

تبیین محاکاتی از انیمیشن در نسبت با فیلم زنده و تئاتر بر اساس آرای ارسطو و ابن سینا

محمدحسین سلیمیان‌ریزی*

محسن کرمی**

چکیده

هدف: با آنکه از چستی انیمیشن سخنی کمتر نسبت به هنرهای دیگر شده است، اما شناخت انیمیشن از بعد زیبایی‌شناختی از جهت محاکاتی آن، نسبت به فیلم زنده و تئاتر مورد سؤال واقع نشده است. به نظر می‌رسد که از آثار ارسطو و ابن سینا درباره محاکات می‌توان این ابعاد زیبایی‌شناختی را جستجو کرد. در نتیجه، این پژوهش به دنبال بررسی مسئله نسبت انیمیشن با تئاتر و فیلم زنده در چارچوب نظریه محاکات ارسطو و ابن سینا است تا بتواند تبیینی محدود از انیمیشن ارائه دهد.

روش: در این پژوهش ابعاد مختلف انیمیشن با روش «تحلیل فلسفی» مورد بررسی قرار می‌گیرد و مولفه‌های آن استخراج می‌شود. سپس با یافتن پرسش‌ها و گزاره‌های مختلف به روش «تحلیل محتوای کیفی جهت‌دار» نقل‌قول‌های و متون نوشتاری ارسطو و ابن سینا

* کارشناسی ارشد تولید سیما، دانشکده دین و رسانه، دانشگاه صدا و سیما، قم، ایران،

niishban@chmail.ir

** استادیار دانشگاه صدا و سیما، قم، ایران، mohsenkarami@iribu.ac.ir

مورد مطالعه و بررسی قرار می‌گیرد. از طرف دیگر، به‌وسیله «هرمنوتیک جدید» یا علم تفسیر متن، اندیشه‌های ارسطو و ابن سینا را استخراج کرده و به بررسی ابعاد مختلف انیمیشن می‌پردازد.

یافته‌ها: با بیان مقایسه و نسبت بین تئاتر و فیلم زنده، نسبت انیمیشن و تئاتر نیز مشخص گشته، سپس نسبت انیمیشن با فیلم زنده مورد ارزیابی قرار می‌گیرد تا در سایه تفاوت آن، با فیلم زنده و تئاتر، و تعامل محاکاتی‌ای که با یکدیگر می‌توانند داشته باشند، روشن گردد. از این منظر، حقیقت ساختاری انیمیشن به‌صورت محدود از جنبه محاکاتی، طبق آرای ارسطو و ابن سینا به‌صورت سه احتمال بیان می‌شود.

نتیجه‌گیری: این پژوهش در پایان نشان می‌دهد که نظریه محاکات چه ظرفیت‌های گران‌بهایی در حیطه هنرها به‌طور کلی، و انیمیشن به‌طور خاص دارد. ابعاد زیبایی‌شناختی پنهان انیمیشن در حوزه برون‌انیمیشنی روشن گشته و تا حدی نسبت بین انیمیشن و فیلم زنده و تئاتر مشخص شده است.

کلیدواژه‌ها: انیمیشن، فلسفه انیمیشن، محاکات، فیلم زنده، تئاتر، ابن سینا، ارسطو

مقدمه

هنر از دل جامعه تمدنی بشر سر برآورد و هر تمدنی به‌واسطه هنرش شناخته شد. در نتیجه، شناخت هنر از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. پرسش از این پدیده از مسائل و دشواری‌های بشری در هر زمانه‌ای بوده است. پس «هنر چیست؟» جزء پرسش‌های بنیادین بشری به‌شمار می‌آید، اما این پرسش در طول تاریخ به پرسشی کامل‌تر و پخته‌تر تبدیل گردید. از سویی تاریخ نگارش در باب مسئله هنر به سوفیست‌ها، فیلسوفان و پیشه‌ورزان در یونان باستان برمی‌گردد که به تدوین فنون و حرفه‌ها می‌پرداختند. از جمله فوننی که آنها از آن بحث کرده‌اند کشتی‌سازی، نجاری، پزشکی، معماری، مجسمه‌سازی، نقاشی، خطابه (سخنوری)، شعر، چنگ نوازی و... بوده است. محتوای این متون بیشتر در مورد چگونگی ساخت و پرداخت پیشه‌ها بود، یعنی شبیه به کتب فنی که در زمانه معاصر تدریس می‌شود، و

در برخی کتب نیز در خلال مباحث فنی، مباحث بنیادینی نیز مطرح می‌شد. نکته قابل توجه این است که در این کتاب‌ها به فلسفه و چیستی آن‌ها به‌طور جداگانه نمی‌پرداختند. تا اینکه در خصوص شعر برخی از اندیشمندان یونانی مانند دیموکریتوس و سوفسطاییان نظریه‌هایی را در مورد شعر به قلم درآوردند (هالیول، ۱۳۸۸: ۷-۲۳).

با مطرح شدن این دست از پرسش‌ها و نگاه‌ها، این مسئله برای سقراط و به تبع آن شاگردش افلاطون ایجاد شد. سپس شاگرد افلاطون، ارسطو، نگاه‌هایی را برای شعر ارائه کرد که از این میان می‌توان به کتاب فن شعر اشاره کرد. در این کتاب یا رساله با نگاه فلسفی به مسئله شعر پرداخته شده است (همان: ۲۳-۳۱). تمام سعی ارسطو بر شناساندن شعر به‌عنوان هنر متعالی و ارزشی بود. از این رو، اندیشه تراژدی برای او مهم جلوه یافت.

از سویی دیگر با گسترش و پیشرفت تمدن اسلامی، این کتاب‌ها با واسطه نوافلاطونیان و دیگر گروه‌ها به دست مسلمانان رسید. در نتیجه، حکمت مشائی مسلمانان ناظر به ارسطو و افلاطون شکل گرفت (ارسطو، ۱۳۹۶: ۴۲-۶۲). در حال حاضر، فارابی به‌عنوان اولین فیلسوف مسلمانی مطرح شده است که آرای هنری خود را در حوزه فن شعر در چهار اثر ارائه کرده است. سپس از آثار مهم در زمینه فن شعر می‌توان به آثار ابن‌سینا اشاره کرد. در زمینه فن شعر دو اثر از ایشان در حال حاضر موجود است (یوسف‌ثانی، ۱۳۹۶: ۱۸-۳۲). دستگاه فلسفی شیخ‌الرئیس ابن‌سینا نزدیک به دو فلسفه ارسطویی و افلاطونی است (حشمت‌پور، ۱۳۹۸: ۱۵). از این رو، از شیخ‌الرئیس ابن‌سینا می‌توان به‌عنوان مهم‌ترین نظریه‌پرداز مشائی مسلمان در زمینه فلسفه هنر یاد کرد. بنابراین، میان این دو اندیشمند ارتباط مبنایی وجود دارد، زیرا «پیشینه فلسفه مشائی اسلامی، فلسفه مشائی یونانی است» (فیروزجایی، ۱۳۹۳: ۲۵).

ابن‌سینا همچنین همانند ارسطو سعی دارد جایگاه ویژه و متعالی برای هنر قائل شود و ارزش آن را در جوامع بشری مشخص کند. ما در این پژوهش به ابن‌سینا به‌مثابه شارح ارسطو نمی‌پردازیم و خود او را یکی از نظریه‌پردازان در باب فن شعر در نظر می‌گیریم: «بوعلی در منطقیش، بسیار از ارسطو پیروی کرده است و در برخی از قسمت‌ها نیز همان عبارت ارسطو را آورده است؛ البته منطقی سینوی تفاوت بسیار زیادی با منطقی ارسطو دارد. منطقی سینوی، بسیار

گویاتر و اضافات نیز دارد» (حشمت‌پور، ۱۳۹۸: ۱۵-۱۶).

ارسطو، اندیشه محاکات را در باب چپستی شعر برای ما بیان می‌کند. محاکات شاید برای اولین بار به صورت علمی در کتاب فن شعر مورد بررسی قرار گرفت، اما این اندیشه نزد استادش افلاطون و ماقبل ایشان نیز وجود داشت. این مطلب حاکی از قدمت این اندیشه در میان اندیشمندان یونانی است، اما ارسطو این اندیشه را منقح کرد و آن را از یک معنای عام، به یک اصطلاح فلسفی درآورد. سپس به واسطه آن می‌توان نه فقط شعر، بلکه به گفته خود ارسطو، هنرهایی مانند نقاشی، رقص، چنگ‌نوازی و... را نیز تعریف کرد.

تأکید ارسطو و ابن‌سینا در اندیشه محاکات یا «میمه‌سیس» بر وجه شباهت بین حاکی و محکی یا بین اثر هنری و آنچه این اثر از آن حکایت می‌کند، است (ارسطو، ۱۳۹۸: ۱۱۰-۱۱۱). این وجه شباهت را می‌توان در اندیشه ابن‌سینا به صورت واضح در تعریف محاکات یافت: «محاکات، امری طبیعی در سرشت آدمی است و عبارت از آوردن مثل چیزی به جای خود آن است، چنان‌که حیوان طبیعی را با تصویری که ظاهرش شبیه آن است، محاکات می‌کنند» (ابن‌سینا، ۱۴۰۶: ۳۲).

همان‌طور که اشاره شد، هنرهای دیگر به واسطه این اندیشه قابل تعریف بوده‌اند. این تعریف حتی برای هنرهایی که در نزد ارسطو نام و نشانی هم نداشتند و همین‌طور هنرهایی که در آینده به وجود می‌آیند، نیز قابل تطبیق است. گویا ارسطو برای آیندگان نیز برنامه فلسفی هنری داشته است: محاکات‌هایی وجود دارند که نامی برای آنها نیست (ارسطو، ۱۳۹۹: ۳۲). بر اساس توانایی که در گفتار این دو فیلسوف یافت می‌شود، می‌توان این پژوهش را در هنر انیمیشن ادامه داد؛ همان‌طور که ارسطو در جای‌جای کتاب فن شعر خود برخی بررسی‌ها را در مورد اجزای ترازوی و نمایش را به تحقیق دیگر واگذار می‌کند (همان: ۴۸). فراوانی این هنر در بسیاری از رسانه‌ها و سالن‌های نمایش بر دیدگان کسی پوشیده نیست. انیمیشن توانسته در برخی جشنواره‌ها جایگاه ممتازی را به خود اختصاص دهد، مانند جشنواره انسی^۱ و انیه

آورد^۱. این هنر مانند سایر هنرها، داعیه داشتن مکتب، سبک، تکنیک و ژانر را نیز دارد. انیمیشن با تکیه بر تصاویر متحرک، شناخته شده است (پلینگ، ۱۳۹۵: ۲۵). شاید بتوان گفت همه این موارد حاکی از این است که انیمیشن ظرفیت بالایی در فلسفه هنر دارد.

انیمیشن با توجه به تجربه یک‌صدساله خود توانسته موضوعات واقعی و ممکن و غیرمحتمل (ممکن‌نما) را به راحتی حکایت کند. بر این اساس شاید بتوان گفت که انیمیشن مانند سایر هنرها می‌تواند دارای حکایت باشد. آنچه مراد این پژوهش از انیمیشن است، انیمیشن‌هایی است که در سبک‌هایی چون دوبعدی و سه‌بعدی، اعم از کارتونی و غیرکارتونی، و همچنین در تکنیک‌های زیادی مانند رایانه‌ای، استاپ‌موشن، عروسکی، سنتی و در مکاتبی همچون دیزنی، انیمه و زاگرب خود را نشان می‌دهد.

