

مؤلفه‌های ساختاری انیمیشن دوبعدی تجربی در فیلم دنیای دیوانه دیوانه دیوانه (۱۳۵۴) نورالدین زرین کلک

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱/۰۶/۲۲، تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۰۷/۱۹

سید نجم‌الدین امیرشاه‌کرمی^۱، ارسلان مقدس^۲، سمیرا حاج‌هاشمی^۳

چکیده

تفاوت فیلم‌های تجربی از فیلم‌های روایی سینمای متعارف را از دو منظر نوع روایت و فرم سینمایی می‌توان بررسی نمود. فیلم انیمیشن تجربی بر اساس این دو مفهوم از فیلم انیمیشن شخصیت‌محور متمایز می‌شود. یکی از تمهیدات فیلم‌های انیمیشن تجربی دوبعدی، استفاده خلاقانه از طراحی و نقاشی است که فارغ از کلیشه‌های مرسوم، به بازنمایی ایده‌های دیداری-مفهومی برآمده از ذهن هنرمند می‌پردازد. هدف این مقاله بررسی مؤلفه‌های ساختاری فیلم انیمیشن دوبعدی تجربی و بازشناسی آن‌ها در اثر منتخب این پژوهش است. با توجه به ماهیت داده‌ها، روش پژوهش کیفی در نظر گرفته شده که فرایند بررسی به صورت توصیفی-تحلیلی و با رویکرد مقایسه‌ای انجام شده است. همچنین بر مبنای نظریه‌های روایت و تعاریف فرم، ارتباط ساختار شکلی با محتوای فیلم انیمیشن دوبعدی تجربی بررسی می‌شود. در بررسی مؤلفه‌های این فیلم انیمیشن مشخص شد که زمان، روایت و تدوین آن به صورت مرسوم و غیرتجربی است اما بازنمایی و سرپیچی از قواعد ژانری به شکلی تجربی در فیلم رخ داده است. بنابراین مقاله به این نتیجه‌گیری رسیده است که اگر عنصر مسلط در فیلم انیمیشن تجربی (دوبعدی) غیرمتعارف و تجربی باشد، می‌توان آن فیلم را تجربی برشمرد، هرچند سایر مؤلفه‌های آن متعارف باشد؛ همچنین محتوای مفهومی اثر می‌تواند غیرآوانگارد یا غیرتجربی باشد در صورتی که عنصر مسلط و فرمال فیلم کاملاً تجربی باشد.

واژگان کلیدی: انیمیشن دوبعدی تجربی، روایت، شکل، سینمای آوانگارد، نورالدین زرین کلک، دنیای دیوانه دیوانه دیوانه (۱۳۵۴).

۱. استادیار گروه انیمیشن و سینما، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران
(نویسنده مسئول). Email: najmedin@modares.ac.ir

۲. کارشناسی ارشد رشته سینما، دانشکده هنر و معماری دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.

۳. کارشناسی ارشد رشته-ی نقاشی، دانشکده هنر و معماری دانشگاه تربیت مدرس، ایران.

مقدمه

هنر نوگرا که در سال‌های پایانی قرن نوزده آغاز شده بود و در قرن بیستم میلادی به اوج خود رسید، به امید ایجاد تغییری بنیادی در ارائه آثار هنری متمایز از پیشینیان، دست به انقلابی زیبایی‌شناختی در برابر رویه رایج هنری زد. سینما نیز که در همین دوران پا به عرصه وجود گذاشته بود از این تغییرات به دور نماند، به گونه‌ای که اولین نشانه‌های گسست آن با ظهور سینمای آوانگارد دههٔ ۱۹۲۰ میلادی پدیدار شد و به تدریج هویت خود را به دست آورد. اِستم^۴ پیدایش آن را این‌گونه بیان می‌کند: «فیلم‌های آوانگارد به سبب زیبایی‌شناسی متفاوت‌شان و شیوهٔ تولیدشان که معمولاً صنعت‌گرانه، مستقل و بدون ارتباط با استودیوها یا صاحبان صنایع بود، تعریف می‌شدند» (استم، ۱۳۸۹: ۷۳). این مطلب مؤید این نکته است؛ «هنگامی که سینمای تجاری به کمک صدا و رنگ به وضعیت هم‌حسی^۵ رسید و در شکل عامه‌پسند خود به اثر هنری واکنری و هنر نو شباهت پیدا کرد، مدرنیسم متوجه فیلم‌های غیر روایی شد (ناول اسمیت، ۱۳۷۷: ۱۲۳).

در یک اثر نقاشی، مبانی هنرهای تجسمی برای جذب و ایجاد ارتباط میان اثر با مخاطب اهمیت به‌سزایی دارد. ساختار عناصر بصری و تجسمی در فیلم انیمیشن دوبعدی تجربی نیز به دلیل استفاده از تکنیک‌های هنرهای تجسمی برای خلق فضا، کاربرد ویژه‌ای دارد. در تعریف فرنیس^۶، انیمیشن، هنری است با دو ویژگی: «۱. ضبط به‌صورت فریم به فریم. ۲. خلق تصور حرکت نه ثبت حرکت» (فرنیس، ۱۳۸۳: ۱۴). انیمیشن تجربی هم‌زمان با جنبش سینمای آوانگارد دههٔ ۱۹۲۰ ظهور کرد؛

طرح‌های سوراژ^۷ که در فیلم آبستره‌اش به کار رفت، به دنبال آزمایش‌های برادران فوتوریست، جینا و کورا^۸ انجام گرفت. این دو در سال ۱۹۱۰ فیلم خام را با دست رنگ کردند (فنی که لن‌لای^۹ و مک‌لارن^{۱۰} در دههٔ ۱۹۳۰ بار دیگر کشف کردند). ... [آوانگاردهای آلمانی در

خلال سال‌های ۱۹۱۹ تا ۱۹۲۵] تصویر را به شکل گرافیکی ناب تقلیل دادند، اما در عین حال و ناخواسته گونهٔ مدرنیستی هم‌حسی را پروردند، یعنی پرده را از کنش انسانی و آشکار خالی کردند و کنش متقابل ریتمیک نماهای ساده (مانند مربع، دایره و مثلث) را به جای آن گذاردند که با موسیقی به‌عنوان جانشین روایت (رمزگان اصلی) همراه می‌شد (ناول اسمیت، ۱۳۷۷: ۱۲۳).

در واقع از همان آغاز، گریز از روایت و انتخاب فرمی متفاوت از ویژگی‌های فیلم انیمیشن تجربی محسوب شد. فیلم انیمیشن تجربی را می‌توان همانند فیلم کنش زنده تجربی که درصدد طرد ارزش‌های کهن، یعنی روایت‌گری کلاسیک دانست. همچنین فیلم انیمیشن تجربی مجال برای ارائه محتوا و مفاهیم با تکیه بر توانایی شیوه‌گری هنرمند است تا آن را در دیداری‌سازی با تصویرگری و شنیداری کردن با طراحی عناصر صدا به صورت منحصر به فرد و متناسب برای بیان مضمون به کار برد.

