

مقدمه مترجم

معمولاً با شنیدن نام فیلم‌های پویانمایی^۱ و کارتون نخستین چیزی که به ذهن بیشتر افراد می‌رسد فیلم‌هایی سرگرم‌کننده با شخصیت‌هایی بامزه، کمیک و نقاشی شده است که بیشتر برای کودکان ساخته می‌شوند. حتی در میان اهل فن کم هستند کسانی که نگاهی جدی چنان که شایسته این رسانه است به آن داشته باشند. کتاب پیش رو با عنوان *مطالعات پویانمایی (گزیده مقالات)* که با هدف تغییر این دیدگاه و شناخت صحیح پویانمایی گردآوری شده است، منتخبی از مقالات ارائه شده در کنفرانس‌های انجمن مطالعات پویانمایی (SAS)^۲ است که پژوهشگران و دانشگاهیان این عرصه آن‌ها را نگاهشته‌اند و می‌کوشد تا رویکردی متفاوت به پویانمایی داشته باشد. نویسندگان مقالات کوشیده‌اند تا نگاهی جدی‌تر به پویانمایی داشته باشند و همان‌طور که جین پیلینگ، ویراستار مجموعه، هم اشاره کرده است، فیلم‌ها را از جنبه‌های فردی گرفته تا ابعاد تاریخی و اجتماعی، مورد بررسی قرار دهند و گاهی از بعد زیبایی‌شناسانه نیز به فیلم‌ها نگرسته‌اند تا بدین وسیله اعتباری برای مطالعات پویانمایی به ارمغان بیاورند. این کتاب که برای نخستین بار در سال ۱۹۹۸ به چاپ رسید قرار بود نخستین شماره از مجموعه کتاب‌هایی باشد که گزیده مقالات کنفرانس‌های سالانه انجمن را گرد می‌آورند اما متأسفانه این هدف محقق نشد و از این رو این مجلد تنها شماره این مجموعه باقی ماند، اما خوشبختانه این انجمن همچنان کار خود را ادامه می‌دهد و امسال (۲۰۱۵ میلادی) بیست و هفتمین همایش سالانه خود را برگزار می‌کند. خبر خوش برای

1. animation
2. Society for Animation Studies

علاقه‌مندان این است که انجمن به روال هر سال پس از برگزاری همایش، مقالات را بر روی تارنمای خود قرار خواهد داد. برای دریافت اخبار همایش‌ها و مقالات می‌توانید به نشانی www.animationstudies.org یا blog.animationstudies.org مراجعه کنید.

یادآوری می‌کنم که اینجانب به عنوان مترجم، کتاب را به طور کامل ترجمه نمودم اما سمت بنابه ضوابط، محدودیت‌ها و تشخیص خود مجبور به انجام حذف و تعدیل‌هایی در برخی از مقالات و نیز حذف ۲ فصل از کتاب گردید که مترجم دخالتی در آن‌ها نداشته است.

در پایان لازم است از همه دوستانی که در ترجمه کتاب یاریگر من بودند به ویژه محمدرضا یگانه‌دوست، علی دادرس، دکتر سروش آیرم‌پور، منصور براهیمی و محمد معماریان سپاسگزاری کنم.

آزاده دهقانی

azadede56@yahoo.com

تاریخچه انجمن مطالعات پویانمایی

هاروی دنروف^۱، سردبیر و ناشر نشریه انیمیشن ریپورت^۲،
کانوگا پارک^۳، کالیفرنیا، ایالات متحده

هنگامی که انجمن مطالعات پویانمایی (SAS) را در لس آنجلس در اواخر سال ۱۹۸۷ پایه گذاری کردم، فارغ التحصیلی بیکار با مدرک دکترا و نیز فرزند بزرگ یک پویانما بودم که از نادیده گرفتن پویانمایی از جانب مؤسسه مطالعات سینمایی برآشفته بود. با این حال، بلافاصله، بدون آنکه پول یا وابستگی دانشگاهی داشته باشم، از حمایت مالی دانشگاه‌ها و مؤسسات محلی و نیز گروهی کوچک از کادر دانشگاهی، محققان و فیلمسازان مستقل برخوردار شدم که با گشاده رویی موافقت کردند در کمیته راه اندازی انجمن مطالعات پویانمایی با من همکاری کنند.

با حمایت‌های مالی موشن پیکچر اسکرین کارتونیستس^۴، آی ای تی اس ای لوکال ۵۸۳۹^۵ (که من مورخ غیررسمی آنها بودم و این به قضیه کمک می کرد)، نامه نگاری‌ها انجام و حق عضویت‌ها از ایالات متحده و کانادا و نیز اروپا، استرالیا و نیوزیلند سرازیر شدند. یو سی ال ای انیمیشن ورکشاپ^۶ (به همراه یو سی ال ای فیلم و تلویزیون آرکایو^۷) و دانشگاه کارلتون^۸ (با جشنواره پویانمایی

-
1. Harvey Deneroff
 2. *Animation Report*
 3. Canoga Park
 4. Motion Picture Screen Cartoonists
 5. IATSE Local 839
 6. UCLA Animation Workshop
 7. UCLA Film & Television Archive
 8. Carleton University

اتاوا^۱ به پیشنهاد خود، میزبان برگزاری نخستین کنفرانس انجمن مطالعات پویانمایی شدند که در ۱۹۸۹ در یوسی ال ای برگزار شد (کارلتون میزبان کنفرانس ۱۹۹۰ بود). انجمن مطالعات پویانمایی با کنفرانس‌ها و خبرنامه‌های سالانه خود، تنها مطالعات پویانمایی را مد نظر قرار نداده، بلکه باعث پدید آمدن مقالات و نوشتارهایی درباره پویانمایی در کنفرانس‌های دانشگاهی و نشریات پژوهشی شده است و ضمناً به انتشار *انیمیشن ژورنال*^۲ منجر گشته است، یعنی نخستین نشریه صاحب هیئت داوران در این زمینه (که بنیان‌گذار آن یکی از اعضای انجمن مطالعات پویانمایی، مارین فرنیس^۳، بود).

ارتباط فعلی من با انجمن مطالعات پویانمایی بسیار کم شده است، چرا که ترجیح می‌دهم جانشینان من (ویلیام موریتز^۴ و ریچارد جی. لسکوسکی^۵) در منصب ریاست قرار گیرند و به عنوان نماینده اعضا، سازمان را به شایستگی مدیریت کنند. اما همچنان از رفاقت‌ها و دانش حاصل از دوران همکاری با انجمن، هم در زندگی شخصی و هم حرفه‌ای، بهره‌مند هستم.

-
1. Ottawa Animation Festival
 2. *Animation Journal*
 3. Maureen Furniss
 4. William Moritz
 5. Richard J. Leskosky

مقدمه

جین پیلینگ^۱

به نظر می‌رسد که سرانجام طی دهه گذشته^۲، پویانمایی از موقعیت حاشیه‌ای پیشین خود بیرون آمده است، هم به دلیل ظهور مخاطبان بزرگسال طیف بسیار ناهمگونی از فیلم‌هایی با عنوان «پویانمایی» و هم بر مبنای پژوهش‌های دانشگاهی. این استقبال چشمگیر نشان‌دهنده شناخت فزاینده پویانمایی به عنوان رسانه‌ای است که از فیلم‌های کارتونی مختص کودکان فراتر می‌رود.

