

استخراج مؤلفه‌های بارز جریان «پویانمایی مدرن» با نگاهی به ریشه‌های آن در جنبش مدرنیسم^۱

محمد مهدی قاضی‌زاده^۲؛ احمد سفلیانی^۳

تاریخ ارسال: ۱۴۰۳/۰۳/۱۹ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۳/۱۷

چکیده

جریان «پویانمایی مدرن»- با توجه به مشخصه‌های آن- در پیچه‌های نوینی را در بستر هنری پویانمایی گشوده است. استخراج و مطالعه این ویژگی‌ها می‌تواند منجر به تولید اشکال جدیدی از انیمیشن‌های بومی در فضای سینمایی، تلویزیونی و کوتاه شود. واکاوی این ویژگی‌ها با نگاه به ریشه‌های بنیادین آن- که در جریان مدرنیسم، قابل دستیابی است- دستاورد اصلی این پژوهش است. مؤلفه‌هایی مانند جهان‌بینی واقع‌گرایانه و تفکر انتقادی و متکی بر انسان که در جریان مدرنیسم مورد توجه قرار گرفتند، تأثیرات گسترده‌ای در هنرهای گوناگون از جمله هنرهای نمایشی و تجسمی گذاشتند. پویانمایی که اشکال نخستین آن تحت‌تأثیر سینما و هنرهای تجسمی بودند، با تأثیرپذیری از این جریان‌ات به تولیدات بدیعی رسید و یک جریان هنری مهم را پدید آورد. در این پژوهش، برای آشنایی با جنبش مدرنیسم و بررسی تأثیرات آن در حوزه‌های موردنظر، ابتدا به تبیین مفاهیم پایه در شکل‌گیری اندیشه مدرن و سپس چگونگی ظهور جهان‌بینی مدرن در عرصه هنر پرداخته می‌شود. در ادامه با نگاه به آثار بعضی از هنرمندان و جنبش‌های هنری، ظهور مدرنیسم در سینما و سپس پویانمایی سینمایی و تلویزیونی بررسی و ارائه می‌شود. در پایان پژوهش، ویژگی‌های اصلی آثار «پویانمایی مدرن» (به‌مثابه یک تجربه هنری برای به‌کارگیری در تولیدات جدید بومی) استخراج می‌شوند.

واژه‌های کلیدی

مدرنیسم، هنر مدرن، سینما، پویانمایی، انیمیشن مدرن.

۱. این مقاله براساس نظر گروه دبیران و سردبیر فصلنامه، پژوهشی است.

۲. دانشجوی دکترای پژوهش هنرهای تجسمی، گروه مطالعات عالی هنر، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران (نویسنده مسئول).

jamehdighazi@gmail.com

۳. استادیار دانشکده هنرهای دیجیتال، دانشگاه صدا و سیما، تهران، ایران.

softlaee@gmail.com

مقدمه

مدرنیسم یک اصطلاح شناخته‌شده و دارای وجهه‌های گسترده علمی، هنری، اجتماعی و انسان‌شناختی‌ست که به‌طور عام بر یک رویکرد و جریان تفکری دلالت دارد که این جریان تفکری عموماً در برابر سنت و تفکر سنتی قرار می‌گیرد. نظریات فلسفی پس از رنسانس و پیشرفت‌های بشر در عرصه فنّاوران، موجب قدرت گرفتن نوع نگاه مدرنیستی شد که در عرصه‌های مختلف مانند هنر بروز پیدا کرده است.

جایگاه اجتماعی هنرمندان در عصر مدرن، دستخوش تغییراتی به‌نسبت جهان پیش از آن شد. مناسبات اجتماعی، سیاسی و علمی جهان جدید باعث شد تا هنرمندان نگاه متفاوتی پیدا کنند و این تفاوت نگرش در آثار آن‌ها متجلی و در عرصه‌های مختلف، باعث شکل‌گیری اشکال گوناگونی شد که مؤلفه‌های ریشه‌ای مشترکی داشتند، این مجموعه آثار به‌طورکلی در دسته هنر مدرن جای می‌گیرند.

یکی از مظاهر مهم پیشرفت فنّاوران بشر در عصر مدرن، اختراع دوربین در قرن نوزدهم میلادی و به دنباله آن نخستین تصویربرداری‌های ویدیویی است. امکان ضبط تصویر و ویدیو، دریچه‌های جدیدی در عرصه هنرهای تجسمی و نمایشی گشود و منجر به ظهور بستر هنری جدید سینما گشت. سرعت دگردیسی این فرم، بسیار بالا بود و در نیمه اول قرن بیستم، سینما، این هنر زاینده عصر مدرن، بسیار حالات گوناگونی به خود گرفت.

از ابتدای اختراع دوربین، همواره دو نگرش موازی برای استفاده نمایشی از آن وجود داشت، اعتلای دوربین و حرکت به سمت تصویربرداری پیوسته از جهان واقع و اختراع دستگاه‌های پیشرفته جهت تصویربرداری گسسته و دست‌کاری فریم‌ها برای تولید تصاویر روایی. دسته دوم موجب پایه‌ریزی پویانمایی‌های نخستین شدند. پویانمایی در نیمه ابتدایی قرن بیستم، همواره در سایه سینما حرکت می‌کرد تا این‌که با صنعتی‌شدن اشکالی از آن، به‌عنوان یک بستر ناب و مستقل هنری شناخته شد.

پس از قوت گرفتن جریان صنعتی انیمیشن در آمریکا و به‌طور خاص استودیوی دیزنی، در راستای ظهور انواع و اشکال گوناگون هنر مدرن در دیگر عرصه‌ها مانند

استخراج مؤلفه‌های بارز جریان «پویانمایی مدرن» با نگاهی به ریشه‌های آن در جنبش مدرنیسم

نقاشی و سینما، جریان‌های هنری در آمریکا شکل گرفتند که پویانمایی را به‌گونه‌ای متفاوت با تولیدات جریان اصلی دیزنی می‌دیدند. این جریان‌های نوپا با حمایت تولیدکنندگان تلویزیونی و با تأثیرپذیری از سینمای جدید، هنر مدرن و در بستر جهان مدرنیستی، موفق به گشودن دریچه‌های نوینی در این عرصه و خلق آثاری با خصوصیات منحصربه‌فرد خود شدند که عنوان «پویانمایی مدرن» را یدک کشید.

مطالعه، شناخت و استخراج این مؤلفه‌ها با نگرش پژوهشی از آن جهت که دستاوردهای نوین عرصه پویانمایی را آشکار می‌سازد و موجب شناخت اشکال گوناگون این هنر می‌شود حائز اهمیت است و به‌کار بستن این امکانات در تولیدات بومی جدید می‌تواند کارگشا باشد. بنابراین استخراج این ویژگی‌ها از آثار «پویانمایی مدرن» ضرورت می‌یابد. همچنین برای نیل به این هدف، شناخت پویانمایی مدرن و مطالعه ریشه‌های آن به‌خصوص در جریان مدرنیسم اهمیت پیدا می‌کند.

به این‌سبب، در آغاز باید به بررسی و شناخت مؤلفه‌های مستخرج از جهان مدرن پرداخت و در ادامه، امر ضروری پاسخ به این پرسش است که این مؤلفه‌ها چه تأثیراتی بر انیمیشن مدرن میانه سده بیستم آمریکا داشتند. مسیر طی‌شده، مشخصاً از راه سینما گذشته و این رسانه‌های گوناگون اما مجاور با تفاوت‌هایی که دارند، مسیر مطالعه را کمی مبهم ساخته‌اند که رویکرد فرمالیستی در مطالعات به شفاف‌سازی هرچه بیشتر کمک می‌کند.

درواقع، پاسخ به این پرسش که «پویانمایی مدرن» چیست و چه ویژگی‌های بنیادینی دارد که در تولیدات بومی قابل به‌کارگیریست، دغدغه اصلی این پژوهش است. شناخت مدرنیسم و مطالعه مروری مؤلفه‌های تأثیرگذار این جریان بر هنر، نیازمند مرور کلی و مطالعه مقالات و کتب مرتبط با این جریان است. شناخت مؤلفه‌های هنر مدرن که پس‌از آن و ابتدا در متون و نقاشی‌ها و اشکال تجسمی به منصفه ظهور رسید، کار چندان دشواری نیست اما موازنه میان این مؤلفه‌ها و مسیری که طی شد تا به جهان هنرهای نمایشی (که ذاتاً در دوران پیشرفت فئاورانه مدرن به‌شدت متحول شدند) قدم‌گذارند، از مسائل بنیادین این پژوهش محسوب می‌شود. بدیهی است که این مهم، به‌مرور و تحلیل نیازمند است.

پیشینه پژوهش

طبق بررسی‌های انجام شده، تاکنون پایان‌نامه و رساله‌ای با محوریت موضوع مقاله نگاشته نشده است، اما در حوزه بین الملل آثاری نگاشته شده‌اند که می‌توان از آنها به عنوان پیشینه این پژوهش یاد کرد. دن باشارا^۱ در کتاب «کارتون ویژن: انیمیشن UPA و زیبایی‌شناسی پس از جنگ» به‌طور مختصر به تأثیرات جنبش مدرنیسم بر شکل‌گیری جریان پویانمایی مدرن می‌پردازد، اما این پژوهش فقط منحصر به تولیدات شرکت یو پی ای شده است.