با توجه به این‌که امکانات بیانی نقاشی می‌تواند الهام‌بخش خلق فضای دیداری فیلم توسط فیلم‌ساز باشد، استفاده هم‌زمان از آزادی هنر نقاشی با رسانهٔ سینما در فیلم انیمیشن تجربی، امکانی گسترده برای بیان مفاهیم از سوی هنرمند ایجاد می‌کند. بیان آزادانه به معنای مقید نبودن به شکل روایت و یا قواعد فرمی مرسوم است. دو مؤلفه‌ای که می‌توان آن را وجههٔ متمایز فیلم‌های تجربی از فیلم‌های شخصیت‌محور انیمیشن دانست. هدف این پژوهش یافتن مؤلفه‌هایی برای تمایز فیلم-انیمیشن تجربی دوبعدی با فیلم-انیمیشن شخصیت‌محور است. در این بررسی مؤلفه‌های ساختاری یک فیلم یعنی روایت، نوع تدوین فیلم، زمان خطی یا غیرخطی، پیروی از قواعد ژانری یا سرپیچی از آن و نحوهٔ بازنمایی، یعنی میزان واقع‌گرایانه بودن یا نبودن بازنمایی مورد بررسی قرار می‌گیرند. این پژوهش درصدد پاسخ به این پرسش است:

- چه رابطهٔ معناداری میان شکل روایت با محتوای مفهومی اثر وجود دارد؟

از این‌رو بررسی فیلم انیمیشن *دنیای دیوانه دیوانه* (۱۳۵۴) نورالدین زرین‌کلک مورد پژوهش این مقاله، تمرکز بر این است که مؤلفه‌های انیمیشن دوبعدی تجربی از نظر

4. Robert Stam

5. synesthesia

6. Maureen Ferniss

7. Leopold Survage

8. Ginna & Corra

9. Len Lye

10. Norman McLaren

که به هم مرتبط‌اند. اولین تعریف «بنا کردن» (*to build*) یا «در کنار هم قرار دادن اجزای چیزی» (*to put something together*) مثل ساختمان یا اتومبیل است. دومین تعریف «ارتباط بین اجزا و کل است». اجزا و کل. این تمایز مهم است (فیلد، ۱۳۹۰: ۳۲-۳۳).

پس «از اصول مهم ساختارگرایی، بررسی روابط بین موضوعات است» (Wiseman, 2007: 102). ساختارگرایی در پی یافتن زوج مفهومی است که بر اثر رابطه آن دو با هم، کارکرد اثر را مشخص می‌کند. «مفاهیم، در اصل تمایزی هستند و بر اساس روابط تقابلی که با دیگر اجزای نظام دارند تعریف می‌شوند» (استم ۱۳۸۹: ۱۳۰). بنابراین می‌توان گفت ارتباط اجزای سازنده اثر هنری بر اساس مفهوم تقابلی و متعارض میان آن‌هاست که ساختار اثر را تشکیل می‌دهد.

روایت و ارتباط آن با ژانر و نظام تدوین فیلم:

بر اساس مؤلفه‌هایی که در بیان مسأله ذکر شد، روایت یکی از مهم‌ترین مؤلفه‌های ساختاری است زیرا هم عنصر زمان را در برمی‌گیرد و هم نظام تدوین، ژانر و سایر انتظارات شکلی اثر بر اساس آن پایه‌ریزی می‌شود. روابط مبتنی بر علیت، زمان‌مند بودن و ارتباط مکانی از شاخصه‌های روایت است؛ به نقل از برانینگان^{۱۱} «روایت راهی است برای سامان دادن به اطلاعات مکانی و زمانی به منظور دست‌یافتن به زنجیره‌ای علت و معلولی از رویدادها با آغاز، میانه و پایان؛ زنجیره‌ای که دربردارنده قضاوتی باشد درباره ماهیت آن رویدادها» (باکلند، ۱۳۹۲: ۶۴). راه‌های سامان‌دهی اطلاعات فیلم قواعدی ایجاد می‌کند و تکرار این قواعد به تولید قواعد برای تماشاگران می‌انجامد و این انتظارات به تولید قواعد ژانری منجر خواهد شد. به بیان دیگر، «روایت در فیلم داستانی فرایندی است که از رهگذر آن، پی‌رنگ و سبک فیلم در مسیر هدایت تماشاگر و ارائه نشانه‌هایی به او جهت ساختن داستان، بر یکدیگر تأثیر می‌گذارند» (بوردول، ۱۳۸۵: ۱۱۲). بنابراین نحوه نمایش امور در فیلم که همان پی‌رنگ فیلم است بر مبنای روایت فیلم تعیین می‌شود و عناصر میزانشن و تدوین فیلم که در امان‌دهی اطلاعات

شکل و روایت بازشناسی شوند. بنابراین ابتدا تعاریف مربوط به شکل، روایت و بازنمایی مورد مطالعه قرار می‌گیرند تا به مؤلفه‌های ساختاری انیمیشن دوبعدی تجربی دست یابیم.

پیشینه پژوهش

- شیخ سفلی، زهره (۱۳۹۷). *مؤلفه‌های تحلیل ساختاری انیمیشن تجربی*. پایان‌نامه کارشناسی ارشد. دانشگاه سوره، دانشکده هنر. با فرض این مورد که در انیمیشن‌های انتزاعی، مخاطب به جای دنبال کردن روایت در پی ادراک و فهم از طریق ارتباط میان موسیقی و تصویر متحرک است، به این نتیجه می‌رسد که اثر حسین مرادیزاده به خوبی با تلفیق موسیقی فولکلور بلوچی و تصاویر انتزاعی، رنگ و بوی میهنی را به اثر انتقال داده است.

- الموسوی، علی (۱۳۹۵). *تحلیل ساختار روایت در انیمیشن‌های کوتاه بی‌کلام برنده اسکار*. پایان‌نامه کارشناسی ارشد. دانشگاه هنر تهران، دانشکده سینما و تئاتر. با بررسی نظریه‌های زبانی روایت، به این نتیجه می‌رسد که انیمیشن‌های بی‌کلام با استفاده از وضوح، ایجاز و سادگی در عین داشتن داستانی واحد، مرزهای زبانی را پشت سر می‌گذارند.

- صفورا، محمدعلی. کامران افشار مهاجر. فاطمه حسینی شکیب (۱۳۹۳). *بررسی ساختاری انیمیشن تلویزیونی و ارائه الگوی تحلیل متن*. مقاله. نشریه هنرهای نمایشی و موسیقی، بهار و تابستان ۱۳۹۳، دوره ۱۹، شماره ۱، صص ۷۱-۸۲. با استفاده از نظریه ساختارگرایی و بررسی ساختارهای مختلف در نظام‌های نشانه‌شناختی، مؤلفان مقاله الگوی متنی برای تمایز دادن انواع انیمیشن تجربی، سینمایی و تلویزیونی از یکدیگر را بررسی نموده‌اند.

مفاهیم کلیدی

ساختار

این پژوهش در صدد است مؤلفه‌های ساختاری فیلم انیمیشن تجربی را مورد بررسی قرار دهد، بنابراین در ابتدا با تعریف ساختار و معنای مورد نظر آن از منظر ساختارگرایی بحث خود را آغاز می‌کنیم.

برای درک ساختار، بهتر است بحث خود را با خود این واژه آغاز کنیم؛ ریشه واژه ساختار (*structure*) - یعنی *Struct* - دو تعریف دارد

فرم رایج - برخی از این عناصر در انواع گوناگون آثار هنری مشترک هستند. چنین خصائص مشترک را معمولاً قراردادهای می‌نامند (بوردول و تامسون، ۱۳۷۷: ۵۲).

