

دراماتورژی انیمیشن خط به عنوان الگوی فلسفه و کودک

نادیا مفتونی*

فلسفه و کودک بکار میرود. درام ابزار کارآمدی برای انتقال مفاهیم فلسفی، عرفانی و الهیاتی به کودکان و پاسخ به سؤالات عمیق آنان است. بدیگر سخن، همواره با این پرسش مواجه هستیم که اگر کودک خردسال از ما درباره وجود خداوند سؤال کند یا درباره خصوصیات و صفات خدا پرسد چه پاسخی به وی بدهیم و چگونه پاسخ بدهیم؟ معمولاً تصور میشود ساخت آثار هنری که در این راستا کارآمد باشد، یعنی مفاهیم فلسفی یا مذهبی و دینی را در قالب درام بیاورد، متوقف بر صرف امکانات و تجهیزات و هزینه‌های هنگفت است، همچون جلوه‌های ویژه سنگین؛ مانند آنچه در فیلم ملک سلیمان یا فیلم ده فرمان بکار رفته است (بحرانی، DeMille, 1956; ۱۳۸۸)

نمونه‌یی که در نوشتار حاضر دراماتورژی شده نشان میدهد گاه تماشای یک کارتون انیمیشن بسیار ساده که با ابزاری ساده به زبان هنری و بصورت کاملاً غیرمستقیم و نامحسوس پاسخ مسائل فلسفی و کلامی کودکان را در خود دارد، میتواند این معضل را چاره کند و با هزینه‌یی کمتر تأثیری عمیقتر بر مخاطب باقی بگذارد. بی‌شک بهره بردن از این ابزار از یکسو متوقف بر خلاقیت و تجربه هنری است و از سوی دیگر هنرمندی که این ابزار را در استخدام دارد، باید خود دارای اطلاعات و فهم فلسفی و کلامی باشد. تحلیل مصادیق موفق موجود در دراماتورژی فلسفه و کودک میتواند الهام‌بخش و رهگشای نویسندگان و آفرینشگران هنری باشد. نمونه‌یی که برای نوشتار حاضر انتخاب شده، یعنی انیمیشن خط، تا کنون توسط سازنده آن یا منتقدان هنری به شیوه تحقیق حاضر مورد تحلیل و تفسیر قرار نگرفته است. بدیگر سخن، باید توجه داشته باشیم که در اینجا به قصد و نیت خالق اثر یا آنچه در ذهن وی میگذشته کاری نداریم، بلکه با نگاهی پسینی به این سریال توجه میکنیم و آن را بعنوان شیوه‌یی کارآمد برای دراماتورژی فلسفه و کودک پیش رو قرار میدهیم. علاوه بر این، دقت داریم که همه قسمتهای این سریال و همه ثانیه‌ها و جزئیات آن از حیث کارآمدی یکسان

چکیده

بیان مسائل پیچیده فلسفی و کلامی برای کودکان و ارائه پاسخ به پرسشهای فکری و الهیاتی آنان میتواند به شیوه‌های مختلفی صورت پذیرد. این شیوه‌ها میتواند همراه با رشد و ارتقای اندیشه‌ورزی و فلسفه‌ورزی در کودکان باشد. یکی از راههای دست یافتن به این شیوه‌ها، دراماتورژی آثاری است که دیگران تولید کرده‌اند. سریال انیمیشن خط یکی از کارآمدترین این تولیدات است. در دراماتورژی سریال خط دست‌کم پنج مؤلفه حاصل میشود که در قالب کارتون انیمیشن، لباس تجسم پوشیده است:

- ۱) مفهوم خداوند و صفاتش و حضور همیشگی خدا،
 - ۲) صدور کثرات از وحدت و قیام ماسوا به آفریننده، (۳) رابطه دائمی آدمی با خالق و دعا و تقاضای حوایج مختلف، شکرگزاری و کفران نعمت، (۴) خودشناسی، تأمل در خود و تغییرات و تحولات اساسی در خویشتن، (۵) بیان فضایل و رذائل اخلاقی و تشویق به رفتارهای خوب و تقبیح رفتارهای بد.
- مؤلفه پنجم در عمده آثار کودک و نوجوان مد نظر خالقان آن آثار است و ویژگی خاص سریال خط محسوب نمیشود.

کلیدواژگان

دراماتورژی، انیمیشن خط، حضور آفریننده، صدور کثرات، قیام ماسوا به خالق، خودشناسی.

مقدمه

دراماتورژی (dramaturgy) یا تحلیل مؤلفه‌های درام، مانند شخصیتها، اعمال و سخنان (Cardullo, 2005, p.4)، در اینجا در کاربردی تخصصیتر و در ترکیب دراماتورژی

* دانشیار گروه فلسفه و کلام اسلامی دانشگاه تهران؛

nadia.maftouni@u.ac.ir

تاریخ تأیید: ۹۷/۱۰/۱۰

تاریخ دریافت: ۹۷/۸/۵

نیستند. علاوه همه این جزئیات در فرهنگ ما و فضای تربیتی جامعه ما ممدوح بشمار نمی‌آیند. شاخصه کارتون خط، سبک و شیوه مورد استفاده در آن است و این ممیزه است که در اینجا مورد تأکید قرار دارد. برخی مفاهیمی را که میتوان با کمک این شیوه به کودکان انتقال داد، بصورت مورد پژوهانه تحلیل کرده‌ایم.

نکته دیگری که باید متذکر شد این است که تکنولوژی اجرای کارتون خط نیز مورد تأکید ما نیست، زیرا از جهت نرم‌افزاری برنامه‌های متعددی به میدان آمده‌اند که هنرمندان میتوانند از آنها برای ساخت و اجرای ایده‌های خود بهره‌مند شوند؛ ادوبی افتر افکتز (Adobe After Effects) و ادوبی انیمیت (Adobe Animate) دو نمونه مشهور این برنامه‌ها هستند. انیمیشن خط^(۱) مشهورترین اثر هنرمند ایتالیایی،

اوسوالدو کاواندولی (Osvaldo Cavandoli) (۱۹۲۰-۲۰۰۷م) با نام هنری و امضای کاوا (CAVA) است که در نود قسمت کوتاه بین سالهای ۱۹۷۱ تا ۱۹۸۶م از تلویزیون ایتالیا پخش شد و سپس در بیش از چهل کشور دیگر نیز انتشار یافت (La Linea, 2009).

شخصیت اصلی این اثر که آقای خط نام دارد، بشکل واضح حرف نمیزند، بلکه بصورت نامفهوم اصواتی را ادا میکند که احساساتش را انتقال میدهد. در بین داد و فریادها و غرغره‌های آقای خط، گاهی نام کاواندولی را هم میتوان شنید! زمان هر قسمت حدوداً بین دو و نیم تا شش و نیم دقیقه است و این قسمتها تا عدد ۲۲۵ شماره‌گذاری شده‌اند، اما با حذف قسمتهای تکراری نود قسمت باقی میماند (تصاویر شماره ۱ و ۲).



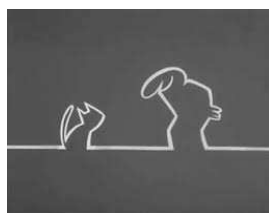
تصویر ۱



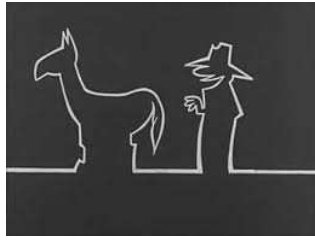
تصویر ۲

تبیین وحدت و کثرت در خلقت این کارتون بنحو خاصی بچشم میخورد. نقاش و آفرینشگر از یک خط ساده شروع میکند و انسان و حیوانات و موجودات دیگر را نقش میزند و به یکدیگر تبدیل میکند (تصاویر شماره ۳ و ۴).

۱. مفهوم خداوند و برخی صفات او مانند خالق، آفریننده، مقدر و مدبر امور
کاواندولی دست نقاش را در برخی صحنه‌ها تصویر میکند و به داخل کادر می‌آورد.



تصویر ۳



تصویر ۴

است به کودکان درسهای ساده زندگی را آموزش دهد. اما در هیچ جای این سریال طولانی حضور خالق و مدبر امور احساس نمیشود. البته عمده آثار انیمیشن به همین منوال هستند و سریال خط است که وضعیتی متفاوت دارد و بر حضور آفرینشگر تأکید میوزد (تصاویر شماره ۵ و ۶ و ۷).