ریچارد پلز^۲ در کتاب آمریکای مدرنیست: هنر، موسیقی، فیلم و جهانی شدن (۲۰۱۱) به تأثیرات متقابل هنر آمریکا و جهان در شکل‌گیری جنبش مدرنیسم می‌پردازد و در مورد جهان‌بینی واقع‌گرایانه و تفکر انتقادی و متکی بر انسان در جهان‌بینی مدرن بحث می‌کند، اما این پژوهش نیز محدود به یک جغرافیای خاص است.

باید اذعان داشت که پایه‌گذار مطالعات علمی در زمینه انیمیشن و خصوصاً با دیدگاه نوین، پل ولز^۳، متفکر کانادایی تبار است. ولز در کتاب انیمیشن و آمریکا^۴ (۲۰۰۲)، در بخشی با عنوان «مدرنیسم و انیمیشن» بر این مقوله تمرکز می‌کند. در سال‌های آتی، امید عمیدی با تألیف کتابی با عنوان کارتون مدرن: سبک و طراحی در پویانمایی‌های دهه پنجاه (۲۰۰۶)، گام بزرگی در این مقوله پژوهشی برمی‌دارد و می‌توان گفت این مطالعات پایه‌گذار این پژوهش محسوب می‌شوند.

چهارچوب نظری

در نگاه به مدرنیسم، سعید حقیر، برخوردی برآمده از دل جهان‌بینی را به کار بسته است. ساندرو بکولا، این جهان‌بینی کلی را با رویکردی متمرکزتر دنبال کرده و جریان‌های هنری را در این بستر موردبررسی قرار می‌دهد.

1. Dan Bashara.
2. Richard Pells.
3. Paul Wells.
4. Animation and America.

مدرنیته و مدرنیسم

سعید حقیر در کتاب نظریه مدرنیته در معماری (۱۳۹۴)، در توضیح مبحث «مدرنیسم»، میان واژه‌های «تفکر مدرن»، «مدرنیته» و «مدرنیسم» تمایز قائل می‌شود و این تمایز را این‌گونه شرح می‌دهد که مدرن، با معنای عام تازه و چیز نو در برابر کهن، قدیمی و سنتی قرار می‌گیرد و دلالتی عام بر مفهوم بنیادین تازگی در برابر کهنگی دارد اما در مورد واژه مدرنیته با بررسی آرای مختلف این‌گونه بیان می‌دارد که با بازگشت به مفهوم ریشه‌ای نهفته در واژه مدرنیته می‌توان این اختلاف آرا را بهتر درک کرد. (حقیر، ۹۴: ۳) در واقع می‌توان ادعا کرد مدرنیته دلالت بر یک «جهان‌بینی» مدرن و تازه دارد که در برابر دیدگاه سنتی بشر به زندگی و در عرصه‌های مختلف فرهنگی، سیاسی، اقتصادی و غیره ظهور می‌کند. می‌توان برای مدرنیته یک معنای عام بیان کرد که این مفهوم را از قید دوره‌های تاریخی و قلمروهای فرهنگی و جغرافیایی به‌خصوص، آزاد می‌سازد.

در ادامه بحث، حقیر به بررسی ارتباط و تفاوت میان مدرنیته و مدرنیسم می‌پردازد. او مبنای مدرنیته را خرد آدمی دانسته و این‌گونه بیان می‌کند که مدرنیته یعنی: «خردباوری و تلاش برای بخردانه‌کردن هر چیز، شکست و ویرانگری عادت‌های اجتماعی و باورهای سنتی همراه با پشت سر نهادن ارزش‌ها، حس‌ها و باورها و در یک‌کلام، شیوه‌های مادی و فکری زندگی کهن» (حقیر، ۹۴: ۵)؛ اما مدرنیسم با وجود این‌که ریشه در مدرنیته و تفکر مدرن دارد اما با آن متفاوت است. همان‌قدر که مدرنیته جنبه عمومی دارد، مدرنیسم به یک «ایدئولوژی» خاص که در بستر مدرنیته، در جوامع غربی و با فاکتورهای مشخص خود شکل‌گرفته است اطلاق می‌شود. همان‌قدر که تفکر مدرن ماهیتی ذهنی و غیر بیرونی دارد، مدرنیسم جلوه بیرونی و اظهارپذیر به‌خود می‌گیرد و زاینده تفکر مدرن است. تفکر مدرن، بستری است که زاینده یک جهان‌بینی به نام مدرنیته است و مدرنیته ایدئولوژی خاصی با نام مدرنیسم را به وجود می‌آورد.

بر اساس آراء رامین جهانگلگو در کتاب مدرن‌ها (۱۳۷۶)، می‌توان پارامترهای مؤثر در شکل‌گیری جهان مدرن که پیش برنده آن تفکر مدرنیسم است را با کمک کلیدواژه‌های «انسان‌محوری» که به نقش مرکزی انسان در میان کائنات اشاره دارد، «عقل‌گرایی» و فاصله گرفتن از امور و باورهای ماوراءالطبیعه، بازوی قدرتمند

«فن‌آوری» و «فردگرایی» بیان نمود که به‌نوعی گفتمان فرهنگی و اجتماعی جهان مدرن را پایه‌ریزی می‌کنند (جهانگلو، ۱۳۷۶: ۹). در ادامه نیز با بررسی بروز هنری این تفکر و شناخت شاخه‌ها و دسته‌بندی آنها در هنرهای مختلف، نمود مفاهیم نظری بحث شده در قالب اشکال مختلف هنر، بیان می‌شود.

مدرنیسم در هنر

بکولا در کتاب «هنر مدرن و تحولات آن» (۱۳۹۸) با بررسی آراء ساندرو بکولا^۱ در کتاب هنر مدرنیسم^۲ (۱۳۸۷)، تأثیرات متقابل تفکر مدرن در جامعه را با جنبش‌های هنری زاییده مدرنیسم این‌گونه بیان می‌کند که تحولات اجتماعی، سیاسی و حتی جهش‌های علمی در عصر مدرنیسم، رابطه متقابلی با جریان‌های هنری دارند و این را نشانگر ریشه مشترک تفکری آنها می‌داند. او معتقد است این رابطه تضادفی نیست و خصوصاً در اوایل قوت گرفتن این جنبش، تحولات ناشی از جنبش مدرنیسم در عرصه‌های مختلف، تأثیرات انکارناپذیری بر یکدیگر می‌گذارند (بکولا، ۱۳۸۷). در واقع پیشروی جامعه در عرصه‌های مختلف، متأثر از آگاهی جمعی مشابه در اقشار مختلف است که این آگاهی در بستر مدرنیسم شکل گرفته است. هرچند باید اذعان کرد که ریشه مشترک این پیشروی‌های اجتماعی در عرصه‌های مختلف لزوماً نتیجه‌های یکسانی را ناشی نمی‌شود و با گذشت زمان می‌توان متصور شد که جنبش هنری مدرن، مسیر متفاوتی با شاخه علمی آن می‌پیماید؛ اما بدیهی است که جنبش مدرنیسم با تمام پارامترهای اجتماعی، سیاسی، علمی و فرهنگی خود، مولود جنبش هنری مدرنیسم و زیرشاخه‌های آن در فرم‌های مختلف هنر است.

بکولا معتقد است در آغاز سده بیستم، هنرمندان متأثر از این فضای اجتماعی و پس از طی کردن تجربه دوران روشنگری در سده نوزدهم میلادی، هنرمندان، رفته‌رفته مسیر مدرنیسم را با خلق اسلوب‌های تصویری جدید و دگرگونی در معنای فرایند هنری آغاز کردند و تجلیات تفکر مدرن در قالب‌های مختلف بازنمایی هنری مشاهده شد (بکولا، ۱۳۸۷). حقیر درباره هنرمندان در عصر مدرنیسم این‌گونه بیان

1. Sandro Bocola.

۲. بکولا، ساندرو (۱۳۸۷) هنر مدرنیسم (ترجمه رویین پاکباز) تهران: فرهنگ معاصر.

استخراج مؤلفه‌های بارز جریان «پویانمایی مدرن» با نگاهی به ریشه‌های آن در جنبش مدرنیسم

می‌کند که در آغاز سده بیستم، هنرمندان از یک‌سو متأثر از آراء ادبا و هنرمندان عصر روشنگری (مانند شارل بودلر) آرمانی به‌نام «تنهایی» یافته بودند و در تلاش برای رسیدن به آن بودند و این را از ریشه‌های گرایش به «خودآگاهی» در آثار آنها می‌داند (حقیق، ۱۳۹۴: ۳۳۹). از طرف دیگر، پیشرفت‌های علمی در آن دوران، به‌ویژه نظریه‌های فیزیک کوانتومی و نسبیت آاینشتاین را به فراگیری باور به «اصل عدم قطعیت» در نگاه هنرمندان آن دوران مرتبط دانسته و معتقد است این عامل باعث گرایش به «فردگرایی» در میان جامعه هنری آن دوران می‌شود. همچنین ظهور علم روانشناسی جدید و آراء فردی مانند زیگموند فروید^۱ درباره مفاهیم مرتبط با «ناخودآگاه» و پیشرفت‌های فناوریانه و صنعتی مانند اختراع چاپ را نیز می‌توان بستر اجتماعی مناسبی برای تبلور جنبش هنری مدرنیسم در اوایل قرن بیستم دانست.