این قراردادهای هستند که ذائقه مشترک در میان مخاطبان ایجاد کرده و تسلط سینمای تجاری را باعث می‌شوند. به عبارتی وجه تمایز سینمای تجربی از سینمای مسلط، استفاده یا عدم استفاده از همین قراردادهاست. عاملی که نمود بارز آن در توفیق فروش و تجارت فیلم‌های پربیننده است. در اوایل دهه ۱۹۲۰ که سینما در حال پاگرفتن بود، «ظهور واقع‌گرایی روایی و روان‌شناختی در سینمای هنری در حال رشد، منجر به جدایی تدریجی آن از هنر آوانگارد ضد روایت شد، هنر همان هنرمندانی که شعرهای سینمایی‌شان به نقاشی و مجسمه‌سازی نزدیک‌تر بود تا سنت نمایش کهن» (ناول اسمیت، ۱۳۷۷: ۱۲۴). سنت نمایش کهن، هم به استفاده از روایت سه‌پرده‌ای اشاره دارد که یکی از تمهیدات مورد استفاده توسط سینماگران تجربی و آوانگاردها، سرپیچی از روایت مرسوم و کلاسیک است؛ و هم به نوع بازنمایی امروز: «بازنمایی، تولید معنا است از مفاهیم ذهنی ما که به واسطه زبان ممکن می‌شود» (Hall, 2003: 17). آثار هنری از جمله فیلم سینمایی نیز به بازنمایی جهان اجتماعی می‌پردازند و هنرمندان حتماً عناصری از شرایط زمانی، مکانی و اجتماعی خود را در آثار خویش به تصویر می‌کشند؛ اما این دربردارندگی از پالایش ذهنی هنرمند می‌گذرد و مؤلفه‌های شخصی او را در خود دارد.

با توجه به این‌که عناصر روایی هم‌چون عناصر سبک‌شناختی مانند حرکت دوربین، رنگ‌بندی درون قاب و کارکرد موسیقی، همه جزو سیستم فراگیر حاکم بر فضای فیلم، یعنی فرم فیلم هستند (بوردول و تامسون، ۱۳۷۷: ۴۸). در یافتن وجه تمایز میان سینمای مسلط و سینمای تجربی، به دلیل اینکه کاربرد عناصر سبک‌شناختی بسیار گسترده است، به جای مفهوم کلی فرم فیلم، به دنبال یافتن مؤلفه‌هایی جزئی‌تر خواهیم بود.

اصل عدم تداوم، شالوده‌ابزاری کلیدی سینمای آوانگارد یعنی موتاژ پاراتاکتیک^{۱۳} را تشکیل می‌دهد، یعنی آن نوع موتاژی که جریان یا تداوم نماها و صحنه‌ها را برخلاف ذات تدوین

فیلم و نحوه بازنمایی آن‌ها دخیل هستند همگی تحت تأثیر روایت عمل می‌کنند.

در فیلم‌های تجربی، روایت به صورت غیر مرسوم آن کاربرد دارد؛ بنا به دیدگاه اوئرباخ^{۱۴} در روایت سه‌پرده‌ای مانند روایت ادیسه هومر، عناصر روایت به صورت روشن و بدون ابهام بیان می‌شوند. شخصیت‌های نمایش، مکان، زمان و همچنین اشیاء به تصویر کشیده شده همگی به منظور توضیح و بیان روشنی از موقعیت دراماتیک حضور دارند. هیچ رویدادی بی دلیل بیان نمی‌شود و حضور شخصیت‌ها و اشیاء بنا به دلیلی است که در آینده برای مخاطب روشن می‌شود. این روایت فاقد تنش است. نوع دیگری از روایت که نامتعیین و غیرشفاف است و رویدادها بر حسب تصادف رخ می‌دهند، روایت مبتنی بر کتاب عهد عتیق است. در این نوع روایت، حضور شخصیت‌ها و وقوع رخدادها مبتنی بر علت نیست و تنش در روایت و همچنین در سازمان‌یابی متن بسیار به چشم می‌خورد (Auerbach, 2003: 3-24). روایت کلاسیک، بر اساس فرمول‌بندی ساخته شده و عناصر و اطلاعات متنی بر اساس منطقی خدشه‌ناپذیر (رابطه علت) در کنار هم قرار گرفته‌اند. اما در روایت نامتعیین که بسیاری از علت‌ها بی‌معلول هستند و بالعکس، تنش و تعلیق زیادی وجود دارد و نقش مخاطب در تعیین بخشی به داستان، بر خلاف روایت کلاسیک، بسیار فعال‌تر است؛ بنابراین روایت مبتنی بر تصادف و سرپیچی از علت، در فیلم‌های تجربی مورد استفاده قرار می‌گیرد.

تمایز سینمای تجربی و سینمای متعارف

بر اساس تعاریف ارائه شده، الگوهای میان اجزای اثر (فیلم)، به بیننده جهت می‌دهد تا به نحوی که آن‌ها تعیین می‌کنند، خوانش یا تفسیر داشته باشد. «انتظار، تجربه ما از هنر را اشباع می‌کند. ... درگیر شدن ما با یک اثر هنری، از آغاز تا پایان، به شدت وابسته است به انتظارات ما» (بوردول و تامسون، ۱۳۷۷: ۵۱). انتظارات ما حاصل تجربیات پیشین ماست؛

این معنا که ادراک ما از فرم وابسته است به تجربه پیشین ما، دارای دلالت‌های مهمی هم برای هنرمند و هم برای مخاطب است. ... یک سنت، یک سبک مسلط، یک

قراردادهای مرسوم در فیلم‌های تجربی، به صورت التقاط ژانرها و یا دگرگون کردن این ژانرها خود را نشان می‌دهد. تا کنون تمامی مؤلفه‌هایی که در تمایز سینمای مسلط از سینمای تجربی برشمردیم، همگی سلبی بودند، اما: تعدادی از ویژگی‌های ایجابی نیز در آن‌ها مشترک بود: روایت‌های باز، سیطرهٔ زمان مرده، قهرمانان یا ضد قهرمانان از خود بیگانه و امثالهم، اما سرپیچی آن‌ها از سینمای مسلط، آشکال متفاوتی داشت و گردآوردن آن‌ها در زیر عنوانی واحد کار دشواری است (ناول اسمیت: ۱۳۷۷: ۶۶۷).

نکتهٔ دیگری که باید به آن توجه کرد، عنصر زمان در فیلم‌های تجربی است؛ «به گفتهٔ ژیل دلوز^{۱۴} فیلسوف فرانسوی، حرکت - تصویر جای خود را به زمان - تصویر داد. به عبارت دیگر تجربهٔ فضا و زمان بر گسترش روایت از طریق روش‌های سنتی تدوین مداومی غلبه کرد» (ناول اسمیت: ۱۳۷۷: ۶۶۷). در تولید انیمیشن‌های تجاری، استفاده از ابزارهای تبلیغاتی مستتر درون فیلم و همچنین استفاده از زیبایی‌شناسی مبتنی بر واقع‌گرایی نقشی مهم در فروش فیلم انیمیشن تجاری بازی می‌کند، بنابراین وجه تمایز فیلم‌های تجربی از سینمای مسلط را می‌توان این‌گونه فهرست کرد: - روایت غیرکلاسیک (روایت باز، چندوجهی و غیرمتعین) - تدوین غیرتداومی - سرپیچی از قواعد ژانر (التقاط ژانرها یا دگرگون کردن قواعد آن)

- زمان غیرخطی (متفاوت از ادراک روزمره از زمان) - پرهیز از واقع‌گرایی بصری (بازنمایی عناصر ذهنی به جای تقلید از طبیعت) فیلم انیمیشن نیز مانند فیلم کنش زنده داستانی و مستند از قواعد مسلط بر بازار پیروی می‌کند و تمامی مطالبی که در مورد فیلم تجربی بیان گفته شد، برای فیلم انیمیشن تجربی نیز صدق می‌کند. حال با توجه به مؤلفه‌هایی که برای تمایز فیلم انیمیشن تجربی (مورد مطالعهٔ این مقاله انیمیشن دوبعدی تجربی) از انیمیشن‌های شخصیت‌محور یا مسلط بیان شد، فیلم انیمیشن *دنیای دیوانه دیوانه دیوانه* نورالدین زرین کلک بررسی می‌شود.

