


انیمیشن و سینمای کودک

فریال بهزاد 



بزرگسالان می‌گردد. از علل جذب میلیونی کودکان به فیلم‌های تصاویر متحرک آن است که انیمیشن ناممکن‌ها را ممکن می‌کند و بسیاری از پدیده‌های غیر دیداری را می‌توان در آن مشاهده کرد.

همانطور که فیلم‌های کارتونی تبدیل به یک تفریح همگانی شده‌اند، فیلم‌های انیمیشن آموزشی برای کودک و بزرگسال نیز از امکانات بالقوه انیمیشن جهت انتقال اندیشه‌های بصری، روایت‌های پیچیده و جدی به تماشاگران استفاده برده است.

طی دو دهه اول قرن بیستم، انیمیشن از قلمرو و مرموز جادو و شگفتی بیرون آمد و به تفریح و سرگرمی بدل شد و کودکان آن را با طیب خاطر پذیرا شدند. در این مدت انیماتورها شیوه بهره‌برداری از امکانات بالقوه این رسانه را سریعاً آموختند. شخصیت‌های کارتونی به یادماندنی خلق کردند و به نوعی انعطاف در حرکت و زمان‌بندی دست یافتند که به تمامی قوانین طبیعی و امکانات فیزیکی بی‌اعتنا بود.

نخستین کسی که در خلق شخصیت‌های کارتونی موفقیت یافت «وینزور مک‌کی» آمریکایی بود. وی ابتدا شخصیت جذاب پسر بچه‌ای به نام «نیمو کوچولو» و بعدها «گرتی دایناسور» را ارایه داد. مک‌کی در سال ۱۹۱۱ تصمیم گرفت نقاشی‌های نیمو کوچولو و دوستانش را به صورت انیمیشن در آورد که موفقیت زیادی هم کسب کرد.

در سال ۱۹۱۹ «اتومسمر»، فلیکس گربه را خلق کرد. محبوبیت فلیکس گربه به همان اندازه‌ای بود که شخصیت‌های کارتونی والت دیزنی در

با اینکه انیمیشن در وادی هنرها و به طور کلی ارتباط بصری، هنر تازه واردی محسوب می‌شود ولی با کمک تکنولوژی جدید در خط مقدم پیشرفت و تکامل جنبش هنر معاصر قرار می‌گیرد.

فیلم‌های انیمیشن بر خلاف فیلم زنده از انعطاف بیشتری برای کاربرد خلاقانه حرکت برخوردار هستند. به طوری که با تند و کند کردن حرکات و یا کاربرد طنز آمیز، می‌تواند توانایی‌های جسمانی را جلوهای اغراق‌آمیز ببخشد. هنر انیمیشن نیز از همین جا آغاز می‌شود.

یکی از بزرگ‌ترین مؤلفه‌هایی که سینمای انیمیشن را موفق‌ترین ژانر در ارتباط با کودک کرده است وجود عنصر اغراق در انیمیشن است. در انیمیشن تمام قوانین طبیعی به هم ریخته می‌شود و باعث جذب کودکان و حتی

به طوری که کمتر شخصیت‌های کارتونی دیگر به پای شهرت جهانی «میکي ماوس»، «مینی»، «پلوتو»، «گوفی»، «دانلداک» و غیره رسیده‌اند. از نظر روان‌شناسی در فیلم‌های انیمیشن، کودکان معتاد به آسایش خنده‌آوری می‌شوند که ناشی از تماشای نجات شخصیت‌های کارتونی از گرفتاری‌ها است، زیرا خود در زندگی واقعی از پس این گونه موانع بر نمی‌آیند.

این مشارکت حسی، یکی از کارکردهای انیمیشن بود و در رویارویی شخصیت‌های کارتون بیشتر به کار می‌رفت. به ویژه هنگامی که شخصیت آسیب‌پذیر و مظلوم بر شخصیت بدکار و ظالم فایق می‌آمد. کودکان در می‌یافتند که آزادی عمل انیمیشن، خطا و جزا را از میان برداشته است. یعنی شخصیت کارتونی مجروح می‌شد، اما آسیب جسمانی یا احساسی نمی‌دید. پیگیری داستان این فیلم‌ها آسان و فرم و محتوای آن‌ها عاری از پیچیدگی بود. اگر هم در پشت سطور داستان، اخلاق‌گرایی نهفته بود، پیام کلی این بود که خوب در هر حال باید بر بد پیروز شود. گرگ بد گنده باید گیر می‌افتاد و تنبیه می‌شد.