تأسیس انجمن مطالعات پویانمایی در ۱۹۸۸ یکی از نشانه‌های این تغییر نگرش است که ضمناً سهم زیادی نیز در ایجاد آن دارد. این کتاب گزیده‌ای از مقالات کنفرانس‌های سالانه انجمن مطالعات پویانمایی است. با این حال، هنوز هم «مطالعات پویانمایی» به ندرت به عنوان رشته‌ای دانشگاهی پذیرفته می‌شود.^۳ در نتیجه، شاید نام «گزیده مقالات» کمی برای این مجموعه زود باشد و نوشتن مقدمه‌هایی شبیه به آنچه در گزیده مقالات دانشگاهی مرسوم است برای آن نامناسب باشد، زیرا مقالات دانشگاهی معمولاً به دنبال این هستند تا محتویات خود را از طریق سنت‌های انتقادی و نظری موجود در نوشته‌های قبلی درباره موضوع مورد نظر در همان بافت قرار دهند و موضع‌گیری یا بحث و جدلی مرتبط با آن‌ها به وجود آورند.

1. Jayne Pilling

۲. دقت داشته باشید که کتاب در دهه ۱۹۹۰ میلادی به چاپ رسیده است - م.

۳. در زمان نگارش کتاب، این رشته هنوز وجود نداشت اما اکنون دانشگاه‌های بسیاری در این رشته دانشجوی می‌پذیرند - م.

با وجود این، دانشجویان و گاهی نیز استادان پرسش‌هایی از این دست را در ذهن خود دارند: «کجا می‌توان نقدهایی درباره پویانمایی یافت؟» و «چرا تعداد مطالب مربوط به این رشته کم است؟»؛ این پرسش‌ها به درس‌های گوناگون پویانمایی مربوط می‌شوند، چه در چارچوب مطالعات فیلم، رسانه و فرهنگ عامه و چه در درس‌های مربوط به حیطه تولید فیلم که عناصر مطالعات انتقادی نیز در آن یافت می‌شود. از این رو، بهتر است که در این مقدمه به برخی از دلایل به انزو کشیده شدن پویانمایی، دلیل تغییر این وضعیت در سال‌های اخیر، چگونگی بازتاب این مسئله در نوشته‌هایی در باب این موضوع و نیز درک مسائل و مشکلاتی که در تعریف خود حیطه مطالعات پویانمایی به وجود آمده‌اند نگاهی گذرا بیندازیم.

افزایش محبوبیت پویانمایی

چند عامل در محبوبیت فزاینده پویانمایی در بین مخاطبان بزرگسال نقش داشته‌اند. موفقیت فیلم‌هایی مثل چه کسی برای راجر رابیت پا پوش دوخت؟^۱، کابوس پیش از کریسمس^۲، فیلم‌های والاس و گرومیت^(۱)، یا فیلم‌های سوانکمیر^{(۲)۳} و برادران کوای^{(۳)۴}، که پخش‌کننده آن‌ها «آرت-هاوس»^۵ بوده است، نمونه‌های آشکاری از پویانمایی هستند که درک بینندگان از پویانمایی را به عنوان رسانه‌ای برای سرگرمی محض کودکان به رسانه‌ای جذاب برای بزرگسالان تغییر داده‌اند.

عشق به کارتون‌های هالیوودی در آثار نسل «سینه‌چاکان سینما»^۶، از جمله استیون اسپیلبرگ^۷ و جو دانت^۸، بیداد می‌کند و بسیاری از فیلم‌هایشان لبریز از ارجاع

۱. در متن اصلی، نام فیلم به اشتباه *Who Killed Roger Rabbit?* ذکر شده است. اساساً فیلمی با این نام وجود ندارد - م.

2. *The Nightmare Before Christmas*

3. Jan Svankmajer

4. Brothers Quay

5. art-house

۶. movie brat؛ منظور نسل فیلمسازان جوان هالیوود در دهه ۱۹۶۰ است که از مدارس فیلم فارغ‌التحصیل و تبدیل به فیلمسازان شاخصی شدند - م.

7. Steven Spielberg

8. Joe Dante

به آن‌هاست؛ در واقع اسپیلبرگ را می‌توان پدرخواندهٔ راجر راییت^۱ دانست. به تازگی، فیلم‌های تیم برتون^۲ نیز به لحاظ سبکی و محتوایی تأثیرات مشابهی از پویانمایی گرفته‌اند.^(۴) این‌ها عوامل مؤثری هستند که مخاطب بزرگسال جوان و امروزی را طرف‌دار ماندگار فیلم‌های بلند پویانمایی می‌سازند. ظهور مجدد فیلم‌های بلند دیزنی به عنوان قدرت تجاری عظیم و تلاش سنجیده برای بسط مشتریان بازار فیلم به فراسوی هدف اصلی و سنتی خانواده، از کودکان تا سالمندان، به ویژه مخاطبان بزرگسال/نوجوان/جوان، بسیاری از استودیوهای هالیوودی را واداشته است تا بخش‌هایی را به تولید فیلم‌های بلند پویانمایی برای بزرگسالان و نیز فیلم‌های بلند خانوادگی اختصاص دهند.

رشد سریع کانال‌های تلویزیون کابلی و ماهواره‌ای حاکی از آن است که سریال‌های کارتونی خلاقانه‌تر و بزرگسالانه‌تری مانند *سیمپسون‌ها*^۳، *رن و استیمپی*^۴ و اخیراً *داکمن*^۵ (که باید اذعان کرد بیشتر کالت^۶ است تا جزئی از مینستریم^۷) مخاطب خود را پیدا کرده‌اند. در انگلستان، کانال چهار تلویزیون مجموعه‌هایی مانند *کریستون ویلاز*^۸، *زندگی پاند*^۹ و اثر دیگری بر اساس پویانمایی کوتاه اسکاری به نام *تولد باب*^{(۵)۱۰} تولید کرده است. شاید به دلیل اهمیت پروردن مخاطبی که پذیرای پویانمایی مبتکرانه باشد، ام‌تی‌وی^{۱۱} از طریق سفارش «آیتم‌ها»، وله‌های «مبارزات انتخاباتی» و آثار کوتاه مناسبی، آثار بسیاری از پویانماهای مستقل و هنری‌تر را به مخاطبان بیشتری شناسانده است. ضمناً گرچه برخی افراد ممکن است گرایش‌های فناوری‌پرستانه^{۱۲} این پدیده را تقبیح کنند، نتایج خیره‌کنندهٔ گسترش فناوری‌های رایانه‌ای، علاقه جدیدی را در بیننده ایجاد می‌کنند.

1. Roger Rabbit
2. Tim Burton
3. *The Simpsons*
4. *Ren & Stimpy*
5. *Duckman*
6. cult
7. mainstream
8. *Crapston Villas*
9. *Pond Life*
10. *Bob's Birthday*
11. MTV
12. techno-fetishistic

این روزها جشنواره‌های پویانمایی مانند قارچ در سرتاسر جهان سبز می‌شوند و تماشاگران گوناگون بیشتری را گرد هم می‌آورند؛ حال آنکه در گذشته، جشنواره‌های تخصصی کم‌تعداد بودند و غالباً دست‌اندرکاران این رشته را جذب می‌کردند. علاوه بر نمایش فیلم‌های جدید، جشنواره‌ها نیز با ترتیب دادن برنامه‌های جنبی و موضوعی، فرصتی را برای شناسایی دامنه گسترده و گوناگونی تاریخ این رسانه فراهم می‌آورند. بازار، هر چقدر هم کوچک، رشد کرده است و شاهد چند سینمای متعلق به آرت-هاوس بوده‌ایم که در ایالات متحده و اروپای غربی برنامه‌های خود را تنها به نمایش فیلم‌های پویانمایی کوتاه برای علاقه‌مندان اختصاص داده‌اند. پخش نسخه‌های ویدئویی و دیسک‌های لیزری دسترسی بیشتر بینندگان به دامنه گسترده‌تری از محصولات و امکان دیدن مکرر آن‌ها را فراهم ساخته است، در مقایسه با پخش که در سینما و تلویزیون مستلزم صرف هزینه‌های گزافی است.

