

تصویر شماره ۵ - تعدادی از قاب پویانمایی مداد قرمز و کلاغ سیاه، کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، ۱۳۷۷، کارگردان هادی یقینلو



شخصیت های خیالی فانتزی در پویانمایی

سوسن خطائی *

چکیده

پیش از اختراع خط، ثبت اندیشه، تجربه و تخیل و ارسال آن به سایر نقاط، نوعی آرزو محسوب می شد. پس از اختراع خط بشر به گوشه ای از آرزوهای دیرینه خود دست یافت ولی هرگز متوقف نشد. اودر دوره معاصر از طریق برنامه های سینما و تلویزیون متون نوشتاری را تبدیل به متون تصویری نمود. هنر پویانمایی که مولود هنرهای پیش از خود بود حدود ۵۰ سال پیش در ایران شکل گرفت. از همان آغاز نیاز به خلق شخصیت های برتری که متناسب بانظام فکری، باورها و سنت های مردم کشورمان باشد احساس شد.

ادبیات تخیلی و فانتزی همراه باشخصیت پردازی های خیال انگیز آن همچنین گستره هنرهای تجسمی بستر مناسبی را برای ایجاد و شکل گیری شخصیت های پویانمایی ماندگار در مدرسه پویانمایی ایران پدید آورده است. این مقاله سعی دارد باطبقه بندی انواع شخصیت های فانتزی به خلق شخصیت های نوینی در عرصه پویانمایی ایران نزدیک شود.

واژگان کلیدی

شخصیت های پویانمایی، فانتزی، تخیل، ادبیات علمی تخیلی، طراحی شخصیت.

* دانشجوی دکترای پژوهش هنر دانشگاه شاهد و مدرس دانشگاه تربیت دبیر شهید رجائی تهران
Email : S.Khataei@gmail.com

مقدمه

زیرا که تاویل افراد مختلف از آن کالای فرهنگی به گونه های متفاوت نشان دهنده چار چوب های ارجاعی آنان می باشد و وابسته به نحوه رمزگشایی آنان از موضوع فیلم است» (پاینده، ۱۳۸۶).
فیلم ناب نوعی گفتمان درونی با مخاطب است و نه یک گفتمان پنهانی، زیرا که کلید پنهان خانه درونی دل و جان هر کس در داستان خود اوست، در حالی که امر پنهان شده را می توان با شعله ای از دانش افروخت. حدود پنجاه سال پیش از این زمان، جریان سیال پویانمایی جهان به عنوان یک کالای فرهنگی خیره کننده، که شامل مجموعه ای متشکل از هنرهای گوناگون بود به ایران نفوذ کرد نخبگانی در ایران، این کالای فرهنگی را بازخوانی مجدد نموده و پس از پالایش و گذراندن از فیلترهای سنت و باورهای اعتقادی و ملی خود شروع به ساختن فیلم نمودند.

جاندار پنداری یا آنیمیزم^۱

انسان اولیه دارای قدرت تفکر به دلایلی همچون ترس از عوامل طبیعی و جهل نسبت به منشا آن ها، نیازمند محملی برای نشان دادن و مرتبط ساختن انگیزه ها یا حوادث طبیعی و پدیده ها، به انگیزه ها یا منشاء و مبدأ امور جهان بود تا با جلب رضایت خاطر منشاء و مبدأ بتواند در پدیده ها و حوادث عالم دخل و تصرف کند و یا حداقل از بروز برخی از حوادث جلوگیری کند.

البته به زعم برخی از فلاسفه کرنش انسان به آسمان و خورشید، رعد و یا دریا به دلیل احساس حقارت او نبود بلکه به دلیل احساس درونی قدرت و عظمت خفته در خود بود. قدرتی که می دانست می تواند او را به آسمان ببرد یا به دریا ها بنشاند. جسارتی که می توانست او را بر طبیعت فایق آورد. عملکرد انسان اولیه ناشی از تفکر «جاندار پنداری» یا «جان پنداری» او بود زیرا آب و آسمان و خورشید و ماه را در تجسمی نمادین جاندار و زنده می پنداشت و برای رضایت او قربانی می کرد و مراسم آئینی بر پا می نمود. به این سبب مبداء و تاریخ خاصی را برای جاندار پنداری بشر نمی توان تعیین ساخت.

«ژان پیازه، از سال ۱۹۲۹ که کتاب درک بچه ها از دنیا The children conception of the world را نوشت، جست و جو درباره مفاهیم در کودکان موضوعی شد که نه تنها سال ها مورد توجه او بود بلکه افراد بسیاری کار او را تقلید کردند و گزارش

فیلم همانند یک متن است زیرا که از بطن یک فیلمنامه آغاز می شود. فیلم تابلوی تصویری یک متن است که بر بوم آن پس زمینه های قابل کشف بسیاری نهفته شده است. در جهان فیلم، اندیشه و تخیل در قالبی از صورت و صوت متمثل به دنیای انسانها می شوند و در جهان عجایب پویانمایی^۱، قوانین جهان واقع، در عین حاضر بودن، حاکم نمی باشند. پویانمایی هر چند هنری مستقل از هنرهای دیگر است، اما مولودی متأثر از علوم و هنرهای زیبا به شمار می رود.

در دنیای پویانمایی، تولید کنندگان هنری نخبه با آگاهی از چنین سرشتی در مدیریت تولید خود از کارشناسان خبره ادبی، هنری، جامعه شناسان و روانشناسان و... بهره جسته اند که تا پیش از آن زمان حتی در میان بسیاری از هنرمندان و متفکران، این ارتباط بین رشته ای چندان مرسوم نبوده است. آنان در عمل یقین داشتند که فیلم پویانمایی نوعی گفتمان فرهنگی عام و جهانی است که در زمان تولید خود مبتنی بر دلالت های فرهنگی - هنری، تاریخی، سیاسی، و اجتماعی خاص خود می باشد.

در سال ۱۳۸۲، ایران هزینه خرید پویانمایی های خارجی دقیقه ای ۵ تا ۷ دلار بود ولی برای ساخت یک فیلم مشابه حداقل دقیقه ای ۱۰۰ دلار هزینه می شد. به ناچار طیف گسترده ای از فیلم های پویانمایی خارجی به ایران وارد شد. فیلم های وارداتی فرهنگ و ادبیات و هنر خود را با سرعت هر چه بیشتر و قیمت کمتر به سوی چهار گوشه عالم ارسال داشته و می دارند. برخی از این فیلم ها محصولات ارزشمند هنری و فرهنگی هستند و برخی دیگر یک سویه و تقریباً بدون رویارویی با رقیب وطنی در جهت منافع سیاسی و اقتصادی کشور سازنده فیلم، به پیش می تازند. تمام افراد جهان می تواند از طریق وسایل ارتباط گیری الکترونیکی مثل دورنگار (فاکس ۲)، تلفن، پست الکترونیکی (ایمیل ۳)، شبکه جهانی (اینترنت ۴) به یکدیگر مرتبط شوند. فیلم نیز نوعی ارتباط است. دریافت مقدمه ای از کالای فرهنگی - هنری بیگانه الزاماً منتج به فرآورده ای بیگانه از سنت های ملی و اعتقادی ما نخواهد شد.

برخی اندیشمندان معتقدند که «در صورت اقدام به آمارگیری از وضعیت برداشت محتوایی از یک فیلم واحد، در جامعه آماری متشکل از جنسیت ها و اقوام مختلف به نتیجه واحدی نخواهیم رسید،

- 1-Animation
- 2-Fax
- 3-Email
- 4- Internet



می تواند رهنمودها و تصویرهای خلاق رادرزمینه های متفاوت فرآیندهای ذهنی ارائه نماید. فانتزی خیال پردازی از نوع شادی آفرین و طنز آلود ، بازیگو شانه و توام با افسانه های کهن همچون افسانه جادوگران و پریان ، دیو و اژدها و امثال آن و نیز قصص خیالی و نوین عصر حاضر می باشد که معمولاً مفاهیم و پیام های موجود در آن مختص کودکان است هرچند بزرگسالان نیز که همواره در ضمیر پنهانشان کودکی خود را به همراه دارند ، از این گونه آثار لذت می برند . دنیای فانتزی دنیای شادی های کودکانه ، دیداری تازه از زیبایی های پنهان و آشکار و سرشار از شور زندگی است ، هرچند در پی آن مفاهیمی از مرگ و جنگ برای مخاطبان بازگو گردد . دنیای فانتزی همچون تندیس زینت بسته شده ای است که سراسر تزئین و وانمودن است . وانمودنی که نمود آرزوهای خوش حتی در لحظات ناخوش است . دنیای فانتزی دنیایی با تفکر کودکانه است، دنیایی که هر آن چه تجسم می کنید بلافاصله مجسم می شود .