فیلم‌های کارتون کوتاه را می‌توان با درگیری فیزیکی دو شخصیت شروع کرد و به پایان رسانید، مثل تام و جری. در این گونه فیلم‌ها، انیماتور فیلم را با چند قطعه خنده‌دار شروع می‌کند، سپس یک فصل تعقیب و گریز می‌آورد که نقش غالب و مغلوب چند بار عوض می‌شود. به این ترتیب علاقه و توجه کودک از ابتدا تا انتها حفظ می‌شود. در این فیلم‌ها شخصیت‌های کارتونی همانی هستند که باید باشند. یعنی

سال‌های بعد پیدا کردند. مجموعه فلیکس گربه حاوی شوخی‌های بصری بی‌شماری بود که فقط بر مبنای رسانه انیمیشن قرار داشت.

هنگامی که فلیکس علامت سؤال را به جای قلاب ماهیگیری به کار می‌برد، چنین می‌نماید که انیماتور در پی تفسیر نوعی تغییر کاربردی است که فقط از طریق انیمیشن امکان‌پذیر است.

در فاصله جنگ جهانی اول و دوم در آمریکا فیلم‌های کارتون هم حرفه لذت‌بخشی برای هنرمندان جوان و هم سرگرمی جالبی برای مردم به ویژه خردسالان بود. انیماتورهای اروپا با وجود بارقه‌های گاه به گاه خلاقیت در آن‌ها، نتوانستند روند انیمیشن‌سازی را ادامه بدهند و آن را تبدیل به یک صنعت سازند. بدون شک مشهورترین استودیوی انیمیشن که اوایل دهه ۳۰ آغاز به کار کرد استودیوی والت دیزنی است.

سبک ویژه فیلم‌سازی در کمپانی دیزنی به گونه‌ای است که هنر و تجارت را بسیار زیبا و حساب شده در هم آمیخته و آثاری را تولید کرده که علاوه بر تحریک حس زیبایی شناسی مخاطبان، به خصوص کودکان، مفاهیم بسیار والای انسانی را به آن القا کرده و از سوی دیگر سرمایه‌های هنگفت مالی را نصیب کمپانی کرده است.

نام والت دیزنی و شخصیت‌های فراوان فیلم‌هایش و در رأس همه آن‌ها میکي ماوس، همه جا حاضر و مترادف بود با تفریح سالم و محبوب خانواده‌ها و بچه‌ها و در واقع نام دیزنی مترادف است با انیمیشن.

از اواخر دهه ۲۰ به بعد گروه انیماتورهای دیزنی پیشقراول محبوبیت فیلم‌های کارتون بودند.

سمبول‌های نقاشی شده و عاری از رنج و درد انسانی، قیافه‌هایی خنده‌آور و قادر به اعمال ناممکن.

فیلم داستانی انیمیشن برخلاف داستان‌های کارتون کوتاه باید دارای داستانی منسجم و خوش پرداخت باشند که توجه و علاقه کودکان را به خود جلب کنند.

بیشتر فیلم‌های کارتون کوتاه مدت زمانی در حدود ۶ الی ۸ دقیقه دارند و ریتم تند و رویدادهای فراوان برای حفظ علاقه و سرگرمی کودکان کافی است. اما در مورد فیلم‌های بلند نکته اساسی این است که کودکان واقعاً درگیر پیشرفت داستان شوند.

اگرچه عناصر جذاب فیلم‌های کوتاه کارتونی در فیلم‌های بلند انیمیشن هم وجود دارند ولی اگر بیش از حد به کار روند، تماشاگر را خسته خواهند کرد. فیلم بلند کارتون به فضای دراماتیک داستان و پیشرفت تدریجی نیاز دارد که در نقطه اوج به هم برسند.