در گستره هنرهای تجسمی می‌توان امپرسیونیست‌ها را آغازگر این مسیر دانست. در واقع، مانه، مونه و دیگران با رجحان شهود بر بازنمایی سنتی واقع‌گرا، شرایط لازم برای شکل‌گیری این جنبش هنری را فراهم آوردند. ژرژ سورا با اعتنا به تجربه مخاطب در مواجهه با اثر هنری و پل سزان با اولویت قرار دادن ترکیب، مفهوم «تصویر خودسامان» را مطرح کرده و پایه‌های ساختمان را می‌گذارند که بعدها به شکل‌گیری کوبیسم و باهاوس و... می‌انجامد. ون‌گوگ و گوگن با توجه به امکانات روان‌شناختی زبان نقاشی به بازتاب بی‌واسطه درونیات و احساسات توسط اثر هنری می‌پردازند و در ادوارد مونک و جیمز انسور با توجه به واقعیت غیرعقلانی، تحت تأثیر آراء فروید، مسیری را آغاز می‌کنند که در پی آن سورئالیسم و حتی اکسپرسیونیسم آلمان شکل می‌گیرند. برای مثال رویکرد ون‌گوگ در بازنمایی یک اتاق خواب به‌غایت از یک بازنمایی واقع‌گرایانه صرف فاصله گرفته و گویی یک موجود زنده را تصویر کرده است. هرکدام از کیفیات سبکی اثر به‌نوعی حالات و ویژگی‌های روان‌شناسانه‌ای را روایت می‌کنند که زاینده رویکرد مدرنیستی است (تصویر ۱).

1. Charles Baudelaire.
2. Sigmund Freud.



تصویر ۱- «اتاق خواب آرل» اثر ون‌گوگ. سال ۱۸۸۸ میلادی، ابعاد: ۷۲ در ۹۰ سانتی‌متر، نگهداری‌شده در موزه ون‌گوگ در آمستردام.

در یک دسته‌بندی کلی‌تر می‌توان این‌گونه بیان کرد که هنرهای مختلف، تحت تأثیرات جنبش مدرنیسم و در راستای حرکت به همراه جهان‌بینی مدرن، دو مسیر عمده را پی گرفتند که با توجه به شکل هنر موردنظر و مختصات فرهنگی و اجتماعی، نموده‌های گوناگونی را نتیجه داد. این دو مسیر عمده را می‌توان «بیانگری» و توجه به «ساختار» و ریشه‌های ناب هر فرم تعریف کرد. مسیر نخست گرایش‌هایی نظیر توجه به هنرهای بدوی و فرهنگ قومیت‌های دورافتاده‌تر، توجه به حالات درونی و ویژگی‌های بیانی هر فرم هنری برای نشان دادن هرچه خالص‌تر درونیات هنرمند را حاصل شد. (مثال: آثار گوگن^۱ و فوویست‌ها^۲ که به هنر اقوام آفریقایی و با استفاده از امکانات بیانی هنر نقاشی مانند رنگ‌های خالص و نمایش رد قلم‌مو و غیره استوار بود.) مسیر دوم نیز توجه به ماهیت خالص پدیده‌ها و شکل ناب فرم‌های هنری را در دستور کار قرارداد که در هنرهای مختلف، نموده‌های

1. Paul Gauguin.
2. Fauvism.

استخراج مؤلفه‌های بارز جریان «پویانمایی مدرن» با نگاهی به ریشه‌های آن در جنبش مدرنیسم

گوناگونی را به‌بار آورد؛ مانند آثار انتزاعی کاندینسکی^۱ و نحله‌های هنری کوبیسم و دستایل^۲. کاندینسکی به‌طور خاص روش‌های نوینی در نقاشی را بکار بست که بعضی از آن‌ها به‌طور ناب متوجه ترکیب‌بندی عناصر خالص گرافیکی بودند. از این میان می‌توان به اثر «۱۳ مستطیل» اشاره کرد که گویی مسئله خودآگاهی مدرنیستی در آن به‌صورت یک اثر نقاشی متبلور شده است (تصویر ۲).



تصویر ۲- «۱۳ مستطیل» اثر واسیلی کاندینسکی. سال ۱۹۳۰، ابعاد: ۷۰ در ۶۰ سانتی‌متر. نگه‌داری‌شده در موزه هنر نانت، فرانسه.

1. Wassily Kandinsky.
2. De Stijl.

نئوفرمالیسم و دوگانه داستان و طرح

نئوفرمالیسم، به عنوان رویکردی نوین در تحلیل آثار هنری، در دهه‌های اخیر جایگاه ویژه‌ای در مطالعات سینمایی و هنرهای روایی یافته است. این رویکرد، با وام‌گیری از اصول فرمالیسم روسی و ساختارگرایی، بر بررسی سیستماتیک عناصر فرمال و چگونگی سازماندهی آن‌ها در خلق معنا تأکید دارد (بوردول و تامسون، ۱۳۷۷: ۴۷). نئوفرمالیست‌ها، با فاصله گرفتن از تفسیرهای صرفاً مبتنی بر محتوا یا زمینه‌های اجتماعی-تاریخی، به دنبال کشف قواعد و الگوهای حاکم بر ساختار اثر هنری هستند (استم، ۲۰۰۰: مقدمه).

دیوید بوردول، از جمله نظریه‌پردازان برجسته نئوفرمالیسم، با ارائه مفاهیم کلیدی و روش‌های تحلیلی دقیق، نقش مهمی در تثبیت این رویکرد ایفا کرده است. بوردول در کتاب بوتیغای سینما (۲۰۰۸)، با تأکید بر اهمیت روایت‌شناسی شناختی^۱، به بررسی چگونگی پردازش اطلاعات روایی توسط مخاطب می‌پردازد (بوردول، ۲۰۰۸: ۱۶). او معتقد است که درک داستان، فرآیندی فعال و سازنده است که در آن مخاطب با استفاده از دانش و تجربیات خود، به بازسازی ذهنی جهان داستانی و پیوند دادن عناصر مختلف آن می‌پردازد.

دیوید بوردول و کریستین تامسون در کتاب هنر سینما (۱۳۷۷)، با بیان محدودیت‌های فئاورانه موجود در اواخر قرن نوزده و اوایل قرن بیست و نگاه محدودی که در اوایل قرن بیستم به سینما به‌عنوان یک ابزار سرگرمی صرف و در حد نهایت تولید تئاترهای فیلم‌برداری شده وجود داشت، شکل‌گیری سینما و فیلم سینمایی به‌عنوان یک فرم هنری که حاصل از توجه به ماده خام و ویژگی‌های فرمال این هنر نوظهور بود را به اوایل دهه دوم قرن نوزده و هم‌زمان با تولید آثار دیوید وارک گریفیث^۲ می‌دانند (بوردول و تامسون، ۱۳۷۷: ۴۷۷-۴۸۲).

1. Cognitive Narratology.

2. D. W. Griffith.

استخراج مؤلفه‌های بارز جریان «پویانمایی مدرن» با نگاهی به ریشه‌های آن در جنبش مدرنیسم

یکی از مفاهیم محوری در نظریه بوردول، تمایز میان داستان^۱ و طرح یا پلات^۲ است (بوردول و تامسون، ۱۳۷۷: ۴۷-۵۵). داستان به مجموعه وقایع به ترتیب زمانی و روابط علت و معلولی میان آن‌ها اشاره دارد، در حالی که طرح شیوه ارائه این وقایع در اثر هنری است. به عبارت دیگر، طرح شامل گزینش، ترتیب، مدت زمان و نحوه نمایش وقایع داستانی است و از این طریق، تجربه روایی مخاطب را شکل می‌دهد.

بوردول استدلال می‌کند که طرح، صرفاً یک وسیله خنثی برای انتقال داستان نیست، بلکه نقشی فعال در خلق معنا و تأثیرگذاری بر مخاطب دارد. ادوارد برانیگن^۳ در کتاب درک روایت و فیلم (۱۹۹۲) بیان می‌کند که نحوه ارائه وقایع می‌تواند بر درک مخاطب از شخصیت‌ها، انگیزه‌ها، و پیامدهای رویدادها تأثیر بگذارد. برای مثال، استفاده از تکنیک‌هایی مانند فلاش‌بک، فلاش‌فوروارد، تعلیق، و ایهام، می‌تواند به پیچیدگی روایی و غنای معنایی اثر هنری بیفزاید (برانیگن، ۱۹۹۲: ۶۷).

در نهایت، نئوفرمالیسم با ارائه ابزاری دقیق و روشمند برای تحلیل ساختار روایی، امکان درک عمیق‌تری از چگونگی عملکرد آثار هنری را فراهم می‌آورد. این رویکرد، با تأکید بر نقش فعال مخاطب در خلق معنا و بررسی تعامل پیچیده میان داستان و طرح، به غنای مطالعات هنری و سینمایی کمک کرده و زمینه پژوهش‌های نوینی را در این حوزه‌ها فراهم می‌سازد.

