

**سنت، مدرنیسم و پست مدرنیسم
در روایت‌های سینمای کودک**

سید احمد میراحسان



با سوز کتیو بسم بی حد خود آن را مقدم بشمارند. همه‌ی تاریخ ما گویای موجودیت و تیره‌ای از هستندگی بشری است که چه از منظر جایگاه زیستی و جغرافیا و مکان و چه از نظر مکان تاریخی/فرهنگی، نقش پُل را ایفا کرده است و زمانی در بهترین شرایط سلامت، حیات و فعالیت بوده و قدرت هاضمه‌اش عناصر حتی ظاهراً متضاد را در هم آمیخته و به سود هستی مستقل خود از آن بهره برده است. این است که در آن واحد نشانه‌های سوری، آسیایی، یونانی، سامی، خاوری، مغولی - ترکی، و اخیراً اروپایی/امریکایی (غربی) در زندگی ما وجود دارد. این است که ما محل تلاقی شرق و غرب نام گرفته‌ایم و این است که نه تنها گفت‌وگوی تمدن‌ها و فرهنگ‌های معاصر بلکه اشکال متنوع شیوه‌ی زندگی در کشور ما به حیاتش ادامه می‌دهد. اگر وجهی از این تداوم به دیرپایی صورت‌بندی‌های منسوخ و شیوه‌های کهنه‌ی تولید در وضعیتی عقب‌مانده و وابسته بوده، با رشد سرمایه‌داری، صنعت، تکنولوژی، مناسبات مدرن و توسعه‌ی اقتصادی/اجتماعی این روش کسب معیشت هم تغییر خواهد کرد. اگر مناسبات جدید، همه‌ی اشکال زندگی عشیره‌ای، زمیندارانه، و شیوه‌ی تولید آسیایی و تمرکزگرای ما را تحت تأثیر قرار داده، پس نمی‌توان انکار کرد که به‌عنوان واقعیت اجتناب‌ناپذیر در هر شرایطی زندگی متنوع مردم در ساحل دریا، کوهستان‌های صعب‌العبور حاشیه‌ی کویر، جلگه‌ها و جنگل‌ها... همچنان خصوصیت رنگارنگ خود را حفظ خواهد کرد. اعتقادات و باورها زنده خواهد ماند و لااقل امروز، در بسیاری از مناطق عوامل مذکور دست در کار است. در ایران کُرد و بلوچ و فارس و عرب و ترک نیز تنوع فرهنگی اجتناب‌ناپذیر خواهد بود. با این وضعیت ما بلافاصله متوجه یک ارتباط مبتنی بر تمایز/شبهات می‌شویم و همه‌ی این عوامل در زندگی، ذهن، ذائقه و نیازهای گوناگون کودکان تأثیر به‌جا خواهد نهاد. در ارتباط با سینمای کودکان، بدون تردید این عوامل بنیادین وضعیتی ویژه ایجاد می‌نماید. مهم‌ترین وضعیت نیز متعلق به همان موقعیت آستانه‌ای است که بدان اشاره کردم. کودکان ما همه ایرانی و در عین حال در معرض داده‌های گوناگون‌اند.

از سویی تلویزیون (و در شهرها اینترنت و ماهواره و ویدیو)

شناخت سینمای کودک ایران بدون درک بنیادین خود ایران ممکن نیست و موقعیت ما را آستانه‌ای تعریف می‌کنند. این موقعیت از دیدگاه بعضی حاوی و جوهی التقاطی است، کسانی آن را چسبون موقعیت‌گذار در نظر می‌گیرند، پاره‌ای به آن نام «چهل تکه» نام می‌دهند، عده‌ای معتقد به ناموزونی هستند، اما در این میان من به وضعیت «این آن دیگری» باور دارم. معتقدم موقعیت آستانه‌ای برای ما، موقعیتی فرادوره‌ای است که شکل حیات تاریخی ما را تعیین کرده است. نیز، باور دارم که در آن‌چه که به‌عنوان «چهل تکه بودن» مورد نقد و نفی قرار می‌گیرد، فراتر از خواست ذهنی منتقد، حقیقتی نهفته که مبین یکپارچگی‌ای ویژه است. پس آن‌چه در وهله‌ی اول ناموزون به نظر می‌رسد، چنانچه به‌دقت تماشا شود، از دل آن وزن مخصوص و الگو و خصوصیت فرامی‌روید. ما به این شکل «هستیم» و «بودن» ما واقعیتی فراتر از خوشامد و بدآیند این و آن یا تصوراتی است که پاره‌ای می‌کشند

منبعث از جهان‌های نامبرده و بالاخص روایات مذهبی، انسان قرن بیست و یکمی را مسحور می‌کند. در سینمای هالیوود که جست‌وجوی جذابیت برای جلب تماشاگر و مشتری جهت سود بیش‌تر، نظیر هر صنعت سرمایه‌دارانه، اساس و بنیانی غیرقابل چشم‌پوشی است، چنین منابعی اهمیت درجه اولی دارد. باید گفت سنت برای سینمای کودک نیز یک منبع و ذخیره‌ی جذاب روایی است.

غالباً اما جهان مدرن با احضار سنت آن را در قالب فهم و برداشت خود مطرح می‌سازد. مثلاً مسیح پازولینی تحت تأثیر برداشت‌های عدالت‌خواهانه‌ی چپ، مسیح اسکورسیزی تحت تأثیر برداشت‌های پرسشگرانه و تردیدآمیز اومانستی و مسیح آرباکان به شدت احضار گذشته به زمان جدید است... حتی مسیح گیسون که مدعی نوعی ناب‌گرایی در روایت عیس‌بن مریم (ع) است، تحت تأثیر فضای مدرن خشونت‌گرایی سینما/هالیوود برای کسب سود قرار دارد. گذشته از همه این‌ها باید بگویم که خود روایت‌های کهن و سنت‌های روایی قدیم در سینمای کودک - چه در سینما و چه در فیلم‌های تلویزیونی زنده یا انیمیشن - نقش و قابلیت ویژه‌ای دارد.

رایین‌هود، سفیدبرفی، سیندرلا و... همه و همه به قدرت احیاء افسانه به‌وسیله‌ی سینما و خدمت روایات افسانه‌ای به سینمای کودکان اشاره می‌کند. با این‌همه، در سینمای کودکان ما ویژگی مهمی هست که باید به آن توجه کنیم.