فیلم‌های کارتون موفق بلند مدت تا به امروز متکی به جاذبه افسانه‌ها و فانتزی‌های معتبر بوده‌اند. یعنی قصه‌های پریان یا عامیانه که کودکان از قبل با آن‌ها آشنا هستند و از این که شخصیت‌های محبوب خود را به طور زنده و در قالبی جدید می‌بینند احساسی رضایت می‌کنند.

فیلم‌های انیمیشن دقیقاً به خاطر معصومیتی که برایشان پیشاپیش در نظر گرفته می‌شود و توانایی ذاتی آن‌ها در انکار قراردادهای واقع‌گرایانه حوزه‌ای شگفت‌انگیز را به تصویر می‌کشند که در آن به بند کشیده شدن ساختارهای فرهنگی غالب نشان داده می‌شود. آن‌ها به مثابه

کاربردی غیر عکاسانه از رسانه‌ای عکاسه، از انتظارات معمول سینمایی رها می‌شوند و تأثیری از واقعیت را بر جای می‌گذارند.

عملکرد و ماهیت فیلم‌های انیمیشن به واقع برعکس است. آن‌ها تأثیری از امری غیر واقعی را به نمایش می‌گذارند، تأثیری از دنیای پر آشوب، فریبنده و از جهان دیگر بودن را و هنگامی که پرسوناژها و یا سوره‌ها انسان نیستند بلکه جانور هستند، این تأثیر را تشدید می‌کنند.

در سال ۱۹۳۷ استودیو دیزنی فیلم بلند سفیدبرفی و هفت کوتوله را به نمایش درآورد. سفیدبرفی با تلاش گروه زیادی از هنرمندان و تکنیسین‌ها و واحد تولید طی ۳ سال آماده شد.

کمپانی دیزنی قبلاً فیلم‌های سیاه و سفید ساخته بود، ولی سفیدبرفی رنگی بود پرداخت صوتی آن پیچیده، موسیقی آن عالی، صداها گویا و داستان‌گویی ماهرانه و حرفه‌ای بود.

از آنجایی که تکنیک انیمیشن اغراق زیادی دارد، نقل است که در اولین نمایش سفیدبرفی وقتی ملکه به جادوگر دوره‌گرد تبدیل می‌شود. کودکان آنقدر ترسیده بودند که بسیاری از صندلی‌های مخمل سالن نمایش را می‌بایست عوض می‌کردند. سفیدبرفی با اقبال جهانی روبه‌رو شد و واقعاً استحقاق آن را داشت و متعاقباً فیلم‌های بلند پینوکو و فانتازیا در یک سال ارایه شدند.

شخصیت‌های کارتونی فیلم‌های دیزنی با آن که عمدتاً حیوان هستند ولی از بسیاری جهات الگوهای رفتاری انسان را بازتاب می‌دهند. این شخصیت‌ها کارهایی انجام می‌دهند که ما از آن‌ها عاجزیم. در هوا راه می‌روند، بر فراز

به منظور تفسیر آزادانه‌ای از زندگی، روش خیال‌پردازی و فانتزی باید آزاد و رها باشند. فانتزی‌ها نباید پای در بند قانون‌هایی باشند که مانع از بهره‌برداری فانتزی از خیال‌بافی می‌گردد. برای این که این بهره‌برداری از خیال‌بافی به کامل‌ترین صورت خود تحقق یابد، فانتزی باید الزاما از فنون دگرذیسی یا تغییر شکل استفاده کند. از این روست که در یک فیلم کارتونی، درخت جان می‌گیرد و شروع به دویدن می‌کند، شاخه گل می‌رقصد، باد در هیئت پیرمرد خرگوشی را دنبال می‌کند، تکه ابری ناگهان به چتری بدل می‌شود و ماهی از آب بیرون می‌آید و برایمان قیافه می‌گیرد.

