



کارکرد نقش مایه های حیوانات باستانی ایران برای خلق مکتب پویانمایی ایرانی

مجتبی رمزی*

چکیده

در کنار خلاقیت، موضوع و تخیل، برای ساختن یک فیلم پویانمایی و یا آثار متحرک رایانه ای، خواه حرفه ای یا تجربی نباید از نقش بسیار مهم طراحی به عنوان یک امر زیر بنایی، غفلت کرد. شیوه های طراحی و روش های رسم اشکال و شخصیت ها، در قالب مکتب ها و سبک های مختلف طبقه بندی شده اند. از سرآغاز تمدن های باستانی، حیوانات کاربرد مهمی در زندگی نوع بشر داشته اند. امروزه شخصیت پردازی حیوانات در آثار پویانمایی در مرکز توجه قرار دارد. نه تنها در آثار ادبی، بلکه در باورهای اساطیری، مراسم سنتی و آیینی، داستان های عامیانه و نمادهای پادشاهی، حیوانات همواره الهام بخش خلق آثار هنری بوده اند.

هنر پویانمایی، با طیف گسترده مخاطبان آن، به مثابه یک هنر جدید عمومیت یافته است. در باستان شناسی ایرانی، بر روی بناهای باستانی و دست ساخته ها و سفالینه ها، آثار بی شماری از طرح ها، حجاری ها و نقوش مختلف به چشم می خورد که از نقطه نظر زیبایی شناسی قابل اعتنا هستند. اغلب آنها شاهکارهایی از سادگی، خلاصه سازی و شخصیت پذیری هستند به دور از هرگونه پیچیدگی زاید. از این آثار پالوده و دارای شخصیت، می توان بی هیچ تغییری در خلق آثار پویا نمایی استفاده کرد. نقشمایه ها و شخصیت های مورد اشاره، الگوهای خلاقه ای برای همه طراحان و انیماتورها هستند به ویژه در جهت خلق و ارائه سبکی خاص در پویانمایی برای رسیدن به مکتب پویا نمایی ایران.

واژگان کلیدی

طراحی، پویانمایی، حیوانات، ایران

مقدمه

ساعتی بیش نیست که خورشید فرش طلایی خود را بر دشت گسترانیده. گله ای از بزها سرمست از بوی علف های بهاره، که باد از بین تنه رقصان نهال های گز به همراه می آورد، به شیطنت و بازیگوشی سرگرم اند. صدای بلبل های خرما از لابه لای درختان نخل بگوش می رسد و سنجاب های راه راه در گوشه و کنار می لولند. از آن میان بزی با شاخ های بزرگ و خمیده، جوانه های آبداری را بر نوک درختچه ای نشان کرده است و با جست و خیز هر بار برگي از آن را به چنگ می آورد. این سوتر در زیر سایبانی از برگ نخل، هنرمند گمنامی کاسه شیرینی را که همسرش به دست او داده سر می کشد. نگاهش از پشت لبه کاسه به نمایش بز و درخت دوخته شده است؛ فکری از سرش رد می شود. از زیر سایبان به داخل چهار دیواری خشتی کارگاهش می خزد و جامی سفالین را که از روز قبل منتظر خوردن نقش لعاب است، بر می دارد. در آستانه در، زن کنجکاو به داخل نگاه می کند و دورتر، بز هنوز کنار درخت بالا و پایین می پرد... سفال نقش خورده در میانه آتش گذاخته شده است.

بر زمینه آن در میان زبانه های آتش، بزی جست زنان برگ های درخت را مزه می کند... صحنه ای که روایت شد، می تواند فصلی از یک فیلمنامه پویانمایی باشد که قصد دارد تا مخاطب خود را در فضای خیالی خلق کهنترین پویانمایی جهان قرار دهد. نقش سفالینه ای که حدود ۵۰۰۰ سال پیش در شهر سوخته درست شده است. نقش مزبور پریدن بزی را به شاخه درختی در ۵ حرکت به تصویر کشیده است. اما این فیلم نوشته تنهابه عنوان مدخلی برای مقاله حاضر استفاده شده است و بحث ارتباط هنر باستانی ایران با پویانمایی، از منظری متفاوت دنبال خواهد شد.

حقیقت آنست که هنر پویا نمایی معاصر ایران، با عمری بیش از ۵ دهه، هنوز کودکی بیش نیست. سال هایی که بر این هنر گذشته، با همه فراز و فرودها، سال های تجربه بوده و هنوز هم کم و بیش، در بر همان پاشنه می چرخد، با این تفاوت که دوران تجربه های تکراری، دیری است که در جهان به سر آمده است و سرعت سرسام آور تغییر و تحول پدیده ها شرایط متفاوتی را ایجاد کرده است.

گستره اطلاعات و فن آوری، از انسان امروز



تصویر ۱- اسب دریایی و نقش موج و حباب، پلاک مفرغی، لرستان، (Dewaele, 1982)

موجود دیگری ساخته است و هنر که آینه روح بشری است یکی از اسب های ارايه این دگرگونی است. پویانمایی ایران نیز امروزه در دامن نسلی نو و تازه نفس به افق های دور چشم دوخته است. امکانات فراهم آورده فن آوری هم، ابزار لازم را در اختیار می نهد، چنان که کارکرد یک کارگاه پویانمایی نیمه حرفه ای را می توان از یک مجموعه رایانه خانگی انتظار داشت. در این بین نکته ای وجود دارد که به عنوان یک بنیاد همیشگی در خلق هنری، در دوره ما ضروری تر می نماید و آن نقد و پژوهش هنر در کنار کارگاه آن است.

پژوهش هنر ابزاری است که به هنرمند این امکان را می دهد که خود را در برابر خشکی ذهن و ضعف اندیشه و دید هنری مقاوم کند، تفکر خود را صیقل بزند و هنری تأثیر گذار و با شخصیتی قابل شناسایی خلق کند.

