

## غرابت دلپذیر تصاویر سیاه

سه قلوهای بلویل / دوچرخه های بلویل / سیلویین شومه / ۲۰۰۳

چاپ شده در : مجله شهروند امروز

زمان انتشار : ۱۳۸۷

در تعبیری که مردم عموماً به واسطه ی آن از سینمای انیمیشن و نمونه های مختلفش یاد می کنند، همراه عبارت «کارتون» به کار می رود. عملاً هم مردم این برداشت ضمنی و حسی را دارند که «کارتون» متعلق به بچه هاست، برای طبع و ذائقه و لذت آنها ساخته شده و در باکس های پخش تلویزیونی و سینماها و برنامه های ویژه ی آنها نیز به نمایش درمی آید. وقتی با اصطلاح «انیمیشن» مواجه می شویم، عموماً این ذهنیت رواج دارد که ممکن است نمونه هاس کوتاه و بلندش، جلوه های هنری خاص تر و خالص تری داشته باشند، لزوماً برای بچه ها و ذهنیات آنان شکل نگرفته باشند و حتی چه بسا برای مخاطب بزرگسالی که مثل بسیاری اوقات، به جای کودکان به تماشای انیمیشن نشسته، اندکی دیرپاب و نه چندان سهل الهضم به نظر برسند.

میان محصولات نبوغ آمیز پیکسار (از جمله اوجش در «کمپانی لولوها») از این دست آثار فراوان می توان یافت که در واقع درک مناسبات بامعنایی که میان زندگی بشر و موجودات خیالی دیگر می چینند یا لمس گوشه های پرظرافت خیالپردازی بی حد و حصر اما سنجیده و به کنترل درآمده شان، برای مخاطب عادی در نگاه نخست اندکی دشوار به چشم می آید. وانگهی میزان درگیرکنندگی، سیر غافلگیری ها و تعلیق و به ویژه طنز و شوخی های پرشمار کلامی و اسلپ استیک وار و موقعیت های کمیک در این فیلم ها به قدری است که به راحتی انبوه مخاطب عادی و البته در صدرش کودکان را با لذتی ناب پای خود می نشاند و درک آن لایه های نهان تر - مثل مفهوم فلسفی «در» اتاق بچه ها به عنوان عامل پیوند دو دنیای آدم ها و غول ها در همان «کمپانی لولوها»- را می گذارد برای برداشت های بعدتر و تخصصی تر. بنابراین مردم به انبوهی از مهم ترین انیمیشن های این سال ها یعنی محصولات پیکسار نیز به سادگی می گویند «کارتون»؛ و مشکلی در رویارویی با نمونه های آن ندارند.

اینها درحالی است که آثار سیلوین شومه، انیمیشن ساز تلخ نگر سیاه اندیش و در عین حال شوخ و

شنگ و سرشار از شیطنت فرانسوی با هر معیاری «انیمیشن» نام می گیرد؛ نه «کارتون». فیلم مشهور او «بانوی پیر و کبوتران» که در سال ۱۹۹۷ جایزه بزرگ مهم ترین جشنواره انیمیشن جهان یعنی انسی را در کنار افتخاراتی در سزار و اسکار از آن خود کرد، غرابتی در شکل و حرکت ها و پیوند میان تصاویرش داشت که هنرمندی او را همزمان با دوری فضای فیلم هایش از آن چه به نظر مردم «کارتون» است، به رخ می کشید. اعوجاج یا دفرمسیون خودآگاهانه و منحصر به فردی که در آدم ها و اشیا و جانوران خلق شده در انیمیشن های او محسوس است، عناصر بصری مشخص دنیایی هستند که به گونه ای طبیعی این دفرمگی را پذیرفته و در زیبا و نازیبا، جوان و پیر و جاندار و بی جان، همه جا این ظواهر غریب را از پایه و ذات و اساس دارد. برخلاف قاعده ی قدیمی انیمیشن های آمریکایی و ژاپنی - حتی در آثار بزرگی چون محصولات والت دیزنی پیش از جنگ جهانی دوم- که بدمن ها یا فضاهای مخوف را کج و کوله و دارای کنج های ترسناک و تیرگی های چیره نشان می دادند، کبوترهای همین فیلم شومه یا پیرزن/مادر دوچرخه سوار که شخصیت اصلی سمپاتیک و ستمدیده ی شاهکار او «سه قلوهای بلویل» است، چاق و غریب و دچار مشکل در طرز راه رفتن اند. خود دوچرخه سوار هم در کودکی افسرده و چاق و درب و داغان است و در جوانی و حین تمرین و مسابقه دوچرخه سواری، به شکل ترحم انگیزی لاغر و چوب مانند و همچنان افسرده. گویی جهان شومه، به طور اساسی با این خصوصیات صوری پدید آمده و تنها معادلات گرایش به خیر یا شر نیست که کاراکترها یا حتی سگ و ماشین و دیوارها را در کار او به اعوجاج می رساند.