در برخی کشورها، به ویژه انگلستان، بیشتر فیلم‌های تبلیغاتی پویانمایی را فیلمسازان نوگرا و مستقل می‌سازند. همانند آنچه در ام‌تی‌وی اتفاق افتاده است، بینندگان تلویزیون دیگر عادت کرده‌اند که به جای فن قدیمی طلق^۱، طیف گسترده‌تر و پیچیده‌تری از سبک‌ها و فنون پویانمایی را به کار گیرند.^(۶)

شکوفایی اخیر در عرصه تولید تقاضا برای افراد با استعداد در زمینه پویانمایی را افزایش داده است و در نتیجه برای آنان که این رشته را حرفه اصلی خود برگزیده‌اند، فرصت‌های شغلی بیشتری ایجاد شده است. از آنجا که امروزه پویانمایی، در مقایسه با سرگرمی کارتونی تجاری و سنتی، سبک‌ها، موضوعات و فنون متنوع‌تر و گسترده‌تری را دربر می‌گیرد، موفق به جذب استعدادهای بیشتری نیز شده است. برای پاسخ به این نیاز است که دوره‌های پویانمایی در سرتاسر اروپا و ایالات متحده هر روز بیشتر و بیشتر می‌شوند و با اینکه اکثر واحدها عملی هستند، دروس مختلفی نیز درباره تاریخ این رسانه گنجانده شده است تا دانش‌نقادانه و فرهنگ‌واژگان بصری دانشجویان نیز ارتقا یابد.

با این حال هنوز هم دانشگاهیان و دانشجویان رشته‌های سینما، رسانه و تولید، از کمبود آثار نقادانه و نظری در زمینه پویانمایی شکایت دارند. در واقع، بیشتر آثار منتشر شده درباره شخص دیزنی،^(۷) فیلم‌های او و تأثیرات فرهنگی پدیده صنعتی است، در حالی که لازم است در مورد محصولات دیگر استودیوهای پویانمایی بازمانده از دوران طلایی هالیوود هم پژوهش‌های متعدد توصیفی و تاریخی انجام شود.^(۸) اما تنوع گسترده پویانمایی به عنوان شکلی از هنر بزرگسالانه خارج از کارتون‌های کلاسیک هالیوودی، کمتر شناخته شده و حتی کمتر مورد مطالعه قرار گرفته است؛ این وضعیت بازتاب به حاشیه رفتن تجاری این رسانه است.

البته باید اذعان کرد که حداقل در اروپا، پویانمایی را همواره تا این اندازه کوچک نمی‌شمردند. فضای داغ مدرنیسم اروپایی و روسی در دهه ۱۹۲۰ و سال‌های آغازین دهه ۱۹۳۰ موجب رشد همکاری و تأثیر متقابل میان اشکال مختلف هنری از جمله فیلم شد. چنین فیلم‌هایی، از جمله پویانمایی‌های کوتاه، غالباً پیش از فیلم‌های بلند به نمایش درمی‌آمدند و به عنوان بخشی از جنبش آوانگارد هنری مورد بحث قرار می‌گرفتند. برای مثال، تجربیات فرمی هانس ریختر^۱، وایکینگ ایگلینگ^۲ و اسکار فیشینگر^۳ در آلمان، آثار تجربی‌ای که شرکت پست در بریتانیا سفارش می‌داد، پویانمایی بارتوش^۴ با اقتباس از رمان فرانکس ماسریل^۵ که از فن کلیشه چوبی^۶ استفاده می‌کرد و نیز فیلم‌های الکسیف^۷ و پارکر^۸، آثار اولیه ژان رنوار^۹، پینلوف^{۱۰} و لادیسلاس استارویچ^{۱۱} در فرانسه مورد توجه بودند.^(۹)

تلقی «پویانمایی» به عنوان «کارتون برای بچه‌ها» تا حدود زیادی ناشی از آثار دیزنی است. جسارت دیزنی در ساخت فیلم‌های بلند سینمایی باعث شد تا پویانمایی

-
1. Hans Richter
 2. Viking Eggeling
 3. Oskar Fischinger
 4. Bartosch
 5. Franz Masereel
 6. woodcut
 7. Alexieff
 8. Parker
 9. Jean Renoir
 10. Painleve
 11. Ladislav Starewicz

بر اساس الگوی دیزنی تعریف شود، یعنی کارتون به عنوان سرگرمی برای بچه/ خانواده قلمداد شود و به جای آنکه ابزاری برای تحلیل‌های جامعه‌شناختی/ عقیدتی باشد، به حیطه‌ای ممنوعه برای اغلب نظریه‌پردازان و منتقدان فیلم تبدیل گردد.

پخش و نمایش فیلم‌های کوتاه مدت‌ها به فراموشی سپرده شده بود. وقتی سینماها برنامه‌های جنبی نمایش فیلم‌های بلند را متوقف کردند تا بتوانند برای اکران بیشتر حداکثر استفاده را از زمان ببرند، تولید تجاری پویانمایی‌های کوتاه برای تماشاگران بزرگسال سینما هم از بین رفت. تقریباً هم‌زمان با این رخداد، بازیافت کارتون‌های هالیوودی و گاهی پویانمایی‌های خارجی مشابه - برخی مواقع در قالب نسخه‌های «سانسور شده برای کودکان» - از طریق تلویزیون باعث شد تا این رسانه بیش از پیش مخصوص کودکان شناخته شود.

اهمیت پخش و نمایش فیلم‌ها صرفاً به خاطر اطلاعاتی نیست که درباره تاریخ فیلم به ما می‌دهند، بلکه به این دلیل است که کمتر دیده شدن فیلم‌های پویانمایی در مغفول ماندن آن در حیطه مطالعات سینمایی عاملی تعیین‌کننده بوده است. با این همه، پژوهش‌های نهادینه در زمینه سینما پدیده‌ای نسبتاً متأخر است.^(۱۰) دستاورد مطالعات سینمایی به عنوان حیطه دانشگاهی در حال بالندگی این است که می‌تواند خود را (دست کم در این اواخر) به مسئله مورد مناقشه «متن» نزدیک نشان دهد و همراه با آن، مورد تحقیق و بررسی قرار گیرد. با وجود این، فیلم رسانه‌ای جمعی است و این قضیه در مورد مطالعات رسانه‌ها و فرهنگ عامه نیز صدق می‌کند. پخش محدود پویانمایی به این معناست که آشنایی مفروض با فیلم مورد بحث ممکن نیست، البته کارتون‌های هالیوودی از این قضیه مستثنا هستند.

بی‌شک در این بی‌اعتنایی نقادانه که پویانمایی را به ژانر کم‌دی وابسته می‌دانست، نشانه‌هایی از تفرعن به چشم می‌خورد، زیرا مطالعات سینمایی به کم‌دی نیز نسبتاً کم پرداخته‌اند.

شاید استفاده گسترده از پویانمایی در فیلم‌های آموزشی نیز عامل تأثیرگذار دیگری بوده است تا برای پژوهش موضوعی کم‌اهمیت قلمداد شود.