این پژوهش در برخورد با مقوله انیمیشن همانند ارسطو که گفته: «در برخورد با مقوله شعر، نخستین پرسش من این است که شعر چیست...» (ارسطو، ۱۳۹۹: ۳۲)، رفتار می‌کند و می‌گوید انیمیشن چیست؟ بنابراین، نخستین و آخرین دشواره ما در این پژوهش به چستی انیمیشن می‌پردازد، اما به صورت ویژه از میان هنرهای نه‌گانه، نسبت انیمیشن را با دو هنر فیلم زنده و تئاتر مورد ارزیابی قرار می‌دهد. بر این اساس می‌توان پرسش خود را در ذیل حوزه زیبایی‌شناختی محدود کرد، و مسائل هویت برون‌ی انیمیشن در نسبت‌سنجی با دو هنر فیلم زنده و تئاتر را مورد ارزیابی قرار داد. پس تنها پرسش اساسی زیبایی‌شناختی این تحقیق، چستی و چگونگی نسبت انیمیشن با دو هنر فیلم زنده و تئاتر است.

برای رسیدن به حل این پرسش‌ها، ابتدا مبنای اندیشه محاکاتی خود را بر اساس دو فیلسوف جهان - ارسطو و ابن‌سینا - گذاشته سپس دشواره چستی انیمیشن را بر اساس اندیشه محاکات این دو فیلسوف مورد بررسی قرار می‌دهیم. از این‌رو پژوهش حاضر، انیمیشن را به خاطر داشتن هویتی چندبعدی از جنبه‌های مختلف مورد مطالعه قرار داد. پژوهشگر با روش تحلیل‌گفتمان و تفسیر متن، به متون فلسفی دو اندیشمند بزرگ با محوریت کتاب فن شعر

ارسطو و کتاب منطق شفا ابن سینا مراجعه کرده است. بدین منظور برای شرح آرای ارسطو، به استیون هالیول رجوع می‌شود. هالیول، مشهورترین شارح ارسطو به‌ویژه در فلسفه هنر ارسطو است.

این پژوهش با طرح سؤالاتی از جنس گزاره‌های زیبایی‌شناختی، به سراغ متون دو فیلسوف بزرگ می‌رود و درصدد پاسخگویی محاکاتی به آن برمی‌آید، تا بتواند تعریفی در محدوده پرسش این مقاله ارائه کند. به بیان دیگر، به‌وسیله روش تحلیل فلسفی، انیمیشن را مورد پرسش‌های مذکور قرار می‌دهد. سپس با روش تفسیر متن و تحلیل محتوای کیفی جهت‌دار، پاسخ‌هایی از جنس محاکاتی ارسطو و ابن سینا را استخراج می‌کند تا از این منظر جنبه محاکاتی انیمیشن در نسبت با فیلم زنده و تئاتر مشخص گردد.

بر اساس آنچه در بیان مسئله مطرح شد، مشخص می‌گردد که هدف این پژوهش، بررسی مسائل مرتبط با نسبت انیمیشن با تئاتر و فیلم زنده در چارچوب نظریه محاکات ارسطو و ابن سینا است.

قالب انیمیشن با وجود پیشینه طولانی نزدیک به یک قرن که دارد، هنوز از سوی برخی، در هنر بودن آن مورد تردید واقع شده است. در تعریف و شناخت آن - دست‌کم در کشور ما - ابهامات بسیاری وجود دارد. از این منظر پرداختن به آن، ضرورت پیدا می‌کند. از سوی دیگر، نظریه محاکات از کهن‌ترین نظریه‌های فلسفه هنر است و ظرفیت زیادی برای تبیین این نسبت دارد. افزون بر این، در میان فیلسوفان مسلمانی که به هنر توجه داشته‌اند، مورد اقبال فراوان قرار گرفته است و می‌توان نظریه در باب هنر متعالی ارائه کرد. بنابراین، پژوهش حاضر هم مسئله انیمیشن را می‌کاود و هم نقی به میراث ارزشمند فلسفی خودمان می‌زند. هالیول در کتاب خود فصلی را در باب مقام و جایگاه تاریخی فن شعر ارسطو اختصاص می‌دهد و تأثیر آن را بر ادبیات و نمایش گویا می‌کند. از جمله می‌توان به جایگاه درام در تاریخ هنر اشاره کرد که ارسطو آن را برای اولین بار در فن شعر خود اثبات کرد (هالیول، ۱۳۸۸: ۱۴۱) و در فصل دهم کتاب خود درباره تأثیر و دوام فن شعر سخن می‌گوید (همان: ۲۸۹) و او را از نخستین نظریه‌پردازان در باب درام می‌داند (همان: ۳۴۷). همه این موارد نشان می‌دهد که فن

شعر از آثار و میراث گران بها در باب فلسفه هنر است.

انیمیشن را می توان بر اساس محاکات تعریف کرد. همچنین می توان بر پایه هویت محاکاتی اش ویژگی های خاص این هنر را مشخص کرد و نشان داد که انیمیشن با تئاتر و فیلم زنده اشتراکات و افتراقاتی دارد و شناختی اجمالی از انیمیشن در بین هنرهای نمایشی به دست آورد، در نتیجه ملاکی به دست می آید تا بتوان سره را از ناسره باز شناخت. پرسشی که این پژوهش به دنبال پاسخ گویی آن است از این قرار است: چگونه می توان بر اساس دیدگاه ارسطو و ابن سینا تبیینی محاکاتی از نسبت انیمیشن با تئاتر و فیلم زنده ارائه داد؟

موضوع چستی انیمیشن را می توان در کتاب هایی مانند (دیوس،^۱ ۲۰۱۹)، (فرنس، ۱۳۹۰)، (پیلینگ،^۲ ۱۳۹۵) و دو مقاله (کلتی و لندکر،^۳ ۲۰۰۴) و (کان،^۴ ۱۹۷۷) جستجو کرد. لازم به ذکر است که کتاب ها، مقالات و پایان نامه هایی در حوزه انیمیشن موجود هستند که نام آنها در پیشینه نیامده است، زیرا این گونه منابع در حوزه زیبایی شناختی فلسفی گنجانده نمی شوند و تحلیلی فلسفی از جریان انیمیشن ندارند. در واقع این منابع بیشتر به مباحث نقد زیبایی انیمیشن می پردازند، نه فلسفه انیمیشن. در نتیجه در جستجویی که پژوهشگر در باب فلسفه انیمیشن انجام داده است، اثری یافت نشد.

دیوس در فصل هشتم کتاب خود سعی دارد که به فلسفه انیمیشن بپردازد. بنابراین، این کتاب در میان تحقیقاتی که در حوزه فلسفه انیمیشن صورت گرفته، موفق تر عمل کرده است، این کتاب دارای مجموعه نویسندگانی است که گردآوری آن را نونل کارول، لورات. دی ساما و شاون لوت برعهده دارند. زیرعنوان هایی که در این فصل مورد بررسی قرار گرفته از این قرار است: ۱. چه چیزی در یک تصویر متحرک، حرکت می کند؟؛ ۲. انواع انیمیشن: طبقه بندی تکنیک ها؛ ۳. چرا توجه فلسفی کمی به انیمیشن شده است؟؛ ۴. ارزش انیمیشن؛

1. Davis
2. Pilling
3. Kelty & Landecker
4. Kahn

۵. انیمیشن دیجیتال. این تحقیق طبق اندیشه محاکات درصدد جوابگویی به مسائل انیمیشن نیست.

کلتی و لندکر سعی دارند به آشنایی بیشتری در زمینه علمی و فنی دست پیدا کنند. آنان با استفاده از روش باستان‌شناسی رسانه‌ای تلاش می‌کنند بتوانند بین نظریات علمی و اتفاقاتی که در این‌گونه رسانه می‌افتد، پل بزنند. این تحقیق با مقاله فوق در روش تحقیق متفاوت است. همچنین مقاله کلتی و لندکر بین انیمیشن هنری و فنی فرقی نمی‌گذارد و علاوه‌بر آن، فقط انیمیشن را از جنبه دیجیتالی بررسی می‌کند.

(کان، ۱۹۷۷) در مقاله خود سعی دارد برنامه‌ای را برای سیستم‌های هوش مصنوعی ارائه کند که بتوانند انیمیشن‌های روایی را خود به‌تنهایی بسازند. این تحقیق، انیمیشن را با نگاه محاسبات رایانه‌ای بررسی می‌کند. در مجموع آنچه در تمام این تحقیقات به آن پرداخته نشده است، این است که از آینده نظریه محاکات به مسئله انیمیشن پرداخته نشده است.

(فرنیس، ۱۳۹۰) در اثر خود بعد زیبایی‌شناختی انیمیشن را مورد بررسی قرار می‌دهد، به مسائل تکنیک‌ها و سبک‌های انیمیشن اشاره‌ای دارد، اما نسبت‌سنجی بین تئاتر و فیلم زنده به‌صورت جداگانه برقرار نمی‌کند و در ضمن روش فلسفی کاملی در بیان زیبایی‌شناختی انیمیشن ندارد.

(پیلینگ، ۱۳۹۵) در فصل اول مجموعه مقالاتی که گردآوری کرده است، با عنوان پویانمایی چیست و چه کسی به شناخت آن نیاز دارد؟ سعی بر آن دارد که به تعریفی جامع و مانع برسد، اما در نهایت با بررسی تعریف‌های مختلف به این نتیجه می‌رسد که نمی‌توان تعریفی برای انیمیشن ارائه داد. نکته‌ای که سبب تمایز این تحقیق با پژوهش حاضر می‌شود، این است که این کتاب به‌صورت اندیشه عام به انیمیشن پرداخته و نه فلسفی مصطلح، یعنی این کتاب تعاریفی که در فلسفه هنر بوده را امتداد نداده و در انیمیشن مورد بررسی قرار نداده است.

مفهوم‌شناسی «محاکات»

«محاکات» از ریشه «ح ک ی» و به زبان عربی است و ترجمه لفظ «میمه‌سیس» یونانی است. این لفظ در ترجمه‌های ابتدایی فن شعر ارسطو به کار می‌رفته است، سپس توسط فیلسوفان مسلمان در فنون مختلف مانند شعر، خطابه و فن موسیقی استعمال شد. در لغت‌نامه المنجد «محاکات» را این‌گونه تعریف کرده است: «مباراة عمل أدبی أو فنی و محاولة تقليده و الإتيان بمثله أو بأفضل منه، معارضة: «محاكاة بعيدة جداً من الأصل» (معلوف، ۱۳۶۲: ۳۱۴). در لغت‌نامه العین در باب ریشه «ح ک ی» آمده است: «حکیتُ فلاناً و حاکیتُ، اذا فعلت مثل فعله أو قوله سواء» (فراهیدی، ۱۴۰۹: ۲۵۷).

الفاظ متعددی برای محاکات (میمه‌سیس) در میان مترجمین و شارحین معاصر به کار رفته است؛ از جمله آن می‌توان به این الفاظ اشاره کرد: تقلید، تشبیه، بازنمایی. همان‌طور که هالیول بیان کرده، محاکات در فن شعر به یک اصطلاح علمی تبدیل شده و از معنای لغوی خود گذر کرده است (هالیول، ۱۳۸۸: ۱۱۳).

در ابتدا باید اشاره کرد که محاکات به معنای تقلید صرف، یعنی کپی‌برداری نیست؛ همان‌طور که ارسطو در فن شعر خود به آن اشاره می‌کند (ارسطو، ۱۳۹۹: ۵۷). موید این مطلب را سخن افنان در گزارش‌نامه خود است: «هنگامی که (ارسطو) می‌گوید انواع مختلف شعر و قسمت بیشتر موسیقی همه به‌طورکلی تقلید هستند، مقصود متابعت کورکورانه و ایجاد چیزی عیناً طبق اصل، نیست. اگر در نقاشی چنین چیزی تا اندازه‌ای بتواند باشد، در موسیقی محال است» (ارسطو، ۱۳۹۶: ۱۴۰). بنابراین، باید گفت این تقلید اعم از تقلید صرف است و الزامی ندارد که محاکات را صرف کپی‌برداری در نظر بگیریم. در میان ترجمه‌های فارسی می‌توان به ترجمه زرین‌کوب و شیرمرز نیز اشاره کرد. از طرفی اگر به‌جای محاکات، لفظ «تشبیه» را به کار ببریم - همان‌طور که محسن افنان در ترجمه خود انجام داده است - اشاره به عنصر ذاتی شباهت در محاکات کرده‌ایم، زیرا محاکات گونه‌های مختلفی دارد؛ برخی از محاکات به‌صورت تشبیه دیده می‌شود. گونه‌های دیگری مانند استعاره نیز هست. همچنین

ترکیبی از این دو و یا استعاره مخفی نیز وجود دارد (همان: ۱۴۰).