مکتب ایرانی پویا نمایی

گشایش رشته پویا نمایی در مقاطع کارشناسی و کارشناسی ارشد در دانشگاهها، ورود فن آوری سهل و ارزان رایانه به عرصه فیلمسازی، تقاضای روز افزون داخلی و جهانی برای آثار پویانمایی، در کنار فعالیت های روز افزون در بخش خصوصی و دولتی برای تولید این آثار، اقبال عمومی تحصیل کردگان رشته های مختلف هنری به پویانمایی، همگی نوید بخش شروع دوره جدید برای پویانمایی



تصویر ۳- بزکوهی باشاچهایی به شکل فواره، نقش روی سفال، تل باکون، (Largesdorff, 1932)

خصوصیات هنرهای تصویری ایران است. اگر از این منظر به هنر پویانمایی بنگریم به شباهت های قابل توجهی برخورداریم. در بیشتر شاهکارهای پویانمایی جهان، عوامل تصویری و جلوه های صوتی برای ارائه یک معنای عمیق به خدمت گرفته شده اند. از واقعگرایی به اشکال مختلف سرپیچی شده است، اندیشه تخیلی، اصل بنیادی در پویانمایی است. ایجاز و خلاصه گویی یک ضرورت در هنری است که هر کادر آن به تنهایی با زحمت فراوان به دست می آید، چیزی مانند گره های قالی ابریشم. در بیشتر آثار هم، استفاده از نشانه ها و زبان استعاره به چشم می خورد.

چنین مرز نزدیکی، ما را متقاعد می سازد که بستر بالقوه ای برای خلق یک سینمای پویانمایی با روح والای هنر ایرانی چندان هم دور از ذهن نیست.

طراحی در پویا نمایی

پیشتر به طراحی به عنوان یکی از موضوعات مهم پژوهشی برای پویانمایی اشاره شد. چیزی که به یقین قدیمی ترین هنر بشری است. انسان زمانی که در گوشه غارها پناه بسته بود، با دم دست ترین

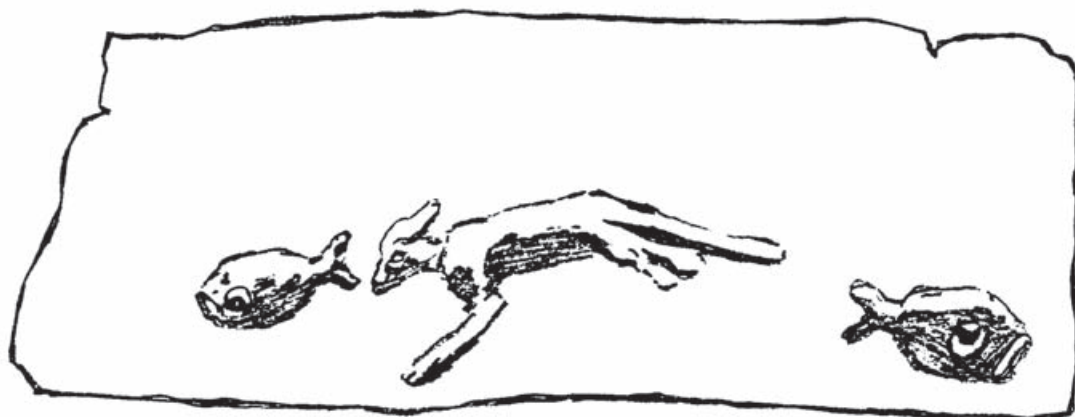


تصویر ۲- اسبی که کره اش را بر دوش گرفته با نقش پروانه بر کتف، مفرغ، لرستان (Godar, 1937)

ایران هستند، لزوم پژوهش های گسترده و تهیه منابع تحقیق را دو چندان کرده است. گستره موضوعات قابل تحقیق را عناصری چون طراحی، تخیل، مخاطب شناسی، اقتباس ادبی، هویت ملی و فرهنگی در بر می گیرند. این عنوان آخر، به ویژه، موضوع پر اهمیتی است که بیشترین تمرکز را می طلبد.

در ایران، با وجود چند دهه ساخت فیلم های پویانمایی و به رغم وجود آثار پر ارزش و شاخص، هیچ گاه نتوانسته ایم به یک مکتب ایرانی پویانمایی دست یابیم. این مشکل گریبانگیر غالب رشته های هنری دیگر، همچون نقاشی، مجسمه سازی و حتی گرافیک ماست. مکتب در این نوشته پدیده ای است ناظر به مجموعه ای از فعالیت های فکری و جلوه های بصری در یک شاخه هنری که توسط گروهی از پدید آورندگان، در یک جغرافیای خاص زیر نفوذ یک فرهنگ ویژه و اندیشه ای اختصاصی و درگیردار شرایط و فعالیت های اجتماعی و سیاسی شکل می پذیرد. هنر پویا نمایی می تواند در چهارچوب ویژگی های پذیرفته شده اندیشه اصیل ایرانی بررسی شود.