روایی می‌شکند. این شکل از مونتاژ که ریشتر^{۱۴} آن را ایجاد وقفه در زمینهٔ مورد نظر تعریف کرده‌است، ... هدف از آن تضاد با روایت از طریق پیوند دادن تصاویر گسسته‌ای است که عادات حافظه و ادراک را برنمی‌تابند و به همین واسطه تأکیدی هستند بر رخداد فیلم به مثابه عنصری پدیدارشناختی و بی‌واسطه؛ از یک سو برش سریع ... جریان پیش‌روندهٔ زمان خطی را مختل می‌کند ... و از سوی دیگر، از فیلم مانند نواری خام و بی‌قاب و همیشگی استفاده می‌شود (ناول اسمیت، ۱۳۷۷: ۱۳۱-۱۳۳).

پس بدین شکل، غیرتداومی بودن تدوین برای شکستن زمان خطی روایت، دیگر مؤلفهٔ قابل بررسی است. «بونول^{۱۵} معتقد بود که سینمای کلاسیک، منطق روایی و نزاکت بورژوازی را ترجیح داده و قابلیت خود برای خلق هنری شورش‌گر، برهم‌زننده و نامشروع که ناهشیارنویسی جهان را به تصویر بکشد، از دست داده‌است» (استم، ۱۳۸۹: ۷۵). این مخالفت فیلم‌سازان ضدجریانی مانند بونول با سینمای کلاسیک یا مسلط که فروش تجاری بالایی داشت، ناشی از نوعی کالایی شدن فیلم‌ها در نظام استودیویی بود. «هنرمندان تندرو سال‌های بعد از جنگ [جنگ جهانی دوم]، دشمنی مشابهی را با کالاسازی هنر نشان می‌دادند» (ناول اسمیت، ۱۳۷۷: ۶۳۸). این کالایی شدن به معنای تولید انبوه فیلم‌ها با قواعد و قراردادهای یکسان بود. قراردادهای یکسان برای ایجاد انتظار مشخصی در مخاطب، تحت عنوان ژانر طبقه‌بندی می‌شود؛ «بسیاری از [فیلم‌های هنری] در سرپیچی از قوانین ساختار سینمای ژانر متفق‌القول بودند» (ناول اسمیت، ۱۳۷۷: ۶۶۷). پس یکی دیگر از وجوه ممیزهٔ فیلم‌های تجربی از سینمای متعارف، سرپیچی از قوانین ژانر است؛ «فیلم‌های ژانر محصولات تولید انبوه صنعت فیلم‌سازی هالیوود هستند» (باکلند، ۱۳۹۲: ۱۸۲). یعنی وجود الگوها و درون‌مایه‌های مشترک و تکرارشونده در گروهی از فیلم‌ها که به خلق انتظاری در مخاطب می‌انجامد. این سازوکار با وضع ارزش‌هایی همراه است متعلق به ایدئولوژی سرمایه‌داری که تأکیدش بر فردیت انسان‌هاست (باکلند، ۱۳۹۲: ۱۸۶-۱۸۸). دوری‌گزیدن از

14. Hans Richter
15. Luis Bunuel

نورالدین زرین کلک

نورالدین زرین کلک علاوه بر ساخت فیلم انیمیشن، تصویرگری کتاب‌های کودکان مانند کتاب‌های: *کلاغ‌ها* نوشته نادر ابراهیمی و تصویرسازی شعرهای شاهنامه را در کارنامهٔ خود دارد. از فیلم‌های انیمیشن او می‌توان *وظیفهٔ اول* (۱۳۴۹)، *زمین بازی بابوش* (۱۳۵۰)، *فیلیپو و قطاری از هنگ‌کنگ* (۱۳۵۰)، *تداعی* (۱۳۵۲)، *اتل متل توتوله* (۱۳۵۳)، *دنیای دیوانه دیوانه دیوانه* (۱۳۵۴)، *راهی به همسایه* (۱۳۵۶)، *امیر حمزه دلدار و گور دلگیر* (۱۳۵۶)، *چشم تنگ دنیادار* (۱۳۵۹)، *ابر قدرت‌ها* (۱۳۶۷)، *پود* (۱۳۷۷)، *قالی جادو* (۱۳۸۶) و *بنی آدم* (۱۳۹۰) را نام برد.^{۱۷} او از تکنیک متامورفیزم^{۱۸} (تغییر و دگرگون کردن یک شکل به شکلی دیگر به صورتی که با این کار بُعدی جدید در سبک و حرکت شکل دگرگون‌یافته ایجاد شود) در برخی از انیمیشن‌هایش استفاده کرده است. او در این تکنیک از اشکال ساده آغاز می‌کند و با متامورف آن‌ها، مفاهیمی پیچیده در بستر انیمیشن می‌آفریند.

بررسی ساختاری انیمیشن دنیای دیوانه دیوانه دیوانه (۱۹۷۵/۱۳۵۴)

ابتدا شرحی مختصر از تصاویر و نوع پیوند تصاویر فیلم ارائه می‌شود، سپس کارکرد پنج مؤلفهٔ یادشده فیلم تجربی و تجاری یا متعارف مورد بررسی قرار می‌گیرد.

تصویر فیلم تا ثانیهٔ هفتم سفید است. از این ثانیه، ۱. تصویر بی‌حرکت کرهٔ زمین دیده می‌شود. دوربین به کرهٔ زمین نزدیک می‌شود. اندازهٔ نما تا ثانیهٔ ۴۳ به f.s (فول‌شات) کرهٔ زمین می‌رسد؛ ۲. *دیزالو* به نقشهٔ گستردهٔ جهان که دیگر حرکتی ندارد. نقشه به صورت واقع‌گرایانه است. زوم به نقشهٔ اروپا در ثانیهٔ ۴۴؛ ۳. *دیزالو* به کشور ایتالیا و زوم‌بک که دریای مدیترانه و دریای سیاه در تصویر دیده می‌شوند. بازنمایی نقشه از واقع‌گرایی‌اش کاسته شده و کفشی پاشنه‌بلند (ایتالیا) به جزیرهٔ سیسیل^{۱۹} لگد می‌زند. این جزیره همچون شیئی در دریای مدیترانه به این سو و آن سو می‌خورد و وارد دریای سیاه می‌شود. دریای سیاه همچون پرنده‌ای تصویر شده و با خوردن این