مفهوم پویانمایی مدرن

جنبش مدرنیسم هنری کمی دیرتر به عرصه انیمیشن رسید و در اواسط قرن بیستم موجب شکل‌گیری جریانی موسوم به «پویانمایی مدرن»^۴ یا کارتون مدرن شد. این جریان که در ابتدا در تقابل با جریان حاکم بر انیمیشن صنعتی آن دوران شکل گرفت، کیفیات خاصی داشت که در ادامه بدان‌ها اشاره می‌شود اما جریان کارتون مدرن، که عمیدی (۲۰۰۶) به آن اشاره می‌کند، در بسترهای مختلفی مانند

1. Story.
2. Plot.
3. Edward Branigan.
4. Cartoon Modern.

تبلیغات، فیلم‌های صنعتی و آموزشی، نمایشگاه‌های اطلاعات و سرگرمی‌های نمایشگاهی، رواج داشته است. این گستردگی کاربرد، نشان‌دهنده نفوذ این جریان در عرصه‌های مختلف فرهنگی و هنری است و بیانگر همسویی آن با جنبش‌های نقاشی و طراحی گرافیک معاصر خود است.

عمیدی سیر تحول سبک مدرن در انیمیشن را ترسیم می‌کند و معتقد است انیمیشن مدرن تا حد زیادی زیبایی‌شناسی «زنده‌نمایی»^۱ را برای رویکردی گرافیکی تر و اغلب انتزاعی کنار گذاشته است. به طور کلی، پویانمایی مدرن با ویژگی‌هایی چون تأکید بر فرم‌های ساده‌شده، استفاده از رنگ‌های تخت و غیر واقع‌گرایانه، و توجه به کمپوزیسیون‌های گرافیکی، از سنت‌های پیشین خود متمایز می‌شود. این ویژگی‌ها، نه تنها به خلق زبانی بصری نوآورانه منجر شده‌اند، بلکه امکان بیان مفاهیم و ایده‌های پیچیده‌تر و انتزاعی‌تر را در قالب پویانمایی فراهم آورده‌اند.

پل ولز^۲ در این باره بیان می‌کند که یکی از جنبه‌های کلیدی پویانمایی مدرن، تأکید آن بر خودآگاهی رسانه‌ای است. این بدان معناست که هنرمندان پویانمایی مدرن، به جای تلاش برای پنهان کردن ماهیت مصنوعی و ساختگی اثر خود، اغلب بر فرآیند تولید و ویژگی‌های منحصر به فرد رسانه پویانمایی تأکید می‌کنند. این خودآگاهی می‌تواند به شکل‌های مختلفی در اثر نمود پیدا کند، از جمله نمایش خطوط طراحی، استفاده از فرم‌های ساده‌شده و غیر واقع‌گرایانه، و توجه به ریتم و حرکت به عنوان عناصر بصری مستقل. این رویکرد، پویانمایی را از قید بازنمایی صرف واقعیت رها ساخته و آن را به عنوان یک فرم هنری مستقل و با ارزش‌های زیبایی‌شناختی خاص خود مطرح می‌کند (ولز، ۲۰۰۲: ۷۴).

علاوه بر این هرمان و گاردنر^۳ در مقاله خود بیان می‌کنند که پویانمایی مدرن اغلب با نوعی تجربه‌گرایی روایی همراه است. در این نوع از پویانمایی، ساختارهای سنتی داستان‌گویی به چالش کشیده می‌شوند و فرم‌های روایی نوینی مورد آزمون قرار می‌گیرند. این می‌تواند شامل استفاده از روایت‌های غیرخطی، تمرکز بر حالات درونی شخصیت‌ها به جای کنش‌های بیرونی، و ابهام در روابط علت

1. Realism.

2. Paul Wells.

3. Jared Gardner, David Herman.

استخراج مؤلفه‌های بارز جریان «پویانمایی مدرن» با نگاهی به ریشه‌های آن در جنبش مدرنیسم

و معلولی باشد. این تجربه‌گرایی روایی، پویانمایی مدرن را به بستری برای بیان دیدگاه‌های شخصی، ایده‌های انتزاعی، و مضامین اجتماعی و فرهنگی پیچیده تبدیل می‌کند و آن را از کارکردهای صرفاً سرگرم‌کننده فراتر می‌برد (هرمان، گاردنر، ۲۰۱۱: مقدمه).

روش پژوهش

این پژوهش در بستر نظری بوده و ماهیت آن توصیفی تحلیلی است. در این مقاله تلاش بر این است که با بررسی نظریات و الگوهای موجود در ارتباط با موارد مورد مطالعه، برای بررسی و نتیجه‌گیری قدم برداشته شود.

رویکرد نظری و چارچوب تحلیلی: این پژوهش با رویکردی نظری و تحلیلی به بررسی پویانمایی مدرن می‌پردازد. چارچوب تحلیلی آن بر مبنای تلفیقی از نظریه‌های مدرنیسم، نئوفرمالیسم و مطالعات پویانمایی است. به طور خاص، از نظریات مطرح شده توسط سعید حقیر، ساندر و بکولا، دیوید بوردول، و پل ولز بهره گرفته می‌شود تا ابعاد مختلف پویانمایی مدرن تبیین گردد.

روش تحقیق توصیفی- تحلیلی: در این پژوهش، از روش تحقیق توصیفی- تحلیلی استفاده می‌شود. ابتدا به توصیف ویژگی‌های پویانمایی مدرن و مؤلفه‌های اصلی آن پرداخته می‌شود. سپس، با تحلیل این ویژگی‌ها در بستر نظری مدرنیسم و با توجه به آرای نظریه‌پردازان حوزه پویانمایی، به تبیین چرایی و چگونگی شکل‌گیری این جریان هنری پرداخته می‌شود.

گردآوری و تحلیل داده‌ها: گردآوری داده‌ها در این پژوهش از طریق مطالعه کتابخانه‌ای و بررسی منابع مکتوب صورت می‌گیرد. منابع مورد استفاده شامل کتب و مقالات مرتبط با مدرنیسم، هنر مدرن، سینما، و پویانمایی است. نمونه‌های مورد مطالعه برای استخراج مؤلفه‌ها و پاسخ به پرسش‌های بنیادین پژوهش بر مبنای همین پژوهش‌ها و به‌عنوان آثار شاخص و جریان ساز در میان آثار «پویانمایی مدرن» برگزیده شده‌اند. تحلیل داده‌ها به صورت کیفی و با تکیه بر استدلال منطقی و تحلیل محتوا انجام می‌شود. در این راستا، نمونه‌هایی از آثار پویانمایی مدرن نیز مورد بررسی قرار می‌گیرند تا مؤلفه‌های نظری مورد بحث به شکل ملموس‌تری تبیین گردند.

یافته‌های پژوهش

مطالعات سینمایی بوردول و تامسون که از دریچه نوشکل‌گرایانه ناظر به آثار است، امکان ایجاد پیوند میان آثار و همچنین موشکافی بافت و لایه‌های شکل‌دهنده متن را در اختیار پژوهش قرار می‌دهد. روش نقد بوردول، ساحت‌های گوناگون یک اثر را به‌طور پارامتریک موردبررسی قرار می‌دهد.

سینما، هنری زاییده مدرنیسم:

همان‌گونه که پیش‌تر ایراد شد، فن‌آوری به‌عنوان یکی از باله‌های جدانشدنی مدرنیسم نقش مهمی در جهت‌دهی به این جریان ایفا می‌کند. در این میان، هنرهای بیان‌شده، هنرهای کهنی بودند که با ظهور مدرنیسم سعی در تطبیق با این جنبش و یا ایجاد حرکت سازنده در راستای این تفکر را در دستور کار داشتند و هنرمندان می‌کوشیدند تا با کشف ویژگی‌های فرمال هنری که در آن تخصص داشتند، قابلیت‌های هر هنر را در جهت مدرنیسم بکار بسته و شکل مدرن آن فرم هنری را ارائه کنند؛ اما عکاسی و سپس به‌طور خاص سینما به‌نوعی زاییده جهان مدرن بوده و هنرمندان عرصه سینما بر لبه جهان مدرن و فن‌آوری و علوم انسانی جدید حرکت می‌کردند.

جایی که گریفیت با استفاده از ویژگی‌های فرمی مختص سینما توانست آثار روایی خود را تولید کند و دستاوردهایی مانند نمای درشت، کات و مچ‌کات و غیره را در راستای بیانگری هرچه بیش‌تر اثر خود و جدایی از تئاتر و شکل‌دهی اثر مستقل فیلم سینمایی بکار بست. دستاورد گریفیت محدود به تولید فیلم‌های خود نمی‌شود، درواقع گریفیت با این کار از قابلیت‌های سینما به‌عنوان یک شکل هنری بسیار نوین و همسو با پیشرفت‌های فناوریانه پرده برداشت که توجه هنرمندان را در سراسر جهان به‌خود جلب کرد. هنرمندانی که در ابتدا مخترعان، نقاشان، عکاسان و هنرمندان دیگر هنرهای تجسمی بودند که به‌سوی سینما گرایش پیدا کردند و در ادامه نسلی از فیلم‌سازانی شروع بکار کردند که مانند سینما، زاییده عصر مدرن بودند.