دگرذیسی یا تغییر شکل در حقیقت ابزار کاملی برای خیال‌پردازی و فانتزی است. فانتزی تحقق رویاها و برآورده شدن خواسته‌هایمان به شیوه‌ای رمانتیک است امروز آینده انیمیشن، بیش از هر زمان دیگری در طول ۴۰ سال گذشته هیجان برانگیز می‌نماید. هنرمندان جوان در سراسر جهان با انیمیشن و نیز با تجربه، مطالعه و تخیل آن درگیر شده‌اند. هنرمندان دیزنی پیشگام و کاشف عرصه‌های جدید هستند، ولی عرصه‌های مدام رو به گسترش هستند. علاوه بر فهرست بلندبالایی که فیلم‌های بلند دیزنی را شامل می‌شوند، استودیوهای کوچک تجارتي نیز سال‌هاست که انیمیشن‌های خلاقانه‌ای برای تلویزیون و سینما ساخته‌اند. این عرصه در ذات خود بینندگان را با ارتباط سریع، کات‌های تند و تیز و صحنه‌های کوتاه و تصاویر واضح و شفاف با خود درگیر ساخته است. جهان با فرم‌های گوناگون انیمیشن آشنا و پذیرای فیلم‌های عظیم

خانه‌ها به پرواز در می‌آیند، زیر آب به گشت و گذار می‌پردازند، روی ابرها سوار می‌شوند و دیگر اعمالی که از حد زندگی زمینی ما فراتر می‌روند.

فیلم انیمیشن در واقع پلی است که میان جهان محدود و نامحدود و به عبارتی رویا زده می‌شود. در این جا نیز درست مانند رویا اعمال ما آزاد و رها می‌شوند. هرچه بخواهیم و هرگونه بخواهیم عمل خواهیم کرد، آنچه در زندگی واقعی مایه سرخوردگی است در رویاهایمان به تحقق می‌پیوندد و هر آدم شروری را شکست می‌دهیم. حالا با هر شکل و شمایلی که می‌خواهد برابرمان ظاهر شود. حرکات ما در جریان فرآیند رویا همانند موفقیت تخیل و فانتزی‌گویی با معجزات همراه است. مثلا با پرواز به مقصد می‌رسیم نه با پیاده‌روی و خود را در موقعیت‌هایی می‌یابیم که نه برایمان سابقه داشته‌اند و نه دلیلی برایشان یافت می‌شوند. ولی در همان حال که تخیل و فانتزی طرحی داستانی دارد که موقعیت‌های گوناگون آن را منسجم می‌سازد، رویا فاقد این انسجام و منطق است. رخدادهای تنها به دلیل نیاز و خواست ما در رویا به وقوع می‌پیوندد. درست به چنین روشی است که رخدادهای فیلم‌های کارتونی تا حدی اهداف تحقق نیافته ما را برآورده می‌سازد.

آنچه در پیش چشمان ما بر روی پرده رخ می‌دهد، به گونه‌ای مشابه در رویاهایمان وقوع پیدا می‌کند و مثلا با مشاهده میکی ماوس که چه آسان دشوارترین مسایل را خود را به طریقی اتفاقی و معجزه‌آسا حل می‌کند، لذتی نصیب کودک می‌شود که قابل انتقال به درون اوست.

است با بلوغ بینندگان عصر فضا، مواد و ابزار زیادی برای استفاده هنرمندان ساخته است. دوربین ویدئو که می‌تواند (برخلاف دوربین‌های قدیمی ۲۴ فریمی ۲۵ فریمی) در ثانیه تصویربرداری کند به تغییر عظیمی در عادت‌های حرفه‌ای انجامیده و ما را قادر ساخته در حین فیلم‌سازی آن را مشاهده کنیم. انواع جدید کامپیوتر به بازار عرضه می‌شوند و برخی از آن‌ها کارهای خسته‌کننده طراحی انیماتورها را کاهش داده‌اند و توانایی‌های بالقوه این رسانه را افزایش داده‌اند. همه این ابداعات و نوآوری‌ها به ما نوید آینده‌ای باز هم درخشان‌تر در انیمیشن را می‌دهد.

منابع:

- ۱- استادان انیمیشن: نویسنده جان هالاس
- ۲- دیزنی و نظام تولید انیمیشن: مؤلف ساسان پسیان

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی