

The Use of Children's Drawings in Structure, Character and Concept Design of Animation; A Case Study: Farshid Shafiei's and Mahdiyar's Selected Art Works*

Payam Zinalabedini^{***1} iD, Donya Bahreman² iD

¹ Assistant Professor, Department of Advanced Studies of Art, School of Visual Arts, College of Fine Arts, University of Tehran, Tehran, Iran.

² Master of Animation, Department of Animation, Faculty of Art, Soore University, Tehran, Iran.

(Received: 2 Oct 2023; Received in revised form: 3 Nov 2023; Accepted: 4 Dec 2023)

Painting is an art form that reflects our imagination (or internal vision) or our perspective of our surroundings. One of Children's use of paintings is to realize and depict dream and insights that are sometimes unattainable for them. Children do not select drawing instruments randomly; their choice indicates their personality. Painting is a natural process for a child, and due to insufficient verbal expression, children prefer to use art for communication. A child expresses their feelings for such things as dreams, hopes, nightmares, fears and joys by using line, form and color in drawing. Lines and forms that apparently may not mean anything special to anyone else, reflect and reveal their character traits. The important period of childhood painting starts from age 2 and continues until 13. This period is divided into different intervals in terms of a child's cognitive and verbal ability such as 2 to 3 years old, 3 to 5 years old, 5 to 8 years old and 8 to 13 years old. Identification with children's ability to express themselves through visual art has always received much attention by various individuals, including artists who attempt to attract children via a variety of methods. Animation is considered an artistic and captivating media for children that can make the impossible world possible for them; therefore, it can be used to convey concepts to children. Drawing one of the popular cartoon characters in the world of animation is interesting for them. Children see themselves in these animations and observe that their favorite hero can do and experience things that they cannot do in their real life. Children normally intend to be in the place of their favorite cartoon characters. This reaction can be vividly observed in children's drawings as they take their favorite characters as role models. Animation artists, such as the painter and animator, Farshid Shafiei, have created a lot of art work with this vision. Shafiei can be regarded as

an illustrator, writer and animation director. In his works, Shafiei attempts to discover new visual possibilities and in each animation, he extracts potential capacities and pursues a story of abstraction. Mahdiyar is also a child whose paintings have been observed and analyzed from the age of 3 to 8. Using an integrated consensus of pediatric psychologists, the present study attempts to persuade a functional psychological view on this demography, based on collecting data from library/field sources and audio-visual archives as well as case studies. Hence, three short animation films: *Persimmon*, *My Dad's Car*, and *Sidewalk* produced by Farshid Shafiei and selected works of Mahdiyar have been chosen and analyzed. The result indicates that children's painting can be a special source for creating animation in a new style in terms of simplicity in style, color and illustration that can create appropriate suitable connection with the audience.

Keywords

Iconcept Design, Children Artwork, Animation Characterization, Farshid Shafiei.

Citation: Zinalabedini, Payam; Bahreman, Donya (2023). The use of children's drawings in structure, character and concept design of animation; A case study: Farshid Shafiei's and Mahdiyar's selected art works, *Journal of Fine Arts: Performing Arts and Music*, 28(4), 19-33. (in Persian) DOI: <https://doi.org/10.22059/jfadram.2023.365924.615797>



*This article is extracted from the second author's master thesis, entitled: "The use of children's drawings in the structure, character and concept design in animation", under the supervision of the first author at the Soore University.

** Corresponding Author: Tel:(+98-912) 6351321, E-mail: payam.zinalabedin@ut.ac.ir

کاربرد نقاشی‌های کودکان در ساختار، خلق شخصیت و فضا سازی انیمیشن؛ مورد پژوهی: تطبیق آثار منتخب فرشید شفیعی و مهدیار "کودک ۸ ساله"

پیام زین‌العابدینی^{۱*}، دنیا بهرمن^۲

^۱ استادیار گروه مطالعات عالی هنر، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشکده‌گان هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

^۲ کارشناس ارشد انیمیشن، گروه انیمیشن، دانشکده هنر، دانشگاه سوره تهران، تهران، ایران.

(تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۲/۰۷/۱۰، تاریخ بازنگری: ۱۴۰۲/۰۸/۱۲، تاریخ پذیرش نهایی: ۱۴۰۲/۰۹/۱۳)

چکیده

نقاشی ابزاری هنری است که در آن می‌توان تصورات ذهنی از دنیای پیرامون را به نمایش گذاشت. کودکان نیز نقاشی را وسیله‌ای می‌پندارند تا به شیوه‌های گوناگون آرزوهای خود را که برایشان دست‌نیافتنی است، محقق نموده و به تصویر بکشانند. نقاشی برای کودکان جویانگه‌ای به دور از واقعیت است که خیالشان را در صفحه نمایش مجسم و ثبت می‌سازد. هم‌ذات‌پنداری با کودکان همواره مورد توجه افراد گوناگون و هنرمندان بوده و آن‌ها تلاش کرده‌اند برای جذب کودکان روش‌های مختلفی را مورد استفاده قرار دهند. هنرمندان انیمیشن‌ساز با چنین پنداشتی آثاری را تولید کرده‌اند که از جمله می‌توان به هنرمند نقاش و انیمیشن‌ساز، فرشید شفیعی اشاره نمود. پژوهش حاضر با هدفی کاربردی و رویکردی روان‌شناسانه بر اساس اجماع نظرات روان‌شناسان کودک انجام شده است. روش تحقیق کیفی و بر اساس جمع‌آوری اطلاعات از منابع کتابخانه‌ای / میدانی و آرشیوهای صوتی تصویری و بر مبنای مطالعه موردی است. از این روی سه اثر *خرمالو*، *ماشین بابام*، *پیاپی* و ساخته فرشید شفیعی از موارد مطلوب‌گزینه شده و مورد تحلیل قرار گرفته است. نتیجه حاصله، نشان از آن دارد نقاشی کودکان از لحاظ سادگی در سبک، رنگ، تصویرسازی می‌تواند منبع خاصی برای ساخت انیمیشن در سبکی نو باشد که قادر است ارتباط مناسبی با مخاطب برقرار سازد.

واژه‌های کلیدی

شخصیت‌نمایشی، فضا سازی، کودک، انیمیشن، نقاشی کودکان، فرشید شفیعی.

استناد: زین‌العابدینی، پیام؛ بهرمن، دنیا (۱۴۰۲)، کاربرد نقاشی‌های کودکان در ساختار، خلق شخصیت و فضا سازی انیمیشن؛ مورد پژوهی: تطبیق آثار منتخب فرشید شفیعی و مهدیار "کودک ۸ ساله"، نشریه هنرهای زیبا: هنرهای نمایشی و موسیقی، ۲۸(۴)، ۱۹-۳۳.

DOI: <https://doi.org/10.22059/jfadram.2023.365924.615797>

* مقاله حاضر برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد نگارنده دوم با عنوان «کاربرد نقاشی‌های کودکان در ساختار، خلق شخصیت و فضا سازی انیمیشن» می‌باشد که با راهنمایی نگارنده اول در دانشگاه سوره ارائه شده است.

** نویسنده مسئول: تلفن: ۰۹۱۲۶۳۵۱۳۲۱، E-mail: payam.zinalabedin@ut.ac.ir



مقدمه

او در آثارش ضمن حفظ اصالت روایت، ایده‌های خاص و خالصی را ارائه می‌دهد. شفیعی یکی از بزرگ‌ترین تجریدگرایان در میان تصویرگران معاصر ایران است. انتزاع در آثار او با چرخش خطوط شروع می‌شود و به تعامل ختم می‌شود (تصویر ۲).