برای دنیای مدرن، گذشته، گذشته است. استفاده از افسانه و سنت‌های کهن روایی، هرگز جنبه‌ی گذشته‌گرایی ندارد و صرفاً واجد همان خصوصیتی است که هیدگر در فهم فلسفی عصر تکنولوژی ارائه می‌دهد؛ یعنی استفاده از هر چیز همچون منبع و ذخیره. سینمای کودکان، با تصویر متحرک، و نیروی جادویی سینما که امری عمیقاً تکنولوژیک و مدرن است و نیز با کاربرد روایت‌گری، موادخام افسانه و اسطوره را به داستان‌گویی رؤیابازانه‌ی سینمایی مدرن، شخصیت‌پردازی نو و فضا‌سازی جدیدی بدل می‌کند که هرگز در جهان کهن امکان نداشت؛ نه صرفاً از بابت عدم امکان تصویرسازی افسانه، بلکه به سبب افقی که نگاه مدرن و دانایی‌های مدرن برای روایت‌گری پدید

همه‌ی کودکان را تحت تأثیر تصور واحد، فرهنگ جهانی، و همه آن‌چه محصول جهان مدرن است قرار می‌دهد و به آنان خوراکی‌هایی مشترک می‌دهد. در تلویزیون (و سینما) سینمایی عرضه می‌شود که مربوط به تمدن پیش‌رفته‌ی غرب است. کارتون‌ها و انیمیشن‌ها، برای کودکان جهان یک اتمسفر مشترک فرهنگ/سرگرمی‌سازی واحد ایجاد می‌کنند و مسلماً از نظر سلیقه‌ی سینمایی، کودکان ما امروز بیش‌تر از نسل پیش‌داری وحدت با سلیقه‌ی حاکم بر جهان هستند. این کودکان امروز بیش‌تر از ما با جهان کودکان معاصر سنخیت و همگنی دارند. در عین حال، کودکان ما بر اثر مثنوی عوامل جبری/تاریخی، در معرض آگاهی به تمایزها هستند و بیش از کودکان هر کشور در این مورد تحت فشار عوامل جدایی‌انگارانه می‌باشند. این عوامل از موقعیت جغرافیایی تا سیاسی، دینی/انقلابی تا اقتصادی و تاریخی تاروان‌شناختی گسترش دارد. عنصر تأکید بر استقلال در برابر فشار یکپارچگی منبعث از جهانی‌سازی، چالشی است که عمیقاً بر روایت‌های سینمای کودکان ایران تأثیر به‌جا می‌نهد. در این‌جا هم موقعیت آستانه‌ای به آمیزه‌ای از رویکردهای سنتی، مدرنیستی و پست‌مدرنیستی ختم می‌شود که هم چالش و هم موزونی، هم خصوصیت و هم پیچیدگی، هم موقعیت و اگر او هم‌گرایی خاصی را پدید می‌آورد که شاید برای جهان حاوی تجربه‌ای یکتا شمرده شود و خوب است به‌طور علمی مورد مطالعه قرار گیرد. اما در حال حاضر و در گام اول، توجه نظری به این موقعیت بسیار مهم است.

◀ روایت‌های سینمای کودکان و سنت

در همه جای جهان احضار گذشته و در همه‌ی زمینه‌ها، گونه‌ای از تولید جدید محسوب می‌شود. در حوزه‌ی سینما هم همواره گذشته منبع و ذخیره‌ی روایت‌های جذابی بوده که نقشی بی‌همتا در قصه‌پردازی سینمای مسحورکننده‌ی داستانی داشته‌اند. روایات مذهبی، روایات تاریخی و افسانه‌ها، منابعی پایان‌ناپذیر برای فیلم‌های سینمایی هستند؛ موفقیت مصائب مسیح از نظر فروش و جلب تماشاگر نشان می‌دهد هنوز داستان‌ها و روایات

آورده است. روان‌شناسی شخصیت‌ها و جزئیاتی برای جذاب کردن رفتار و واکنش و آداب و گفتار شخصیت‌ها، چیزهایی است که بدون جهان جدید وجود نداشت. در حقیقت آن جهان دو بُعدی حکایت و افسانه‌ها که تنها در زبان زنده بود، در سینمای کودکان تبدیل به جهانی پرسپکتیو فریب می‌شود و کودک وارد گذشته می‌گردد و زنده بودن ماجراها را احساس می‌کند. در همان حال تمناً، وجود، نگاه و محتوای این آدم‌ها به چیزی امروزی بدل می‌شود. خواست‌ها و دلبستگی آدم‌های افسانه‌ای در سینما/کودکان غرب، چیزی است که کودک امروزی به سرعت با آن همذات‌پنداری می‌کند، آن را می‌شناسد و این روحیات و افق معنوی و گفتمان‌های افسانه‌ای علی‌رغم ظاهر قدیمی، با معنای کودک امروزی هم‌نواست.

روایت‌شناسی روایت‌های سنتی در سینمای کودکان و وجوه گوناگون ارتباط بین متنی، ساختاری و مضمونی‌شان با الگوی روایات کهن و نقاط اشتراک و تمایز و نحوه‌ی استفاده‌ی سینمای امروزی از این روایات آن قدر جذاب است که خود کتابی است و وقوف به آن‌ها برای ادراک سینمای کودک ما و نوع برخورد آن با سنت روایی، لزومی انکارناپذیر دارد. بدون این بررسی ما قادر نیستیم نه به درستی نحوه‌ی استفاده‌ی سینمای کودکان را از سنت بشناسیم و نه قادریم به درستی آن را نقد کنیم و مشکلات آن را بفهمیم و دریابیم کدام خام‌دستی‌هاست که اجازه نمی‌دهد ذخایر روایی عظیمی که در جهان سنتی ما نهفته است مورد بهره‌برداری جذاب قرار گیرد. از این نظرگاه، داشتن شمایی از پدیده‌شناسی روایت کهن برای آغاز بحث لازم است؛ ما که اکنون به نقش سنت در روایت‌های سینمای کودکان می‌پردازیم تا بعد به مدرنیسم و پست‌مدرنیسم برسیم، لازم است آگاهی هر چند فشرده‌ای از شکل‌شناسی این روایت‌ها داشته باشیم. سنت روایی در جهان ماقبل مدرن برای کودکان، عمدتاً مبتنی بر افسانه و حکایت است. پرسش درباره‌ی این‌که این روایت‌ها چه ویژگی‌ای دارند همان پرسشی است که در شکل کلی‌اش هم پیش چشم ما قدعلم می‌کند و در هر جست‌وجو برای ساختار بنیادین داستان حاضر است. یعنی این‌جا هم رویه‌رویییم با سؤال «روایت چیست؟ مراد از ساختار روایت چیست؟ و کاربرد این اصطلاح ساختار در زمینه‌ی

مطالعه روایت شامل چه تأکیدها و چه مقاصدی است؟»

ابتدایی‌ترین شرح در سنت روایی کودکان، شرحی است که به دو جزء بنیادین حکایت و روای دقت می‌کند. در حکایت‌گویی سنتی، برخلاف آن‌چه در وهله‌ی اول تصور می‌شود نقش روای و گوینده بسیار مهم است و کم‌تر از نقش روای سینمایی و میزان تأثیر او بر جذابیت حکایت نیست. تفاوت این‌جاست که در آن‌جا ما با جهانی کلام محور رویه‌رویییم که تنها تصویر عینی متعلق به روای شفاهی و زنده‌ای است که با حرکات سر و چهره و دست و بدن و جذابیت صدا و تأکیدها و قطع‌ها و افزوده‌ها و کاسته‌هایش، در هر بار روایت زنده، حکایت را با زمان - فضای روایت‌گویی جان می‌بخشد (مثل نقل در نقالی شاهنامه) نوع پیش‌رفته‌ی روایت‌گری نمایشی به تعزیه و مضحکه و تقلید... برمی‌گردد که گاهی از روایت شفاهی ساده و دوگام از روایت مکتوب حکایات افسانه‌ای برای کودکان پیش است. البته باید تمایزی ماهوی بین روایت زبانی/مکتوب افسانه، روایت شفاهی/کلام محور، و روایت نمایشی افسانه‌های کودکان قائل بود.