حضور خالق و اهمیت آن در کارتون خط در مقایسه با کارتونهای دیگر بیش از پیش قابل درک است؛ مثلاً در کارتون یاپ یاپز (Yup Yups) (Fernandes, 2013) سه شخصیت وجود دارد که بشکل جادوواری به هر چه تخیل میکنند تبدیل میشوند. این سریال انیمیشن نیز بر آن



تصویر ۵



تصویر ۶

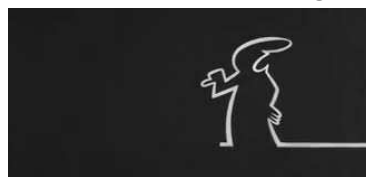


تصویر ۷

خط هر چه میخواهد فقط از آن آفرینشگر میخواهد (ر.ک: تصاویر شماره ۸ و ۹).

۲. ارتباط انسان با خدا

انسان پیوسته با خالق در ارتباط است و نیازهای گوناگون خود را از وی درخواست میکند. در واقع آقای



تصویر ۸

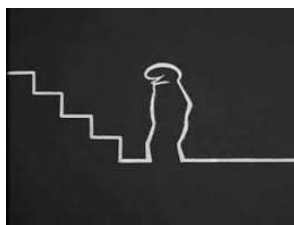


تصویر ۹

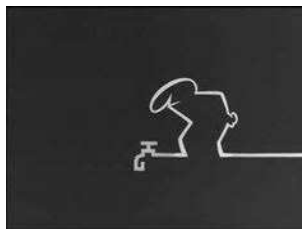
مطالبات و درخواستهای آقای خط از امور خرد تا کلان، مانند ایجاد یک توپ یا پلکان یا دریاچه و... را دربرمیگیرد (تصاویر شماره ۱۰ و ۱۱ و ۱۲).



تصویر ۱۰



تصویر ۱۱



تصویر ۱۲

انسانی کاملاً معمولی است که بتعبیر قرآن کریم «کنود» و «کفور» و البته گاهی هم «شاکر» است. او یکسره مشغول گرفتن حاجتهای خود از خالق است و مدام غر میزند و ناراضی است و طلب میکند! گاهی هم لبخند رضایت بر لبانش مینشیند (تصاویر شماره ۱۳ و ۱۴ و ۱۵ و ۱۶).

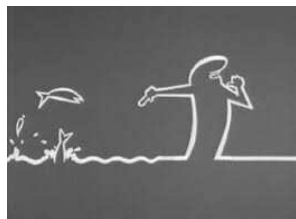
منظور ما این نیست که همه رفتارهای آقای خط منطبق بر آداب اسلامی است. البته میتوان از الگوی آقای خط بخوبی برای ارائه اخلاق و آداب اسلامی بهره برد.

۳. توجه به انسان و نقش او

انسان کارتون خط، انسانی آرمانی نیست، بلکه برعکس،



تصویر ۱۳



تصویر ۱۴



تصویر ۱۵

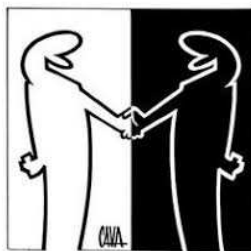


تصویر ۱۶

۴. خودشناسی و خودنگری

این مسئله بی‌ارتباط با مسئله ششم نیست. برخی

اپیزودهای کارتون خط به خودشناسی یا دست‌کم تأمل‌ورزی در خویشتن می‌پردازد (تصویر شماره ۱۷).



تصویر ۱۷

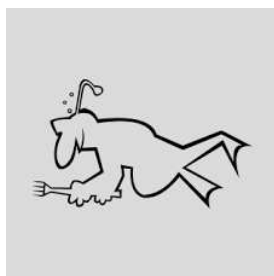
آقای خط مسیر معینی دارد و همواره از سمت راست صفحه تلویزیون به سمت چپ آن حرکت میکند؛ هر چند گاهی اوقات کمی به عقب بازمی‌گردد یا توقف میکند، اما در مجموع حرکتی رو به جلو را ادامه می‌دهد. بدیگر سخن، آقای خط در مسیر زندگی بلا تکلیف نیست و مثلاً حرکت دوری ندارد.

عمق خودشناسی انسان را میتوان در اپیزود هفتم سریال که بهشت و جهنم آقای خط را تصویر میکند، ملاحظه کرد. آقای خط هنگامی که در جهنم می‌افتد

متوجه میشود که جهنم در واقع خودش است. وی تصمیم می‌گیرد و میتواند خود را اصلاح کند. او نشانه‌های دوزخ را از خودش جدا میکند، یعنی کارهای بدش را کنار می‌گذارد و از نقاش تقاضا میکند که یک حلقه نور دور سرش بکشد. به این ترتیب آقای خط نورانیت پیدا میکند و شروع به پرواز میکند و تا جایی در آسمان بالا میرود که قلم نقاش می‌افتد و آقای خط دیگر نمیتواند به پرواز ادامه دهد و بالاتر برود (تصاویر شماره ۱۸ و ۱۹).



تصویر ۱۸



تصویر ۱۹

۵. فضایل و رذائل اخلاقی

نقطه شروع زندگی آقای خط همیشه با شکر و خرسندی است و آقای خط همیشه از آفریده شدن خود خوشحال و راضی است (تصویر شماره ۲۰).

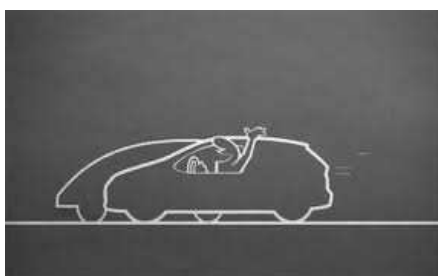
در سریال خط فضایل و رذائل اخلاقی و کارهای خوب و بد نیز با خطوط ساده و فضای مونوکروم (monochrome) یا تک رنگ به نمایش درمی آیند.



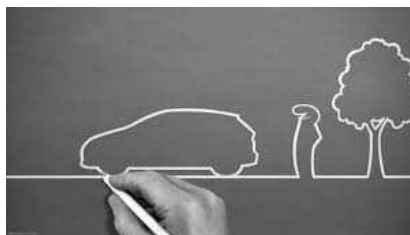
تصویر ۲۰

میگیرد، پس از چندی ماشینش خراب میشود و در راه میماند و از کمک آنها که توسط او مسخره میشدند بی نصیب میماند (تصاویر شماره ۲۱ و ۲۲).

علاوه بر این، در سریال خط گاه نتایج اعمال انسان منعکس میشود؛ مثلاً آنجا که آقای خط با ماشین پرسرعت از دیگران جلو میزند درحالیکه آنها را به تمسخر



تصویر ۲۱



تصویر ۲۲

همچنین میتوان از کارتون خط برای تشویق رفتارهایی مانند مطالعه استفاده کرد یا به تشویق اندیشه‌ورزی و شگفتی و پرسش پرداخت (تصاویر شماره ۲۳ و ۲۴).

در این میان کامیونی که آقای خط آن را به سخره گرفته بود، آقای خط را سوار میکند. اما موجوداتی که پشت کامیون سوار هستند و آنها را نمیبینیم آقای خط را به باد کتک میگیرند و بیرون می‌اندازند.



تصویر ۲۳



تصویر ۲۴

محتوای کارتون «دوستان شاد درخت» ترویج خشونت بنحوی فجیع است و هر چند مخاطب این سریال بزرگسالان هستند، بسیاری از بزرگسالان هم قادر به دیدن آن نیستند و فقط کسانی که به ژانر وحشت و خشونت علاقه دارند میتوانند آن را به تماشا بنشینند. خشنترین شکنجه‌ها و مرگهای جگرخراشی که بتوان تصور کرد (اگر بتوان تصور کرد!) در این سریال به تصویر کشیده شده است (Ankrum, 1999).

درنهایت دو نکته را مجدد مورد تأکید قرار میدهیم: نکته اول اینکه همه جزئیات سریال خط منطبق بر اصول

بعنوان نمونه اخلاقی دیگر، زیان سیگار و عواقب زودرس سیگار کشیدن برای سلامتی انسان در این کارتون مورد توجه قرار گرفته است. آثار هنری کودک و نوجوان عموماً به مسائل اخلاقی و تربیتی نظر دارند. البته باید توجه داشت که امروزه انیمیشنهایی نیز تولید میشوند که فضایل اخلاقی را منتقل نمیکنند. یکی از این نمونه‌های کارتون انیمیشن سریال ۱۳۲ قسمتی «دوستان شاد درخت» (Happy Tree Friends) است که برخی به خطا آن را «سه دوست شاد» ترجمه کرده‌اند.

فکری و رفتاری جامعه ما نیست و بطبع میتوان محتوای فکری اثر هنری را تغییر داد. اما استفاده‌یی که کواندولی از ابزار انیمیشن برای بیان مسائل فلسفی کرده، استفاده‌یی خلاقانه و رهگشای دیگر اندیشمندان و هنرمندان است.

نکته دوم آنکه نیت و قصد هدف کواندولی برای ما مطرح نیست. این سخن بمعنای آن است که شاید کواندولی خود اساساً به فکر انتقال مسئله‌یی فلسفی نبوده و صرفاً برای سرگرمی اثری را تولید کرده است و شاید هم تحت‌تأثیر جو نسبتاً مذهبی سینمای ایتالیا و هوشمندانه به خلق اثر هنری خویش پرداخته است. این حالات و احتمالات زیبایی به گفتار ما وارد نمی‌سازد. زیرا منعی ندارد که دیگران از چنین ابزاری برای قصد و هدف دیگری بهره ببرند.

میتوان برای جمع این دو نکته اخیر از تعبیر بومی‌سازی نیز استفاده کرد؛ به این معنا که هنر و ابزار هنری دیگران در راستای اجرای برنامه‌های فلسفه و کودک در داخل کشور ما قابل تنظیم و طراحی و بهره‌برداری است.

نتیجه‌گیری

لازم بذکر است که دراماتورژی این سریال به آن معنا نیست که همه جزئیات آن منطبق با اصول و آداب اسلامی و قابل استفاده در فرهنگ کشور ماست، بلکه سخن در این است که نویسنده و سازنده این سریال موفق شده در همان بستر فرهنگی خود، مسائل متنوع - از فلسفی تا اخلاقی - را در قالب یک سریال انیمیشن به تجسم بکشد.

سادگی اثر و عدم استفاده از بسیاری از امکانات و جلوه‌های ویژه، نه تنها از توان و کارآمدی کارتون نکاسته، بلکه قدرت درام را برای تفهیم و تعلیم مسائل فلسفی و الهیاتی بالا برده است. در فضایی دو بعدی و سیاه و سفید یا تک رنگ، بدون رنگ‌پردازی و پرداختن به جزئیات فقط با کشیدن یک خط، تو گویی قلم آفرینش از یک نقطه آغاز میکند و می‌چرخد و جهان را ایجاد میکند و امور را تقدیر مینماید.

بطور کلی مطالبی که در این نوشتار در دراماتورژی کارتون خط بیان شده عبارت است از:

۱. حضور خالق و ناظر و مدبر هستی در سراسر سریال

انیمیشن خط و تک تک اپیزودهای آن؛

۲. تبیین ارتباط وحدت و کثرت و مسئله صدور

کثرت از وحدت و قیام ماسوا به آفریننده؛

آفرینشگر به سهولت و با چرخش قلم خود، انواع موجودات جاندار و بی‌جان و مصنوعاتی همچون دوچرخه و خودرو و موشک را ایجاد میکند و ایجاد یک موشک برای او دشواری بیشتری نسبت به ایجاد یک شیر آب یا خرگوش یا گربه ندارد.

۳. ارتباط انسان با آفریننده و درخواست نیازهای کوچک و بزرگ از وی، تشکر از او و غر زدن به او که میتوان جزئیات رفتار ارتباطی انسان با خالق را در بازسازی اثر هنری، مطابق با اصول قرآن و سنت تغییر داد.

۴. خودشناسی و تأمل در خود و تغییرات و تحولات اساسی در خویشتن

۵. بیان فضایل و رذائل اخلاقی که این مطلب معمولاً بنحوی در همه آثار کودک و نوجوان مطرح است و هدف همه آنها تلقی میشود.

پی‌نوشتها

۱. نام اصلی این سریال به ایتالیایی «La Linea» است و «The Liaen» نام ترجمه انگلیسی آن است.

منبع فارسی

بهرانی، شهریار (۱۳۸۸) *ملک سلیمان*، تهران: بنیاد سینمایی فارابی.

منابع انگلیسی

1. Ankrum, A., Montijo R., & Navarro, K. (1999). *Happy Tree Friends*, San Francisco, Mondo Media.
2. Cardullo, B. (2005). *What is Dramaturgy?* New York, Peter Lang Publishing.
3. DeMille, C. B. (1956). *The Ten Commandments*, Los Angeles, Paramount Pictures.
4. La Linea. (2009). IMDb.
5. Fernandes, M. (2013). *Yup Yups*, Brothers Industrial.