پس از پایان جنگ جهانی اول، حکومت مرکزی آلمان با حمایت از صنعت سینما موجب شکل‌گیری شکل‌نویسی از سینما در استودیوهای سینمایی آلمانی شد که

استخراج مؤلفه‌های بارز جریان «پویانمایی مدرن» با نگاهی به ریشه‌های آن در جنبش مدرنیسم

حاصل توجه هنرمندان مدرنیست به فرم سینما بود. سینمای اکسپرسیونیستی آلمان زاییده مسیری از هنر مدرن است که با تأکید بر بیانگری موجب تولید آثار بسیاری در گرافیک و نقاشی و دیگر هنرهای تجسمی شده بود و این بار در سینما موجب فیلم‌های «مکتب اکسپرسیونیسم آلمان» شد. بوردول و تامسون بیان می‌کنند که آثار این شکل از سینما با توجه افراطی بر ویژگی‌های سبکی فرم سینما و تأکید زیاد بر میزانشن‌های دست‌کاری شده و خلق‌شده، بیشتر یادآور آثار گرافیکی اکسپرسیونیستی بودند و استفاده از این ویژگی‌ها در راستای بیانگری فیلم، ناشی از تفکر مدرنیستی هنرمندان خالق این آثار است (بوردول و تامسون، ۱۳۷۷: ۴۷۶). برای مثال در فیلم مطب دکتر کالیگاری، برخی از نماها، به‌صورت نقاشی‌شده اجرا شده‌اند که وظیفه فضاسازی در فیلم را عهده‌دار هستند. این نوع برخورد تجسمی، بعدتر و در اجرای پس‌زمینه‌های آثار انیمیشنی مدرن به‌وضوح قابل‌مشاهده است (تصویر ۳).



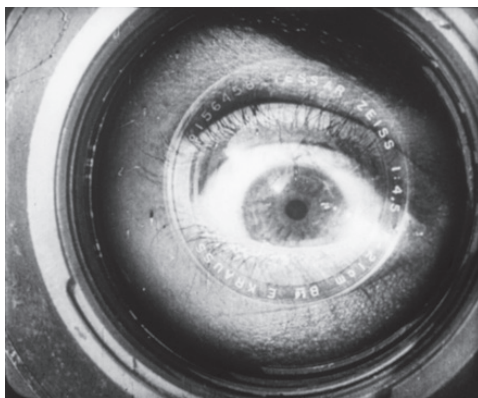
تصویر ۳- نمایی از فیلم «مطب دکتر کالیگاری» اثر رابرت وینه. سال ۱۹۲۰، ۷۴ دقیقه، تولیدشده توسط کمپانی دکلا فیلم در آلمان.

پس از انقلاب شوروی و در سال‌های پیش از شروع جنگ جهانی دوم، شکل دیگری از نگاه به هنر سینما و قابلیت‌های فرمال این هنر که زاییده دیگر مسیر پیش برنده تفکر مدرن یعنی توجه به ساختار بود، موجب تولید آثار سینمایی شد. ساخت‌گرایی نه تنها به‌عنوان یک جنبش فرهنگی، بلکه به‌عنوان یک جنبش اجتماعی در همه مختصات زندگی مردم شوروی آن زمان تأثیر گذاشت و نتیجه این تأثیرات ظهور هنرمندانی چون ژیگا ورتوف^۱، کولشوف^۲، پودوفکین^۳ و درنهایت آیزنشتاین^۴ بود که با عنوان «فیلم‌سازان فرمالیست روسیه» شناخته می‌شوند.

در توضیح سینمای فرمالیستی روسیه می‌توان این‌گونه اذعان داشت که برخلاف نگاه اکسپرسیونیستی فیلم‌سازان آلمانی که بیشتر به ویژگی‌های فرمال سینما درون هر قاب معطوف شده بود، سینمای فرمالیستی روسیه به قابلیت‌های مونتاژ و تدوین و تأثیرات بیانی که میان قاب‌ها رخ می‌دهد توجه کرده و با استفاده از این امکان، دستاوردهای جدیدی را از دل سینما به نمایش گذاشتند. سینمای فرمالیستی روسیه روش‌هایی را برای معنا سازی با استفاده از سینما تجویز کرد که در فیلم‌های سینمایی متأخرتر، اشکال بالغ‌تر آن‌ها بسیار کاربرد داشت. در اثر مستندگونه مردی با دوربین فیلم‌برداری، هنرمند به‌گونه‌ای سلحشورانه در پی یافتن امکانات جدیدی است که باعث می‌شود این فیلم به منبعی برای الهامات آتی هنرمندان تبدیل شود (تصویر ۴). در واقع این جریان به‌گونه‌ای ظهور دیگری از تفکر مدرنیستی در هنر و به‌طور خاص سینما بود و با توجه به مفاهیمی همچون زمان، ساختار و آشکارسازی فرآیند شکل‌گیری اثر هنری، قدمی دیگر به‌سوی فرم سینمای ناب و پویانمایی‌های انتزاعی محسوب می‌شد.

1. Dziga Vertov.
2. Lev Kuleshov.
3. Vsevolod Pudovkin.
4. Sergei M. Eisenstein.

استخراج مؤلفه‌های بارز جریان «پویانمایی مدرن» با نگاهی به ریشه‌های آن در جنبش مدرنیسم



تصویر ۴- نمایی از فیلم «مردی با دوربین فیلمبرداری» اثر ژیگا ورتوف. سال ۱۹۲۹، ۶۸ دقیقه، تولیدشده توسط استودیوی فیلمسازی شوروی سابق.

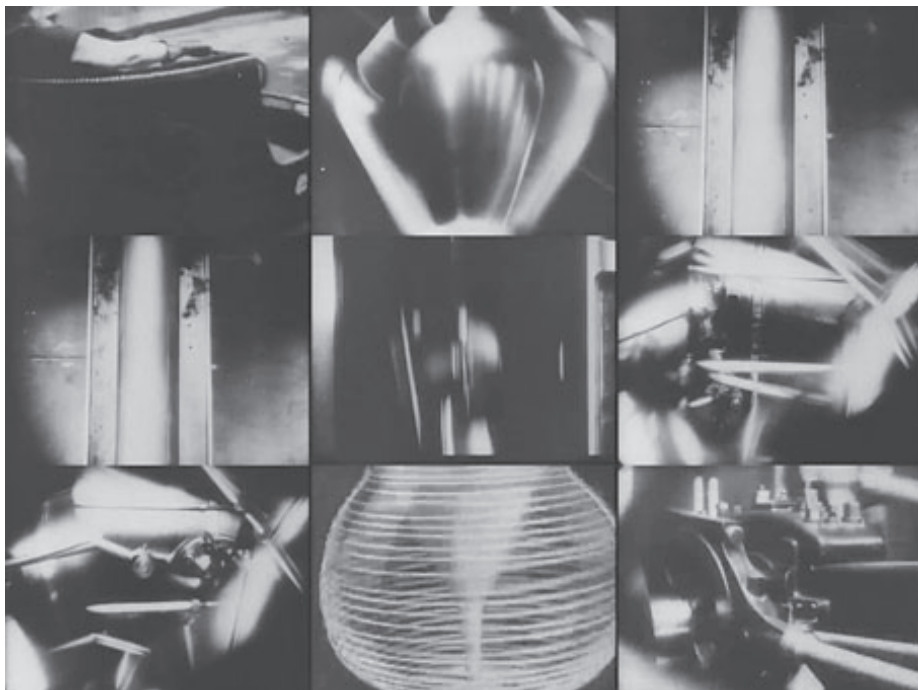
شکل‌گیری سینمای ناب، بروز پویانمایی انتزاعی:

همان‌طور که مدرنیسم در دیگر اشکال هنری تمایلی به فاصله گرفتن از شکل روایی آن هنر و حرکت به سمت ذات آن فرم به‌صورت ناب و خالص پدید آورد. در سینما نیز تمایلی به سمت رسیدن به فیلم مطلق یا ناب شکل گرفت. تلاش‌های متعددی در این زمینه انجام گرفت که به‌طورکلی می‌توان نتیجه آنها را در دو شکل فیلم انتزاعی و پویانمایی انتزاعی دسته‌بندی کرد.

بوردل و تامسون در هنر سینما (۱۳۷۷) در مثال برای فیلم انتزاعی، فیلم باله مکانیکی اثر مشترک فرنان لژه و دادلی مورفی را مطرح می‌کنند. خالقان این اثر در تلاش برای رسیدن به فرمی خالص که تنها به کیفیاتی توجه می‌کند که فقط در خود فیلم هستند و دلالت بر مفهومی ثانویه ندارند از طریق امکانات کولاژ کوبیستی و مونتاز بهره بردند (بوردول و تامسون، ۱۳۷۷: ۱۳۳-۱۳۸). فرنان لژه که خود یک نقاش کوبیست بود با استفاده از کیفیات بصری مشتق شده از ماشین‌آلات صنعتی و مونتاز آنها در کنار تصاویر فیلمبرداری شده از بازیگران و نمادهای گرافیکی، سعی در برهم زدن قواعد فرمال و ذهن تربیت‌شده مخاطب داشت. درنهایت اثر خلق‌شده از دو جنبه خود تصاویر و ارتباط آنها با یکدیگر در

استخراج مؤلفه‌های بارز جریان «پویانمایی مدرن» با نگاهی به ریشه‌های آن در جنبش مدرنیسم

کلیت فرم فیلم، از انتزاعی ناب که تنها در یک فیلم سینمایی بدین‌شکل به وجود می‌آید، برخوردار است (تصویر ۵).