جهان مدرن با قرائت افسانه، شخصیت روایتگر و فضا - زمان روایت لایه‌های تودرتوی روایت در روایت گران به بازخوانی سنت روایی کهن می‌پردازد.

اما خود روایت سنتی مبتنی است بر مجموعه‌ای از رویدادها که غالباً به‌طور خطی روایت می‌شود و ما را از نقطه شروع، بحران‌ها و تعلیق و فراز و فرودها عبور می‌دهد تا به رازگشایی برسد و داستان را با پایان‌بندی مناسب به پایان برد. تنها تمایز در روایت‌های کهن، روایت‌های قرآنی است. قرآن مجید از یک ساختار بسیار نو و متفاوت برای روایت‌گری سود می‌جوید که با ساختار غیرخطی روایت مدرن قابل مقایسه است.

در روایت سنتی، کودک مسحور روایت‌گر زنده است؛ به قول هائورن در تفسیر تابلوی کودکی دالی اثر [سر جان اورت] میلیا کودک به خود روایت‌گر چشم می‌دوزد نه دست او. ذهن کودک درگیر جهانی است که روای روایت می‌کند اما در روایت شفاهی چشم کودک مسحور خود روای جذاب است. اگر روای جذابیت نداشته باشد کودک از داستان خسته می‌شود و حتی از آن چشم می‌پوشد.

بدین سان، آشکار است که روایت می‌تواند از طریق زبان مکتوب یا ملفوظ تصاویر ثابت (عکس و نقاشی) یا تصویر متحرک (سینما، انیمیشن...) صورت پذیرد. تنها نکته‌ی مهم آن است که سینمای کودکان با همه‌ی ابزارهای بصری خود لباس و گرم و غیره به احساس جدایی و فاصله گرفتن کودکان از زمان روایت تأکید می‌کند. فیلم با ابزارهای اقناع‌کننده‌تر و عینی می‌تواند انکار کند که روایت در زمان واقعی کنونی ریشه دارد. این تأکید بر ناهمزمانی و انکار همزمانی مانع همذات‌پنداری کودک با قهرمان جهان افسانه‌ای نیست.

همان‌طور که پراپ نشان داد در این ساختار روایات سنتی «یک وضعیت متعادل آغازین وجود دارد که به وسیله‌ی نیروهای گوناگون آشفتگی برانگیز دست‌خوش آشفتگی می‌شود. این آشفتگی به عدم تعادل و واژگونی موقعیت می‌انجامد. سپس رویدادی (مثلاً مداخله‌ی نیرویی دیگر) به استقرار دوباره‌ی تعادل که گونه‌ی اصلاح‌شده‌ای از تعادل آغازین است منجر می‌شود».

مایل، جی، تولن در مورد بوطیقای هر نوع کنش نحوی و مطالعه‌ی قواعد بنیادینی که به هنجارهای سنتی روایت ربط دارد سخن بسیار روشنگری دارد:

باید تذکر دهم که پژوهندگان بوطیقای روایت این موضوع را به دو - و اخیراً به سه - حیطه یا سطح عمده تقسیم کرده‌اند. به این قرار که نخستین شکل‌گرایان روسی (پراپ، توماشفسکی و...) fabula و Sjuzhet را به‌کار می‌بردند که تقریباً برابر است با واژگان اخیر فرانسوی (در آثار بنونیست و بسارت) یعنی discours و histoire خود این دو واژه‌ی فرانسوی تقریباً برابر است با اصطلاحات انگلیسی که سیمور چتمن به‌کار برده است: discourse story. در هر سه مورد مراد از نخستین اصطلاح، شرح ساده‌ی رویدادهای اصلی داستان است با همان ترتیب طبیعی زمانی‌اش، که با نوآوری ساختمانی در نقش‌های شخصیت‌های آن همراه است و فابولا [داستان] مجموعه‌ای از رویدادها است که از نظر منطقی و زمانی به هم ربط یافته‌اند و بازیگران آن‌ها را پدید می‌آورند یا از سر می‌گذرانند.

«در این سطح می‌توان انتظار داشت که به‌طور کامل از یک رسانه به رسانه‌ی دیگر انتقال یافت: یعنی در سطح داستان

حال سینمای خود آن راوی است که چشم کودک را مسحور می‌کند. راوی نامرئی - کارگردان - نهان است در حالی که راوی شفاهی، خود تأویل‌گر روایت هم هست، و تأویل اولیه‌ی روایت سنتی در سینما به‌عهده‌ی فیلم‌نامه‌نویس، کارگردان و تهیه‌کننده و خلاصه سازندگان فیلم است. اما همین که فیلم ساخته شد، آن‌ها غایب می‌شوند و متن به امکان روایت قائم به ذات و قدرت تأویل مخاطب بدل می‌شود.

روایت سنتی ویژگی‌هایی دارد که به‌عنوان میراث مکتوب یا سینه‌به‌سینه به کارگردان می‌رسد و سازندگان فیلم کودک براساس روایات افسانه‌ای و سنت روایی مشخصه‌های تازه‌ای به آن می‌افزایند. مثلاً سرشت روایت، ساختگی بودن و ساختاریافتگی است. اما سینمای کودک در برخورد با سنت و منابع و ذخایر افسانه‌ای روایت و حکایت، این ساختار را می‌شکند و یک پرداخت متفاوت و ماهواً مصنوعی تازه‌ای به آن می‌بخشد. کلام تبدیل به تصویر می‌شود و عناصر دیداری و شنیداری شش‌گانه‌ی سینما، در سازمان دادن روایت نقش تازه‌ی خود را ایفا می‌کنند و این ساختاریافتگی جدا از تأثیر نگرش‌های نو در بازسازی روایت سنتی است. البته ساخته‌پرداختگی پیشین، همواره در ساخته‌پرداختگی کنونی سینمایی تأثیر می‌نهد و نمی‌توان از تداوم موجودیت روایت کلام‌محور در روایت تصویر محور سینمایی چشم پوشید. باید دانست که مهم‌ترین بده‌بستان در حفظ خط سیر روایت افسانه‌ای، از سوی روایت سینمایی است. روایت سینمایی غالباً سمت و سوی روایت افسانه را که آغاز می‌شود و به‌سویی حرکت می‌کند و پیشرفت تدریجی و گره‌گشایی طی آن رخ می‌دهد، حفظ می‌کند. انتظار ما را که آغاز و ماجراها و پایان روایت سینمایی اقتباس‌شده از روایت سنتی شبیه هم باشند، باید برآورده شود تا ما این روایت را، علی‌رغم همه‌ی تمایزها، همان روایت محسوب کنیم. هر چند روایت‌گر شفاهی حاضر و روایت‌گر سینمایی پنهان است. ولی روایت سینمایی هم همان قدرت جابه‌جایی روایت افسانه‌ای را برای کودکان دارد و می‌تواند برای اشاره به رخدادهای اشیاء و آدم‌هایی به‌کار رود که از نظر زمانی یا مکانی از کارگردان و کودکان تماشاگر فیلم فاصله دارند و دورند.