شیء نوک تیز به پایین‌تنه‌اش، شروع به بال زدن و سر و صدا می‌کند. پایان در ثانیهٔ ۵۳؛ ۴. کات به شبه‌جزیره‌ای در شمال اروپا که شبیه دایناسور یا مارمولک است و در حال بلعیدن شبه‌جزیره‌ای کوچک‌تر در کنارش است. در کنار این تصویر، جزیره‌ای کوچک شبیه دایناسور در سمت دیگر قاب دیده می‌شود که گویی با دهانی باز در حال تماشاست. پایان در ۱:۰۳؛ ۵. کات به همان جزیرهٔ کوچک. او نیز جزیرهٔ کوچک‌تر کنارش را در آغوش می‌گیرد. او پس از نوازش، جزیرهٔ کوچک‌تر را می‌بلعد. پایان در ۱:۱۵؛ ۶. کات به f.s (فول‌شات) قارهٔ آفریقا که چون حیوانی وحشی - ترکیبی از کفتار و بز - چمباتمه زده و جزیرهٔ کناری‌اش (ماداکاسکار) را می‌بلعد و در حال جویدن، نعره می‌کشد. پایان در ۱:۲۰؛ ۷. کات به بخش جنوبی قارهٔ اروپا و دریای مدیترانه. در تنگهٔ جبل‌الطارق، کشورهای اسپانیا و پرتغال به صورت مشتی گره‌کرده بر قارهٔ آفریقا می‌کوبند. پایان در ۱:۲۴؛ ۸. کات به بخش شمال اقیانوسیه که سه جزیره به صورت دایناسور، سگ و مرغ درمی‌آیند و بر سر خوردن جزیرهٔ سوم که کوچک‌تر از آنان است به نزاع می‌پردازند. پایان ۱:۳۵؛ ۹. کات به بخش آلاسکا و سیبری که مانند دو پرندهٔ وحشی به یکدیگر نوک می‌زنند. در ۱:۴۲ زوم به تصویر بسته از نبرد این دو پرنده. پایان در ۱:۴۵؛ ۱۰. کات به تصویر f.s آمریکای لاتین که همچون ماهی به قلاب گیر کرده و در حال تقلا است. در ۱:۴۹ زوم‌بک به نقشهٔ کلی جهان که تمامی کشورها که به صورت حیوان بازنمایی شده‌اند در حال نبرد و جنگ هستند. پایان در ۲:۰۱؛ ۱۱. کات به تصویر سیبری و آلاسکا که همچون دو خروس جنگی در حال جنگ هستند. پایان ۲:۰۳؛ ۱۲. کات به نقشهٔ کلی جهان که از سمت قارهٔ آمریکا، یکی از آن دو پرندهٔ وحشی که در منطقهٔ سیبری و آلاسکا مشغول جنگ بودند به نشانهٔ گریز به سمت راست قاب رفته و سیبری نیز به دنبال او می‌رود. گویی این نقشه به صورت کروی در حال دوران است. این بازنمایی به صورت ابتدا غیرواقع‌گرایانه است و قارهٔ آمریکا و اوراسیا هم‌زمان در تصویر دیده نمی‌شوند. انگار در تعقیب یکدیگر هستند. در این بین صدای نبرد و فریاد شنیده می‌شود. در ۲:۱۴ تصویر سفید می‌شود و تنها صدای نبرد حیوانات به گوش می‌رسد. پایان ۲:۲۶؛ ۱۲. کات به چرخیدن کرهٔ زمین. این بار بازنمایی واقع‌گرایانه با جزئیات بیشتر از آمریکای مرکزی است و تصویری نزدیک. در ۲:۳۲ زوم‌بک به کرهٔ زمین و

17. <https://www.imdb.com/name/nm2145587/>

18. metamorphism

19. Sicily

که پیش‌تر مشغول تماشا بود با همان سمت نگاه است که خود، جزیره کوچک کناری‌اش را پس از نوازش می‌خورد. نمای پنجم نیز در ادامه بصری و مفهومی نمای پیش از آن است. بخشی از تصویر، یعنی جزیره‌ای که شاهد یک کنش است، در نمای بعدی موضوعیت یافته و خود به همان کار می‌پردازد.

نمای ششم قاره آفریقا را نشان می‌دهد که با بلعیدن جزیره ماداگاسکار، نعره می‌کشد. نمای هفتم به صورت مشت درآمدن اسپانیا-پرتغال است که بر آفریقا کوبیده می‌شود. گویی این مشت کوبیدن نتیجه گردن‌کشی و نعره زدن آفریقا است. در اینجا نیز توالی نماها برای نشان دادن تداوم و در ارتباط با نمای پیش از خود است.

نمای هشتم یک نمای منفرد است که کنش اصلی یعنی نزاع دو جزیره بر سر جزیره سوم را نشان می‌دهد. تا اینجا به جز نمای چهار و پنج و همین نمای هشتم، جغرافیای نشان داده شده در ارتباط با قاره‌ها مانند اروپا و آفریقا قابل تشخیص است اما این سه نما، با تغییر جغرافیای تصویر همراه هستند.

چرخیدن آن. در ۲:۵۰ تصویر به تدریج سیاه می‌شود و در ۲:۵۲ فیلم پایان می‌یابد.

تدوین

همان‌گونه که در «نمودار ۱» که توسط نگارندگان بر مبنای مشاهده فیلم و استفاده از توضیحات بخش پیشین دیده می‌شود، مبنای تدوین و اتصال نماها، تداوم تصاویر و یا تکمیل تصویر ارائه شده در نمای پیشین است. سه نمای نخست در ادامه یکدیگر هستند. از کره زمین به نقشه جهان و زوم به قاره اروپا و سپس رسیدن به ایتالیا، مدیترانه و دریای سیاه. رسیدن از نمای معرف و وارد شدن به جزئیات در سه نمای متوالی، اساس این سه نما را تشکیل می‌دهند. دو مورد از پنج تمهید زومی که در کل فیلم استفاده شده، در این سه نما دیده می‌شود.

نمای چهارم به شبه جزیره و جزیره‌ای احتمالاً در شمال اروپا برش می‌خورد. شمایل دایناسوری که شبه جزیره کوچک را می‌بلعد و جزیره‌ای که مانند دایناسور با دهانی باز مشغول تماشاست. نمای پنج، تصویر بسته‌تر جزیره‌ای

۱	• فید این/ زوم این. کره زمین (واقع‌گرایانه)
۲	• دیزالو/ زوم این. نقشه‌ی زمین. قاره‌ی اروپا (واقع‌گرایانه)
۳	• دیزالو/ زوم بک. کشور ایتالیا، لگد زدن به جزیره سیسیل، برخوردان به دریای سیاه و بال‌زدن دریای سیاه. (غیرواقع‌گرایانه)
۴	• کات. خورده شدن شبه جزیره شمال اروپا و دیدن این صحنه توسط جزیره‌ای کوچک (غیرواقع‌گرایانه)
۵	• کات. جزیره‌ی کوچک جزیره‌ی کوچکتر کنارش را می‌بلعد (غیرواقع‌گرایانه)
۶	• کات. قاره‌ی آفریقا جزیره ماداگاسکار را می‌بلعد و نعره می‌کشد (غیرواقع‌گرایانه)
۷	• کات. کشور اسپانیا پرتغال به شکل مشت بر آفریقا کوبیده می‌شود (غیرواقع‌گرایانه)
۸	• کات. دو جزیره در شمال استرالیا بر سر بلعیدن جزیره‌ی سوم نزاع دارند (غیرواقع‌گرایانه)
۹	• کات/ زوم این. نبرد آلاسکا و سبیری (غیرواقع‌گرایانه)
۱۰	• کات/ زوم بک. آمریکای لاتین چون ماهی به قلاب تقلا می‌کند. نقشه‌ی کل جهان که همگی در حال نزاع هستند (غیرواقع‌گرایانه)
۱۱	• کات. نزاع سبیری و آلاسکا (غیرواقع‌گرایانه)
۱۲	• کات. نقشه‌ی جهان، تعقیب قاره‌ها (غیرواقع‌گرایانه) - صدای نزاع حیوانات به گوش می‌رسد
۱۳	• کات/ زوم بک/ فید اوت. حرکت کره‌ی زمین (واقع‌گرایانه)

نمودار ۱. نحوه تقطیع نماها و نوع بازنمایی تصاویر.