در مورد لفظ «بازنمایی» مسئله کمی متفاوت است. آنچه از بازنمایی فهم می‌شود، به‌گونه‌ای با فهم محاکات فرق دارد. اگر به ترجمه انگلیسی یا لاتین توجه شود، در مقابل لفظ «میمه‌سیس» لفظ «ایمیتیشن»^۱ یافت می‌شود، ولی «بازنمایی» مقابل لفظ انگلیسی «رپریزنتیشن»^۲ است. از آنجا که واژه «محاکات» در دوران معاصر مورد استقبال واقع نشد، برخی اندیشمندان آن را تغییر داده و نظریه بازنمایی و یا نوبازنمایی را مطرح کردند. در واقع آنان هنر را به‌مثابه بازنمایی در نظر گرفتند. در برخی معانی بازنمایی و نوبازنمایی اموری اخذ شده است که با محاکاتی که در اینجا مراد است، تنافی دارد، زیرا رابطه حاکی با محکی دلالت و قرارداد نیست؛ همان‌طور که افلاطون به آن اشاره می‌کند. او بین نقاشی و موسیقی با دلالت الفاظ و نام‌گذاری اشیاء فرق می‌گذارد: «... طبعاً نام‌گذاری نمی‌توانست آن‌چنان‌که موسیقی و نقاشی از اصوات و اشکال تقلید می‌کند، حاصل تقلید هجایی صرف از اشیاء پیرامون باشد. در این صورت مثلاً ناچار بودیم بپذیریم کسانی هم که از گوسفندان و خروس‌ها و دیگر جانوران تقلید می‌کنند، با این تقلید نامی به آن‌ها می‌دهند و واژه‌ای برای آن‌ها وضع کنند، اما آشکارا این‌گونه نیست، بلکه گویا هر واژه مبین ماهیت آن باشد» (افلاطون، ۱۳۹۸: ۱۴۹-۱۵۰).

افلاطون از زبان استادش سقراط به این نکته اشاره می‌کند که ما در نقاشی عنصر شباهت را داریم (همان: ۱۵۱). همچنین افان در تأیید این مطلب به نقل از ارسطو می‌گوید: «در رساله تفسیر گوید: «واژگان به زبان رانده، رموز (سمبل‌ها) جزء انطباعات روان است، و واژگان نوشته، رموز واژگان زبان رانده»، ولی انطباعات خود روان (پسوخه) نفس، مانند واژگان رموز نیست، بلکه شبیه یا صورتهای ذهنی چیزهای خارجی است که در روان نقش بسته و تجسم یافته است.» (ارسطو، ۱۳۹۶: ۱۴۰). پس اگر مراد از محاکات با تشبیه و تقلید سازگاری

داشته باشد، با بازنمایی ناسازگار است؛ مگر اینکه معنای بازنمایی را تقلیل داده و فقط در حیطه شباهت آن را بررسی کنیم. به باور نگارنده پژوهش حداقل معنایی که در محاکات می شود به آن رسید، این است که از یک سو معنای سلبی در محاکات اخذ شده است؛ یعنی برخی موارد و توضیحات بازنمایی را در بر نمی گیرد و از سویی باید گفت که فقط این معانی نیستند، بلکه دایره آن گسترده تر از تقلید و تشبیه است، به گونه ای که محاکات در این معنا لایشرط مقسمی شود.

ارسطو و به تبع آن شیخ الرئیس ابن سینا در محاکات به این نکات توجه داشته اند: نکته اول؛ در روند محاکات به بودن اصل شیء در آنچه در اثر هنری به نمایش گذاشته می شود، نیاز است تا فرایند محاکات رخ دهد (ارسطو، ۱۳۹۹: ۴۵). نکته دوم؛ هنرمند همیشه موظف نیست که عین واقعیت را بازگو کند. از این رو با تاریخ متفاوت است و برعکس تاریخ که یک امر جزئی است، محاکات رو به کلیت دارد (همان: ۷۱). نکته سوم؛ در محاکات نوعی استعاره یا معما یا شباهت بین دال و مدلول وجود دارد (همان: ۱۳۸) و نوعی نبوغ و ابداع در محاکات می یابیم (همان: ۱۴۲). نکته آخر؛ در محاکات نوعی لذت و به بیانی دیگر در آن تخیل وجود دارد (همان: ۴۵)، و شرط مقدمه های شعری، کاذب و صادق بودن نیست، بلکه مخیل بودن است (ابن سینا، ۱۹۶۹: ۱۶).

روش شناسی پژوهش

از طرفی ابعاد مختلف انیمیشن با روش «تحلیل فلسفی»^۱ مورد بررسی قرار می گیرد و مولفه های آن استخراج می شود. سپس با یافتن پرسش ها و گزاره های مختلف به روش «تحلیل محتوای کیفی جهت دار» نقل قول های و متون نوشتاری ارسطو و ابن سینا مورد مطالعه و بررسی قرار می گیرد و از طرفی بوسیله «هرمونوتیک جدید» یا علم تفسیر متن، اندیشه های ارسطو و ابن سینا را استخراج کرده و به بررسی نسبت بین انیمیشن و فیلم زنده و تئاتر می پردازیم و مراد از هرمونوتیک جدید در این تحقیق، قواعد جدید تفسیری است که کمی با قواعد تفسیری سنتی متمایز است، هرمونوتیک جدید به نکاتی دقت می کند که در گذشته مورد

غفلت واقع شده بود.

یافته‌ها

ابتدا به نسبت فیلم زنده و تئاتر می‌پردازیم، زیرا به تبع این نسبت تفاوت بین تئاتر و انیمیشن مشخص می‌شود. سپس نسبت بین انیمیشن و فیلم زنده را مورد ارزیابی قرار می‌دهیم.

۱. نسبت فیلم زنده و تئاتر

تئاتر تا قرن شانزدهم به منزله نوعی قالب هنری جدا شناخته نمی‌شد، بلکه آن را در زمره شعر یا ادبیات مورد مطالعه قرار می‌دادند. از این تاریخ به بعد کوشیده شد اجرای نمایش تئاتر را مستقل از متن نمایش، واجد ارزش قلمداد کنند (همیلتون، ۱۳۹۱: ۴۱۵). هنوز این بحث در سینما و انیمیشن وجود دارد که فیلمنامه یا داستان مهم است. برخی نیز همانند تئاتر همه چیز را در متن می‌بینند، نه در اجرا. این نکته را باید دانست که تاریخ انیمیشن نیز از دل سالن‌های نمایش درآمده است. برخی انیمیشن‌ها نیز تقلید از فضای تئاتری با آن شوخی کردند، مانند انیمیشن روپاه بد بزرگ. وقتی به تاریخ نمایش نگاه می‌اندازیم، آن را از دل جشنواره‌های دینی می‌یابیم، اما برخی از هنرها را می‌یابیم که همانند تئاتر دارای اجرا هستند. آنچه سؤال است این که چه چیز اجرای تئاتر را از هنرهای دیگر متمایز می‌کند؟ جواب این سؤال ما را به اندیشه تمایز انیمیشن نزدیک می‌کند. بر این اساس رابطه بین تئاتر و سینما می‌تواند رابطه انیمیشن با تئاتر را مشخص کند. برخی معتقدند که سینما، تئاتر فیلم‌شده است. این را می‌توان در کمدهای آمریکایی همچون کیتون و چارلی چاپلین دید. این گونه فیلم‌ها به تئاتر به شدت نزدیک هستند. از این رو، بازن به رابطه عملی میان تئاتر و سینما اشاره می‌کند و تئاتر سینمایی را از هرگونه نیاز به وجود قبلی معاف کرده است (بازن، ۱۳۹۹: ۵۵). باید دانست بین سینما و تئاتر تفاوت‌های ماهوی وجود دارد.

مطلب اول در مورد زمان سینما و تئاتر است. سینما بیشتر از تئاتر به یاری بازیگر می‌آید، ولی فقط فراتر رفتن از آن، اگر بپذیریم که تئاتر در برخی موارد ناقص است. در تئاتر، فاصله

میان صحنه و تماشاگران بر شیرین‌کاری‌ها تأثیر می‌گذارد، و مهم‌ترین مسئله زمان است، اما طول زمان تئاتر را تماشاگران با تحریک بازیگران، طولانی‌تر یا کوتاه‌تر می‌کنند. چلپین، روی پرده سینما این امکان را می‌دهد که با دقت ریاضی بازی‌اش ارائه دهد و بیشترین تأثیر را در کمترین زمان به دست آورد (همان: ۵۶). می‌توان گفت سینما زمان تئاتر را کنسرو شده تحویل می‌دهد، نه آنکه سینما زمان مختص به خود را دارد. (همان: ۶۲)

مطلب دوم در مورد مکان است. در تئاتر رابطه‌های زمانی و مکانی خاص اجرای تئاتر است؛ یعنی هنگامی آن زمان و مکان اتفاق می‌افتد که بازیگر آن را انجام دهد. از این رو در تئاتر اشاراتی به زمان و مکان نمی‌شود. همچنین بین نیت بازیگر و مخاطب وجه اشتراک وجود دارد. علاوه بر این، هنرپیشگان به نوعی با یکدیگر و با مخاطبان تعامل و همیاری دارند. پدیده‌ها جزء لاینفک آفرینش و دریافت اجرای تئاتر و درک مخاطب است. ولی به طرق مختلف در کار آفرینش در تقابل با دریافت اجرای تئاتر، حضور می‌یابد (همیلتون، ۱۳۹۱: ۴۱۹-۴۲۰). در سینما می‌توان یک موقعیت ساده را تا رسیدن به نتیجه نهایی‌اش نشان داد، ولی در تئاتر هر موقعیت در قید زمان و مکان است؛ یعنی محدود به چیزی است. در واقع سینما می‌تواند نظام جدید از وقایع دراماتیک را کشف یا بیافریند. برخی از تئاترها بر موقعیت‌های دراماتیکی بنا نهاده شده بودند که پیش از آمدن سینما دارای ضعف ذاتی بودند. (بازن، ۱۳۹۹: ۵۷)

مطلب سوم در مورد درام است، اگر درام روح تئاتر باشد. باید دانست که این روح مختص به تئاتر نیست، بلکه در بدن‌های هنری دیگر نیز مانند رمان، فیلم و انیمیشن حلول می‌کند. پس هویت مشترک همه اینها، درام است. از این رو نمی‌توان تئاتر را به وسیله درام از دیگر هنرها جدا کرد. درام می‌تواند امکان اقتباس هنرها از یکدیگر را فراهم کند.

رابطه بین رمان و تئاتر رابطه یک‌سویه است؛ یعنی از روی رمان می‌توان اقتباس کرد، ولی اقتباس از روی تئاتر معنا ندارد. این مطلب بدان معناست که رخداد زیبایی‌شناختی اتفاق نیفتاده است. از این رو سینما از نمایشنامه‌ها اقتباس می‌کند، مانند فیلم رن کوروساوا که از یکی از نمایشنامه‌های شکسپیر اقتباس کرده است. از این مطلب دو گونه فیلم مشخص

می‌شود؛ یا آنکه باید بگوییم سینما تئاتر فیلم‌شده است که در اصل فیلم‌برداری از نمایشنامه، یا متن صورت‌گرفته است و یا آنکه باید بگوییم سینما از نمایشنامه اقتباس می‌کند، نه فیلم‌برداری. اقتباس، هویتی جدید به اثر هنری می‌دهد. این مطلب نشان می‌دهد که متن، هویتی بالقوه برای تئاتر یا سینما دارد. متن، سینما نیست، چون سینما با دوربین و تدوین بالفعل می‌شود (همان: ۵۸-۶۰).

