

معادباوری افراطی و روح کمرنگ زندگی

روح/Soul (پیت داکتر، ۲۰۲۰)

به طور اختصاصی برای سایت نوشته شده

زمان انتشار : دی ۹۹

به طور شخصی برای من جذاب‌ترین وجه انیمیشن بازگرداندن آدم‌ها به دوران کودکی است. نه از زاویه نوستالژیک و بابت یادآوری کارهایی که در بچگی می‌کردند با تکرار همان کارها در انیمیشن؛ و بدتر از آن، نه بابت آن که برخی انیمیشن‌های گاه بی‌اهمیت و گاه کم‌اهمیت پخش شده از تلویزیون ایران در این محیط مجازی جلوه پیدا می‌کنند و افراد متعلق به هر نسل، با ابراز شیفتگی و نوستالژی‌زدگی نسبت به هر «کارتون»، نشان می‌دهند علایق‌شان محدود به همان چیزهایی است که در کودکی نسل‌شان از تلویزیون پخش می‌شده! این سه توضیح البته ضروری است: اولاً انیمیشن‌های ارزشمند پخش شده از همان تلویزیون را بر سر هم می‌گذارم (و بارها در ستایش آنها نوشته‌ام)؛ ثانیاً در همان کارهای کم‌اهمیت ولی تبدیل شده به نوستالژی همگانی یک یا چند نسل هم دوبله درخشان به عنوان ارزش افزوده، همچنان پای ثابت است و ثالثاً کسی را بابت آن محدودیت علایق، سرزنش نمی‌کنم؛ بلکه تأسف می‌خورم که کشته شدن و توقف تدریجی تخیل در جامعه ایرانی، نگذاشته بسیاری از ما در جوانی و بعد از آن هم بتوانیم پدیده‌های مهیج دیگری به قبلی‌ها اضافه کنیم.

چنین توفقی البته از آس‌هایی است که جمهوری اسلامی برای ما پخته. عارضه همین دهه‌هاست و سیاست‌های ضدروا‌ی‌پردازی در مورد آن متأسفانه موفق عمل کرده. مثال مضحک‌ش روزی در کودکی من است که بعد از مدت‌ها تماشای نقاب و شمشیر زورو در ویتترین یک اسباب‌بازی‌فروشی، بالاخره با پدرم به آن جا رفتیم ولی دیدیم از نقاب و کلاه زورو خبری نیست. فروشنده گفت بخشنامه آمده که اینها مظهر فرهنگ غربی است و باید جمع شود. به جایش چفیه و مسلسل داریم. شرح این وضعیت را با مکتب بر تبدیل تخیل قهرمان‌پرور به واقعیت خاک و خلی، یک بار در مقدمه میزگردی دربارهٔ رمان‌های «هری پاتر» جی.کی.رولینگ و سه فیلم اولی که برپایه آنها ساخته شده بود در مجله «دنیای تصویر» سال‌های دههٔ ۱۳۸۰ آوردم. با این توضیح که آن واقعیت جایگزین را در اخبار هر شب و روز دههٔ ۱۳۶۰ می‌دیدیم و تحمل می‌کردیم. در نتیجه، هم‌نسلان من و نسل‌های بعدی بزرگ‌شده سال‌های بعد از انقلاب، اغلب به افرادی تبدیل شدند که خیال‌پردازی به نظرشان مسخره آمد و هر اتفاق و هر حرف بی‌منطق را با صفت ساختگی بی‌معنای «ت...ی/تخیلی» توصیف کردند. عبارتی که رواجش باعث می‌شد اگر در ایران در سخنرانی و کلاسی از ژانر «علمی-تخیلی» حرف می‌زد، بیشتر حضار جوان یاد آن عبارت می‌افتادند و خنده‌شان می‌گرفت و خنده را از روی احترام یا ترس، پنهان می‌کردند.

