیط پیرامونش تا حدی می‌داند که در نهایت قابل تشخیص از یکدیگر نباشند (جی. موسیال، ۱۹۶۷/۱۹۶۸).

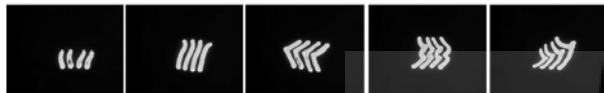
دیوبی، پاپ‌آرت و انیمیشن

در دهه‌های ۱۹۵۰ و ۱۹۶۰، با تغییرات ناشی از حرکت‌های هنری در انگلستان که توسط هنرمندانی نظیر گروه مستقل^{۴۲} با رویکرد ضد آوانگارد شکل گرفت، انیمیشن نیز به جریان معاصر پیوست. آمریکا با فضای صنعتی و مصرف‌گرایش، بستری مناسب برای رشد این اندیشه‌ها فراهم کرد، که پایه‌های آن را فیلسوفان پراگماتیست مانند دیوبی با بازتعریف تجربه و زیبایی‌شناسی و توجه به فرهنگ عامه بنا نهادند. دیوبی، با نقد دیدگاه نخبه‌گرایی هنر، تأکید داشت که هنر باید جزئی از زندگی روزمره باشد و تجربه‌های روزمره را واجد ارزش زیبایی‌شناختی می‌دانست.

انیمیشن‌های تجربی با بهره‌گیری از رسانه‌های جدیدی مانند تلویزیون و استفاده از فرهنگ عامه، تولیدات هنری خود را به مخاطبان گسترده‌تری ارائه دادند. این آثار، بازتاب زندگی روزمره مردم و تجربیات آن‌ها بوده و تعامل بیشتری با مخاطبان ایجاد کردند. «تولد حقیقی انیمیشن کانادا با ورود نورمن مک‌لارن، هم‌زمان شد» (بندانتزی، ۱۳۹۵، ۱۷۳). کانادا با تأسیس انجمن ملی فیلم کانادا در سال ۱۹۱۸، فضایی مناسب برای فیلم‌سازان تجربی فراهم کرد و انیمیشن به دلیل قابلیت‌های ویژه‌اش مورد توجه مدیران انجمن قرار گرفت. اولین آثار تولید شده توسط هنرمندان مستقل و تجربی نظیر مک‌لارن، جرج دانیینگ^{۴۳}، رنه ژودین^{۴۴}، پل لادوسر^{۴۵} و گرانت مونرو^{۴۶} تحت تأثیر انیمیشن‌های انتزاعی قبل از خود بودند. هنرمندانی نظیر دانیینگ با خلق آثاری همچون زیر دریایی زرد^{۴۷}، تحت تأثیر جنبش پاپ‌آرت، پلی بین انیمیشن‌های انتزاعی اولیه انجمن و انیمیشن‌های متأثر از پاپ‌آرت ایجاد کردند، که در فرم و محتوا نوآورانه بودند. در ادامه انیمیشن‌هایی بر گرفته از داستان‌های عامه و اتفاقات روزمره همچون آثار ریچارد کوندای در فیلم مشاخره بزرگ^{۴۸} تولید می‌شود. آثار کوندای و با تأسی از آن کوردل بارکر^{۴۹} برداشتی از معمولی‌ترین اعمال زندگی روزمره است که بعدها کوردل بارکر در تولید آثارش از سبک و روش وی بهره می‌گیرد (بندانتزی، ۱۳۹۵، ۲۸۰-۲۷۵).

با توجه به نظریه‌های دیوبی در باب تجربه‌ی زیبایی‌شناسانه که اساس هنر پاپ‌آرت قرار دارد، انیمیشن‌های تجربی بخصوص انیمیشن‌های تولید شده انجمن ملی فیلم کانادا که مورد مطالعه‌ی این پژوهش است، به استفاده از تجربه‌های زندگی روزمره‌ی مردم عادی می‌پردازد؛ استفاده از

محسوب می‌شود که در آن به شرح چگونگی ساخت صداهای سینتاتیک روی نوار فیلم برای انیمیشن‌هایی که بدون استفاده از دوربین فیلم‌برداری و با تکنیک نقاشی مستقیم بر روی فیلم برای تولید تصویر و صدا (صدای انیمیشن) تولید شده است، می‌پردازد. نقاشی مستقیم روی فیلم یکی از تکنیک‌های برجسته مک‌لارن است که با استفاده از قلم و جوهر به طور مستقیم بر روی فیلم خالی نقاشی می‌کرد؛ که این تکنیک این امکان را به او می‌داد تا کنترل کامل بر روی هر فریم چه از لحاظ تصویری و چه از لحاظ صدا داشته باشد. یکی دیگر از ویژگی‌های مهم این گونه از آثارش هم‌زمانی کامل صدا و تصویر است. مک‌لارن تصاویر را به گونه‌ای ایجاد کرده است که کاملاً با موسیقی هماهنگ باشند که این هماهنگی به ایجاد یک تجربه دیداری-شنیداری منحصر بفرد کمک می‌کند. موسیقی در این فیلم نقش محرک اصلی را دارد، حرکات و تغییرات تصاویر بر اساس ریتم و ضربان موسیقی شکل گرفته و این امکان را به مک‌لارن می‌دهد تا تصاویر انتزاعی و پویا را با یک ساختار موسیقایی دقیق ترکیب کند.



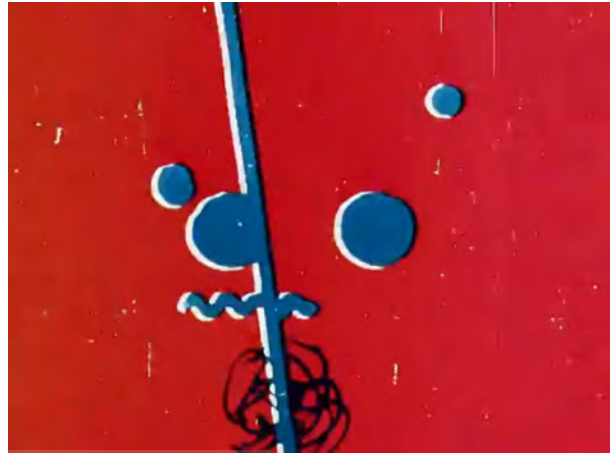
تصویر ۳. ضرب قلم اثر نورمن مک‌لارن ۱۹۵۱. مأخذ: (تصاویری برگرفته از فیلم)