مطلب چهارم در مورد مخاطب و تماشاگر است. آنچه در تئاتر مهم است، مخاطب است. مخاطب در اجرای هنری، حضوری پررنگ و دارای اهمیت دارد؛ یعنی تئاتر زمانی مفهوم دارد که برای مخاطب عمومی به نمایش گذاشته شود. شاید بتوان گفت این عنصر برای تئاتر حیاتی است (همیلتون، ۱۳۹۱: ۴۱۶). تئاتر مخاطب پرور است، این اجرا زمانی صورت می‌گیرد که از سمت مخاطب پاسخی دریافت شود. از این رو تئاتر اجرا نشود هویت پیدا نمی‌کند. پس تئاتر متشکل از بازیگر و مخاطب شده است (همان: ۴۱۷-۴۱۸). پس همیلتون در مورد مخاطب تئاتر به معنای اجتماع واقعی مردم است؛ یعنی تئاتر نوعی فعالیت ذاتاً اجتماعی است (همان: ۴۱۹).

در هنرهای دیگر که اجرا نقش دارد، مخاطب داشتن یا نداشتن تأثیری در هنر آنها نمی‌گذارد. از این رو، تعزیه که از سنت‌های مذهبی شیعی است، برای مخاطب نمایش داده شده و خوانده می‌شود. بین بازیگر و مخاطب در تئاتر نوعی رابطه برقرار می‌شود که تا حدی آن را از سایر نمایش‌ها و همچنین موسیقی جدا می‌کند.

مطلب پنجم در مورد بازیگر است. به عقیده بازن: «حضور واقعی بازیگر بر روی صحنه چنان لذتی دارد که قابل مقایسه با سینما نیست... ویژگی خاص تئاتر این است که کنش و بازیگر را نمی‌توان از هم جدا کرد» (همان: ۶۷). صحنه هر توهمی را می‌پذیرد، جز توهم حضور بازیگر را؛ زیرا با حضور او در صحنه واقعی و عینی است. این مطلب در سینما برعکس است. هر واقعیتی امکان بروز دارد و با آن سازگار است، مگر حضور جسمانی و عینی بازیگر.

مطلب ششم در مورد هم‌ذات‌پنداری است. سینما خاصیت آینه‌وار دارد. این آینه

هم‌زمان حضور موضوع را اعلام نمی‌کند، بلکه با تأخیر بر روی پرده سینما به نمایش درمی‌آید (همان: ۶۸). از این‌رو مردن بازیگر بر روی پرده سینما این حس را به بیننده می‌دهد که گویا در لحظه مرگ آن شخصیت حضور داریم، ولی در تناثر این‌گونه نیست. این بدان معنا نیست که لذت نمایش کمتر از لذت سینماست (همان: ۶۹). «شخصیت‌های روی پرده، طبیعتاً موضوع هم‌ذات‌پنداری‌اند، درحالی‌که شخصیت‌های روی صحنه، موضوع تقابل عقلانی‌اند» (همان: ۶۹ به نقل از روزنکراتس، ۱۹۳۷). در نتیجه تناثر برای به هیجان آوردن تماشاگر است که توسط بازیگر ایجاد می‌شود، ولی در آن هیچ‌گونه حس هم‌ذات‌پنداری وجود ندارد (همان: ۶۹-۷۰).

مطلب آخر در خدمات متقابل تناثر و سینما به یکدیگر است. تناثر، سینما را یاری کرد. میراث زنده تناثر توانست این هنر جدید را با نمایش‌نامه یاری کند. سینما همچون یک کودک در ابتدای تاریخ خود از تناثر تقلید می‌کرد تا یاد گرفت چگونه داستان بگوید. از این‌رو، فیلم‌های اولیه حالتی دوربین ثابت و تناثری داشتند (همان: ۷۹). از طرفی سینما تناثر را نجات داد، او به تناثر جایگاهش را نشان داد و در تاریخ هنر برایش استقرار همیشگی ایجاد کرد. همان‌طور که عکاسی به نقاشی این جایگاه را داد و باعث شد که مفهومی ارتقایافته‌تر از عکاسی پیدا کند (همان: ۸۰-۸۱).

۲. تمایز سینما با تناثر در آینه محاکات ارسطویی

در اندیشه ارسطو، تناثر از نوع اجرا است. پس می‌تواند زیرمجموعه هنر شعر قرار گیرد. تراژدی و کمدی تکامل یافته از دو نوع شعر هستند. سپس این دو نوع شعر قابلیت پیدا کردند که اجزای زیادی به آن اضافه شد. یکی از آن اجزا بازیگری بود. سپس صحنه‌پردازی اضافه شد (ارسطو، ۱۳۹۹: ۴۷). در تناثر کمدی بروز تقلید به وسیله صورتک‌های کمدین‌ها صورت می‌گرفت (همان: ۵۱). آنچه مهم است این‌که همان شعر کمدی تبدیل به تناثر کمدی شد. از این‌رو، بین تناثر و سینما عناصر مشترکی و غیرمشترک وجود دارد. یکی از آن عناصر مشترک، بازیگری است. در سینما و تناثر همانند تراژدی تقلید با کنش



بازیگران رخ می‌دهد. بدین معنا که اجزای نخستین تئاتر و سینما صحنه‌آرایی و گفتار است (همان: ۵۵) که این موارد به‌گونه‌ای ابزار تئاتر و سینما هستند: «عناصر اجرایی بر اساس قواعد هنری و جوهر شعر، جذابیت بصری، شنیداری و روانی خودشان را دارند، ولی نسبت به اجزای دیگر درجه اهمیت کمتری دارند و کمتر با شعر در ارتباط قرار می‌گیرند».

بر اساس نظر ارسطو، قدرت شعر تراژدی به اجرا و بازیگران بستگی ندارد. این بدان معنا نیست که هنر صحنه‌پردازی جذابیت بصری ندارد (همان: ۵۸). از این کلام و اندیشه ارسطو دو احتمال می‌رود؛ یکی اینکه تئاتر می‌تواند با شعر پیوند داشته باشد، از این منظر که گاهی تئاتری که دارای موثوس است، با شعر تراژدی همخوانی دارد. پس تئاتر تراژدی در حیطه متن به‌صورت امری بالقوه است؛ سپس در اجرا بالفعل می‌شود. دومین احتمال اینکه تراژدی، جزئی منفک واقعاً نیست، بلکه درجه‌اش کمتر است. از این رو، اگر تئاتر همان شعر اجرا شده باشد، ارزشش از شعر کمتر است. به عبارت دیگر، تراژدی با تئاتر بالفعل نمی‌شود، بلکه در شعر بالفعل شده بود و مشخص است که اجرا چه به‌صورت سینمایی باشد و چه به‌صورت تئاتری، حکم این مورد در هر دو صدق می‌کند.

احتمال دوم از رابطه شعر و تراژدی را ارسطو در فصل ۱۴ فن شعر تشدید می‌کند. در آنجا ارسطو از شاعر می‌خواهد که تراژدی را بدون لحاظ امر شنیداری و دیداری بنگارد و امر اجرا را به‌گونه‌ای فاقد خصلت‌های هنرمندانه و واجد ابزار کمکی و جنبی می‌داند. در نتیجه ارسطو هویتی مستقل برای تئاتر و سینما قائل نیست (همان: ۹۵). از طرفی تئاتر و سینما را می‌توان اجزای کمی تراژدی دانست. ارسطو در اجزای کمی تراژدی قائل به مقدمه، رویداد ضمنی، پایان‌بندی و آواز گروهی است که همه اینها در اجرای یک نمایش صورت می‌پذیرد. این سخن احتمال اول را تقویت می‌کند. از طرفی ارسطو این موارد را از اجزای سازنده تراژدی تلقی می‌کند. پس می‌توان گفت که آنچه اهمیت دارد، متن است. به بیان دیگر، متن هنری، تئاتر و سینمای هنری را رقم خواهد زد (همان: ۸۵-۸۶). از این رو، سینما و تئاتر می‌تواند در کنار شعر تراژدی هویتی مستقل داشته باشند، زیرا موثوس در حکم روح اثر است.

هنر شعر با هنر صحنه‌پردازی متفاوت است. در اصل، کنش دراماتیک پیونددهنده هنرهاست. درام در شیوه محاکات و تقلید نیز معنا پیدا می‌کند. از این رو، تئاتر و سینما می‌توانند به یکدیگر پهلوی بزنند. ارسطو بین کمدی آریستوفان و تراژدی سوفوکل این رابطه را برقرار می‌کند (ارسطو، ۱۳۹۹: ۴۱). در هر حال آنچه مهم است، بازی باورپذیر است که بازیگر باید داشته باشد. به گونه‌ای که به واقعیت زندگی نزدیک باشد. آنچه مهم است جنونی است که این بازی برای تماشاگر به ارمغان می‌آورد (همان: ۱۱۳).

نکته دیگر آنکه قوانینی که بر تئاتر و سینما حکمرانی می‌کند، به گونه یک امر خودنهادینه شده است و به یک زبان مشترک بین تمام کارگردانان تئاتر و سینما مبدل شده است؛ همانند گروه هم‌سرایان در تراژدی (همان: ۱۱۹). همه این سخنان بدان معنا نیستند که اگر سینما و تئاتر هویتی مستقل پیدا کردند، پس نوعی شعر هستند. این دو هنر بر پایه باورپذیری و واقع‌گرایی و اقتناع تکیه دارند و هنر بازیگری از جمله هنرهای بلاغت یا خطابه شمرده می‌شود (همان: ۱۲۳).

در نهایت ابزار تئاتر و سینما متفاوت است. یکی بر اجرای صحنه‌ای تکیه می‌زند که در آن معماری صحنه مهم می‌شود، و دیگری بر خطای بصری نهادینه شده است. سینما نواقص تئاتر را به گونه‌ای جبران می‌کند. تراژدی بر حماسه به خاطر آنکه در بردارنده تمام عناصر حماسه است، برتری پیدا کرد. سینما نیز تمام عناصر تئاتر را در بر دارد (همان: ۱۷۰).

باید دانست که تئاتر بدون معماری معنا ندارد، خواه تئاتر در آمفی‌تئاتر باشد، یا در میدان شهر یا سکویی در بازار. از این رو صحنه‌پردازی در تئاتر دارای اهمیت است. در سینما شاید معماری وجود داشته باشد، اما مکان آن روی پرده است، یعنی مکان واقعی آن پرده نقره‌ای سینماست. ارسطو به توان عاطفی اپسیس یا منظره تئاتری اذعان می‌کند (هالیول، ۱۳۸۸: ۳۵۰). سینما فقط از آن مکان‌های واقعی حکایت می‌کند. سینما از این رو از بازیگر حکایت می‌کند که بازیگر فقط از کنش می‌تواند حکایت کند؛ همان‌طور که یک رقص این کار را می‌کند. اینکه سینما از تئاتر تقلید کرده است، در تاریخ هنر وجود دارد. جمله «سینما از

تئاتر تقلید کرده»، گاه به این معناست که تقلیدی میمون‌وار کرده است. در این صورت او را از سینما بودن خارج می‌کند. پس اصطلاح تئاتر فیلم‌شده نیز به همین معناست. گاهی نیز معنای جمله این است که تقلیدی هنری انجام داده که این، همان معنای اقتباس است (همان: ۶۸).

تئاتر خود را جزئی‌تر نشان می‌دهد تا بتواند به تماشاگر نزدیک شود؛ گویا آن صحنه و آن قهرمان حضور دارد، ولی سینما این جزئیات را فقط در تصویر حفظ می‌کند و خود را مثل یک امر کلی دارای مصادیق زیاد نشان می‌دهد. از این رو به راحتی از آن کپی ساخته می‌شود و در هر نوار زمانی خود را جا می‌دهد، پس سینما نسبت به تئاتر از این جنبه فلسفی‌تر است (همان: ۷۱-۷۲).