معمولاً آن تأسف برای مرگ قوهٔ خیال‌پردازی و اشتیاق در ذهن‌های ایرانی این دهه‌ها را با این ارجاع مطرح می‌کنم: در مکالمات فارسی بسیار می‌شنویم که کسی دربارهٔ یک بازیگر سینما، یک خواننده، یک فوتبالیست یا یک انیمیشن قدیمی، بگوید «ا! این مال دوران ما بود». در حالی که او همچنان زنده است، یعنی دوران‌ش به سر

نرسیده و می‌تواند بازیگر، آوازه‌خوان، بازیکن یا کارتون دیگری را کشف و به دایرهٔ علائقش اضافه کند. اما این اتفاق معمولاً نمی‌افتد. بهانه‌اش این است که آدم‌ها می‌گویند وقت نداریم یا هیچ چیز دنیای امروز به خوبی آن قدیم‌ها نیست. اما در هر نوع شناختی از وقت آدمی و احوال زمانه، این عذرها ناپذیرفتنی است و مشکل، همان فقدان یا کمبود شور و وجد به میزان لازم برای کشفیات تازه است و تمامش محصول همان از بین رفتن پرورش خیال.

نمونهٔ ممتازی که به همهٔ ما ثابت کرد انیمیشن‌های سه بعدی و دوران بعد از کامپیوتر هم می‌توانند دل ببرند و خاطره بسازند، محصولات پیکسار همین دو دههٔ اخیر بود (و هست). برای توصیف کار مهمی که پیکسار می‌کند، به همان چیزی برمی‌گردم که در شروع این نوشته آمد: در تحسین انیمیشن‌ها همیشه از این گفته شده که چگونه به یادمان می‌آورند در بچگی برای شیء و عروسک و ابر آسمان هم زندگی قائل می‌شدیم. روی برخی از این همه جان‌دار یا بی‌جان بی‌زبان اسم می‌گذاشتیم و برای بعضی‌هاشان صدا می‌ساختیم و بعد که با بزرگ شدن، این جان بخشیدن به نظرم آن کودکی که آمد و از ما منهدم شد، قالبی که اصلاً نامش از animate/جان‌بخشی می‌آید، آن تخیل کودکی را باز زنده کرد و می‌کند. این کار تازگی ندارد. از حرف زدن جانوران جنگل و صورت پیدا کردن فنجان و قوری در محصولات همه‌جا دیده شدهٔ والت دیزنی تا بازیگوشی دستمال‌سفره و کاموا در آثار بدیع خانم هرمینا تی‌پرلووا انیماتور نابغهٔ اهل چک که جز خوره‌های سینما کمتر کسی دیده (اما هر که دیده باشد، هیچ گاه از یاد نمی‌برد). ولی سال‌ها بعد، پیکسار در درجهٔ اول کاری می‌کرد که حتی اگر کسی در بچگی به چنین بازی‌ها و خیال پردازی‌هایی دست نزده بود هم حس جاری در انیمیشن‌هایش را از اعماق وجود دریافت می‌کرد. در حقیقت، بچگی‌های ناکردهٔ آدم‌ها را به وجودشان بازمی‌گرداند. به این دلیل است که می‌گوییم بازگرداندن آدم‌ها به کودکی؛ و مقصودم مفهوم «کودک بودن» است؛ نه کودکی خودشان و خاطرات نوستالژیک آن.

کمپانی پیکسار با آگاهی و ارادت نسبت به این تاریخ انیمیشن و شیطنت‌ها و تخیلاتش کار کرد و اتفاقاً موفقیتش برخلاف تصور، به این محدود نمی‌شد که برای پدیده‌های تکنولوژیک جان و زندگی قائل شود (مثل روبات تمیزکار در «وال-ئی») که احساساتش هنوز در نظرم زیباتر از هر شخصیت انسانی است). علاوه بر ماشین‌های گوناگون، برای خیلی پدیده‌ها فرض می‌ساخت که در اقوال سنتی، نام‌شان زیاد می‌آمد: غول، درِ اتاق و درِ کمد (!)، خود احساسات و این بار، روح یا جان آدم‌ها. این خودش حکایتی است که چگونه می‌شود در «درون/بیرون» برای خود احساسات انسانی، موجودیت عینی و احساس قائل شویم و به آنها جسم ببخشیم؛ اما این هدف را دنبال کنیم که دوباره به عمق‌شان نقب بزنیم. یا در همین «روح»، چگونه می‌شود مفهوم آن چه بعد از مرگ آدمی