آثار فانتاستیک بر خلاف آثار واقع گرایانه (رئالیستی) هرگز تراژیک نیست تا غم بر وجود کودک غلبه نماید بلکه جهان سرخوشانه ای است که در آن حتی خود مرگ هم محکوم به زوال و رویش مجدد است . در ساختار قصوی آثار فانتاستیک کشمکش ها همواره بر پایه پیروزی خیر علیه شر استوار است . و همچون داستان های انیمیشن Happy End یا پایان خوش است (مگر آن که عمدی مدّ نظر باشد) . در تعیین و توصیف فانتزی و تخیل و روشن نمودن مرزهای هرکدام ، مباحث بسیاری صورت پذیرفته که فاقد نتیجه ای متقن و مشترک بوده است . دسته اول پژوهشگران با توجه به ویژگی های نمایان شده در آثار « فانتزی » و آثار « تخیلی » این دو را جدای از یکدیگر تلقی می نماید زیرا که در ملاحظه آثار هنری و ادبی فانتزی آن ها را شادی آفرین و بازی گوشانه می یابند در حالی که در آثار تخیلی ، مواجه با آثار هیجانی ، اکسپرسیونیستی و نهیلیستی یا پوچ گرایانه هم می شوند. گروهی از پژوهشگران نیز فانتزی و تخیل را هم معنا دانسته اند زیرا که هنرمند فقط در گزینش عناصر تولید اثرش در این دو روش عمل متفاوتی دارد. اگر هنرمند رویاها و شادی ها و رویدادهای فرا واقعی متصور شده کودکانه ، طنزی تعامل و تأمل بر انگیز و پایان خوش را

هایی در این زمینه تدوین شد تا جایی که واژه ای به نام آنیمیزم یا جاندار پنداری یا نسبت دادن زندگی به اشیای بی جان وارد مجموعه واژه های روانشناسی شد» (محسنیان راد ، ۱۳۸۲ ، ۱۲۵-۱۲۴) .

در مشاهده جهان پیرامون خود ، کودکان را مظهر این گونه تخیلات بی مرز و پایان می یابیم ، آنان با عروسک ها و اسباب بازی های خود می توانند ارتباط عاطفی پیدا کنند با آنان حرف بزنند و آن ها را زنده انگارند ، در آینه چشمان معصوم کودکان تمام عناصر طبیعت اعم از زنده و غیره زنده با ضمیر و نهادی انسانی دیده می شوند و بدان خاطر است که می توانند به زعم خود ، ارتباطی دو سویه برقرار سازند . کودکان نظام نشانه شناسانه ای خاص خود را دارا می باشند. این نشانه های خود انگار دریافتی از موجودات و اشیای پیرامونشان عاملی برای ارتباط دو سویه را فراهم می کند . مثلاً حرکت ابر در آسمان پاسخی برای ایجاد ارتباط میان کودک و ابر است . در ادبیات ملل مختلف ، افسانه ها و اسطوره های جهان نیز ردپایی ازجان پنداری بشر را به وضوح می توان مشاهده کرد . امروزه این ویژگی از عوامل توسعه ادبیات و هنر تخیلی - آرمانی است که هم زایشی از نهاد آن هاست و هم مطوب طالبان کثیر آن هاست.

فانتزی

در فرهنگ معین (ج ۲ ص ۲۴۷۹) مفاهیم زیر برای فانتزی آمده است :

- ۱- خیال و تصور
- ۲- هوی و هوس
- ۳- تفنن
- ۴- (در تداول روزنامه ها) نوشته ای که پای بند اصول خاص یک سبک نباشد و ناشی از تصورات نویسنده برای تفنن نوشته شده باشد .
- ۵- آهنگی بی قاعده و آزاد که مبین اوهام و تخیلات آهنگساز باشد .

در تعریفی بسیار کلی ، فانتزی ۲ با مفهوم خیال پردازانه مشابهت هایی داردوبا کمی اغماض مترادف است. فانتزی درتفردانسانی اتفاق می افتد یعنی درآرزوها وخواهش های درونی فردبه جهت کم کردن فشارهای روانی ویا لذت جویی ولی تخیل بر بستری ازپیش فرض ها و زمینه های مناسب

Animism - ۱

۲- فرهنگ واژگان انگلیسی آکسفورد Oxfordدو نوع نگارش ازواژه فانتزی را آورده است. این واژه به دو شکل (Phantasy) و (Fantasy) نوشته میشود که از Phantasia لاتین و ریشه یونانی می آید، که دریک معنا به رویت درآوردن است و درمعنای دیگر تخیل کردن به شیوه خیالی است.

همکاری های بسیاری نموده اند. پویانمایی قادر است که تخیلات نامرئی متون داستان های تخیلی را در متن تصویری خود مرئی نماید. این تخیلات اعم از این که کودکانه محض، فانتزی، سرشار از سرمستی رویاهای کودکانه باشد و یا فقط به نمایش فضاهای پنهان ذهن هنرمند اختصاص یافته باشد، در هر شکل خود می تواند ماهیت سیال و خیالپردازانه پویانمایی را نشان دهد.

موضوعات فانتزی

در اولین نمونه ازلی فانتزی، گیلگمش به دنبال جاودانگی است.

موضوعاتی که موجب خلق شخصیت های فانتاستیک می شود معمولا بر مبنای دو قطب هستی و نیستی انسان صورت می پذیرد یعنی مرگ و زندگی، یا به عبارتی بهتر موضوعاتی با تفسیر مرگ و یا تاثیر مرگ بر اطرافیان و همچنین وجه عشق را در فرآیند تحول انسان مطرح می کند. به طور مثال داستانی از «رولد دال» که فیلم پویانمایی آن نیز با اسم جیمز وهلوی غول پیکر ساخته شده است. در این فیلم مرگ سرپرستان خانواده انگیز ورود جیمز به دنیای فانتاستیکی می باشد که او را با یک هلوی غول پیکر مواجه می سازد. جیمز در فرآیند فانتاستیک داستان غم از دست دادن سرپرستان خود را فراموش می کند و از موجودی آسیب دیده به یک قهرمان تبدیل می شود. برخی از موضوعات داستان های فانتاستیک که قابلیت پرداخت شخصیت های فانتزی را دارند شامل عشق و ارتباط انسان با سایر موجودات مثل عشق کودک به بزرگترها یا عشق بزرگترها به کودک و یا عشق و دوستی کودک به جانوران و یا موجودات تخیلی کهن مثل کوتوله ها و اژدها یا غول و ارواح می باشد. همچنین موضوع ارتباط انسان با هستی، طبیعت، فرهنگ های دیگر و موضوعات متعالی چون نجات انسان ها که در داستان فانتاستیک «تیسگوی سبز انگشتی» اتفاق می افتد. داستان تیسگوی سبز انگشتی در مورد فرشته ای است که به هرچه دست می زند سبز می شود و به حیات و زندگی می رسد او مظهر موجودی نجابتبخش است. برخلاف آن فانتزی «لمس طلایی» راداریم که در مورد فردی است که بر اثر آرزوی نابجای خود قادر می شود با لمس هر چیز آن ها را تبدیل به طلا کند. اوسرانجام از آرزوی نابجای خود که موجب

دست مایه خلق اثر بگرداند، اثر فانتزی است و اگر رویاهای کابوس وار و اوهام و عناصر حزن آلودی که ریشه در روان ناشناخته آدمی دارند را به جهت تفکر برانگیز بودنشان برگزیند تانهای اشیاء و حوادث و پدیده های جهان را از دیدگاه خود بنمایاند، پس اثرش تخیلی است.

این دو تفکر مانند دو دایره متداخل اند که در بخش مهمی مشترک می باشند. این دو دایره دو نگرش تخیلی و فانتزی می باشند که نقطه اشتراکشان، دیداری دگرگونه به هرگونه شی موجود یا متصور شونده در دنیای غیر ممکن های زمان حاضراست که می تواند شگفتی در مخاطب برانگیزد. البته در تقسیم بندی دیگری می توان دایره کوچک فانتزی را در داخل دایره بزرگتر تخیل قرار داد. دو نگرش «فانتاستیک» و «تخیلی» و در دایره وسیع تری به نام سوررئالیسم قرار گرفته اند.

همزمان با تاسیس اولین استودیوی انیمیشن توسط والت دیزنی در سال ۱۹۲۳، جنبش هنری «سوررئالیسم» با از هم پاچیده شدن جنبش «دادائیسم» و گرد هم آمدن تعدادی از هنرمندان آن در فرانسه اعلام موجودیت کرد. در نخستین بیانیه «سوررئالیست» ها که توسط آندره برتون در سال ۱۹۲۴ صادر شد، چنین آمده است: سوررئالیسم با سیری مکاشفه گونه در ناخودآگاه روحی و روانی، تلاشی در راستای بیان کلامی، نوشتاری، و یا تصویری یک ذهنیت پویا، و روشی برای ابراز آزادانه عملکرد تفکر و اندیشه است» (اسمیت، ۱۳۸۲، ۳۳).

سوررئالیسم خیال پردازی و خیال پروری یا به نوعی رؤیای بیداری است. هنرمند رها از هرگونه محدودیت، شورش طوفان های روحی و روانی خویش را آشکار می سازد و از این شناوری در امواج سهمگین پیدا و پنهان ذهن به بیان هنری خود دست می یازد. دیدگاه ها و نظریه پردازی های روانشناسانی مانند فروید و یونگ در مورد ضمیر ناخودآگاه، تکیه گاه مناسبی برای سوررئالیسمی شد که قدرت به بیان توهمات و تخیلات غیر ملموس و غیر قابل بیان را داشت. پویانمایی و سوررئالیسم دو مولود قرن بیستم هستند که ارتباط و نزدیکی در خور توجهی به یکدیگر دارند.

هنرمندانی از قبیل سالوادور دالی با ایده های سوررئالیستی خود در کنار کمپانی دیزنی برای تهیه بخش های سوررئالیستی فیلم های پویانمایی

که در جهت مقایسه تفاوت‌ها و شناخت ناشناخته‌ها موجود است، به غایت لذت می‌برند. متأسفانه دایره نقد موضوع فانتزی در ادبیات، حتی در کشورهای سازنده کثیری از فیلم‌های فانتزی که از چنین ادبیاتی بهره‌مند شده‌اند بسیار محدود و اندک است تا حدی که یکی از مؤلفان فانتزی‌شناس در این باره چنین می‌گوید: «نقد ادبی انگلیس به طور ناگواری در برداشتش از آثار فانتزی فاقد تئوری است» (Jackson, 1998, P 2).

فانتزی در پویانمایی ایران

با بررسی فیلم‌های پخش شده در ایران در می‌یابیم که آن‌ها بیشتر ماهیتی «واقع‌گرا» داشته‌اند تا «فانتزی». فیلم‌های پویانمایی مهاجران، خانواده دکتر ارنست و بسیاری از فیلم‌های دیگر، سریال‌های خانوادگی واقع‌گرایی بودند که مورد توجه مخاطبین خود در ایران واقع شدند. خرید برنامه‌های انیمیشن از تولیدکنندگان به جهت برنامه‌های تلویزیونی کمتر به سوی انیمیشن‌های فانتزی (خیال‌انگیز) گرایش نشان داده است که همین امر بر سیاست‌گذاری تولید موثر واقع گشته و در نتیجه سلیقه مخاطبان نیز بتدریج جهت پیدا نموده است. قابل توجه و بررسی است که در هنرهای تجسمی رویکرد واقع‌گرایی و روی آوردن به فرم‌های ناب و شیوه‌های بی‌ظنیرانتزاعی در طول تاریخ هنر ایران بسیار مشاهده شده است و در هنر اسلامی به صورت یک ویژگی کاملاً تعیین‌یافته دیده می‌شود در حالی که رویکرد پویانمایی ایران پس از انقلاب اسلامی سمت و سوی واقع‌گرایی یافته است و متأثر از شیوه غیر ایرانی است. طراحی شخصیت‌ها، فرم لباس‌ها، حرکت دوربین، نوع تدوین، روند قصوی فیلمنامه‌ها، همه و همه کم‌کم به طرف کپی از آثار واقع‌گرای شرکت‌هایی همچون دیسنی متمایل می‌گردند. آثار هنری با فرم‌های ابداعی را فقط در جشنواره‌ها می‌توان دید که البته متصل نبودن این آثار به منابع مادی موجب پسرقت و یا قطع تولید این گونه آثار می‌شود. روند تولید فیلم‌های پویانمایی مذهبی در ایران از خیالپردازی و فانتزی اجتناب می‌شود زیرا که خوفِ دخل و تصرف در قصص قرآنی را به همراه دارد. این گونه تهیه‌کنندگان به دلیل اطلاع مخاطبان از وقایع فیلم قادر به دخالت دادن عنصر تخیل نیستند در نتیجه به ساده‌ترین شیوه روی

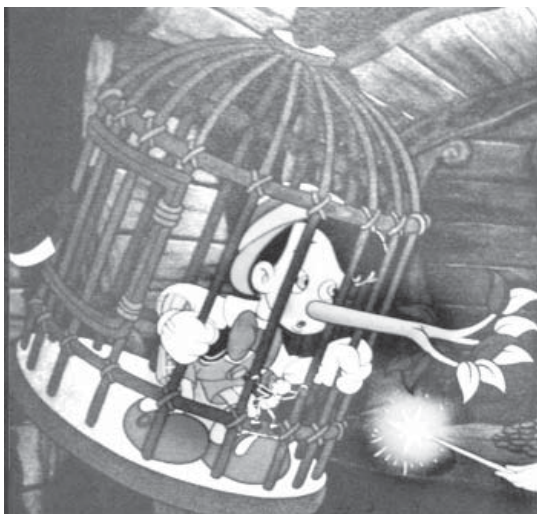
پلاگستن نزدیکانش شده است پشیمان می‌شود. دیگر موضوعاتی نظیر هویت یابی، ستایش آزادی، نکوهش جنگ طلبی، بازی و تفریح اکتشافی و ماجراجویانه و بسیاری از موضوعات دیگر.

«تودروف محتوای ادبیات فانتاستیک را به دو بخش تقسیم می‌کند گروه اول کد درونمایه «من I» دارند و گروه دوم «غیر من Not-I». فانتزی گروه غیرمن به خواسته‌ها و نیازها و ناخودآگاه آدمی مربوط می‌شود. فانتزی گروه من به خود آگاه و آنچه از منظر چشم ما است» (محمدی، ۱۳۷۸، ۳۳۴).

فانتزی و ادبیات کودکان

ردپای شخصیت‌های فانتزی انیمیشن در ادبیات کودکان به وفور دیده می‌شوند. فانتزی با همین نام گونه‌ای ادبی است که حدود نیمه دوم سده بیستم به شکل وسیعی در کشورهای مختلف جهان مورد توجه قرار گرفت. در ایران نیز همانند سایر نقاط جهان داستان‌های فانتزی با حضور شخصیت‌های فانتزی در میان ادبیات کودکان مشاهده می‌شود. نویسندگان همچون خیمه شب‌بازان از صندوقچه افسانه‌های کهن گم شده در غبار فراموشی، افسانه‌های پیشینیان، اسطوره‌ها، افسانه‌های پریان، جادوگران، دیوها و غول‌ها را بیرون کشیده‌اند شکل داده و لباس نو بر اندامشان پوشانده‌اند. از سر تدبیر ریسمان‌های تازه افکار خود را بر دست و پای عروسک‌های سیال عصر دیجیتال بر بسته‌اند و آن‌ها را در صحنه متون کتاب‌های نوین به جنبش و حرکت، کنش و واکنش کشانده‌اند. دنیای فانتزی که در متون کتاب‌ها و در عرصه فیلم‌های فانتزی به موازات هم شکل می‌گیرند و پیش می‌روند مورد توجه مخاطبان واقع شده‌اند و دنیایی متفاوت از دنیایی که ما در آن زندگی می‌کنیم رابه ما معرفی می‌کند. دنیایی با قوانین متفاوت که معمولاً دلخواه، پرهیجان و لذت‌بخش است. دنیایی که به قالیچه‌ها قدرت پرواز می‌دهد پریان دریایی را از دریاها بیرون می‌کشاند و انسان‌ها را به یاری ابزار جادویی و معیت پرندگان اسطوره‌ای به تعقیب و گریز جادوگران جاروسوار بد طینت دعوت می‌کند.

مخاطبان کنونی داستان‌ها و فیلم‌های فانتزی در سرزمین‌هایی با اشکال مدرن فضایی و دیجیتالی به سیر و سفر می‌روند و از این امکان خیالپردازانه



تصویر ۲- پینوکیو، شخصیت انسانی و گیاه محصول شرکت والت دیزنی، ۱۹۴۰

مقصود خود نمی رسد پس لازم است به شناخت انواع شخصیت پردازی های فانتزی بپردازیم .

انواع شخصیت (کاراکتر)^(۱)

«الن بسن» Ellen Besen در باره ارتباط پویانمایی و واقعیت با توجه به شخصیت یا شمایل و زمینه چنین گفته است «... اما چه عاملی باعث می شود تا شمایی شمایل شود؟ یک عامل مهم سادگی بصری است نقبی به وجود زدن هر چقدر شمایل گرافیکی تر باشد، بهتر است. به این ترتیب است که انیمشین شمایل های خود را طی سال ها بوجود آورده است. درباره زیر ساخت عاطفی نیز چنین است اما این هم همه چیز نیست. برای آن که شمایل به طور کامل عمل کند باید زمینه را نیز در نظر بگیرید. آن چه جالب است و شاید شگفت آور این است که زمینه باید تا چه مقدار پیچیده خاتمه یابد تا سبب حاصله ساده و صحیح جلوه کند. این کار شامل تفکرات تماشایی، تفکرات خالق اثر و حتی تفکرات خود شمایل است درحقیقت، زمینه دارای وجوه متعددی از ریزترین جزئیات تا کیهانی ترین امور است که به شدت به هم متصل هستند. نه تنها این مورد بلکه تمام رشته های این تار بالقوه مهم هستند و شیوه های خاص کار آن ها در هر سناریو متفاوت است. و تمام این ها به طور کلی در ساخت شمایل و پویانمایی اعمال می شوند» (Besen, 2005).

انواع شخصیت در پویانمایی نیز همچون داستان ها دارای دو تقسیم بندی اساسی است.

۱- شخصیت های واقع گرا (رئالیستی)^(۲)

شخصیت های واقع گرا همانند شخصیت های

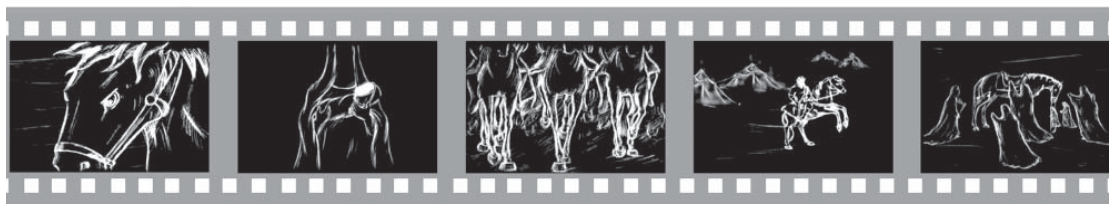


تصویر ۱- ترکیب انسان و حیوان در فیلم یکی کم است ، محصول کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان سال ۷۶-۱۳۷۵ به کارگردانی عبدالله علیمراد

می آورند که بارها و بارها درجهان پویانمایی آزموده شده است . که آن هم نوعی شیوه خاص فرموله شده واقع گرایی است . هویت شرقی و ایرانی ، نوع بیان هنری و ملی ما در تهیه بسیاری از فیلم های پویانمایی داخلی دیده نمی شود . در بررسی دیدگاه " ژان پیاژه " نسبت به ارتباط کودکان با فیلم چنین نتیجه ای حاصل می شود که قسمت اعظم ارتباط یک کودک با یک فیلم را ارتباط بصری شکل می دهد. و عوامل دیگری همچون قصه ها و گفتگو و دیگر عناصر غیر بصری کمتر مورد توجه و علاقه کودکان واقع می شوند. « کودک در حین تماشای یک فیلم بیش از هر چیز می خواهد ببیند و دیدن چیزی را هم ترجیح می دهد که آن را کمتر تجربه کرده است و با آن چه در زندگی عادی و روزانه اش می بیند تفاوت دارد » (گروهی از نویسندگان ، ۱۳۸۴ ، ۶) .

ژان پیاژه همچنین معتقد است تفکر دوره نوجوانی دارای چند ویژگی است « یکی از این ویژگی ها این است که نوجوان واقعیت را نسبت به محتمل بودن در مرتبه دوم قرار می دهد. در قصه های عاطفی نوجوانان دیگر محدود به آدم ها نیستند بلکه می توانند هیجان های خود را به سوی آرمان های انتزاعی نیز متمایل سازند » (همان ، ۷) . نوجوانان لذتی که از فیلم های فانتزی و علمی تخیلی می برند بیش از لذتی است که از دیدن فیلم های واقع گرا به دست می آورند .

آن ها به داستان های پُر تحرک و ماجرائی با شخصیت پردازی ها و قهرمانان عجیب و غریب علاقه مند ترمی باشند. از آن جا که اولین و مهمترین عنصر سازنده فیلم شخصیت می باشد و اگر نباشد فیلم به



تصویر ۳- طراحی های پویا نمایی با موضوع ذوالجناب

نظیری که این تفکر و عملکرد آن در پی داشت ، هنرمندان و تولید کنندگان برنامه های کودکان و حتی بزرگسالان به ادامه مسیر از طریق جاده سینمای پویانمایی پرداختند . بزرگسالان نیز در طی طریق زندگی کوله باری از دوران کودکی خود را به همراه دارند . آن ها فانتزی ها و تخیلات بی مرز و پایان کودکی خود را در نهران خانه دل پنهان می کنند ولی فراموش نمی کنند حتی گاهی در پی آلام و فشارهای روانی هنگامی که همه پنجره های گشایش را به سوی خود مسدود می بینند ، درب این نهران خانه را گشوده به دوران کودکی خود سرکی می کشند . در آن نهران خانه غول چراغ جادو ، پری مهربان و قالیچه پرنده ، اسب بالدار ، سرزمین شکلاتی و خیلی چیزهای دیگر موجودند که با طرفه العینی می توانند استحاله به هر آنچه هم اکنون مورد نیاز است شوند و او را از جهان آلام کنده و به سرزمین عجایب و شگفتی ها ببرند . این واکنش روانی و فراموشی موقت توام با لذت یکی از اسرار آفرینش است و اسباب جذب بزرگسالان به فیلم هایی باصورت و صفت فانتزی رافراهم می سازد، علاوه برآنکه برای یک بزرگسال فرهیخته نیزکشف گنجینه معانی مشترک نهران شده درفیلم درمرزبین واقعیت و فانتزی لذت آفرین است . و اما کودک ، نه به شیوه بزرگسالان بلکه همانند یک مسافر کوچک ماجراجو در طی طریق از کودکی تا بزرگسالی با دست مایه تخیل که در وجودش به ودیعت نهاده شده است پویه می کند . چون صغیر است سختی سفر را یک ذهن خیالپرداز برای او به طور یقین آسانتر می نمایند.

شخصیت های انسانی فیلم های پویانمایی

شخصیت های انسانی می توانند واقع گرا (رئالیسم) و یا فانتزی باشند.

شخصیت های فانتزی که زاییده تخیل فانتزی سازندگان خود می باشند و از جوشش عنصر تخیل در اسطوره ها ، افسانه ها و ادبیات جهان

فیلم های غیر تک فریم (غیر انیمیشن) با همان ویژگی ها و توانمندی های جسمانی و روانی و اجتماعی انسان های موجود در طبیعت ، در فیلم ظاهر می شوند . فیلم های پویانمایی کاملاً واقع گرا مطلوب نظر هنرمندان و منتقدین هنری نمی باشند زیرا که آن ها معتقدند بدون داشتن دلایل کافی وقتی فیلمی تا چنین حد واقع گرا ربا هزینه و وقت بسیار کمتری به شکل معمول (غیر پویانمایی و مستند) می توان ساخت چرا باید به چنین کار و دشوار و پرهزینه ای مبادرت ورزید .

شخصیت های غیر واقع گرا یا فانتزی - تخیلی

مشکل عمده ای که سینمای پویانمایی ایران را دچار رکود نموده است واقع گرایی بیش از حد آن می باشد . فیلم های کاملاً واقع گرا چون به طور معمول دارای تاریخ محدودی هستند در کسی جوش و خروش درونی و ماندگار ایجاد نمی کنند. آن چه ضرورت های فانتاستیک برای خلق پویانمایی فراهم می آورد موجب ویژه شدن این رسانه و پیام آن می گردد . ویژگی فانتاستیک نیز در فاصله خیزش از متن به تصویر نیازمند پویانمایی است . هیچ پوششی بر قامتش نتوان نشست جز آن چه چون خوداوسیال و نافذ است در همان بدو پیدایش پویانمایی ، جایگاه کودکان به دلیل ذهن خیالپردازشان به طور اخص مورد توجه این رسانه هنری بود . در نتیجه بازخورد بی



تصویر ۴- ترکیب چند حیوان با هم ، پویا نمایی دیو و دلبر ، محصول شرکت والت دیسنی ، ۱۹۸۱.

که اسطوره یا افسانه تازه ای در باره انسان خلق کند» (پاول، ۱۹۹۹، ۱۳۴).

در نمونه سینمایی سایبرگ که توسط جلوه های ویژه پویانمایی در فیلم «ترمیناتور» مشاهده شده است جیمز کامرون با ماجرای تخیلی علمی توسط این انسان ماشین مفاهیم و جایگاه زن و مرد، واقعی یا ساخته دست بشر، نژاد هویت فردی و بدن را به چالش می کشاند. منتقدین در این گونه فیلم ها سوالاتی همچون ارگانیک برتر است یا مکانیک؟ آیا ارگانیک می تواند بدون مکانیک به زندگی خود ادامه دهد را مطرح می نمایند که پاسخ به آن ایجاد تقابل های نامتقارن و ناپایداری را می کند که خود یکی از ویژگی های فیلم های پست مدرنیستی است. برخی از آثار علمی تخیلی دوران پست مدرن با شاخص های بازنمایی آینده و ابزار نگرانی از جهانی مملو از موجودات فضایی و هیولاها و سایبرگ ها مشخص می گردد.

منابعی چون فیلم، تلویزیون و بازی های رایانه ای حاوی متون تصویری شاخص های دوران پست مدرن است در این گونه آثار علمی تخیلی تمرکز بر تفاوت ها و نشان دادن بحران هویت آدمی است.

جرج لوکاس بر اساس یک تفکر فانتزی اسطوره های جدیدی را برای کودکان عصر تکنولوژی با ساخت فیلم جنگ ستارگان بوجود آورد. در مصاحبه ای که در سال ۱۹۷۷ پس از نمایش قسمت اول این فیلم انجام شد نکاتی موجود است که مویید موفقیت فیلم می باشد.