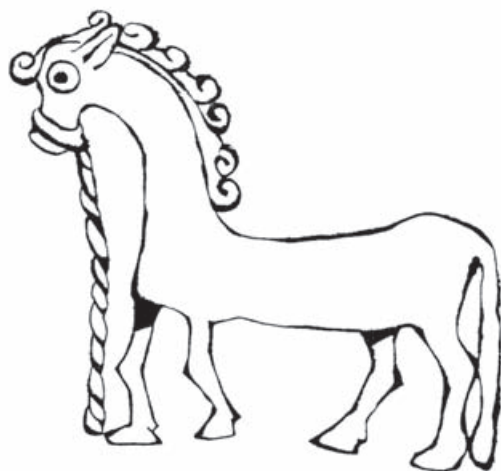
این خصوصیات چیزی نیستند که یک شبه به دست آمده باشند، بلکه ثمره تلاش و زندگی و تفکر اقوام این سرزمین در طول تاریخ هستند. معناگرایی، فاصله گرفتن از واقعگرایی صرف، توجه به زیبایی، ایجاز، استعاره بودن، نمایش شکوه و جلالی آسمانی در دل سادگی، لایه لایه بودن، ارتباط تنگاتنگ با ادبیات و به ویژه شعر، توجه به خردنگاری و استفاده از شکل های تزئینی و تجریدی، شیوه طراحی صاحب سبک در دوره های مختلف، حذف بعدنمایی و دیگر موارد از بارزترین



تصویر ۴- روباه به دنبال ماهی ها، پالاک مفرغی، لرستان، (Dewaele 1982)

مکتب پویانمایی می شود. مانند خطوط سیال و آزاد با قلم گیری های متنوع در مکتب پویا نمایی U.P.A، یا خطوط خام کنار پیکره ها که بدون ایجاد یک منحنی بسته سهم به سزایی در انتقال حس آثار مکتب زاگرب (ZAGREB) دارند. امروزه هنرمندان پویانمای ایرانی برای گذار از مرحله تجربیات اولیه، می بایست ظاهر آراسته ای برای آثار خود برگزینند و این مهم جز با توجه به طراحی ساخته نیست. طراحی شخصیت ها و طراحی به معنی اسلوب گرافیک انتخابی برای اثر. باید دانست که طراحی ماده خامی است که تنها با تسلط بر ریتم و ضرباهنگ، در کنار توجه به صورت و سیرت هنر ایرانی، می تواند به صورتی تأثیر گذار به خدمت گرفته شود. از هنر دوران های پیش از تاریخ تا

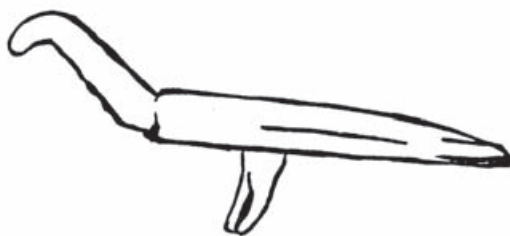
ماده اثر گذاری که می توانست بیابد به طراحی بر روی دیوارنماها پرداخت. شاید بتوان آن مکان ها را اولین نمایشگاه های هنری به شمار آورد. آیین، توتم یا جادو، هر چه که باشد، از طراحی های آن غارها تا طرح های متحرک بر پرده سینماهای امروزی، این رمز و راز و تأثیر پنهان آن بر ذهن مخاطب هیچ گاه تغییری نکرده است. طراحی به عنوان مهمترین شاخصه خلق تصاویر، سهم بزرگی در ایجاد حس و فضا دارد و نیز می تواند کلید راهگشای ارتباط با مخاطب بر طبق خواست مؤلف اثر بشود. در همین راستاست که طراحی از اولین شناسه های یک



تصویر ۶- اسب، بخشی از دهنه اسب، برنز، لرستان، (Dewaele 1982)



تصویر ۵- قوچ، بخشی از تزیینات فلزی، لرستان، (Dewaele, 1982)



تصویر ۸- پرنده، برنز، مارلیک (Negahban, 1982)



تصویر ۹- شیر، نقش روی سفال، تل باکون (argesdorff, 1932)



تصویر ۱۰- حشره، نقش روی سفال، تل باکون (argesdorff, 1932)



تصویر ۱۱- قورباغه مجسمه برنزی، لرستان، 1982 (Dewaele)

دوران تاریخی و در ادامه هنر دوران اسلامی ایران، گنجینه ای بی مانند از نقشمایه ها و شیوه های طراحی گوناگون در دست است که چشم پوشی هنرمند پویانمایی از آن، ضربه ای مهلک بر توان و خلاقیت وی خواهد نواخت. ورود به سرسراها و دهلیزهای این گنج عظیم دو نعمت بزرگ به ارمغان دارد. نخست پرورش و پختگی شعور تصویری و استفاده از خلاقیت و ایده پردازی هزاران هنرمند فرهیخته گمنام که چکیده فرهنگ و زندگی خود را به ما می بخشند. دوم نزدیک شدن به شکلی از هویت و جغرافیای فرهنگی که می تواند گره از راه ایجاد مکتب پویا نمایی ایران باز کند.

طراحی حیوانات در پویا نمایی

نیاز طبیعی و روانی انسان به جانوران از پس چند هزار سال زندگی بر روی کره خاکی تا به امروز فرقی نکرده است. انسان روزی به شکار آنها پرداخت، برخی را به خانه آورد و اهلی کرد. از برخی ترسید و یا با آنها جنگید و خاطره این هر سه را به ذهن و روان خود سپرد. رویکردی از این همزیستی که در ذهن او پدید آورنده تخیلات، آرمانها، بیم و امیدها و مفاهیم خرد و کلان بود. روان نماد گرای بشر او را به سمت یافتن الگوها و نشانه های مورد نیازش از دل شخصیت حیوانات سوق می داد. شخصیت هایی که خود او به اعتبار درک محدود به حواسش از آفرینش، به آنها بخشیده بود. جانوران تبدیل به نشانه و سمبل صفاتی چون قدرت، شجاعت، زیرکی، شهوت، زیبایی، دیو صفتی و فرشته خویی شدند. اساطیر و کهن الگوهایی بر این بستر پدید آمدند، تا ارضاء کننده نیازهای روح سرگشته آدمی باشند. معتقدات باستانی بشر گرچه در دوران عقل گرایی و خردورزی بشر نام



تصویر ۷- خروس های برنزی، لرستان، 1982 (Dewaele)



تصویر ۱۳- قوچ، نقش زینت لباس، طلا، تپه حصار، (schmidt, 1937)