در حالی که از اواخر دهه ۱۹۵۰ به بعد، گسترش نظریه مؤلف^۱ وجهه روشنفکرانه جدیدی به آثار بسیاری از کارگردانان هالیوودی بخشید و در ایجاد آنچه نخست در اروپا و سپس در دیگر نقاط دنیا به عنوان «هنر» یا سینمای مؤلف شناخته شد دخیل بود، تشکیلات نقادانه، تکوین موازی پویانمایی (در اروپای شرقی و غربی، کانادا و تا حدی در دیگر کشورهای غربی) را نادیده می‌گرفتند. این قضیه بسیار متناقض‌نماست، زیرا پویانمایی اغلب شکلی از سینماست که ضوابط هنری و مؤلف‌گرایی را به دقیق‌ترین شکل ممکن محقق می‌سازد: پویانمایی مصداق بارز «دوربین-قلم»^۲ است، پیش از اینکه حتی این اصطلاح وجود داشته باشد.^۳

تا این اواخر، کتاب‌های موجود در زمینه پویانمایی^(۱۱) صرفاً به مقوله‌های معدودی می‌پرداختند: پژوهش‌های تاریخی عمومی حاوی چند نام بزرگ و شرح مختصری از فیلم‌ها؛ تاریخچه استودیوها که بخش عمده آن به استودیوهای کارتون آمریکایی (و دیزنی به عنوان رهبر بازار) اختصاص داشته است؛ کتاب‌هایی با عنوان «چگونه...»^۴ که به خصوصیت فنی آثار پویانماهای نوظهور می‌پردازند؛ کتاب‌ها، نشریات کوچک یا گزیده‌هایی درباره فیلمسازان مستقل؛ و پژوهش‌های پراکنده درباره یکی از فنون پویانمایی مانند فن عروسکی. عمده این آثار بر کارتون‌های آمریکایی و عمدتاً کلاسیک هالیوودی متمرکز شده‌اند که تماشاگران بیش از همه با آن‌ها آشنایی دارند و از همه مشهورتر هستند. گاهی هم یک مجله مهم سینمایی شماره خاصی را به پویانمایی اختصاص داده است، مانند شماره ۱۹۷۵ فیلم کامنت^۵، که آن هم درباره کارتون‌های آمریکایی بود. در این میان ماهنامه فرانسوی پوزیتیف^۶

1. auteur theory

۲. camera-style؛ از دید آستروک سینماگر نویسنده‌ای است که نگارش او از طریق قلمی به نام دوربین صورت می‌پذیرد. پس همان‌گونه که صفت آفرینشگری را در مورد نویسنده به کار می‌بریم، فیلمساز را نیز باید آفریننده اثر خود بدانیم. به طور کلی نظریه آستروک به نظریه دوربین - قلم موسوم شد - م.

3. avant la lettre

4. how to

5. Film Comment

6. Positif

که همیشه توجه نقادانه جدی به فیلم‌های پویانمایی جشنواره‌ها نشان داده است استشنا به شمار می‌آید.

از آنجا که آوانگارد بر اساس قواعد خود، تفسیر نقادانه‌ای از «هنرمند-فیلمساز» به دست می‌دهد، در حیطه آثار انتزاعی و تجربی یا غیرتجاری،^(۱۲) پژوهش نقادانه نظری بیشتری درباره پویانمایی وجود دارد؛ این پژوهش‌ها را می‌توان در شماره‌هایی از نشریه‌های تخصصی فیلم که به آوانگارد یا نظریه^(۱۳) اختصاص یافته‌اند و نیز در نشریاتی دید که به مناسبت نمایشگاه جشنواره‌های پویانمایی یا دیگر فیلم‌ها چاپ می‌شوند.^(۱۴)

سیل بی‌امان مطالب درباره پویانمایی طی دو دهه گذشته نشان‌دهنده افزایش ناگهانی علاقه به این موضوع و رونق «بازار» آن است. جالب است که بیشتر کتاب‌های مورد اشاره نه به منظور استفاده دانشگاهی بلکه برای علاقه‌مندان به این موضوع چاپ می‌شوند و با اینکه پرطرفدارترین کتاب‌ها غالباً آلبوم‌های رنگی پرزرق و برق و نسبتاً زیادی هستند که برای پرفروش کردن محصولی جدید به بازار آمده‌اند یا اینکه حاصل پدیده‌های تجاری و یادگاری‌های استودیوهای هالیوودی از محصولات خود هستند، اطلاعات سودمندی هم دربر دارند.

مشکلات زبان نقادانه

با این حال، بر سر راه آنچه «پویانمایی هنری» یا «فیلمسازی شخصی» می‌نامند، که اکثر مخاطبان آن بزرگسالان هستند، مشکل بزرگ‌تری به نام زبان نقادانه وجود دارد.^(۱۵) ظاهراً تعداد منتقدان یا نظریه‌پردازان فیلم که از زیبایی‌شناسی هنرهای گرافیکی و پلاستیکی^۱ بیشتر سر درمی‌آورند تا فیلم‌های داستانی مرسوم که ریشه در فتورئالیسم و روان‌شناسی دارند بسیار کم است. هنگام نوشتن درباره فیلم زنده می‌توان از ژانر، سبک فیلم‌برداری، شیوه‌های بازیگری، نورپردازی یا تدوین به عنوان میان‌برهای توصیفی یا نقاط قیاس استفاده کرد و بنابراین حتی اگر خواننده

۱. plastic arts؛ اصطلاحی است که امروزه فراموش شده است و برای اطلاق به همه هنرهای بصری (نه نوشتاری، نه موسیقایی) به کار می‌رود - م.

فیلم را ندیده باشد، می‌تواند بحث نویسنده را دنبال کند. در پویانمایی این تحلیل تشریحی دشوارتر است. از آنجا که هم انواع فیلم و هم تعداد هنرمندان هنرهای بصری زیاد است، ناآگاهی از فنون و بافت اثر بهانه به دست عده‌ای می‌دهد تا اصلاً به این موضوع نپردازند.

از آنجا که پویانمایی «هنری» شدیداً بصری^۱ و گریزان از روایت خطی است، توصیف و تحلیل آن بسیار دشوار است و حوصله خواننده از توصیف خسته‌کننده فریم به فریم سر می‌رود. در مقایسه با پویانمایی روسی که از کولاژ، طلق و کات اوت^۲ استفاده می‌کند، کارتون‌های هالیوودی را راحت‌تر می‌توان توصیف کرد، برای مثال می‌توان گفت که در کارتون تکس آوری^۳ تخم چشم گرگ‌ها بیرون می‌پرد. تغییر شکل^۴، یکی از قابلیت‌های پویانمایی است که حتی فیلم زنده هم فاقد آن است، اما وقتی این تغییر شکل با خط گرافیکی مرسوم انجام نشود، مفهوم به راحتی منتقل نمی‌گردد.

آیا پویانمایی اسم بی‌مسمایی است؟

دشواری‌های زبان نقادانه پویانمایی، به دلیل گستره وسیع آن، بسیار پیچیده است. پویانمایی سنتی^۵ می‌خواهد خود را نوعی از فیلم نشان دهد که با رسم طراحی‌های متحرک بر روی طلق، داستانی را بازگو می‌کند که معمولاً شامل «پویانمایی شخصیت» است و قهرمانان در آن نقش پررنگی دارند. طبق این تعریف، پویانمایی خمیری^۶ نیز روایت‌محور است و شامل پویانمایی شخصیت می‌گردد، اما فن آن بیش از هر شکل پویانمایی دیگری به سینمای زنده نزدیک است. برخی پویانمایی‌ها نیز هنر گرافیکی متحرک‌اند: از کاریکاتور گرفته تا انتزاعی. شاید پویانمایی انتزاعی با تجربه‌گری فرمی هنر مدرن و فیلم آوانگارد اشتراک بیشتری

-
1. visual
 2. Cutout
 3. Tex Avery
 4. transformation
 5. traditional animation
 6. plasticene animation

داشته باشد تا با پویانمایی مفرح یا داستان‌محور. فیلمسازانی مانند سوانکمایر و برادران کوای مصالح ناهمخوانی به کار می‌گیرند که هدفشان استفاده از تأثیرات متفاوت آن‌هاست. از نظر کسی که به سینمای آوانگارد علاقه‌مند است و آن را می‌شناسد، فیلمسازی مانند پاتریک بوکانوسکی^۱، که فیلم زنده را فریم به فریم بازسازی می‌کند و گاهی عناصر دیگری را نیز با آن همراه می‌سازد، احتمالاً «معنادار» است؛ اغلب جشنواره‌های تخصصی فیلم‌های او را به این دلیل که «واقعاً پویانمایی نیستند» رد می‌کردند. تنها عامل مشترک ثابت این فیلم‌های ناهمخوان فیلم‌برداری فریم به فریم آن‌هاست.

