

مطالعه‌ بازتاب آسیب‌های اجتماعی در انیمیشن‌های کوتاه ایرانی مطرح در جشنواره‌های بین‌المللی

(مطالعه‌ موردی: انیمیشن‌های پنج سال اخیر مرکز گسترش سینمای مستند و تجربی)*

آزاده حیدری مقدم^۱، مینو خانی^{۲*}، محمد شکری^۳

۱. کارشناسی ارشد پژوهش هنر واحد تهران شمال دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.
 ۲. استادیار و هیات علمی واحد تهران شمال دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.
 ۳. استادیار و هیات علمی واحد تهران شمال دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.
- [تاریخ دریافت مقاله: ۹۹/۰۷/۱۵، تاریخ پذیرش نهایی: ۹۹/۱۰/۲۳]

چکیده

انیمیشن به واسطه وسعت ظرفیت بصری و تعدد تکنیک‌های مورد استفاده در ساخت آن، این توانایی را دارد که بخش وسیعی از احساسات مخاطب را به خود مشغول سازد و به تبع آن پیامی را منتقل و تأثیراتی بسیار عمیق برای مخاطب به ارمغان آورد. از طرفی، هنر انیمیشن بی‌ارتباط با جامعه و سیر تغییرات و تحولات آن نیست، آن‌چه به عنوان هدف در این پژوهش دنبال شده پاسخ به این سوال است: آسیب‌های اجتماعی چگونه در انیمیشن‌های کوتاه ایرانی که به جشنواره‌های بین‌المللی راه پیدا کرده‌اند، بازتاب داده شده‌اند؟ روش تحقیق حاضر از لحاظ هدف، کاربردی و از منظر روش، توصیفی-تحلیلی است. اطلاعات نیز به شیوه مطالعات کتابخانه‌ای و میدانی از طریق گفت‌وگو با برخی از انیمیشن‌سازان به دست آمد. چارچوب نظری مورد استفاده در این پژوهش، نظریه بازتاب ویکتوریا الکساندر است. بررسی‌ها نشان داد خالقان انیمیشن‌ها در جامعه آماری مذکور با نگاهی به شرایط اجتماعی و فرهنگی، در حد توان آسیب‌ها و چالش‌های مربوط به جامعه را در آثار خود بازتاب داده‌اند. در واقع، با توجه به کارکرد انیمیشن به عنوان یک رسانه، هنرمندان این رشته با به کارگیری عناصر متفاوت آن مانند عناصر روایی یا بصری به بازتابی روابط انسانی، آداب و رسوم فرهنگی، امور اخلاقی و اعتقادی، مشکلات و آسیب‌های اجتماعی موجود در جامعه پرداخته‌اند.

واژه‌های کلیدی

انیمیشن، انیمیشن ایران، آسیب‌های اجتماعی، مرکز گسترش سینمای مستند و تجربی.

*مقاله حاضر، مستخرج از پایان‌نامه‌ای با همین عنوان است که توسط نویسنده اول به راهنمایی دکتر مینو خانی و مشاوره دکتر محمد شکری در شهریور ۱۳۹۹ در واحد تهران شمال دانشگاه آزاد اسلامی انجام و دفاع شد.
**نویسنده مسوول، ایمیل: khanyminoo@gmail.com

مقدمه

انیمیشن یا پویانمایی، هنر جان‌بخشیدن به اشکال و تصاویر ثابت است. هنر انیمیشن در تعریفی دیگر، یعنی تصاویر متحرک ضبط‌شده بر روی فریم‌های ضبط‌شده و به هم پیوسته با این تفاوت و تمیز نسبت به فیلم که هنرمند و خالق اثر بر تک‌تک فریم‌های ضبط‌شده آن قابلیت دست‌بردن و تغییر داشته باشد. به بیان دیگر، انیمیشن مجموعه‌ای از فریم‌های به هم پیوسته است که هنرمند آن‌ها را تک‌تک ایجاد کرده و توهم حرکت را در آن به‌وجود آورده‌است.

بیش از ۴۰ سال از شکل‌گیری اولین فریم‌های انیمیشن در ایران می‌گذرد. اولین فریم‌ها در قالب یک فیلم ۱۳ ثانیه‌ای به نام ملانصرالدین (۱۳۳۶) به همت اسفندیار احمدیه^۱ شکل گرفت. در سال‌های ۱۳۴۰-۱۳۳۵ در اداره کل فرهنگ و هنرهای زیبا (وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی امروز) گروهی متشکل از اسفندیار احمدیه، جعفر تجارتچی^۲، پرویز اصانلو^۳، پطروس پالیان^۴ و اسدالله کفانی بخش انیمیشن این اداره را تاسیس کردند. بعدها نصرت‌لله کریمی^۵ نیز به آن‌ها پیوست. بیشترین تعداد فیلم‌های تولیدشده توسط اسفندیار احمدیه و نصرت‌لله کریمی ساخته شد (جواهریان، ۱۳۷۸: ۳۷).

کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان در سال ۱۳۴۴ اقدام به برگزاری «جشنواره بین‌المللی فیلم‌های کودکان و نوجوانان» کرد. ولی کانون در ابتدا نقشی جز برگزاری جشنواره نداشت و محصولی جهت ارائه تدارک ندیده بود. حال و هوای جشنواره و حرکت فیلم‌سازی برای کودکان در سطح جهانی، عده‌ای از دست‌اندرکاران را به راه‌اندازی بخش سینمایی در کانون ترغیب کرد. در سال ۱۳۴۸ مرکز سینمایی کانون، اقدام به اعزام نورالدین زرین‌کلک^۶ به بلژیک نمود تا پس از کسب تخصص لازم، بتواند بخش انیمیشن کانون را فعال‌تر نماید. کارنامه کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان در زمینه تولیدات انیمیشن در مقایسه با سازمان‌های مشابه، علی‌رغم محدودیت امکانات، به برکت تلاش همه جانبه مدیران هنری و هنرمندان دست‌اندرکار، بسیار قابل توجه بود (همان: ۲۴). سینما و به تبع آن سینمای انیمیشن همواره به عنوان هنر نزد مردم شناخته شده‌است، اما نکته مهم در مورد این هنر این است که به همان اندازه که هنر است، رسانه نیز هست و رسانه‌بودن آن به اندازه هنربودن آن یا حتی بیشتر مهم است. بنابراین، به علت ماهیت رسانه‌ای این هنر همواره

معناها و دلالت‌های متعددی در این رسانه جای داده شده‌است که دسترسی به این معناها ما را در شناخت جامعه معاصر نیز یاری می‌دهد، چرا که واقعیت‌های یک جامعه اعم از فرهنگ، آداب و رسوم، مسائل سیاسی، اقتصادی، اجتماعی و غیره به تصویر کشیده می‌شوند. گروهی از انیمیشن‌ها به‌ویژه انیمیشن‌های کوتاه با هدف شرکت در جشنواره‌ها، سرخ‌هایی برای درک جامعه زمان خود و تبلور شرایط اجتماعی زمان خود هستند. به‌عبارت دیگر، برخی از انیمیشن‌ها واقعیت‌های اطراف خود را به تصویر می‌کشند و با توجه به این که به نوعی بازتابنده واقعیت هستند، می‌توان گفت که می‌توانند روح هر دوره زمانی را بازتاب دهند.

از طرفی، سینمای روایت‌گر به دنبال جلب تعداد بیشتری مخاطب، به ترفندها و شیوه‌هایی روی می‌آورد که با غرقه‌ساختن وی در فیلم و هدایت وی به سوی هم‌ذات‌پنداری با قهرمان فیلم یا سایر شخصیت‌ها، مخاطب را به سوی خود جلب کند (زاودراد، ۱۳۹۴: ۱۱۶).

با توجه به پیشرفت‌های حاصله، ضعف‌ها و آسیب‌های موجود در بسیاری از تولیدات انیمیشن تلویزیونی ایران به نظر می‌رسد بسیاری از این آثار به‌ویژه از منظر تنوع مضامین و محتوا که مرتبط با نیازها و زندگی روزمره انواع مخاطبان باشد، قابل قیاس با آثار مشابه کشورهای صاحب این صنعت نباشد. بنابراین، اغلب این تولیدات نتوانسته‌اند به نیازهای واقعی مخاطب داخلی به شکل کامل پاسخ دهند و در ارائه به بازار جهانی نیز موفق عمل کنند (صفورا، ۱۳۹۲: ۲).

با توجه به این که انیمیشن و در راستای آن سازندگان انیمیشن می‌توانند نقش بسیار مهمی در به تصویر کشیدن آسیب‌های اجتماعی جامعه امروز داشته باشند، می‌توان گفت این هنر بی‌ارتباط با جامعه و سیر تغییرات و تحولات آن نیست. بنابر این پژوهش حاضر درصدد است با تحلیل انیمیشن‌های کوتاه ایرانی که توانسته‌اند در جشنواره‌های مطرح پنج سال اخیر عنوان انیمیشن منتخب را به‌دست آورند، به این سوال پاسخ دهد که این انیمیشن‌ها چگونه آسیب‌های اجتماعی روز جامعه خود را بازتاب داده‌اند؟

روش تحقیق

روش تحقیق حاضر از منظر هدف، کاربردی و با توجه

بدون کلام پرداخته است.

محمدعلی صفورا در پایان نامه دکتری خود با عنوان «شیوه‌های بازگویی مضامین فرهنگی-اجتماعی در تولیدات انیمیشن ایران از ۱۳۷۵ تا ۱۳۸۹ و مقایسه آن با تولیدات مشابه کشور انگلیس به لحاظ ساختار محتوایی» در سال ۱۳۹۲ از دانشگاه هنر تهران زیر نظر کامران افشارمهاجر، به بررسی و تحلیل آثار انیمیشن ایران و آثار مشابه انگلیس به لحاظ محتوایی پرداخته است. وی در این پژوهش به بررسی چگونگی بازگویی، ضعف یا غیبت موضوعات و محتوای مرتبط با زندگی روزمره، که می‌تواند تاثیر زیادی در ایجاد ارتباط با مخاطب داشته باشد، پرداخته است.

زینب صادقی نقدعلی در پایان نامه کارشناسی ارشد خود با عنوان «بررسی عنصر فانتزی و خیال در انیمیشن ایران (دهه ۷۰ و ۸۰)» در سال ۱۳۸۹ از دانشکده هنر و معماری زیر نظر محمدعلی صفورا هنر انیمیشن را قدرت‌مندترین حوزه برای به تصویر درآوردن فضاهای رویایی و فراواقعی می‌داند، این توانایی به حدی است که هنر سینما را نیز پشت سر گذاشته تا جایی که سینما برای خلق این گونه فضاها به سوی انیمیشن دست دراز می‌کند.

رویا نیک‌منش در پایان نامه کارشناسی ارشد خود با عنوان «بررسی نقش و ساختار داستان‌های دراماتیک در انیمیشن» در سال ۱۳۸۸ از دانشگاه هنر تهران زیر نظر امیرمحمد دهستانی، داستان و فیلم‌نامه را از مهم‌ترین مسائل در روند تولید داستان‌های انیمیشن دانسته است. وی مفاهیم بنیادی نظیر: انتزاع، تخیل و فانتزی را که در انیمیشن کاربردهای فراوانی دارند، مورد بررسی قرار داده است.

مهین جواهریان در مقاله خود با عنوان «انیمیشن ایران از آغاز دهه ۷۰ تاکنون» در سال ۱۳۸۵ در دوره شانزدهم فارابی به بررسی پیشرفت انیمیشن ایران از دهه ۷۰ تاکنون مانند تاسیس انیمیشن در دانشگاه‌ها، برگزاری جشنواره‌ها، فعالیت بخش دولتی و خصوصی در زمینه تولید انیمیشن پرداخته است.

رویکرد بازتاب

هنگامی که در تحلیل اثر هنری دقت بر زمینه آن متمرکز شود،

به لزوم هماهنگی روش نظری که رویکرد بازتاب در جامعه‌شناسی هنر است و کاربرد آن در روش تحلیل داده‌ها برای کشف رابطه میان محتوا و بازتاب جامعه الزامی است، در این پژوهش از روش تحلیل محتوا برای دستیابی به نتیجه مطلوب و مورد نظر، استفاده شده است. برای تحلیل محتوای انیمیشن‌ها در مرحله اول ساختار روایی انیمیشن‌ها در نظر گرفته شده و در مرحله بعد به بررسی عناصر تصویری و نشانه‌های در متن پرداخته شده است.

گردآوری اطلاعات نیز به روش مطالعات کتابخانه‌ای، مشاهده و برداشت‌های عینی، همچنین مطالعات میدانی از طریق گفت‌وگو با برخی انیمیشن‌سازان صورت گرفته است. برای انتخاب جامعه آماری نیز آثار انیمیشن پنج سال اخیر مرکز گسترش سینمای مستند و تجربی^۷ ایران که توانسته‌اند در جشنواره‌های بین‌المللی مطرح و موفق باشند بررسی و به تعداد ۹ انیمیشن کوتاه انتخاب شد.

پیشینه تحقیق

بنابر مطالعات و بررسی‌های به عمل آمده، موضوع «مطالعه بازتاب آسیب‌های اجتماعی در انیمیشن‌های کوتاه ایرانی مطرح در جشنواره‌های بین‌المللی» تاکنون در هیچ مقاله منتشر شده یا در پژوهش تدوین شده‌ای در داخل کشور مورد تحقیق و بررسی قرار نگرفته است. همچنین در نقد و بررسی انیمیشن‌ها جای خالی نگاه محتوایی از منظر بازتاب مشکلات و آسیب‌های اجتماعی احساس می‌شود.

نتیجه جست‌وجوی پیشینه، پایان‌نامه‌های تخصصی و مقالات مرتبط با این موضوع به شرح ذیل است:

محمدجواد جمشیدی در پایان نامه کارشناسی ارشد خود با عنوان «بررسی روایت در انیمیشن بدون کلام» که در سال ۱۳۹۵ از دانشگاه تربیت مدرس زیر نظر محمدرضا حسنائی انجام داده، با بررسی انیمیشن‌های بی‌کلام، به این مطلب می‌پردازد که چگونه اجزای مختلف انیمیشن بدون استفاده از عنصر گفتاری، روایت خود را به پیش می‌برند. وی برای تحلیل ساختار روایی این دسته از انیمیشن‌ها ابتدا فرم آثار را مورد بررسی و پس از آن اجزای تشکیل‌دهنده روایت و داستان را مشخص کرده است. همچنین به بررسی نشانه‌های دیداری و شنیداری و اهمیت هر کدام از این نشانه‌های

هنر، به مطالعه و آموختن دربارهٔ جامعه می‌پردازد (راوودراد، ۱۳۸۶: ۷۰).

اغلب شواهد آن‌چه در جست‌وجویش هستیم مستقیماً در دسترس نیست، چرا که شواهد یا بر اثر مرور زمان از بین رفته‌اند، یا این‌که راه مستقیمی برای دست‌یابی به آن‌ها وجود ندارد. به‌عنوان مثال ماشینی وجود ندارد که بتواند انسان را به قرن هفدهم برگرداند ولی هنرمندان هلندی آن عصر صحنه‌هایی از زندگی روزمره را نقاشی کرده‌اند. با فرض این‌که نقاشی‌ها بازتاب درستی از جامعه هلند هستند، می‌توان از طریق جزئیاتی مانند این‌که خانه‌ها چطور فرش می‌شدند یا این‌که گروه‌های اجتماعی چگونه تعامل می‌کردند، دریافت که زندگی در آن عصر چگونه بوده‌است (الکساندر، ۱۳۹۶: ۷۱).