«استفاده عظیم از جلوه های ویژه که با اندکی اغماض می توان آن را انیمیشن نامید اسطوره های فضایی را شکل بخشید.

جرج لوکاس متوجه شده بود که بچه های آن روز هیچ فانتزی و رویایی ندارند از فیلم های وسترن و دزدان دریایی و سریال های فانتزی خبری نیست او برای ساخت فیلم یک سری تحقیقات جامعه شناسی درباره عناصر فیلم های پر فروش انجام داد و تصمیم گرفت یک فانتزی فضایی بسازد. همچنین متوجه شده بود که بچه های آن نسل سرگردان هستند و میراثی که به آن اتکا کنند ندارند پس باید برای نسل های مختلف آمریکایی ایده مشترکی را احیا نماید و به این سبب از اندیشه کتاب های فانتزی فضایی دهه پنجاه بهره گرفت» (امیر احمدی و دیگران، ۱۳۸۴، ۹۱-۸۹).



تصویر ۵- فیلم فانتازیا، محصول شرکت والت دیزنی

سرچشمه گرفته اند معمولا این شخصیت های فانتزی فوق بشری هم هستند همانند رستم، بت من، و اسکندر و در این بخش تاریخ و افسانه به هم ملحق شده است چنانچه فردوسی می فرماید:

تهمت یلی بود در سیستان منش کردمش رستم
داستان سپس شخصیت های تلفیقی دگردیسی شده هستند که عبارتند از: انسان + حیوان یا پرنده و یا هردوی آن ها. شخصیت های خلق شده در کارتون هایی مانند فانتازیا دیزنی شامل انسان هایی است که نیمه زیرین بدنشان به شکل اسب می باشد (تصویر ۱) و یا انسان هایی که دوپال دارند. شایان ذکر است که در اسطوره های بابلی نیز به فوریا چنین موجوداتی مواجه می شویم.

پویانمایی در طراحی شخصیت های خود وام دار داستان های اساطیری بسیاری است ولیکن انتخاب مناسب و تغییر ماهیت بنیادی صورت و افعال در قالب قابل آرایه برای تصویر متحرک، از آن ها آثار خلاقه متفاوتی ساخته است. در این جا وجه قالب در صورت یا اندیشه و رفتار انسانی می تواند باشد. شخصیت های تلفیقی انسان + گیاه همانند پینوکیو در هنگامی که بینی او بر اثر دروغی که گفته است همچون گیاهی رشد می کند و بزرگ می شود (تصویر ۲).

نمونه دیگر، انسان ماشینی است مانند گجت در نمونه کارتونی است و نمونه سینمایی آن سایبرگ موجود ماشینی یک موجود یا ارگانسیم سیبرنیتیکی یا ماشین الکتریکی است که نیمه انسان و نیمه کامپیوتر می باشد. دانا هاروی معتقد است که در اواخر قرن بیستم و احتمالا در آینده ای نه چندان دور همه ما به صورت موجودات ماشینی در آمده و به سایبرگ تبدیل می شویم. «هاروی از مفهوم موجود ماشینی به این دلیل استفاده می کند

ترکیبی حیوان یا پرنده + انسان، همانند ذوالجنح و سیمرغ. از سیمرغ با الهام از ادبیات غنی عرفانی ایران پویانمایی های فراوانی مشاهده شده است. سیمرغ مظهر کمال و مقصد نهایی عرفا است که در کوه افسانه ای قاف زندگی می کند او ویژگی های انسانی به لحاظ متفکر بودنش دارد و به این دلیل توانسته است به کمال عرفانی برسد. در این جا وجه غالب و نمود ظاهری صورت مثالی پرنده است.

نمونه دیگر در فیلم پویانمایی ذوالجنح تهیه شده در مرکز فرهنگی هنری صبا و به کارگردانی علیرضا عین القضاتی و رامین رهبر می باشد (تصویر ۳).

او یک نیمه حیوان نیمه انسان می باشد، البته با ویژگی های ظاهری یک اسب و فهم و دریافت یک انسان کامل، زیرا که قادر به فهم مصائب کربلا و همدلی با داغدیدگان کربلا شده است.

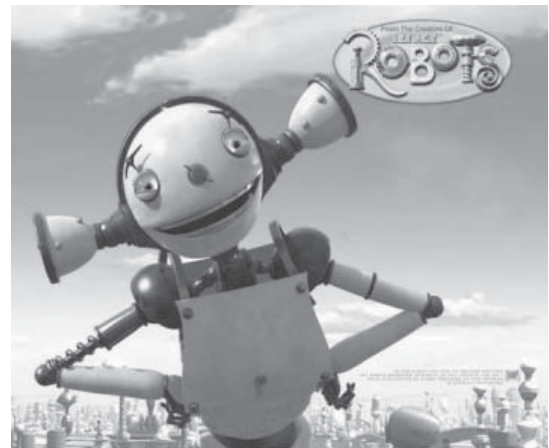
شخصیت ترکیبی یا دگرذیسی شده بعدی، ترکیب حیوان و حیوان، مانند گربه سگ

در فیلم گربه سگ اثر پیتر هانان دوشخصیتی که در برخی موارد غیر همگون و نامتعارف اند ایجاد یک موجود قابل قبول را می نماید که قادر به پیشبرد اهداف فیلم انیمیشن می باشد. شخصیت پردازی نهفته در کاراکتر گربه سگ برآیند تمایلات و نیروهای متقارن متضادی است که به طور مداوم در وجود کاراکتر که تمثیلی از همزیستی دو انسان با خواسته های متفاوت می باشد ایجاد موجی از تحرک می نماید. در برخی مواقع تلفیق چند حیوان بایکدیگر صورت می پذیرد مانند شخصیت دیو در فیلم دیو دلبر که تلفیقی از خرس و شیر و گاو و... است (تصویر ۴). موارد دیگر عبارتند از ترکیب حیوان + پرنده مثل اسب بالدار.

پویانمایی در طراحی شخصیت های خود وام دار داستان های اساطیری بسیاری است. ولیکن حسن انتخاب و تغییر ماهیت بنیادی صورت و افعال در ارائه تصویر متحرک از آن ها آثار متفاوتی ایجاد کرده است. دگرذیسی های حیوان + ماشین و حیوان + گیاه و حیوان + شی نیز از مواردی است که گستره بی نهایت فانتزی در انیمیشن اجازه خلق آن ها را به ما می دهد.

شخصیت های جاندار گیاهی

شامل درختان، گیاهان، نباتات و قارچ ها می شد در فیلم های دیسنی همچون فانتازیا به وسیله شخصیت هایی از گل ها و گیاهان و قارچ ها انجام می پذیرد که همچون انسان قادر به اجرای



تصویر ۶- فیلم ربات ها، محصول شرکت فاکس، ۲۰۰۵

با ادامه چنین روندی در فیلمسازی بود که بتدریج شیوه های ساخت پویانمایی در تروکاژهای تصویری فیلم ها جایگاه ویژه یافت. همچنین شخصیت سایبرگ یا انسان ماشینی ها توسط جلوه های رایانه ای هر روز کامل تر شده است. در سینمای پویانمایی کودکان نیز موضوعات فضایی روز به روز بیشتر پرداخته شد به نحوی که عنصر خشونت از طریق نمایش جنگ و جنگ افزارهای فضایی و بین کهکشانی به موضوع اصلی فیلم های کودکان بدل گردید و هم اکنون ما شاهد فانتزی هایی با عناصر زیبایی شناسی متفاوت نسبت به گذشته هستیم.

استفاده از شخصیت های غیرواقع گرا و تخیلی فانتزی در این نوع فیلم های پویانمایی باعث می شود اتفاقاتی که در دنیای واقعی تلخ و ناگوارند به موضوعات قابل تحمل و حتی خنده دار استحاله شوند. البته در صورتی که جنگ و خشونت و زخمی شدن و مرگ در یک روایت و فضا و ساختار سه بعدی منطبق بر جهان حاضر اتفاق بیفتد درگیری های فیزیکی واقع نمایی گردند و اثرات مخرب آن ها بر کودکان قابل ملاحظه خواهد بود.

شخصیت های حیوان و پرنده

شامل یک حیوان یا پرنده است که می تواند شخصیت پردازی واقع گرا و یا فانتزی داشته باشد. در بسیاری از موارد در دنیای پویانمایی شخصیت پردازی حیوانات در فیلم های ماجراجویی به شکل انسان صورت می پذیرد تا مورد توجه مخاطبین از طریق هم ذات پنداری مخاطبان با قهرمانان حیوانی، واقع شوند. در انیمیشن این شخصیت ها می توانند ترکیبی باشند مانند شخصیت های

مقطعی از زمان و تاریخ زندگی نموده اند که ابزاری برای شنیدن صدای کهکشان های دور همچون زمان حاضر وجود نداشته است ولیکن این بزرگان از سرچشمه علم نوشیدند. (آب کم جوی تشنگی آوربه دست ، تا بجوشد آبت از بالا و پست). برخی از شخصیت های غیر جاندار شامل اشیاء می باشد .
اشیاء

محصول عملکرد تفکر و قدرت خلاقه بشری بر روی اشیاء آن ها را به دو گروه تقسیم می نماید .