به جا می ماند را با چیزی که کاملاً از جنس زندگی است یعنی ذات و اصل وجود آدمی تلفیق کنیم. به همین دلیل است که از طرفی به واقع نمی شود نام فیلم را فقط «روح» ترجمه کرد؛ مگر آن که فقط معنای پسامرگی آن را در نظر نداشته باشیم و به آن چه در زمان حیات هم به کار می رود، فکر کنیم. مثل وقتی که اسم کتاب ایوان کلیما می شود «روح پراگ» یا وقتی که می گوئیم «روح فلان رمان در بهمان فیلم حفظ شده». یعنی چیزی شبیه جان یا وجود، از جمله جان یا وجود انسانی هم در مفهوم نام فیلم جریان دارد؛ و در کنار این معنای روانشناختی، تخیل کودکانه ای هم هست: مثل همان کلمه ای که در بازی های ویدئویی به کار می بریم و می گوئیم «چند تا جون داری؟».

اما این مفهوم دوم یعنی روح زندگی و روح در طول زندگی با وجود آن که دل های بسیاری را برده، خیلی کمتر از مفهوم معادی/پسامرگی روح، در فیلم گسترش پیدا می کند. به عنوان مثال «منطقه ویژه / the zone» را در فیلم در نظر بگیرید. جایی است که «آدم های توی آن بر اثر شور و خودانگیختگی شدیدی که داشته اند، به خلسه ای سرخوشانه فرورفته اند؛ اما در عین حال به آشیانه ای برای ارواح گمشده ای که غرق و ویران اند، بدل شده». این تعریفی است که مدخل و یکی پدیای فیلم با استفاده از فیلمنامه خود آن، از این منطقه به دست می دهد و در خود فیلم می توان تصویر مفرحی که از این جمع اضداد در منطقه شکل گرفته را دید و خندید. اما به گمانم همنشینی آنهایی که از فرط **passion** در این منطقه رها شده اند و افسرده حالان یا همان «ارواح گمشده»، نمونه خوبی است که نشان می دهد برای پیت داکتر کارگردان و فیلمنامه نویس ها (که خودش هم یکی از آنها بوده)، هر دو شکل زندگی، نوعی سردرگمی یا با ارفاق، نوعی گم گشتگی به حساب می آید. فردی که اهل عیش با جزئیات رنگ به رنگ زندگی است و سر سودایی دارد و به ریسک ها و تجربه های تازه دست می زند و می شود او را **Passionate** خواند، در همان جایی ول می چرخد که افراد فاقد شور زندگی در آن ول شده اند. انگار این مرگ و رهایی روح در جهان بعد از آن است که به زندگی فرد معنا می بخشد؛ و نه خود زندگی.

با عرض معذرت، این نوع نگاه، مرا به یاد پیت داکتری نمی اندازد که «بالا/Up» را ساخته و از مرگ *إلی همسر* پیرمرد، به جای تصویری معنوی، نوعی هجران و حسرت عاطفی ترسیم کرده یا «شرکت هیولاها/کمپانی لولوها» تا ابد عزیزم را ساخته و نوشته و جیغ بچه ها بر اثر دو حالت متفاوت «زیادی ترسیدن» یا «زیادی خندیدن» را منبع انرژی زندگی هیولاها فرض گرفته. بلکه در عوض، ذهن مرا برمی دارد و یکراست می اندازد وسط آن آموزه اسلامی که می گفت مؤمن باید برای مردن مهیا باشد و خود را از تعلقات این جهانی برهاند! اگر به یاد داشته باشید، حتی در برخی احادیث بر این هم تأکید شده بود که آدمیزاد باید بتواند برای پیوستن به خداوند - طبق

دیدگاه «همه از خداییم و به سوی خدا می‌رویم»- حتی از دل‌بستگی به زن و فرزند نیز رها شود؛ چه رسد به «لذات دنیوی» که از دیدگاه دینی، همواره عامل نکوهش و سرزنش است.

حتماً بین کسانی که این نوشته را می‌خوانند، شیفتگان فیلم «روح» حالا و در همین سطرها دارند زیر لب می‌گویند ولی این فیلم که یکسره در ستایش لذت بردن از زندگی است. بله، البته. اما تصادفاً در جلوه‌ای که از آن هم برمی‌گزیند، روی نکته‌ای متمرکز شده که برای من تردید ایدئولوژیک پدید می‌آورد: علاقه بی‌حد و حصر جو به این که در موزیک و به طور مشخص در نواختن برای گروه‌های موسیقی جز، کسی بشود. این نتیجه‌گرایی و اصرار به مشهور شدن و ستاره شدن، با شدتی ناخوشایند، تداعی کننده خیل عظیم افراد بی‌مأوایی است که با سرسپردگی به بازیگر شدن، کارگردان شدن، مشهور شدن و ستاره شدن، اصل ماجرای علاقه‌مندی را به کلی از یاد برده‌اند. آنها نه علاقه‌مند به سینما یا تئاتر، بلکه دوستدار خود بازیگر یا فیلمساز شدن هستند! این که چه تفاوتی بین علاقه به خود «بازیگری» با علاقه به «بازیگر شدن» وجود دارد، سال‌ها پیش در مقاله‌ای با همین عنوان آمده («به بازیگری علاقه دارید یا به بازیگر شدن؟») / ماهنامه فیلم / شماره ویژه بهار ۱۳۸۸ / بازنشر شده در بخش «بازیگری» سایت بنده به نشانی www.amirpouria.com. اما جو (البته با صدای پر از شور و حس جیمی فاکس) با آن که می‌گوید موسیقی دلیل و هدف زندگی اوست و از صبح تا شب به آن فکر می‌کند، بیش از پرداختن به موسیقی، در فکر و ذکر عضویت در یک گروه مشهور و در ادامه، مطرح شدن بابت آن است. این محبوبیت در آینده، می‌تواند دستاورد جانبی آن علاقه به موزیک باشد؛ اما وقتی به «هدف» بدل می‌شود، انگار خود علاقه را هم به ابزاری برای کسب نتیجه‌ای تحت عنوان محبوبیت تنزل می‌دهد.

با مجموع این بحث‌ها، همچنان اقرار می‌کنم که از «روح» و از ایده‌اش به وجد آمدم. حتی در نیم ساعت اولش گفتم از آن فیلم‌هایی است که آدمی بعد از دیدن آن، دیگر همان کسی نیست که تا قبل از تماشایش بود. اما در ادامه، آن قدر بر روی معادباوری و ایده معنا بخشیدن به زندگی از طریق جهان پس از مرگ کار کرد که تمام آن لطف برخاسته از شور زندگی را در ذهن و حسم، از بین برد. برای همین است که وقتی روح شماره ۲۲ می‌گوید «کاری می‌کنم که آرزو کنی هیچ وقت نمی‌مردی» و مشاور-جری در جواب می‌گوید «تقریباً همه آدم‌ها همین آرزو رو دارند»، به روشنی می‌بینم که حتی میل به جاودانگی هم همچون بازتابی البته افراطی از «شور زیستن»، در تفکر فیلم دست انداخته شده؛ و خوب، اذعان می‌فرمایید که فیلمی مبتنی بر این تفکر را نمی‌توان از آن زاویه دید که در بیشتر ستایش‌های آن در محیط مجازی مطرح می‌شود: بیشتر دوستان، آن را مبلغ دیدگاه «خوش باشی» در زندگی می‌انگارند و من، شوربختانه، اصرار به باور معاد را بیشتر در آن می‌یابم.

پی نوشت ضروری: در نقطه مقابل، در دنیای انیمیشن «Wolfwalkers» ساخته تام مور و راس استوارت این ظرافت را ببینید که چگونه با آن همه ارجاع به حلول روح گرگ در پیکر آدمی و احیای مردگان و رفت و برگشت بین جهان مادی و جهان ارواح، هیچ رگه‌ای از نسبت بین این کنش‌ها با شعارهای خداپرستانه در آن نیست. در عوض می‌گذارد تخیل در قامت تخیل، پابرجا بماند و به تمثیلی از قصص ادیان بدل نشود. این دستاورد بدیع البته با سمت و سویی که از آغاز اختیار کرده و تبدیل شدن به گرگ را زینده‌تر از سکون در وجود انسان دیده، به‌خوبی هماهنگ است. با همین سمت و سو، «Wolfwalkers» علی‌رغم پایان سرخوشانه، همچنان به عرصه پرافتخار Dark Fantasy پیوند می‌خورد.