تصویر ۱۲- سوسمار، بخشی از وسیله تزئینی به شکل مجسمه، برنز، لرستان، (Godard, 1937)

دوم با چند پله پایین آمدن از آسمان و این بار به عنوان راویان قصه ها و بازیگران حکایت ها. فابل (fable) یا قصه ای با شخصیت های حیوانات و بازگوکننده پندها و اندرزها از زبان ایشان به عنوان شیوه ای رایج در ادبیات ملل بدین سان شکل می پذیرد. بعدها با گسترده شدن دایره ادبیات و رواج هنر کتاب سازی در فرهنگ های مختلف هنرمندان دست به خلق آثاری در زمینه نقاشی جلد، تصویرسازی و از این قبیل می زنند. در همین حال فزاینده های مهمی از آثار ادبی و شخصیت های آن در سرتاسر جهان دستمایه خلق آثار هنری همچون نقاشی مجسمه و دست بافته می شود. در این جا پندار ذهنی و علاقه مندی انسان به طبیعت یک دور کامل را طی کرده بود: از فرهنگ تصویری به فرهنگ مکتوب و از آن جا دوباره به فرهنگ تصویری. حیوانات که زمانی در آیین های دینی و پندارهای پرستندگی بشر حضور داشتند از درون فرهنگ ادبی به قصه های کودکان پا گذاشته و از همانجا به هنر نو پدید سینما راه یافتند. در این جا هنر پویانمایی به چند دلیل بدل به اقامتگاه دائم

خرافه گرفت و بعضاً رنگ باخت اما هیچ گاه از ضمیر پنهان وی پاک نشد. انسان هرگز خود را بی نیاز از اسطوره نیافته و کهن الگوها تا به امروز بر سرنوشتش باقی ماندند. عصاره پندارهای بشری در نیروی خلاقیت او نهفته است. زبان فرهنگی بشر تا پیش از دوره تاریخی و حتی در طی آن عموماً تصویری است. زبان سنگ نگاره ها، ابزار و لوازم زندگی طرح دار و شکل یافته، مهرها، جُل و پوشش و دست بافته، سلاح یا زیورآلات. پس از پیدایی خط و در دوران تاریخی، فرهنگ مکتوب به یاری زبان تصویر می آید و بعدها از آن جلو می افتد و در آخر به ادبیات منتهی می شود. نمادها و نشانه های جانوری عصر اساطیر به دوران تاریخی راه می یابند و انسان را در آفرینش جلوه های ادبی و هنری یاری دادند. در دو شکل متفاوت نخست ادامه فرهنگ اساطیری؛



تصویر ۱۴- شیرانسان، نقش روی سفال، تل باکون، منبع شماره ۱ لرستان، (Godard, 1937)



تصویر ۱۶- بز کوهی با شاخهایی که پوشیده از گل و یا روبان است، نقش روی سفال، تل باکون، (Largesdorff, 1937)



تصویر ۱۸- بز برنزی، مارلیک، (Negahban, 1996)



تصویر ۱۹- بخشی از سرگاو، نقش روی سفال، تل باکون، (Largesdorff, 1937)



تصویر ۲۰- شتردوکوهانه، ته سنجاق، برنز، لرستان، (گریشمن، ۱۳۷۱)



تصویر ۱۵- پرنده با طرحی اسطوره ای، نقش روی سفال، نهاوند (تذهیبی، ۱۳۸۰)

آنها گردید. نخست تخیل نامحدود به همراه بیان نمادگرایی آن که از جنس باورهای کهن بود. سپس ارتباط با مخاطبان عام هنر پویانمایی یعنی کودکان. هرچند قانون نانوشته ای به ما یادآوری می کند که شاید هر فیلمی که برای بزرگسالان جذاب است الزاماً نمی تواند با کودک ارتباط برقرار کند، ولی معمولاً غالب آثاری که در حیطه پویانمایی کودک ساخته می شود قادر به جذب بزرگسالان نیز می شود. شاید دلیل آن تجربه مشترک آنها در پشت سرگذشتن دوران خردسالی، با کودکانی است که هنوز تجربه بزرگسالی ندارند.

طراحی حیوانات در هنر باستانی ایران و پویانمایی

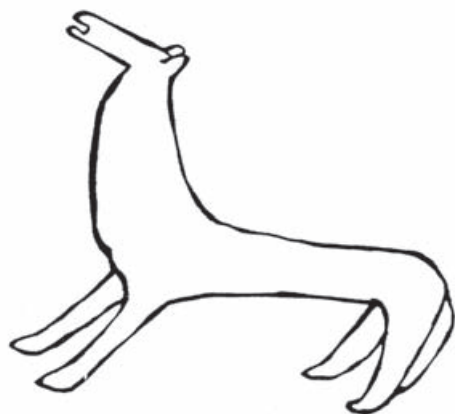
ایران مهد هنرمندان بزرگی است که گمنام یا شناخته شده، کاخ فرهنگ و هنر ایرانی را بنا کرده اند. آثار مراکز تمدن اولیه همچون سیلک، ری، لرستان، مارلیک و غیره در کنار آثار دوره های شناخته شده و رسمی تر چون هخامنشی و ساسانی نمونه هایی



تصویر ۱۷- بخشی از سرگاو، نقش روی سفال، تل باکون، (Negahban, 1996)



تصویر ۲۲-اسب، نقش روی سفال، سیلک، (تذهیبی، ۱۳۸۰)



تصویر ۲۳-اسب، مجسمه کامل، برنز، مارلیک (Negahban، ۱۹۹۶)



تصویر ۲۴-اسب، مجسمه کامل، برنز، لرستان، (Largesdorff، ۱۹۸۲)

