


تاریخچه حرکت بخشی عروسی

سلما محسنی اردهالی 



به منظور جذب قدرت‌های ماوراءالطبیعه برای فراوانی محصول، شفای بیمار، دفع نیروهای شد یا انتقام از دشمن ساخته می‌شد. «احتمال می‌رود که این پیکره‌ها، به منظور برگزاری مراسم مقدس مذهبی ساخته شده باشند و هدف بازآفرینی موجودی شبیه آن در ذهن سازندگان وجود نداشته است.»^۱ به هر جهت، حرکت دادن این پیکره‌ها است که به مرور زمان باعث به وجود آمدن عروسک‌های نمایشی شده، همان طور که آمده است: «اولین پیکره‌های کوچک سفالین با دست به حرکت در می‌آمدند. اگر ساختن این پیکره‌ها یا در واقع این شبه عروسک‌ها از اولین اقدام‌های بشری برای انتقال شبهه زنده بودن شی‌ای باشد، اقدام دیگر او ساختن عروسک‌های مکانیکی در قرن ۱۸ و ۱۹ بود که خود به خود یک سری اعمال تکراری را انجام می‌دادند و به وسیله سنگینی وزن آب، شن یا حیوه‌اندام عروسک به حرکت در می‌آمد. بعضی از پژوهشگران معتقدند که عروسک مکانیکی^۲ به وسیله اسکندر ساخته شد... هم‌چنین اسکندر عروسکی ساخته بود که به وسیله رشته‌ها و وزنه‌هایی می‌توانست به «باکوس» خدای شراب تعظیم کند و «هردوت» تاریخ‌نویس یونانی (۴۸۴-۴۲۵ ق.م) می‌نویسد که در جشنواره ازیریس^۳ زنان به دور مجسمه‌هایی که به واسطه ریسمان‌هایی دستانشان را به حرکت در می‌آوردند، می‌گشتند و طواف می‌کردند...»^۴

این عروسک‌ها الگوی اولیه عروسک‌های امروزی هستند

مفهوم عروسک

عروسک ساخته دست بشر و یک زبان ارتباطی است، اما این حقیقت که بشر چه موقع برای اولین بار این زبان ارتباطی را اختیار کرده و چه کسانی اولین بازی دهنده عروسک‌ها بوده‌اند، معلوم نیست. اما مطمئناً اولین انسان‌هایی که عروسکی را به دست گرفته‌اند، متوجه این موضوع شده‌اند که می‌توان عواطف و احساسات گوناگون و حتی حرف‌ها و داستان‌ها و تصورات مختلف را به وسیله عروسک به بیننده انتقال داد.

شاید ریشه ساخت عروسک‌ها، پیکره‌هایی باشند که بشر اولیه ساخت، پیکره‌هایی که نمایش‌گر اجداد و باورهای او بودند. این پیکره‌ها دارای مفاهیم آیینی و جادویی نیز بوده‌اند، چنان که با استفاده از آن‌ها طلسم‌هایی

- اما در شرق

- عروسک متحرک فیلم^۲

عروسک متحرک فیلم که اساس حرکتش بر پایه حرکت تدریجی در فاصله بین کادرهای فیلم قرار دارد، پس از پیدایش سینما به وجود آمد و نخستین بار برای حرکت بخشی تصاویر و انجام برخی تکنیک‌های حقه‌های سینمایی مورد استفاده قرار گرفت.

همانطور که گفته شد در میان پیکره‌های باستانی، پیکره‌هایی از انسان و حیوان یافت شده است که دارای مفصل‌بندی هستند و ظاهراً برای مراسم مذهبی، آئینی و جادویی به کار برده می‌شدند. عروسک متحرک فیلم ریشه در سنتی باستانی دارد؛ اما خود، همگام با سینما به وجود آمده و رشد یافته و عروسک‌های سنتی در تمام دنیا اجداد آن محسوب می‌شوند.

رایج‌ترین نوع عروسک متحرک فیلم، عروسک‌هایی هستند که دارای مفصل‌بندی هستند و از چوب، پلاستیک، فلز و یا سایر مواد ساخته می‌شوند و برای ایستادن و ثابت کردن آن‌ها بر روی صحنه از وسایلی چون نخ، میله، پیچ، دسته و یا حتی دست انسان استفاده می‌شود.

انواع دیگر عروسک متحرک فیلم عبارتند از عروسک‌هایی با حرکت بخشی مسطح^۳ و حرکت بخشی نیم‌رخ^۴... در این نوع عروسک‌ها، شکل‌های دو بعدی بر روی سطح افقی حرکت داده می‌شوند و از آن‌ها فریم به فریم فیلم برداری می‌شود. این شکل‌ها می‌تواند اشیایی باشد که از بالا فیلم برداری می‌شوند که با خمیر، مقوا یا

در شرق، خصوصاً در هندوستان آغاز دیگری برای پیدایش عروسک وجود دارد. «بر طبق اسطوره‌های باستانی، «آدی نات» یا اولین عروسک‌باز از دهان برهما - خالق - متولد شد. این باور به عنوان آغازی مقدس در هر فرهنگ عروسکی ذکر شده است. هم‌چنین اعتقاد بر این است که نمایش عروسکی مدت‌ها قبل از تأثیر پدید آمده است. در اعصار کهن به قالب شخص دیگر درآمدن ممنوع و تابو محسوب می‌شد. اگر کسی وانمود می‌کرد فرد دیگریست و یا نقش فرد دیگری را بازی می‌کرد، برایش مرگ قطعی را پیش‌بینی می‌کردند. در نتیجه تصور تأتری با بازیگر غیر ممکن بوده است. اما عروسک از چنین محدودیتی برخوردار نبود. در هند مدیر صحنه یا کارگردان تأثر را «سوتره دار» یا هدایت‌کننده نخ‌ها، می‌خوانده‌اند و این خود دلیلی دیگر بر تقدم نمایش عروسکی بر دیگر نمایش‌های صحنه‌ای است.»^۵