راهبردهای تحقیق در رویکرد بازتاب

محققانی که به مطالعات بازتابی دست می‌زنند، می‌توانند از مفروضات نظری متفاوتی شروع کنند و فنون تحقیقی متنوعی را به‌کار ببرند. این راهبردها شامل موارد زیر است: الف) تحلیل تفسیری: در این روش محقق تعدادی از آثار هنری را برگزیده و برای استخراج معنای‌شان، جزئیات آن‌ها را بررسی کرده و به این ترتیب، نشان می‌دهد که عناصر موجود در آثار هنری جنبه‌های خاصی از جامعه را بازتاب می‌دهند. به‌عنوان مثال، می‌توان به هلسینگر^{۱۱} اشاره کرد که به این مسئله می‌پردازد که چگونه حکاک‌هایی که توسط نقاش بزرگ منظره، جی. ام. دبلیو. ترنر^{۱۲}، در دهه‌های ۱۸۲۰ و ۱۸۳۰ خلق شده‌است، جنبه‌هایی از هویت ملی انگلیس را بازتاب داده‌است. این کتاب‌ها، صحنه‌های زیبایی از انگلستان را به تصویر می‌کشند، صحنه‌هایی که یک گردشگر واقعی ممکن است در طول سفر با آن‌ها روبه‌رو شود، و نیز «مسافران تصویری» طبقه متوسط به‌واسطهٔ آن‌ها، کشور را به تملک نمادین خود درآورند. کار هلسینگر مطالعه‌ای تفسیری است، بدین ترتیب که عناصر سبکی کار ترنر را با جنبه‌هایی از فضای سیاسی و اقتصادی انگلستان عصر وی تطبیق می‌دهد.

ب) تحلیل محتوا: محققانی که از رویکرد بازتاب استفاده می‌کنند ممکن است تغییرات اجتماعی را در طول زمان رصد کنند، همان‌طور که لوونتال^{۱۳} این کار را در مطالعهٔ شخصیت‌های محبوب در امریکا انجام داد. او مجله‌های منتشر شده بین سال‌های ۱۹۰۱ تا ۱۹۶۱ را بررسی کرد تا به

یعنی پیام در گام نخست محصول، و در گام بعدی وابسته به زمینهٔ تاریخی باشد که در آن پدید آمده‌است، رویکرد بازتاب مطرح می‌شود. «بحث از زمینهٔ پیام هنری، فوراً مسألهٔ نسبت آفرینش هنری با واقعیت را پیش می‌کشد و این نکتهٔ تازه‌ای در سخن زیبایی‌شناسی نیست و پیشینه‌اش به بحث از تقلید در آثار افلاطون^{۱۴} و ارسطو^{۱۵} می‌رسد [...] از رنسانس^{۱۶} به این سو همواره نکته‌ای مرکزی در فلسفهٔ هنر، نسبت میان واقعیت دوم یا جهان اثری هنری با واقعیت دنیای بیرون بود. بسیاری از متفکران و فیلسوفان با این حکم همراه بودند که هنر بازآفرینی واقعیت است» (احمدی، ۱۳۹۷: ۱۶۳).

رویکرد بازتاب بر این ایده استوار است که هنر همواره چیزی دربارهٔ جامعه به ما می‌گوید. این رویکرد در جامعه‌شناسی هنر شامل تحقیقات متنوع و گسترده‌ای است که فصل مشترک تمامی آن‌ها این‌ها باور است که هنر آینه جامعه است (یا توسط جامعه مشروط می‌شود). تحقیق بر آثار هنری متمرکز می‌شود تا دانش و فهم ما را از جامعه ارتقا دهد. رویکرد بازتاب پیشینه‌ای طولانی و قابل احترام در جامعه‌شناسی دارد. این امر نباید موجب شگفتی شود، چرا که تمرکز اصلی این رویکرد، جامعه‌شناختی است، به عبارتی معطوف به فهم جامعه است (الکساندر، ۱۳۹۶: ۵۵).

بر اساس این رویکرد، آثار هنری همانند آینه‌ای جامعه معاصر خود را بازتاب می‌مایند. البته همان‌طور که آینه تنها بخشی از واقعیت‌گزینش‌شده مورد نظر را در چارچوب قاب خویش باز می‌تاباند، آثار هنری نیز بخشی از جامعه را به نمایش می‌گذارند. همچنین، همان‌طور که همه آینه‌ها تخت نیستند که شیء بیرونی را دقیقاً همان‌طور که هست نشان دهند، آثار هنری نیز به تناسب توانایی‌ها و ارزش‌ها و معیارهای هنرمند ممکن است به میزان متفاوتی واقعیت را به نمایش بگذارند یا از آن انحراف حاصل نمایند (راوودراد، ۱۳۸۶: ۶۹).

در رویکرد بازتاب عقیده بر این است که هنر حاوی اطلاعاتی دربارهٔ جامعه‌ای است که آن‌ها را تولید کرده‌است، اگر چه این مسئله بسیار پیچیده‌تر از ترسیم یک خط واحد و مستقیم بین هنر و جامعه است. اگر فردی علاقه‌مند به مطالعهٔ وضعیت اقلیت‌های قومی در جامعه باشد با تماشای فیلم‌های تلویزیونی از نحوه بازنمایی گروه‌های اقلیتی اطلاع خواهد یافت. این رویکرد با تمرکز بر نگاه جامعه‌شناختی به

۵) ترکیب روش‌ها: استفاده از ترکیبی از روش‌ها در مطالعه‌ای واحد، اغلب دشوارتر از آن چیزی است که در آغاز به نظر می‌آید. اما به هر تقدیر استفاده از روش‌های چندگانه می‌تواند موجب غنای محصول نهایی شود، همان‌طور که مثلث‌بندی (استفاده از بیش از یک منبع اطلاعات) می‌تواند منشاء چنین اثری باشد. چنین غنایی در مطالعه انتمن و روجکی^{۱۶} بر روی بازگامی نژاد در جامعه امریکا مشاهده می‌شود. آن‌ها برای استخراج بازگامی‌ها، به تحلیل محتوای انواعی از هنرهای متنوع مردم‌پسند مانند آگهی‌های تبلیغاتی تلویزیون، نمایش‌های تلویزیونی و فیلم‌های پر فروش دست زدند. یافته‌های تحلیل محتوا با تحلیل کیفی برنامه‌های تلویزیون، فیلم‌ها و نقد فیلم‌ها و نیز مصاحبه‌هایی که از مخاطبان رسانه‌ها به عمل آمد، پشتیبانی و تکمیل شد^{۱۷}.

در نهایت در تمام این راه‌بردها، علاوه بر این سوال که در هنر چه چیزی (هنجارها، ارزش‌ها، نیازها، تخیلات یا رویاها، اسطوره‌ها و...) و چه کسی (نخبگان، طبقات روبه‌رشد، تمامی جامعه یا خرده‌فرهنگ‌ها) بازتاب می‌شود، این سوال هم می‌تواند مطرح شود که جامعه چگونه بازتاب می‌شود. مطالعه هلسینگر به‌طور ضمنی بر این پیش‌فرض استوار است که هنرمندان با روح زمانه خود در تماسند و بنابراین در حالی که انگشت‌شان بر روی نبض جامعه است، صادقانه بزرگ‌ترین حقایق جامعه را درک و در آثارشان تصویر خواهند کرد. برعکس، راییت و لوونتال استدلال می‌کنند که سازوکار بازتاب در مردم‌پسندی هنر مندرج است. این نگاه اخیر مفروض می‌دارد که مخاطب زیاد نشان‌دهنده آن است که اثر هنری، پژواک صدای جامعه است (الکساندر، ۱۳۹۶: ۶۹).

هر هنر به ارزشی مشخص دلالت می‌کند و هر اثر هنری، خواه رئالیستی، اکسپرسیونیستی یا فرمالیستی، می‌تواند به این دو پرسش پاسخ دهد: این هنر درباره چیست؟ با چه مخالف است؟ هنر در خدمت ارزش‌هایی بزرگ‌تر از زیباشناسی و مسئله‌هایی فراتر از خود هنر است. ارزش‌های پیامدی و ابزاری هنر از دوره یونان باستان تاکنون، در محافل فلسفی غرب، موضوع بحث بوده‌است (برت، ۱۳۹۶: ۳۲۳).

در مجموع می‌توان گفت که مطالعه خصوصیات مختلف اجتماعی در آثار هنری ساخته شده در یک دوره زمانی خاص یا توسط گروه خاص از هنرمندان یا توسط یک هنرمند مولف

شیوه‌ای مستند نشان دهد که موضوع زندگی‌نامه‌ها تغییر کرده‌است. در تحلیل محتوا، محقق نمونه‌ای از موارد را انتخاب می‌کند و سپس آن‌ها را برای متغیرهای متنوعی کدگذاری می‌کند. لوونتال حرفه افراد معرفی شده در زندگی‌نامه‌های دو مجله مردم‌پسند بین سال‌های مورد نظر را بر اساس طبقات سیاست، تجارت، تخصص و سرگرمی کدگذاری کرد. کدگذاری مدارک به محقق اجازه می‌دهد که از اطلاعات، به تغییراتی که در عمل رخ داده رسیده و همچنین مهر تأییدی باشد بر نظریه‌ای که وی بدان دست یافته است.

ج) نشانه‌شناسی ساختاری: با استفاده از نشانه‌شناسی ساختاری نیز می‌توان به بررسی تغییرات در طول زمان پرداخت. در این روش می‌توان به تحقیقات راییت^{۱۴} که به بررسی تغییرات در طول زمان پرداخت، اشاره کرد. او ژانر نمونه‌ای از فیلم‌های امریکایی را مورد بررسی قرار داد و بر فیلم‌هایی متمرکز شد که مابین سال‌های ۱۹۳۰ تا ۱۹۷۲ به لحاظ مالی موفق بودند. بر خلاف لوونتال که اعتقاد دارد معنی هنر در سطح آن است (محتوای آشکار)، راییت بر این باور است که معنا پنهان است (محتوای پنهان)، و می‌توان آن را با کاربست تکنیک‌های تحلیل ساختاری کشف نمود. در روش راییت معنای داستان را می‌توان با تمرکز بر تقابل‌های درون داستان خوانش کرد. وظیفه تحلیل‌گر آن است که رمزهای متقابل را کشف کند و بنابراین موفق به کشف ساختار داستان شود. راییت چهار نوع مجزا از اسطوره وسترن را شناسایی می‌کند که عبارتند از: گونه کلاسیک، گونه با مضمون انتقالی، گونه انتقام‌جویانه و گونه حرفه‌ای و هر یک از این چهار نوع را با یک دوره تاریخی خاص مطابقت می‌دهد.

د) فهم مناسک و آیین‌ها: استراتژی درک مناسک و مراسم آئینی توسط گافمن^{۱۵} به‌کار رفت. وی در مطالعه معروف خود آگهی تبلیغاتی جنسیتی، از این روش استفاده کرده و آگهی‌های تبلیغاتی را برای فهم جامعه معاصر، مورد بررسی قرار داد. وی استدلال می‌کند که آگهی‌های تبلیغاتی در راستای تصریح معانی مورد نظر خود، از مناسک آشنای زندگی روزمره استفاده می‌کنند. آن‌چه در آگهی تبلیغاتی نمایش داده می‌شود، بازگامی الگووار مناسک است؛ آن‌ها «مناسک تشدیدشده» به واسطه بازگامی رسانه‌ای هستند. گافمن استدلال می‌کند که آگهی‌های تبلیغاتی، دقیقاً به این دلیل که مناسک تشدیدشده را بدون ابهام ارائه می‌کنند، منبع جالبی برای فهم بهتر روابط ساختاری در زندگی روزمره هستند.

عکس‌گرفتن از تک‌تک فریم‌ها، اثری دو دقیقه‌ای با حدود ۷۰۰ فریم خلق کرد که از آن به عنوان نخستین اثر انیمیشنی یاد می‌شود. انیمیشن در ادامه مسیر طولانی خود تا به امروز از نظر به‌کارگیری تکنیک‌های متفاوت به واسطه اندیشه‌های گوناگون خالقان اثر، دارای چندین مکتب گردیده‌است. هر یک از این مکاتب ویژگی‌های خاص خود را از نظر محتوا، همچنین شیوه طراحی دارند (بندازی، ۱۳۸۵: ۳).

این هنر با رشد تکنولوژی هم‌سو بوده و پیشرفت‌های بسیاری داشته‌است، در این روند تکنیک‌های ساخت انیمیشن نیز رشد چشم‌گیری داشته که مهم‌ترین آن‌ها با به‌کارگیری تکنولوژی کامپیوتری شکل گرفت. این مسیر رشد به مرور زمان باعث شد که شرکت‌ها و سرمایه‌داران بسیاری در زمینه انیمیشن شروع به فعالیت و خلق اثر بپردازند. در حال حاضر انیمیشن کاربردهای گوناگونی از قبیل استفاده در تیزرهای تبلیغاتی، برنامه‌های علمی و آموزشی، سرگرمی برای کودکان و نوجوانان، الگودرزی و هنجارسازی و ... دارد.

انیمیشن در ایران

بیش از ۴۰ سال از ساخت اولین انیمیشن در ایران می‌گذرد، زمانی طولانی طی شده تا این هنر به سطح بالایی از بالندگی دست یابد و در جهان حرفی برای گفتن داشته باشد. این فرایند رشد و تحول را می‌توان در چهار دوره مرور کرد. در عمل چرخه تولید انیمیشن‌های اولیه ایرانی اختراع چندین باره چرخ بودند چرا که با توجه به عدم وجود نظامی آموزشی برای تحصیل این رشته، در هر دوره هنرمندان این رشته، تحولی در جهت پیش‌برد انیمیشن ایجاد کرده‌اند.

انیمیشن در ایران برای اولین بار در سال ۱۳۳۶ توسط اسفندیار احمدیه با اثر ملانصرالدین آغاز شد. بعدها با تاسیس کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان انیمیشن وارد مرحله تخصصی خود شد. تاسیس رشته دانشگاهی انیمیشن و برگزاری جشنواره‌های داخلی توسط این نهاد، رشد هر چه بیشتر این هنر را در ایران رقم زد. این دوره یا همان دوره اول تا سال ۱۳۵۸ ادامه داشت.

دوره دوم، هم‌زمان با انقلاب اسلامی ایران شروع و در طی مدت هشت سال جنگ تحمیلی ادامه داشت که در سایه این اتفاقات، تغییر محسوس و قابل توجهی در زمینه انیمیشن با

در طول دوره زندگی‌اش، می‌تواند ما را در شناخت بهتر جامعه معاصر آن‌ها یاری نماید. آنچه که ما از آثار هنری می‌توانیم برای شناخت جامعه به‌دست آوریم به شناخت کلان، متوسط یا خرد از همه نمودها و ویژگی‌های جامعه مربوط است و بستگی دارد به این که سوال ما وقتی به اثر مراجعه می‌کنیم، چیست؟

البته یک اثر هنری را نمی‌توان به تنهایی نقد جامعه‌شناسانه کرد، مگر این که یک سری روندها و تحولات اجتماعی نیز بررسی شده باشد. در این صورت دو ساختار موازی، با هم مقایسه‌شده و تاثیرات هر یک بر دیگری می‌تواند مورد بررسی قرار بگیرد. از طرف دیگر، با مطالعه آثار هنری به‌عنوان نمودهای فرهنگی گروه‌های اجتماعی مختلف می‌توان به شناختی از دیدگاه‌ها و نگرش‌های آن گروه نسبت به جامعه رسید. هنرمند خود عضو گروه اجتماعی است و دیدگاه و منظر گروه اجتماعی بر دید وی تاثیر می‌گذارد. در واقع، هنرمند نماینده یک گروه اجتماعی است و دیدگاه و ارزش‌های آن را در آثار خود به نمایش می‌گذارد (راوودراد، ۱۳۸۶: ۸۹).

انیمیشن

انیمیشن یا هنر پویانمایی، نمایش تند و پیوسته تصاویری از اثر هنری دو بعدی یا موقعیت‌های مدل‌های واقعی برای ایجاد توهم حرکت است. قدیمی‌ترین نمونه‌های تلاش برای به‌دست آوردن توهم حرکت در طراحی‌ها و نقاشی‌های دوران نوسنگی غارها دیده می‌شود، در جایی که حیوانات با چندین شکل پای روی هم افتاده مجسم شده‌اند، که آشکارا کوششی برای رساندن احساس حرکت است. از سویی دیگر، انیمیشن رسانه و هنری ترکیبی است که از عناصر بیانی سایر هنرها استفاده می‌کند، این ویژگی علاوه بر امکان خلق جهانی فانتزی، دارای جذابیت‌های ویژه‌ای است که می‌تواند تمامی گروه‌های سنی را مخاطب قرار دهد.