مثال زدنی از خلاقیت شگرف هنری اند.
مجموعه پربار نقوش حیوانات در این دوره ها
گنج بزرگی برای هنر پویا نمایی به طور خاص
و سایر هنرهای تصویری به طور عام است. در
ادامه نگاه ویژه ای به خصوصیات این نقوش و
قابلیت های آنها در هنر پویانمایی خواهیم داشت.
تاریخ بیشتر آثاری که محمل نقوش مورد اشاره
بوده اند، به حدود ۳۰۰۰ سال پیش میرسد. هر چند
سابقه تمدن های پدید آورنده آنها بسیار دیرپا تر
است. مانند تمدن ۷۰۰۰ ساله سیلک. به طور معمول
این نقوش با آن که کاملاً گویا و ملموس هستند، اما
به شیوه های گوناگونی ساده شده اند. گرچه در
برخی موارد ردی از عدم توانایی در اجرا، به چشم
می خورد، ولی در غالب نقوش، عمد طراح و توانایی
وی در خلاصه سازی آنچه از طبیعت به امانت
گرفته، کاملاً مشهود است. در نگاه ژرف ولی ساده
هنرمندان ایران باستان، تخیل پیچیده در کنار ساده
سازی ماهرانه شکل جانوران به ویژه در طراح
های ابتدایی (پریمیتیو) به طرز شگرفی به حیطه
ذهنی انسان امروزی در قالب خالق هنر پل می زند،
خصوصیت بارز یک هنرمند پویانمایی، تفکر همراه
باتخیل عمیق است. دیگرگونه دیدن جهان اطراف
ونقب زدن به لایه های درون احساسات و عواطف
پاک بشری، همان چیزی که گویا از جهانی دیگر
به همراه انسان زاده می شود و با او از این جهان



تصویر ۲۱-گاوکوهاندار، مارلیک، منبع شماره ۷ (Negahban، ۱۹۹۰)



تصویر ۲۸- سگ اهلی با حالتی بازیگوش و قلاده به گردن، نقش روی سفال، تل باکون، (تذهیبی، ۱۳۸۰)



تصویر ۲۵- بز کوهی، با نماد باروری؟ با نقش خورشید در میانه شاخ، نقش روی سفال، تپه حصار، (تذهیبی، ۱۳۸۰).



تصویر ۲۹- گرگ، سنگ نگاره، تیمره، (فرهادی، ۱۳۷۱)

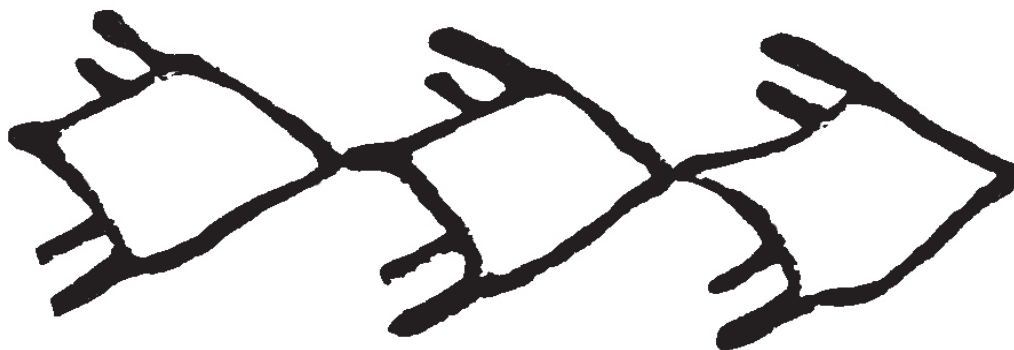


تصویر ۲۶- بز کوهی، مجسمه کامل، برنز، مارلیک، (Negahban, 1990)



تصویر ۳۰- پلنگ و یوزپلنگ، نقش روی سفال، تپه حصار، (تذهیبی، ۱۳۸۰)

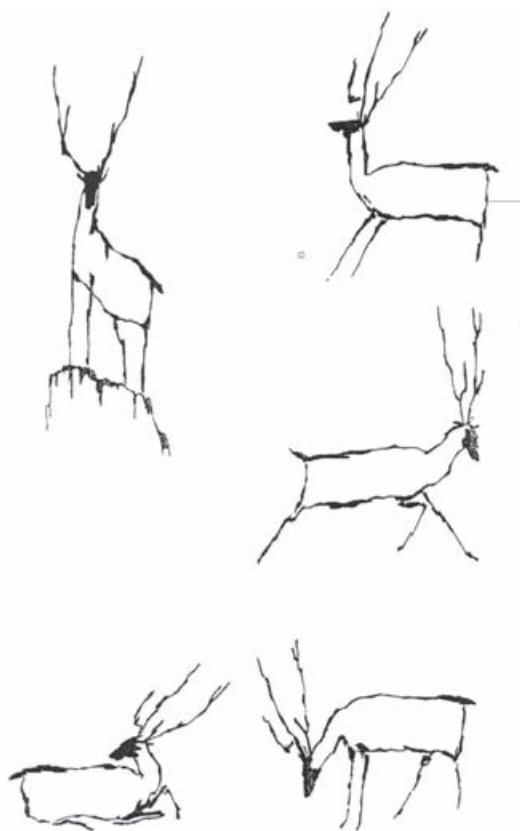
تصویر ۲۷- ریتم پرندگان در حال پرواز، نقش روی سفال، تل باکون، (Favgesdorff, 1932)



تصویر ۳۱- ریتم ماهی ها، نقش روی سفال، تل باکون، (Larges dorff, 1932)

یک شخصیت کارتونی برگزید. در تصویر ۷ چهار نمونه خروس برنزی از لرستان آورده شده است. پرنده خوش یمن و مقدس یا همان پیک سروش هر کدام از این ۴ خروس دارای شخصیت متفاوتی است، که به راحتی می تواند بدون نیاز به دستکاری و تغییر، در خلق یک شخصیت برای پویانمایی به