به این ترتیب عروسک در طول تاریخ متولد شد و رفته رفته به عنوان یک زبان ارتباطی جای خود را میان مردم باز کرد. اما امروزه عروسک مفهوم خاصی دارد، «عروسک پیکره‌ای بی‌جان است که به کوشش انسان ساخته می‌شود تا در مقابل تماشاگر به حرکت درآید.»^۶ یعنی عروسک (به مفهوم امروزی خود) به تنهایی کامل نیست و آنچه مفهوم عروسک را کامل می‌کند، عنصر «بازی دهنده» و «تماشاگر» است و عروسک از هر جنس و به هر شکلی ساخته شده باشد، حتی اگر تنها شی‌ای باشد که در مقابل تماشاگر به حرکت درآید، مفهوم کاملی دارد.

تاریخچه انیمیشن عروسکی

انسان، همیشه و در طول تاریخ آرزو داشته حرکت را ثبت کند و تمام تلاش‌های تاریخی‌اش در قرن نوزدهم به بار نشست و در سال ۱۸۳۰ عکاسی و در سال ۱۸۹۵ نیز سینما متولد شد. اولین فیلم‌های سینمایی شامل صحنه‌های کوتاهی از مردم در حال انجام دادن فعالیت‌های روزمره بود.^{۱۱} کم کم از فیلم‌های سینمایی به عنوان وسیله‌ای برای تفریح و سرگرمی استفاده شد و تقاضا برای ساخت فیلم‌های تفریحی افزایش یافت. فیلم‌هایی که دارای حقه‌های سینمایی بودند، از آن دسته فیلم‌هایی بود که توجه اولین بینندگان فیلم‌های سینمایی را جلب کردند. «در این فیلم‌ها برای فراهم کردن حقه بازی‌های جادویی، از آثار نوری و چشم بندی‌های سینمایی استفاده می‌شود. بستن صفحه مسدود کننده دوربین در وسط فیلم برداری و قرار دادن بازیگر وضعیتی جدید در صحنه و دوباره فیلم برداری کردن، تکنیک برگزیده‌ای بود. با نمایش فیلم بر روی پرده نمایش، بازیگر ناگهان به گونه‌ای جادویی ناپدید و در جای دیگر ظاهر می‌شد...»^{۱۱}

و البته بهترین نمونه این تکنیک‌ها در فیلم‌های «جرج ملیس»^{۱۲} نمایان شد.

فیلم‌های «جرج ملیس» از دل عشق دیرینه او به نمایش عروسکی متولد شد. علاقه کودکی او به نمایش عروسکی و عشق دوران بزرگسالی او به جادو و شعبده‌بازی با هم ترکیب شد تا جایی که او خود را بزرگ‌ترین شعبده باز آماتور! می‌نامید. کاملاً طبیعی بود که وی به سمت سینما، بزرگ‌ترین جادوی قرن، گرایش پیدا کند و سعی

موادی از این دست ساخته می‌شوند و از پشت به آن‌ها نور تابانده می‌شود Back Light که در این صورت بیننده تصویر را به صورت سایه‌های بسیار مشخصی که حرکت می‌کنند، می‌بینند. Silhouette Animation

درست است که این اشکال مانند تصاویر متحرک دوبعدی هستند، اما از نظر شیوه حرکت و چگونگی حالت، بیشتر به حرکت بخشی عروسکی ارتباط پیدا می‌کنند.

بنابراین در یک انیمیشن سه بعدی سستی که عروسک عامل اصلی آن محسوب می‌شود، عروسک می‌تواند به شکل‌های مختلفی ظاهر شود، عروسک‌هایی که مفصل‌های فرم‌پذیری دارند؛ عروسک‌های خمیری، مومی یا گلی؛ اشیاء گوناگونی که در مقابل دوربین جان می‌گیرند و شخصیت پیدا می‌کنند و یا حتی اشیاء اشکالی که از مقوا، کاغذ، پارچه، شیشه و ... ساخته می‌شوند. پس انواع مختلف انیمیشن، که زیر مجموعه انیمیشن سه بعدی سستی هستند، عبارتند از:

حرکت بخشی سه بعدی سستی؛ حرکت بخشی عروسکی، حرکت بخشی خمیری، حرکت بخشی با اشیاء، حرکت بخشی مسطح، حرکت بخشی سایه‌ای (حرکت بخشی نیم رخ)

Traditional 3D Animation: Puppet Animation

Clay Animation (Clay mation)

Object Animation

Silhouette Animation

پس از آن پیشرفت انیمیشن سه بعدی روند منظمی را طی نکرد تا زمانی که دو تکنیک کاملاً جداگانه ابداع و به خدمت گرفته شد:

۱- استفاده از عروسک

۲- استفاده از مدل‌های خمیری

که هر کدام از این‌ها مراحل مشخصی را برای تکامل و پیشرفت خود طی کردند. در توضیح تاریخچه این دو روش سنتی، این نکته را باید متذکر شد که بسیاری از انیماتورهایی که فیلم‌هایشان مورد بحث قرار خواهد گرفت، بر روی هر دو روش کار می‌کردند.

اولین قدم‌ها در حرکت بخشی عروسکی در آمریکا

«جیمز استوارت بلکتون»^{۱۲} یکی از اولین تجربه کنندگان حرکت بخشی عروسکی در آمریکا است.^{۱۳} او به همراه همکارش، «آلبرت ای اسمیت»^{۱۴}، از Stop motion برای تهیه فیلم زنده هتل ارواح^{۱۵} در سال ۱۹۰۷ استفاده کرد. در این فیلم برای حرکت اسباب خانه، از تکنیک فیلم برداری به صورت تک فریم استفاده شده بود.