۱- ابزار یا مصنوعات ساده

۲- ابزار یا مصنوعات پیچیده

یکی از ویژگی های انسان ابزار سازی او است و یکی از تعاریف انسان ، موجود ابزار ساز می باشد . انسان برای رفع نیاز مادی خود قادر به ایجاد تغییر شکل و یا ماهیت در اشیاء ، عناصر و مواد طبیعت می باشد . او حتی در دایره خیالپردازی هایش می تواند کاربرد اشیاء را غنی تر نموده و وسعت ببخشد به طور مثال قالیچه پرنده . این ابزار و مصنوع بشری علاوه بر آن که احتیاج مادی او را برآورده می سازد می تواند گستره دامنه تخیلات بیکران انسان را به امواج باد و فضا بسپارد و آرزوی دیرینه بشر که غلبه بر نیروی جاذبه زمین بود را به منحصه ظهور برساند . این گونه ابزارهای ساده معمولاً دارای قدرت های جادویی هستند و در تقسیم بندی انواع ذیل واقع می گردند .

۱- ابزارهای ساده : که در نوع فانتزی خود دارای قدرت های خارق العاده و جادویی هستند و شامل شخصیت های ابزارهای قهرمان و یا یاری دهنده قهرمان و حتی ضد قهرمان مانند شخصیت « تبر » در فیلمی از احمد عربانی با عنوان « تبر » می باشند . تبر ضد قهرمانی که در صدد قطع تمامی درختان جنگل می باشد ولی سرانجام درختان با اتحاد خود تبر را می شکنند. برخی از ابزارهای ساده عبارتند از : عصای جادویی که دشمنان را وادار به فرار می کند ، صندوق جادویی که در برخی موارد بی شباهت به کلاه جادویی نیست آن جا که هر چه مورد لزوم است از درون آن فوران می کند . جام و آینه جادویی که قادر به نشان دادن حوادث و حقایق می باشند ، سپر جادویی و چراغ ، حلقه ، انگشتر جادویی و قالیچه پرنده و جاروی سحرآمیز..... به طور یقین بسیاری از انیماتورها اسامی بیشتری از این گونه ابزارهای ساده را می توانند به ذهن متبادر سازند (تصویر ۵).



تصویر ۷- پویا نمایی علاءالدین و غول چراغ جادو، محصول شرکت والت دیزنی، ۱۹۹۲

حرکات موزون با موسیقی باله روسی هستند . شخصیت های غیر جاندار: آن ها مرتبه ای نازل تر از شخصیت های جاندار را دارا هستند مانند «خورشید» و «ماه» و «ستاره» .

دست مایه های ساخت شخصیت های غیر جاندار انیمیشنی در ادبیات غنی ایران بی نظیر است .

حضرت مولانا هر آن چه که در طبیعت است جاندار می یابد ، او آواز اختران را در شب روشن و صدای ناله نی را در نیستان با گوش و هوش ضمیر تابناکش می شنود ، می فهمد و می فهماند ، حافظ نیز چنین می سراید :

در آسمان نه عجب گر به گفته حافظ

سرود زهره به رقص آورد مسیحا را
حافظ نیز مدعی شنیدن آوای افلاک است همان
« آواز حق » که می تواند حتی مسیح (ع) را به وجد و سرور عارفانه کشاند . فیزیک کوانتم نوین همه ذرات جهان را در حال ارتعاش می داند و مگر نه این که اصوات حاصل ارتعاش هستند . این که برخی چنین برداشت کنند که نه زهره می تواند سرود بخواند و نه به حضرت مسیح (ع) می توانیم نسبت رقص بدهیم ، دور شدن از معانی عرفانی اشعاری چنین عارفانه است . حافظ و مولانا در

زمره نخستین منابع الهام بخش فیلم های علمی تخیلی سینما دانست. آثار او به رغم جنبه های فانتاستیک مؤید ایدئولوژی عصر روشنگری و علم گرایی تجربی بوده که هسته و زیربنای اولین فیلم های علمی- تخیلی همچون «سفر به ماه ساخته» ژرژ مه لیس « را پی ریزی نمود .

توجه و شور و اشتیاق مردم نسبت به رشد علوم و مهندسی با توجه به اکتشافات علمی و رشد سریع صنعت و فناوری از عوامل توسعه دهنده گونه علمی- تخیلی برای فرانسویان آسوده خیال و مرفه در زمان ژول ورن بود، و همین امر کم کم در دامان سینمای پویانمایی جهان نیز منجر به ساخت روزافزون فیلم های رباتیک و فضائی شده است. البته برخی از صاحب نظران، در تعریف گونه علمی تخیلی در سینما و پویانمایی تمایزات مختصری راقائل شده اند که وابسته به تعاریف آن ها از جوهره و نهاد این هنرها ست. آن چه بدیهی است حضور و تاثیرپذیری این هنرها از علوم زمان یا ماوراء زمان خود است. ربات ها به دلیل ساختار شخصیتی فرا انسانی خود حضورشان در فیلم های فانتزی پویانمایی علمی تخیلی بسیار ویژه و حائز اهمیت می باشد.

در فانتزی های پویانمایی گاهی ربات ها دوستان و حتی رقیبان سرسختی برای شخصیت های انسانی فیلم محسوب می شوند. در این جا ربات ها ماشین های پیشرفته ای هستند که حتی قادر به هم حسی با صاحبان خود می باشند گاهی همچون سگی وفادار دم مکانیکی خود را تکان می دهند و گاهی همچون نسل ناسازگاری از موجودات دیگر به تخریب انسان و جهان می پردازند و در تقابل با نوع بشر قرار می گیرند تا بر همه سلطه یابند.

در دنیای فانتزی پویانمایی، ربات ها مکانیسمی عاطفی مشابه انسان دارند و عشق و حسد و نفرت و دیگر ویژگی های انسانی در آن ها دیده می شود. هنرپویانمایی آن چه که علوم اجتماعی سعی در نشان دادن و اثبات آن را دارد قبلاً به سمع و نظر مخاطبان رسانده است و آن مطلب ساده چنین است که انسان در سرشت خود موجودی ارتباط پذیر است. دوره ی سیادت و گسترش روز افزون این نوع از فیلم های فانتزی پویانمایی که از طریق جاندار پنداری ماشین ها و ربات ها در جهان معاصر صورت می پذیرد در ایران گسترش

۲- ابزارهای پیچیده یا ماشین ها : که شامل ماشین های پیچیده ، هوشمند و حتی فضایی و ربات ها و کامپیوترها می باشد (تصویر ۶).

از دیدگاه علوم اجتماعی، ما به هر میزان که در در مقابل ربات پیشرفته تری قرار بگیریم و هر چقدر با کامپیوتر کامل تری کار کنیم نحوه رفتارمان با آن ها به یک ارتباط عاطفی حسی نزدیک تر می شود.

« دکتر پیروز دروی که از متخصصان نادر ربات در ایران است، اشاره دارد که در یکی از کارخانه های ایران رباتی را نصب کردند که قادر بود کار چند کارگر را به خوبی و دقت انجام دهد. این ربات برای مدتی نسبتاً طولانی در مقابل کارگران عمل پرس کاری را با دقت زیاد انجام می داد اما یک روز بر اثر قطع ناگهانی برق ربات نتوانست به موقع دستش را از زیر آن خارج کند، دچار حادثه شد و دست او زیر پرس سنگینی له شد. در آن لحظه فریاد شادی و هلهله آمیز کارگران برخاست که ربات آسیب دید. این عمل بدان سبب بود که در ذهن و چشم کارگران ربات یعنی موجودی که قابل رقابت با آنان است » (محسنیان راد، ۱۳۸۲، ۵۲۶ - ۵۲۳).

« ربات مشتق از واژه رباتا در زبان چک به معنای کارگر است. در نمایشنامه RUR (۱۹۲۵) اثر کارول چاپک - که این واژه از آن می آید - مردان مکانیکی در نقش کارگر ظاهر می شوند اما به قدری با کفایت عمل می کنند که بر اربابان خود مسلط می شوند» (گونیت، ۱۳۸۳، ۳۱۲).

البته پیش از آن که واژه ربات در معنای امروزی خود برای اولین بار رواج یابد در اذهان عام و خاص برخی از جوامع بشری شمایل هایی مبتنی بر فرهنگ آن ها وجود داشته است.

« در هنر دوره بیزانس شمایل^۱ به ویژه به بازنمایی انتزاعی مسیح یا یکی از قدیسن اطلاق می شد. به همین ترتیب شمایل ادبیات داستانی علمی تخیلی نیز مبین چیزی است فرا طبیعی یا حداقل آن جهانی ...» (همان منبع، ۳۱۰).

فرهنگ لغات انگلیسی آکسفورد علمی تخیلی را چنین تعریف می کند: داستانی خیالی بر مبنای اکتشافات علمی مسلم فرض شده یا تغییرات محیطی بویژه که اغلب در آینده یا سیارات دیگر می گذرد و سفر در زمان یا فضا را به همراه دارد. می توان ژول ورن نویسنده فرانسوی را در

چندانی نداشته است و به شخصیت های محوری یا برتری از جنس ربات منجر نشده است .

فقدان فانتزی ربات در پویانمایی ایران

دلایل عدم حضور گسترده چنین شخصیت هایی از نوع ربات پیشرفته و فضایی در فیلم های انیمیشن ایران عبارتند از :

۱ - نبودن زمینه ها و سرچشمه های مساعد برای شکل گرفتن این شخصیت های فضایی در ادبیات معاصر ایران می باشد . برخی از این شخصیت های فضایی در بستر کاغذی تخیلات فانتزی علمی نویسندگان ادبیات داستانی جهان معاصر شکل گرفته اند تازمینی یان آسوده در زمین را به تماشای جذاب آسمان ها و جهان های متفاوت دعوت نمایند . از پس آن همه از بند رستگاری ها در جهان معاصرو گم شدن در فراخنای دهلیزهای پرپیچ و خم لذات کاذب ، تصور برخی هنرمندان و نویسندگان از جهان فردا نمایانگر عمق تنهایی بشر آرمانی از آینده گردید، آینده ای که انسان از ماشین های پیشرفته ربات طلب ارتباط عاطفی می کند یا این که در نوعی تخیل بیمارگونه ، خود را در معرض تهاجم ربات های دست ساخته خود می بیند .

۲ - فقدان ویاکم بودن فیلم هایی با مضامین علمی- فضایی در عرصه بازار تولید فیلم ایران . یکی از دلایل نبودن چنین آثاری ، پرهزینه بودن ساخت این گونه فیلم ها وعدم سرمایه گذاری سفارش دهندگان فیلم می باشد . چنین فیلم هایی که بر مبنای قصه های خلاق فانتزی علمی کتاب ها و یا کمیک استریپ های فضایی و رباتیک در جهان ساخته شده اند معمولاً از تصاویر ترسیمی نویسندگان و تصویرسازان کتاب ها و یا طراحان کمیک استریپ های این گونه داستان ها توأم با سرمایه های کلان سرمایه گذاران بهره جسته اند .

۳- نبودن کمیک استریپ های فضایی ، خیال پردازانه و علمی ، همچنین کتاب های داستانی علمی- تخیلی مناسب جهت اقتباس سینمایی .

در برخی از نقاط جهان این اقتباس به سهولت انجام پذیر است . همبستگی و پیوند پویانمایی ژاپنی با صنعت عظیم چاپ کتاب های فکاهی یا کمیک استریپ های ژاپنی که به آن مانگا می گویند چنان است که فردریک شودت ادعا می کند که: «به طور متوسط در یک هفته در ماه می سال

۱۹۸۱ بیش از یک صد برنامه پویانمایی در تلویزیون ژاپن به نمایش درآمده بود... بیش از نیمی از آن ها بر پایه داستان های فکاهی قرار داشت» (فورنیس، ۱۳، ۸۴، ۳۲۳) .

۴ - عدم درخواست و نیاز توده مردم ایران برای چنین موضوعات جدیدی ، به دلیل عدم ارتباط پذیری جریان های ادبی هنری کشورمان از مسیر تحولات هنری ادبی در عرصه طراحی و تولید کتاب ها، داستان های مصور دنباله دار و رباتیک و فضایی در سطح جهان بود . شروع این نوع فیلم ها ی فضایی در کشورهای دیگر، که در نوع خود بسیار مهیج هم بودند و استقبال مردم از چنین موضوعات خیال انگیزی که مصادف با اکتشافات فضایی و ره آوردهای علمی ، در دوران خود بود موجب فعالیت بیش از پیش هنرمندان در این نوع هنری در برخی از کشورها همچون فرانسه و انگلستان و... گردید . از آن جا که ثبت و نشان دادن بسیاری از این خیالپردازی های علمی فقط از مسیر فیلمبرداری تک فریم و به شکل تروکاژ (تمهیدات سینمایی) میسر بود این نوع نگرش به موضوعات داستان های پویانمایی نیز گسیل یافت . استقبال کنندگان از چنین تولیداتی ، به تولید هر چه بیشتر این نوع پویانمایی کمک نمودند .

۵- روحیه شرقی که تجسم مادی ماوراء را مطرود می داند و با لطافت و سخاوت به نوعی انتزاع معناگرا در تجسم ماوراء ماده می پردازد . حال آن که در غرب تجسم ماوراء در قالبی کاملاً مادی شکل ماده را پذیرا می شود . در نگاره معراج اثر سلطان محمد نقاش تجسم نمادین ماوراء و آن که به ذخائر ماوراء دست یازیده است (پیامبر اکرم ص) از طریق سمبل ها و نمادها صورت پذیرفته است . این سمبل ها و نمادها همچون آینه هایی در صدد بازتابشی دیگرگون از آن چیزی هستند که ماورای امور جهان ماده است ، در حالی که در غرب تجسم هنرمند از طریق ارائه همان تصویر تخیلی ذهنی او از جهان فردا و جهان های دیگرست که محقق می شود .

ظهور نظریات مدرنیستی و پست مدرنیستی که منشا آن در جهان غرب بود موجب تحولات شگرفی در عقاید مردم شد . شعار مدرنیسم در مطبوع و خوب بودن هر آنچه نو و نو ظهور است ، گسترش فیلم های فضایی را سبب شد که توده های مردم نیز از این موضوع های جدید استقبال نمودند و حتی

۱ - بانی اصلی مطرح شدن «مانگا» اوسامو تزوکا است . Osamu Tezuka این هنرمند ژاپنی در زمینه تصویر سازی داستان های مصور دنباله دار ، و فیلم سازی پویانمایی شهرت دارد . سبک او تلفیق طراحی های سنتی ژاپنی با سبک مرسوم جهانی و به طور مشخص سبک والت دیزنی در خلق شخصیت هاست .



در چند رسانه های (مولتی مدیاها) رسانه به گونه ای انفعالی و دوسویه یا دو قطبی عمل می کند در چند رسانه ای ما مواجه با شیوه پویانمایی خاصی که آن هم دو سویه یا دو قطبی است می باشیم ، به نحوی که به کاربر حق انتخاب و جست و جو می دهیم . نمونه ای از این گونه پویانمایی های اینترنتی بازی های آموزشی است که کاربر را در اجرای برنامه آزاد می گذارد ، تا با کلیک کردن در هر نقطه از صفحه مانیتور آن قسمت را فعال نماید. قابل پیش بینی است که مخاطب با کلیک کردن و انتخاب نه تنها مسیر داستان بلکه شخصیت ها و قهرمانان پویانمایی را به دلخواه خود تغییر دهد در آن صورت ما شاهد شخصیت های محوری دو قطبی (یا دو سویه) خواهیم بود که اراده کاربر را در کنار پیشنهاد برنامه سازان عمل خواهد نمود. این شخصیت های برتر جهان فردا را کاراکتر دو سویه نام گذاری می نمایم که در آن کاربر به سلیقه خود می تواند تغییرات تازه تری هم در پویانمایی که پخش می شود ایجاد نماید . او قادر به تغییر مسیر فیلم و حتی تغییر میمیک و ویژگی های شخصیت های فیلم می تواند باشد . به طور مثال شخصیت محوری دو سویه که دارای موهای قرمز و چشم های سبز است . و از نظر کاربر خوشایند نیست می تواند با انتخاب و کلیک کردن به شخصیتی باموی سیاه و چشمانی به رنگ قهوه ای تغییر یابد .

شخصیت مجازی

شخصیت مجازی فقط در یک واقعیت مجازی می تواند شکل بگیرد. «واقعیت مجازی یک سیستم کامپیوتری است که از طریق آن کاربر یا بهتر بگوییم مشاهده گر به وسیله تصاویر سه بعدی درون یک کلاه خود و صداهای یک گوشی ، با دنیای مقابل خود رابطه ای مستقیم و بی واسطه بر قرار می کند. زمانی که استفاده کنندگان سر را به یک سمت می گردانند ، کامپیوتر از طریق حس گرهای درون کلاه ، صدای گوشی ها و تصاویر را با حرکت سر تطبیق می دهد و این عمل به بیننده این تصور را می دهد که در این فضای مجازی سر را به اطراف حرکت داده است . اطلاعات فضای دیگر از طریق گیرنده های درون دستکش مخصوص که همانند حس گرهای درون کلاه عمل می کنند به کامپیوتر ارسال می شود. صفحات فشاری درون دستکش ها که به کامپیوتر وصل هستند به شخص توهم گرفتن و حرکت دادن

امواجی از آن به ایران نیز کشیده شده و لیکن دوام چندانی نداشت .