می رود. اما بیشترین نمودش در دوران کودکیست و در ادامه زندگی غالباً به دست فراموشی سپرده می شود. سازندگان آثار پویانمایی به مدد تخیل و احساس، مخاطب را به توجه به این کودک درون دعوت می کنند. بسیاری از نقوش باستانی ایران نمونه هایی شگرف از این تخیل پاک و کودکانه را، در ماهرانه ترین شکل، پیش چشم ما می گذارد. یک نمونه پلاک مفرغی از لرستان مربوط به هزاره اول پیش از میلاد یک اسب دریایی را نشان می دهد که در میان حباب ها و امواج در حال شناست (تصویر ۱). این نقش از چند جنبه قابل بررسی و توجه است: ترکیب بندی عناصر تصویر درون یک فضای منحنی بر احساس شناور بودن می افزاید. نمادهای موج به شکل زیبایی ساده شده اند و حالت خود اسب دریایی بسیار سرخوش و بی قید مجسم گردیده است. نکته مبهم آن احساس خالق اثر است. آیا این طرح تنها زابیده تخیل قوی او بوده است؟ اگر نه او چه تصویری از موجودی داشته که کمترین فاصله محل زیست آن (لرستان تا خلیج فارس) صدها کیلومتر است. نمونه جالب دیگر از لرستان، اسبی است که که کره خویش را بر دوش گرفته است (تصویر ۲). همه عناصر این نقش در راستای تشدید حس عاطفی آن عمل می کنند. مانند نقش گردنبندهای مادر و کره، طرز نشستن مادر و جالب تر از همه نقش پروانه روی کتف مادر. تصاویر ۳ تا ۶ نیز نمونه های منحصر به فرد دیگری از این تخیل نامحدود هستند. بیشتر این نقوش فراتر از بعد زیبایی شناسی آنها، شاهکارهایی از خلاصه سازی در کنار شخصیت پذیری آنهاست. به طوری که بسیاری از آنها را بدون هیچ دخل و تصرفی می توان به عنوان

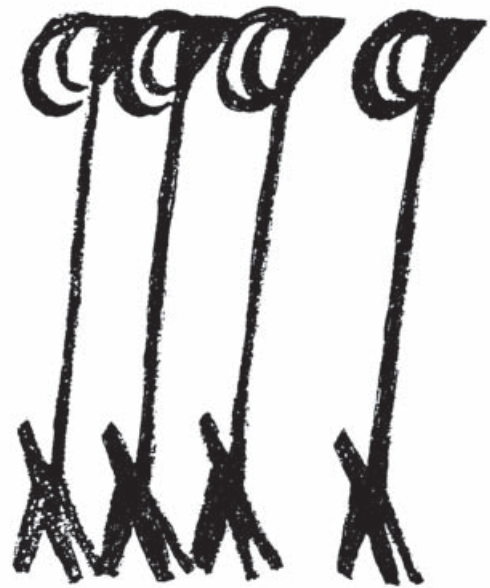


تصویر ۳۲- طرح گوزن، سنگ نگاره، تیمره بررسی قابلیت های حرکتی طرح به عنوان شخصیت پویانمایی (فرهادی، ۱۳۷۱)



تصویر ۳۴- غزال، نقش روی سفال، تپه حصار، (Schmidt, 1937)

که به پوسته آن فشار می آورد. در طبیعت که الگوی هنر است نیز، موجودات زنده دارای همین نیروی درونی اند. در تصاویر ۲۱ تا ۳۱ مثال هایی قابل اعتنا هستند مانند گاو کوهانداری از مارلیک (تصویر ۲۱). انرژی بسیاری که درون این مجسمه متراکم شده است هر لحظه می تواند آزاد شود. سنگ نگاره گرگی از منطقه تیمره (تصویر ۲۹) نمونه دیگری از این خصیصه است. این گرگ گرچه به ظاهر ایستاده است ولی قابلیت پریدن و دریدن را به شکلی ساده و گویا به بیننده القا می کند. نکته قابل اعتنا در بسیاری از نقوش مورد بحث امکان مفصل بندی کامل شخصیت است. این بدان معناست که نقش انتخابی در لباس یک بازیگر پویانمایی قابلیت بازی دارد. این خصیصه ای است که طراح پویانمایی امروزی با آن بیش از سایر خصوصیات درگیر می شود. در واقع شخصیت خلق شده برای یک فیلم، به لحاظ فیزیکی و متناسب با گرافیک تصویری آن و تخیل کارگردان هنری، باید از عهده بازی در نقش خود بر آید. مفصل بندی مناسب بدن و اغراق در فرم و حرکت، باور پذیر بودن شخصیت را برای مخاطب به دنبال دارد. در اینجا نمونه هایی از نقوش باستانی را مثال خواهیم زد که بر این توانایی خود صحنه می گذارند. در تصویر ۳۲ طرح گوزنی آورده شده است که بدون هیچ تغییری، تنها با استفاده از مفصل بندی و قابلیت حرکتی که از خود طرح استنباط می شود، زاویه ها و حالت های گوناگون و جدیدی طراحی شده است. در مقابل این طرح که به مفصل بندی واقعی گوزن بسیار نزدیک است، می توان به تصویر ۳۳ اشاره کرد. تکراری از فرم



تصویر ۳۳- ریتم غزال های گردن دراز، نقش روی سفال، تپه حصار، (Schmidt, 1937)