می‌توان همه‌ی موارد آرزوهای بزرگ را همان‌گونه که در نسخه اصلی وجود دارد در فیلم یا کارتون یا حتی باله نمایش داد.

این‌که یک افسانه سنتی در تبدیلش به سینما شامل چه تغییراتی می‌شود، عمدتاً در بحث *discourse/story* ظاهر می‌شود تقسیم‌بندی داستان - گفتمان باز هم در متون معاصر پیچیده‌تر شده و به تقسیم‌بندی *narration/text/story* تبدیل گشته است. در این بحث ارتباط متن سنتی داستان و برداشت سینمایی، برای اشاره به داستان اصلی به کار می‌رود. و *discourse* شامل همه‌ی فوننی است که مؤلف به کار می‌گیرد تا به شیوه‌ای نو اصل داستان را ارائه دهد. مثلاً به شیوه‌ای سینمایی و تصویر متحرک. تولن می‌گوید «گفتمان بر الگوهای پیش - هنری، الگوهای بنیادین رخداد و شخصیت که وابسته به ژانر و سنت‌اند، متمرکز است و جایی برای تباین‌ها یا بازشناخت قابل‌ارزیابی باقی نمی‌گذارد. گفتمان ناظر است بر عمل هنری و فردی در حیطه‌ی گونه‌ها و سنت‌ها و الگوهای داستان اصلی، آن هم در سبک‌ها و روش‌ها و شیوه‌های متمایز مؤلفان گوناگون». تولن سپس می‌افزاید: «خوب یا بد - که شک دارم بگویم کدام‌یک! - در بحث‌های اخیر این رابطه‌ی دوتایی (یعنی *histoire* در برابر *discours* یا *story* در مقابل *discourse*) پیچیده‌تر شده است. زیرا در این بحث‌ها استدلال می‌شود که با سه سطح رویه‌رویییم نه با دو سطح. تا جایی که من این موضوع را می‌فهمم این ترتیب جدید مستلزم تجدیدنظر در رابطه‌ی دوتایی بالا نیست بلکه فقط نوعی انشعاب از مورد دوم یعنی گفتمان است. بر حسب نظریه‌ی ژرار ژنت و نیز در دو کتابی که آن‌ها را به‌مثابه متون مکمل بحث کنونی توصیف می‌کنم، پرداخت فنی و ارائه‌ی داستان اصلی شامل دو مرحله است. یعنی اگر رابطه‌ی *story/histoire* را سطح اول تحلیل بگیریم آن‌گاه در حیطه‌ی گفتمان دو سطح دیگر نیرو وجود خواهند داشت.

سطح دوم: سطح متن است. در این سطح تعمیم‌های گوناگون گرفته می‌شود (وقتی افسانه‌ی کودکان به سینمای کودک بدل می‌شود) از جمله تقسیم دربار‌های توالی رخدادها، زمان و مکان لازم برای ارائه‌ی آن‌ها مفهوم (تغییر) ضرباهنگ و سرعت در گفتمان، همراه با گزینش چگونگی ارائه‌ی جنبه‌های خاص شخصیت‌های گوناگون (یعنی با چه جزئیاتی و با چه ترتیبی) و نیز

گزینش نقطه دید و زاویه دید راوی که رویدادها و توصیف شخصیت‌ها را از دید او می‌بینیم (به عبارت دیگر، بحث کانونی کردن). سطح سوم را سطح روایت می‌نامیم. در این سطح روابط میان راوی مفروض و روایتی که باز می‌گوید بررسی می‌شود.

در این جا بخش‌هایی از روایت که در سینما تکرار می‌شود.

۱. قهرمان از کاری نهمی می‌شود.
۲. نهمی نقض می‌شود.
۳. شریر، قهرمان را نخستین بار می‌بیند.
۴. شریر درباره‌ی قربانی‌اش اطلاعاتی کسب می‌کند.
۵. شریر می‌کوشد قربانی‌اش را بفربید تا او یا اموالش را در اختیار بگیرد.
۶. شریر به یکی از اعضای خانواده صدمه یا آسیب می‌رساند. (تعریف شرارت)
۷. یکی از اعضای خانواده یا چیزی را ندارد یا آرزوی چیزی را دارد. (تعریف فقدان)
۸. مصیبت یا فقدان شناخته می‌شود؛ قهرمان با درخواست یا نافرمانی رویه‌رو می‌شود. اجازه می‌یابد که برود یا او را گسیل دارند.
۹. جست‌وجوگر موافقت می‌کند یا از در تقابل درمی‌آید.
۱۰. قهرمان خانه را ترک می‌کند.
۱۱. قهرمان آزموده می‌شود یا مورد پرسش قرار می‌گیرد. و در نتیجه وسیله‌ای جادویی یا یاری‌رسان به او داده می‌شود.
۱۲. قهرمان در برابر کنش‌های بخشنده‌ی آینده واکنش نشان می‌دهد.
۱۳. قهرمان امکان کاربرد و وسیله‌ی جادویی را به دست می‌آورد.
۱۴. قهرمان به مکانی که شیء مورد جست‌وجو قرار دارد برده یا راهنمایی می‌شود.
۱۵. قهرمان و شریر به مبارزه‌ی تن به تن می‌پردازند.
۱۶. قهرمان پیروز می‌شود.
۱۷. شریر شکست می‌خورد.
۱۸. مصیبت یا فقدان اولیه برطرف می‌شود.
۱۹. قهرمان بازمی‌گردد.

داستان پردازی جذاب را می‌آزماید و به ذخایر ایجاد جذابیت فیلم می‌افزاید نقش‌های شریر، بخشنده، قهرمان، قهرمان دروغین، فرستاده و کسی که روانه می‌شود تا با شرارت ستیزد، یاور و محبوب از جمله این نقش‌های جذاب در روایت سینمایی افسانه است. سینما با مطالعه‌ی سنت‌روایی به کار برد وضعیت آغازین، عامل‌هایی که نیرویی سحرآمیز دارند، وضعیت انتقال، دیدار نخست عنصر قهرمانی و عنصر شرارت، نبرد قهرمان و شریر، رفع شرارت، پاداش و وضعیت تعادل می‌اندیشد و به‌خوبی آن را به زبان تصویری جذاب برای کودکان بدل می‌کند.

باید بگوییم که الگوی تفسیری پراپ با الگوهای نوتری بارور شده است؛ مثلاً نظریه‌ی بارت درباره‌ی روایت. آن‌جا که بارت به کارکردها، کنش‌ها و گفتمان توجه می‌کند سطوح تازه‌ای را از انتقال جهان سنتی روایت به جهان مدرن روایت سینمایی پیش روی ما می‌نهد که سبب سحرآمیزی هر چه بیشتر این مبادله بین دیروز و امروز می‌شود.