یک سال بعد وی فیلمی ساخت که شاید بتوان آنرا اولین فیلم انیمیشن عروسکی Stop motion نامید. این فیلم که سیرک هامتی نامی نام دارد، اکنون مفقود شده است؛ گفته شده در این فیلم از اسباب بازی‌های چوبی مفصل داری به شکل‌های حیوانات و نمایشگران سیرک که متعلق به دختر «اسمیت» بوده (!) استفاده شده بود؛ آن‌ها را شکل داده و به صورت تک فریم از آن‌ها فیلم‌داری کرده بودند.

«بلکتون» در سال ۱۹۰۹ همین تکنیک را در فیلم تولد و ماجراهای یک خودنویس به کار برد.

کند از این رسانه برای نمایش هنر شعبده بازی؛ استحاله و تبدیل شدن، آشکار و نهان شدن‌های رازآمیز و... استفاده کند. زیرا تا آن زمان وسیله ارتباطی با این قابلیت‌های بدیع وجود نداشت.

موضوع بیشتر فیلم‌های «ملیس» را داستان‌های پریان، قصه‌های فولکلور و داستان‌های علمی-تخیلی تشکیل می‌داد، خصوصاً داستان‌های دوست و هموطن فرانسوی‌اش ژول ورن...

«ملیس» با کنجکاوی توانست در فیلم‌هایش تکنیک‌هایی برای تبدیل دخترکی به پروانه و یا ناپدید ساختن زنی و جایگزین کردن اسکلتی به جای آن و ... ابداع کند و شروع آن با یک اتفاق و در سال ۱۸۹۶ بود.

وی در حین فیلم برداری یک صحنه برای یک دقیقه دوربین را متوقف کرد تا فیلم را عوض کند و سپس ادامه صحنه را فیلم برداری کند. ولی در مدت این یک دقیقه همه چیز عوض شده بود: آدم‌ها، خودروها و اتوبوس‌ها در حال حرکت بودند و هنگام اتصال این صحنه‌ها او دریافت که در این فیلم زنی به یک جسد و مردی به یک زن تبدیل شده است! این ابداع و این حقه جابجایی، Stop action تو Stop motion نامیده شد و طبق گفته او، دقیقاً روز بعد اولین جایگزینی و تبدیل (تبدیل یک مرد به زن) را در یکی از فیلم‌هایش اجرا کرد و این یک موفقیت عظیم بود.

البته این حقه سینمایی دقیقاً یک سال قبل از این، در آمریکا آزمایش شده بود ولی «ملیس» بدون شک اولین کارگردان اروپایی است که این تکنیک را مستقلاً کشف کرد و به بهترین شکل از آن استفاده کرد.

در انگلیس

در محل مناسب خود قرار می‌گرفتند. این حرکات به قدری با مهارت انجام شده است که حتی امروزه هم از این نظر که آیا صحنه پردازی‌ها و وسایل و اسباب صحنه این فیلم در مقیاس خیلی کوچک بوده‌اند یا به اندازه‌های طبیعی، اختلاف نظر وجود دارد...»^{۲۱}

در روسیه

تقریباً همزمان با کارهای حرکت بخشی «کهل» در فرانسه، «لادیسلاو استارویچ»^{۲۲} در روسیه ساخت فیلم‌های انیمیشن عروسکی را آغاز کرد.

«لادیسلاو استارویچ» در سال ۱۸۸۲ در خانواده‌ای لهستانی - لیتونیایی متولد شد. او از ابتدا علاقه بسیاری به نقاشی، مجسمه سازی و عکاسی داشت. «استارویچ» در سال ۱۹۰۸ تحت تأثیر جادوی فیلم کوتاه امیل کهل، کبریت‌های متحرک - که در آن زمان در روسیه بر پرده سینما نمایش داده می‌شد - قرار گرفت. اما او عاشق حشره شناسی بود و کارش مطالعه بر روی حشرات و عکاسی از آن‌ها بود. وی مدتی نیز مدیر موزه تاریخ طبیعی در شهر «کونو»^{۲۳} روسیه بود و در همین زمان تصمیم به ساخت فیلمی از زندگی سوسک‌ها گرفت. برای تهیه این فیلم، او باید زندگی نوعی سوسک را نشان می‌داد... طبق گفته خودش، «روزها انتظار کشید تا بتواند از جنگ بین سوسک‌ها فیلم‌برداری کند اما تابش نور روی آن‌ها باعث می‌شد از جنگیدن خودداری کنند. بنابراین سعی کرد این صحنه را با سوسک‌های بدلی (مدل‌هایی که امکان حرکت بخشیدن دارند) بسازد»^{۲۴} او به روش

«آرتور ملبورن کوپر»^{۲۷}، رقیب انگلیسی آن‌ها در ساخت اولین فیلم انیمیشن عروسکی محسوب می‌شود. اولین تجربه وی در ساخت فیلم *Stop motion* کبریت‌ها: یک جذابیت نام دارد که در سال ۱۸۹۹ برای کارخانه کبریت سازی «برایانت و می»^{۲۸} ساخته شد، فیلمی درباره چوب کبریت‌های متحرک!

«کوپر» در سال ۱۹۰۶ کشتی نوح و در سال ۱۹۰۸ رویاهای سرزمین اسباب بازی‌ها را ساخت که در آن‌ها از بازیگر زنده و تکنیک‌های حقه‌های سینمایی استفاده کرد. در فیلم رویاهای سرزمین اسباب بازی‌ها اسباب‌بازی‌های کودکان جان گرفته و به حرکت درآمدند...

از جمله فیلم‌های دیگر او: سیندرلا، پهلوانان چوبی (هر دو در سال ۱۹۱۲) و رویای اسباب بازی ساز (در سال ۱۹۱۳) هستند که موضوعاتی مشابه فیلم‌های قبلی او دارند و بسیار موفقیت‌آمیز بودند.