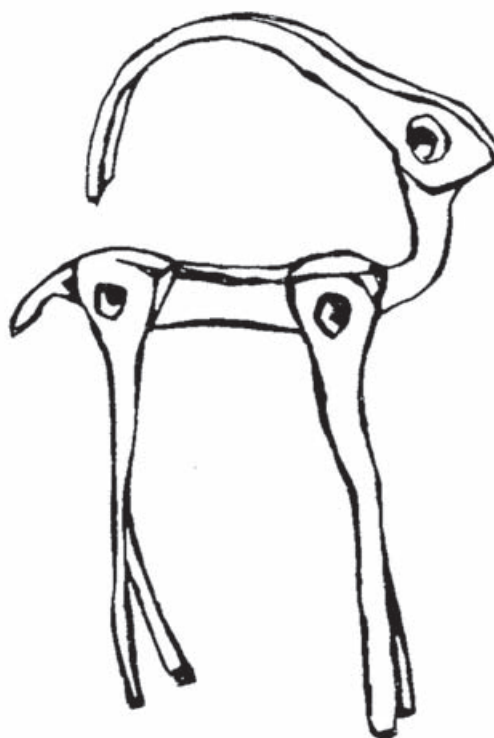
کار رود. پرنده برنزی از مارلیک و نقش شیر از تل باکون (تصاویر ۸ و ۹) با ۳۰۰۰ سال قدمت مثال های دیگری از این شخصیت پذیری هستند.

شاید هرگاه سخن از نقوش مورد بحث می رود همه ذهن ها بی درنگ به یاد بز کوهی، شیر و یا اسب می افتد، اما کم نیستند آثاری که به موضوعات به ظاهر کم اهمیت تری چون قورباغه، مار و سوسمار و حشرات پرداخته اند گروهی که در دوره های باستانی از آنها با عنوان خرفستران یاد شده است. (تصاویر ۱۰-۱۲). تنوع و شمار این طرح ها به اندازه ای است که می توان آنها را از جنبه های گوناگونی دسته بندی کرد مانند نوع حیوان، تخیل و فانتزی یا شیوه اجرایی طرح. کارایی شگفت آور غالب این نقشمایه ها به عنوان شخصیت کارتونی را می توان در چند لایه دید.

ظاهر فانتزی و قابلیت تیپ سازی (تصاویر ۱۳-۲۰) و یا حس حرکت و پویایی غریبی که در تک تک آنها نهفته است و مثل نوعی حس انفجار درونی و تمایل به جهیدن و حرکت است. هر تصویر کارتونی گرچه در دو بعد اتفاق بیافتد، اما از آنجایی که واجد حرکت و پویایی است، در واقع یک تصویر سه بعدی مجازی است. یک شخصیت پویانمایی به لحاظ فیزیکی نباید مرده و یا لهیده باشد. حتی موقعی که هیچ حرکتی ندارد باید آماده جهیدن و پویایی باشد. و این حس را القا کند که از درون حاوی نیرویی است



تصویر ۳۶ - خرگوش ، نقش روی سفال ، تل باکون ،
(Lavgesdorff, 1990)



تصویر ۳۵-غزال، مجسمه فلزی به روش چکش کاری و پرچ،
لرستان، گریشمن ، (۱۳۷۱)

که به سال ۱۳۴۲ با الهام از طراحی و فضاسازی نقاشی ایرانی (مینیاتور) ساخته شده است. کارگردان شخصیت هایی را از میان گیاهان را برای روایت قصه خود انتخاب کرده و در جلوی پس زمینه ای از نقاشی های ایرانی، آنها را به حرکت واداشت و لحظاتی از عشق، زندگی و مرگ را به تماشا گذاشته است. استفاده از موسیقی سنتی ایرانی در تکمیل فضای مورد نظرسازنده تاثیر به سزایی گذاشته بود. در سال های بعد علی اکبر صادقی با استفاده از نقش مایه های قاجاری مانند عیدی سازی، آثار موفق و ماندگاری در زمینه پویانمایی خلق می کند. از دیگر آثار موفق در این اواخر، شنگول و منگول ساخته فرخنده ترابی است. وی با استفاده از نقوش دست بافته های سنتی و پته دوزی، داستانی تکراری را در قالبی نو و بدیع روایت کند. شنگول و منگول توانست در داخل و خارج ایران توجه زیادی را به خود جلب کند. میزان موفقیت این آثار انگشت شمار باید دیگران را به پژوهش در این آثار ترغیب کند.

غزال که نوعی حرکت رژه مانند را به ذهن می آورد و از حالت طبیعی فاصله زیادی گرفته است. مفصل بندی این غزال ها به شکلی شکسته مانند روبات عمل می کند و پاها از نقطه تلاقی با بدن به شکل ضربدیری قادر به حرکت هستند. دو نمونه دیگر از نقش غزال نیز دارای مفصل بندی و منطق حرکتی متفاوت هستند (تصاویر ۳۴ و ۳۵). در هر حال قابلیت های ذکر شده برای شخصیت های کارتونی به همین مقدار ختم نمی شود و اشاره هایی که رفت تنها مدخلی برای ایجاد حس استفاده از گنج پنهان نقشمایه های ایرانی در این زمینه است.

همانطور که پیش تر ذکر شد، آنچه از اهمیت ویژه ای برخوردار است، استفاده از این نقوش در هنر امروزی پویانمایی است. گر چه تاکنون تنها تعداد انگشت شماری از هنرمندان این عرصه از نقوش ایرانی در خلق آثار خود بهره گرفته اند، اما در همان موارد کم توانسته اند شان و منزلتی درخور یابند. از اولین آثار موفق در این زمینه، فیلم زندگی ساخته نصرت الله کریمی است