اولاً باید دانست برای، کارکرد سنت روایی جز همه‌ی آن‌چه که در خصوص بازخوانی هنر تکنولوژیک مدرن سینما از سنت و افسانه‌های گذشتگان بازگفته‌ام، حاری نکته‌ی اساسی دیگری هم هست و آن زنده بودن و اعتقاد به ارزش حیاتی دانستگی‌های نهفته در حکایات و روایات سنتی برای زندگی امروز ماست. جدا از موقعیت تاریخی عمومی، رویدادهای ریع قرن اخیر در این رویکرد ما به گذشته نقش داشته است و به‌ویژه خود را در مواجهه با روایات مذهبی و ارزش تطبیقی آن به‌طور کلی و نیز برای سینمای کودک نشان داده است. داستان‌های گوناگون مصور در تلویزیون در حوزه مذکور تفاوتی با فیلم‌های مبتنی بر افسانه‌های کهن دارد و همانا ارزش اعتقادی و نیروی عظیم کارکرد مؤثر اخلاقی/اعتقادی این روایات سنتی است که وقتی به سینما می‌آیند با خود تصورات فرهنگی ویژه‌ای را حمل می‌کنند. در این‌جا بنیادهایی که روایت سینمایی تعین می‌بخشند، قصه‌هایی هستند دربردارنده‌ی دانستگی‌های لازم برای فهم رابطه‌ی انسان و جهان معنوی خاصی که در آن پرورده می‌شود. البته طبیعتاً قصه‌های کهن در بنیادهای آیینی، تاریخی، اقلیمی، اسطوره‌ای و تاریخی زندگی مردم ریشه دارد و قصه‌های بیان‌گر باورهای مردم، ارزش‌های اصیل،

۲۰. قهرمان مورد تعقیب قرار می‌گیرد.

۲۱. قهرمان از تعقیب نجات می‌یابد.

۲۲. قهرمان به‌صورت ناشناس به شهر خود یا کشوری دیگر وارد می‌شود.

۲۳. قهرمانی دروغین ادعاهایی بی‌پایه می‌کند.

۲۴. وظیفه‌ای دشوار به قهرمان واگذار می‌شود

۲۵. وظیفه به انجام می‌رسد.

۲۶. قهرمان شناخته می‌شود.

۲۷. قهرمان دروغین یا شریر معرفی می‌شود.

۲۸. قهرمان چهره‌ای تازه می‌یابد.

۲۹. شریر مجازات می‌شود.

۳۰. قهرمان از دواج می‌کند و بر تخت می‌نشیند.

از سوی دیگر روایتی که گویی از زبان ناظری جدا و بیرونی و همیشه حاضر بازگو می‌شود و شیوه‌ی ارائه‌ی سخن و انواع مسائل مربوط به آن باید مورد توجه و بررسی قرار گیرد تا با نوع قرائت روایت سنتی و افسانه و حکایت در سینمای امروز به‌درستی آشنا شویم.

پراپ ۳۱ کنش و کارکرد بنیادی و پیش‌برنده‌ی حکایت‌ها را در ارتباط با افسانه‌های بومی دسته‌بندی می‌کند. این کارکردها باعث می‌شوند که در وضعیت آغازین تغییراتی پیش بیاید. سینمای کودک در استفاده از سنت روایی عمیقاً به این کارکردها تکیه می‌کند و باید به اهمیت آن واقف باشیم و ریخت‌شناسی افسانه و نحوه‌ی ظهور آن را در سینمای کودکان به‌درستی ادراک کنیم. این کارکردها از نظر بررسی پرآوازه‌ی پراپ (ساختارهای بنیادین داستان) چنین آغاز می‌شود:

۱. یکی از اعضای خانواده آن را ترک می‌گوید (یک مورد افراطی این کارکرد غیبت خانواده هنگامی است که پدر و مادر خانواده فوت کرده باشند).

سینمای کودکان، وقتی به افسانه رو می‌کند. با شناخت الگوی درونی این روند روایت سنتی، روایت نوی خود را جذاب می‌کند. اغلب اوقات، با استفاده از الگوی نهی و نقض، نبرد شریر و قهرمان، تعقیب و رهایی و نقش‌های برجسته‌ای که در سنت روایت افسانه‌ای تکرار می‌شود، سینمای کودکان آگاهانه راه‌های

نابیدا، درونی، هنجارها و معیارهای آشکار و آرمان‌های آن‌هاست. اما در سینمای کودک اقتباس از افسانه‌ها یا داستان‌هایی بابینان‌های مذهبی توقع آموزشی/تربیتی مستقیم و امروزی را پدیدار می‌کند. جدا از داستان‌های مذهبی، دیگر روایات سنتی در همان شرایط عمومی حضور روایات کهن در دیگر سینماهای جهان پدیدار می‌شود. پی بردن به ذخیره‌ی عظیم جذابیت‌های این قصه‌ها هم برای سینمای کودک ما مهم است.

متأسفانه سینمای کودکان ما با این منابع و ذخایر و جذابیت‌های سحرآمیز آن کاملاً بیگانه است و هیچ توفیقی در قرائت سینمایی سنت روایی ما نداشته است. داستان‌اجنه‌ها، دیوان، پریان، پریان دریایی، آبی‌ها، سیاگالش، چوپان - خداهای قصه‌های عامیانه گیلان - آخیش، نیروهای طبیعی، افسانه‌های مربوط به آب، یادگار گوسانی، نشانه‌هایی از توت‌م، مسیر ماهی، مادیان چهل کره‌دار، ستم‌ستیزی در فرهنگ عامه شاه‌شاخدار و بلبل سرگشته، قهرمان‌های فرهنگی و هزاران حکایت... می‌تواند دستمایه‌ی عظیم سحرآمیزترین قصه‌های افسانه‌ای در سینمای کودک ما باشد. اما انواع شکلات، از خودبیگانگی، فقدان مهارت‌های لازم برای فهم افسانه‌ها و شکل و سازمان دادن جذاب آن برای روایت سینمایی و افق کوتاه و عدم پشتیبانی مالی و غیره مانع استفاده‌ی جذاب از سنت در سینمای ماست. در سینمای ما قصه‌های ماه‌پیشانی و شنگول و منگول و پاره‌ای از افسانه‌ها مورد بازخوانی قرار گرفته است اما کار در حوزه‌ی روایات آیینی و دینی، داستان‌های جن که می‌تواند به کارتون‌ها و داستان‌های زنده‌ی بسیار جذاب‌تر از هری پاتر بینجامد تقریباً کار مهمی صورت نگرفته است جز یکی دو کار تلویزیونی که به میزان مهارت در اقتباس، موفق بوده‌اند.

پس از این ما به روایت مدرن در سینمای/کودکان ایران می‌رسیم. در سطح جهان انبوهی از فیلم‌های سینمایی، کودکان را برای زندگی در جهان مدرن آشنا می‌کنند پس فیلم‌ها هم برای کودکان و هم درباره‌ی کودکان‌اند. از منظره‌های گوناگون، این روایتی است امروزی که در ژرف‌ساخت خود مسائل متعدد روانی و شخصیتی کودکان را تحلیل می‌کند. فیلمی که درباره‌ی هلن کلر ساخته می‌شود، برای سینما ارزشی فراتر از سرگرمی دارد و در آن

دریچه‌ای برای دانایی از وضعیت کودکان کر و لال باز می‌شود. فیلم‌هایی که درباره‌ی کودکان خیابانی، یا استثمار کودکان، یا روش‌های تربیتی کودکان طلاق و... ساخته می‌شود، جدا از جذابیت، در عین حال آینه‌ای است در برابر مسائل متعدد زندگی کودکان در دنیای جدید. در ایران بسیاری از کارگردانان در قالب سینمای داستان‌گوی جذاب و سرگرم‌کننده و یا سینمای مستند کودک، این‌گونه مسائل کودکان را مورد توجه قرار داده‌اند.