تصویر ۵- همنشینی چند نما از فیلم «باله مکانیکی» اثر فرنان لژ. سال ۱۹۲۴، ۱۹ دقیقه، محصول کشور فرانسه.

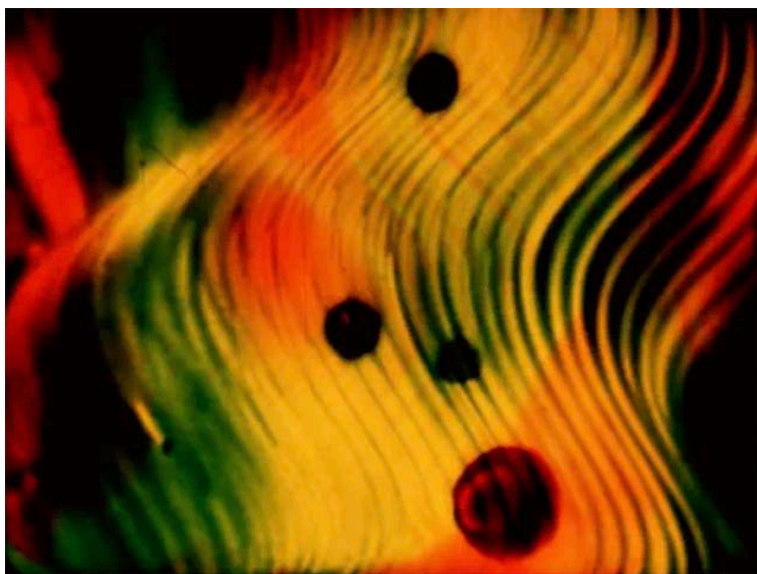
این رویکرد انتزاعی در تولید فیلم و بهره‌مندی از موسیقی و فرم ناب آن در خلق اثر سینمایی، توسط هنرمندان دیگری نظیر ریشترا، اگلینگ^۲ و راتمن^۳ به شکل دیگر دنبال شد که نتیجه آن رسیدن به فرم پویانمایی انتزاعی بود. این هنرمندان آلمانی با بهره‌گیری از ویژگی‌های فرمال موسیقی و تلاش برای تولید تصاویری همگام و هم‌معنا با موسیقی‌های انتخاب‌شده موفق به شکل‌دهی نوعی از پویانمایی انتزاعی شدند که ریشه‌های آن را چه از لحاظ ویژگی‌های سبکی و چه

1. Hans Richter.
2. Viking Eggeling.
3. Walter Ruttmann.

استخراج مؤلفه‌های بارز جریان «پویانمایی مدرن» با نگاهی به ریشه‌های آن در جنبش مدرنیسم

از نظر جهان‌بینی معطوف به خلق این اثر می‌توان در مدرنیسم هنری جستجو کرد. این نقطه تاریخی از این حیث قابل‌توجه است که ارتباط موردنظر پژوهش میان جنبش مدرنیسم و پویانمایی مدرن را آشکار می‌سازد.

در ادامه این مسیر، هنرمندانی که فیلم‌سازان نسل بعدی محسوب می‌شوند و با هنر سینما به‌طور خالص و نه از دریچه دیگر هنرها و فنون مواجه شده‌اند، با اعتلا بخشیدن به این فرم و خلق آثاری بالغ‌تر، پویانمایی انتزاعی را به‌عنوان یک فرم کامل از پویانمایی که برخاسته از فرهنگ و مختصات فرهنگی ناشی از جنبش مدرنیسم است، به منصف ظهور گذاردند. در این میان نام هنرمندانی چون اسکار فیشینگر^۱ که آثار تصویری همگام با موسیقی‌های کلاسیک را در اشکال مختلف و اثر پذیرفته از مکاتب دستایل و کانستراکتیویسم خلق می‌کرد و لن لای^۲، هنرمند اهل زلاندنو که آثاری تحت تأثیر فرهنگ بومی استرالیایی و علوم جدید در شاخه میکروبیولوژی خلق می‌نمود، به چشم می‌خورد (تصویر ۶).



تصویر ۶- نمایی از انیمیشن‌های تجربی لن لای، ارتباط میان آثار تجسمی و سینمایی مدرن در قالب انیمیشن، در این آثار متبلور شده‌است.

1. Oskar Fischinger.
2. Len Lye.

پویانمایی مدرن

در دهه‌های میانی قرن بیستم، پویانمایی شاهد دگرگونی‌های قابل توجهی بود. این تحولات، تا حدودی در واکنش به سلطه فرمول‌های تولید استودیوهای بزرگ و جستجوی زبانی نو در این بستر هنری شکل گرفت. هنرمندان و فیلمسازان مستقل، با الهام از جنبش‌های هنری مدرن و با بهره‌گیری از امکانات تلویزیون، به دنبال خلق آثاری بودند که از نظر زیبایی‌شناسی و روایت، با تولیدات رایج تفاوت داشته باشند (بندتزی^۱، ۲۰۱۶). این زمینه، برای پیدایش و رشد «پویانمایی مدرن» آماده شد.

عمید عمیدی در کتاب کارتون مدرن: سبک و طراحی در پویانمایی‌های دهه پنجاه (۲۰۰۶)، درباره مدرنیسم هنری در پویانمایی‌های اروپایی و آمریکایی این‌گونه بیان می‌کند که به دلیل ساختار صنعتی تولید پویانمایی در آمریکا تحت تأثیر استودیوی قدرتمند دیزنی و نوع نگاه دیزنی به پویانمایی و بازار آن، جنبش هنری مدرنیسم در ابتدا جایگاه خود را در انیمیشن آمریکا پیدا نکرد (عمیدی، ۲۰۰۶: ۸). او معتقد است والت دیزنی به دنبال دستیابی به یک سبک کلاسیک برای تولید پویانمایی و با در نظر گرفتن ملاحظات تولید صنعتی پویانمایی در سبک و فرم دلخواه خود، در برابر ماهیت غیرواقع‌گرایانه هنر مدرن مقاومت می‌کرد (همان: ۱۳ و ۱۴). هرچند که در همان زمان و به‌طور موازی، در کشورهای اروپایی مانند فرانسه و روسیه، پویانمایی که هنوز شکل صنعتی به‌خود نگرفته بود و هنرمندان به‌صورت مستقل در حال تولید آثار خود بودند، متأثر از قابلیت‌های هنر مدرن، آثاری خلق می‌کردند که در آن‌زمان مورد توجه معمار مدرنیست آمریکایی، فرانک لوید رایت^۲ قرار گرفت.

1. Bendazzi, Giannalberto.
2. Frank Lloyd Wright.

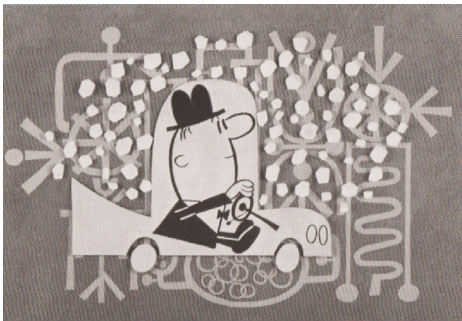
استخراج مؤلفه‌های بارز جریان «پویانمایی مدرن» با نگاهی به ریشه‌های آن در جنبش مدرنیسم

عمیدی ریشه‌های پویانمایی مدرن را نیز در استودیوی دیزنی جستجو می‌کند، جایی که هنرمندانی مانند شوارتز^۱، تاشلین^۲، چاک جونز^۳ و مک‌گرو^۴ که در استودیوی دیزنی مشغول به فعالیت بودند متوجه جنبش پیشروی مدرنیسم هنری می‌شوند و سعی در قدم برداشتن در این مسیر دارند اما با بی‌توجهی والت دیزنی مواجه می‌شوند. او معتقد است، علاوه بر تمایلات هنرمندانه آن‌ها، گرایش‌های سیاسی ضد سرمایه‌داری این افراد باعث می‌شود تا بعد از اعتصاب سراسری سال ۱۹۴۱ در استودیوی دیزنی، در جهت فعالیت مستقل و تأسیس استودیوی جداگانه قدم برداشته و در سال ۱۹۴۳ با تأسیس یوپی‌ای^۵، پایه‌گذار پویانمایی مدرن در آمریکا باشند (عمیدی، ۲۰۰۶: ۱۳-۱۶). همچنین می‌توان فراگیرشدن تلویزیون و ایجاد شدن بستری مناسب برای پخش پویانمایی‌های کوتاه و استقبال سرمایه‌گذاران و در نتیجه آن درآمدزایی بیشتر که موجب پخش شدن سرمایه میان استودیوهای کوچک‌تر شد را به‌عنوان عامل تأثیر مهمی در به‌کارگیری سبک‌های مختلف در خلق پویانمایی و در نتیجه استقبال از مدرنیسم در پویانمایی آمریکا دانست.

جان هابلی^۶، از چهره‌های کلیدی پویانمایی مدرن، با رویکردی تجربی و نوآورانه، نقش بسزایی در شکل‌گیری این جریان داشت (لایبورن^۷، ۱۹۹۸: ۱۴۵). تا جایی‌که فرنیس^۸ در کتاب هنر در حرکت (۲۰۰۷) این گونه بیان می‌کند که هابلی، با تأکید بر جنبه‌های بصری و ریتمیک پویانمایی، آثاری خلق کرد که اغلب انتزاعی یا نیمه‌انتزاعی بودند و به جای روایت داستانی سنتی، بر بیان احساسات و ایده‌ها تمرکز داشتند. او با استفاده از تکنیک‌های متنوع و غیرمتعارف، امکانات بیانی پویانمایی را گسترش داد (فرنیس، ۲۰۰۷: ۳۶).

1. Zach Schwartz.
2. Frank Tashlin.
3. Chuck Jones.
4. John McGrew.
5. UPA.
6. John Hubley.
7. Laybourne, Kit.
8. Furniss, Maureen.

در بررسی فرمال تأثیرات مدرنیسم بر پویانمایی، عمیدی ابتدا با مبنا قرار دادن سبک دیزنی به‌عنوان سبک کلاسیک در پویانمایی، آثار دهه پنجاه که متأثر از مدرنیسم هستند را با موسیقی جزا مقایسه می‌کند و برخورد آزادانه طراحان در بازنمایی و خلق را در سه بخش طراحی شخصیت، متحرک‌سازی و طراحی پس‌زمینه با مبنای کلاسیک تولید پویانمایی، یعنی سبک دیزنی، قیاس می‌کند (عمیدی، ۲۰۰۶: ۱۰). در طراحی شخصیت، آثار مدرن به سمت استفاده از خطوط صاف، گوشه‌های تیز و طراحی‌های نامتقارن گرایش پیدا می‌کنند که این امر مستقیماً با شخصیت‌های مدور و متقارن خلق‌شده در آثار دیزنی متفاوت است. این ساختار شکنی‌ها در نحوه متحرک‌سازی عناصر هم مشخص است، ساده‌سازی حرکت‌ها و خلاصه کردن فریم‌های تصویر کننده یک حرکت نوآوری‌هایی است که به علت اقتصادی‌تر کردن فرایند تولید، در ادامه مورد استقبال استودیوهای تلویزیونی نیز قرار می‌گیرد (تصویر ۷).



تصویر ۷- به‌ترتیب آثار تیم دیویس و پل کیم برای دو انیمیشن تلویزیونی. استفاده از خطوط صاف و گوشه‌های تیز در بازنمایی گرافیکی شخصیت‌ها و فضاها از انیمیشن‌های مدرن.

هابلی و دیگر هنرمندان پویانمایی مدرن، به دنبال تجربه‌گرایی بصری و شکستن قواعد سنتی بودند (ولز، ۲۰۰۲: ۷۷). آن‌ها از فرم‌های ساده‌شده، رنگ‌های غیرطبیعی، و کمپوزیسیون‌های غیرمتعارف استفاده می‌کردند و به جای بازنمایی واقعیت، به دنبال خلق تجربیات بصری ناب بودند. این رویکرد، پویانمایی را به عرصه‌ای برای بیان هنری شخصی و تجربی تبدیل کرد. هابلی در آثار خود،

1. Jazz.

استخراج مؤلفه‌های بارز جریان «پویانمایی مدرن» با نگاهی به ریشه‌های آن در جنبش مدرنیسم

از تکنیک‌های متنوع و خلاقانه‌ای استفاده می‌کرد. نقاشی مستقیم روی فیلم، استفاده از خراشیدن و رنگ‌آمیزی فیلم، و ترکیب پویانمایی با عناصر فیلم زنده، از جمله نوآوری‌های او در این زمینه بود. این تکنیک‌ها، به او امکان می‌داد تا آثاری خلق کند که از نظر بصری پویا، انتزاعی، و تأثیرگذار باشند (فرنیس، ۲۰۰۷: ۵۱-۵۴).

می‌توان تبلور تأثیرات نگاه مدرنیستی به تولید پویانمایی را در نوآوری‌های هنرمندان در بخش طراحی پس‌زمینه و برهم‌نشینی عناصر روی زمینه بررسی می‌کند. جایی که هنرمندان با تأثیرگرفتن از آثار معماری و نقاشی مدرنیستی، با برهم‌زدن شیوه بازنمایی واقع‌گرایانه پس‌زمینه در سبک دیزنی، قابلیت‌های زیادی را در آثار خود بروز می‌دهند که از آنها می‌توان به استفاده از رنگ‌های خالص‌تر، پس‌زمینه‌های ساده‌شده و برهم‌زدن قواعد پرسپکتیوی اشاره نمود (عمیدی، ۲۰۰۶: ۱۱). پس‌زمینه آثار، دیگر صرفاً یک بستر برای نشان دادن عناصر روی آن‌ها نبودند و خود به یکی از عناصر کارکردی در صحنه بدل می‌شدند. هنرمندان با استفاده از تکنیک‌های بدیع، دیگر ابایی از برملا شدن تکنیک خلق خود نداشتند و در تلاش بودند تا از این ویژگی نیز استفاده دراماتیک کنند. ردپای جنبش‌های هنری مدرنیستی مانند مکتب هنری باهاوس، اکسپرسیونیسم انتزاعی آلمان و کانستراکتیویسم روسیه در نحوه بازنمایی این آثار، مشهود است.

دستاوردهای هابلی و دیگر هنرمندان پویانمایی مدرن، تأثیر عمیقی بر نسل‌های بعدی فیلمسازان پویانمایی داشت. آنها با گسترش زبان بصری و روایی پویانمایی، این مدیوم را به عنوان یک فرم هنری جدی و با پتانسیل بالا مطرح کردند (بندتزی، ۲۰۱۶: ۱۱۳). رویکرد تجربی و نوآورانه آنها، راه را برای خلق آثار پویانمایی متنوع و خلاقانه در دهه‌های بعد هموار ساخت.

نتیجه‌گیری

مدرنیته به‌عنوان یک جهان‌بینی و مدرنیسم به‌عنوان محوری‌ترین ایدئولوژی مشتق از آن، گفتمانی را در جهان ناشی شدند که در زمینه‌های فرهنگی و اجتماعی، به‌صورت مستقیم و غیرمستقیم بر مردم و شیوه زندگی و تفکر آن‌ها تأثیرگذار بوده و هست. جهان‌بینی مدرنیته، با نگاهی پویا و بی‌حدومرز خود، تمام مختصات فرهنگی و اجتماعی عصر خود و عصر فعلی را تحت‌تأثیر قرار داد. به‌طورکلی می‌توان

مؤلفه‌های بنیادین مدرنیسم را در چهار ساحت انسان‌محوری، عقل‌گرایی، فردگرایی و رویکرد فناورانه دسته‌بندی کرد.

هنرمندان در مواجهه با این نگاه، مشتاقانه از قالب‌های دست‌وپا گیر هنر مکتب‌خانه‌ای دست‌شسته و با رویکردی مکاشفه‌گر و تجربی قدم در مسیر نوگرایی برداشتند. این مسیر تازه که ابتدا از هنرهای تجسمی شروع شد و پس‌از آن تمام جهان هنر از جمله معماری، ادبیات، موسیقی، تئاتر و غیره را تحت اثر خود قرارداد، در مواجهه با اختراعات جدید و مقوله سینما، جان تازه‌ای نیز به‌خود گرفت. هنرمندان تجسمی در برخورد با مؤلفه‌های بنیادین جهان مدرن، نشانه‌هایی مشترکی در آثار خود مانند توجه به بخش درونیات و حالات روحی خالق اثر و قرار دادن انسان در محوریت آثار خود پیدا کردند. مظاهر جهان صنعتی ابژه هنری شدند و همین مواجهه باعث شد تا در بازنمایی به سمت به‌کارگیری اشکال ناب و انتزاعی حرکت کنند.

سینما در قالب یک فرم هنری، به‌سرعت با مختصات جهان مدرن تطبیق پیدا کرده و امکانات جدیدی را در اختیار هنرمندان این عرصه قرارداد. جنبش‌های هنری مدرنی که مشتق از جریانات فکری نظریه‌پردازانی چون فرمالیست‌های روسی بودند، امکاناتی را در بطن این فرم یافتند که پیش از آن بدان توجه نمی‌شد. این امکانات هر در روایت و هم در سبک بازنمایی نمود پیدا کردند. سینمای مدرن به دوگانه پلات و داستان دست‌یافت و انواع غیر روایی سینمایی تولید شدند. هنرمندان به دست‌کاری فریم‌های تصویربرداری شده حرکت کردند و از این‌رو در دکوپاژ و میزانشن به فضای پویانمایی نزدیک شدند. انسان بیش‌از‌پیش موضوع آثار شد و انسان در بستر جهان صنعتی به یک نماد تکرارشونده در آثار این دوره بدل گشت.

هنرمندانی که بعضاً با پیشینه تجسمی و فنی وارد این عرصه شده بودند، با گرایش به سمت پویانمایی، موجب شکل‌گیری انواعی از پویانمایی مانند آثار انتزاعی شدند و در مسیری دیگر با بهره‌مندی از امکانات هنر مدرن، فرم‌های عامه‌پسندتر پویانمایی سینمایی و تلویزیونی را با دستاوردهای ناشی از هنر مدرن، با امکانات سبکی و فرمی جدیدی مواجه کردند.