حدود ۲۳٪ بازنمایی‌ها در فیلم واقع‌گرایانه و ۷۷٪ مابقی غیرواقع‌گرایانه هستند. در این بازنمایی‌ها که بر اساس شکل واقعی که در اینجا نقشهٔ جهان است، هنرمند به جان‌بخشی و تشبیه نقشه به حیوانات با تکنیک متامورفیزم مبادرت کرده‌است. این کار همان آشنایی‌زدایی است که نقشه را از کارکرد معمولش خارج کرده و دیگرگونه به مخاطب ارائه می‌کند. بدین ترتیب، هرچند تدوین فیلم، تداومی است ولی بازنمایی‌ها به صورت فرمالیستی است، یعنی شیء را از کاربرد روزمره‌اش خارج کرده و به صورتی غیرمعمول تصویر می‌کند.

روایت، منطق زمانی و محتوای داستانی

برای بررسی روایت فیلم و منطق زمانی‌اش، نمی‌توان به محتوای آن بی‌توجه بود. همان‌گونه که پیش‌تر گفته شد، محتوا پدیده‌ای معناشناختی از فرم است و فرم در اینجا یعنی نوع پیوند تصاویر و نحوهٔ بازنمایی آن‌ها. بنابراین با بررسی بازنمایی‌های ارائه شده می‌توان به محتوای فیلم دست‌یافت. ارتباط این محتوا با منطق دنیای واقع می‌تواند در روشن شدن روایت فیلم راهگشا باشد.

با توجه به «نمودار ۱» و «جدول ۱» که مکمل آن است، به این نتیجه می‌رسیم که تمامی نماها در ادامهٔ زمانی نمای پیش از خود هستند و یا واکنشی به نمای پیش از خود هستند و یا در ادامهٔ کنش نمای قبل، به جزئیاتی از نما که در نمای کلی پیش از آن هستند. این بررسی که در بخش «مفاهیم کلیدی» به آن پرداختیم، ساختار زمانی ارائه شده در این فیلم به صورت خطی و معمول صورت گرفته و هیچ‌گونه ساختار زمانی پیچیده یا نوزمانی در آن دیده نمی‌شود. تا اینجا از سه مؤلفهٔ بررسی شده در این فیلم، یعنی تدوین، بازنمایی و ساختار زمانی، تنها بازنمایی‌ها غیرواقع‌گرایانه هستند و دو عامل دیگر تفاوتی با روش معمول در سینمای متعارف ندارند؛ اما این نوع بازنمایی غیرمتعارف باعث می‌شود که درک متداول از تصاویر، جای خود را به برداشت و مواجهه‌ای نامعمول با عناصر بازنمایی شده در فیلم بدهد. این عامل فرمالیستی که شیء بازنمایی شده را از کاربرد روزمره خارج می‌کند و باعث می‌شود که ادراکی متفاوت از آن بازنمایی داشته باشیم، فیلم را از قواعد ژانری، یعنی قراردادهای مرسوم دور می‌کند.

حال به روایت و محتوای فیلم می‌پردازیم. همان‌گونه که

نمای نهم نیز نمایی منفرد است، نبرد آلاسکا و سیبری که چون دو خروس جنگی به هم نوک می‌زنند. در اینجا نیز یک زوم‌این به کار رفته‌است، برای نشان دادن جزئیات نبرد آن دو.

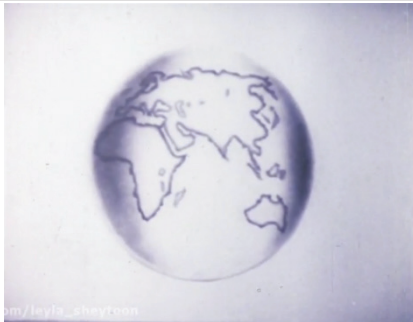
نمای دهم نیز یک نمای منفرد است که با آمریکای لاتین که همچون ماهی به قلابی گیر کرده آغاز می‌شود و با زوم‌بک به نقشهٔ کل جهان ختم می‌شود. همه در حال جنگ هستند و نماهای منفردی که تا پیش از این جغرافیای شان مشخص نبود، در این تصویر کلی قابل تشخیص می‌شوند.

نمای یازدهم نیز یک نمای منفرد است که دوباره نزاع آلاسکا و سیبری را به تصویر می‌کشد؛ ولی ارتباط آن با نمای بعدی تعیین‌کننده است. نمای دوازدهم نقشهٔ کلی جهان است با نزاع تمامی نقاط آن. در بین این نزاع، آلاسکا از نزاع دست‌برداشته، به سوی دیگر می‌گریزد و اوراسیا و آفریقا نیز به دنبالش. این‌گونه است که نمای منفرد دهم که نزاع آلاسکا و سیبری بود، عامل کنش در نمای بعدی است. این دوران و دنبال هم گذاشتن ادامه دارد تا تصویر به کلی سفید می‌شود ولی هنوز صدای نزاع حیوانات و به خصوص پرندگان به گوش می‌رسد. صحنهٔ سیزدهم نیز کرهٔ زمین است با جزئیات و تصویری واقع‌گرایانه. در این تصویر که در ادامه و راستای چرخش نقشهٔ صحنهٔ پیش است، برای اولین بار حرکت وضعی کرهٔ زمین (چرخش به دور خودش) را شاهد هستیم. همان‌گونه که در بالا نشان داده شد، تدوین این فیلم بر اساس تداوم تصویر است و از پنج مؤلفه‌ای که پیش‌تر برشمردیم، تدوین آن تداومی است. به جز آغاز فیلم که با فیداین (Fade-in) و پایان فیلم که با فیداوت (Fade-out) همراه است، پیوند نماهای یک و دو، و همچنین پیوند میان نماهای دو و سه با دیزالو همراه است و بقیهٔ ده پیوند، همگی برش (کات) هستند.

بازنمایی بصری

همان‌گونه که در «جدول ۱» بر اساس بریده‌های عکس از متن انیمیشن مورد پژوهش این مقاله توسط نگارندگان استخراج شده است، مشاهده می‌شود، اکثر بازنمایی‌های صورت‌گرفته غیرواقع‌گرایانه هستند، به طوری که از سیزده نمایی که فیلم را تشکیل داده‌اند، تنها دو نمای نخست و نمای پایانی به طور واقع‌گرایانه ترسیم شده‌اند و ده نمای دیگر همگی غیرواقع‌گرایانه ترسیم شده‌اند، یعنی تنها

جدول ۱. بازنمایی نماها به ترتیب شماره نما.