در فرانسه

«امیل کهل»^{۱۹} یکی از پیشگامان استادان فرانسوی در حرکت بخشی نقاشی و فیلم‌های دارای حقه‌های سینمایی؛ چند فیلم نوظهور ساخت و در آن‌ها از تکنیک فیلم‌سازی تک فریم استفاده کرد. «در فیلم گروه متحرک اتوماتیک»^{۲۰} که در سال ۱۹۱۰ ساخته شد، محتویات اتاق‌های یک خانه، آهسته به حرکت در می‌آمدند، از پله‌ها سر می‌خوردند و به داخل گاری‌ای می‌رفتند که خود به خود حرکت می‌کرد. سپس از گاری پیاده می‌شدند و به خانه جدیدی می‌رفتند و هر یک

یک ساعت زنده می‌شدند و ماجراهایی را به وجود می‌آوردند که چرخ دنده‌های ساعت قادر به کنترل آن نبودند.

فیلم دیگر او عشق سیاه و سفید^{۳۰} ۱۹۲۷، داستان نمایشگر دوره گردی بود که عروسک‌های نمایشی‌اش را شخصیت‌ها و ستارگان هالیوود مانند «تام میکس»^{۳۱}، «مری پیکفورد»^{۳۲} و «چارلی چاپلین» تشکیل می‌دادند...

در اواخر دهه ۱۹۲۰، در شوروی، «الکساندر پتوشکو»^{۳۳} نیز به ساخت فیلم عروسکی روی آورد و پس از ساخت چند فیلم کوتاه، کاری را آغاز کرد که سه سال طول کشید و نتیجه آن فیلم سینمایی بلندی شد به نام گالیور جدید^{۳۴} (۱۹۳۵)، که بر مبنای سفرهای گالیور نوشته «جاناتان سويفت» ساخته شد. در این فیلم که از بازیگر زنده و ۳۰۰۰ عروسک (در نقش کوتوله‌ها) استفاده شده است، داستان پسری که روایت می‌شود که پس از شنیدن داستان گالیور به خواب می‌رود و وقتی بیدار می‌شود خود را در جزیره کوتوله‌ها می‌بیند، در حالی که با ریسمان او را به زمین بسته‌اند و لشکری از عروسک‌ها محاصره‌اش کرده‌اند.

اروپای شرقی

همانطور که گفته شد در اروپا و حتی در آسیا، انیمیشن عروسکی از دل سنت قصه‌گویی متولد شد، افسانه‌های پریان، قصه‌های حیوانات و... بیشتر افرادی که در این حرفه کار می‌کردند، راه مخصوص به خود را درازوا و تنهایی دنبال می‌کردند و به همین دلیل بسیاری از این افراد، خیلی از مسائلی مربوط به این حرفه را دوباره اختراع کردند. گرچه در بیشتر موارد، روش‌ها

تک فریم و بیش از ۵۰۰ حرکت برای تنها سی ثانیه از فیلم، از سوسک‌های عروسکی فیلم‌برداری کرد.

پس از مدتی آنقدر به عروسک‌ها و ساخت مدل‌ها علاقه‌مند شد که کار موزه را ترک کرد و به مسکو رفت و در مرکز تهیه و تولید فیلم مشغول به کار شد. «استارویچ» شروع کرد به ساخت فیلم‌هایی از قصه‌های پریان^{۳۵} برای کودکان و در آن‌ها عروسک‌های حشرات، نقش‌ها را بازی می‌کردند که بسیار مورد توجه مردم قرار گرفت. او از حشرات برای ساخت تعدادی فیلم از افسانه‌های پریان و قصه‌های حیوانات البته به شکل مدرن و امروزی آن استفاده کرد. وی در حدود سال ۱۹۱۱ مورچه و ملخ و انتقام فیلم بردار را ساخت.

در سال ۱۹۱۹، استارویچ به پاریس مهاجرت کرد و اسمش را با توجه به تلفظ فرانسوی آن به «لادیسلاس استارویچ»^{۳۶} تغییر داد و برای کار، استودیویی را گرفت که قبلاً از آن «جرج ملیس» بود!

وی در فرانسه شروع به فیلم‌سازی کرد و خیلی زود پی برد که کار با حشرات در برخی موارد با محدودیت‌هایی روبه‌رو است، به همین دلیل حیوانات را نیز به عروسک‌هایش افزود و فیلم موش روستایی و موش شهری^{۳۷} را در سال ۱۹۲۶ ساخت و قصه رویاه^{۳۸} را در سال ۱۹۲۵ آغاز کرد که مراحل تولید آن تا سال ۱۹۳۸ به طول انجامید. رویاهای کودکانه و اسباب‌بازی‌بازی‌های متحرک در فیلم‌های «استارویچ» هم ظاهر شدند. در فیلم ساعت جادویی^{۳۹} (۱۹۲۸)، پادشاهان، شاهزادگان، شوالیه‌ها و ازدهای اتوماتیک داخل

آمد. کارش را در استودیو «هوویا» در بوداپست آغاز کرد، اما اولین فیلمش را پس از مهاجرت به آلمان و کار در استودیوهای «یوفا»^{۳۸} UFA در برلین ساخت. در سال ۱۹۲۳ با ظهور نازیسم در آلمان «پال» به آینه‌هون رفت و در آنجا به تهیه فیلم‌های عروسکی پرداخت. فیلم‌هایی مانند **کشتی آسمانی و اطلس جادویی**^{۳۹} و...

وی در سال ۱۹۳۵ به لندن رفت و به کار فیلم‌سازی پرداخت و در سال ۱۹۴۰ نیز به آمریکا رفت و برای استودیوی پارامونت شروع به فیلم‌سازی کرد.