سینمای انیمیشن در ابتدای قرن بیستم در اروپا و سپس در آمریکا شکل گرفت و به سرعت افراد زیادی را مجذوب خود کرد و در جوامع مختلف گسترش یافت. افراد بسیاری هم‌زمان پروژه‌های متعددی را در زمینه انیمیشن در دست داشتند. در سال ۱۹۰۸ میلادی هنرمندی به نام امیل کول^{۱۷} با نقاشی کردن فریم به فریم تصاویر بر روی کاغذ نقاشی و سپس

و عقلانیت تازه، وارد کار شده و این مرزبندی‌ها را به وجود می‌آورد (نصرتی‌نژاد، ۱۳۹۶: ۱۹۰).

در آخر، آمار رسمی نشان از روند افزایشی آسیب‌های اجتماعی در کشور دارد. مطالعه این آسیب‌ها نشان از درهم‌تنیدگی آسیب‌های اجتماعی از یک سو و فراگیر شدن آن‌ها از سوی دیگر دارد. در واقع همه آسیب‌های اجتماعی در ایران به نوعی به هم تنیده و مرتبط هستند چرا که یکدیگر را تولید و بازتولید می‌کنند. در این بین گرایش‌های اجتماعی هنرمندان در انتخاب موضوع و محتوای آثار هنری، به شکل آگاهانه یا ناآگاهانه دخیل است و همه اشکال هنری از جمله انیمیشن به نوعی شرایط اجتماعی و مسائل و آسیب‌های روز جامعه را بازتاب می‌دهند. «در نتیجه تحولات محتوای جامعه رشته‌ای از موضوع‌های تازه، اشکال نوین و سبک نو به وجود می‌آید [...] حتی اشکال تجربه فردی که تابع بصر یا لفظ باشد، مستقل از تکامل اجتماعی به وجود نمی‌آید. طرق جدید دیدن و شنیدن، صرفاً نتیجه بهتر شدن یا تحول یافتن دریافت‌های حسی نیست، بلکه واقعیات اجتماعی نو نیز در پدید آمدن آن‌ها موثرند» (فیشر، ۱۳۸۶: ۲۱۱).

مرکز گسترش سینمای مستند و تجربی

این مرکز در ابتدا به عنوان متولی ساخت فیلم‌های نیمه حرفه‌ای در سال ۱۳۶۳ تأسیس شد و در ادامه سینمای مستند را هم به مجموعه خود افزود. با گسترش دامنه کاری مرکز در سال ۱۳۹۲ رویکرد مجموعه تغییراتی کرده و محدوده فعالیت آن به دو حوزه سینمای مستند و انیمیشن تقسیم گردید.

در زمینه انیمیشن فعالیت‌های مرکز کمک شایانی به پیشرفت این هنر در ایران کرده که انتشار فصلنامه «سینما انیمیشن» و برگزاری جلسات هفتگی نمایش و نقد آثار انیمیشنی از جمله آن‌هاست. در چند سال اخیر، مرکز با حمایت از پروژه‌های دانشجویی در زمینه ساخت انیمیشن، همچنین سرمایه‌گذاری در خصوص ساخت انیمیشن به ویژه انیمیشن‌های کوتاه موجب خلق آثاری شده که در جشنواره‌های داخلی و خارجی و بین‌المللی مطرح و در بسیاری از موارد موفق به کسب عنوان و جایزه شده‌اند.

جامعه آماری

با توجه به این که هدف این تحقیق مطالعه بازتاب آسیب‌های

توجه به وضعیت جنگی کشور به وجود نیامد. دوره سوم، همراه با پایان یافتن جنگ و آغاز مرحله نوسازی و بازسازی در داخل کشور بود. دهه ۷۰ زمانی بود که انیمیشن در ایران شروع به رشد صعودی خود کرد، شبکه‌های تلویزیونی زیاد شدند و در این بین شرکت‌های انیمیشن‌سازی کوچک پدید آمدند.

دوره چهارم، در این دوره اوج بالندگی انیمیشن در ایران از جهت تکنیک، ساختار و محتواست که شامل دهه ۹۰ می‌شود. دوره‌ای که بخش خصوصی در آن قوت یافت و بخشی از انیمیشن‌های ساخته شده موفق به حضور در جشنواره‌های بین‌المللی و کسب جایزه از این جشنواره‌ها شدند.

آسیب‌های اجتماعی در ایران امروز

در تعریف آسیب‌های اجتماعی می‌توان چنین گفت که نتیجه نوعی تعارض و اختلال در ارزش‌ها و باورهای فرهنگی گروهی، نسبت به ارزش‌های حاکم هستند. در واقع فقدان یک پارچگی میان مردم و نظام فرهنگی به تدریج تعارضی را در جامعه شکل می‌دهد که باعث بروز آسیب‌ها می‌شود. گسترش دامنه نیازمندی‌ها و محرومیت‌های ناشی از عدم برآورده شدن خواست‌ها، موجب گسترش شدید فساد، تبه‌کاری، سرگردانی و انحرافات می‌شوند که آسیب‌های اجتماعی را تشکیل می‌دهند. به عبارتی دیگر، آسیب اجتماعی، مجموعه چالش‌ها و تهدیدهای فرهنگی است که از سطح مسئله عبور کرده و به سطح آسیب رسیده است. در مورد جامعه ایران می‌توان چنین گفت که در حال حاضر در حال تجربه شکل جدیدی از مدرنیته است که بسیاری از جامعه‌شناسان از آن به عنوان «بعد نرم‌افزاری مدرنیته» نام می‌برند. ابعاد نرم‌افزاری مدرنیته از طریق رسانه‌های جدید به شدت در جامعه ایرانی در حال گسترش است و از این منظر بخشی از جامعه ایران به شدت مدرن شده است. کم‌رنگ شدن مناسبات خویشاوندی، کاهش فرزندآوری، تک‌فرزندی، افزایش سن ازدواج و طلاق‌های رسمی و عاطفی، همه نشان از مدرن شدن جامعه ایرانی در حوزه نرم‌افزاری دارد. از طرفی دیگر، جامعه ایران جامعه‌ای دین‌مدار است که با نوعی دین‌داری روبه‌روست که به قضایا به شکل تفکیکی می‌نگرد؛ از یک سمت، جنبه عبادی دین را محترم می‌شمارد و خود را مکلف به آن می‌داند و از سمت دیگر، به جنبه اجتماعی آن چندان توجهی ندارد. در واقع، نوعی ذهنیت

در بسیاری از آن‌ها نیز نامزد دریافت جایزه شده است. از مهم‌ترین جوایزی که این اثر کسب کرده می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

جایزه بهترین فیلم انیمیشن، سومین جشنواره بین‌المللی انیمیشن هند^{۱۱} در سال ۱۳۹۶، جایزه بهترین شخصیت‌پردازی، دهمین جشنواره بین‌المللی کانتربری^{۱۲} انگلستان در سال ۱۳۹۶، برنده بهترین انیمیشن کوتاه دومین جشنواره ساؤلپولو برزیل^{۱۳} در سال ۱۳۹۶، بهترین انیمیشن چهاردهمین جشنواره دانشجویی فیلم کوتاه نهال تهران ۱۳۹۶.

این انیمیشن داستان دنیای وارونه‌ای است که در آن حیوانات، آدم‌ها را اسیر خودشان کرده و مانند موجودی تزئینی در قفس نگه می‌دارند یا به آن‌ها قلاده می‌بندند و به‌عنوان موجودی خانگی از آن‌ها نگهداری می‌کنند، از طرفی همه‌جا از شهر گرفته تا جنگل و ... پر از تله و دام برای شکار انسان‌ها توسط حیوانات است. داستان به نوعی به موضوع حقوق حیوانات مرتبط است که کمتر مورد توجه هنرمندان و فیلم‌سازان بوده، در حالی که سینما به‌ویژه انیمیشن قابلیت بسیاری در پرداختن به مسائل زیست‌محیطی و حقوق حیوانات دارد. بدرفتاری‌ها و شکارهای غیرقانونی از جمله دام‌ها و تله‌های بدون مجوز در مناطق مختلف همگی نشان از بی‌عدالتی‌های انسان‌ها در مورد حیوانات است. ترس و تقلای فرار و جابه‌جایی جایگاه آدم‌ها با حیوانات و به جای آن‌ها بودن شاید بهترین گزینه برای قضاوت و درک شرایط آن‌ها باشد.

کارگردان اثر در مورد ایده این انیمیشن می‌گوید: «بخش ابتدایی فیلم را از یک تجربه شخصی در فروشگاه حیوانات خانگی برداشت کردم که در آن برخی حیوانات به‌صورت قانونی یا حتی مخفیانه فروخته می‌شدند» (ابراپایدار، ۱۳۹۷: ۱۶۳).

آنچه در سکانس اول آدم خانگی به آن اشاره می‌شود فضای یک مغازه آدم‌فروشی است با محیطی پر از ترس و وحشت همراه با تصویر آدم که مدام سرش را به اطراف می‌چرخاند و آدم‌هایی افسرده، ناامید و خسته را داخل قفس‌های کوچک و بزرگ می‌بیند. آدم‌هایی که در مقابل لبخند بره‌ای که به‌عنوان خریدار به آنجا آمده هیچ احساس خوشایندی ندارند. درماندگی این آدم‌های در قفس نشانی

اجتماعی در انیمیشن‌های کوتاه ایرانی مطرح در جشنواره‌های بین‌المللی است، در مرحله نخست جشنواره‌های بین‌المللی که در زمینه انیمیشن از شهرت بیشتری برخوردار هستند و فعالیت پررنگ‌تری دارند به عنوان گروه هدف برگزیده شدند. در مرحله بعد، به شناسایی انیمیشن‌های کوتاهی که در دوره زمانی ۱۳۹۴ تا ۱۳۹۸ به‌عنوان نماینده ایران موفق به شرکت در این جشنواره‌ها شدند، پرداخته شد و مورد بررسی قرار گرفتند.

بیشتر انیمیشن‌هایی که دو شرط بالا را دارا بودند و در این گروه هدف قرار گرفتند تولید دو مرکز کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان و مرکز گسترش سینمای مستند و تجربی بودند. در نهایت جامعه آماری در این پژوهش شامل انیمیشن‌های کوتاهی است که تولید مرکز گسترش سینمای مستند و تجربی هستند. پس از بررسی آرشو خبری این مجموعه و مراجعات متعدد به این مرکز، به ۱۵ انیمیشن که واجد شرایط مذکور بودند، رسیدیم که در نهایت از بین این تعداد، ۹ انیمیشن که در داستان خود اشاره‌ای به یک آسیب اجتماعی داشته یا در جشنواره‌هایی با اعتبار بیشتر شرکت و موفق به کسب عنوان و جایزه شده‌اند، به عنوان آثار منتخب جامعه آماری این پژوهش انتخاب شدند.

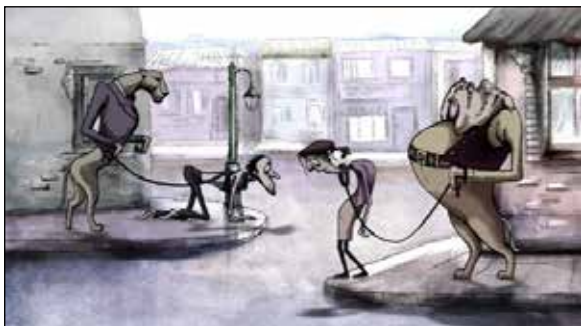
عنوان انیمیشن‌های مورد مطالعه به شرح زیر است:

آدم خانگی به کارگردانی مرضیه ابراپایدار؛
اکتسابات انتسابی به کارگردانی سمانه شجاعی؛
بادسر به کارگردانی امیرپویا افضلی؛
پروانگی به کارگردانی علی عزیزی؛
پسردریا به کارگردانی عباس جلالی‌یکتا؛
پیشخدمت به کارگردانی فرنوش عابدی؛
سوزن‌بان به کارگردانی مهدی خرمیان؛
شایعه به کارگردانی لیلا نوروزی؛
یک‌نفر به کارگردانی محبوبه کلایی.

تحلیل آثار

۱- آدم خانگی

انیمیشن آدم خانگی محصول سال ۱۳۹۵ به نویسندگی و کارگردانی مرضیه ابراپایدار است. مدت زمان این اثر چهار دقیقه و ۲۵ ثانیه و با ساختار کوتاه تجربی است که در بسیاری از جشنواره‌های داخلی و خارجی شرکت کرده و



تصویر ۱: آدم خانگی، ۱۳۹۵، مرضیه ابرارپایدار (اسکرین شات از انیمیشن).

غیراهلی مانند سنجاب که به صورت غیرقانونی و مخفیانه شکار و فروخته می‌شوند. این حیوانات قادر به زندگی در محیط زندگی انسان‌ها نیستند و وادار به تحمل شرایط بد زیست در قفس می‌شوند (URL1).

این مسئله در صحنه‌ای دیگری از آدم خانگی با تصویری از یک زن در حالی که از سنگینی قلاده‌ای که به گردنش آویخته شده سرش آویزان است و حالتی غمگین و افسرده دارد و زنجیر قلاده به دست سگ چاق و بزرگی است که خیلی مغرور و خودخواهانه و خونسرد پشت سر زن راه می‌آید، بازتاب داده می‌شود. در واقع، این صحنه بازتاب وارونه صحنه‌ای است که بسیار در جوامع امروزی قابل رویت است و می‌تواند به خوبی بیان‌گر رنجش حیوان از اسارت و زندگی ناخواسته‌اش باشد.

فرم و فضای بصری

تکنیک اجرایی آدم خانگی سل انیمیشن است، در مورد به کارگیری عناصر بصری استفاده از فضایی اکسپرسیو، همچنین اغراق در فضا سازی‌ها و پرسپکتیو قابل ذکر است. فضایی اکسپرسیو و تاریک با زاویه دوربین به شکل مورب، رنگ‌بندی‌های محدود و سایه‌های تندوتیز، دورگیری‌ها و بافت خشن در گرافیک و طراحی اثر به کار رفته که در القای حس وحشت و تعجب شخصیت اصلی، از فضا و اتفاقات

از درماندگی حیواناتی است که به‌عنوان حیوانات خانگی به‌جای زندگی آزاد در طبیعت، گرفتار قفس شده‌اند. از طرف دیگر، سر آدم‌های تاکسیدرمی شده با چهره‌ای وحشت‌زده و به‌هم‌ریخته که نشان می‌دهد به خوبی تاکسیدرمی نشده‌اند، در کنار نمایی که ورودی فروشگاه را هنگام ورود بره نشان می‌دهد که اسکلت سر آدمی از سقف آویزان است، همگی باز نمودار و رونه‌ی عدم رعایت حقوق حیوانات و ظلمی است که بر آن‌ها روا می‌شود.

اغلب جوامع دارای منطق و نگرش و هنجارهای خاص خود هستند که به مرور تبدیل به نوعی فرهنگ می‌شود و در این صورت است که شاید برخی رفتارهای عجیب و متناقض، در بین مردم آن جامعه شکل می‌گیرد که توسط عموم آن جامعه پذیرفته و به شکل اموری عادی جلوه می‌کند و تنها از دید برخی نامعقول بودن آن‌ها احساس می‌شود. یکی از این رفتارها، فرهنگ نگهداری از حیوانات خانگی است که در حال تبدیل شدن به یک معضل تجمل‌گرایی به‌ویژه در ایران است و بسیاری از کسانی که از حیوانات خانگی نگهداری می‌کنند تصور می‌کنند که این امر نشان‌دهنده‌ی تمایز آن‌ها با دیگران است و نگهداری از حیوانات را نشان رفاه، خوش‌ذوقی و فرهنگ بالا می‌دانند. آدم خانگی به خوبی این آسیب اجتماعی را در جامعه امروزی به تصویر می‌کشد مانند نمایی که پلنگی روی دو پا با حالتی مستبدانه و سینه‌ای سپر کرده، همراه با کت و پاپیونی بر تن، پشت سر مردی با قلاده کمری خیلی تنگ با سری خمیده و چهره‌ای افسرده راه می‌رود.