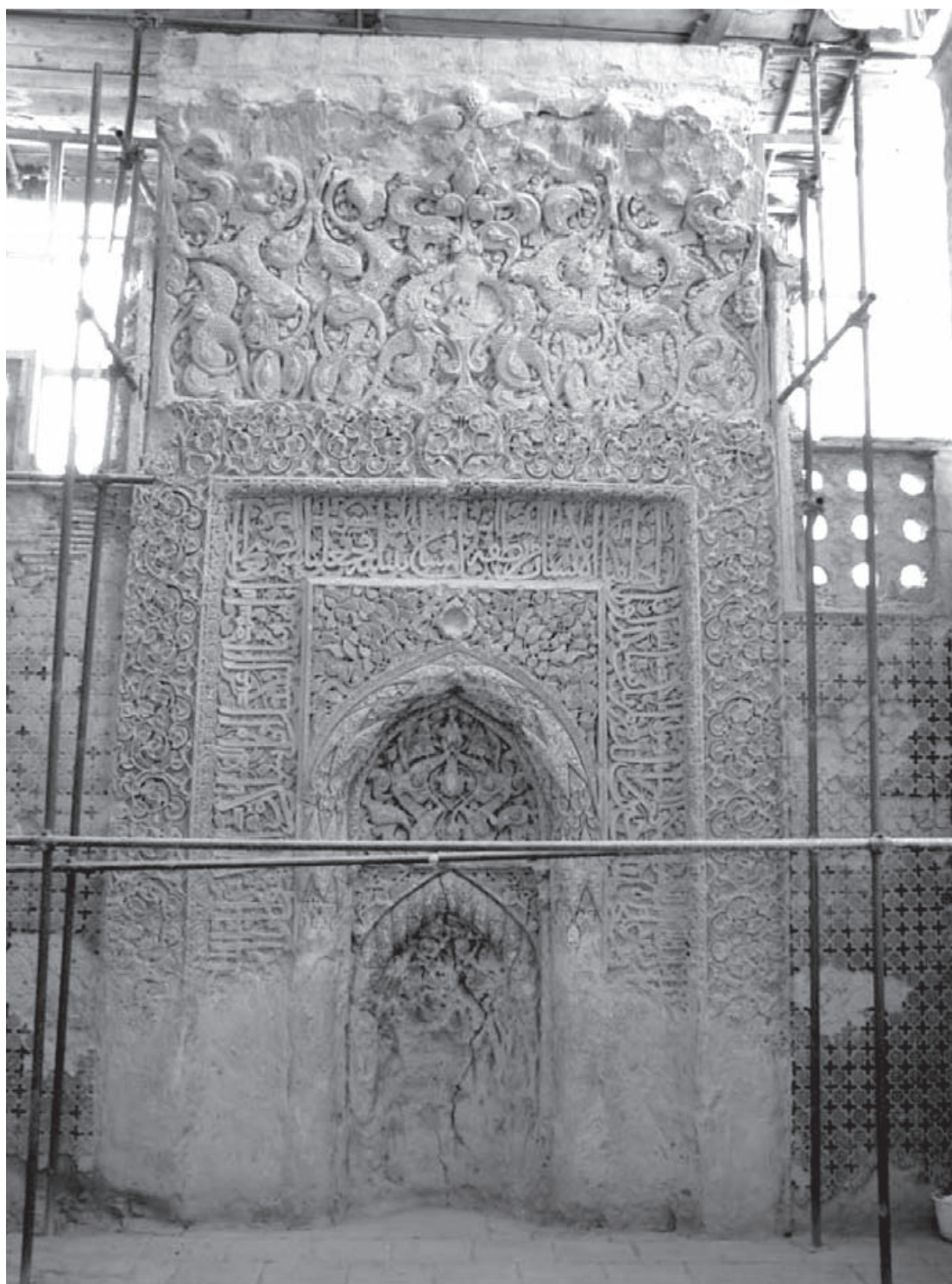


نتیجه

گرچه پویانمایی هنری نوپا در ایران زمین است. اما با اندک کاوشی در گذشته هنری خود، می توان حاصل دستاورد پیشینیان را جان بخشید و تبدیل به غزالی تیز پا نمود که شکارچیان مشتاق خود را تا بیکران به دنبال کشد. شاید در نگاه اول کمی عجیب به نظر برسد که چطور می توان نقوش هزاران ساله ای را با تفکر مربوط به آن در قالب هنر قرن ۲۱ استفاده کرد؟ اما برای هنرمند امروزی که در میان انبوهی از تفکرها و نگرش ها به جهان و پدیده ها قرار گرفته، بازگشت به گذشته و آویختن به داشته های تاریخی چیز عجیبی نیست و یک هنرمند در مسیر آفرینش اثر خویش از هر وسیله ای برای بیان، الهام می گیرد خواه در قالب سبک های زودگذر زندگی ماشینی امروز و خواه در قالب نقش مایه های به جا مانده از دیروز. استفاده از نقشمایه های باستانی ایران که سنخیت شگرفی با هنر پویانمایی دارد می تواند هنرمندان پویانمای امروز ایران را در رسیدن به مکتب ایرانی پویانمایی یاری دهد.

منابع و مآخذ

- تذهیبی، مسعود، نقشمایه های ایرانی، چاپ دوم، تهران، انتشارات سروش. ۱۳۸۰
- گریشمن، هنر ایران در دوره ماد و هخامنشی، عیسی بهنام، تهران، علمی و فرهنگی. چاپ دوم، ۱۳۷۱.
- فرهادی، مرتضی، موزه هایی در باد، تهران، دانشگاه علامه طباطبائی، چاپ اول، ۱۳۷۱.
- Dewaele, Eric. Bronzes duLuristan etd'Amlash Louvain La-Neuve, 1982.
- Godard, Andre, Les Bronzes du Luristan, Paris, Les editions G.Vanoest, 1931.
- Largesdorff, Alexander, E. Micown Donald, Tall-i-Bakun, Season of 1982, Chicago, the university of Chicago press, 1932.
- Negahban Ezat o., Marlik, the complete Excavation report volume 2 Philadelphia, The university museum university of pensilvania, 1996.
- Schmidt, Erich, F, Excavation at Tepehisar Damghan, Philadelphia university of Pensilvania, press, 1937.



نمای محراب گچبری شده
بنای پیربکران اصفهان ،
لنجان، ۷۰۳-۷۱۲ هـ ق