سبک‌های پویانمایی دارای «رده‌بندی» نیستند که به درد نویسندگان بخورد؛ نه می‌توانند آن را به چالش بکشند، نه چیزی نو از آن درآورند. در مباحثات غیررسمی درباره فیلم‌ها، متخصصان پویانمایی غالباً فیلم‌ها را بر اساس فرم درون‌سازمانی توصیف می‌کنند: «بسیار زاگربی» (که می‌تواند به سبک بصری یا نگرش اطلاق شود)، «نسخه امروزی شده آثار یو پی ای»^۲، یا «حسی شبیه به محصولات انجمن ملی فیلم کانادا». در این راستا، برای ارتقای مجموعه ابزارهای توصیفگر که مقبول همگان باشد تلاش مستمری صورت نگرفته است. مایکل اُپری^{۳ (۱۶)} معتقد است «در بسیاری از پویانمایی‌ها تأکید بر ابزار بازنمایی، که بخشی از عمل بازنمایی است، محوریت دارد»، چیزی که به نظر می‌رسد به ویژه در مورد پویانماهای خودآگاه «هنر» محور درست باشد. عجیب است که تشکیلات هنر نیز به همین اندازه خود را به نقد آن بی‌علاقه نشان داده است. بسیاری از فیلمسازان عرصه پویانمایی هنرمندان ماهری نیز هستند و به همین دلیل تصور می‌شود که گالری‌ها، موزه‌ها و دستگاه‌های انتقادی/تبلیغاتی پیرامون آن‌ها فضایی برای تأمل درباره این فرم هنری و انگیزه‌های برای علاقه به آن فراهم کرده باشند، اما این رخداد بسیار نادر بوده است. شاید این به دلیل واقعیت‌های بازار هنری باشد؛ همه فیلم‌ها به راحتی قابل بازتولید هستند، و این با ضرورت‌های سرمایه‌گذاری در بازار تناقض دارد.^(۱۷)

1. Patrick Bokanowski

۲. UPA؛ استودیوی پویانمایی امریکایی از دهه ۱۹۴۰ تا ۱۹۷۰ - م.

3. Michael O'Pray

شاید مهم‌ترین عامل ستیزه با توجه نقادانه جدی به پویانمایی در حیطه مطالعات فیلم نهادینه چیزی است که دیوید بوردول «کلان‌نظریه»^۱ می‌خواند، که در دهه ۱۹۷۰ مطالعات سینمای حوزه انگلیسی-آمریکایی را در سیطره خود داشت، و «... آن را ملاکی واجب برای درک همه پدیده‌های سینمایی می‌دانستند».^(۱۸) این جنبش بسیار تأثیرگذار جایی برای پژوهشگران و مورخانی باقی نمی‌گذاشت که بر این نظریه صحنه نمی‌نهادند. این نظریه تأکید می‌کرد که بسیاری از اشکال پویانمایی تن به چنین رویکردهایی نمی‌دهند: به عبارت دیگر، تلاش برای پیوند دادن نظریه فیلم موجود به پویانمایی بیهوده است.^(۱۹)

با توجه به چگونگی شکل‌گیری این وضعیت، می‌توان ظهور علاقه به قلمرو نظری پویانمایی را به احساس نیاز آموزشی افراد شاغل در این حرفه برای پژوهیدن قلمروهای جدید نسبت داد. به بیانی خوش‌بینانه‌تر، تغییراتی که طی دهه گذشته رخ داده‌اند همه نتیجه برخورداری از «پسانظریه»^(۲۰) است و این نیز به نوبه خود باعث شده است تا حال و هوای دانشگاهی بیشتر پذیرای تکثر رویکردها باشد که شاید همین به گسترش کار در مورد پویانمایی منجر گردد.

انجمن مطالعات پویانمایی به عنوان آینه‌ای برای فیلم، رسانه و مطالعات فرهنگی مقالات ارائه‌شده در کنفرانس‌های انجمن مطالعات پویانمایی عمدتاً بر محور رشته‌های دانشگاهی زیر هستند:

- مطالعات رسانه و فرهنگ عامه
- جامعه‌شناسی
- تاریخ فیلم (شامل پژوهش درباره نیروی کار، فناوری و کاربست صنعتی)
- نظریه فیلم، خودآزمایی (۵۰ سال پس از نوشته‌های آیزنشتاین درباره میکی ماوس)

1. Grand Theory

۲. Post-Theory؛ نظریه و کتابی نوشته دیوید بوردول و نوئل کروول. در این نظریه این بحث مطرح است که چرا به جای جستجو برای دستیابی به نظریه واحدی برای درک فیلم، به دنبال نظریه‌های مختلفی نباشیم که با اهداف متفاوت جور درمی‌آیند - م.

□ مطالعات فمینیستی

□ مطالعات دریافتی

(تعداد مقالاتی که گهگاه رویکردهای برگرفته از تاریخ و نظریه هنر، انسان‌شناسی و زیبایی‌شناسی را مطرح می‌سازند، در مقایسه با آن‌هایی که بر کار خود فیلمساز تأمل می‌کنند، بسیار کم است).

مقولات اصلی مذکور در رشته‌های مطالعات فیلم، رسانه و فرهنگ هم به چشم می‌خورند. تمرکز تعداد زیادی از مقالات انجمن مطالعات پویانمایی بر کارتون‌های هالیوودی، که دلیل آن آشکارا آشنایی بیشتر با آن‌هاست، نشان‌دهنده چرخش مطالعات از فیلم به سوی مطالعات فرهنگ عامه و رسانه است. مسائل مربوط به بازنمایی، دغدغه‌هایی مکرر هستند که به سادگی در خدمت تحلیل‌های عقیدتی قرار می‌گیرند. فرهنگ عامه به عنوان زمینه مساعدی برای تفسیرهای نقادانه، برای مثال در موفقیت سیمپسون‌ها دخیل بوده است، و در همین حال، علاقه فزاینده غربی به مانگا^۱ یا انیمه^۲ ژاپنی به اندازه علاقه به کارتون‌های کلاسیک هالیوودی، عناصر مطالعات فرهنگی پربراری به ارمغان می‌آورد. مطالعات فمینیستی محدوده وسیع‌تری از پویانمایی (برای مثال غیرهالیوودی) را دربر می‌گیرند، شاید به این سبب که در ۲۰ سال گذشته شمار زیادی از آثار پویانماهای زن مورد تحسین قرار گرفته‌اند.

فناوری‌های نوین رایانه‌ای پرسش درباره تمایزی که قبلاً میان واقع‌گرایی عکاسانه و تخیل وجود داشت، یا همان تقسیم‌بندی ملیس/لومیر^۳ را دوباره پیش می‌کشند. این موضوعات هستی‌شناسانه بحث در خصوص تعریف واقعی پویانمایی را از نو زنده می‌سازند^(۲۱) و ضمناً دانشگاهیان دارای پیش‌زمینه علمی را به حیطه حاکمیت هنر و علوم انسانی ترغیب می‌کنند.

نگاه به فهرست موضوعات مربوط به «فراخوان مقالات» طی یک سال نیز راهگشاست و گستره و گوناگونی رویکردها را نشان می‌دهد، و به مشکلات مربوط به تعریف اصطلاح «مطالعات پویانمایی» هم اشاره‌هایی می‌کند:

1. manga

۲. anime؛ سبک پویانمایی ژاپنی - م.

3. Méliès/Lumière

- سینماهای ملی
- برنامه‌های فرهنگی
- قومیت و گوناگونی
- جهانی‌سازی پویانمایی: بافت صنعتی
- صورت‌بندی معیارها
- شیوه‌های تولید: فلیپ‌بوک‌ها^۱، زئوتروپ‌ها^۲، دستگاه‌های سینمایی اولیه
- تجارت و هنر
- تحلیل فیلم‌های فردی
- نظریه پویانمایی
- نظریه جنسیت در ارتباط با پویانمایی

گاهی وجود گفتمان‌های مختلف و متفاوت می‌تواند شادی‌بخش، گیج‌کننده و نیز عمیقاً نومیدکننده باشد. مسئله عدم تجربه دید مشترک، دشواری‌های هماهنگ‌سازی و گسترش چنین رویکردهای ناهمسانی را، که همگی با سنت اصطلاح‌شناسی نقادانه خود همراه‌اند، پیچیده‌تر می‌کند.

با این حال و با وجود مشکلات برخاسته از زبان نقادانه، تعریف خود پویانمایی و مهجور ماندن پویانمایی غیرمینستریم^۳، عنوان برخی از کتاب‌های منتشرشده در دو سال گذشته، نشان‌دهنده رشد و ارتقای سریع رشته مطالعات پویانمایی در رویارویی با چنین چالش‌هایی هستند.

به منظور ترسیم چارچوبی تاریخی-زیبایی‌شناسانه برای پویانمایی امریکایی، اقداماتی صورت گرفته که از جمله آن‌ها اثر درخشان و پیشگام نورمن کلین^۴ (۲۲) و نیز تحلیل تطبیقی آخرت‌شناسانه و تحریک‌آمیز رافائلی^۵ در مورد پویانمایی‌های دیزنی، برادران وارنر و پویانمایی ژاپنی^۶ است. در اثر جالب دیگری از استرالیا، موضوعات دیگری از دیدگاهی نسبتاً متفاوت مورد بررسی قرار گرفته‌اند.^۷ (۲۴)

1. flipbooks
 2. zoetrope
 3. non-mainstream
 4. Norman Klein
 5. Raffaelli

دایرةالمعارف جیان آلبرتو بندازی^۱ با عنوان کارتون‌ها: صد سال سینمای پویانمایی^۲ (۲۵) دربرگیرنده انواع پویانمایی‌هایی است که در سراسر جهان تولید شده‌اند و نیز به مرجع استاندارد تبدیل شده است که واقعاً در نوع خود بی‌همتاست. این کتاب ترکیبی از اطلاعات و تفسیرهای نقادانه آسان‌فهم است و «به جای تحلیل رویدادهای اقتصادی، صنعتی یا سیاسی، رویکرد نقادانه مستندی دارد» - گرچه در جای مناسب، چنین مفاهیمی را هم به اختصار مطرح می‌کند. هدف کتاب این است که «معرفی تفسیرگونه‌ای از فیلمسازی باشد که فرهنگ‌ها و افکار ویژه و یگانه خود، آثار و ایده‌های خلاقانه» و فرم هنری‌ای را از درون مورد مذاقه قرار داده‌اند که «دربرگیرنده فارس^۳، تراژدی، کاریکاتور، هنر انتزاعی و رویکردهای شرقی و غربی است».^(۲۶)

در مجموعه نوشته‌هایی درباره «کارگردانی... که انگیزه‌های اجتماعی، سیاسی یا دغدغه‌های تاریخی دارند یا در مخالفت با نظام و ساختار فیلمسازی مرسوم کار می‌کنند»، مقاله‌ای درباره هنرمند و فیلمساز سوررئالیست اهل چک، یان سوانکمایر^(۲۷) در کنار کسانی مانند روسی^۴، لوچ^۵ و جارمن^۶ به چشم می‌خورد. شاید وجود نام سوانکمایر در این مجموعه به این دلیل باشد که او با ساخت فیلم‌های بلند در رده فیلمسازان «واقعی» (یعنی فیلم زنده) قرار گرفته است؛^(۲۸) گرچه هم نویسندگان اهل چک و هم نویسندگان غربی این کتاب عمدتاً فیلم‌های کوتاه او را مد نظر دارند.

بررسی سینمای اولیه در مطالعات فیلم برای مطالعات پویانمایی هم سودمند بوده است، به ویژه با کار کرفتون^(۲۹) که در آن پویانمایی اولیه در زمینه تاریخی گسترده‌تری از آنچه معمولاً هست بررسی شده است.

برخی از آثار متأخر در زمینه پژوهش رویکردهای نقادانه و نظری، نوشته‌های جالبی از نویسندگان فرانسوی و ایتالیایی هستند.^(۳۰) گلچینی از مقالات^(۳۱) نیز منتشر

-
1. Giannalberto Bendazzi
 2. *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*
 3. farce
 4. Rosi
 5. Loach
 6. Jarman

شده‌اند که بر استفاده از صدا و موسیقی در پویانمایی و طراحی متمرکزند، که به ویژه کار پیشروانهٔ مایکل کیون^۱ با استفاده از صدا در سینمای زنده را مد نظر قرار می‌دهند.^(۳۲) بحث اصلی کتاب این است که در مقایسه با بسیاری از فیلم‌های زنده، صدا اغلب در پویانمایی نقش خلاقانه‌تری دارد. کتاب جین مارسل^(۳۳) نوشتار پرشور آسان‌فهم را با تأملاتی درخشان در باب فیلم‌های فردی در هم می‌آمیزد و مسائل گسترده‌تری را در مورد خط و حرکت، صدا، جسمیت، استعاره و دگرذیسی در پویانمایی مطرح می‌کند. بی‌تردید دانش مارسل از سینمای «دیگر» (یعنی زنده) اثر او را غنی‌تر ساخته است، چیزی که در کار ژوبر لورانسن^۲ هم دیده می‌شود.^(۳۴) در حالی که بحث دومی دانشگاهی‌تر و فشرده‌تر است، دوباره به نوشته‌های بازن^۳ (در میان سایرین) در مورد موضوع و بررسی جامع برخی از فیلم‌های فردی، شگفت‌آور و تأمل‌برانگیز رونق می‌بخشد. به علاوه، بخش کتاب‌شناسی او که بسیار خوب مورد پژوهش و حاشیه‌نویسی قرار گرفته است در پیشرفت مطالعات پویانمایی سهم بسزایی دارد. در روسیه، پویانمایی موضوع جذابی برای آثار نظری به شمار می‌رود، از رویکرد نشانه‌شناسانهٔ میخائیل یامپولسکی^۴ گرفته تا نوشته‌های انسان‌شناسانه‌تر میخائیل گورویچ^(۳۵) با این حال مشکل دیگری هم درخصوص «زبان» داریم که مانع جریان یافتن اندیشه‌ها می‌شود؛ هیچ‌یک از این کتاب‌های مرجع، به‌جز کتاب کارتونها، اثر بندازی، ترجمه نشده‌اند. تنها امیدواریم که انگیزهٔ جمع‌آوری آثار نقادانه دربارهٔ پویانمایی در دنیای انگلیسی-آمریکایی این وضعیت را بهبود بخشد.