در حالی که این آسیب اجتماعی با دو معضل مواجه است: یکی این‌که اصلاً آموزشی در زمینه رفتار و چگونگی نگهداری از حیوانات در ایران وجود ندارد و دوم این‌که اگر آموزش مختصری نیز وجود داشته باشد به علت شرایط زندگی آپارتمان‌نشینی در بین اکثر افراد، اغلب محیط مناسبی برای نگهداری از این حیوانات فراهم نیست و در نهایت حقوق حیوانات رعایت نمی‌شود. بی‌عدالتی نسبت به حیوانات لزوماً از نوع رفتارهای خشن و وحشیانه نیست، بلکه استفاده ابزاری از حیوانات، مانند نگهداری آن‌ها در آپارتمان‌ها و قفس را نیز شامل می‌شود، چراکه از روی خودخواهی و بیشتر برای خوشایند انسان‌هاست تا لطف در حق حیواناتی که برای آزادانه زیستن خلق شده‌اند، به‌ویژه برخی از حیوانات

توجه به این که انسان اصالتاً موجودی اجتماعی است و نیاز و استعدادهایش از طریق تعامل و ارتباطات اجتماعی می‌تواند ارضاء شود، به پیامدهای اجتماعی می‌انجامد که توجه بیشتری باید به آن‌ها گردد.

اضطراب اجتماعی از جمله پیامدهای اجتماعی نواقص و معلولیت‌هاست که در واقع نتیجه ارزیابی شخصی در موقعیت‌های جمعی مختلف است. فرد در اثر این اضطراب اجتماعی هیچ‌گونه تمایلی به ایجاد ارتباط با دیگران ندارد و از هر موقعیتی که ممکن است در معرض داوری قرار گیرد، گریزان است؛ چراکه همه موقعیت‌ها و تعاملات اجتماعی را صحنه‌های ارزیابی و قضاوت در مورد خودش تلقی می‌کند. این اضطراب اجتماعی در شرایطی مانند ترس از عدم تأیید، ترس از طردشدن، ترس از هم‌کلامی و مواجهه با دیگران و... تشدید می‌شود.

تاکید بر قاب‌های عکس و شروع انیمیشن با قاب‌هایی که تعدادشان کم نیست و همگی دربردارنده عکس‌های خانوادگی است، توجه بیش از حد به اشخاص حاضر در عکس‌ها که ظاهری متفاوت با افراد معمولی دارند و به خوبی نواقص ژنتیکی در آن‌ها آشکار است، بازتاب توجه و اهمیت بیش از حد بهزاد به ظاهر و رنج او به‌عنوان فردی با مشکلات ژنتیکی، از این نواقص است که در نهایت احساس حقارت یا حتی تلقی خویش به‌عنوان یک قربانی را پیش می‌آورد. اوج این بازتابی گفته بهزاد در هنگام خودکشی است: « بدرود ای خاندان زشت دماغ‌گنده شکم‌قلنبه گردن کج، من امیدی به اصلاح این نژاد ندارم و نجات این نژاد را در ...».

نکته قابل توجه دیگری که در این انیمیشن به چشم می‌خورد استفاده از گوشی تلفن همراه است، به طوری که از شروع کار که زاویه دید مخاطب و کاراکتر اصلی همراه‌اند تا وقتی که تصویر بهزاد در آینه دیده می‌شود، مشخص می‌شود که این زاویه از دید دوربین گوشی وی بوده است. بعد از این که فضا عوض می‌شود و دوربین از دست کاراکتر اصلی می‌افتد، باز هم انگار گوشی موبایل روایت‌گر داستان است، ولی این بار در دست کاراکترهای دیگر داستان است و دست به دست می‌شود. این موضوع از نظر مفهومی بازتاب استفاده بی‌رویه از گوشی‌های تلفن همراه و سیری است که عکاسی و فیلم‌برداری‌های جنبه یادگاری در این سال‌ها طی کرده و

اطرافش به خوبی تأثیر داشته است. در طراحی کاراکتر اصلی نیز از فرم‌های مثلثی و مقعر و خطوط خاصی استفاده شده که کاملاً با خط روایی داستان و هدف نمایش فضای تاریک و کابوس‌گونه هماهنگ است.

۲- اکتسابات انتسابی

اکتسابات انتسابی محصول سال ۱۳۹۵ به کارگردانی سمانه شجاعی و نویسندگی امین کفاح‌زاده است. مدت زمان اثر چهار دقیقه و ۲۰ ثانیه و در قالب انیمیشن کوتاه تجربی است که در جشنواره‌های معتبری از جمله پنجاه‌وششمین دوره جشنواره آنسی^{۲۲} فرانسه، دوازدهمین دوره جشنواره انیمافست^{۲۳} آتن، جشنواره فیلم ملبورن^{۲۴}، و ... شرکت کرده و جایزه انیمیشن کوتاه منتخب را از بخش مسابقه جشنواره انکا^{۲۵} اسلواکی کسب کرده است.

انیمیشن، بازتابی‌ای است از زندگی مردی که از وضعیت ظاهری خود به علت نواقص ژنتیکی ناراضی است و در نهایت تصمیم به خودکشی گرفته است. اولین نمود این نواقص با شروع فیلم و قاب‌عکس‌هایی که همه رو به دوربین و به شکل کلاسیکی روی دیوار یا میز چیده شده‌اند، در عکس‌های خانوادگی بهزاد یا همان شخصیت اصلی اثر آشکار می‌شود. پس از آن، صدای بهزاد شنیده می‌شود که به تشریح این نقائص می‌پردازد و معتقد است با وجود این که خودش یک مرحله بهتر از نسل قبلی است و گردنش در مقایسه با باقی افراد صاف است، ولی راهی به جز خودکشی پیش رو ندارد. بهزاد: «وقتی به عکس‌های خانوادگی نگاه می‌کنم متوجه می‌شوم که این روند با سرعت بسیار کمی رو به بهبودی است و اولین نشانه‌های اصلاح را در خودم می‌بینم ... ولی این بارقه امید مانع تصمیمی که هم‌اینک می‌گیرم، نخواهد شد».

در واقع، بهزاد نمونه‌ای از افرادی است که با مشکلات ژنتیکی مواجه هستند و بزرگ‌ترین نماد آن در وی که بسیار هم از آن شکایت دارد نافرمدی بدن و صورتش است. او در مواجهه با این مشکل غیرارادی، ناامید و تسلیم شده است. مسائل و پیامدهایی که در نتیجه یک نقص یا معلولیت به وجود می‌آیند در ابتدا شامل پیامدهای فردی است که در شکل زندگی فردی و سختی‌های ناشی از این نقص در امور شخصی و رفع نیازهای اولیه به وجود می‌آیند. اما در مرحله بعد، با

موضوع تقدیر و تسلیم تقدیر بودن در اغلب انسان‌ها و در این جا انسان‌هایی با مشکلات ژنتیکی مانند بهزاد است. «این منم در میان خانواده‌ای تقدیرگرا...» آخرین جمله بهزاد است که حکایت از لایه زیرین داستان دارد و لایه محکم‌تری است که داستان بر اساس آن شکل گرفته است. این که تمام افراد خانواده که ابتدا در تصویر نشان داده می‌شوند و با توجه به مشکلات ژنتیکی از تقدیرشان نفرت داشته‌اند و شاید روزی تلاش کرده‌اند خودکشی کنند و بعد از آن که موفق نمی‌شوند، تقدیر را می‌پذیرند.

این جاست که مخاطب متوجه می‌شود گردن کجی که نداشتن آن را بهزاد در راستای اصلاح مشکلات ژنتیکی خانواده می‌دانست، نیز حاصل تلاش در جهت خودکشی بوده است. در انتهای داستان با این که او زشت‌تر شده، دیگر تکلیفش با خودش مشخص است، به نوعی آن چه هست را پذیرفته و حالا در عکس‌ها با بدن خودش راحت‌تر شده است، او خودکشی را هم پشت‌سر گذاشته و چیزی برای از دست دادن ندارد. در بازنمایی این پذیرش و تسلیم تقدیر بودن بهزاد حتی قاب‌های روی دیوار را هم برای تطبیق با زاویه دید خود به‌واسطه گردن کجش، کج می‌کند.

فرم و فضای بصری

انیمیشن اکتسابات انتسابی با وجود تلخی‌ای که در داستان دارد از لحاظ بصری فضایی شاد و رنگی دارد که خط سیر داستان را در مرز بین شوخی و جدی نگاه می‌دارد. اگرچه طراحی سرد و تاریک می‌توانست گرافیک این انیمیشن را با روایت تلخ و ناامید داستان هم‌سو کرده و تلخی روی تلخی بگذارد، اما از طرفی مخاطب را هم کم‌تحمّل‌تر و خسته می‌کرد. همچنین شاید طراحی سیاه‌وسفید با فضای گروتسک این داستان هم‌خوانی بیشتری می‌داشت، اما این انیمیشن دو سر ماجرا را حفظ کرده و با به‌کارگیری رنگ‌های شاد و زنده بر گیرایی اثر افزوده و موفق به برقراری ارتباط بیشتر و موثرتر با مخاطب شده است. این که مخاطب کاراکتر اصلی را با وجود تمام مشکلات و تصمیم‌اش به پایان دادن زندگی، فردی عبوس و جدی نمی‌بیند به کشش و جذابیت کار کمک شایانی کرده است.

۳- بادیس

انیمیشن بادیس در سال ۱۳۹۵ با نویسندگی و کارگردانی



تصویر ۲: اکتسابات انتسابی، ۱۳۹۵، سمانه شجاعی (اسکرین‌شات از انیمیشن).

جای دید مستقیم را از افراد گرفته است.

عکس‌های گاه‌وبی‌گاه خانوادگی داخل آلبوم جایش را به سلفی‌های همیشگی و هر جایی داده به‌طوری که بهزاد در اکتسابات انتسابی هم خودش به همین روش دست به کار شده تا پدیدآورنده داستان زندگی‌اش و پایان آن باشد. همه این تصاویر بازنمایی مسئله‌ای است که امروزه به شکل مشکل درآمده است: «سلفی‌گرفتن». برخی از افراد ساعت‌ها از وقت خود را صرف سلفی‌گرفتن می‌کنند و در موارد بسیاری حتی افراد زیادی در دنیا برای گرفتن سلفی آسیب‌دیده یا جان خود را از دست داده‌اند. حتی در موقعیت‌های زیادی وقتی مشارکت افراد در اتفاقاتی مانند آتش‌سوزی یا تصادفات و غیره می‌توانسته کمک‌رسان باشد، آن‌ها مشغول ثبت عکس‌های سلفی از خود بوده‌اند.

در نمایی از انیمیشن که بهزاد را روی تخت بیمارستان و تازه نجات‌یافته از خودکشی نشان می‌دهد، باز هم آن چه دغدغه افراد حاضر در اتاق است، گرفتن عکس سلفی با اوست. این صحنه نشانی از حضور همیشگی گوشی‌های تلفن همراه و سلفی در لحظات و تجربه‌های متفاوت زندگی است که چه بسا مانع لذت‌بردن افراد از بودن در کنار هم یا زیبایی‌ها و تنوع طبیعتی که در آن قرار دارند، می‌شود.

آخرین نکته‌ای که اکتسابات انتسابی به آن اشاره دارد

آنچه از آلودگی صوتی بر مرد جوان داستان می‌گذرد از ابتدای روز شروع می‌شود؛ او با صدای زنگ ساعت گوشی همراهش بیدار می‌شود، پس از آن صدای سوت کتری در آشپزخانه و ادامه این صداها که خارج از خانه و در طی مسیر به سمت محل کار شدت پیدا می‌کند. اتفاقاتی که در مسیر خانه تا محل کار شخصیت اصلی با آن مواجه می‌شود، در نگاه اول نشان‌دهنده آلودگی صوتی و از زاویه دیگر نشان از انسان‌هایی است که هر یک به نوعی نقشی در تولید این صداها دارند و خود نیز در معرض آسیب‌های ناشی از این سروصداها قرار می‌گیرند.

در طول مسیر ابتدا دو مامور فاضلاب با صدای بلند در حال مشاجره نشان داده می‌شوند، سپس زنی که با گوشی تلفن همراه خود مشغول گفت‌وگویی با صدای بلند است و در آخر راننده تاکسی که فریاد می‌زند و مسافران را فرامی‌خواند. حتی با سوار شدن به تاکسی صداها تمام نمی‌شود و دو مسافر دیگر که هر دو در خواب هستند با صدای آزاردهنده خروپف می‌کنند. همه این صحنه‌ها بیانگر مشکل آلودگی صوتی هستند و شهروندانی که به موجب قرار گرفتن در معرض این آسیب دچار مشکلاتی مانند عصبانیت (مشاجره دو مامور فاضلاب)، اختلال در خواب (مسافران تاکسی)، افسردگی و خستگی (زنی که در طی تماس تلفنی گریه می‌کند) و در نهایت افزایش سطح اضطراب می‌شوند.

از طرفی دیگر، امیرپویا افضلی ایده این داستان را این‌گونه مطرح می‌کند: «روزی هنگام عبور از میدان انقلاب شاهد دعوی لفظی دو نفر بودم که با صدای بلند هر یک سعی در

مشترک امیرپویا افضلی و روح‌الله سعادت‌مند در قالب انیمیشن کوتاه تجربی ساخته شد. مدت زمان این اثر شش دقیقه و ۲۴ ثانیه و به روش کامپیوتری دو بُعدی است. بادی در بیش از ۱۰ جشنواره بین‌المللی از جمله جشنواره فانوس سحرآمیز^{۲۴} برزیل و جشنواره فیلم انیمیشن انیماسایروس^{۲۷} یونان راه یافت و موفق شد به عنوان اثر منتخب بیست و پنجمین جشنواره انیما ماندی برزیل در سال ۱۳۹۶ شناخته شد. شخصیت اصلی این انیمیشن مردی صامت است که شب‌ها باد سرش را که ناشی از صداهایی است که در طول روز باعث بزرگ شدن سر انسان‌ها می‌شوند، در بالنی خالی کرده و به آسمان می‌فرستد. در واقع، داستان بازتاب اثرات صداهایی است که حاصل تکنولوژی و زندگی در جامعه امروزی است و انسان‌هایی که به سبب زندگی در این دوره، چه در زندگی شخصی و چه در زندگی کاری و حرف‌های خود تحت تاثیر اغتشاشات ناخوشایند صدا قرار می‌گیرند. بادی با به تصویر کشیدن افرادی که در محیط پر سروصدای شهری زندگی و کار می‌کنند، نشان می‌دهد چطور زندگی عادی و روابط اجتماعی این افراد مختل می‌شود و اثراتی مانند خستگی و تغییرات روانی مانند پرخاش‌گری یا افسردگی و ... در آن‌ها به وجود می‌آید.

آلودگی صوتی یکی از مشکلات جوامع شهری است و همواره افراد در این جوامع در معرض صداهایی ناشی از ترافیک، وسایل حمل و نقل مانند اتومبیل، موتور یا هواپیما، تخریب یا ساخت و ساز ساختمان‌ها و ... قرار دارند. این سروصداها از یک سو، از جنبه‌های مختلفی منجر به آزدگی افراد شده و از طرف دیگر، باعث تخریب کیفیت زندگی شهری می‌شوند.



تصویر ۳: بادی، ۱۳۹۵، امیرپویا افضلی و روح‌الله سعادت‌مند (اسکرین‌شات از انیمیشن).