در این فیلم، راوی ابتدا با به تصویر کشیدن خطوطی سفید و انتزاعی در فضایی سیاه که در هماهنگی موسیقی جز در حال پخش، حرکاتی شبیه رقص دارند (تصویر ۳)، نحوه به تصویر کشیدن اصوات موسیقی را توسط یک نقاش نشان می‌دهد و در ادامه با نوشتن نت‌های موسیقی بر روی خطوط حامل، همان موسیقی را به شکلی که یک موسیقیدان بر روی کاغذ ثبت می‌کند، به تصویر می‌کشد. راوی با توضیح اینکه یک مهندس صدا چگونه توسط یک دستگاه الکترونیک ارتعاشات صوتی را که بوسیله میکروفون ضبط و از طریق یک دستگاه الکترونیک آن را به ارتعاشات نوری تبدیل و روی یک فیلم ثبت می‌شود، نحوه تولید صدای متن را در کنار حاشیه فیلم که به صورت فضایی سیاه و سفید ثبت می‌شود، توصیف می‌کند. مک‌لارن از این موضوع به صورت معکوس استفاده کرده، وی به وسیله قلم و جوهر الگوهای ریتمیکی را در حاشیه فیلم می‌کشد (تصویر ۴) و بعد از پخش آن فیلم از طریق یک پروژکتور، صداهای طراحی شده با دست خود را به صورت صوتی پخش کرده که نتیجه آن تولید صداهایی بود که نتایج جالبی را برای او در برداشت و می‌توانست در آثار خود از آن استفاده کند. از مهم‌ترین نتایج به دست آمده این تکنیک قابلیت اندازه‌گیری و محاسبه، جهت کنترل اصوات بودند که می‌توان به کمک آن شاخصه‌های صوتی زیر را تغییر و مورد استفاده قرار داد:

- شدت صدا^{۵۸} که بستگی به تغییر در ضخامت و چگالی خطوط نقاشی روی فیلم دارد. خطوط ضخیم‌تر و متراکم‌تر معمولاً به صداهای بلندتر منجر می‌شوند، در حالی که خطوط نازک‌تر و پراکنده‌تر صداهای ملایم‌تری دارند.

- تونالیته^{۵۹} که به ما اجازه می‌دهد صداهای مختلف را حتی با شدت و فرکانس یکسان از یکدیگر تشخیص دهیم. تغییر در شکل خطوط و نوع حرکت آن‌ها روی فیلم، تونالیته صدا را تغییر می‌دهد. خطوط منحنی و نرم معمولاً صداهای ملایم و صاف تولید می‌کنند، در حالی که خطوط زاویه‌دار و تیز صداهای تند و نافذ دارند.

(تصویر ۲)؛ لن لای که کواکاندی^{۵۰} در مورد تأثیر مدرنیسم بر کارهای او این‌گونه بیان می‌کند: «کارهای لن لای مثل کارهای بیکاسوست. اگر از آن خوشمان بیاید، آن را می‌فهمیم، شاید چیزی هم برای فهمیدن، وجود نداشته باشد، بنابراین تنها باید از آن لذت ببریم» (بندانتزی، ۱۳۹۵، ۸۴).



تصویر ۱. نقش‌ونگار بر تحرک اثر نورمن مک‌لارن ۱۹۴۱. مأخذ: (تصویر برگرفته از فیلم)

تلاش‌هایی که فیشینگر برای خلق صداهای سینتاتیک^{۵۱} - مجموعه-ای از تصاویر انتزاعی در جهت خلق صداهای ویژه در حاشیه‌ی اپتیک فیلم - در فیلم *دایره‌ها*^{۵۲} و یا فیلم *شعربصری*^{۵۳} انجام داد، زمینه‌ساز آثاری شد که مک‌لارن با کمک آن فیلم‌هایی نظیر *غم‌دلگیر دور شو*^{۵۴}، *نقطه‌ها*^{۵۵} و *سنکرومی*^{۵۶} را خلق کرد که در مجموعه آثار اولیه انیمیشن‌های تجربی انجمن قرار می‌گیرند. شاید این گفته مک‌لارن در مورد سینمای انتزاعی راهنمای مناسبی برای درک آثارش باشد: «سینمای انتزاعی مانند موسیقی است؛ به چیزهایی خارج از ذات خود ارتباط ندارند. من به زمینه‌ی رشد آثار انتزاعی، یا به بیانی دیگر، به ایده‌های تصویری علاقه‌مندم که به هیچ خارج از خودش، توجه ندارد» (بندانتزی، ۱۳۹۵، ۱۳۴). در انیمیشن‌های طیف اول مانند آثار مدرن‌ترین تمرکز بر روی فرم و ایجاد تجربه‌های بصری جدید است تا محتوای آثار.



تصویر ۲. جعبه رنگی اثر لن لای ۱۹۳۵. مأخذ: (تصویر برگرفته از فیلم)

فیلم *ضرب قلم*^{۵۷}

فیلم *ضرب قلم* یکی از آثار برجسته نورمن مک‌لارن است که به دلیل نوآوری‌هایش در زمینه انیمیشن و استفاده از تکنیک‌های غیر مرسوم شناخته می‌شود. این فیلم در سال ۱۹۵۱ تولید شده و از آثار مهم مک‌لارن

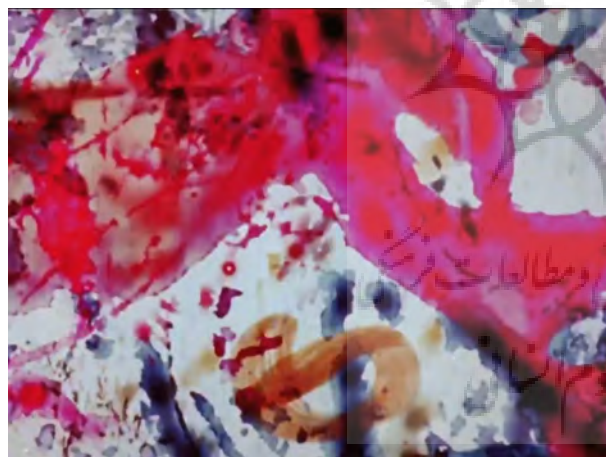
• اصالت، ابداع و غیر کاربردی بودن اثر.

انیمیشن غم دلگیر دور شو

فیلم غم دلگیر دور شو از دیگر آثار مهم نورمن مک لارن و اولین لمبرت^{۶۱} در طیف اول است که در سال ۱۹۴۹ تولید شده است. این فیلم کوتاه انیمیشن با موسیقی جاز اسکار پترسون^{۶۲} همراه بوده و نمونه‌ای عالی استفاده از تکنیک‌های نوآورانه مک لارن در خلق صدا و تصاویر انتزاعی است، که جوایز بسیاری را کسب کرد و در تحسین نوآوری و خلاقیت ویژه آن پیکاسو^{۶۳} چنین می‌گوید:

سرانجام یک کارنو! (بنداتزی، ۱۳۹۵، ۱۳۲)

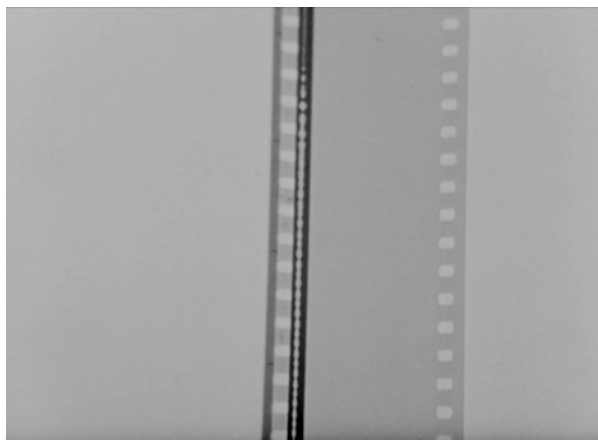
در این فیلم از تکنیک نقاشی مستقیم روی فیلم استفاده شده است که این امکان را در اختیار مک لارن و لمبارت قرار می‌داد تا تصاویر رنگارنگ و پویا با حرکات آزادانه خلق کنند که به‌طور دقیق با ریتم موسیقی جاز هماهنگ باشد (تصاویر ۵-۶). مک لارن با دقت زیادی حرکت‌های نقاشی‌ها را با ضرب‌ها و ریتم‌های موسیقی اسکار پترسون تطبیق داده که این هماهنگی به خلق تجربه‌ای بصری و شنیداری منحصر به فردی کمک می‌کند که در آن هر حرکت و تغییر در تصویر به یک عنصر موسیقی مرتبط است. فیلم از خطوط پویا، اشکال و رنگ‌های انتزاعی که یادآور نقاشی هنرمندان آوانگارد است، برای به تصویر کشیدن احساسات و حرکات موسیقی استفاده می‌کند. در این فیلم با استفاده از رنگ‌های زنده و بافت‌های مختلف، تصویری به شدت دینامیک و پویا خلق شده که احساس حرکت و انرژی موسیقی جاز را به خوبی منتقل می‌کند.



تصویر ۵. غم دلگیر دور شو اثر نورمن مک لارن ۱۹۴۹.
مأخذ: (تصویر برگرفته از فیلم)

فیلم غم دلگیر دور شو یک مثال بارز از انیمیشن‌های تجربی و انتزاعی است که به جای روایت داستانی، بر فرم و حرکت تأکید دارد. هر فریم از این فیلم را می‌توان به‌عنوان یک اثر هنری مستقل تحلیل کرد که از کنار هم قرار گرفتن آن‌ها و هماهنگی با موسیقی مدرن، تماشاگر را به دنیایی از حرکات و ریتم‌های بصری برده و به چالش می‌کشد. نگاه سوپزکنیو مک لارن و لمبرت در این فیلم همچون دیگر آثار مدرنیسم به وضوح مشاهده می‌شود. آن‌ها با انتخاب فرم‌ها، رنگ‌ها و ریتم‌ها تجربه‌ی بصری جدیدی را ایجاد کرده که برگرفته از احساسات ذهنی خودشان نسبت به موسیقی در بازنمایی با تصاویر انتزاعی بوده که این امکان را به مخاطب می‌دهد تا به تجربه زیبایی‌شناختی شخصی بر پایه احساسات و

• فرکانس صدا^{۶۰} که با تغییر فاصله بین خطوط و الگوهای نقاشی شده روی فیلم مشخص می‌شود. خطوط نزدیک به هم فرکانس‌های بالا و در نتیجه نت‌های زیرتر تولید می‌کنند، در حالی که خطوط دورتر از هم فرکانس‌های پایین‌تر و نت‌های بم‌تر ایجاد می‌کنند.



تصویر ۴. ضرب قلم - صدای طراحی شده با دست.
مأخذ: (تصویر برگرفته از فیلم)

اهمیت انتخاب این اثر، که بیشتر یک فیلم مستند محسوب می‌شود، در تشریح چگونگی فعالیت‌های مک لارن به‌عنوان یک کارگردان و انیماتور تجربی است که دست به خلق ابداعاتی در زمینه تولید صدا و تصویری می‌زند که در بیشتر آثارش مورد استفاده قرار می‌گیرد. ضرب قلم به‌عنوان یکی از آثار کلیدی مک لارن در آشنایی با تکنیک‌ها و زیبایی‌شناسی خاص آثار تجربه‌گرایانه وی در انجمن ملی فیلم کانادا محسوب می‌شود. همان تصاویر انتزاعی ابتدایی فیلم که با موسیقی همراهی می‌کند کافی است که مخاطب را به دنیایی از حرکات و ریتم‌های بصری که تجربه‌ای منحصر به فرد و الهام‌بخش دارد ببرد. این فیلم می‌تواند به درک عمیق‌تری از روش‌های نوآورانه و خلاقانه مک لارن در هنر انیمیشن کمک کند و پایه‌ای برای تحلیل زیبایی‌شناسی آثار او فراهم آورد. فیلم «سنکرومی» نمونه بارز استفاده مستقیم از این تکنیک در خلق تصاویر و اصوات سینتاتیک می‌باشد، مک لارن در این فیلم با استفاده از تکنیک‌های نوآورانه، تصویری را خلق کرده که به‌طور مستقیم به صدا تبدیل می‌شوند، به گونه‌ای که هر تغییر بصری با یک تغییر صوتی مرتبط است. این هم‌زمانی و هماهنگی بین صدا و تصویر، اساس تجربه بصری و شنیداری فیلم را تشکیل می‌دهد.

در این اثر می‌توان به شاخصه‌های فرمی و محتوایی زیر که نمود زیبایی‌شناسی مدرنیسم را به دنبال دارد اشاره کرد:

- سادگی و کاهش جزئیات برای تمرکز بر فرم و ساختار.
- ترکیب‌بندی‌های آزاد بدور از قواعد سنتی در بازی خطوط سفید در زمینه‌های تیره (ترکیب‌بندی متضاد با کنتراست بالا) در یک هارمونی ریتمیک در هماهنگی با موسیقی سینتاتیک.
- ایجاد فرم‌های مدرن و پویا با استفاده از تکرار و بافت و الگوهای بصری جهت تداعی حرکت.
- خلق تجربه بصری جدید و چالش‌برانگیز برای مخاطب.
- نگاهی سوپزکنیو، تجربه‌گرا و انتزاعی در بازنمایی تصاویر.
- موضوع و محتوای غیرروایی.

ریتمیکی که از صداها و سینتاتیک و بدون ریتم فاصله گرفته و بیشتر جنبه موسیقایی پیدا کردند، کاراکترهای ساده خلق شده از خطوط و اشکال هندسی و ... می‌توان بررسی نمود (تصویر ۷)، اما از لحاظ محتوا آثار این دوره کم کم موضوعاتی روایی و داستانی پیدا می‌کنند؛ موضوعاتی برگرفته از فرهنگ عامه، که بیشتر ریشه در نقد مصرف‌گرایی و مسائل چالش‌برانگیز دوران در قالب طنز دارند. محتوای آثار حالتی آشنا و قابل دسترس‌تر نسبت به آثار انتزاعی گذشته داشتند، مخاطب عام هدف این‌گونه تولیداتی شدند که تلویزیون زمینه‌ی ارائه آن‌ها را در ابعاد وسیع‌تری ایجاد کرد. آثار این دوره شروع بازگشت بازنمایی به واقعیت و دور شدن از انتزاعی که دوره مدرن در پی داشت، بود، اصالت و تک بودن اثر کم‌تر مورد اهمیت قرار گرفت؛ وجه کاربردی آثار نمود بیشتری پیدا کرد. آثار تولید شده در انجمن ملی فیلم کانادا با حفظ فضای تجربه‌گرایی خود از تأثیر فرهنگ عامه و تغییر تعریف و جایگاه تجربه‌ای که اندیشمندانی نظیر دیویی با توجه به رویدادها و فضای حاکم بر دوران منجر به آن شده بودند، بدور نماند و در ادامه فعالیت‌های خود دست به تولید آثاری زد که مخاطب عام را در خود جذب کند.



تصویر ۷. کادرات اسلاید اثر جرج داینینگ ۱۹۶۶. مأخذ: (تصویر برگرفته از فیلم)

انیمیشن انفجار جمعیت^{۶۴}

انیمیشن انفجار جمعیت ساخته پیر هبرت در سال ۱۹۶۸ یکی از آثار برجسته انیمیشن‌های تجربی انجمن است که به بررسی معضلات جمعیتی جهان می‌پردازد. این انیمیشن در طیف دوم انیمیشن‌های تجربی قرار می‌گیرد که مشخصه‌های مدرنیستی در فرم و ساختار را مورد استفاده قرار داده و به تدریج به سمت گرایش‌های پاپ‌آرت حرکت می‌کند. از منظر فرم هبرت با استفاده از قابلیت‌های تکنیک کات‌اوت، از اشکال انتزاعی و هندسی که یکی از مشخصه‌های آثار مدرنیسم است برای نمایش واقعیت از طریق تصاویر انتزاعی استفاده می‌کند. در این انیمیشن، شکل‌ها و خطوط به‌طور ساده و گاهی اوقات با استفاده از ترکیب رنگ‌های زنده و برجسته به نمایش درمی‌آیند (تصاویر ۸-۹). این شیوه بصری نه تنها بر سادگی و قابلیت دسترسی تأکید دارد، بلکه به نوعی به پیش‌بینی و استقبال از جنبش پاپ‌آرت در هنر و طراحی اشاره می‌کند. استفاده از رنگ‌ها و فرم‌های انتزاعی در انیمیشن انفجار جمعیت به شکلی انجام می‌شود که نه تنها به جذابیت بصری اثر کمک می‌کند،

ذهنیات خودش برسد. مضمون خاصی به عنوان داستان به بیننده منتقل نمی‌شود، تجربه‌ای است تازه که در لحظه موجب برانگیختگی احساسات او می‌شود.

در این اثر می‌توان به شاخصه‌های فرمی و محتوایی زیر که نمود زیبایی‌شناسی مدرنیسم را به دنبال دارد اشاره کرد:

- استفاده از بافت‌هایی متنوع در کنار خطوطی پویا و ریتمیک جهت ایجاد الگوهای تکرار شونده در هماهنگی با موسیقی مدرن.
- ترکیب‌بندی‌های آزاد و بدون تبعیت از قواعد سنتی در بازی خطوط، احجام و رنگ‌ها در فضا جهت خلق فرم‌های مدرن و پویا برای تداعی حرکت.
- استفاده از رنگ‌ها و ترکیب‌بندی‌های نقاشی‌های مدرن.
- رنگ‌های زنده و پر انرژی با ترکیب‌بندی‌های متضاد در کنتراست بالا.
- استفاده از تکنیک‌های تجربی در ساخت اثر: نقاشی مستقیم روی فیلم.
- خلق تجربه‌های بصری و شنیداری جدید و چالش‌برانگیز.
- نگاهی سوبژکتیو، تجربه‌گرا و انتزاعی در بازنمایی تصاویر انتزاعی.
- موضوع و محتوای غیر روایی.
- اصالت، ابداع و غیر کاربردی بودن اثر.



تصویر ۶. غم‌دلگیر دور شو. مأخذ: (تصویر برگرفته از فیلم)

طیف دوم: (نقطه گذار) ادغام عناصر هنر فاخر و فرهنگ عامه

در پی تغییراتی که به دلیل مسائل سیاسی روز از جمله جنگ جهانی در انجمن ملی فیلم کانادا با تغییر مدیریت‌ها اتفاق افتاده بود و در عین حال با توجه به جهت‌گیری‌های جدید انجمن که بیشتر ارائه خدمات فرهنگی بود، تا سرمایه‌گذاری روی هنرمندان جوان، و با توجه به مخالفت‌های بروکرات‌ها نسبت به فیلم غم‌دلگیر دور شو اثر نورمن مک‌لارن و هزینه‌های تولید، که آن را هزینه‌هایی بسیار برای دستیابی به تجربه‌هایی بی‌ثمر و هدررفته می‌دانستند، زمینه ظهور پاپ‌آرت و تأثیر آن در آثار انجمن فراهم آمد (بندانتزی، ۱۳۹۵، ۱۷۳-۱۷۵).

در این دوره ادغام عناصر هنر فاخر و فرهنگ عامه بوضوح قابل مشاهده است، آثار تولیدی از لحاظ بصری فرم خود را در زیبایی‌شناسی مدرنیسم حفظ کرده که نمود آن را در استفاده از فرم‌ها و رنگ‌های ساده و کاهش جزئیات همانند نقاشی‌های آبستره، موسیقی‌های مدرن

می دهد که چگونه انیمیشن های تجربی انجمن ملی فیلم کانادا می توانند به عنوان نقطه گذاری هایی در تاریخ انیمیشن دیده شوند که به سمت فرم و محتوای مشترک و پخته تری حرکت می کنند. که در طیف سوم این آثار مورد بررسی قرار خواهند گرفت.

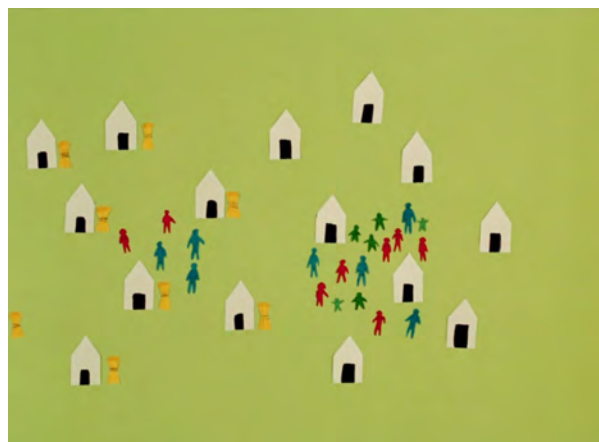
در این اثر می توان با توجه به نظریه های دیویی، به شاخصه های فرمی و محتوایی زیر که نمود زیبایی شناسی مدرنیسم در گذار به فضای پاپ آرت را به دنبال دارد اشاره کرد:

- استفاده از اشکال هندسی ساده، خطوط و فرم های انتزاعی در بازنمایی نمادگرایانه اشیاء و مفاهیم.
- تک رنگ های مورد استفاده در پاپ آرت برای پس زمینه و کاراکترها و فرم های انتزاعی.
- موسیقی جز به عنوان یک سبک موسیقی انعطاف پذیر و پراثری که به خوبی با ساختار مدرن و تجربی این انیمیشن سازگاری دارد.
- استفاده از تکنیک های تجربی در ساخت اثر: کات اوت.
- انیمیشن ساختاری تبلیغاتی و آموزشی داشته و راوی به توضیح مطالبی پیرامون تأثیرات افزایش جمعیت می پردازد.
- المان های تصویری آشنا با الهام گرفتن از فرهنگ عامه در جهت آشنابنداری و جذب مخاطب عام.
- کاربردی شدن هنر و در نتیجه تولیدی و صنعتی شدن آن در جهت خدمت به مردم و بهبود زندگی آن ها.
- بازگشت به بازنمایی واقعیت روزمره و دور شدن از انتزاع محض.
- ارتباط مستقیم با تجربه انسانی و معضلاتی که افزایش جمعیت در جوامع بدوی و صنعتی به دنبال دارد.
- نقد مسائل جمعیتی جهان و تأثیرات منفی رشد سریع جمعیت.
- یکی شدن سوژه و ابژه در تعامل اثر هنری و مخاطب از یک تجربه مشترک و شکل گیری تجربه ای جدید که پایه ریزی فرهنگی نوین را در پی دارد که خود باز عامل ساخت و پرداخت فرهنگ عامه ای است که می تواند به عنوان منبع آثار هنری و تجربه های جدید قلمداد شود.
- استفاده از فضای پاپ آرت و تأکید بر عمومی و جهانی بودن این مشکلات مطرح شده در انیمیشن.

طیف سوم: شامل آثاری است که به یک زیبایی شناسی مشترک بر اساس مؤلفه های پاپ آرت رسیده اند

انیمیشن های تجربی طیف سوم انجمن ملی فیلم کانادا، با بهره گیری از نظریات دیویی در باب تجربه زیبایی شناختی زندگی روزمره بر اساس مؤلفه های پاپ آرت به زیبایی شناسی مشترکی دست یافتند که هم از لحاظ فرمی و هم از نظر محتوایی غنی و معنادار هستند. این آثار با استفاده از تکنیک های ساده، رنگ های زنده، و پرداختن به تجربه های روزمره، توانستند تجربه های زیبایی شناختی جدیدی خلق کنند که مخاطب را به تفکر و تعامل بیشتر با هنر و زندگی دعوت می کند. این انیمیشن ها نه تنها به عنوان آثار هنری ارزشمند شناخته می شوند، بلکه به عنوان وسیله ای برای ترویج فرهنگ و ارتقاء آگاهی اجتماعی نیز عمل می کنند. با پیوند دادن هنر به تجربه های انسانی و استفاده از مؤلفه های پاپ آرت، این آثار همچنان تأثیرات خود را بر هنر و انیمیشن معاصر حفظ کرده است. استفاده از اشکال هندسی ساده در بازنمایی کاراکترها و رویدادها، به کارگیری تصاویر، نشانه ها و تجربیات آشنا در زندگی روزمره، تکنیک های

بلکه مفاهیم اجتماعی و انسانی را با قدرت بیشتری به مخاطب منتقل می سازد. هبرت از این فرم ها برای نمایش رشد جمعیت و پیامدهای آن به گونه ای بهره می گیرد که هم زمان ساده و نمادین است.



تصویر ۸. انفجار جمعیت اثر پیر هبرت ۱۹۶۸. مأخذ: (تصویر برگرفته از فیلم)

از منظر محتوایی این انیمیشن به نقد مسائل جمعیتی جهان و تأثیرات منفی رشد سریع جمعیت می پردازد. این انیمیشن با استفاده از تصاویر نمادین و روایتی غیر خطی و بیشتر آموزشی، به شکلی استعاری به نمایش رشد بی رویه جمعیت و پیامدهای آن، به ویژه در کشورهای در حال توسعه، می پردازد. یکی از نکات برجسته در این انیمیشن، پیشنهاد ضمنی آن برای همکاری و همیاری میان کشورهای ثروتمندتر و کشورهای در حال مبارزه است. در حالی که این پیام به صورت مستقیم بیان نمی شود، اما استفاده از فرم ها و رنگ های پاپ آرتی به گونه ای انجام شده که به مخاطب یادآوری می کند که این مشکلات جهانی، نیازمند پاسخ های جهانی و مشترک هستند.



تصویر ۹. انفجار جمعیت. مأخذ: (تصویر برگرفته از فیلم).

این انیمیشن به دلیل ترکیب خلاقانه فرم های مدرنیستی و محتوای اجتماعی، به عنوان یکی از نقاط عطف در تحول انیمیشن های تجربی انجمن ملی فیلم کانادا شناخته می شود. انفجار جمعیت نه تنها به بررسی یک معضل جهانی مهم پرداخته، بلکه از لحاظ زیبایی شناسانه نیز با استفاده از عناصر پاپ آرت و اشکال انتزاعی، یک نمونه برجسته از مدرنیسم در انیمیشن را به نمایش گذاشته است. این اثر به خوبی نشان

مشاجره بزرگ نیز به خوبی نشان‌دهنده تمرکز بر تجربه‌های عادی و معمولی انسان‌ها هستند.

استفاده از رنگ‌های روشن، زنده و تخت در طراحی محیط و کاراکترها در این انیمیشن به جذابیت بصری آن افزوده است و باعث شده که عناصر بصری در بازنمایی واقعیتی متأثر از انتزاع به شکلی برجسته و چشم‌گیر بنظر برسند. یکی از تکنیک‌هایی که در این انیمیشن به کار رفته است، تکرار الگوها و استفاده از حرکات تکراری در برخی از سکانس‌ها است؛ این تکرار به نوعی بازتاب‌دهنده طبیعت یکنواخت و پیش‌بینی‌پذیر زندگی روزمره است که در پاپ‌آرت نیز مورد توجه قرار می‌گیرد.



تصویر ۱۲. مشاجره بزرگ. مأخذ: (تصویر برگرفته از فیلم).

داستان این انیمیشن نیز با روایتی خطی به یک موقعیت عادی و روزمره یعنی بازی اسکرانبل و یک مشاجره زناشویی در خانه می‌پردازد. دیویی معتقد بود که هنر باید با زندگی روزمره و تجربه‌های انسانی در ارتباط باشد و این انیمیشن به خوبی این ایده را به نمایش می‌گذارد؛ نزاع‌های کوچک خانوادگی و بازی اسکرابل به عنوان نماینده‌های زندگی عادی و ملموس، به گونه‌ای به تصویر کشیده می‌شوند که مخاطب بتواند به راحتی با آن‌ها ارتباط برقرار کند. این انیمیشن به نوعی تجربه ثانویه (تأملی) را به وجود می‌آورد که دیویی به آن اشاره می‌کند، زیرا مخاطبان را به تفکر در مورد تضادهای زندگی روزمره و بحران‌های بزرگ‌تر وادار می‌کند تجربه‌ای که هر انسانی حداقل به نوعی یکبار آن را تجربه کرده است.

در این اثر می‌توان با توجه به نظریه‌های دیویی، به شاخصه‌های فرمی و محتوایی زیر که یک زیبایی‌شناسی مشترک را بر اساس مؤلفه‌های پاپ‌آرت به آثار طیف سوم بخشیده است اشاره کرد:

- استفاده از تصاویر، فعالیت‌ها، نمادها و نشانه‌هایی آشنا در زندگی روزمره، از جمله تصاویر بازی اسکرانبل، شوهای سرگرم‌کننده تلویزیونی، تمیزکردن خانه، تصاویر تکراری و تکرار الگوهای پیش‌بینی‌پذیر زندگی روزمره.

- استفاده از رنگ‌های تخت، روشن و زنده، چشم‌نواز.

- تکنیک‌های تجربی و ساده جهت تولید انبوه برای نمایش در تلویزیون.

- بازی با مقیاس عناصر بصری آشنا یا اشیاء کاربردی.

- استفاده از کاراکترها در فرمی ساده، کاریکاتور، تازه و انتزاعی‌تر از حالت معمول بر خلاف ویژگی‌های داستان‌های روایی و تجاری سینما در جهت نمود سادگی و معمولی بودن انسان متوسط‌الحال و سادگی در

سینمایی رایج در سینما و داستان‌هایی روایی از جمله مواردی هستند که در این انیمیشن‌ها به صورت مشترک مشاهده می‌شوند (تصویر ۱۰).



تصویر ۱۰. فراری اثر کوردل بارکر ۲۰۰۹. مأخذ: (تصویر برگرفته از فیلم)

فیلم مشاجره بزرگ

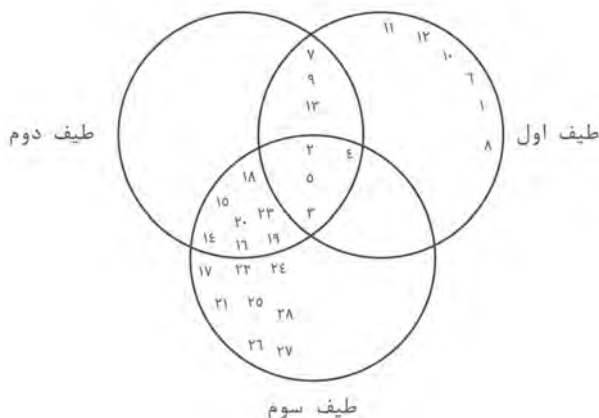
فیلم مشاجره بزرگ اثر ریچارد کوندای در سال ۱۹۸۵ با تکنیک انیمیشن دستی، یکی از برجسته‌ترین آثار کوندای و همچنین در طیف سوم مورد مطالعه این پژوهش در انیمیشن‌های انجمن قرار دارد. این انیمیشن با ترکیب عناصر پاپ‌آرت و با در نظر گرفتن نظریه‌های زیبایی‌شناختی دیویی پیرامون تجربه در امور روزمره، توانسته است تجربه‌ای منحصر به فرد و عمیق برای مخاطبان خود ایجاد کند. داستان این انیمیشن حول محور زندگی یک زوج میانسال با ویژگی‌های عجیب و غریب می‌چرخد که در حال بازی اسکرانبل در خانه خود هستند. در همین حال دنیا در آستانه یک جنگ هسته‌ای جهانی قرار دارد، زوج مذکور به طرز شگفت‌انگیزی از وضعیت بحرانی جهان بی‌خبرند و همچنان به مشاجرات کوچک خود در مورد بازی ادامه می‌دهند. این داستان به طرز طنزآمیزی تضاد بین مسائل کوچک زندگی روزمره و بحران‌های بزرگ جهانی را به نمایش می‌گذارد.



تصویر ۱۱. مشاجره بزرگ اثر ریچارد کوندای ۱۹۸۵. مأخذ: (تصویر برگرفته از فیلم)

در این انیمیشن کوندای از اشیاء و نمادها و اعمال روزمره‌ی آشنا در زندگی، مانند میز اسکرانبل، تلویزیون و شوهای سرگرم‌کننده تلویزیون که در همان دهه‌ها رواج داشتند، گریه و طوطی به عنوان حیوان خانگی، جاروبرقی و تمیزکردن خانه توسط زن به صورتی وسواس‌گونه، به عنوان عناصر مرکزی استفاده می‌کند (تصاویر ۱۱-۱۳). که این نمادها در هنر پاپ به عنوان نماینده‌های فرهنگ عامه بکار می‌روند و در انیمیشن

- تولید.
۷. ایجاد ریتم و بافت‌های متنوع بصری جهت تداعی حرکت؛
 ۸. هارمونی تصاویر و صداهای سینتاتیک؛
 ۹. خلق تجربه‌های بصری جدید، ناآشنا و چالش‌برانگیز؛
 ۱۰. موضوع و محتوای غیرروایی؛
 ۱۱. هنر برای هنر؛
 ۱۲. اصالت، ابداع و غیرکاربردی بودن آثار؛
 ۱۳. استفاده از تکنیک‌های تجربی و شخصی؛
 ۱۴. المان‌های تصویری آشنا با الهام‌گرفتن از فرهنگ عامه در جهت آشناپنداری و جذب مخاطب عام؛
 ۱۵. به‌کارگیری تکنیک‌های سینمایی رایج در روایت داستان و دکوپاژ و تدوین تداومی؛
 ۱۶. استفاده از موسیقی‌های مدرن و ریتمیک؛
 ۱۷. کاربردی شدن آثار در جهت تولید انبوه، خدمت به مردم و بهبود زندگی آن‌ها؛
 ۱۸. بازگشت به بازنمایی واقعیت و دور دن از انتزاع محض؛
 ۱۹. استفاده از عناصر و رویدادهای زندگی روزمره؛
 ۲۰. تبلیغات و موضوعات هجو، طنزآمیز در نقد مسائل اجتماعی؛
 ۲۱. بازگشت بازنمایی واقعیت‌هایی برگرفته از امور روزمره زندگی حتی بی‌اهمیت‌ترین آن‌ها؛
 ۲۲. بازی با مقیاس عناصر بصری آشنا یا اشیاء کاربردی؛
 ۲۳. استفاده از کاراکترهایی ساده در فرمی تازه و انتزاعی تر از حالت معمول؛
 ۲۴. تکنیک‌های تجربی و ساده جهت تولید انبوه برای نمایش در تلویزیون؛
 ۲۵. استفاده از موسیقی‌های پاپ و فولک که در فرهنگ عامه بیشتر مورد استفاده بودند؛
 ۲۶. استفاده از تجربه‌ها و داستان‌هایی از زندگی روزمره و فرهنگ عامه؛
 ۲۷. مطرح‌شدن انسان متوسط‌الحال به‌عنوان قهرمان در داستان‌هایی در پرداخت به مسائل روزمره؛
 ۲۸. وحدت مولف و مخاطب از طریق ایجاد تجربه ثانویه یا تاملی که مخاطب را به تفکر در مورد تضادهای زندگی روزمره و بحران‌هایی بزرگ‌تر وامی‌دارد.



تصویر ۱۴. بررسی نقاط اشتراک و اختلاف در سه طیف از انیمیشن‌های انجمن ملی فیلم کانادا.

- موضوع انیمیشن داستانی روایی و خطی دارد.
- به‌کارگیری تکنیک‌های سینمایی رایج در روایت داستان و دکوپاژ و تدوین تداومی.
- موسیقی‌های معمول و فولک به همراه صداهایی کارتونی که در فرهنگ عامه بیشتر مورد استفاده بودند.
- استفاده از مستقیم از تجربه‌هایی از زندگی روزمره و فرهنگ عامه، همچون بازی کردن، وسواس‌های یک زن در تمیز کردن خانه و مشاجرات زنانشویی.
- طنز و مسائل هجو در نقد مسائل فردی و اجتماعی.
- بازگشت بازنمایی واقعیت‌هایی برگرفته از امور روزمره زندگی حتی بی‌اهمیت‌ترین آن‌ها.
- مطرح‌شدن انسان متوسط‌الحال به‌عنوان قهرمان در داستان‌هایی در پرداخت به مسائل روزمره.
- وحدت مؤلف و مخاطب از طریق ایجاد تجربه ثانویه یا تاملی که مخاطب را به تفکر در مورد تضادهای زندگی روزمره و بحران‌هایی بزرگ‌تر وامی‌دارد.



تصویر ۱۳. مشاجره بزرگ. مأخذ: (تصویر برگرفته از فیلم)

بررسی نقاط اشتراک و اختلاف در سه طیف از انیمیشن‌های انجمن ملی فیلم کانادا (تصویر ۱)

- طیف اول: شامل آثار اولیه انجمن تحت تأثیر زیبایی‌شناسی مدرنیسم.
- طیف دوم: (نقطه گذار) ادغام عناصر هنر فاخر و فرهنگ عامه.
- طیف سوم: شامل آثاری است که به یک زیبایی‌شناسی مشترک بر اساس مؤلفه‌های پاپ‌آرت رسیده‌اند.
- شخصه‌های مورد بررسی:
 ۱. ترکیب‌بندی‌های آزاد بدون تبعیت از قواعد سنتی؛
 ۲. اشکال و فرم‌های انتزاعی؛
 ۳. رنگ‌های زنده و پرنانژی با ترکیب‌بندی‌های متضاد و کنتراست بالا؛
 ۴. استفاده از رنگ‌ها و ترکیب‌بندی‌های نقاشی‌های مدرن؛
 ۵. فرم‌ها و رنگ‌های ساده، کاهش جزئیات و استفاده از فضاهای بصری تک‌رنگ؛
 ۶. صداهای سینتاتیک؛

نتیجه

زیبایی‌شناسی را سمت و سویی جدید داد. تغییراتی که چه در فرم و چه در محتوا متأثر از فرهنگی آشنا برای برقراری و تعامل با مخاطبی است که به‌عنوان انسان متوسط‌الحالی که در تلاش است به‌عنوان قهرمان زندگی خود تجربه‌های پیرامونش را به‌عنوان تجربه زیبایی‌شناختی پشت سر گذاشته و از آن‌ها به‌عنوان هنر یاد کند؛ همان چیزی که جان دیویی به‌عنوان وجه شگفت‌آور بودن اتفاقاتی عادی مانند تجربه‌ی یک غذای لذیذ در یک رستوران گران‌قیمت یا تصادفی مهیب که در بزرگراه اتفاق افتاده است، مطرح می‌کند.

انجمن ملی فیلم کانادا با اهداف آموزشی و فرهنگی خودبستر مناسبی شد که انیمیشن‌های تجربی و انتزاعی که هنوز تحت تأثیر هنرهای مدرن خلق می‌شدند با تأثیری که از فضای پاپ‌آرت گرفتند، مسیر جدیدی را در جهت ارائه آثاری متنوع در تکنیک‌های تجربی و شخصی با توجه به فرهنگ عامه پیش بگیرند؛ آثاری که موضوع آن رویدادهای روزمره مخاطبی است که این آثار برایش خلق شده‌است. جان دیویی، تأکید ویژه‌ای بر تجربه به‌عنوان منبع اصلی هنر داشت. انیمیشن‌های تجربی انجمن، با بهره‌گیری از این رویکرد، به‌نمایش تجربه‌های انسانی و بازنمایی آن‌ها در قالب‌های هنری پرداختند.

بررسی و تحلیل انیمیشن‌های تجربی انجمن ملی فیلم کانادا در این پژوهش نشان داد که دوره پاپ‌آرت به طرز چشم‌گیری مفاهیم زیبایی‌شناسی را دگرگون کرده است. در این دوره، هنر دیگر محدود به زیبایی‌های کلاسیک و انتزاعی نبوده، بلکه به بازنمایی واقعیت‌های اجتماعی و فرهنگی می‌پردازد، که از مهم‌ترین معیارهایی که بر اساس نظریات دیویی و مؤلفه‌های پاپ‌آرت، به تعریف آنچه می‌تواند هنر باشد و دارای ارزش زیبایی‌شناسی، هر آن چیزی است که با تجربیات انسانی مستقیماً ارتباط دارد و تعامل او را با خود ایجاد می‌کند؛ که می‌تواند اشیاء، تجربه‌ها و رویدادهای عادی زندگی روزمره چه در ابعاد فردی و چه اجتماعی را شامل شود. در نتیجه مهم‌ترین عوامل در ارائه تعریف جدید از هنر و زیبایی در دوران معاصر شامل ارتباط بی‌واسطه هنر با زندگی روزمره، تأکید بر تجربه انسانی به‌عنوان منبع اصلی هنر و توانایی اثر هنری در بازتاب واقعیت‌های اجتماعی است.

تجربه به‌عنوان عامل اصلی شکل‌گیری فرهنگ، مفهومی است که در این پژوهش با توجه به رویکرد جنبش‌ها و تعریف آن از منظر فلاسفه و منتقدین مختلف، در تحلیل تغییر مبانی زیبایی‌شناسی و مفهوم هنر مورد توجه است. تجربه جنگ جهانی اول، عاملی که با واژگی انسان از آنچه که هست، او را به سمت احساسات ذهنی و درونی خود کشاند و نفی واقعیت را به همراه داشت؛ دست به بازتعریف هر آنچه که در اطرافش بود زد، «حاضرآماده‌های دوشان» نمونه بارز این واژگی و هنر نوینی است که فاقد هر گونه جنبه زیبایی‌شناسی تجربه‌ای جدید برای مخاطب عام بود که درک درستی از آنچه می‌دید نداشت، دیگر هنر معیار واحد و معینی نداشت؛ دانتو از آن به‌عنوان «پایان هنر» یاد می‌کند که نقطه اوج آن در دوره پاپ‌آرت به وضوح مشهود است.

این فاصله ایجادشده بین مردم و هنر خود تجربه‌ای بود که باعث ایجاد نگرشی جدید در هنرمندان برای بازگشت به بازنمایی واقعیت و دوری از انتزاع محض شد؛ استفاده از هر آنچه که آشنا است و درک و فهم آن برای مخاطب عام راحت است، درست در مقابل دشواری و تازگی آثار مدرن. این طرز تفکر در کنار نظریات اندیشمندانی نظیر دیویی پایه‌های مبانی نظری و فلسفی پاپ‌آرت را شکل دادند. استفاده از اشیاء و اتفاق‌های عادی و روزمره که تا آن زمان فاقد ارزش زیبایی‌شناسی بودند با بازتعریفی که دیویی از تجربه زیبایی‌شناختی امور زندگی روزمره به‌عنوان فرهنگ عامه داده بود، منبعی غنی برای خلق آثاری شد که با ورود به زندگی مردم عادی و تعامل مستقیم با آن‌ها منجر به آشتی میان هنر و مخاطب عام شد.

در این پژوهش، ویژگی‌های بارز پاپ‌آرت، مانند استفاده از نمادهای آشنای فرهنگ عامه، رنگ‌های زنده، تجربیات زندگی روزمره، طنز و نقد اجتماعی، بازی با مقیاس عناصر بصری آشنا یا اشیاء کاربردی، به‌کارگیری تکنیک‌های سینمایی رایج و موسیقی‌های موسیقی‌های پاپ و فولک عامه‌پسند مورد بررسی قرار گرفتند. پاپ‌آرت، با تأکید بر بازنمایی واقعیت‌های روزمره و استفاده از نمادهای آشنا، به این انیمیشن‌ها امکان داد تا به تجربیاتی بپردازند که در زندگی روزمره یافت می‌شوند و به این ترتیب، مفاهیم جدیدی از زیبایی‌شناسی را معرفی کنند. این روند دوری از آثار انتزاعی و توجه به بازنمایی واقعیت فرهنگ عامه، شاخصه‌های