عروسک‌های اولیه پال بسیار ابتدایی بودند: سرها و دست‌ها گوی‌های چوبی بودند، بدن‌ها یک تکه چوب و بقیه اعضای بدن (بازوها و پاها) از سیم‌های روکش دار تشکیل شده بودند. البته این عروسک‌های چوبی ویژگی فیلم‌های «جرج پال» بود. او سال‌ها بعد هم، همچنان عروسک‌هایش را از چوب می‌ساخت ولی دست و پای آن‌ها انعطاف‌پذیر و سر عروسک‌ها نیز قابل تعویض بودند که با چوب خراطی می‌شدند...

«پال» در فیلم‌هایش از تعداد زیادی عروسک یا قسمت‌های خاصی از یک عروسک استفاده می‌کرد. مثلاً در یک سری از فیلم‌هایش که **Puppetoons** نام داشتند برای راه رفتن یک عروسک از یک طرف به طرف دیگر صحنه، ۲۴ ساق پا به کاربرد و این در حالی بود که برای یکی از شخصیت‌ها در یکی از استادانه‌ترین فیلم‌هایش: **شیپور چاقالو**^{۴۰} (۱۹۴۷)، حدود صد سر جایگزین - برای نشان دادن حالات چهره - به کار برد.

ثبت شده است، قوانین به ثبت رسیده‌ای برای انیمیشن عروسکی (مانند انیمیشن دو بعدی) وجود ندارد؛ اما قوانین پایه‌ای حرکت (جاذبه، اصطکاک و نیروهای اجسام مختلف بر یکدیگر و...) برای تمام انواع انیمیشن قابل اجرا است.

تا سال‌ها اروپای شرقی مهد انیمیشن عروسکی بود. در آمریکا و اروپا، تلاش‌ها برای ساخت فیلم انیمیشن، خیلی سریع به ساخت فیلم انیمیشن دو بعدی انجامید، اما در اروپای شرقی به دلیل وجود سنت کهن و دیرین نمایش عروسکی، انیمیشن عروسکی به یک رسانه طبیعی تبدیل شد و خیلی زود جای خود را باز کرد. در نمایش عروسکی، عروسک گردانان باید می‌توانستند به یک عروسک چوبی مفصلی جان ببخشند، دقیقاً همان کاری که انیماتورها انجام می‌دهند. عنصر طراحی نیز در روند قصه‌گویی بسیار مهم بود، زیرا آن‌ها باید با یک شخصیت عروسکی، از فاصله‌ای بسیار دور با تمام تماشاگران ارتباط برقرار می‌کردند و بسیاری از انیماتورها در اروپای شرقی، با ساخت فیلم‌های عروسکی همین سنت را ارج نهادند.

در سال ۱۹۳۵ همزمان با نمایش فیلم **گالیور جدید** اثر پتوشکو؛ «جرج پال»^{۳۵} انیماتور مجارستانی الاصل، فیلم ارزشمند «کشتی آسمانی»^{۳۶} را ساخت.

«جرج پال»، امروز بیشتر به خاطر تهیه کنندگی و کارگردانی فیلم‌های زنده‌ای که معمولاً جلوه‌های ویژه پرکار و دقیق دارند، شهرت دارد، در حالی که او به مدت بیست سال انیماتور پیشرو عروسک‌ها در انگلستان و آمریکا بود. وی در شهر «سگلد»^{۳۷} مجارستان به دنیا

طراحی عروسک‌های تأثر عروسکی اسکوپا و تصویرسازی و نقاشی داستان‌های مصور کتاب‌ها و مجلات تأمین می‌کرد. وی در سن بیست و سه سالگی تأثر عروسکی خود را در زادگاهش «پلترن»^{۱۰} تأسیس کرد.

در زمان جنگ جهانی دوم، «ترنکا» به طراحی لباس و صحنه برای تأثر و تصویرسازی کتاب‌های کودکان مشغول بود. کار با خطوطی زیبا و قوی، رنگ‌هایی لطیف و متنوع با تکنیک پاستل برای مصورسازی کتاب‌های گوناگونی از افسانه‌ها و قصه‌های پریان «هانس کریستین آندرسون» و «برادران گریم» باعث شد او بعد از جنگ به دنیای انیمیشن و طبیعتاً انیمیشن دو بعدی مرسوم - Cel animation - وارد شود. تلاش‌های او در سال ۱۹۴۵ منجر به ساخت فیلم **پدر بزرگ چغندر کاشت**^{۱۱} شد. داستان این فیلم - و بسیاری دیگر از فیلم‌های «ترنکا»- براساس قصه‌های عامیانه بود و به صورتی بود که در آن زمان منتقدان از آن‌ها به عنوان شخصیت‌های «دیزنی زده»^{۱۲} یاد می‌کردند. دیگر فیلم‌های دو بعدی او عبارتند از **حیوانات و راهزنان**^{۱۳} که در جشنواره کن سال ۱۹۴۶ جایزه بهترین فیلم انیمیشن را دریافت کرد، «هدیه»^{۱۴} که جامع بورژوا را هجو می‌کرد و هم‌چنین هجویه‌ای به نام **The devil on Springs** که به **بخاری پاک کن**^{۱۵} هم معروف است و در سال ۱۹۴۶ ساخته شد. این فیلم به شیوه کلاسیک ساخته شد و فیلمی ضد نازی بود و روی اشغال کشورشان توسط آلمانی‌ها و نقش گروه‌های S.S تأثیر بسیار داشت.

«ترنکا» با وجود موفقیت‌اش در کارگردانی

همان‌طور که می‌دانیم عکس‌العمل‌های اغراق‌آمیز در انیمیشن دو بعدی، مثلاً در سبک «تکس آوری»^{۱۶} طبیعتاً در انیمیشن عروسکی متصور نیست.

کاربا «پلاستیسیسم»^{۱۷} محدودیت‌ها و قوانین مشخصی دارد و آرماورها نمی‌توانند برای بیان احساسات قوی کش بیایند! البته این بدان معنی نیست که انیمیشن عروسکی نمی‌تواند احساسات قوی را به نمایش بگذارد. استفاده از تعویض و جایگزینی در انیمیشن عروسکی، امکان به تصویر کشیدن «کش آمدن» و «جمع شدن»^{۱۸} را فراهم می‌کند. برای هر حرکت یک مدل ساخته می‌شود و انیماتور می‌تواند برای هر فریم از یک مدل جدید استفاده کند.

و باید عنوان کرد این روش اساساً توسط «جرج پال» به کار گرفته شد. و اوج آن در دهه چهل و در فیلم‌هایی چون **لاله‌ها خواهند روئید**^{۱۹} و **خانه‌ای در مزرعه**^{۲۰} بود. البته اخیراً نیز در **پینگو**^{۲۱} سریال جالبی در مورد یک پنگوئن کوچک، که توسط «اتمارگاتمن»^{۲۲} ساخته شده، از جابجایی برای بیان احساسات قوی و حرکت‌های اغراق‌آمیز استفاده شده است.

عروسک‌های بازیچه مانند^{۲۳} جرج پال شباهت بسیاری به عروسک‌های انیماتور بزرگ دیگری به نام «یری ترنکا»^{۲۴} داشتند. «یری ترنکا» در سال ۱۹۱۲ در چکسلواکی سابق متولد شد. وی از کودکی به هنر و دنیای عروسک‌ها علاقه‌مند بود. «جوزف اسکوپا» که از شخصیت‌های برجسته تأثر عروسکی در چکسلواکی است، یکی از معلمان و مشوقان او بود. «ترنکا» به مدرسه هنرهای کاربردی رفت و مخارج خود را از راه

بزرگ، بینی منقار مانند و دو چشم بزرگ و با روح. او حقیقتاً یک قهرمان کم‌دی تراژدی است. یک دست غول پیکر (سمبلی از دیکتاتوری) از این هنرمند کوچک معصوم می‌خواهد که دستی شبیه خودش به عنوان یک بنای یادبود، بسازد. وقتی مجسمه‌ساز امتناع می‌کند، دست، او را در قفسی زندانی می‌کند و او را مجبور می‌کند فرمانش را (ساخت مجسمه دست) اجرا کند. او با بی میلی این کار را انجام می‌دهد و فرار می‌کند. اما ترنکا داستان کنایی‌اش درباره آزادی هنر را با تعقیب و نابودی مجسمه‌ساز و تجلیل از او در یک مراسم خاک‌سپاری باشکوه، نتیجه می‌بخشد و به اتمام می‌رساند. فیلم دست را کنایه‌ای مهیب از وضعیت چکسلواکی در آن زمان تفسیر کرده‌اند.

«برتیسلاو پویار»^{۳۳} انیماتور دیگری از کشور چکسلواکی و از ادامه دهندگان راه ترنکا بود که از آغاز کار استودیوی فیلم عروسکی پراگ با ترنکا همکاری می‌کرد. «پویار» ساخت فیلم‌های انیمیشن سنتی را با فیلم‌های کلبه نان زنجبیلی^{۳۴} (۱۹۵۱) و یک قطره خیلی زیاد است^{۳۵} (۱۹۵۳) - که یک فیلم تبلیغاتی در مذمت مشروبات الکلی بود - آغاز کرد، این فیلم جایزه بزرگ جشنواره کن را از آن خود ساخت. او نیز مدتی به سازمان ملی فیلم کانادا (NFB) رفت و فیلم دیدن یا ندیدن^{۳۶} (۱۹۶۸) را ساخت.

«کارل زمان»^{۳۷} نیز کارگردانی اهل چکسلواکی است و در استودیو «گوتوالدو»، کار می‌کند. او را وارث «ژرژ ملیس» می‌نامند. او در حقه‌های سینمایی تکنیک‌هایی به کار می‌برد که با مهیج‌ترین تکنیک‌های «ملیس» برابری می‌کرد

فیلم‌های انیمیشن دو بعدی، از این کار خسته شد و هنوز هنر عروسکی را ترجیح می‌داد. وی در سال ۱۹۴۶ و در ۳۴ سالگی استودیویی را برای تهیه فیلم‌های عروسکی تأسیس کرد. «ترنکا» در حقیقت یک نابغه بود. در طول دوران فعالیتش به ساخت فیلم‌های عروسکی و طراحی و مصور کردن کتاب پرداخت. او سهم بسیاری در پیشرفت فیلم عروسکی دارد و زیباترین و شاعرانه‌ترین فیلم‌های عروسکی را ساخته و تهیه کرده است. «ترنکا» چهارده فیلم انیمیشن عروسکی کارگردانی کرد. داستان فیلم‌های همان‌طور که گفته شد، بیشتر بر مبنای افسانه‌های پریان و قصه‌های عامیانه بود. بلبل امپراتور^{۳۸} در ۱۹۴۸ بر اساس قصه‌ای از کریستین اندرسون، آوای چمنزار^{۳۹} در ۱۹۴۹ که پارودی یک فیلم وسترن بود؛ یک سریال سه قسمتی بر اساس رمان طنزی از «پاروسلاو هاسک»^{۴۰} به نام شوپیک، سرباز خوب^{۴۱} (۱۹۵۵-۱۹۵۴). اما سبک او در طول یک دهه تقریباً بدون تغییر ماند. آدم‌های فیلم‌هایش، شخصیت‌هایی چاق و خپله بودند که از فقدان برازندگی و تشخیص رنج می‌بردند و از نقاشی‌های کتاب‌هایش می‌آمدند. اگرچه در دو فیلم افسانه‌های قدیمی چک^{۴۲} (۱۹۵۳) و رویای شب نیمه تابستان^{۴۳} (۱۹۵۹)، «ترنکا» توانایی خود را در نمایش موقعیت‌های رمزآلود و زیبایی‌های دست نیافتنی و نیز بیان حقیقت و فلسفه فیلم‌سازی‌اش به نمایش گذاشت.