پویایی اثر شده و جریان بی‌وقفه و با شتاب زندگی شهری را به خوبی مشخص می‌کند. در این انیمیشن پرسپکتیو ثابتی وجود ندارد و در آن واحد در یک تصویر زوایای متعددی به چشم می‌خورد که این زوایای دید متفاوت نمادی از شلوغی محیط شهری است، همچنین در به تصویر کشیدن جهانی که در آن سر انسان‌ها مدام دفرمه می‌شوند و تغییر شکل می‌دهند، کمک می‌کند.

در این انیمیشن به غیر از شخصیت اصلی که صامت است برای سایر کاراکترها از افکت‌های موسیقی به جای کلام استفاده شده است، که این افکت‌ها به خوبی بیان‌گر صداهای ناخوشایند محیط شهری است و همچنین در برخی مواقع نشانی از شهروندانی است که خودگاه یا ناخودآگاه در ایجاد این آلودگی نقش دارند.

۴- پروانگی

انیمیشن پروانگی محصول سال ۱۳۹۴ به کارگردانی و نویسندگی علی عزیزی است که در مدت زمان شش دقیقه و ۳۴ ثانیه و در قالب انیمیشن کوتاه تجربی ساخته شده است. این اثر موفق به کسب جایزه فیلم انیمیشن جشنواره اکوادور^{۲۸} در سال ۱۳۹۷ شده است.

خانواده، اعتیاد و هر عاملی که می‌تواند بنیان خانواده را برهم بزند تم اصلی این انیمیشن است. فیلم با نشان دادن تأثیرات مخرب هر آنچه اعتیادی برای والدین به وجود می‌آورد، به اهمیت خانواده و روابط انسانی و عاطفی در قالبی نمادین اشاره می‌کند. علی عزیزی به‌عنوان کارگردان و نویسنده اثر معتقد است: «فیلم من دربارهٔ کودک است. در واقع، من یک دختر هفت ساله دارم و بر همین اساس نگرانی‌ام دربارهٔ کودکان و مشکلاتی را که ممکن است در خانواده برای آن‌ها رخ دهد به تصویر کشیده‌ام، زیرا این موضوع جزء دغدغه‌های خودم بود و آن را دست‌مایه کار قرار دادم» (URL 2).

پروانگی روایت پدر و دختری است که علاقه، نزدیکی و پیوستگی روابطشان در تصاویر ابتدایی مشهود است، ولی این رابطه تحت تأثیر استفاده از مواد مخدر توسط پدر دچار اختلال می‌شود. انیمیشن با تصاویری از چند قاب عکس شروع می‌شود که پدر و دختر و لحظاتی از خاطرات خوش

خالی کردن خشم خود داشت و من به این فکر کردم که اگر این خشم را بادی در سر تصور کنیم، هر کدام با فریادشان بادی که در سر دارند خالی و به دیگری منتقل خواهند کرد» (افضلی، ۱۳۹۹). این موضوع به نوعی در لایهٔ زیرین مشکل آلودگی صوتی و عوارض ناشی از آن در این انیمیشن بیان می‌شود، بدین‌شکل که افراد با علم به این‌که صداها باعث آزار آن‌ها و بزرگی سرشان شده، تلاش می‌کنند با فریاد زدن و خالی کردن خشم خود صداها را از سر خود خالی کنند. این در حالی است که صداها از بین نمی‌روند و فقط از سری به سر دیگر منتقل می‌شوند. در نتیجه همین مسئله است که با توجه به شغل شخصیت اصلی که عریضه‌نویس است، مراجعانی که همه با شکایتی به آنجا آمده‌اند، در حین تعریف ماجرا و طرح شکایت خود فریاد می‌زنند و باد سرشان را خالی می‌کنند. اما در این بین مرد جوان بر خلاف رویه‌ای که شهروندان دیگر در پیش گرفته‌اند ساکت می‌ماند و همهٔ آن‌چه را که در سرش جمع می‌شود، نگاه می‌دارد و شکایتی نمی‌کند.

در انتهای روز وقتی به خانه بازمی‌گردد در خواب ماسکی بر صورت می‌زند و باد سر خود را به شکل بالنی به آسمان می‌فرستد تا بدین ترتیب بتواند مقداری از صداها را از سطح شهر پاک کرده و به فرد دیگری منتقل نکند. این عمل مرد جوان الگویی است برای هر یک از افراد جامعه که می‌توانند با صبوری و از خودگذشتگی سهمی هر چند اندک برای مقابله با آسیب‌های آلودگی صوتی داشته و حداقل با پرخاشگری در مواجهه با دیگران سعی در تخلیهٔ احساسات خود نداشته باشند.

فرم و فضای بصری

انیمیشن با دسر به شیوه دوبعدی تولید شده، در کادر مربع شکل و قطع ویژه‌ای که در دیگر آثار انیمیشنی کمتر به کار رفته است. افضلی، کارگردان اثر در این مورد می‌گوید: «کارکترهای انسانی در این انیمیشن نقش ویژه‌ای دارند و با توجه به این‌که سرهای این شخصیت‌ها پی‌در پی در حال تغییر شکل هستند، تصمیم گرفتیم از کشیدگی تصویر کم‌کرده و دو طرف کادر را به رنگ سیاه در نظر بگیریم. این یک سلیقه شخصی بوده و احساس کردیم به کار کمک می‌کند» (افضلی، ۱۳۹۹).

از طرفی کار پوشیده از رنگ‌های متنوع است که موجب



تصویر ۴: پروانگی، ۱۳۹۵، علی عزیزی (اسکرین‌شات از انیمیشن).

رنگ‌روغن را به خوبی مشخص می‌کند. در قاب‌بندی‌ها توجهی به پرسپکتیو نشده‌است، در واقع آنچه در این انیمیشن اهمیت دارد ساختار روایی اثر برای بازتابی موضوع قصد شده‌است که در نوعی بی‌زمانی رخ می‌دهد. تصاویر به شکلی پیوسته از فرمی به فرم دیگر تغییر می‌یابند و رویدادها را به هم پیوند می‌دهند که در نهایت با برانگیختن حس مخاطب، با او ارتباط برقرار می‌کنند.

پس‌زمینه‌ها خالی از جزئیات و به‌کارگیری رنگ‌ها به شکل محدود است به‌طوری‌که دو رنگ بنفش و نارنجی که در طراحی پدر و دختر به‌کار رفته، دو رنگ غالب کل اثر است و مابقی رنگ‌ها خنثی در نظر گرفته شده‌اند. دورگیری‌ها با قلم‌موی پهن صورت گرفته و در کل، تمامی این ویژگی‌ها در به ساده تصویرکشیدن عناصر بصری این اثر، به نوعی در خدمت توجه بیشتر مخاطب به موضوع اصلی است.

۵- پسر دریا

این اثر به کارگردانی و نویسندگی عباس جلالی‌یکتا در سال ۱۳۹۷ با ساختار انیمیشن کوتاه تجربی ساخته شده‌است. تکنیک اثر تلفیقی از سل انیمیشن، دیاگرام انیمیشن^{۲۹} و تلفیق شخصیت‌های انیمیشنی با فیلم زنده به روش کامپیوتری و دو بُعدی است. مدت زمان اثر ۱۰ دقیقه و ۲۲ ثانیه است. این انیمیشن در پنجاه‌ونهمین دوره جشنواره بین‌المللی فیلم انیمیشن آنسی موفق به کسب جایزه ویژه شد و اولین انیمیشن ایرانی است که در این بخش جایزه گرفته‌است. همچنین در سال ۱۳۹۸ به بخش مسابقه انیمیشن کوتاه جشنواره ملبورن استرالیا راه یافت و در بیست‌وسومین دوره جشنواره فیلم انیمیشن و کارتون سنول که از ۲۶ تا ۳۰ تیر ماه ۱۳۹۸ در پایتخت کره جنوبی برگزار شد، موفق به کسب جایزه نقدی بهترین فیلم آسیایی جشنواره شد.

این انیمیشن روایت زن و شوهری است که در سوگ فرزند از دست‌رفته خود راه‌های متفاوتی پیش گرفته‌اند. در واقع،

آن‌ها را به ثبت رسانده‌است. سپس این دو در اتاقی دیده می‌شوند که به‌واسطه‌ی علاقه‌ی مشترک‌شان هر کدام به نوعی سرگرم پروانه‌ها هستند، دختر سرخوش از تبدیل پيله‌ای به پروانه پدر را کنار خود فرامی‌خواند و هر دو محو تماشای پرواز پروانه می‌شوند.

اما در ادامه اعتیاد پدر و حالات از خودبی‌خود شدن او که خود را در قالب پروانه‌ای تصور می‌کند، و تنهایی دختر که به تصویر کشیده می‌شود؛ تنهایی که نشان‌دهنده یکی از اصلی‌ترین عوارض و مشکلات مصرف مواد مخدر در عملکرد خانواده است و زمینه‌ساز شکل‌گیری مشکلات روانی و اجتماعی برای فرزندان می‌شود. تصویر دختر که در حالی که زانو به بغل گرفته و تنها در گوشه‌ی اتاق نشسته، بازتابی است از این‌که پدر به‌عنوان یک والد در اثر مصرف مواد اعتیادزا فرصت‌های پرورش فرزند و دل‌بستگی به او را از دست داده و بدون ایجاد دل‌بستگی سالم، کودک آسیب‌پذیر شده و در معرض مشکلاتی مانند افسردگی و اضطراب و دیگر بیماری‌های ذهنی قرار می‌گیرد.

همچنین وقتی که پدر در اتاق دخترش با قاب‌هایی مواجه می‌شود که دختر را در حال گریه و پدر را به شکلی خارج از حالت طبیعی و ترسناک نشان می‌دهد، بازمودی از کودکی است که مورد غفلت قرار گرفته و پدری که به خاطر اعتیاد، پیوستگی با محیط خانواده و نزدیکی با فرزند را از دست داده‌است. در پایان داستان وقتی پدر جعبه افیون را دور می‌اندازد و دخترش را به آغوش می‌کشد هر دو به شکل پروانه درآمد و در حال پرواز به داخل جعبه‌ای می‌روند. جعبه در این‌جا تمثیلی از خانه و به عبارتی محلی امن خانواده (در این‌جا پدر و دختر داستان) و بازگشت به زندگی است.

فرم و فضای بصری

در طراحی انیمیشن پروانگی از تکنیک نقاشی با رنگ‌روغن استفاده‌شده و تابیده‌شدن نور از بالا بر روی تصاویر بافت

پسر دریا

SON OF THE SEA

کارگردان عباس جلالی یکتا

بازیگران سونیا سنجری، میثاق زارع

محصول مرکز گسترش سینمای مستند و تجربی





تصویر ۵: پسر دریا، ۱۳۹۷، عباس جلالی یکتا (اسکرین شات از انیمیشن).

از افراد متخصص در این حوزه ندارند. به همین خاطر و به دلیل عدم مطالعه یا آگاهی در خصوص تجارب والدین دیگر و این که چه تغییراتی بعد از فوت فرزند در زندگی شخصی و اجتماعی شان به وجود می آید در معرض آسیب های زیادی چون افسردگی، جدایی، نادیده گرفتن فرزندان دیگر و ... قرار می گیرند» (سیفی، ۱۳۹۷: ۵۶).

با وجود این که در انتهای انیمیشن پدر به رابطه خود با نقاشی روی دیوار پایان می دهد، حضور کودکی واقعی در خانه زن و مرد از یک طرف، و از طرف دیگر نقاشی روی دیوار که پسرک خیالی را در آغوش زن و مردی که به سمت دریا می روند، نشان می دهد، نمادی از ادامه زندگی است.

فرم و فضای بصری

در این اثر فضا به شکلی طراحی شده که مخاطب حضور این کاراکتر انیمیشنی را در کنار شخصیت های زنده فیلم بپذیرد. استفاده از دوربین به شکلی است که فضای فیلم پرسپکتیو ندارد و به فضای دو بعدی نزدیک شده است. همچنین بازی درونی بازیگران، زندگی ایستا و سکون بخش زنده فیلم را در مقابل شور و زندگی پسر بچه انیمیشنی به راحتی به چشم می آورد. یکی از دلایل درخشش این اثر در جشنواره معتبر انسی نگاه نو و تلفیق فیلم رئال و انیمیشن است.

داستان بازتابی است از واقعه بحرانی و آسیب زای از دست دادن فرزند که شاید از ویران گرتین و دشوارترین فقدان ها محسوب می شود. یک خانواده بعد از فوت فرزندشان متحمل تغییرات اساسی می شود و در معرض خطرهایی همچون بیماری های جسمی و روحی قرار می گیرند. والدین داغ دیده در بسیاری از موارد در روابط بین خود، به علت واکنش های متفاوت شان با این پیش آمد، دچار سستی می شوند. همان طور که در این داستان نشان داده می شود مرد تصویر متحرک کودک خود را بر روی دیوار تصور و با آن زندگی می کند، اما زن در واکنشی عقلانی تر نبود فرزند را قبول کرده و همین سبب اختلافات او با همسرش می گردد.

پسر دریا وجود مجازی پسر را به شکل یک نقاشی بدون رنگ روی دیوار ولی با حال و هوای کودکی سرزنده و شاد به تصویر می کشد که پدر نیز با بودن در کنارش، غذا خوردن و بازی با او حال بهتری دارد. اما در مقابل مادر تلاش دارد تمامی نشانه های فرزند که او را به خاطرش می آورد، جمع کند. نمای اتفاقی که عکس های پسر و اسباب بازی های او در حال جمع شدن است، حاکی از این واقعیت است. همه این تصاویر بازتابی از تغییرات رفتاری مانند پرهیز از هر آنچه یادآور فرزند است، دوری از کارهای مورد علاقه او، فرورفتن در رویا و داشتن زندگی خیالی با کودک است که و برای بسیاری از والدین در چنین موقعیتی پیش می آید.

روابط و دل بستگی عاطفی نسبت به فرزند از دست رفته، ممکن است به شکل نامحدودی ادامه یابد و گاهی موجب عملکردهای غیرطبیعی در والدین شود و استمرار پیدا کند. همان طور که پدر این داستان تا جایی پیش می رود که بدون توجه به تذکرات همسر و ناراحتی وی از رویه ای که در پیش گرفته، برای پسرک روی دیوار جشن تولد می گیرد و باعث می شود که زن خانه و او را ترک کند.

اگر چه در پایان، پدر نیز نبود فرزند را باور و تصویر خیالی پسرک را پاک می کند، این داستان اشاره به موضوعی با اهمیت دارد که به نظر می رسد باید بیشتر مورد توجه قرار گیرد. «بعضی از والدین داغ دیده در ایران برای کنار آمدن با سوگ فرزند، به مراکز روان شناسی مراجعه می کنند و برخی به دلایل متعدد همچون نداشتن آگاهی یا عدم احساس نیاز به صحبت با روان شناس یا مسائل مادی، تمایلی به کمک گرفتن

۶- پیشخدمت

این انیمیشن محصول سال ۱۳۹۵ به کارگردانی فرنوش عابدی و نویسندگی محمدرضا عابدی است. مدت زمان انیمیشن ۹ دقیقه و در قالب انیمیشن کوتاه داستانی است که به کشورها و جشنواره‌های مختلفی راه پیدا کرده و هشت بار نامزد دریافت جایزه شده و حدوداً ۱۰ جایزه دریافت کرده است از جمله: جایزه بهترین انیمیشن کوتاه دهمین جشنواره پویانمایی تهران در سال ۱۳۹۵، جایزه بهترین انیمیشن کوتاه جشنواره مستقل لندن^{۳۰} در سال ۱۳۹۶.