بدیهی است بحث سینما برای کودکان یا سینما درباره‌ی کودکان در این جا هم مطرح شده است. در جهان غرب اگر تنها در خانه سینمای مدرنی است که از ارزش‌های سینمای هالیوود برای ایجاد جذابیت سود می‌جوید و خود را سینمایی برای کودکان معرفی می‌نماید، همزمان می‌تواند مورد پرسش قرار گیرد. آیا واقعاً این سینما برای کودکان است؟ بدآموزی‌هایی که روان‌شناسان حرفه‌ای در خصوص این‌گونه آثار که در سینما و تلویزیون به‌نمایش درمی‌آیند مطرح می‌سازند اثبات می‌کند که اگرچه این آثار با خشونت و تعلیق بسیار، برای کودکان جذاب است، اما الزاماً سینمایی مناسب برای کودکان نیست.

از سوی دیگر، آثاری چون سفر بهرام بیضایی و انبوه دیگری از فیلم‌های «سنگین» و متفکرانه پیش چشم داریم که هرگز کودکان را به خود جلب نکرده‌اند، هر چند درباره‌ی کودکان‌اند. این آثار مسائل متعدد کودکان در دنیای مدرن را مورد بررسی قرار می‌دهند و از نمونه‌های سینمای داستان‌گوی جذاب (مثل بچه‌های آسمان) که در عین حال حاوی آموزش‌های تربیتی و اخلاقی‌اند دور هستند. همچنان‌که آثار صرفاً سرگرم‌کننده نظیر کلاه قرمزی و سروناز متفاوت‌اند از آثار دارای افق معنوی، اما به‌رحال سینمای مدرن کودکان که بخش عظیمی از محصولات سینمایی جهان امروز را دربر می‌گیرد دارای شاخه‌های متفاوتی است و در هر زمینه آثار فراوانی پدید آورده است. تخیل در سینمای مدرن کودک با ذهن کودک تطابق دارد برای همین آثار گودزیلائی، دراکولایی، وایکینگی، کینگ‌کونگی تا تن‌تن و تام‌وجری و پلنگ‌صورتی وارد حوزه سینمای مدرن کودک می‌شود. ملودرام امروزی که به ساخت سینمای مدرن کودک وارد می‌شود، به آن جذابیت می‌بخشد و در عین حال مسائل موجود را می‌کاود؛

دینکرد، یادگار زیربان، شاهنامه‌ی فردوسی از متونی‌اند که به جهان پیش از اسلام متعلق‌اند یا بدان ناظراند. در متون اسلامی که اهمیت کودکان به فراوانی مورد تأکید قرار گرفته است. روایات و احادیث (بحارالانوار مجلسی، تحف‌العقول، اصول کافی) کاکلی، شنگول و منگول، صبح روز بعد، نان و شعر، دت یعنی دختر، موشک کاغذی، خمیره، بادکنک سفید، مسافر جنوب، الوالو من جوجوام، جوجه اردک من، تعطیلات تابستانی، شاخ گاو، لی‌لی حوضک، کمین، من و نگین دات کام، کفش‌های جیرجیرک‌دار فرق دارند. این تفاوت‌ها نه تنها در سبک واقع‌گرایی یا فانتاستیک، در واقع‌گرایی یا افسانه‌پردازی بلکه در هویت فرهنگی یا غیر فرهنگی، آموزشی یا سرگرم‌کنندگی و انواع تقسیم‌بندی‌های دیگر فیلم نهفته است. از نگرش پست‌مدرنیستی و ایجاد پرسش تا آثار صرفاً سرگرم‌کننده در این سینمای درهم‌جوش وجود دارد. حال ما با انواع آثار سینمای مستند و کوتاه برای کودکان هم سر و کار داریم که هر یک در گروهی می‌گنجد و ما ناگزیریم به بحث‌تئوریک درباره‌ی همه این انواع سینمای مدرن توجه کنیم. البته همان‌گونه که جهان مدرن در برخورد با کودکان، منابع‌تئوریک خود را تولید می‌کند، جهان سنتی و حکایات و افسانه‌ها هم متون خود را دارند. در حوزه‌ی مذهب، قرآن مجید، کتاب‌های عهدعتیق و عهدجدید، و آثار نهج‌البلاغه و صحیفه‌ی سجادیه اشاراتی به کودکان دارند. رساله‌الطیور، حی‌بن یقطان، مثنوی مولوی، بوستان و گلستان سعدی، هزار و یک شب، کلیله و دمنه و افسانه‌های بومی و قومی از جمله این منابع‌اند. این منابع مستقیماً یا با احضار گذشته به حال و به صورت پست‌مدرن می‌تواند دستمایه‌ی آفرینش سینمای کودک قرار گیرند. تولن در روایت‌های کودکان به تفصیل به داستان‌هایی «برای» کودکان، «با» کودکان و «به‌وسیله» کودکان می‌پردازد. در واقع موضوع روایت کودکان در روایت‌شناسی مدرن و منابع تحلیلی سینمای مدرن کودکان، شامل چند زیرشاخه است. ما از تمایز روایات کلامی، نوشتاری، کلامی رویارو، کلامی غیرمستقیم، کلامی رودرروی یک‌به‌یک، کلامی رودرروی یک‌به‌چند، روایت تصویری و نمایشی می‌توانیم سخن گوئیم. اما در این‌جا تمرکز ما بر روایت سینمایی است که مجموعه‌ای از روایت‌های شنیداری/دیداری است. البته شناخت انواع

خواهران غریب از این‌گونه آثار است. در آن، زندگی کنونی، طلاق، وضعیت کودکانی که با پدر یا مادر زندگی می‌کنند مورد اشاره قرار گرفته است. من و نگین دات کام نیز در همین فضای امروزی می‌گذرد. اما چه چیز بین این فیلم‌ها و آثار فرهنگی، رنگ خلد، پدر، گال، باران، فیلم ده، ایجاد تمایز می‌کند؟ ده البته فیلم کودک نیست و ممکن است اثری مثل پدر یا رنگ خلد، مثل تام‌وجری، بیننده‌ی کودک و نوجوان را جلب نکند و بیش‌تر مورد توجه بزرگسالان باشد. بدیهی است اگر فیلم کودک مورد توجه است جلب کودکان نکته مهمی است. اما آیا صرفاً سرگرم‌کنندگی تنها خواست سینمای مدرن است؟ آیا سینمای فرهنگی مدرن کودکان چیزی زائد و بی‌فایده است؟ و آیا باید توقع داشت این‌گونه سینمای مدرن مثل سینمای سرگرم‌کننده، و با همان شیوه‌ها دیده شود؟ به‌نظرم چنین فهمی بسیار پیش‌پاافتاده است. مثلاً سینمای کودک وقتی به‌عنوان رسانه‌ی تکنولوژی آموزشی مورد استفاده قرار می‌گیرد هرگز نمی‌تواند با کلاه قرمزی و پسرخاله مورد مقایسه قرار گیرد بلکه لزوم دیده شدن این آثار باید از طریق خاص خود تضمین شود. مثلاً بدیهی است که کلاس درس باید جذاب باشد، اما ما می‌توانیم از کلاس درس چشم‌پوشیم و در مدرسه مدام برای بچه‌ها سیرک نشان دهیم؟ جابه‌جا کردن کارکرد و نقش نهادها بسیار خیال‌پرستانه و سطحی و دور از واقع است. در سینمای مدرن کودک هم باید بین سینمای سرگرم‌کننده‌ی سالم و سینمای آموزش کودک تمایز برقرار کرد.

در آثار افسانه‌ای کارکرد کودک، اسطوره‌ای است. شاهان خواب کودکانی را می‌بینند که بعدها آن‌ها را برمی‌اندازند. این الگو حتی در داستان‌های مربوط به واقعیت پیامبران تکرار شده است. داستان موسی (ع) از آن جمله است. در شاهنامه، داستان‌های ضحاک و فریدون، افراسیاب، اردشیر، چنین است. فرمان‌راندن کودک و پرورش رهبر آینده به‌وسیله‌ی حیوانات زال و فریدون، پرورش کودک میان چوپانان و مردم عادی (کیخسرو، فریدون، اردشیر، دارا) سپردن کودک به آب و بر سر راه نهادن (مثل داستان موسی (ع) که در داستان دارا و اردشیر و کیخسرو و فریدون تکرار شده) دستور پادشاه برای کشتن کودک در داستان موسی و نیز کیخسرو تکرار گشته است. داستان زندگی زردشت کتاب هفتم

داستان‌گویی برای کودکان و نکات ظریف آن حتماً به درد سینماگرانی می‌خورد که نمی‌خواهند کورکورانه اثری بسازند و پولی به چنگ آورند. زیرا آن‌ها علی‌رغم الگوهای متمایز، قادرند در پی الگوهای شباهت باشند و پی ببرند که این روایات نسخه‌های ساده‌شده‌ی روایات بزرگسالان نیستند و برای جلب توجه باید ویژگی‌های مهم و مستقلى که سبب جذب نگاه می‌شود داشته باشند. سطح سواد و تجربه و ذهن و نگاه و زبان کودکان همانند سبک‌های متفاوت تأثیر دارد. همه‌ی پژوهش‌هایی که درباره‌ی پدیده‌های رفتاری صورت می‌گیرد بیانگر اهمیت آگاهی از جزئیات روایت برای کودکان و رشد روایتی در کودکان برای داشتن سینمای بدون کودک توأم با جذابیت و قدرت آگاهی بخشی است.

مثلاً پترسون و مک کیب (۱۹۸۳) تحقیقات مهمی انجام داده‌اند تا به تلقی و دریافت فزاینده‌ی کودکان از ترتیب زمانی و علت در داستان و نیز دریافت موارد پیچیده‌تری مانند این‌که روایت باید تقریباً «کامل» باشد و ارزیابی شود، پرداخته‌اند. چنین پژوهش‌هایی برای تولید فیلم جذاب کودکان اهمیت وافر دارد. به نظر می‌رسد سینمای سرگرم‌کننده‌ی مدرن کودک در وهله‌ی اول به تجارت خیال‌پردازی سرگرم است اما اگر خوب دقت شود می‌بینیم این تجارت حتی اگر صرف تجارت باشد بدون اتکاء به انواع دانستگی‌ها قادر نیست سینمای شیرین و خیال‌انگیز و جذابی تولید کند. به‌رحال در کنار اشکال حضور روایات سنتی در سینمای ایران، رویکرد به موضوعات مدرن در این سینما وجود دارد برای همین لازم است بیش از پیش به عنصر آگاهی در شناخت کیفیت‌های جذاب و نیز ضرورت سینمای مدرن کودک ارزش دهیم و از برخورد عامیانه به برخورد پژوهشی روکنیم و به‌جای مداخله‌ی سلیقه‌های دوره‌ای و بی‌بنیاد به معرفت اتکاء نماییم.

اما در سینمای کودک ما، در کنار رویکرد مدرنیستی و حتی در بستر و در آغوش آن، گرایشات پست مدرنیستی وجود دارد که مربوط به پیش از رواج پست مدرنیسم در جهان است.

آثاری چون مشق شب، نان و کوجه، خانه‌ی دوست کجاست برعکس آثاری مثل دونه که سراپا دارای گرایشات مدرنیستی

است حاوی گرایشات پست مدرن می‌باشد.

تحلیل پست مدرن در این سینما واقعاً آسان نیست. در این آثار با نقدبنیادهای خرافه‌آمیز سنت روبه‌رویم و درست همزمان در سنت‌های اصیل ایرانی رگه‌هایی ارزشمند کشف می‌کنیم که قادر است هدیه‌ی ما برای جهان مدرن جهت نفی بحران‌های مدرنیست معاصر باشد. مشق شب به نقد جدی سیستم آموزش رسمی سستی می‌پردازد، در خانه‌ی دوست کجاست سیستم تربیت سستی مورد نقد یا لاقل افشاء قرار گیرد اما در همان حال در خانه‌ی دوست کجاست ویژگی روحی / روانی / عاطفی / احساسی دست‌نخورده‌ی کودک چیزی متعلق به جهان ماقبل مدرن است که به امروز احضار شده است. شکلی از بروز پست مدرنیسم در میان ما متعلق به همین آموزه‌های سینمای فرهنگی است که از فرم تا محتوا را دربرمی‌گیرد.

نان و کوجه در واقع حاوی آموزش مدرن اتکاء به خود و استقلال و خلاقیت ذهنی و به‌کار انداختن قدرت تفکر برای حل مشکلات است اما در همان حال قضیه شکل اول / قضیه شکل دوم که در متتالیه سر دیگر ماجراست شدیداً از شگردهای پست مدرنیستی استفاده می‌کند، به‌رحال گذشته از این سینمای فرهنگی پست مدرنیست، در جهان کودکان، به شکست فراد روایت‌ها و روایت‌های چند صدایی و شالوده‌شکنی روایت قطعی و تردیدافکنی مشغول است (نظیر ماستی که به جای نان به دست کودک نان و کوجه داده می‌شود و قطعیت راه‌حل عاقلانه پیشین را یکسر در هم می‌شکند). اما رابطه‌ی پست مدرنیسم و واقعیت در ارتباط با کودکان در سینمای کودک جهان و یا تجربه‌های مربوط به کودکان سطوح تازه‌تری را هم فرا می‌گیرد.