در آخرین فیلم «یری ترنکا»، دست^{۴۴} (۱۹۵۶)، قهرمان اصلی چهره‌ای خون‌سرد دارد و اگرچه به عنوان یک مجسمه‌ساز معرفی می‌شود اما لباس و قیافه دزدان دریایی را دارد. با سری بیش از حد

وی کار می‌کرد و فیلم‌های کارتون می‌ساختند. آن دو تصمیم گرفتند فیلمی بسازند و در آن از عروسک و نقاشی استفاده کنند. این فیلم **ماجراهای آقای پرای**^{۷۴} نام دارد و در سال ۱۹۳۶ ساخته شده است. این دو در سال ۱۹۳۸ باز هم به کمک یکدیگر فیلم **عروسکی راز فانوس**^{۷۵} و یک فیلم تبلیغاتی برای شرکت کفش «کراسا»^{۷۶} تهیه کردند. پس از ورود نازی‌ها به چکسلواکی، لدودال مجبور شد از آنجا مهاجرت کند و «تیرلوا» تنها ماند.

اما چون «تیرلوا» شخصیتی بسیار قوی داشت، مصمم شد که فیلم‌سازی را ترک نکند، اگر چه زندگی او تا آن زمان مملو از فاجعه و مصیبت بود. او دوربین دست دومی خرید و شروع به ساخت فیلم **فردای مورچه**^{۷۷} بر مبنای نوشته «سکورا»^{۷۸} کرد. تیرلوا در سال ۱۹۴۲ پس از آموختن تکنیک‌های مختلف ساخت عروسک، حرکت‌بخشی تک فریم، طرز کار با دوربین و دریافت کمک‌های مالی از «استودیو زلین»^{۷۹}، فیلم **فردای مورچه** را تکمیل کرد. استودیو زلین، به مدت چهار سال به وسیله نازی‌ها اشغال شده بود و به همین خاطر تیرلوا فقط کارهای تکنیکی مختصری در آنجا انجام داد.

«تیرلوا» در سال ۱۹۴۵ پس از آزادی چکسلواکی، فیلم **انقلاب اسباب بازی‌ها**^{۸۰} را تکمیل کرد. این فیلم ضد نازی و ضد جنگ است. در هفتاد سالگی «هرمینا تیرلوا»، بانوی اول فیلم‌های حرکت بخش عروسکی بود. بیش از حدود چهل کار او مخصوص کودکان است در عین حال که بزرگ‌سالان نیز از دیدن آن‌ها خرسند می‌شوند.

و گاهی از آن‌ها پیشی می‌گرفت. اولین فیلم سینمایی او فیلم **عروسکی رویای کریسمس**^{۸۱} (۱۹۴۶) بود که در آن عروسکی پارچه‌ای حرکت بخشیده شده بود. این فیلم در جشنواره کن و در همان زمان که فیلم **حیوانات و راهزنان** ساخته ترنکا برای بهترین فیلم کارتون جایزه گرفت، به عنوان بهترین فیلم کودکان مورد تحسین قرار گرفت. بعد از این فیلم **زمان** سریال عروسکی را کارگردانی کرد که در آن عروسک مرد کوچک همه کاره و شوخ طبعی به نام «آقای پروکوک»^{۶۹} نقش اصلی را برعهده داشت. در این سری فیلم‌ها، «پروکوک»، پول پرستی، خرافات و افراط در تشریفات اداری را به هجو می‌گیرد. فیلم «دمیدن»^{۷۰} که در سال ۱۹۴۹ ساخته شد به کارگران شیشه‌سازی چکسلواکی تقدیم شده است. در این فیلم عروسک‌های کوچک شیشه‌ای حرکت بخشیده شده‌اند و داستان از داخل یک قطره آب شروع و در همان جا پایان می‌گیرد. «زمان» در این فیلم توانسته است حرکت و شکوه را به عروسک‌های بسیار کوچک شیشه‌ای منتقل کند و داستانی با آن‌ها بسازد که هنوز هم در هر کجا به نمایش در می‌آید، بیننده را تحت تأثیر قرار می‌دهد.

او در سال ۱۹۵۲ فیلم **گنج جزیره پرندگان**^{۸۱} را ساخت که عروسک‌ها و صحنه‌پردازی‌های این فیلم بر مبنای مینیاتورهای ایرانی ساخته شده بود.

در میان کسانی که فیلم **گالیور جدید** پتوشکو را دیدند، «کارل دودال»^{۷۲} حرکت بخش اهل چکسلواکی و همسر سابقش «هرمینا تیرلوا»^{۷۳} بودند. زمانی که «تیرلوا» همسر «دودال» بود با

استودیوی خود، یک اتفاق مستند را بازسازی و آتش گرفتن و قرق شدن یک کشتی را به صورت تک فریم فیلمبرداری کرده بود.