	۴		۱
	۵		۲
	۶		۳
	۷		

میان و پایان؛ زنجیره‌ای که دربردارنده قضاوتی باشد درباره ماهیت آن رویدادها». قضاوت حاصل از این سامان‌دهی اطلاعات مکانی و زمانی برای مخاطب به عنوان محتوایی

پیش‌تر از زبان برانگیختن مطرح کردیم، «روایت راهی است برای سامان دادن به اطلاعات مکانی و زمانی به منظور دست‌یافتن به زنجیره‌ای علت و معلولی از رویدادها با آغاز،

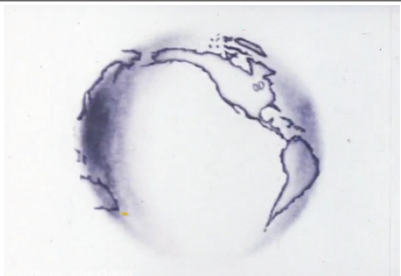
ادامه جدول ۱. بازنمایی نماها به ترتیب شماره نما.

	۱۱		۸
			۹
	۱۲		۱۰
			

تا این‌که تصویر به بخش مدیترانه، دریای سیاه و کشور ایتالیا که به صورت کفش پاشنه‌بلند قابل تشخیص است، ختم می‌شود. کفش پاشنه‌بلند با لگد زدن به جزیره سسیل و برخورد این جزیره به دریای سیاه، باعث جان‌بخشی به دریای سیاه می‌شود که همچون پرنده‌ای بال‌بال می‌زند. تا اینجا ممکن است این بازنمایی، معنای جنگ جهانی دوم و

که از فیلم دریافت می‌کند، معنا می‌یابد. آغاز فیلم با تصویر کره زمین آغاز می‌گردد که بزرگ‌تر و بزرگ‌تر می‌شود ولی حرکت دورانی ندارد. با تصویر بعدی که نقشه جهان و بعد اروپاست، این مطلب عیان می‌شود که روایت مربوط به کره زمین و قاره‌هاست. چون هیچ‌یک از کشورها در نقشه مشخص نیستند و صرفاً خطوط کناری نقشه دیده می‌شود،

ادامهٔ جدول ۱. بازنمایی نماها به ترتیب شمارهٔ نما.

	۳-۱۳		۱-۱۳
	۴-۱۳		۲-۱۳

بزرگ‌ترین مهاجرنشین قارهٔ اقیانوسیه می‌بودیم؛ چرا که با حضور سفیدپوستان مهاجر در این قاره، تلاشی غیرانسانی برای محو یا محدود کردن بومیان سیاهپوست در این قاره صورت گرفت. در صورتی که در این فیلم، استرالیا به صورت کلهٔ سگی، بی‌اعتنا به نزاع این جزایر تصویر شده‌است. این مطلب در مورد آمریکای لاتین نیز صادق است که همچون ماهی به قلاب آمریکای شمالی گیر کرده؛ در حالی که هیچ نزاع و درگیری میان بخش شمالی و جنوبی قارهٔ آمریکا دیده نمی‌شود.

در زمان تولید فیلم یعنی در میانهٔ دههٔ ۱۹۷۰ میلادی، بسیاری از کشورهای آمریکای لاتین در نبرد برای مقابله با سلطهٔ ایالات متحدهٔ آمریکا بودند و نمایش تصویری از ماهی آویزان (نمادی از آمریکای لاتین)، ارجاع به واقعیات در این فیلم را منتفی می‌کند. این رویه با شدتی بیشتر در مورد نبرد میان سبیری و آلاسکا دیده می‌شود. در دوران جنگ سرد و نبرد میان ایالات متحدهٔ آمریکا و اتحاد جماهیر شوروی که در این منطقهٔ جغرافیایی مرز مشترک آبی دارند، به‌نوعی معنادارترین نزاع دو حیوان است که در فیلم به تصویر کشیده شده‌است. هر دوی آن‌ها به صورت خروس بازنمایی شده‌اند و نزاعی برابر دارند، اما در نمای بعدی، این آلاسکا است که از نبرد می‌گریزد و اوراسیا به همراه آفریقا به

حمایت ایتالیا از آلمان را به ذهن متبادر کند. اما تصویر بعد، یعنی شبه‌جزیره‌ای در شمال اروپا و خورده شدن شبه‌جزیرهٔ کوچک توسط هیولای بزرگ‌تر و متعاقب آن، بازتکرار این عمل توسط جزیره‌ای که شاهد این ماجراست، این مفهوم که چنین بازنمایی‌ای مربوط به واقعه‌ای تاریخی یا برهه‌ای خاص باشد را از ذهن دور می‌کند.

هرچند خروش و خشم قارهٔ آفریقا و کوبیده شدن مشت اروپا توسط اسپانیا-پرتغال بر پشت این قاره را می‌توان به نوعی، اعتراض این قاره بر ضد استعمار و پاسخ اروپا فرض کرد، اما خروش آفریقا با بلعیدن جزیرهٔ کناری‌اش یعنی ماداگاسکار صورت گرفته و ارتباطی با اروپا ندارد. نمای مشت کوبیدن را نیز با توجه به نعره‌هایی که در نمای بعد می‌آید، می‌توان توجیهی بر واکنش به صدای نعره‌ها تصور کرد؛ یعنی تصور بازنمایی برای رسیدن به محتوایی مربوط به جهان واقع بی‌اعتبار خواهد بود.

این بی‌اعتباری مخصوصاً در مورد نمای بعدی که مربوط به جزایر بومی‌نشین شمال استرالیا است، شدت می‌یابد. این جزایر که به شکل دایناسور و مرغ بازنمایی شده‌اند، بر سر خوردن جزیره‌ای که به شکل سگ است، نزاع می‌کنند. اگر این بازنمایی در صدد ارجاع به دنیای بیرون و وقایع تاریخی می‌بود، باید شاهد بلعیده شدن این جزایر توسط استرالیا،

گفت که روایت به شکل مرسوم و متعارف است.

نتیجه‌گیری

در بررسی فیلم، نشان داده شد که کدام مؤلفه‌ای این فیلم-انیمیشن، تجربی به حساب می‌آید و کدام یک این‌گونه نیست. بنابراین می‌توان به این موارد اشاره کرد:

- تدوین تداومی
- زمان خطی
- روایت مرسوم
- بازنمایی غیرواقع‌گرایانه
- عدم استفاده از قواعد ژانری.

از پنج مورد بالا، دو مورد غیر مرسوم و تجربی هستند، اما سه مؤلفهٔ اصلی آن یعنی تدوین، منطق زمانی و روایت، غیرتجربی هستند. این بررسی مؤلفه‌های ساختاری مبنی بر تجربی یا غیرتجربی بودن، نظامی ارزش‌گذار در بررسی فیلم نیست، با این حال می‌تواند در روشن شدن مضمون و ارتباط فرمی-محتوایی آن با مؤلفه‌های ساختاری اثر، یاری رسان باشد.

بر اساس مطالب گفته شده، اینکه یک فیلم انیمیشن تجربی دوبعدی باید واجد چند مؤلفه از مؤلفه‌های برشمرده باشد تا به عنوان اثری تجربی به حساب آید، پرسش اساسی این پژوهش نیست، زیرا در حالت آرمانی، همهٔ پنج مؤلفه در کنار هم در یک اثر دیده می‌شود. با این حال وجود دو مؤلفه یعنی بازنمایی و غیرژانری بودن این فیلم انیمیشن، آن را در زمرهٔ فیلم‌های انیمیشن تجربی دوبعدی قرار می‌دهد. با توجه به بازنمایی جسورانه و استفاده از اغراقی خلاقانه در تغییر شکل (مورف) کشورها و قاره‌ها به جانوران، از روایت مستند و ارجاعی به شرایط مکان-زمانی دنیای واقعی در سال ساخت اثر (۱۹۷۵ میلادی) دوری جسته ولی به صورت نمادین و بدون توجه به شرایط دنیای واقعی، آن را تداعی کرده‌است. با این حال بررسی ساختاری این اثر نشان داد که نمود بصری غالب، بازنمایی اشکال و تغییر شکل آن‌هاست و همین عامل است که سایر مؤلفه‌ها را تحت الشعاع قرار می‌دهد. در بررسی روایت و منطق زمانی این فیلم نیز مشاهده شد که فیلم روایتی مرسوم با منطق زمانی خطی دارد. عناصر ساختاری فیلم به صورت یکسان و برابر وجود ندارند، بلکه عموماً یکی از آن‌ها حضور پررنگ‌تری نسبت به سایرین دارد.