پیشخدمت روایت نویسنده‌ای جوان است که در ابتدای داستان قصد خودکشی دارد، اما با سوسکی مواجه شده و این رویارویی باعث تغییر مسیر وی گشته و او را از خودکشی باز می‌دارد. مرد جوان که محیط زندگی او نشان از اوقاتی کسل‌کننده و تکرارشونده دارد اکنون با وجود سوسک سرگرمی جدیدی پیدا کرده و هنگامی که با جثه بزرگ او مواجه می‌شود کارکرد جدیدی برایش در نظر می‌گیرد. سوسک وجهه‌ای انسانی پیدا می‌کند، پاپیون می‌زند و لباسی شبیه فراک به همراه نواری بلند که پیشخدمت‌ها می‌پوشند بر تن می‌کند (در واقع بال‌های سوسک شبیه به دنباله این کت‌ها طراحی شده است) و چشم‌هایی به مراتب واضح‌تر از سوسک و انسانی دارد. کارهای روتین خانه را به او می‌سپارد و حتی گاهی همراهش به تفریح می‌پردازد، مانند صحنه‌ای که آن‌ها را مشغول بازی تنیس روی میز نشان می‌دهد.

این انیمیشن با به تصویرکشیدن صحنه‌های زندگی مشترک مرد نویسنده و سوسک، بازتابی است از انسانی سرگشته در دنیای مادی امروز که جهان پیرامونش مانند طنابی دست‌وپای تفکرش را بسته و او را از خود بیگانه کرده است. گذشت متوالی و یکنواخت روز و شب‌ها بعد از آمدن سوسک

برای نویسنده جوان، نشان از روزمرگی و نداشتن انگیزه و تلاش کافی در زندگی است که نتیجه‌ای جز پوچ‌گرایی به بار نیاورده و راهی جز تبدیل شدن به موجودی دیگر برای او در پی نداشته است. موجودی در هیبت یک سوسک که با ضعف مرد جوان، قدرت‌نمایی کرده و به کمکش می‌آید.

به‌عنوان مثال، وقتی زن صاحب‌خانه به دنبال کرایه به تاخیر افتاده‌اش می‌آید و مرد جوان نمی‌تواند او را راضی کند تا فرصت بیشتری به او بدهد، سوسک با روشن کردن گرامافون و پخش موزیک به یاری مرد جوان آمده و راه فراری پیش پایش می‌گذارد. در جایی دیگر که نویسنده جوان ناتوان از نوشتن (که حرفه اصلی وی و ممر درآمد اوست)، خسته و درمانده شده و تصویر کتاب‌خانه خاک گرفته‌اش نیز نماد عدم تمایل وی برای خواندن و تلاش بیشتر است، سوسک به جای او مشغول خواندن می‌شود.

در واقع داستان، روایت دو شخصیت یا دو هویت در وجود مرد جوان است که هر یک در موقعیت‌های متفاوت شخصیت و هویتی غالبی پیدا می‌کند و بر رفتارشان تأثیرگذار و مسلط می‌شود. وقتی نویسنده جوان می‌نویسد، سوسک در قالب یک پیشخدمت به کارهای خانه مشغول است و هنگامی که مستاصل از نوشتن است، سوسک جای ارباب را گرفته و مرد جوان نقش پیشخدمت را دارد. به‌طوری‌که حتی در صحنه‌ای سوسک پشت میز و در حال تایپ با ماشین دیده می‌شود. این تغییر شخصیت‌ها بازتاب یکی از آسیب‌های اجتماعی زیستن در عصر مدرن در گروهی از افراد است که بدون هیچ تفکری، روزمرگی‌های خود را تکرار می‌کنند و در نتیجه سرخوردگی از شرایط جامعه، در کار و زندگی خود دچار اختلال شخصیت شده، شخصیت‌های گوناگونی در آن‌ها نمایان می‌شود که هر کدام ویژگی‌ها و توانایی‌های



تصویر ۶: پیشخدمت، ۱۳۹۵، فرنوش عابدی (اسکرین‌شات از انیمیشن).

داستانی ۱۰ دقیقه‌ای ساخته شده است. کسب جایزه در سی و چهارمین دوره جشنواره بین‌المللی کارتون کلاب ایتالیا^{۳۴}، حضور در جشنواره بین‌المللی کارتون و انیمیشن سئول کره جنوبی، همچنین کسب جایزه بهترین انیمیشن جشنواره فیلم‌های ایرانی سانفرانسیسکو^{۳۵} و ... از جمله افتخارات این انیمیشن است.

«قطار می‌رود، تو می‌روی، تمام ایستگاه می‌رود، و من چقدر ساده‌ام، که سال‌های سال، در انتظار تو، کنار این قطار ایستاده‌ام، و همچنان، به نرده‌های ایستگاه رفته، تکیه داده‌ام» (قیصر امین‌پور).

مهدی خرمیان به عنوان کارگردان این انیمیشن، ایده اصلی داستان را برگرفته از این شعر قیصر امین‌پور^{۳۶} بیان می‌کند و سوزن‌بان را روایت ناکامی و انتظار می‌داند (خرمیان، ۱۳۹۹). روایت مرد سوزن‌بانی که سال‌هاست در یک ایستگاه قطار در انتظار عشق جوانی خود است. او در موقعیت‌های مختلف زن را می‌بیند، ولی در انتهای فیلم مخاطب متوجه می‌شود تمامی این اتفاقات در ذهن سوزن‌بان بوده است. انیمیشن بازتابی از انتظار است، انتظاری آمیخته با عشق، صبر و باور به بازگشت، حتی اگر در خیال باشد.

داستان سوزن‌بان در دهه ۲۰ یا ۳۰ شمسی در ایستگاهی دورافتاده در ایران اتفاق می‌افتد و این را مخاطب از روزنامه‌ای که سوزن‌بان پیر به دست دارد، متوجه می‌شود. در نمایی پیرمرد سوزن‌بان، جوانی خود را به یاد می‌آورد که شاهد رفتن دختری است که به او علاقه داشته، به سمت قطار می‌دود و هم‌زمان با دیدن او به دنبال قطار دوباره به زمان فعلی برمی‌گردد، همین جاست که قصه ساده‌اش آشکار می‌شود. او تمام این سال‌ها در این ایستگاه منتظر برگشت دختر مورد علاقه خود بوده و باور عمیق و قلبی پیرمرد سوزن‌بان، مخاطب را با انتظار او همراه می‌کند. هر بار با آمدن یک قطار زنی را خیال می‌کند که از قطار پیاده می‌شود، ولی بدون این‌که به او بپیوندد باز سوار قطار می‌شود و می‌رود. همیشه یک فنان خالی روی میز اتاقت پیرمرد هست که از باور قلبی او به بازگشت حکایت می‌کند، حتی زن را پشت میز تصور می‌کند ولی باز از دستش می‌دهد.

خواب‌های هر شب پیرمرد که او را در حال بالا رفتن از

منحصربه‌فردی دارند و در نتیجه حتی خاطرات متمایز از یکدیگر را رقم می‌زنند. همانند قتل پیرزن صاحب‌خانه که گرچه در ابتدا توسط سوسک اتفاق می‌افتد، در نهایت که یکی بودن نویسنده و سوسک نمایان می‌شود، مرد این خاطره را از زاویه دید خود به یاد می‌آورد.

در انتهای داستان نویسنده جوان با دیدن تصویر خود در آینه متوجه می‌شود که از کابوس روزمرگی و پوچی به کابوس بزرگ‌تری رسیده که کابوس درگیر بودن بین انسان و یک حشره است، او انسان حشره‌ها یا حشره انسان‌نمایی شده که هر یک در موقعیت‌های خاص وظایف دیگری را انجام داده و ناتوانایی‌هایش را پوشش می‌دهد و قضیه خودکشی ابتدای داستان به نحوی دیگر در پایان رخ می‌دهد.

فرم و فضای بصری

انیمیشن پیش‌خدمت به واسطه به‌کارگیری تکنیک سه بعدی، بسیار به فضای واقعی نزدیک شده و در طراحی کاراکتر اصلی داستان که نویسنده‌ای جوان است، از لحاظ ویژگی‌های ظاهری یادآور صادق هدایت^{۳۱}، و از لحاظ فضاسازی در فضایی شبیه به فضای دهه بیست ایران طراحی شده است. از طرفی، در بخش‌هایی از کار مانند چهره‌پردازی پیرزن صاحب‌خانه شاید خیلی ویژگی‌های ایرانی دیده نشود، اما در مقابل در صحنه‌ای دیگر تابلوی فال‌گیر بغدادی^{۳۳} بر روی دیوار به چشم می‌خورد.

این انیمیشن در ژانر وحشت و تا حدودی ژانر نوآر کار شده است، و دارای صحنه‌های پیچیده و پر از سایه و روشن است. همچنین سیاه‌وسفید بودن آن، بازتابی از سیاهی، سرخوردگی، ناامیدی و بدبینی شخصیت محوری داستان است. در بسیاری از صحنه‌ها با استفاده از نورپردازی شدید بر روی نویسنده و یا سوسک بر انزوای قهرمان اثر تأکید شده و به همین واسطه بسیاری از سکانس‌ها در شب می‌گذرد. نورپردازی پر از کنتراست، ترکیب‌بندی‌های بدون مرکز و بی‌ثبات است. عنصر نویسندگی و وجود ماشین تایپ که همیشه در فیلم‌های نوآر دیده می‌شوند در این کار نیز حضوری پررنگ دارند.

۷- سوزن‌بان

سوزن‌بان محصول سال ۱۳۹۴ به کارگردانی مهدی خرمیان و نویسندگی علی حضرت‌پور است که در قالب انیمیشن کوتاه



تصویر ۷: سوزنبان، ۱۳۹۴، مهدی خرّمیان (اسکرین‌شات از انیمیشن).

مخروبه‌ای را نشان می‌دهد که بازگشتی در آن میسر نیست. این مرز بین واقعیت و خیال است که در آن تصویر قطار و صدای قطار فقط برای سوزنبان قابل درک است و او ترجیح می‌دهد که در همین رویا و خیال بماند.

فرم و فضای بصری

انیمیشن سوزنبان به روش عروسکی ساخته شده و به همین دلیل قابلیت خوبی برای ارتباط با مخاطب و باورپذیری بیشتر اثر دارد. وقتی در صحنه ابتدایی پیرمرد سوزنبان از خواب بیدار شده و نمایی از کفش‌های او دیده می‌شود که کفش‌هایی واقعی ولی در سایزی کوچک‌تر هستند، باور صاحب این کفش‌ها آسان‌تر می‌شود. پس از آن ماهایی از فضای داخلی اتاق نشان داده می‌شود که همه اشیاء واقعی اما در ابعاد کوچک ساخته شده‌اند.

همچنین صورت مرد سوزنبان با ابروهایی پر و گره‌خورده که تا حد زیادی چشمان او را پوشانده، چروک‌های دور چشم و صورت بی‌احساس مرد را شاید با این عروسک به نحو ملموس‌تری می‌توان باور کرد. رنگ‌ها، سرد و اکثراً از طیف خاکستری هستند که نمادی از زندگی تکراری و خالی از هر گونه هیجان مرد سوزنبان در دوران انتظار است و تنها عنصر رنگی تصویر، زن داستان است که لباسی قرمز به تن دارد که این قرمز هم نشانه عشق و هم گرمایی است که با آمدن او خواهد آمد.

در این انیمیشن کوتاه که بدون کلام است، درون‌مایه احساسی و عاطفی داستان با همراهی موسیقی عاشقانه‌ای که در لحظات حضور زن پررنگ‌تر می‌شود، قدرت پیدا می‌کند و استفاده از این ملودی در همراه شدن تماشاگر با

نردبانی به سمت آسمان نشان می‌دهد، نمادی از یک انتظار بی‌سرانجام است، چرا که این خواب هر شب برای او تکرار می‌شود و او هر بار قبل از اتمام پله‌های نردبان و رسیدن به مقصد، از خواب بیدار می‌شود. آخرین باری که خواب پیرمرد در انتهای انیمیشن تکرار می‌شود، او سقوط می‌کند و این بار وقتی به سراغ قطار می‌رود زندگی خیالی او در ایستگاه ویران شده، نه برای او که یک منتظر واقعی است، بلکه فقط برای مخاطب اثر برملا می‌شود.

انتظار مقوله‌ای آشناست که در اشکال مختلف در جامعه مشاهده می‌شود، انتظار برای عشقی از دست‌رفته، فرزندی دور از والدین یا انتظاری بزرگ‌تر برای ظهور یک منجی ... گاهی این انتظار در بی‌قراری و ناامیدی و گاهی با صبر و شکیبایی و امید به سر می‌رسد. به همین دلیل است که آثار زیادی در این باره ساخته می‌شود ولی هر کدام حکایت ویژه خود را دارند. انتظار در شکل‌های گوناگون خود و در افراد مختلف تبعات متفاوتی دارد، گاهی به شکل یک انتظار پویا با امید در فرد منتظر منجر به تلاش بیشتر و زندگی فعال‌تر می‌شود و گاهی در ناامیدی و بی‌قراری به سر شده و روند زندگی را برای افراد مختل می‌سازد. در سوزنبان انتظاری به تصویر کشیده می‌شود که با گذشت سال‌های بسیاری که باعث از دست‌رفتن جوانی مرد عاشق، حتی از بین رفتن ایستگاه و حرفه او که سوزنبانی است شده، ولی با وجود دورساختن وی از زندگی طبیعی از ثبات قدم و باور قلبی او به بازگشت ذره‌ای نکاسته‌است.

در پلان انتهایی، پیرمرد دیده می‌شود که آمدن قطار تازه‌ای را به تماشا ایستاده، او همچنان امید به بازگشت معشوق را دارد اما امتداد نگاه او این بار به مخاطب، ایستگاه متروکه و

موضوع نقش به‌سزایی دارد.

۸- شایعه

این اثر به کارگردانی و نویسندگی لیلا نوروزی در سال ۱۳۹۵ و در قالب یک انیمیشن کوتاه تجربی ساخته شد. مدت زمان اثر چهار دقیقه و ۵۰ ثانیه است و به روش کامپیوتری و دو بُعدی ساخته شده است. شایعه در بخش مسابقه انیمیشن کوتاه جشنواره انیپار کوزوو^{۳۷} در سال ۱۳۹۶ و بخش انیمیشن جشنواره بین‌المللی فیلم کوتاه اکوادور در سال ۱۳۹۷ بر روی پرده رفت. همچنین موفق به حضور در بخش مسابقه بین‌المللی جشنواره وافا و رافی^{۳۸} کرواسی در سال ۱۳۹۷ شد.

شایعه روایت داستان زنی است که با دیدن صحنه‌ای دچار سوءتفاهم شده و شایعه‌ای را به‌وجود می‌آورد که دیگران نیز با دامن‌زدن به این شایعه رفته‌رفته سبب تبدیل آن به یک هیولای بزرگ می‌شوند. موضوع در عین سادگی بیان‌گر یک آسیب اجتماعی است که شاید در بیشتر مواقع افراد جامعه به راحتی از کنار آن می‌گذرند. از شایعه به عنوان قدیمی‌ترین رسانه گروهی یاد شده است که همیشه وجود داشته و با توجه به عدم شفافیت در اکثر موضوعات روز جامعه، بر افکار عمومی تاثیر منفی گذاشته و آسیب‌رسان است.

شایعه در بین آسیب‌های اجتماعی از قدرت تخریب زیادی برخوردار است، این تخریب به شکلی نمادین در این انیمیشن به تصویر کشیده شده است. شایعه در شمایل چند قطره مایع لزج رها شده در طول داستان است که به آرامی منتشر می‌شود، مردم به‌طور پنهانی و پچ‌پچ‌کنان آن را به یکدیگر منتقل می‌کنند و بزرگ بزرگ‌تر می‌شود، در نهایت همه جا پخش شده و باعث ویرانی شهر می‌گردد. در واقع، بدبینی افراد به یکدیگر، بی‌اعتمادی مردم به مسئولان، احساس ناامنی، یاس و ناامیدی و ... همه از آسیب‌های مخربی است که شایعه زمینه‌ساز آن‌ها در اجتماع است.

زنی که در ابتدای اثر از سر تفریح و برای لذت‌بردن از هوا در بالکن نشان داده می‌شود و بلافاصله با دیدن زن و مردی در خانه همسایه شروع به پخش شایعه می‌کند، نماد فردی است که برای افزایش اعتبار خود نزد دیگران شایعه را شروع کرده و در ضمن تلاش دارد توجه دیگران را نسبت به خود به‌عنوان فردی مطلع جلب کند. در بسیاری موارد نیز

شایعات و بازگوکردن آن‌ها برای افراد جنبه سرگرمی دارد و به همین خاطر توجه شنونده را جلب می‌کند، دوزنی که در حال بافتنی، شایعه را می‌شنوند و با هیجان آن را برای یکدیگر بازگو می‌کنند، نمودی از این‌گونه افراد هستند.

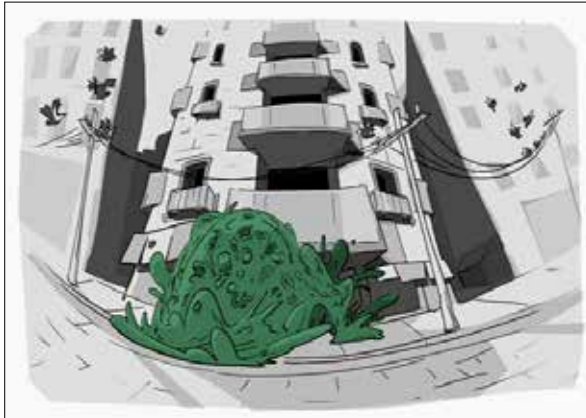
شایعه به عنوان پدیده‌ای اجتماعی-روانی در جوامع مختلف کم و بیش رواج دارد و بدون اطمینان افراد از آن، در بین گروه‌های مختلف جمعیتی رواج پیدا می‌کند و آن‌ها را تحت تاثیر خود قرار می‌دهد. انسان‌هایی که در ابتدای داستان به رنگ صورتی نمایش داده شدند و در پایان انیمیشن در حالی از دل هیولای شایعه بیرون می‌آیند که هم‌رنگ این هیولا شده‌اند، بازتابی از تاثیرپذیری جوامع از شایعات پخش شده در بین آن‌ها هستند.

تاکید دیگری که این انیمیشن بر موضوع شایعه دارد با تصویرکشیدن مثال معروف «یک کلاغ، چهل کلاغ» است، داستان در ابتدا با پرواز یک کلاغ از روی سیم‌های برق شروع شده و در ادامه وقتی که هیولای شایعه سراسر شهر را تصرف می‌کند پرواز گروهی از کلاغ‌ها را نشان می‌دهد که نماد تبدیل یک کلاغ به چهل کلاغ هم‌زمان با بزرگ و فراگیر شدن شایعه است.

در پایان می‌توان گفت که «هیچ جامعه‌ای را نمی‌توان یافت که گاه‌گاه شاهد انتشار یک یا چند شایعه ریز و درشت نباشد. از سوی دیگر شایعات معمولاً در تعارض آشکار با جریان اخبار و اطلاعات رسمی کشور هستند و در شرایط عادی یا وقوع بحران می‌توانند امنیت ملی را به درجات مختلف دچار مخاطره کند» (جوادی، ۱۳۸۴: ۲۵). بنابراین با وجود سادگی موضوع این اثر در نگاه اول، پرداخت و توجه به آن بسیار حائز اهمیت است.

فرم و فضای بصری

مانند بسیاری دیگر از انیمیشن‌های کوتاه آن‌چه در این اثر جایگاه ویژه‌ای دارد موضوع و انتقال معنا به مخاطب است به همین جهت استفاده از تخیل (مانند مایعی که پس از هر بار بازگوکردن شایعه از دهان خارج می‌شود) در فیلم‌نامه نقش پررنگی داشته است. در طراحی این انیمیشن پس‌زمینه‌ها بسیار ساده، عاری از جزئیات و به رنگ سیاه‌وسفید هستند. استفاده از رنگ نقش عمده‌ای برای تمرکز



تصویر ۸: شایعه، ۱۳۹۵، لیلا نوروزی (اسکرین شات از انیمیشن).

«من انسانی مشاهده‌گر هستم و ناخودآگاه به عناصر اطراف دقت خاصی دارم. روزی با دیدن آب داخل کاسه، شعر محسن نقابی^{۴۱}: «دو نفر بهتر است از یک نفر، یک نفر بهتر است از سه نفر» در ذهنم نقش بست و ایده این داستان و ساخت این انیمیشن برایم شکل گرفت. در واقع، حرکت آب در کاسه مرا به این شعر رساند» (کلایی، ۱۳۹۹).

داستان روایت یک مثلث عشقی است که در این انیمیشن با به‌کارگیری عناصر و شخصیت‌های محدود به تصویر کشیده می‌شود. جوانی که در پی رسیدن به معشوق است با رقیبی مواجه می‌شود که عشقش را از او می‌رباید. در واقع، با وجود سه گل سرخی که از ابتدا روی کاسه نقش بسته‌است گویا از ابتدا جوان دوم حضور داشته، ولی مخاطب متوجه حضور او نبوده‌است و حالا به شکلی غیرمنتظره فرا می‌رسد و عشق جوان اول را از او می‌رباید. حالا آغازگر این عشق تنها شده، اما در مواجهه با این مسئله که نمونه مابه‌ازای آن در جهان واقعی و مادی کم نیست، آن‌چه مهم است واکنش جوان عاشق است.

مضمون مثلث عشقی که این اثر آن را بازتابی کرده، منشاء و مبداء بسیاری از معضلات و مشکلات جهان امروزی است که اگر در چنین موقعیتی، تصمیم و مسیری منطقی و موجه در پیش گرفته شود شاید بسیاری از آسیب‌ها و مشکلات ثانویه بعدی رخ ندهد. جوان عاشق در یک نفر وقتی متوجه می‌شود که نمی‌تواند عشقش را در تملک داشته باشد به پذیرش می‌رسد، پذیرش تنهایی، اما تنهایی‌ای که در خلال آن عشق را نیز بدون داشتن معشوق برای خود حفظ می‌کند.

در واقع، موتیف سوم با بردن موتیف دختر، عشق مادی

مخاطب بر موضوع اصلی داشته و برای جداسازی انسان‌ها که به رنگ صورتی هستند و شایعه که به رنگ قهوه‌ای است، از کل فضای محیطی به کار گرفته شده‌است. عناصر شنیداری مانند صدای کلاغ‌ها یا افکت‌هایی که به جای صدای افراد در هنگام گفتگو به گوش میرسند، در پیش‌برد خط روایی داستان تاثیر به‌سزایی دارند.

۹- یک نفر

انیمیشن یک نفر محصول سال ۱۳۹۷ به نویسندگی و کارگردانی محبوبه کلایی در قالب یک انیمیشن کوتاه تجربی خلق شده و مدت زمان اثر سه دقیقه و ۳۰ ثانیه است. این انیمیشن موفق به کسب افتخارات بسیاری از جمله حضور در چهاردهمین جشنواره بین‌المللی زاگرب^{۴۲}، بخش مسابقه بین‌المللی جشنواره کانتربری انگلیس، جشنواره بین‌المللی فیلم انیمیشن بوسنی و هرزگوین^{۴۳} و... شده‌است. همچنین لوح تقدیر جشنواره بین‌المللی فیلم کوتاه تهران را در سال ۱۳۹۸ کسب کرده‌است.

در یک کاسه گل سرخی جهانی از معنا به‌پا می‌شود، کاسه‌ای گرد که نمادی از زمین است و لبه خارجی آن همانند جنگلی در نظر گرفته شده که جوانی در حال نی‌زدن در آن با دیدن دختری که از لبه‌لای درختان ظاهر می‌شود، عشق را می‌یابد. جهان این انیمیشن، کاسه‌ای گل سرخی و قدیمی است که برای اکثر افراد حس نوستالژیک دارد و شخصیت‌ها به شکل لکه‌های رنگ از دل گل‌های کاسه بیرون می‌زنند. در واقع، یک نفر یک تک پلان است که از عنصری کاملاً خانگی و گل‌های سرخی که در فرهنگ ایرانی همیشه نشانی از عشق بوده‌اند به خوبی بهره گرفته‌است.



تصویر ۹: یک نفر، ۱۳۹۷، محبوبه کلایی (اسکرین‌شات از انیمیشن).

گرفته‌است. آن چه رخ می‌دهد در یک کاسه ساده قدیمی است که از وسایل ساده و روزمره زندگی است و گردی آن به زمین و جهان واقعی تشبیه شده‌است. عناصر به کار گرفته شده بسیار محدود و شامل سه موتیف گل سرخ و درختانی است که بر محیط این کاسه نقش بسته‌اند. اثر بسیار مینی‌مال است و در نتیجه حتی رنگ‌ها هم به شکلی محدود و شامل رنگ سفید کاسه، سرخی گل‌ها و سیاهی جهان خارجی کاسه هستند. با وجود فضای شاعرانه‌ای که بر کل اثر حاکم است جهان داخل کاسه جنبه رویاگونه بیشتری دارد که به سبب نقش بستن جوهرها در آن است. استفاده از موسیقی و فرازوفرود آن نقش حائز اهمیتی در پیش‌برد داستان دارد، هنگامی که رقیب، عشق جوان عاشق را می‌رباید موسیقی اوج گرفته و در انتها که او به پذیرش توأم با آرامش می‌رسد به حالت آرام اولیه بازمی‌گردد.

یافته‌های تحقیق

جدول زیر [جدول ۱]، مضامین اصلی و آسیب‌های اجتماعی بازتابیده شده در انیمیشن‌های مورد مطالعه را به‌طور خلاصه

را با خود می‌برد و این مضمون را محوشدن و از بین رفتن لکه‌های جوهر پس از درآمیختن موتیف دوم و سوم در مرکز کاسه به خوبی انعکاس می‌دهد. در مقابل، جوان عاشق به‌واسطه پذیرشی که دارد باز به سراغ سازش می‌رود و عشق حقیقی را انتخاب می‌کند و همین اتصال به عالمی فراتر از عالم مادی است که موجب ماندگاری او می‌گردد و این را اثر جوهری که از خودش در کاسه باقی گذاشته به خوبی بیان می‌کند.

او با عشق ساز می‌زند و شعری در کنار کاسه آشکار می‌شود که بر انتخاب جوان عاشق صحنه می‌گذارد: «دو نفر بهتر است از یک نفر، یک نفر بهتر است از سه نفر» تنهایی و حفظ عشق واقعی از سمت جوان عاشق بهترین انتخاب در مقابل بودن در یک جمع سه نفری و مثلث عشقی است که حاصلی برای او در پی نمی‌داشت.

فرم و فضای بصری

یک نفر از تلفیق تکنیک سل انیمیشن و انیمیشن زنده شکل

جدول ۱: آسیب‌های اجتماعی بازتابیده شده در انیمیشن‌های منتخب (نگارندگان).

عنوان انیمیشن	آسیب اجتماعی بازتابیده شده
آدم خانگی	تضییع حقوق حیوانات
اكتسابات اجتماعی	آسیب‌های اجتماعی ناشی از معلولیت و نواقص ژنتیکی
بادسر	آلودگی صوتی در کلان‌شهرها و پرخاش‌گری شهروندان
پروانگی	اعتیاد والدین
پسر دریا	فوت فرزند
پیشخدمت	سرخوردگی از شرایط اجتماع و بروز اختلالات شخصیتی
سوزن‌بان	انتظار
شایعه	شایعه‌پردازی
یک نفر	وجود مثلث عشقی

نمایش می‌دهد.

نتیجه‌گیری

انیمیشن به دلیل ویژگی دیداری خود می‌تواند با بازنمایی جهان خارج، بر مخاطبان خود تاثیر به‌سزایی داشته‌باشد چرا که به‌عنوان یک رسانه یا اثری فرهنگی-اجتماعی قادر است بخشی از واقعیت انسان و جامعه را به تصویر بکشد و مخاطب را به عمق لایه‌های حیات اجتماعی برساند. یکی از واقعیت‌های پیرامون جامعه کنونی، آسیب‌های اجتماعی ناشی از زندگی مدرن به‌ویژه در کلان‌شهرها، همچنین نادیده گرفتن بسیاری از ارزش‌ها و عواطف انسانی و پرداخت کمتر به آن‌هاست که مسائل و تبعات بی‌شماری را در دنیای مدرن به‌وجود آورده‌است.

در این پژوهش با هدف مطالعه بازتاب آسیب‌های اجتماعی در انیمیشن‌های کوتاه مطرح ایرانی در جشنواره‌های بین‌المللی این نتیجه به‌دست آمد که برخی از سازندگان انیمیشن با توجه به تجربه زیستی جامعه‌ای که در آن مشغول به خلق اثر هستند، به نوعی به بازتاب مشکلات جامعه و آسیب‌های ناشی از آن‌ها از جمله مسائل مربوط به عواطف انسانی می‌پردازند و به نوعی درصدد مطرح کردن این مشکلات و گاهی نیز چاره‌جویی، رفع یا پیش‌گیری از پدیده‌های ناشی از چالش‌های فرهنگی-اجتماعی هستند. در خیلی از مواقع نیز این آثار جنبه یادآوری عواطفی را دارند که به فراموشی سپرده شده‌اند. این پژوهش با تحلیل و تفسیر محتوایی ۹ انیمیشن منتخب در جامعه آماری، شاهد بازنمایی برخی از آسیب‌های روز جامعه به شرح زیر بود:

در انیمیشن آدم خانگی، موضوع حقوق حیوانات و مسائلی مانند شکار بی‌رویه که از آسیب‌های جدی وارده به محیط زیست است، مطرح شده‌است. همچنین نگهداری از حیوانات خانگی که امروزه در بسیاری از مناطق ایران به نوعی تبدیل به یک ارزش شده و نشانی از داشتن فرهنگ بالا و بودن در طبقه متمایز اجتماعی است، مسئله دیگری است که اثر به آن اشاره دارد. خالق اثر به نقد این آسیب اجتماعی که روزبه‌روز هم توسط عموم مردم بیشتر پذیرفته می‌شود و مشکلات خاص خود را در چه در مورد شرایط نگهداری از حیوانات و چه افرادی که مسئولیت نگهداری از آن‌ها را به عهده می‌گیرند، در پی دارد، می‌پردازد.

در اکتسابات انتسابی دیده شد که نواقص و معلولیت‌های ژنتیکی و آسیب‌های ناشی از آن مطرح می‌شود که در راس آن نبود اعتماد به نفس در ارزیابی‌های شخصی در موقعیت‌های جمعی و عدم رضایت از موقعیت خود است که حتی گاهی اوقات فرد را تا مرز خودکشی نیز می‌رساند. در اثر دیگری به نام بادسر آثار و نتایج مخربی که ممکن است آلودگی صوتی در شهرهای بزرگ برای شهروندان این شهرها به‌وجود آورد در قالبی فانتزی و خیالی به نمایش گذاشته شده‌است. با تحلیل نشانه‌های اثر به آسیب‌هایی از جمله ایجاد اختلال در زندگی طبیعی مانند نمود بیش از اندازه خشم در افراد و تلاش برای تخلیه آن از طریق انتقال به فرد دیگری، پی برده شد.

در تحلیل انیمیشن پروانگی دیده شد که چگونه این اثر تلاش در بازتاب از دست رفتن دل‌بستگی و ارتباط سالم والدین با فرزندان در اثر اعتیاد و پیامدهایی نظیر افسردگی و درگیری ذهنی در کودکان داشته‌است. همچنین پرداختن به مسئله آسیب‌زای از دست دادن فرزند و عواقب و آسیب‌های ناشی از آن در یک خانواده، در انیمیشن پسر دریا دیده شد و این که چطور ممکن است والدین با واکنش‌های متفاوتی که در پیش می‌گیرند متحمل بیماری‌های جسمی و روحی شوند. بازتاب یکی از آسیب‌های اجتماعی زیستن در عصر مدرن که تکرار روزمرگی‌ها و سرخوردگی از شرایط اجتماع است و در نتیجه موجب بروز اختلال شخصیت در گروهی از افراد می‌شود در انیمیشن پیشخدمت دیده شد. همچنین بحث انتظار که از سوره‌های معمول سینمایی است این‌بار به شکل موضوع محوری یک انیمیشن کوتاه در سوزن‌بان به تصویر کشیده شده و در قالب انتظاری همراه با باور قلبی و بردباری در عین ناکامی است و پرداختی متفاوت به شکل یک اثر داشته‌است. این‌که چطور انتظار در یک فرد می‌تواند او را از روند طبیعی زندگی خارج کرده و باعث زندگی خیالی وی در حسرت روزهای گذشته شود.