- ۱۵- آلبرت ای اسمیت Albert E Smith
 ۱۶- هتل ارواح The haunted hotel
 ۱۷- آرتور ملبورن کوپر Arthur Melbourn Cooper
 ۱۸- برایانت ومی Brayant & may
 ۱۹- امیل کهل Emile Cohl
 ۲۰- گروه متحرک اتوماتیک The Automatic Moving Company

- ۲۱- ال.بروس، هلمن، پیشین، صفحه ۱۴.
 ۲۲- لادیسلاوا استارویچ Ladislaw Starevich
 ۲۳- کونو Kovno
 ۲۴- ال.بروس، هلمن، پیشین، صفحه ۱۵.
 ۲۵- قصه‌های پریان Fairy tales
 ۲۶- لادیسلاوا استارویچ Ladislaw Starevich
 ۲۷- موش روستایی و موش شهری Town rat, Country rat
 ۲۸- قصه روباه The Tale of the Fox
 ۲۹- ساعت جادویی Magic Clock
 ۳۰- عشق سیاه و سفید Love in black and whit
 ۳۱- تام میکس Tom Mix بازیگر فیلم‌های هالیوود در عصر سینمای صامت
 ۳۲- مری پیکفورد Mary Pickford بازیگر فیلم‌های هالیوود در عصر سینمای صامت
 ۳۳- الکساندر پتوشکو Alexander Ptushko
 ۳۴- گالیور جدید New Gulliver
 ۳۵- جرج پال George Pal
 ۳۶- کشتی آسمانی The Ship of ether
 ۳۷- سگلد Cegled
 ۳۸- هوویا Huwia
 ۳۹- اطلس جادویی The Magic Atlas
 ۴۰- شیپور چاقالو Tubby the tuba
 ۴۱- تکس آوری Tex Avery
 ۴۲- پلاستیسین (Plasticine) نوعی خمیر مدل‌سازی

او در مصاحبه‌ای گفته است: «وقتی در ساختن فیلم موفق می‌شوم درست به مانند زنی که برای کودکش نیم تنه زیبایی می‌بافد خوشحال می‌شوم. فیلم‌هایم را مانند بافتنی برای بچه‌ها می‌بافم تا شاد شوند. خانواده‌ای ندارم و کار خلاقانه‌ام جای خالی آن‌ها را پر می‌کند. شاید به همین دلیل است که مثل زنان تنها، معمولاً غمگین نیستم و زندگی را سخت نمی‌گیرم.»^{۱۱}

پی‌نوشت‌ها:

- ۱- بهروز غریب‌پور، دنیای گسترده نمایش عروسکی، چاپ اول، تهران، انتشارات سروش، ۱۳۶۴، صفحه ۸.
 ۲- عروسک مکانیکی automatom
 ۳- ازیریس Osiris
 ۴- بهروز غریب‌پور، پیشین، صفحه ۱۰.
 ۵- بیل، برد، هنر عروسکی، جواد ذوالفقاری، چاپ دوم، تهران، نوروز هنر، ۱۳۸۱، صفحه ۴۷.
 ۶- همان منبع، صفحه ۱۱.
 ۷- عروسک متحرک فیلم Animated film
 ۸- حرکت بخشی مسطح Flat-Figure
 Animation
 ۹- حرکت بخشی نیمرخ Silhouette Animation.
 این اصطلاح (حرکت بخشی نیمرخ) در کتاب حرکت بخشی عروسکی در سینما، نوشته ال.بروس هلمن، ترجمه اردشیر کشاورزی، چاپ اول، تهران، انتشارات سروش، ۱۳۶۸، صفحه ۹ آورده شده است.
 ۱۰- ال.بروس هلمن، حرکت بخشی عروسکی در سینما، اردشیر کشاورزی، چاپ اول، تهران، انتشارات سروش، ۱۳۶۸، صفحه ۱۳.
 ۱۱- همان منبع، صفحه ۱۳ و ۱۴.
 ۱۲- ژرژ ملیس George Melies.
 ۱۳- جیمز استوارت بلکتون James Stuart Blackton
 ۱۴- در برخی منابع «توماس ادیسون» را به عنوان اولین حرکت بخش عروسکی در آمریکا معرفی کرده‌اند که در

- ۷۱- گنج جزیره پرندگان The treasure of Bird Island
۷۲- کارل دودال Karel Dodal
۷۳- هرمینا تیرلوا Hermina Tyrlova
۷۴- ماجراهای آقای پرای The adventures of Mr.Pry
۷۵- راز فانوس The Lantern Mystery
۷۶- کراسا Krasa
۷۷- فردای مورچه Ferda the Ant
۷۸- سکورا Ondrej sekora
۷۹- استودیو زلین Zline Studio
۸۰- انقلاب اسباب بازی ها The Revolt of the Toys
۸۱- ال.بروس، هلمن، پیشین، صفحه ۲۸
- که نه خشک می شود و نه در مجاورت حرارت ذوب می شود.
۴۳- کش آمدن و جمع شدن Stretch and Squash
۴۴- لاله ها خواهند روید Tulips Will Grow
۴۵- خانه ای در مزرعه Home on the range
۴۶- پینگو Pingu
۴۷- اتمار گاتمن Otmar Gutman
۴۸- doll-like Puppets
۴۹- جری ترنکا Jiri Trnka
۵۰- جوزف اسکوپا Josef Skupa
۵۱- پلتن Plzen
۵۲- پدر بزرگ چغندر کاشت Grand Pa Planted a Beet
۵۳- Disneyfied Characters: دیزنی زده، تحت تأثیر دیزنی.
۵۴- حیوانات و راهزنان The animals and the Brigands
۵۵- بخاری پاک کن The Chimney Sweep
۵۶- بلبل امپراطور Emperor's Nightingale
۵۷- آوای چمنزار Sonf of the Prairie
۵۸- یاروسلاو هاسک Jaroslav Hasek
۵۹- شویک سرباز خوب The good soldier Schweik
۶۰- افسانه های قدیمی چک Old Czech Legends
۶۱- رویای شب نیمه تابستان Midsummer night's dream
۶۲- دست The Hand
۶۳- برتیسلاو پویار Bretislav Pojar
۶۴- کلبه نان زنجبیلی The Ginger bread Cottage
۶۵- یک قطره خیلی زیاد است A Drop too much
۶۶- دیدن یا ندیدن To see or not to see
۶۷- کارل زمان Karl Zeman
۶۸- رویای کریسمس A Christmas Dream
۶۹- آقای پروکوک Mr.Prokouk
۷۰- دمیدن Inspiration