همین ویژگی بصری دنیای شومه که بیش از همه در خود سه پیرزن آسمان جل یعنی سه قلوهای مشهور بندر بلویل نمایان است، می تواند برای آنهایی که در انیمیشن ها چشم شان در پی زیبایی یا دست کم لطافت تصاویر دل انگیز برای بچه هاست، به دلزدگی بیانجامد. این واکنشی طبیعی و گریزناپذیر است که نسبت به این دنیای آکنده از نقائص تعمدی ساخته ی دست انیماتورها ابراز می شود. اما در جستجو به دنبال

منطق این سبک بصری در کار شومه، به دو نکته ی کلیدی می رسیم:

(۱) شومه این تصاویر را برای بازگویی داستان های لطیف و بی دردسر و بدون دست اندازهای متعدد، انتخاب نکرده است. دنیای او و رویدادهای جاری در آن، از جمله همین «خون توی شیشه کردن» به شیوه ی بیمارگونه تر و مدرن تر که آدم بدهای فیلم «سه قلوهای بلویل» با استعمار دوچرخه سواران دارند انجامش می دهند، چنان سیاه و حتی رعب آور است که اگر به جای انیمیشن در فیلم هایی زنده اما با فضای فانتزی و دنیای ساختگی خلق می شد - درست همتا و هم پای فیلم های تیم برتون - بی شک لرزه بر اندام مخاطب می افکند. بنابراین عناصر ساختاری و کنش های داستانی و احساس های جاری در کار شومه، کاملاً همسو و یکدست اند و برای این داستان های سرشار از درد و البته شیطنت، نمی شد تصاویری رویایی، زیبا یا حتی مرسوم و متعارف آفرید. بدین ترتیب، آن چه «منش» غیرعادی دنیا و تصویرهای شومه را می سازد، نوعی «نگرش» است که حتی ابعاد روانشناختی، جامعه شناسانه و فلسفی دارد و به هیچ وجه به یک «سلیقه» ی تصویرسازی غریب و نامعمول، باز نمی گردد. انیماتور اصلی «سه قلوهای بلویل» یکی از شاگردان و همکاران تقریباً ثابت شومه یعنی بنوا فرومون بوده است. خود او انیمیشن کوتاه غریبی دارد به نام «بیزرزوز» (مقصود، صدای پشه است) که در آن، مرد منزوی نیمه دیوانه ای بابت خاطره ی تلخی که از نقش شوم پشه در یک اتفاق عاشقانه ی زندگی گذشته اش دارد، به شکلی سادیستیک پشه ها را آزار می دهد و قتل عام می کند؛ اما دست آخر به شکلی که میزان سیاهی اش از دنیای انیمیشن بعید به نظر می رسد، با چالاکي یک پشه ی پرتلاش، از پنجره ی آپارتمانش به زیر می افتد و با سر در زمین فرو می رود و احیاناً جان می دهد!! واژه «سیاه» برای توصیف این دنیا، تعبیر لطیفی است!

(۲) در عین حال و از دریچه ای دیگر، غرابت داستان ها و مخلوقات انیمیشنی شومه و همپالکی هایش، بافت و ترکیب و کلیت و اجزای دوست داشتنی خاص خود را دارد. اگر به قطعات موسیقی به کار

رفته در فیلم هایش، مثلاً غلبه ی آکاردئون در موسیقی نوستالژیک «بانوی پیر و کبوتران» که حتی موسیقی نبوغ آمیز فیلم «آملی» ژان پییر ژونه تحت تأثیر ملودی اصلی آن به نظر می آید یا کاربرد سازهای زهی و ضربی در موسیقی «سه قلوهای بلویل» توجه کنیم، جلوه های گوش نوازی در همین دنیا خواهیم یافت. از آن مهم تر، وقتی به اعوجاج ذاتی عناصر چیره ی این دنیا عادت می کنیم، می توانیم شکل دلپذیری را در پس چشم های پشت عینک ته استکانی مادر فیلم «سه قلوهای بلویل» کشف کنیم؛ یا از تضاد میان فربه گی و کوتاه قدی او با درازی و لاغزی سه پیرزن آسمان جل، به وجد آییم. لبخندی که هنگام دیدن «بلویل» به جای آن همه قهقهه تماشاگر در حین تماشای انیمیشن های متعارف، بر گوشه ی لبان او می نشیند، درست نتیجه ی همین خفیف و ظریف بودن دلپذیری های نهان این دنیای ظاهراً کج و معوج است. دنیایی که تکرار شونده گی برخی عناصرش، مثل پارس کردن مداوم و صدباره ی سگ مادر به قطارهای درحال گذر از پل پشت خانه، به اندازه ی جهان پیرامون خود ما هم غریب و هم عادی، هم باورکردنی و هم سررئال به چشم می آید. این هم نشینی عناصر متضاد در «سه قلوهای بلویل» بیش از همه در غرابت ظاهری و دلپذیریِ نهان آدم ها و فضا عیان می شود.