۶- ضرورت انطباق ارزش های مذهبی و نیازهای فرهنگی کشورمان در متن و محتوای هنری و ادبی چنین موضوعات نوینی است که خودمستلزم تربیت نیروهای متخصص می باشد و تاکنون نسبت به این مهم اهتمام چندانی نشده است .

دگرپرسی یا ترکیب شخصیت ماشین های

پیچیده

در فیلم، شخصیت های انیمیشنی ماشین های پیچیده ، هوشمند ، فضایی که به علوم کامپیوتری و الکترونیکی (سایبرنتیکی) مجهز هستند به چند شکل می توانند دگرپرسی ایجاد کنند. یعنی ماشین ها یا روبات ها می توانند در حالی که ویژگی ماشینی بودن خود را حفظ کرده اند ویژگی های ثانویه و یا صورت هایی به آن ها الصاق شود و به هویت جدیدی استحاله شوند مانند حضور ویژگی انسانی در پیوند (ماشین + انسان) . این ویژگی می تواند در گویش کاراکتر و یا حرکات و برخی موارد نادر پوشش کاراکتر و در بیشتر موارد احساسات او جلوه گر شود . انواع دگرپرسی ها عبارتند از: دگرپرسی یا ترکیب ماشین (ربات) + انسان، دگرپرسی یا ترکیب ماشین (ربات) + حیوان ، ماشین (ربات) + پرنده ، ماشین (ربات) + گیاه و ماشین (ربات) + ابزار ساده (مانند ماشینی که جارو به دستانش چسبانده اند و همیشه در حال حرکت دادن آن است). کلیه این ماشین های پیچیده یا روبات ها می توانند دو جنس مختلف زن یا مرد را دارا باشند و یا کودک ، پیر و یا جوان باشند

شخصیت دو سویه (اینترکتیو)

با پیدایش تحول در امر اطلاع رسانی و دگرگونی رسانه ها پدیده نوین چند رسانه ای و شبکه اینترنت نیازمند قطعات متحرک شده ای به مانند فیلم کوتاه انیمیشن شد . این قطعات بیشتر گرافیک متحرک بودند تا پویانمایی و با حضور خود تعاریف پویانمایی و گرافیک را مورد بازنگری قرار دادند . پویانمایی به نمایش رساندن تعداد مشخصی از تصاویر پیاپی در کسری از ثانیه است . حال اگر این تعداد بسیار اندک شود، دیگر ویژگی انیمیشن را نخواهیم دید بلکه به نوعی یک «گرافیک متحرک» یا «انیمیشن محدود» خواهیم داشت.

اشیا و موجود در این دنیای خیالی را می دهد «
(گروهی از نویسندگان، ۱۳۸۴، ۴۰).

است» (حقیقی، ۱۳۷۴، ۸۵).
حال اگر در فرآیند یک واقعیت مجازی که توسط
سیستم های رایانه ای در عصر حاضر ایجاد شده
است مخاطب را در کنار صفحه ای از نمایش فیلم
پویانمایی قرار دهیم و واقعیت مجازی به او تداومی
نماید که در صحنه حضور فعال دارد پس خود
مخاطب تبدیل به یک شخصیت و انموده می گردد
و این شخصیت و انموده نوعی شخصیت مجازی
است که در یک واقعیت مجازی شکل گرفته است .

شخصیت های ارواح و نامرئی ها و یا موجودات سیال مثل ژله ای ها

به گونه ای که در پویانمایی مطرح می شوند
وجود خارجی ندارند (تجسم نمادین هستند) .
به این گونه شخصیت ها نیز در ایران پرداخته
نشده است و در صورت وجود می توانستند به
شخصیت های انسان یا حیوان وزن و مرد و ...
تقسیم شوند و در گونه های مختلف فیلم های فانتزی
قرار بگیرند مانند غول چراغ جادو در فیلم علاءالدین
(تصویر ۷).

وقتی به خاطره خوشی از یک باغ هفت رنگ در
روز بارانی فکر می کنیم ناخودآگاه گویی به گونه
ای دیگر در آن فضا حضور داریم حتی بوی خاک
مرطوب آن فضا را احساس می کنیم و گوشه ای
از لذتی که آن زمان از حضور واقعیت داشته ایم را
دوباره تجربه می کنیم . خاطره نمودی از واقعیت
پیشین که تبدیل به امر واقعی دیگری به نام و انموده
شده است ، واقعی است زیرا که برانگیختگی عاطفی
در ما ایجاد می کند و انموده است چون نسخه ای
از واقعیت است نه خود آن . در جوامع پست مدرن
تحت سیطره کامپیوترها و تلویزیون انسان به سمت
واقعیت جدیدی به نام « و انموده » که به معنای
تمثال ، صورت خیالی ، شباهت وهمی می باشد پیش
می رود. از نظر بودریار « و انموده ها نسخه هایی
از اشیاء و یا وقایع و حوادث واقعی به شمار
می روند» (پاول، ۱۹۹۹، ۵۴) .

« و انموده هرگز آن چیزی نیست که حقیقت
را پنهان می دارد- و انموده حقیقتی است که عدم
وجود حقیقت را پنهان می دارد و انموده حقیقی

نتیجه

هر چند سینما استقلال خود را از دیگر هنرها در زمان پیدایش خود ابراز نمود ولیکن بی بهره
از هنرهای دیگر نبود و نیست . هنر پویانمایی به طور بنیادی مولود هنرهای پیش از خود ،
و علوم زمان خود بود . جداسازی هنر سینما از دستاوردهای هنری به منزله ی جداسازی
هنر سینما از خانواده ای است که در آن زاده شده است . در بطن سینما بویژه پویانمایی ،
دیگر هنرها مستمرا در حال رویش و زایش هستند مانند اندام های داخلی یک ارگانیک
زنده ، ولیکن به طور وضوح پیش روی مخاطبان خود واقع نمی گردند . از داستان های
اسطوره ای و فانتزی های ادبی گرفته تا موسیقی های کلاسیک و یاعوام ، از فرهنگ و آداب
و باورهای ملت ها و اقوام مختلف گرفته تا پیش بینی آمال و آرزوهای بشر در آینده ی تاریخ
که در داستان های علمی تخیلی محقق شده اند ، همه و همه بر شخصیت سازی های پویانمایی
مؤثر واقع گردیده اند و در هر مرحله ی تاریخی زندگی بشر تعریف نوینی از حضور شخصیت
در فیلم های پویانمایی را ارائه نموده اند . شخصیت های خیالی فانتزی موجود در فرهنگ
خودی و شیوه های گوناگون هنری در گنجینه ی تمدن و فرهنگ کهن ایرانی بهترین الگوها
را جهت ساخت و ارائه شخصیت های پویانمایی به جهت ترویج اندیشه های تابناک انسانی
و گسترش نیک اندیشی ها فراهم کرده است .

پویانمایی با توانمندی های خارق العاده خود قادر به برنامه سازی برای تمام افراد بشری



است و قادر به ساخت و یا تخریب فرهنگ ها و باورهاست .

منابع و مأخذ

- امیر احمدی آریان، و دیگران، فیلم سازان بزرگ مخاطبان کوچک ، "جنگ ستارگان" ، ترجمه نیما ملک محمدی ، بنیاد سینمایی فارابی ، تهران ۱۳۸۴ .
- استوری ، جان ، مطالعات فرهنگی درباره ی فرهنگ عامه ، نشر آگه ، تهران ۱۳۸۶ .
- حقیقی، مانی، سرگشتگی نشانه ها ، "وانموده ها" ، ژان بودریار، مترجم مانی حقیقی ، نشر مرکز، تهران ۱۳۷۴ .
- حاجی مشهدی، عزیزالله ، کمال گرایی در سینما ، نقد سینما ، شماره ۱۶ ، ۱۳۸۶ .
- گامی بلند در مسیر سبزرویش ، نقد سینما ، شماره ۲۹ ، ۱۳۸۷ .
- پاول، جیمزان ، پست مدرنیسم ، ترجمه حسینعلی نوزری ، چاپ سوم ، چاپ و نشر نظر، تهران ۱۳۷۹ .
- گونیت، جونز، شمایل های علمی تخیلی ، ترجمه لیلا اکبری ، فارابی ، دوره چهاردهم ، شماره اول (۱۳۸۳) .
- گروهی از نویسندگان، جلوه های ویژه و فیلم های کودکان ، مترجمین، فارابی، تهران (۱۳۸۴) .
- لوسی اسمیت، ادوارد، مفاهیم و رویکرد هاه در آخرین جنبش های هنری قرن بیستم، ترجمه علیرضا سمیع آذر، چاپ و نشر نظر ، تهران ۱۳۸۲ .
- محسنیان راد ، مهدی ، ارتباط شناسی ، چاپ پنجم ، سروش، تهران، ۱۳۸۲ .
- محمدی، محمد، فانتزی در ادبیات کودکان، چاپ اول ، نشر روزگار، تهران، ۱۳۷۸ .

Besen, Ellen ,Loving Your Inner Bart,AnimationWorld Magazin,2005.

Jackson,Rosmary ,Fantasy,The literature of subversion , Routledge,1998.