۳. تمایز سینما با تئاتر در آینه محاکات سینوی

شاید تئاتر در اندیشه ابن سینا از نوع اخذ به وجوه و حرکات نمایش باشد (ابن سینا، ۱۴۰۶: ۵۶). از این رو تئاتر بنا بر هم‌نظری با ارسطو جزئی از تراژدی است و این اجرا در صناعت خطابه بحث می‌شود، نه در شعر. یعنی از جهتی بین اجرا و شعر تصدیق و تخیل وجود دارد. به گونه‌ای تجسم‌بخشی است که ما را به تصدیق نزدیک می‌کند. تئاتر به گونه‌ای مخاطب را قانع خواهد کرد که واقعاً هست؛ نه آنکه تخیل ایجاد کند. بنابراین، سینما نیز که منشأ آن عکاسی است، نوعی واقع‌گرایی دارد (همان: ۴۹-۵۰).

شاید بتوان هر دو را هنری تلقی کرد، چون جزئی از شعر هستند و شعر مرحله به نام اخذ به وجوه دارد. شاید هم از جهتی بتوان آنها را خطابی تلقی کرد، چون آن‌ها بذاته تخیل ندارند. اگر از نوع تصدیقی نباشد، پس باید گفت بین تئاتر و سینما از لحاظ کمی یا حیث وجودی تعارضی وجود ندارد، زیرا هر دو به یک‌گونه محاکات می‌کنند. آنچه میان این دو تمایز ایجاد کرده، از لحاظ کیف نفسانی است. در اصل تخیل متفاوت، دو اجرای متفاوت می‌دهد. به همین دلیل، بنیان تئاتر بر رابطه دوسویه تماشاگر و بازیگر نهاده شده است، ولی در سینما تنها در سالی تاریک، بی‌خبر از تماشاگر رخ می‌دهد. تئاتر تخیلی دارد که موجب

تحریک تماشاگر می‌شود، ولی سینما تماشاگر را آرام می‌کند. تئاتر فعال است و سینما انفعالی عمل می‌کند. از این رو دو نوع لذت به وجود می‌آید.

از آنجا که سینما حدود مرز رویدادها را بر می‌دارد، تخیلی بیشتر دارد. در سینما ورود و خروج همچون تئاتر وجود ندارد. لذت سینما نوعی واقع‌گرایی است که از تخیل آن، نوعی هم‌ذات‌پنداری را ایجاد می‌کند، اما لذت تئاتر تخیل آن نوعی حسادت را به بازیگر ایجاد می‌کند. شاید این سینا چنین عقیده دارد که خیال‌انگیزی در تئاتر باید به حدی برسد که گویا خود شیء مورد نظر به احساس درآمده (همان: ۶۳) و گویا موجود شده است؛ یعنی به گونه‌ای تجسم یافته است. از این رو تخیلی از حیث تقابل در تماشاگر ایجاد می‌شود، زیرا واقعاً در آن صحنه دو فرد وجود دارد؛ هم بازیگر هست و هم تماشاگر. بازیگر در تئاتر چه می‌کند؟ در اصل این تجسم مادی می‌شود تا بتواند از امری که نیست و در حقیقت نقش اوست، حکایت کند. در سینما تخیل این گونه نیست، بلکه از اموری سخن می‌گوید که فقط در پرده سینما موجود است، نه در واقعیت؛ یعنی ممکن است که موجود باشند، ولی موجود نشده‌اند. بنابراین، دروغ سینما بیشتر از تئاتر است (همان: ۶۲).

۴. نسبت انیمیشن و فیلم زنده

بین رسانه فیلم زنده و رسانه انیمیشن اشتراکات زیادی وجود دارد: «رسانه انیمیشن مانند رسانه فیلم زنده، ابزار و محصول فرعی فرایند قصه‌گویی است. تمامی راه‌ها، صرف‌نظر از فرایند ساخت، به یک مقصد معین ختم می‌شود: سرگرمی، روشنگری و به حرکت واداشتن تماشاگر.» (بریرتون، ۱۳۹۹: ۱۶). در این دو هنر، بازیگری، میزانشن، موسیقی فیلم، صدابرداری، کارگردانی و تدوین با یکدیگر مشترک است. حتی برخی تکنیک‌های انیمیشن به فیلم زنده نزدیک‌تر است. می‌توان شباهت تکنیک عروسکی و فیلم زنده را بر شمرد (تیلور، ۱۳۸۹: ۲۱).

بر اساس این تعریف، انیمیشن خمیری نیز روایت‌محور است و شامل انیمیشن شخصیت می‌گردد، اما فن آن بیش از هر شکل انیمیشن دیگری به سینمای زنده نزدیک‌تر است. (همان:

۱۳). واقع‌گرایی در انیمیشن‌های سه‌بعدی رایانه‌ای خیلی به‌واقع‌گرایی که فیلم زنده به دنبال آن بود، شباهت پیدا می‌کند (پیلینگ، ۱۳۹۵: ۵۲-۶۶). به همین سبب است که انیمیشن‌ها، جلوه‌های واقعی برای سینماگران ایجاد می‌کنند (همان: ۳۲-۵۱). از طرفی تعاملی بین فیلم زنده و انیمیشن نیز برقرار شده است. سینه‌چاکان فیلم زنده در بسیاری از فیلم‌هایشان به انیمیشن ارجاع داده‌اند، همانند استیون اسپیلبرگ و جو دانت (پیلینگ، ۱۳۹۵: ۶).

ترکیب بین انیمیشن و فیلم زنده نیز می‌تواند این مدعا را تقویت کند. تاریخ سینما این ترکیب بین فیلم زنده و انیمیشن را نشان داده است، همان‌طور که در فیلم‌های اولیه قرن بیستم سینما مانند ژرژ ملیس یافت می‌شود. او از شیوه‌های مختلف برای ساخت تصاویر استفاده می‌کرد. او تصاویری با استفاده از بازیگران زنده و عروسک‌ها، نقاشی‌ها را پیوند می‌زد (تیلور، ۱۳۸۹: ۶۸). در فیلم فانتازیا میکی ماوس با لئوپولد استووسکی و در فیلم لنگرها را بکشید تام و جری با جین کلی می‌رقصد و فیلم‌های دیگر مانند اژدهای بی میل، موسیقی خودم را بساز، آوی جنوب و فیلم چه کسی برای راجر رابیت پاپوش دوخت اشاره کرد که در آنها تصاویر ترکیبی وجود دارد. در این فیلم‌ها، انیمیشن با بازیگر زنده ترکیب شده است؛ یا عروسک‌ها در فیلم زنده حضور پیدا کرده‌اند؛ یا انیمیشن کارتونی روی عکس که پس‌زمینه است، ترکیب پیدا کرده است؛ یا تکنیک «کات‌اوت» با عکس‌ها و نقاشی‌ها ترکیب شده‌اند. فیلم چه کسی برای راجر رابیت پاپوش دوخت، اولین فیلم سینمایی بود که در آن بازیگران زنده و شخصیت‌های نقاشی شده در طول فیلم با یکدیگر تعامل داشتند. به دنبال همین مطلب می‌توان به پیوند انیمیشن و فیلم زنده در جلوه‌های ویژه اشاره کرد (همان: ۶۸-۶۹).

با وجود نزدیکی که انیمیشن به فیلم زنده پیدا می‌کند، دو سؤال مطرح می‌شود. اولین سؤال که واضح است از زبان بندازی مطرح می‌کنیم: «... تفاوت عمده انیمیشن و رسانه‌های دیگر به‌سادگی قابل‌شناسایی نیست. در این واقعی‌ترین نمونه، انیمیشن به سینمای انیمیشن گسترش می‌یابد و در شکل انتزاعی‌اش به هنرهای حرکتی مرتبط می‌شود. با این آگاهی، بعضی سؤالات کلاسیک مطرح می‌شود: آیا انیمیشن سینماست یا نه؟ می‌شود آن را به‌عنوان

هنرهای تجسمی متحرک از سیستم ارتباط تصویری پویا، از طراحی و مجسمه‌سازی تفکیک کرد؟ زیرا تبادل و مقایسه بین این شکل‌های مرتبط، معقول است. به‌ویژه دنیای انیمیشن ارتباطی مدام با مکاتب و معاصر نقاشی و گرافیک برقرار کرده است.» (بندازی، ۱۳۸۵)

انیمیشن و فیلم زنده هر دو در زمره تصویر متحرک یا موشن پیکچر^۱ قرار می‌گیرند. از این‌رو، برخی با پیوند دادن فیلم زنده با انیمیشن، از پرداختن فلسفی به انیمیشن طفره می‌روند (پیلینگ، ۱۳۹۵: ۱۵) و انیمیشن را شکلی از سینما می‌دانند (همان: ۱۱). به گفته پیلینگ عجیب‌تر آن است که تشکیلات هنر نیز به همین اندازه خود را به نقد آن بی‌علاقه نشان داده است (همان: ۱۴). بنابراین مسئله‌ای جدی‌تر مطرح می‌شود که از دل سؤال قبل برمی‌آید و آن، همان مسئله‌ای است که دیویس^۲ به آن پرداخته و این‌گونه مطرح می‌کند: «چرا توجه چندانی به فلسفه انیمیشن نشده است؟» (دیویس، ۲۰۱۹: ۱۶۸-۱۶۹). دوربین با آمدنش به دنیای هنر این دو را به یکدیگر پیوند داد و موجب شد تمیز آن دو از یکدیگر با مشکل روبرو شود و حتی فناوری‌های جدید مانند کامپیوتر نیز این مشکل را نه تنها حل نکرد، بلکه مضاعف کرد (همان: ۱۶۸-۱۶۹). با بیان این مسئله به ذکر تفاوت‌های تامل‌برانگیز بین انیمیشن و فیلم زنده، می‌پردازیم.

دستگاه‌های غیردوربینی به انیمیشن بیشتر نزدیک هستند، تا فیلم زنده (همان: ۱۶۸). برخی مانند بندازی بر این عقیده هستند که این دو هنر واقعاً با یکدیگر دارای تفاوت اساسی بوده، و هر یک مستقل هستند. فیلم زنده محدودیت حرکتی نسبت به انیمیشن دارد (بندازی، ۱۳۸۵: ب). شکاف بین هنرمند و تماشاگر در انیمیشن بیشتر از شکاف بین فیلم زنده و تماشاگر است، همان‌طور که بندازی اشاره کرده است (همان: ا - ب). از این‌رو اهمیت تماشاگر در انیمیشن مورد تردید واقع می‌شود. (کان^۳، ۱۹۷۷: ۴۷)

-
1. Motion Picture
 2. Davis
 3. Kahn

برخی به حمایت از بندازی انیمیشن را ژانری از سینما نمی‌دانند. طبق نظر تیلور هدف اصلی انیمیشن - کاربرد ی بودن آن- او را از هنرهای دیگر جدا می‌کند (تیلور، ۱۳۸۹: ۱۰). اگر حتی انیمیشن ترکیبی را هم مشاهده کنیم، باید بگوییم رسانه‌ای جدا و ترکیبی است و دیگر نیازی نیست که بگوییم فیلم زنده است یا انیمیشن (همان: ۶۸). دنیای انیمیشن با دنیای فیلم زنده متفاوت است. تصاویر فیلم زنده از وقایع جهان به وجود می‌آید، ولی انیمیشن، دنیایش را خودش می‌سازد (همان: ۱۶). از این رو، برای انیمیشن استوری‌برد از اهمیت بیش‌تری برخوردار است (همان: ۱۸).

انیمیشن گرچه می‌تواند شکلی از سینما باشد، اما به دقیق‌ترین شکل ممکن مؤلف‌گرایی را محقق می‌سازد و می‌توان گفت که انیمیشن مصداق بارز «دوربین-قلم» است (پیلینگ، ۱۳۹۵: ۱۱). بنابراین، تغییر شکل به‌راحتی در انیمیشن امکان‌پذیر است (همان: ۱۳). پس می‌توان گفت که سینمای واقعی، یعنی فیلم زنده، نمی‌تواند کارایی زیادی داشته باشد، اما انیمیشن توانست با کمک فنون خود این نظام پیام‌ها را که به مخاطب روانه کرده است، آشکار کند (همان: ۱۸۴). علاوه‌بر اینها صدا اغلب در انیمیشن نقش خلاقانه‌تری نسبت به فیلم زنده دارد (همان: ۱۹) و همین‌طور نقش استعاری در انیمیشن بیشتر است. احساس سینما نسبت به انیمیشن در واقعی بودن بیشتر است. در اصل انیمیشن احساسی واقعی را به بیننده انتقال نمی‌دهد. صورتی که انیمیشن دارد، نسبت به فیلم زنده کمتر در خارج می‌توان آن را تطابق داد (کان، ۱۹۷۷: ۲۱-۲۴). از این رو انیمیشن در ظاهر اغراقش بیش‌تر از فیلم زنده است (همان: ۴۹).

در فیلم باشگاه مشت‌زنی وقتی از سلول‌های عصبی شروع می‌شود و سپس به تفنگ می‌رسد، کارگردان نمی‌خواهد که انیمیشن را نشان دهد، بلکه در اصل او دارد از یک نظریه علمی سخن می‌گوید. در حقیقت از یک ساختار شاخه‌ای^۱ سخن می‌گوید که زندگی سلولی را برای مان‌شان می‌دهد؛ نه آنکه از سلول‌های مغزی برایمان تصویر نشان دهد (کلتی و لندکر،

۲۰۰۴: ۳۱). اگر بخواهند یک سلول را نشان دهند، چرا به ابزار سینما دست می‌زنند، اما اگر بخواهند یک سری امور معقول یا نظریه را نشان دهند، دست به استفاده از تکنولوژی می‌زنند که توسط انیمیشن به حرکت درمی‌آید. در اصل با دوگانه واقعیت و مجاز در فیلم زنده و انیمیشن برخورد کرده‌ایم. در نتیجه شاید انیمیشن تفسیری ساده از یک شیء ارائه نمی‌دهد، بلکه این تفسیر ساده را فیلم زنده ارائه می‌دهد، نه انیمیشن. یا حداقل بگوییم انیمیشن برای آنکه بتواند تفسیری دیگر ارائه دهد، قابلیت ساختاری بهتری دارد (همان: ۵۱-۵۶).

۵. تمایز انیمیشن با فیلم زنده در نگاه محاکاتی ارسطو

بر اساس آنچه تاکنون بیان شد، بر پایه دیدگاه ارسطو می‌توان با سه احتمال بین این دو هنر تمایز ایجاد کرد:

احتمال اول: ابزار هر دو متفاوت باشد. در اینکه هر دوی آنها تصویر متحرک هستند، شکی نیست، اما تاریخ انیمیشن و سینما خود گواه این تمایز است. کسی از انیمیشن‌های اولیه سخنی در تاریخ سینما به میان نمی‌آورد و اگر کسی دوباره سؤال را مطرح کند و بگوید پس چرا می‌توان بین انیمیشن و فیلم زنده ترکیب ایجاد کرد، باید گفت چون رسانه‌ای ترکیبی طبق نظر ارسطو وجود دارد و شاید نتوان نامی هم برای آن گذاشت (ارسطو، ۱۳۹۹: ۳۲-۳۳). پس تمام دعوا در «چه نوع تصویر متحرکی بودن» است.

سوال این است که چه واسطه محاکاتی وجود دارد که انیمیشن را می‌تواند از فیلم زنده جدا کند؟ هر دو آنها در بازه فریم بر ثانیه تعریف می‌شوند. در موسیقی و رقص آنچه آن دو را پیوند می‌داد، ریتم است، اما آنچه آن دو را از یکدیگر تمیز می‌داد، آن بود که موسیقی ابزار محاکاتی بیشتری نسبت به رقص داشت و آن، لحن و ملودی بود. انیمیشن ابزار محاکاتی‌اش نسبت به فیلم زنده بیشتر است. هنگامی که با دقت نگاه می‌شود، تصویر متحرک دارد. انیمیشن هم در تصویر می‌تواند دخالت کند و هم حرکت. انیمیشن علاوه بر سینما می‌تواند در حیطه حرکت نیز تقلید و محاکات داشته باشد، اما فیلم زنده مجبور است که به تصویر متحرک وفادار بماند. باید دانست کسی این قرارداد را با انیمیشن نبسته است. در نتیجه باید



بگوئیم فیلم یا سینما با تصویر متحرک و رنگ و شکل و صدا و حرکت‌پردازی محاکات می‌کند.

برخی از هنرهای سینما مانند فیلم زنده از تمام این امکانات محاکاتی سینما استفاده نمی‌کنند. فیلم زنده با تصویر متحرک و صدا محاکات می‌کند. پس هر آنچه در مورد عکاسی و نقاشی اتفاق افتاد، در اینجا نیز صادق است. از این‌روست که استوری‌برد نقش تعیین‌کننده‌ای در انیمیشن دارد. هنگامی که یک استوری‌برد در انیمیشن کشیده می‌شود، به نظر می‌رسد که انیمیشن تولید شده است، اما در فیلم زنده این‌طور نیست. استوری‌برد تازه مقدمه‌ای است بر آن فیلم، نه آنکه خود فیلم باشد؛ البته این موضوع فقط در انیمیشن‌هایی صدق می‌کند که تکنیک آنها مسطح باشند. پس آن چیزهایی که به صورت سه‌بعدی خود را نشان می‌دهند، مانند جلوه ویژه، در اصل ابزار مشترک است و دیگر جلوه ویژه سینمایی، انیمیشن نباید به حساب آید، زیرا تمام ادعا در جلوه ویژه آن است که به طبیعت وفادار بماند. در واقع جلوه ویژه تقلیدی میمون‌وار از طبیعت است (همان: ۱۶۹).

کمی که عمیق‌تر شویم و به جمله ارسطو دقت کنیم، این وسائط محاکاتی یا ابزار محاکات، همان کسب تقلیدند؛ یعنی گروهی از فیلمسازان با تصویر متحرک تقلید می‌کنند، اما زبان‌هایشان متفاوت است. در زبان قومی گاهی ضمیر معنا ندارد و با اشاره معنا پیدا می‌کند، اما در زبانی دیگر ضمیرهای مختلف موجود است. از این‌رو تکنیک‌های انیمیشن وسیع است، چون در دستان یک انیماتور مدادی وجود دارد که نور می‌نویسد. جوهر آن برعکس نقاشی، نور است. در اصل مداد طبیعت در دستان انیماتور است (دیوس، ۲۰۱۹: ۱۶۸). در نتیجه ابزاری که در دستان انیماتور است، قدرت انتخاب تصویر دارد. شخصیت‌ها را او می‌سازد، نه آنکه شبیه به فیلم زنده به دنبال بازیگر بگردد. حتی در تکنیک پیکسلیشن، اوست که تصاویر را انتخاب می‌کند.

همان‌طور که قبلاً گفته شد، حقیقت تکنیک چیز دیگری است. آنچه انیمیشن از آن کسب تقلید می‌کند، فقط تصویر متحرک نیست، بلکه آنچه درون آن تصویر متحرک می‌گذرد، انیمیشن از آن کسب تقلید می‌کند. انیمیشن با درون تصویر متحرک کار دارد، و

فیلم زنده با بیرون آن.

احتمال دوم: آنچه از آن حکایت می‌شود، فیلم زنده را از انیمیشن جدایی می‌اندازد؛ یعنی فیلمساز نوع نگاهش به موضوع، باعث ساختن ژانر می‌شود. حال شاید دو نوع ژانر داشته باشیم، و شاید هم بیشتر. این احتمال به درون اثر نگاه می‌اندازد، نه به ظاهر اثر. در واقع هر دو با تصویر متحرک تقلید می‌کنند، اما گاهی فیلمساز آن‌گونه که هست و مطابق با واقع، آن موضوع را حکایت می‌کند، و گاهی بدتر از آنچه هست، به تصویر می‌کشد. گاهی انسان‌ها را بهتر از واقعیشان به نمایش می‌گذارد. از این رو شاید بتوان گفت بر اساس این احتمال ما سه نوع ژانر داریم: مستند، سینمایی و انیمیشن.

مستند از واقعیت حکایت می‌کند، آن‌طور که مطابق با واقع باشد، و انیمیشن سعی بر آن دارد که کمدی‌تر از واقعیت نشان دهد، و فیلم زنده دوست دارد در وادی تراژدی و حماسه قدم بگذارد. کمی که به این ژانرهای سه‌گانه نگاه بیندازیم، باید ببینیم که لذت کدام‌یک بیشتر می‌شود. آنچه فلسفی‌تر باشد و لذت اندیشه‌ورزی بیشتری در آن باشد، ما را به حقیقت تراژدی نزدیک می‌کند (ارسطو، ۱۳۹۹: ۱۷۰).

آنچه در سینما آن را ژانر می‌گویند، با حقیقت ژانر از نگاه فلسفی متفاوت است. ژانر دیدنی نیست، چون از جنس مفاهیم است. پس هر دو می‌توانند در همه ژانرها قدم بگذارند. اینکه اکثر انیمیشن‌ها در تاریخ سینما به سمت کمدی رفته‌اند، موجب نوعی توهم و پندار شده است که انیمیشن فقط در زمره کمدی می‌تواند قدم بگذارد، اما انیمیشن‌های فاینال فانتازی این مدعا را تکذیب می‌کند. انیمیشن نوع ایده‌آل نیز دارد و تصاویرش واقعیت ندارند، یعنی مابه‌ازای خارجی ندارند. بلکه برتر از آن هستند. پس واقعیت آنها فراتر از واقعیت طبیعت است. از این رو افسانه می‌شود (همان: ۱۶۰). به همین سبب است که عناصر ایده‌آل، آن‌گونه که گفته یا پنداشته می‌شوند، جای می‌گیرند؛ نه آن‌گونه که باید باشند (همان: ۱۵۹).

مراد از برتر بودن و ایده‌آل بودن این است که جنس ذهنی دارند، نه خارجی و از تصدیق به شدت فراری هستند. از این رو، جلوه‌های ویژه از هنری بودن خارج می‌شوند، چون آنها سعی بر آن دارند که تصدیق شوند. افسانه‌های کهن با انیمیشن سازگاری بیشتری دارند تا فیلم زنده

فانتزی. فیلم زنده در تکاپوی آن است که بیننده او را تصدیق کند تا بتواند هنر خود را نشان دهد. تصویر متحرک نوعی تصدیقی از فیلم زنده است که داستان آن باعث می شود که بیننده پای آن بنشیند. اما انیمیشن از ابتدا می گوید من دروغگو هستم. همان طور که هومر این کار را با شعر کرد. از این رو دروغ سینما در داستان مشخص می شود (همان: ۱۵۳ و ۱۵۹).

احتمال سوم: تفاوت آن دو در شیوه محاکات است. بر اساس ترجمه ای که متی از متن ارسطو انجام داده است، دو نوع شیوه وجود دارد. شیوه ای که تشبیه واقعی است و شیوه ای که واقعی نیست، بلکه چیزی دیگر را جایگزین می کنیم: «و ذلک آن فی هذه أيضا التشبیهات و الحکایات و هی بی بآعیانها، أما أحياناً فمن حیث یوعدون التشبه، اما بشيء آخر یكون، كما كان یفعل أمیروس، أو إن كان مثله الذی لا خلاف فیہ أيضا» (ارسطو طالیس، ۲۰۱۲: ۳۴-۳۵).

به صورت کلی، همان تشبیه و استعاره است که در داستان به اشخاص و افعال بر می گردد. این اشخاص و افعال همان هایی هستند که در واقع هستند، و یا آنکه با چیزی دیگر از آنها حکایت می شود. آنچه مهم است این که انیمیشن مانند شعر استعاره بیشتری نسبت به فیلم زنده دارد (تیلور، ۱۳۸۹: ۱۶) و شخصیت اردک وار برخی از خصوصیات انسانی را به گونه ای در ذهن حک می کند که هنرپیشه های فیلم زنده نمی توانند این کار را انجام دهند (همان: ۱۶). فیلم زنده با آنکه واقعی باشد و شباهت بیشتری به شخصیت های واقعی داشته باشد، خود را بیشتر نزدیک می کند.

باید پذیرفت که شخصیت های انیمیشن از یک سو به بازیگران تئاتر پهلو می زند، زیرا حضور بازیگر روی صحن فضایی می دهد که تماشاگر باید با دخالت فعال واقعیت این بازیگران را انتزاع کند و این کار در یک فرایند ذهنی و روانی روی می دهد. در اصل بازیگران می گویند که ما آنها نیستیم. از طرفی بازیگران انیمیشن در حس هم ذات پنداری به فیلم زنده پهلو می زنند و این حس هم ذات پنداری فیلم زنده را نیز به خاطر آنکه در قاب قرار می گیرند، دارند. اگر استعاره بودن انیمیشن را نسبت به سینما بپذیریم، پس باید این جمله ارسطو را یادآوری کنیم که استعاره از ابداع و نبوغ بر می خیزد (ارسطو، ۱۳۹۹: ۱۴۲).

همان‌طور که هالیول اشاره می‌کند، ارسطو قائل است که استعاره، فهم و بینش را اعم از جدی و طنزآمیز به مدد ابزار تجزیه‌ناپذیر انتقال می‌دهد. (هالیول، ۱۳۸۸: ۳۶۰) باید پذیرفت انیمیشن نسبت به فیلم زنده دارای نبوغ بیشتری است و می‌تواند به‌صورت جدی و طنز مطالب بینشی عمیقی را انتقال دهد. به همین دلیل، مشاهده می‌شود که انیمیشن به‌خاطر ادعای که دارد، می‌تواند از هر چیز فیزیکی و متافیزیکی سخن بگوید؛ چه آنها که دیده می‌شوند چه آنها که درک می‌شوند. شاید همین امر، لذت انیمیشن را از لذت سینما بیشتر کند. وقتی امری استعاری و ابداعی شود، معماگونه آن زیاد می‌شود و در نتیجه اندیشه‌ورزی آن افزایش پیدا می‌کند، زیرا معما بیان واقعیت‌ها در پس ترکیب‌های ناممکن است (ارسطو، ۱۳۹۹: ۱۳۹).

۶. تمایز انیمیشن با فیلم زنده در نگاه محاکاتی ابن‌سینا

همانند محاکات ارسطویی، سه احتمال را می‌توان برای تمایز محاکات فیلم زنده و انیمیشن از دیدگاه ابن‌سینا مورد مطالعه قرارداد:

احتمال اول: تألیف یک تصویر متحرک از مقدمات مخیل است. اگر به یک تصویر متحرک به‌عنوان یک کل نگاه کنیم، ترکیبی از اجزا را می‌یابیم. از طرفی آنچه یک اثر را هنری می‌کند، تخیل است. پس طبق نظر ابن‌سینا می‌تواند تعاملی بین این دو هنر برقرار شود که یک هنر رسانه‌ای مرکب را شکل دهد. به این صورت که گاه پیش می‌آید که انیمیشن مقدمه‌ای از مقدمات یک فیلم زنده قرار می‌گیرد، و گاه برعکس. آنچه هنر به آن تعلق می‌گیرد، آن کل است. اگر مقدمات در خدمت انیمیشن بود، آن تصویر متحرک، انیمیشن می‌شود و اگر در خدمت فیلم زنده بود، آن تصویر متحرک، فیلم زنده می‌شود. از این‌رو، انیمیشن‌هایی که در خدمت فیلم زنده قرار می‌گیرند، جلوه‌های ویژه به‌حساب می‌آیند. بدین معنا که به‌خودی‌خود مخیل نیستند، ولی چون در ترکیب داستان فیلم قرار می‌گیرند، مخیل می‌شوند. یعنی این مقدمات خالی از محاکات هستند و جلوه‌های ویژه این خاصیت را دارا هستند که فقط یک هیجان برای تماشاگر ایجاد می‌کنند (ابن‌سینا، ۱۹۶۹: ۱۶-۱۷).

گاه این مقدمات به خودی خود مخیل هستند، مانند شخصیت کارتونی که در یک فیلم زنده ظهور و بروز می‌کند (همان: ۲۱-۲۲). پس این‌گونه نیست که حقیقتاً دو تصویر متحرک داشته باشیم، بلکه دو نوع مقدمات تصویری داریم. برخی مطابق با واقع هستند و خود به‌ذاته مخیل نیستند، و برخی به‌ذاته مخیل هستند. این مقدمات اگر از نوع آن باشند که به خودی خود مخیل نیستند و از تصاویر واقعی هستند، آنچه آنها را مخیل می‌کند، تألیف و داستان است که خود را به واقع نزدیک می‌کند. در این صورت، این فیلم زنده، کل آن، در حال محاکات کردن است.

در صورتی که این مقدمات مخیل شوند، و تألیف نیز مخیل شود، این فیلم، انیمیشن می‌شود، و اگر هم ترکیبی شود، این تألیف و مقدمات بسته به غلبه هر یک و غرض هنرمند، فیلم زنده یا انیمیشن می‌شود. اغراض نیز در یک اثر مهم می‌شوند. غرضی که فیلم زنده دارد، این است که به مخاطب دروغ صادقانه بگوید. این امور معمولاً با اغراض اجتماعی سازگاری دارد. غرضی که انیمیشن به همراه خود دارد، این است که به تماشاگر دروغ کاذبانه بگوید. از این رو انیمیشن محدودصری ندارد، چون در این مقدمات بیشتر به دنبال تخیل است. درحالی‌که فیلم زنده، اغراض خطابه را به دنبال خود می‌کشد. پس اذعان فیلم زنده مشوش است، ولی اذعان انیمیشن برای تعجیب و التذاذ است (ابن سینا، ۱۴۰۶: ۲۴-۲۵).

احتمال دوم: خیال و حس در تمایز بهتر بین این دو هنر می‌تواند نقش داشته باشد. نزدیکی انیمیشن به خیال، نسبت به فیلم زنده بیشتر است. فیلم زنده به دنبال محسوس شدن است، تا مخیل شدن. عنصر حس، می‌تواند آنچه شبیه به چشم است را به نمایش بگذارد، حتی آن چیزهایی هم که اتفاق نمی‌افتد را، یا آنکه در آینده اتفاق می‌افتد را به‌گونه‌ای به نمایش می‌گذارد که اگر در جلوی چشمانمان این مفاهیم بخواهند ظهور و بروز کنند، به نمایش می‌گذارد.

فیلم زنده مانند یک عدسی عمل می‌کند. میکروسکوپ به ما نشان می‌دهد که اگر سلول قابل دیدن بود، این شکل را داشت و یا مانند یک تلسکوپ عمل می‌کند. اگر خورشید را از نزدیک می‌دیدیم، این شکلی بود. حتی موجودات فضایی در فیلم‌های زنده نیز انیمیشنی

نیستند، بلکه محسوس هستند؛ یعنی فیلم زنده در اصل قرارداد با فیزیک و طبیعت بسته است.

اگر بخواهیم به انیمیشن نگاهی بیندازیم، عنصر خیال در آن می‌درخشد؛ یعنی آنچه در خیال نقش بسته می‌شود، دارای اهمیت قرار می‌گیرد. سیمرخ خیال با سیمرخ محسوس فرق دارد. رستم مصور در خیال با رستم مصور در محسوس فرق دارد. خیال، حالتی بینابینی دارد؛ از طرفی مادی است و از طرفی مجرد است. عالم انیمیشن، عالمی است که از همان اول می‌گوید در خارج «من یافت نمی‌شوم». انیمیشن فقط در ذهن‌ها مسکن گزیده است.

به بیان دیگر، انیمیشن در اصل با متافیزیک و ریاضیات قرارداد بسته است تا با فیزیک. انیمیشن خود را به خیال نزدیک کرد تا بتواند شخصیت‌های میکی موس، باگز بانای، فیلشاه و... را به نمایش بگذارد و از طرفی موقعیت‌های مرگ و ارواح و عالم فرشتگان را نشان دهد. پس انیمیشن به شعر بیشتر خود را نزدیک می‌کند، و فیلم زنده خود را به رمان. شباهت فیلم زنده، شباهتی از نوع واقع شد، درحالی‌که شباهت انیمیشن قراردادی است (همان: ۲۸). قراردادی به این معنا که انیمیشن، موجودی ناموجود است که همیشه مجبور است از اجسامی محسوس استفاده کند، اما آنها را برای مدتی که تماشاگر محکی را بیابد اجاره می‌کند (همان: ۶۳). از این‌روست که محاکات در انیمیشن بیشتر به صورت استعاری صورت می‌گیرد و در نتیجه حد و حصری ندارد (همان: ۲۵).

احتمال سوم: شدت خیال‌انگیزی. تصویر متحرک، تصویری غیرقار است. این حقیقت غیرقار، اسباب خیال‌انگیزی را فراهم می‌کند. پس آنچه موجب تفاوت میان انیمیشن و فیلم زنده می‌شود، در شدت هیجان، تعجب و التذاذ است. تعجیبی که بر اثر خیال‌انگیزی صورت گرفته است. از طرفی این تعجب و تخیل در تماشاگر صورت می‌گیرد. اگر بپذیریم که تئاتر در حوزه تماشاگر از همه جلوتر است، پس باید گفت فیلم زنده از انیمیشن نیز جلوتر است، زیرا محسوس‌تر است.

این محسوسی، شدت خیال‌انگیزی فیلم زنده را در جهت ارتباط با تماشاگر بیشتر می‌کند. یک بازیگر فیلم زنده بعد از فیلم مشهور می‌شود و طرفدار پیدا می‌کند. در آینده

می‌تواند حتی رئیس‌جمهور آمریکا یا فرماندار یکی از ایالت‌های آمریکا شود، اما انیماتورها همانند کارگردانان سینما می‌مانند. همیشه پشت صحنه هستند و هیچ‌گاه نامی از آنها برده نمی‌شود، و هیچ‌گاه ما نمی‌دانیم که شخصیت میکی‌موس را چه کسی انیمیت کرده است. درست است که هر چیز تخیلی مردم بیشتر می‌پسندند، ولی اگر این تخیل جنبه شبه‌تصدیق پیدا کند، پندار اعتقادی قوی نسبت به آن شکل می‌گیرد (همان: ۲۴). تماشاگران نواقص خود را به واسطه بازیگران فیلم‌ها با نقش قهرمانانه خود تکمیل می‌کنند. از این رو، بعد از یک تخیل که پای یک فیلم رخ می‌دهد، ادامه آن را در زندگی خود در جریان می‌یابند. این امکان در انیمیشن وجود ندارد و به همین دلیل، شکاف بین انیماتور و تماشاگر به وجود می‌آید. آنچه در انیمیشن بروز پیدا می‌کند، همانند یک تابلو نقاشی است. در واقع خود اثر مهم می‌شود و نه چیز دیگر. شعر را دوست داریم - حتی اگر شاعر را نبینیم - اما سینما وقتی ادعای واقعی می‌کند، بازیگری که نقش بد یا خوب را بازی می‌کند، آن تصور نسبت به او در خیابان‌های شهر به کسی که آن را بازی کرده است، پیدا می‌شود. بازیگری، بروز ضعیف حقیقت فیلم است. شاید باید گفت که فیلم زنده هویتی دوبعدی دارد؛ خود اثر و واقعیتی که آن را ساخته است. این واقعیت دنبال‌پذیر است، حتی اگر یک فیلم زنده یک سفینه فضایی را ایجاد کرده است، و یا در فیلم شوالیه تاریکی، اگر شخصیت بن را از ارتش سایه‌ها بدانیم، در خارج، داعش را در آینده تداعی می‌کند. در حالی که انیمیشن یک واقعیت تک‌بعدی است. از این رو، فیلم زنده غرض اجتماعی، و انیمیشن، غرض تعجیب را به این معنا تأمین می‌کند. (همان: ۲۵)

بحث و نتیجه‌گیری

۱. ظرفیت نظریه محاکات در چیستی انیمیشن

این پژوهش نشان داد که نظریه محاکات هنوز هم می‌تواند به بسیاری از سوالات پاسخ دهد. همچنین نشان داد که میراث ارزشمندی که در اختیار ایرانیان قرار دارد، تا چه حد ارزشمند است. انیمیشن که هنری جدید است، در دیدگاه محاکاتی هنوز می‌تواند مورد

تحلیل قرار بگیرد و شاید این مطلب حاکی از آن است که نشان می‌دهد حقیقت هنر، امری ثابت است و فیلسوف نیز می‌تواند از امر ثابت سخن بگوید، زیرا امر متغیر، کار تاریخ‌دان است، نه فیلسوف. در نتیجه در این پژوهش ابعاد پنهان نظریه محاکات که در لابه‌لای سخنان این دو فیلسوف پنهان مانده بود، بیشتر آشکار شد.

بنابراین، این پژوهش نشان داد که مسائل امروز در حوزه هنر را می‌توانیم به سنت اراسته کنیم و از سنت خود، جواب این مسائل را بخواهیم. چستی انیمیشن نیز از این موضوع مستثنا نیست. این پژوهش نشان داد که اگر چستی انیمیشن بخواهد در حوزه محاکات قدم بگذارد، چه هویتی پیدا می‌کند.

همچنین این پژوهش نشان داد ارسطو و ابن‌سینا برای حل مسائل انیمیشن چه ایده‌هایی می‌توانند داشته باشند. در نتیجه با قرائت جدید و ارتقای یافته‌ای از محاکات روبرو شدیم و سخنان آنان را در زمینه محاکات به موزه فلسفه هنر رها نکردیم. به‌عنوان نمونه، ارسطو با زمینه‌هایی که در بحث حکایت از امر محال در فن شعر خود بیان کرد، توانست راهی را باز کند تا بتوانیم انیمیشن را دقیق‌تر مورد بررسی قرار دهیم.

۲. بعد برون‌انیمیشنی از نگاه محاکات

هنرهای محاکاتی در اندیشه ارسطویی و سینوی به فلسفه به‌طور عام پهلو می‌زنند؛ برخی به متافیزیک، برخی به فیزیک و برخی به ریاضیات. در واقع انیمیشن را می‌توان ترکیبی از این سه حوزه دید. انیمیشن، هویتی ترکیبی از هنرها داشت، زیرا ابزار و وسائط محاکاتی‌اش بین هنرها مشترک بود.

اگر شعر، فلسفی‌تر از تاریخ است، پس موسیقی بنا بر فرض، به ریاضیات نزدیک است و نقاشی به فیزیک، و از طرفی انیمیشن دارای بعد شاعرانه، موسیقایی، تجسمی و سینمایی است. شعر بعد ادبی انیمیشن را مشخص کرد، صوت بعد موسیقی انیمیشن را برای ما آشکار کرد، و هنرهای تجسمی، بعد تصویری انیمیشن را برای ما آشکار کردند. سینما جنس انیمیشن شد و با فیلم زنده در رقابت قرار گرفت. پس باز باید گفت انیمیشن به‌گونه‌ای تقلید از

فلسفه عام است.

بنابراین، انیمیشن هنری ترکیبی است و در زمان ارسطو و ابن سینا نامی برای آن نبوده است، جزء ترکیب وسائط تقلید (ارسطو، ۱۳۹۹: ۳۲-۳۳). در تعریف انیمیشن می‌توان گفت: «انیمیشن هنری محاکاتی است که از هر هنری وسائط آن را قرض گرفته تا بتواند با شیوه‌های کارتونی و غیرکارتونی که آن‌ها را نیز از نقاشی استقراض کرده است، موضوعات کلی را حکایت کرده و خود را به شعر نزدیک کند.»

در نتیجه، همه هنرها ویژگی محاکات را دارا هستند. یعنی همه هنرها می‌توانند همه چیز را حکایت کنند و تمایزی در موضوع معنا ندارد، بلکه به عقیده بازن اگر نمایی بسته از یک دستمال خونی در فیلم، حکایتگر احساسی است، تئاتر نیز با سرفه بازیگر و خود دستمال می‌تواند همان حکایت را داشته باشد (بازن، ۱۳۹۹: ۷۲). تفاوت میان هنرها در حاکی آنهاست، نه در محکی آنها.

در مورد ارتباط انیمیشن با فیلم زنده به‌خاطر قرابتی که با یکدیگر دارند، باید گفت مسئله اساسی این است که به‌دلیل سخن نگفتن فیلسوفان درباره انیمیشن، این شبهه در ذهن ایجاد شده که اگر از فیلم سخن بگوییم، انیمیشن را نیز در برخواهد گرفت. سپس این پژوهش با ۶ احتمال از اینکه انیمیشن می‌تواند با فیلم زنده فرق داشته باشد، سعی کرد جواب محاکاتی به این مسئله بدهد. این شش احتمال به‌صورت خلاصه از این قرارند:

- سه احتمال تمایز این دو هنر در واسطه محاکات، موضوع محاکات و شیوه محاکات در اندیشه ارسطو بررسی شد.
- سه احتمال مقدمات خیال‌انگیز، عالم خیال و حس و شدت خیال‌انگیزی سعی در تمییز بین فیلم زنده و انیمیشن در دیدگاه ابن سینا قرار گرفتند.

منابع

۱. ابن سینا، حسین بن عبدالله (۱۴۰۶). الشفاء: المنطق، السفسطه، الخطابیه، الشعر. تصدیق و مراجعه ابراهیم مدکور؛ تحقیق احمد فواد الاهوانی. قاهره: المطبع الامیریة.
۲. ابن سینا، حسین بن عبدالله (۱۹۶۹). المجموع أو الحكمة العروضية فی كتاب معانی الشعر. تحقیق و شرح دكتور محمد سلیم سالم. القاهرة: مطبعة دارالکتب.
۳. ارسطوطاليس (۲۰۱۲). كتاب ارسطوطاليس فی الشعر. ترجمه ابی بشر متی بن یونس القنائی و شکری محمد عیاد. القاهرة: دارالکاتب العربی.
۴. ارسطو (۱۳۹۶). درباره هنر شعر. ترجمه سهیل محسن افغان. تهران: انتشارات حکمت.
۵. ارسطو (۱۳۹۸). خطابه. ترجمه اسماعیل سعادت. تهران: هرمس.
۶. ارسطو (۱۳۹۹). شاعری (بوطیقا). ترجمه رضا شیرمرز. تهران: انتشارات ققنوس.
۷. افلاطون (۱۳۹۸). افلاطون، چکیده جامع کل آثار و یک مقاله از امرسن. ترجمه و تقریر بهنام چهرزاد. تهران: شما، بهجت.
۸. بازن، آندره (۱۳۹۹). سینما چیست؟. ترجمه محمد شهباز. تهران: هرمس.
۹. بریتون، تام (۱۳۹۹). ساخت و اجرای فیلم استاپ موشن. ترجمه سلما محسنی اردهالی. تهران: سوره مهر.
۱۰. بندازی، جیان آلبرتو (۱۳۸۵). یکصد سال سینمای انیمیشن. ترجمه سعید توکلیان. تهران: دانشکده صدا و سیما.
۱۱. پیلینگ، جین (۱۳۹۵). مطالعات پویانمایی (گزیده مقالات). ترجمه آزاده دهقانی. تهران: سمت.
۱۲. حشمت پور (۱۳۹۸). شرح و تعلیقه بر شرح الاشارات و التنبیها. قم: اشراق حکمت.
۱۳. کرد فیروزجایی، یارعلی (۱۳۹۳). حکمت مشاء. قم: انتشارات حکمت اسلامی.
۱۴. هالیول، استیون (۱۳۸۸). پژوهشی درباره فن شعر ارسطو. ترجمه مهدی نصر اله زاده. تهران: انتشارات مینوی خرد.

۱۵. همیلتون، جیمز آر (۱۳۹۱). تئاتر. چاپ شده در: ویراسته گات، بریس؛ لوپس، دومینیک
دانشنامه زیبایی‌شناسی. (صص ۴۱۵-۴۲۲). ترجمه گروه مترجمان. تهران: فرهنگستان هنر
۱۶. یوسف‌ثانی، سید محمود (گردآورنده و مترجم) (۱۳۹۶). بوطیقای ارسطو به روایت حکمای
اسلامی. تهران: موسسه پژوهشی حکمت و فلسفه ایران.
۱۷. فراهیدی، خلیل ابن احمد (۱۴۰۹). کتاب العین (جلد سوم). قم: نشر هجرت.
۱۸. فرنیس، مارین (۱۳۹۰). هنر در حرکت: زیبایی‌شناسی انیمیشن. ترجمه سارا سعیدیان و
شهرزاد اکرمی. تهران: بنیاد سینمای فارابی.
۱۹. معلوف، لوئیس (۱۳۶۲). المنجد. تهران: اسماعیلیان.

20. Davis, David. (2019). Animation. In Noël Carroll, Laura T. Di Summa & Shawn Loht (eds.), *The Palgrave Handbook of the Philosophy of Film and Motion Pictures* (pp. 165-187). London: Palgrave Macmillan.
21. Kahn, Kenneth M. (1977). *A Computational Theory of Animation*. Boston: MIT Artificial Intelligence Laboratory.
22. Kelty, Christopher & Landecker, Hannah. (2004). *A Theory of Animation: Cells, L-Systems, and Film*. Grey Room, 17(10), 30-63.

The Relationship between Animation, Theater, and Movies from the Perspective of Aristotelian and Avicennian Mimesis Theory

Mohammad Hosein Salimian Rizī*

Mohsen Karami** (corresponding author)

Abstract

Research Objective: Although animation is considered to be less expressive than other art forms, its aesthetic and mimetic dimensions have not been adequately explored in comparison to live-action film and theater. This research aims to investigate the relationship between animation, theater, and live-action film within the framework of Aristotelian and Avicennian mimesis theory to provide a limited explanation of animation.

Method: This study employs a "philosophical analysis" approach to examine the various dimensions of animation and extract its components. By using "qualitative directed content analysis," the study analyzes and examines quotes and texts from Aristotle and Avicenna to explore the different aspects of animation. Additionally, through "new hermeneutics" or the science of text interpretation, the thoughts of Aristotle and Avicenna are extracted and applied to the analysis of the various dimensions of animation.

Findings: By comparing and relating theater and live-action film, the relationship between animation and theater becomes apparent. Subsequently, the evaluation of the relationship between animation and live-action film sheds light on the differences between them and the potential mimetic interactions they can have. From this perspective, the structural truth of animation is expressed in a limited mimetic aspect, according to the views of Aristotle and Avicenna, in three probabilities.

Conclusion: This research demonstrates that mimetic theory has valuable capacities in the realm of arts in general and animation in particular. The hidden aesthetic dimensions of animation in the non-animated realm have become clear, and to some extent, the relationship between animation and live-action film and theater has been identified.

* MA in TV Production, Faculty of Religion and Media, IRIB University, Qom, Iran. niishban@chmail.ir.

** Assistant Professor, IRIB University, Tehran, Iran. mohsenkarami@iribu.ac.ir.

Keywords: Animation, Philosophy of Animation, Mimesis, Live-Action Film, Theater, Avicenna, Aristotle

تبیین محاسنات از انیمیشن در نسبت با فیلم زنده و تئاتر بر اساس آرای ارسطو و ابن سینا