برایمن به بررسی پارک‌های تفریحی - موضوعی دیسنی از منظری پست مدرنیست می‌پردازد. هر چند اشاره سی‌کند تعیین وضعیت پارک‌ها در حکم نشانه‌های پست مدرنیسم کار آسانی نیست زیرا این پارک / نشانه‌ها با توجه به موقعیت خود حالت‌های مختلفی به‌خود می‌گیرند و به سبب، نشانه یا نتیجه‌ی پست مدرنیسم بدل می‌گردند. آن برایمن می‌نویسد:

«دلایلی محرز نشان می‌دهند که مفهوم پست مدرنیسم در مورد این پارک‌ها صدق می‌کند، از جمله ستایش‌هایی که رابرت

می‌یابد. پس شاید لازم است ما به گردهمایی سنت، مدرنیسم و پست‌مدرنیسم با دیدگاهی نوبنگریم و در منظر سرگرمی‌سازی هم تلاش‌های آگاهانه و خلاقیتی به خرج دهیم تا دست‌آمدهای معاصر را برای ازدیاد جذابیت به کار گیریم. متأسفانه این اشتباه همواره در میان ما وجود دارد که می‌اندیشیم داشتن یک سینمای عامه‌پسند کودک، نیازی به آگاهی ژرف ندارد. در نتیجه نوعی روشنفکرستیزی در این عرصه ظاهر می‌شود و می‌اندیشند سینمای عمومی کودک و سینمای جذاب با عامی‌گری قابل حصول است. انشقاق بین اندیشه و جذابیت نتایج وخیمی برای سینمای کودکان ما به وجود آورده است. سخن نو، و خلاقیت و ابداع بیش از هر چیز به آگاهی و زیربنای فکری نو محتاج است. می‌توان امیدوار بود بحث‌های تئوریک در خدمت سینمای سالم عامه‌پسند برای کودکان درآید و مشکل دیرپای سینمای ما حل شود. می‌توان به هر نوآوری دست زد، می‌توان به جای معیارهای روایت مدرنیستی کودکان، روایت‌های چند سویه، مخلوط و عجیب و غریب پست‌مدرنیستی را نشانند، و می‌توان باز هم کارهای تازه‌تری کرد اما این همه محتاج فکر نو است. مهارت‌ها، شناخت جذابیت‌ها و ابداعات در روایت‌های سینمای کودک، بکارگیری سنت‌های روایی کهن و جن و پری یا روایت‌های جامعه‌ی مدرن یا روایت‌های پست‌مدرن در هر جایمانند هوش و آگاهی و قدرت اجرایی بزرگی است که خود محصول آگاهی است.

سینمای کودک ما به هوای تازه و مهارت‌های تازه و فکرهای تازه محتاج است. و البته تحقق همه‌ی این‌ها به یک اقتصاد سینمای سالم و نیرومند سینما نیاز دارد.

به‌رحال موقعیت آستانه‌ای ما بیش از هر موقعیت دیگر با تفسیرهای پست‌مدرنیستی هم‌نواست، باید جست‌وجو کرد و دید که کدام روایات پرکشش است که بتواند از عناصر چندگانه‌ی این فرهنگ و تربیت به خوبی سود جوید تا با آن سینمایی نو و جذاب ایجاد کند. در همان حال، جدا از ارجاع به روایات سنتی، خود زندگی مدرن وسایل موجود دارای انرژی و قدرت عظیمی برای جلب کودکان و مجذوب کردن‌شان است. ما با کمبود منابع روایی مواجه نیستیم، با مجموعه‌ای از عوامل مانع روبه‌رویم که انجام

و تئوری، کاهن اعظم معماری پست‌مدرن از آن‌ها کرد یا لقبی که به این پارک‌ها داده شده است و خود دلیلی بر «واقعیت‌گراف» خزننده است. این اصطلاح «واقعیت‌گراف» اصطلاحی پست‌مدرن است که در آثار نویسندگی چون بودریار و اکو فراوان به کار رفته است، هر چند که در این خصوص باید توجه خاصی به بودریار مبذول داشت زیرا وی حاضر نیست خود را پست‌مدرنیست بدانند. البته واقعیت‌گراف همان واقعیت افزوده است. میلز پارک تفریحی - موضوعی دیسنی را «پست‌مدرنیست‌ترین تجربه‌ها می‌داند و نظر نلسون این است که این پارک‌ها آگاهانه حساسیت‌های پست‌مدرنیستی به سبک‌ها یا کولاژهای التقاطی، تصویر متن، و نوستالژی افراطی» را نمایش می‌دهند. فیلمن نیز دنیای دیسنی را به جهان‌بینی پست‌مدرن ربط می‌دهد. حال آن‌که بسیاری از نویسندگانی که به اندیشه‌های پست‌مدرنیستی بیش از همه نزدیک‌اند اغلب پارک‌های تفریحی / موضوعی دیسنی را همچون تضاد اندیشه‌های نظری خویش به کار می‌گیرند (نظر جیسمون).

به‌رحال آنچه در بحث این پارک‌ها برای ما جالب است این است که عمدتاً چگونه خصوصیتی از اندیشه پست‌مدرنیستی به تلخیصی ختم می‌شود که جهان‌بینی پست‌مدرن هرگز به منزله یک کلیت بدان نمی‌نگرد یا به خود چنین نمی‌نگرد. همین خصوصیات در سینمای کودکان ما هم وجود دارد نوعی درهم‌آمیزی و احضار کودکی و قرائت مجدد و فضا‌های التقاطی در سینمای کیارستمی مؤید همین خصیصه است. متأسفانه در بعد تئوریک ندیده‌ایم که کسی توان کشف یا تحلیل آن را آشکار کرده باشد و با پرتو نظریه بر آن روشنی افکنده باشد. علاوه بر این‌که نوعی سرشت دموکراتیک و عقل‌باوری با نوستالژی ارزش‌های پایای رو به زوال و احضار و بازخوانی کودکی و هم‌زمانی عناصر تا هم‌زمانی و آشوب‌افکنی در معیارهای مدرنیستی در سینمای کودک ما تجربه می‌شود که خود دارای ویژگی است (به خانه‌ی دوست کجاست یا بادکنک سفید دقت کنید) اما مهم‌ترین نکته‌ی تمایز آن است که تجربه‌ی دیسنی در مقیاسی عمومی، عام و مردمی ظاهر می‌گردد و در حالی که رابطه پست‌مدرنیست و واقعیت در سینمای کودک ما در مقیاسی روشنفکرانه ظهور

کار جذاب را ناممکن می‌کند. این عوامل متأسفانه از هر سنجی هست، از مشکل نیروهای کننده‌ی کار و آگاهی‌شان و توان موجود تا مسائل اقتصادی و ممیزی، پس بهتر است بیش از هر بررسی گذرا، اسلوبی را برگزینیم که بتواند با هم‌اندیشی پژوهشی درک درستی از مسائل موجود بر سر راه سینمای کودک ما ارائه دهد. نقش آگاهی را دست‌کم نگیریم. فیلم‌های داستان‌پرداز، تجربه‌های تازه‌ی پست‌مدرن در قلمروی سینمای سرگرم‌کننده و گویای قرائت مجدد دنیای اجنه و پریان و نیز گونه‌ی سینمای پست‌مدرن آموزشی و سینمای متعارف آموزشی که هر دو در ایران سابقه دارد، همه و همه عرصه‌هایی از سینمای کودکان است که هنوز حرکتی چشم‌گیر در آن دیده نشده است.