با اینکه تا همین اواخر گسترهٔ کتاب‌های جدی در زمینهٔ پویانمایی محدود بوده، همواره گنجینه‌ای از مطالب نوشتاری خارج از حیطهٔ کتاب وجود داشته است، از جمله کارهای انجام‌شده در مورد جنبه‌های ناآشنا‌تر پویانمایی. مشکل عبارت از چگونگی پیدا کردن آن‌ها بود. متخصصان و هواخواهان معدودی وجود داشتند که اطلاعات را از طریق منابع نامشخصی به یکدیگر منتقل می‌کردند، اما وجود چنین

1. Michel Chion
2. Joubert Laurencin

۳. André Bazin؛ نظریه‌پرداز و منتقد فرانسوی فیلم - م.

4. Mikhail Yampolsky
5. Mikhail Gurevitch

شبکه‌ای غالباً شانس‌ی بود. اینترنت از این جنبه تغییر بسیار بزرگی حاصل کرد. با وجود اینکه رویکرد بسیاری از مطالب در شبکه شبیه آن چیزی است که در «مجلات هواداران»^۱ شاهدیم، ارزش آن‌ها به عنوان منابع اطلاعاتی به دلیل قابلیت ایجاد گفتگو بین کاربران رو به افزایش است. به علاوه، اطلاعات مندرج در مجلات چاپی امریکا مانند *انیمیشن ژورنال*^(۳۶) و *انیمیشن ورلڈ نتورک مگزین*^۲ که از طریق وب‌سایت نیز در دسترس است، موجب تشکیل گردهمایی بین‌المللی ماهانهٔ پرشوری دربارهٔ همهٔ جنبه‌های پویانمایی می‌شود که چهره‌های مهم دانشگاهی، صنعتی و فیلمسازان در آن شرکت می‌کنند.

هدف این کتاب آن است که گزیده‌ای از مقالات ارائه‌شده طی پنج سال گذشته در کنفرانس‌های انجمن مطالعات پویانمایی را در دسترس تعداد بیشتری از خوانندگان قرار دهد. با وجود راه یافتن برخی از آن‌ها به مجلات تخصصی فیلم، بسیاری از آن‌ها همچنان منتشر نشده باقی مانده‌اند. هر روند انتخابی‌ای رنج‌آور است اما همان‌طور که پیداست، در این مورد مشکل‌آفرین هم هست. برخی از مقالات کنفرانس‌ها برای ارائه به صورت صوتی-تصویری پرداخته شده‌اند که تبدیل آن‌ها به نوشتار محض مشکل است، گرچه در مواردی که منابع بصری قابل دسترس‌اند مشکلی وجود ندارد.^(۳۷) بقیه هم بیشتر «در حال انجام» هستند. مقالات ارزشمند دربارهٔ تاریخ صنعتی / کاری مرتبط با پویانمایی^(۳۸) خودشان نیازمند گزیده‌ای کتاب‌مانند با مطالب پیونددهندهٔ بافتاری هستند، که در این مجال نمی‌گنجد.

اگر بخواهیم به شکل نظری نسبت موضوعات کل مقاله‌های ارائه‌شده در کنفرانس‌های انجمن مطالعات پویانمایی را بسنجیم، تأکید بر کارتون‌های امریکایی است. بنابراین در این گزیده، تبعیض (نسبی) در مورد اروپایی‌ها عمده است، تا از این طریق تعادلی در متون موجود ایجاد شود. در اینجا به تحلیل دقیق مفهومی و خوانش فیلم‌های فردی امتیاز داده شده است، زیرا به نظر من، این حوزه‌ای از مطالعات پویانمایی است که به موضوعاتی در مورد زبان نقادانه ارجاع می‌دهد و باید گسترش یابد. شاید فیلم‌های مورد بحث برای برخی از خوانندگان ناآشنا باشند، اما

1. fanzine

2. Animation World Network Magazine

همگی سال‌ها در جشنواره‌های بین‌المللی به نمایش درآمده‌اند و بسیاری از آن‌ها در تلویزیون بریتانیا نشان داده شده‌اند. برخی هم بر روی نوار ویدئویی یا دیجیتالی موجودند. امیدوارم این مقالات شوق دیدن را حتی در کسانی برانگیزد که فیلم‌های مورد بحث برایشان آشنا نیست.

برای معرفی بیشتر موضوعات مورد علاقه در کنفرانس‌های انجمن مطالعات پویانمایی و برآوردن علایق حقیقی و تاریخی، فهرستی از همه مقالاتی که بین سال‌های ۱۹۸۹ تا ۱۹۹۶ ارائه شده‌اند در پایان کتاب آمده است. امیدوارم مقالات برگزیده، کتاب‌شناسی‌های آن‌ها و فهرست کامل مقالات ارائه‌شده انگیزه‌ای برای کارهای بعدی در زمینه جدید «مطالعات پویانمایی» ایجاد کنند.

یادداشت‌ها

۱. والاس و گرومیت قهرمان‌های بسیار محبوب پویانمایی‌های خمیری هستند که نیک پارک در استودیوی آردمن آن‌ها را کارگردانی می‌کند: یک روز بزرگ در بیرون، شلوارهای عوضی و اصلاح تروتمیز که سه بار نامزد اسکار شده‌اند و برای فیلم آخر آن را به دست آوردند.
۲. تعداد فیلم‌های کوتاه سوانکمایر بسیار زیاد است و در اینجا نمی‌توان به همه آن‌ها اشاره کرد؛ شناخته‌شده‌ترین آن‌ها/بعادگفتگو است که جوایزی را از جشنواره‌های مختلف گرفته است. آن‌ها اکران موفق در بریتانیا، آلمان و استرالیا و تا حد کمتری امریکا داشته‌اند. فیلم‌های بلند آلیس و فاست بازار بهتری دارند و در گیشه موفق‌تر بوده‌اند. برای مباحث دقیق‌تر درباره سوانکمایر به مقالات مایکل آپری و پل ولز در همین کتاب مراجعه کنید.
۳. برادران کوای پویانمایی عروسکی کار می‌کنند، فیلم‌شناسی گسترده‌ای دارند و بیش از همه با فیلم اسکاری خود خیابان کروکودیل‌ها شناخته می‌شوند. پخش فیلم‌های کوتاه آن‌ها در ژاپن، بریتانیا و امریکا موفق بوده است. برای بحث درباره فیلم‌های آن‌ها به مقاله استیو وینر مراجعه کنید.
۴. تأثیر پویانمای پیشرو عروسکی لادیسلاس استارویچ که فیلم‌های شاخص خود را بین سال‌های ۱۹۱۰ تا اواسط دهه ۱۹۳۰ ساخت، به وضوح در کابوس پیش از کریسمس دیده می‌شود. در حالی که این فیلم را تیم برتون به بار نشانده است و طرح‌های اصلی فیلم از آن او است، کارگردان واقعی فیلم هنری سلیک در مصاحبه‌هایش از تأثیر پویانمایی اروپای شرقی و تجربی بر کار خود سخن گفته است. مایکل فرایسون نیز نوشته‌ای در *انیمیشن ورلد تورک* مگترین درباره تأثیرات دیگر پویانمایی‌ها بر تیم برتون دارد.
۵. جالب است که این سه مجموعه پویانمایی تلویزیونی بریتانیایی در واقع الهام گرفته از فیلم‌های کوتاه فیلمسازان مطرح‌اند: سارا کندی، کندی گارد، آلیسون اسنودن و دیوید فاین.

۶. بودجه‌های تخصیص داده شده به ساخت آگهی‌های تجاری باعث شده‌اند تا بسیاری از فیلمسازان مستقل پویانمایی بتوانند گذران زندگی کنند و فیلم‌های خود را بسازند و نیز از پژوهش‌ها و دستاوردهایشان حمایت شود.

۷. برای دیدن گزیده کتاب‌شناسی، به پاورقی‌ها و مرجع‌های مقاله رابین آلن و دیگران در این جلد مراجعه کنید.

۸. به ویژه نگاه کنید به:

J. Beck and W. Friedwald, *The Warner Brothers Cartoons* (New Jersey & London: Scarecrow Press, Inc., 1981), reprinted in a revised edition as *Looney Tunes and Merrie Melodies: A Complete Illustrated Guide to the Warner Bros Cartoons* (Henry Holt (1989) and L. Maltin, *Of Mice and Magic: A History of American Animated Cartoons* (New York: Plume, 1980)).