دنبال آن حرکت می‌کند. این حرکت دورانی، در نمای بعدی به چرخش کرهٔ زمین برش می‌خورد و به نوعی مقدمه‌ای برای حرکت وضعی زمین هم‌چنین حد واسطی برای بازنمایی غیرواقع‌گرایانه به بازنمایی واقع‌گرایانهٔ پایانی می‌تواند باشد. یا این توصیف، حتی نبرد میان آلاسکا و سیبری نیز ارجاعی به دنیای بیرونی ندارد.

این سامان‌دهی اطلاعات زمانی و مکانی (در اینجا کشورها و قاره‌ها) برای رسیدن به روابط علت و معلولی یعنی نبرد و نزاع کشورها، طوری سازمان‌دهی شده که صرفاً با توجه به نام فیلم، دنیایی به غایت دیوانه وجود دارد که تمام کشورها با توجه به بزرگی‌شان که بازنمایی شده در تلاش برای بلعیدن کشورهای کوچک‌تر هستند. بازنمایی‌های تصاویر، صرفاً به شباهت ظاهری قاره‌ها و کشورها به حیوانات صورت گرفته و مضمونی مبتنی بر نبرد واقعی کشورها بر سر منافع ملی و استعماری آن‌ها به چشم نمی‌آید. فیلم‌ساز در این فیلم صرفاً به تصویر دنیایی پر از جنگ پرداخته که همه در حال دریدن و نزاع با یکدیگر هستند؛ اما چرایی این نزاع، دلایل این جنگ‌ها و اینکه کدام کشورها بر سر منافع‌شان در حال نبرد هستند و یا حقانیت جنگ‌هایی که بر سر استقلال و منافع ملی است، در فیلم دیده نمی‌شود.

در بخش نخست این پژوهش در طرد هنر تجاری مبنی بر کالایی‌شدن، یعنی تولید انبوه فیلم‌ها با قواعد و قراردادهای یکسان برای ایجاد انتظار مشخصی در مخاطب گفته شد، در این فیلم هر چند از قواعد و قراردادهای مرسوم استفاده نمی‌شود، ولی ایجاد انتظار مشخص، یعنی در جنگ بودن تمامی دنیا، خورده‌شدن کوچک‌ترها توسط بزرگ‌ترها و تسری قانون جنگل بر بازنمایی بصری قاره‌ها و کشورها در این فیلم، همان تصور قابل انتظار توسط مخاطب است. بنابراین در سطح روایت نیز نمی‌توان این فیلم را تجربی دانست، چرا که هم به انتظاری غیرمعمول نمی‌انجامد و هم مخاطب را درگیر مفاهیم فراتر از فیلم، با ارجاعات به دنیای واقعی نمی‌کند. یعنی این دنیای دیوانه‌ای که تصویر شده و همه در نزاع با یکدیگرند، مخاطب را وادار به تفکر دربارهٔ چرایی این نزاع نمی‌کند، چراکه در منطق جنگل، ضعیف توسط قوی خورده می‌شود.

این به عنوان نکتهٔ نخست در مورد روایت است. اما نکتهٔ مهم بعدی، داشتن روابط علی و معلولی میان پدیده‌های بازنمایی شده است. دربارهٔ این پدیده در بخش تدوین و بازنمایی‌ها سخن به میان آمد. بر اساس این دو مورد می‌توان

- اگر عنصر مسلط در فیلم انیمیشن تجربی (دو بُعدی) غیرمتعارف و تجربی باشد، می‌توان آن فیلم را تجربی برشمرد، هرچند سایر مؤلفه‌های آن متعارف باشد.

- محتوای مفهومی اثر می‌تواند غیرآوانگارد یا غیرتجربی باشد در صورتی که عنصر مسلط و فرمال فیلم کاملاً تجربی باشد.

عنصر مکانی که در فیلم مورد بررسی این پژوهش می‌توان آن را تحت عنوان بازنمایی «ترکیب تصویری، زاویه‌های دوربین، جهت‌گیری تصویر» از آن نام برد، عنصر مسلط است؛ زیرا هم تعیین‌کننده روایت و منطق زمانی است و هم تدوین اثر بر مبنای همین بازنمایی شکل یافته است. با چنین تعریفی، می‌توان گفت که:

فهرست منابع

در فیلم *داستانی (جلد اول)*، ترجمه سید علاءالدین طباطبایی، چاپ دوم، تهران: انتشارات بنیاد سینمایی فارابی.

فرنس، مارین، (۱۳۸۴)، *زیبا شناسی / انیمیشن*، ترجمه اردشیر کشاورزی، چاپ اول، تهران: انتشارات دانشکده صدا و سیما.

فیلد، سید (۱۳۹۰)، *مبانی فیلم‌نامه‌نویسی، راهنمای گام‌به‌گام از فکر تا فیلم‌نامه*، ترجمه سید جلیل شاهرز لنگرودی، چاپ اول، تهران: انتشارات سوره مهر.

ناول اسمیت، جفری (۱۳۷۷)، *تاریخ تحلیلی سینمای جهان ۱۹۹۵-۱۹۹۵*، ترجمه گروه مترجمان، چاپ اول، تهران: انتشارات بنیاد سینمایی فارابی.

احمدی، بابک (۱۳۸۸)، از نشانه‌های تصویری تا متن: به سوی نشانه‌شناسی ارتباط دیداری، چاپ هشتم، تهران: نشر مرکز.

احمدی، بابک (۱۳۹۳)، *ساختار و تأویل متن*، چاپ هفدهم، تهران: نشر مرکز.

استم، رابرت (۱۳۸۹)، *مقدمه‌ای بر نظریه‌ی فیلم*، گروه مترجمان به کوشش احسان نوروزی، چاپ دوم، تهران: پژوهشکده فرهنگ و هنر اسلامی.

باکلند، وارن (۱۳۹۲)، *آشنایی با مبانی سینما و نقد فیلم*، ترجمه پژمان طهرانیان، چاپ اول، تهران: انتشارات معین.

بوردول، دیوید، کریستین، تامسون (۱۳۷۷)، *هنر سینما*، ترجمه فتاح محمدی، چاپ اول، تهران: نشر مرکز. بوردول، دیوید (۱۳۸۵)، *روایت*

Auerbach, Erich (2003), *Mimesis: The Representation of Reality in Western Literature*. Princeton University Press.

Hall, Stuart (2001), *Representation*. London: SAGE Publi-

cation in association with The Open University.

Wiseman, Boris (2007), *Levi-Strauss, Anthropology and Aesthetics*. Cambridge University Press.

آخرین مشاهده در تاریخ 22 مرداد 1401، <https://www.imdb.com/name/nm2145587/>