استخراج مؤلفه‌های بارز جریان «پویانمایی مدرن» با نگاهی به ریشه‌های آن در جنبش مدرنیسم

گستره این تأثیرات به‌گونه‌ای بود که می‌توان ادعا کرد یک جریان موازی جریان تولیدی انیمیشن کلاسیک در آمریکا قوت گرفت و موجب تولید آثاری با مختصات هنری متفاوت در عرصه تلویزیون و سینما گشت. تفاوت این آثار هم در شکل طراحی‌ها و پرداخت‌ها، هم در بازنمایی شخصیت‌ها و رنگ‌آمیزی‌ها و هم در شکل روایت و گسست زمانی و مکانی قابل‌ملاحظه است. در این پژوهش با ریشه‌شناسی این جریان موسوم به پویانمایی مدرن، نقش جریان مدرنیسم و هنرمندان تجسمی نامدار این عرصه به‌صورت مستقیم و غیرمستقیم نمایان گشت. به‌طورکلی این اشتراکات را می‌توان در ویژگی‌هایی مانند بهره‌گیری از روش‌های انتزاعی‌تر در بازنمایی و طراحی با خطوط صاف و گوشه‌های تیز، طراحی پس‌زمینه به‌مانند آثار تجسمی مدرن، روش‌های مدرن متحرک‌سازی و ترکیب مدیوم‌های هنری و توجه به دغدغه‌های شخصی هنرمندان در تولید هنری خلاصه کرد که در جدول یک دسته‌بندی شده است.

جدول ۱- تأثیر و تأثرات سه بستر هنری در مواجهه با جهان مدرن

مؤلفه‌های اساسی مدرنیسم	انسان‌محوری	عقل‌گرایی	فن‌آوری	فردگرایی
نشانه‌های بروز در هنرهای تجسمی	توجه به ویژگی‌ها و حالات روان‌شناختی و جامعه‌شناختی با محوریت انسان	به‌کارگیری اشکال ناب	استفاده از ابزارهای نوین و توجه به مظاهر فن‌آوری و به‌عنوان موضوع	توجه به درونیات و حالات روحی خالق
نشانه‌های بروز در سینما	موضوع‌قراردادن انسان نوین و عدم هراس از انسان در مواجهه با جهان خشک مدرن	شکل‌گیری اشکال غیر روایی و سینمای ناب	بروز سینما و انیمیشن به‌عنوان هنرهای فتاورانه و نوین	بروز اشکال اکسپرسیونیستی و دست‌کاری فریم
نشانه‌های بروز در پویانمایی مدرن	بهره‌گیری از روش‌های بازنمایی با خطوط صاف و گوشه‌های تیز در طراحی کاراکتر	استفاده از روش‌های نوین بازنمایی پس‌زمینه‌ها و بهره‌گیری از سبک‌های جدید	بهره‌گیری از روش‌های نوین در متحرک‌سازی و اقتصادی و به‌صرفه‌تر شدن تولید	توجه به دغدغه‌های هنری شخصی هنرمندان و رهایی از استیلاي دیزنی

جریان انیمیشن مدرن آمریکایی، درهای جدیدی را به‌روی هنرمندان و تولیدکنندگان انیمیشنی گشود. استفاده رسانه‌های موازی سینما مانند تلویزیون از امکانات انیمیشنی، موجب شد تا استودیوهای مستقل‌تر، انشعاب‌های از مسیر جریان اصلی دیزنی ایجادکننده و در همان بستر تولیدات متفاوتی ایجاد کنند. این نگرش در آینده، تولیدکنندگان را متوجه قابلیت‌های انیمیشن کرد، کما اینکه اقبال رسانه‌های برخط امروزی به انیمیشن‌های کوتاه، سریالی و بلند را می‌توان دستاورد این نگاه برشمرد.

گسترده شدن مرز فئاورانه امکانات پویانمایی، دیگر دستاورد مهم این جریان است. بهره‌گیری استودیوها از امکانات مهندسی جدید در دهه‌های هفتاد تا نود میلادی که موجب تولید آثار سه‌بعدی انیمیشنی شد، جهان پرزرق‌وبرق پویانمایی سه‌بعدی را پایه‌ریزی کرد. نگاه ایستا و چارچوب‌مند دیزنی در مواجهه هنری با امکانات جدید، به‌خودی‌خود اجازه حرکت به سمت شکوفایی فئاورانه انیمیشن را صادر نمی‌نمود و می‌توان ادعا کرد که نوآوری هنرمندان این جریان در این مهم نیز دخیل بوده است.

احترام به خلاقیت‌های فردی هنرمندان در طراحی کاراکتر و پس‌زمینه، عنصر اساسی دیگری است که باید در این جریان ستود. بیش از پنجاه سال طول کشید تا انیمیشن جریان اصلی آمریکایی در قرن بیستم دست به تولید آثاری با فضای کاراکتری آزادانه‌تری بزند که در آن کاراکترها از اسلوب سفت‌وسخت تقارن، حجم‌های کروی و حرکت‌های نرم پیروی نکنند. مسیری که گشایش آن توسط جریان انیمیشن مدرن رخ داد.

نحوه برخورد با داستان و پلات نیز دستاورد بزرگ هنرمندان این عرصه است. جایی که سال‌ها، آثار جریان اصلی از ساختارهای خشک و کلاسیک بهره جستند اما نگاه موشکافانه به آثار مدرن قرن بیستمی مشخص می‌کند که ساختارشکنی در روایت، امکانات گسترده‌تری در بهره‌گیری از فرم هنری انیمیشن را در اختیار خالق قرار می‌دهد.

به‌طور خلاصه، ویژگی‌های اصلی پویانمایی مدرن را می‌توان در موارد زیر برشمرد: تأکید بر تجربه‌گرایی بصری، استفاده از فرم‌های ساده‌شده و انتزاعی،

استخراج مؤلفه‌های بارز جریان «پویانمایی مدرن» با نگاهی به ریشه‌های آن در جنبش مدرنیسم

نوآوری در تکنیک‌های پویانمایی، روایت‌های غیرسنتی و تمرکز بر بیان احساسات و ایده‌ها، و خودآگاهی رسانه‌ای. این ویژگی‌ها، پویانمایی مدرن را به جریانی مهم و تأثیرگذار در تاریخ این هنر تبدیل کرده‌اند.

می‌توان ادعا کرد که مسیر این جنبش در جریان پویانمایی مدرن در سه ساحت اساسی تبلور یافت. سه مؤلفه سبکی نحوه بازنمایی، متحرک‌سازی و ساختار روایی، هرکدام تغییرات بنیادینی نسبت به شکل کلاسیک و معیار انیمیشن دیزنی پیدا کردند که متأثر از جریانات سینمایی و تجسمی هنر مدرن بود. ریشه این جریانات در چهار مؤلفه برشمرده شده در مدرنیسم می‌توان یافت یعنی انسان‌محوری، عمل‌گرایی، فن‌آوری و فردگرایی.

جدول ۲- ویژگی‌های استخراج‌شده از آثار پویانمایی مدرن در سه گروه اصلی

تجربه‌گرایی بصری	نحوه بازنمایی
استفاده از فرم‌های ساده و انتزاعی‌شده	
رنگ‌های غیرطبیعی	
نوآوری در تکنیک‌های پویانمایی	نحوه متحرک‌سازی
افزوده‌شدن کیفیات غیر واقع‌گرا بر نحوه حرکت شخصیت‌ها	
برهم خوردن روند منطقی فیزیکی در بازنمایی حرکات	
تمرکز بر احساسات و ایده‌ها	ساختار روایی
توجه به تفاوت میان داستان و طرح	
گسست نحوه روایت سنتی	

فهرست منابع

بکولا، ساندرو (۱۳۸۷). هنر مدرنیسم، (مترجم: رویین پاکباز)، تهران: فرهنگ معاصر.

بوردول، دیوید؛ و تامسون، کریستین (۱۳۷۷). هنر سینما، (مترجم: فتاح محمدی)، تهران: نشر مرکز.

استخراج مؤلفه‌های بارز جریان «پویانمایی مدرن» با نگاهی به ریشه‌های آن در جنبش مدرنیسم

جهانبگلو، رامین (۱۳۷۶). مدرن‌ها، تهران: نشر مرکز.

حقیر، سعید (۱۳۹۴). نظریه مدرنیته در معماری تهران، انتشارات دانشگاه تهران.

Amidi, Amid (2006) Cartoon Modern: Style and Design in Fifties Animation California: Chronicle Books.

Bendazzi, Giannalberto (2016) Animation: A World History: Volume II: The Birth of a Style - Foundations of the Field. CRC Press.

Bordwell, D. (2008). Poetics of cinema. Routledge.

Branigan, E. (1992). Narrative comprehension and film. Routledge.

Furniss, Maureen (2007) Art in Motion: Animation Aesthetics. John Libbey Publishing.

Greenberg, Clement (1961). Modernist Painting. Arts Yearbook 4: Washington, D.C.

Wells, Paul (2002) Animation and America. Edinburgh University Press.

Gardner, J. & Herman, D. (2011). "Graphic narratives and narrative theory": introduction: SubStance, Vol. 40, no. 1: University of Wisconsin System.

Greenberg, Clement (1961). Modernist Painting. Arts Yearbook 4: Washington, D.C..

Laybourne, Kit (1998) The Animation Book: A Complete Guide to Animated Filmmaking From Flipbooks to Computer Animation. Three Rivers Press..

Stam, R. (2000). Film theory: An introduction. Blackwell Publishing.

WellsPaul (2002) Animation and America. Edinburgh University Press.