پی‌نوشت‌ها

- | | | | |
|-----------------------------------|--|--|----------------------------|
| 24. Readymades of Marcel Duchamp. | 26. Abstract Expressionism. | 1. Avant-garde. | 2. Experimental Animation. |
| 25. Fountion. | 28. Richard William Hamilton. | 3. Aesthetics. | 4. Subjective. |
| 27. Neo-Dada. | 30. Applied Art. | 5. Popular Culture. | 6. Pop art. |
| 29. This Is Tomorrow. | 32. Stuart Hilton. | 7. Lawrence Alloway. | 8. John Dewey. |
| 31. Jasia Reichardt. | 33. U.P.A - United Productions of America. | 9. Plato. | 10. Modernism. |
| 34. Pragmatism. | | 11. N.F.B - National Film Board of Canada. | |
| | | 12. William Norman McLaren. | |
| | | 13. Pierre Hebert. | 14. Richard Condie. |
| | | 15. Daguerreotype | |
| | | 16. Louis-Jacques-Mandé Daguerre . | |
| | | 17. Representation. | 18. Renaissance. |
| | | 19. Impressionism. | 20. Immanuel Kant. |
| | | 21. Dada. | 22. Georges Ohnet. |
| | | 23. Marcel Duchamp. | |

۳۵. که ریشه‌ی آن در کلمه یونانی «نظریه (Theoria)» به معنای تامل و تماشا‌ی منفعل پیداست.

۳۶. یا عمل (Praxis) شامل مشارکت.

- | | |
|--|--------------------------|
| 37. Subject. | 38. Object. |
| 39. René Descartes. | 40. Scott R. Stroud. |
| 41. John Dewey and the Question of Artful Communication. | |
| 42. Independent Group. | 43. George Dunning. |
| 44. Rene Jodoin. | 45. Jean-Paul Ladouceur. |

Putnam's Sons Publishing.

Dewey, John (1929). *Experience & Nature*. London: George Allen & Unwin Publishing.

Fesmire, Steven (2003). *John Dewey and Moral Imagination: Pragmatism in Ethics*. Bloomington: Indiana University Publishing.

Harris, Miriam; Husband, Lilly, & Taberham, Paul (2019). *Experimental Animation: From Analogue to Digital*. London: Routledge.

J. Evans, Eric, & Lubling, Yoram (2016). *Peace in Motion: John Dewey and the Aesthetics of Well-Being*. New York: Peter Lang Publishing.

J. Musial, Thomas (1967/1968). Aesthetics and Pragmatism: John Dewey's Art as Experience. *Notre Dame English Journal*. 3 (1), 7-13. <https://www.jstor.org/stable/40066419>

Mattern, Mark (1999). John Dewey, Art and Public Life. *The Journal of Politics*. 61(1), 54-75. <https://doi.org/10.2307/2647775>

Ockman, Joan (2020). Consequences of Pragmatism: A Retrospect on The Pragmatist Imagination. *The Figure of Knowledge: Conditioning Architectural Theory. 1960s - 1990s*. Chapter 14, 269-298. <https://doi.org/10.2307/j.ctv16x2c28.17>

R. Stroud, Scott (2008). John Dewey and the Question of Artful Communication. *Philosophy & Rhetoric*. 41(2), 153-183. <https://www.jstor.org/stable/25655307>

R. Stroud, Scott (2011). *John Dewey and the Artful Life: Pragmatism, Aesthetics, and Morality*. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press

Rees, A.L (2011). *A History of Experimental Film and Video: From the Canonical Avant-garde to Contemporary British Practice*. 2nd Edition. United Kingdom: British Film Institute.

Shanes, Eric (2009). *Pop Art*. New York: Parkstone International Press.

T. Kelly, Edward (1964). Neo-Dada: A Critique of Pop Art. *Art Journal*. 23(3), 192-201. <https://doi.org/10.2307/774470>

Telotte, J.P (2015). Animation, Modernism, and the Science Fiction Imagination. *Science Fiction Studies*. 42(3), 417-432. <https://doi.org/10.5621/sciefictstud.42.3.0417>

W. Jackson, Philip (1998). *John Dewey and the Lessons of Art*. New Haven: Yale University Press.

46. Grant Munro.

48. The Big Snit.

50. Alberto Cavalcanti.

52. Kreise.

54. Begone Dull Care.

56. Synchronomy.

58. Volume.

60. Audio Frequency.

62. Oscar Peterson.

64. Population Explosion.

47. Yellow Submarine.

49. Cordell Barker.

51. Synthetics Sounds.

53. An Optical Poem.

55. Dots.

57. Pen Point Percussion.

59. Timbre.

61. Evelyn Lambart.

63. Pablo Picasso.

فهرست منابع

ایزدیان، پگاه (۱۳۹۱). شیوه‌های نوین در انیمیشن تجربی، پایان‌نامه کارشناسی ارشد انیمیشن، دانشکده سینما و تئاتر دانشگاه هنر، تهران.

انصاری، مریم؛ بختیار نصرآبادی، حسنعلی؛ لیاقت دار، محمد جواد و باقری، خسرو (۱۳۹۳)، تحلیلی بر نظریه تجربه زیبایی‌شناسی جان دیویی، پژوهش در برنامه‌ریزی درسی (دانش و پژوهش در علوم تربیتی- برنامه‌ریزی درسی)، ۱۱(۱۴)، ۵-۶۲. <https://sid.ir/paper/127270/fa>

بندتازی، جیان آبرتو (۱۹۹۴)، یک‌صدسال سینمای انیمیشن، ترجمه سعید توکلیان (۱۳۹۵)، چاپ دوم، تهران: انتشارات دانشکده صدا و سیما.

جهانگرد، علی اکبر (۱۴۰۱)، تقابل زیبایی‌شناسی سوژکتیو با مبانی نظری هنر پاپ از منظر لارنس الووی، هنرهای تجسمی (هنرهای زیبا)، ۲۷(۲)، ۱۵-۲۳. doi: 10.22059/jfava.2022.334468.666829

دانتو، آرتور (۲۰۱۳)، آنچه هنر است، ترجمه فریده فرودفر (۱۳۹۴)، تهران: چشمه.

شایگان‌فر، نادر (۱۴۰۱)، زیبایی‌شناسی زندگی روزمره دیویی و هنر پاپ، تهران: انتشارات هرمس.

غنچه‌پور، آرش (۱۳۹۳)، انیمیشن آبستره از مدرنیسم تا پست‌مدرنیسم؛ بررسی و تحلیل تأثیرات فرم انیمیشن آبستره بر موزیک‌ویدئو و سینمای جریان اصلی معاصر، پایان‌نامه کارشناسی ارشد انیمیشن، دانشکده سینما و تئاتر دانشگاه هنر، تهران.

میرزایی، داود؛ عبدی، نعمت‌الله (۱۳۹۳)، پژوهشی درباره مسئله «بازنمایی» در هنر پاپ، فصلنامه‌ی کیمیای هنر، ۲(۸)، ۲۷-۴۴.

<https://www.magiran.com/p1314841>

ولی‌زاده، سمیه؛ شریف‌زاده، محمدرضا (۱۳۹۸)، نگرش فلسفی بر مفهوم بازنمایی در هنر پاپ آرت با تأکید بر اندیشه‌های آرتور دانتو، فلسفه تحلیلی (جستارهای فلسفی-پژوهش‌های فلسفی)، ۱۵(۳۶)، ۱۵۷-۱۸۰. <https://sid.ir/paper/515443/fa>

Dewey, John (1980). *Art As Experience*. New York: G. P.