در دیگر انیمیشن مطرح در این تحقیق تحت عنوان شایعه مشاهده شد که در خصوص شایعه‌پردازی به‌عنوان یکی از آسیب‌های اجتماعی که از قدرت تخریب زیادی هم برخوردار است، ولیکن اغلب بسیار ساده از کنار آن عبور می‌شود، قدرت ویران‌گری آن به شکلی نمادین به تصویر کشیده شده‌است. چرا که در واقعیت وجود شایعات در بین افراد جامعه می‌تواند منجر به بدبینی آن‌ها به یکدیگر،

بی‌اعتمادی مردم به مسئولان، احساس ناامنی، یاس و ناامیدی و ... شود.

در نهایت در انیمیشن یک نفر مضمون مثلث عشقی و در کنار آن جوانی که در پی رسیدن به معشوق با پذیرش تنهایی به عشقی و رای عشق زمینی می‌رسد، بازگویی شده بود. در این داستان عاشق در مواجهه با رقیب عشقی، عشق بدون حضور معشوق برای خود برمی‌گزیند و بدین ترتیب از بسیاری مشکلات و آسیب‌های این ماجرا جلوگیری می‌کند.

در کنار خط روایی آثار ذکر شده، مشخص شد که عناصر تصویری و نیز موسیقایی اهمیت تعیین‌کننده‌ای در پیشبرد داستان و اهداف انیمیشن‌ها دارند و در بسیاری از موارد طراحی و موسیقی اعتبار ویژه‌ای به کل اثر داده است. موسیقی در انیمیشن‌های کوتاه که اکثراً هم بدون کلام هستند، گاه بیش از مکالمه کاستی‌های کار را پوشانده و بنا به نیاز داستان شنیده می‌شود و به انتقال حس کمک می‌کند. همچنین به کارگیری رنگ‌ها و تکنیک‌های متفاوت، آن‌چه را در خیال خالق اثر اتفاق افتاده در دنیای واقعیت به تماشاگر انتقال می‌دهد.

در تحلیل نتایج تحقیق با توجه به نظریه بازتاب و در پاسخ به این سوال که آیا انیمیشن به عنوان ابزاری برای طرح مشکلات و مسائل جامعه برای هنرمندان این رشته کاربرد دارد؟ می‌توان این‌گونه گفت که آثار انیمیشنی کوتاه می‌توانند به‌عنوان گروهی از آثار هنری از یک طرف، خود بازتاب و نمایش‌دهنده آسیب‌های اجتماعی باشند و از طرف دیگر، مخاطب را تحت تاثیر قرار دهند. چرا که این آثار با نمایش مشکلات و آسیب‌های جامعه به شیوه‌های اغراق‌آمیز و در برخی موارد به شکلی فراواقعی نسبت به حقیقت وجودی آن‌ها، مخاطب را برای آگاهی و پذیرش هر چه بیشتر با این مشکلات آشنا نموده به‌طوری‌که خود را برای مواجهه بهتر و پرهیز از گرفتاری در آن‌ها آماده خواهند کرد، بدین ترتیب اثر بیشتری بر جای می‌گذارند که این از کارکردهای مهم سینما و انیمیشن در نقش یک رسانه جمعی است.

پی‌نوشت‌ها

۱. (۱۳۹۰-۱۳۰۷) انیماتور، نقاش ایرانی و سازنده اولین انیمیشن ایرانی. از او به عنوان پدر انیمیشن یاد می‌شود.
۲. کاریکاتورپست و از پیش‌کسوتان انیمیشن در ایران است.
۳. (متولد ۱۳۰۸) سینماگر و انیمیشن‌ساز ایرانی.

۴. (متولد ۱۳۱۰) فیلم‌بردار ارمنی‌تبار ایرانی.
۵. (۱۳۹۸-۱۳۰۳) بازیگر، کارگردان و تندیس‌ساز ایرانی. کریمی نخستین فیلم‌سازی بود که زبان عبید زاکانی را در سینمای ایران به کار برد.
۶. (متولد ۱۳۱۶) کارگردان، نویسنده، نگارگر کتاب کودک، فیلم‌ساز انیمیشن.
۷. در زمان انجام این تحقیق و پیداکردن جامعه آماری، دسترسی به آثار تولیدشده در کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان علی‌رغم این‌که یکی از مراکز مهم ساخت انیمیشن است، تقریباً غیرممکن بود. برای همین به آثار تولیدشده در مرکز گسترش سینمای مستند و تجربی بسنده شد.
۸. Platon (۳۴۷-۴۲۷ ق.م.) یکی از فیلسوفان بزرگ آتنی در عصر یونان کلاسیک، ی در کنار استادش سقراط و شاگردش ارسطو یکی از سه فیلسوف بزرگ یونان باستان است.
۹. Aristoteles (۳۲۲-۳۸۴ ق.م.) از فیلسوفان بزرگ یونان باستان.
۱۰. (به فرانسوی: Renaissance) دوره نوزایی یا دوره نوزایش یا دوره تجدید حیات، جنبش فرهنگی مهمی بود که آغازگر دورانی از انقلاب علمی، اصلاحات مذهبی و پیشرفت هنری در اروپا شد. دوران نوزایش، دوران‌گذار بین سده‌های میانه قرون وسطی و دوران جدید است. نخستین بار، واژه رنسانس را فرانسوی‌ها در قرن شانزدهم میلادی به کار بردند. آغاز دوره نو زایش را در سده چهاردهم میلادی در شمال ایتالیا می‌دانند. این جنبش در سده پانزدهم میلادی، شمال اروپا را نیز فراگرفت. رنسانس، تحول ۳۰۰ ساله است که از فلورانس در ایتالیا آغاز شد و به عصر روشنگری در اروپا انجامید.
۱۱. Helsingier
۱۲. J.M.W. TURNER (۱۷۷۵-۱۸۵۱ م.) منظرپرداز رمانتیک بریتانیایی.
۱۳. Leo LOWENTHAL جامعه‌شناس آلمانی.
۱۴. Wright
۱۵. Elving GOFFMAN (۱۹۸۲-۱۹۲۲ م.)، جامعه‌شناس آمریکایی زاده کانادا.
۱۶. Entman and Rojecki
۱۷. برای مطالعه بیشتر مراجعه شود: جامعه‌شناسی هنرها، ویکتوریا الکساندر، ترجمه اعظم راودراد، تهران: فرهنگستان هنر، ۱۳۹۶، صفحات ۵۶ تا ۶۵.
۱۸. Emile COHL (۱۸۷۵-۱۹۳۸) پدر نقاشی متحرک مدرن، انیماتور و سینماگر فرانسوی.
۱۹. NEZ این جشنواره هر ساله در شهرهای کلکنه و بنگال غربی هند برگزار می‌شود و اولین دوره آن در سال ۲۰۱۵ برگزار شده است.
۲۰. Canterbury Anifest جشنواره کانتبری برای اولین بار در سال ۲۰۰۷ برگزار شد و پس از آن هر ساله در شهر کانتبری انگلستان برگزار می‌شود.
۲۱. Sao Paulo International Short Film Festival تاسیس در سال ۲۰۰۱ که به صورت سالانه برگزار می‌شود.
۲۲. Annecy International Animated Film Festival این جشنواره در حال حاضر یکی از چهار جشنواره تحت حمایت انجمن بین‌المللی انیمیشن (آسیفا) است که هر ساله در آغاز ماه ژوئن برگزار می‌شود.
۲۳. Athens ANIMAFEST این جشنواره از سال ۲۰۰۶ در شهر آتن شروع به کار کرده و یکی از مشهورترین جشنواره‌های انیمیشن به‌شمار می‌رود.
۲۴. MIFF این جشنواره در سال ۱۹۵۲ تاسیس شد و به عنوان رویدادی عظیم در تقویم استرالیا از وجه‌های عمومی و معروف برخوردار است.
۲۵. Fest ANCA International Animation Festival این جشنواره در شهر ژلینا کشور اسلواکی برگزار می‌گردد و به بالا بردن آگاهی و دانش در زمینه انیمیشن تمرکز دارد. اولین دوره این جشنواره در سال ۲۰۰۸ برگزار شد.
۲۶. La Terna Magico این جشنواره در شهر گونیا در کشور برزیل برگزار می‌شود.
۲۷. Anmasyros international animation festival جشنواره‌ای است که کار خود را از سال ۲۰۰۸ شروع کرده و هر ساله در شهر هرموپولیس در یونان برگزار می‌شود.
۲۸. Ecuador International Film Festival این جشنواره هر ساله در شهر مانتا در اکوادور برگزار می‌گردد.

ب/ پایگاه‌های اینترنتی

URL 1: <https://www.khabaronline.ir/amp/59311>, Access at: 1399/3/23 10:30.

URL 2: <https://www.google.com/amp/s/www.mehrnews.com/amp/4023253>, Access at: 1399/3/25 14:30.

ج/ گفت‌وگوهای محقق

۱. افصلی، امیرپویا، (۱۳۹۹)، انیمیشن بادر، تهران.
۲. خرمیان، مهدی، (۱۳۹۹)، انیمیشن سوزن‌بان، تهران.
۳. کلایی، محبوبه، (۱۳۹۹)، انیمیشن یک نفر، تهران.

۲۹. در این نوع انیمیشن فقط از شکل‌های ساده، خطوط یا فلش‌ها برای نشان دادن موضوعات ساده استفاده می‌شود.
۳۰. London Film Festival در سال ۱۹۵۶ گروهی از منتقدان سینمایی، ایده بنیان‌گذاری یک جشنواره فیلم را برای لندن مطرح کردند و این جشنواره شروع به کار کرد.
۳۱. (۱۳۳۰-۱۲۸۱) نویسنده، مترجم و روشنفکر ایرانی.
۳۲. اثر کمال‌الملک (۱۲۷۷).
۳۳. برگرفته از یک اصطلاح فرانسوی به معنی فیلم سیاه.
۳۴. Cartoon club International Festival هر ساله در شهر ریمینی ایتالیا برگزار می‌گردد و سی‌وششمین دوره آن در سال ۱۳۹۹ برگزار گردید.
۳۵. Los Angeles Asian Pacific Film Festival نخستین جشنواره مستقل فیلم‌های ایرانی خارج از کشور است که از سال ۲۰۰۸ برگزار می‌شود. در این جشنواره هرساله فیلم‌های ایرانی از سراسر جهان به نمایش در می‌آید.
۳۶. (۱۳۳۸-۱۳۸۶)، نویسنده، مدرس دانشگاه و شاعر معاصر ایرانی.
۳۷. Anibar Hnternational Animation Festival از بزرگ‌ترین رویدادهای فرهنگی این کشور است که از سال ۲۰۰۹ شروع به فعالیت کرده‌است.
۳۸. International Children and Youth Animation Festival VAFI & RAFI این جشنواره هر ساله در کشور کروواسی برگزار می‌شود و اولین دوره آن به سال ۲۰۱۰ برمی‌گردد.
۳۹. Animafest Zagreb یک جشنواره سالانه فیلم است که از سال ۲۰۰۳ در زاگرب، پایتخت کرواتس برگزار می‌شود.
۴۰. Sarajevo Film Festival دوازدهمین دوره این جشنواره از ۲ تا ۶ آبان ۹۸ در کشور بوسنی و هرزگوین برگزار شد و فیلم انیمیشن یک نفر به کارگردانی محبوبه کلایی در بخش مسابقه بین‌الملل این جشنواره روی پرده رفت.
۴۱. (متولد ۱۳۵۴)، شاعر معاصر.

فهرست منابع

الف. فارسی

- ابرار پایداری، مرضیه، (۱۳۹۷)، «پروسه»، فصلنامه تخصصی انیمیشن، شماره ۱۱، صص ۱۶۲ تا ۱۶۷.
- احمدی، بابک، (۱۳۹۷)، *حقیقت و زیبایی*، چاپ سی‌ونجم، تهران: نشر مرکز.
- الکساندر، ویکتوریا، (۱۳۹۶)، *جامعه‌شناسی هنرها*، ترجمه اعظم راوودراد، چاپ سوم، تهران: فرهنگستان هنر.
- برت، تری، (۱۳۹۴)، *نقد هنر*، ترجمه: کامران غبرایی، چاپ سوم، تهران: نشر نیکا.
- بندازی، آرتو، (۱۳۸۵)، *یک صد سال سینمای انیمیشن*، ترجمه سعید توکلیان، تهران: انتشارات صداوسیما.
- جوهریان، مهین، (۱۳۷۸)، *تاریخچه انیمیشن در ایران*، تهران: دفتر پژوهش‌های فرهنگی.
- راوودراد، اعظم، (۱۳۸۶)، «جامعه‌شناسی اثر هنری»، پژوهش‌نامه فرهنگستان هنر، شماره دوم، صص ۶۶ تا ۹۱.
- راوودراد، اعظم، (۱۳۹۴)، *نظریه‌های جامعه‌شناسی هنر و ادبیات*، چاپ سوم، تهران: انتشارات دانشگاه تهران.
- سیفی، فاطمه، (۱۳۹۷)، «تغییرات و نیازهای والدین داغ‌دیده پس از فوت فرزندانشان»، مجله تحقیقاتی علوم سلامت، سال هفتم، شماره ۱، صص ۱۰۵ تا ۱۰۹.
- صفورا، محمدعلی، (۱۳۹۶)، «جشنی برای انیمیشن ایران»، فصلنامه تخصصی سینما انیمیشن، شماره ۱۰، صص ۲۲ تا ۳۰.
- فیشر، ارنست، (۱۳۸۶)، *ضرورت هنر در روند تکامل اجتماعی*، ترجمه فیروز شیروانلو، چاپ هفتم، تهران: انتشارات توس.
- نصرتی‌نژاد، فرهاد، (۱۳۹۶)، «مدرن‌سیم ایرانی و عقلانیت خودمدار»، مسائل اجتماعی ایران، سال هشتم، شماره ۲، صص ۱۸۰ تا ۱۹۵.

Study of the Reflection of Social Harms in Iranian Short Animations Presented in International Festivals (case study: Animations of the Last Five Years of the DEFC)

Azadeh Heydari Moghadam

Master of Art research, Tehran North branch of Islamic Azad University, Tehran, Iran.

Minoo Khani

Assistant Professeur, Tehran North branch of Islamic Azad University, Tehran, Iran.

Mohammad Shokri

Assistant Professeur, Tehran North branch of Islamic Azad University, Tehran, Iran.

(Received 06 October 2020, Accepted 12 January 2021)

Abstract

Animation, due to the breadth of visual capacity and the multiplicity of techniques used in its construction, has the ability to occupy a large part of the audience's emotions and, consequently, convey a message and bring very deep effects to the audience. On the other hand, the art of animation is not unrelated to society and its changes and developments. What is pursued as the aim of this study is the answer to this question: How social harms are reflected in short Iranian animations that have made it to international festivals have become? The method of the present research is applied in terms of purpose and descriptive-analytical in terms of method. Information was also obtained through library and field studies through conversations with some animators. The theoretical framework used in this research is Victoria Alexander's theory of reflection. Studies have shown that the creators of animations in the mentioned statistical community, by looking at the social and cultural conditions, have reflected the harms and challenges related to society in their works as much as possible. In fact, due to the function of animation as a medium, artists in this field have used different elements such as narrative or visual elements to represent human relationships, cultural customs, moral and religious affairs, problems and social harms in society.

Keywords

Animation, Iranian Animation, Social Injuries, Center for the Development of Documentary and Experimental Cinema (DEFC).