۹. چنین فیلم‌هایی را انجمن فیلم در انگلیس نمایش می‌دهد، نیروی فرهنگی‌ای که مفهوم فیلم به عنوان هنر را به طبقه روشنفکر انگلیسی آورد.

۱۰. مقاله مارک لنگر را در این جلد ببینید.

۱۱. برخی نمونه‌ها عبارت‌اند از:

T. Sennett, *The Art of Hanna-Barbera* (New York, Viking Studio Books, 1989); *ibid.*, *The Fleischer Story* (New York: Da Capo Press, 1988); R. Noake, *Animation: A Guide to Animated Film Techniques* (London & Sydney: Macdonald Orbis, 1988)

(معمولاً نویسنده کتابی درباره فن، زیرکانه مفاهیم خوانش نقادانه فیلم‌های فردی را از طریق مباحث فنی توضیح می‌دهد)؛

J. Lenburg, *The Great Cartoon Directors* (Jefferson & London: Macfarland, 1983); Adamson, J. Tex Avery, King of the Cartoons, New York, Da Capo Press, 1975; A. Bastiancich (ed.), *Lotte Reiniger* (Turin: Assemblea Teatro/Compagnia del Bagatto, 1982); J. Pilling, (ed.), *Ladislav Starewicz* (Edinburgh: Edinburgh International Film Festival, 1984). J. Beck (ed.), *The 50 Greatest Cartoons* (Atlanta: Turner Publishing, 1994); P. Brion, *Tex Avery: Les Dessins* (Paris: Editions Nathan Image, 1988).

12. R. Russett and C. Starr, *Experimental Animation* (New York: Van Nostrand Reinhold, 1976). Reprinted, in an expanded edition, subtitled *Origins of a New Art* (New York: Da Capo, 1988).

۱۳. برای مثال، در بریتانیا، برخی موضوعات نشریه‌های بریتانیایی/اسکرین، آندرکات و افترا میج.

۱۴. برای مثال:

D. Curtis, *Robert Breer* (Cambridge, Cambridge Animation Festival, 1983); D. Curtis, *Len Lye* (Bristol Animation Festival, 1987).

۱۵. ضمناً برای بحثی درخور درباره رویکردهای نقادانه/نظری به پویانمایی، نگاه کنید به:

M. O'Pray, 'The Animation Film', *Oxford Guide to Film Studies*, J. H. P. C. Gibson (ed.) (Oxford: OUP, 1997).

16. *Ibid.*

۱۷. گرچه تعدادی «گالری هنری» وجود دارند که «نسخه‌های محدودی» از آثار «گردآوری‌شده» پویانمایی روی طلق را به فروش می‌رسانند و این امر تبدیل به تجارت پرسودی شده، این پدیده نتوانسته است نقش گالری‌های سنتی در ترویج آثار هنرمندان فردی را بازی کند. برای دادوستد

- «آثار هنری» مربوط به کارتون‌های هالیوودی کلاسیک، مقاله ام. لنگر را در این جلد ببینید.
18. D. Bordwell, in N. Carroll (ed.), *Post-Theory: Reconstructing Film Studies* (Madison: The University of Wisconsin Press, 1996).
19. A. Cholodenko (ed.), *The Illusion of Life* (Sydney: Power/Australian Film Commission, 1991).
20. D. Bordwell, in N. Carroll, op. cit.
۲۱. مقالات مانوویچ و دنسلو در این جلد را ببینید.
22. N. M. Klein, *Seven Minutes: The Life and Death of the American Cartoon* (London: Verso, 1993).
23. L. Raffaelli, *Le anime disegnatte* (Rome: Castelveccchi, 1994). Now also available in French translation *Les Ames Dessinés* (Paris: Dreamland, 1996).
24. P. Brophy (ed.), *KABOOM! Explosive Animation from America and Japan* (Sydney, Museum of Contemporary Art, 1994).
25. G. Bendazzi, *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation* (London: John Libbey, 1994).
۲۶. مقدمه، Ibid.
27. P. Hames (ed.), *Dark Alchemy: The Films of Jan Svankmajer* (Trowbridge: Flicks Books, 1995).
۲۸. همانند جشنواره فیلم برگامو که مانند بیشتر جشنواره‌ها، محوریت آن فیلم بلند زنده است و شهرت آن به ویژه به خاطر بخش چشم‌اندازهای آن است که پس از کشف آخرین فیلم داستانی‌اش، *دسیسه کاران لذت* (۱۹۹۶) سوانکمایر از او تجلیل کرد و جزوه‌ای تهیه کرد که همه فیلم‌های او را دربر می‌گرفت. نگاه کنید به:
- Jan Svankmajer*, B. Fornara, F. Pitassio and A. Signorelli (eds) (Bergamo: Bergamo Film Meeting 1997).
29. D. Crafton, *Before Mickey: The Animated Film 1898-1928* (Cambridge-London: MIT, 1982). D. Crafton, *Emile Cohl, Caricature and Film* (New Jersey: Princeton, 1990).
۳۰. برای مثال،
- G. Bendazzi and G. B. G. Michelone (ed.), *Il Movimento Creato: Studi e documenti di ventisei saggi sul cinema d'animazione* (Torino: Pluriverso, 1993).
- همچنین پاورقی‌های زیر را برای دیگر منابع ببینید.
31. G. Bendazzi and G. Michelone (ed.), *Coloriture: Voci, rumore, musiche nel cinema d'animazione* (Bologna: Pendragon, 1995).
32. M. Chion, *La Voix au Cinéma* (Paris: Editions de l'Etoile, 1982); M. Chion, *Le son au cinéma* (Paris: Cahiers du Cinéma, 1985); M. Chion, *La Toile Trouée: la parole au cinéma* (Paris: Editions de l'Etoile, 1988); M. Chion, *Audi-Vision: Sound on Screen* (New York & Chichester, West Sussex: Columbia University Press, 1994).
33. J. Marcel, *Le Langage des Lignes et autres essais sur le cinéma d'animation* (Québec: Cinéma Les 400 coups, 1995).
- همچنین نگاهی بیندازید به مطالعات وی درباره پویانمای فرانسوی-کانادایی پیرهبرت که برخی از تأملات وی در مورد پویانمایی را هم دربر می‌گیرد.
- in J. Marcel, *Pierre Hébert, l'homme animé* (Qué bec: cinema les 400 coups, 1996).
34. H. Joubert-Laurencin, *La Lettre Volante: quatre essais sur le cinéma d'animation* (Paris: Presses de la Sorbonne Nouvelle, 1997).
۳۵. فهرست کنفرانس‌های SAS را به زبان انگلیسی در انتهای این جلد ببینید.

۳۶. ویراسته مارین فرنیس: برخی از مقالات کنفرانس های SAS در این نشریه به چاپ رسیده‌اند و برخی در نسخه‌های بازنگری شده در این کتاب موجودند و بجا مورد تقدیر قرار گرفته‌اند، گرچه «ویرایش» آن‌ها با آنچه در اینجا آمده متفاوت است. در بیشتر موارد، نویسندگان فرصت بازنگری این کتاب را یافته‌اند و برخی مواقع با پژوهش‌های جدید، مطالبشان را به‌روز کرده‌اند. این نشریه پژوهشگران سراسر دنیا را به همکاری فرامی‌خواند.

۳۷. مقاله سیمون پامل را در این کتاب نیز ببینید.

۳۸. به خصوص مقالات ام. لنگر، آر. لسکوسکی و اچ. دنروف را در فهرست مقالات کنفرانس های SAS این کتاب ببینید.