فرشید شفیعی معتقد است یک تصویرگر باید به تمام موارد موجود توجه کند زیرا شخصیت‌ها همه شامل جزئیات نیستند. در کتاب‌های مصور هرکدام قاب تصویر لحظه‌ای از داستان را که یکی پس از دیگری ایجاد می‌کند، به تصویر می‌کشد. ذهن کودک در خالص‌ترین حالت خویش همه‌چیز را در یک چارچوب می‌بیند و هیچ‌چیز قاب را قطع نمی‌کند (تصاویر ۳-۴).

شفیعی در تصویرگری در پی کشف امکانات جدید بصری است و در هر انیمیشن خود ظرفیت‌های بالقوه را استخراج و روایتی از انتزاع را دنبال می‌کند رویکرد فرشید شفیعی، رویکردی ماجراجویانه است، ماجراجویی در شناخت شکل و تصاویر ایرانی. این رویکرد بیننده را وادار می‌کند تا در تصاویر بچرخد و جستجو کند و خود نقشی باشد در روایت داستان. باید اذعان داشت شفیعی سعی دارد با وجود تبحر و استادی در نقاشی، فرم‌های در انیمیشن‌هایش طراحی کند که نزدیک به نقاشی کودکان باشد. هرچند که گاهی تسلط و زبردستی او در این آثار قابل توجه است، اما همذات‌پنداری او با کودکان که در طراحی‌هایش مشهود است، آثارش را با ذهنیت و عملکرد این قشر سنی هم‌سو و هم‌سنگ می‌نماید.

امروزه با پیشرفت صنایعی که در زمینه ساخت انیمیشن دیده می‌شود یکی از زمینه‌هایی که می‌توان از آن برای ساخت انیمیشن استفاده کرد، نقاشی کودکان است. ساخت انیمیشن با نقاشی‌های کودکان می‌تواند داستان‌ها و خیال خود کودکان را واقعی نماید و فکر و احساسات آن‌ها را به حرکت درآورد. کودکان سرمایه‌های کشور هستند و هرگونه پژوهشی در این زمینه می‌تواند راهنمای مناسبی در پرورششان باشد، اما آنچه مشاهده می‌شود کمبود منابع تحقیقاتی درباره این موضوع است. پژوهش حاضر با هدفی کاربردی و با توجه به اهمیت و ضرورت در رفع خلأ علمی اظهارشده صورت گرفته است و مسئله اصلی آن، تأثیر و چگونگی استفاده از نقاشی‌های کودکانه در خلق شخصیت و فضاسازی انیمیشن می‌باشد.

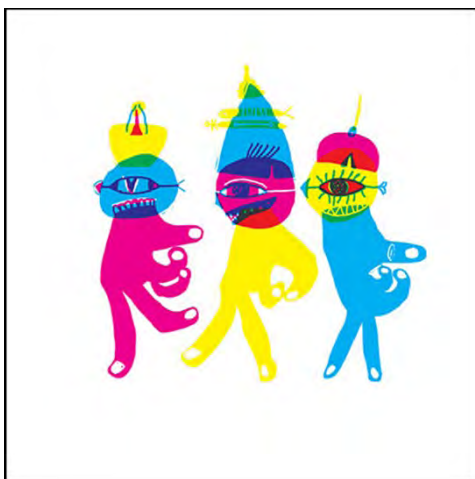


تصویر ۲- تصویرسازی فرشید شفیعی. مأخذ: (ibby.org)

دنیای کودکان سرشار از تخیل است و نقاشی کودکان یکی از راه‌های پیاده کردن این تخیلات است. هر کودکی دوست دارد روی یک تکه کاغذ یا بوم سفید با رنگ‌هایی که دوست دارد فکر و احساساتش را بیان کند، حال اگر این احساسات به حرکت واداشته شوند آنگاه می‌توانند رؤیاهایشان را به حقیقت نزدیک‌تر کنند. کودکان ابزار نقاشی را به‌طور به‌طوری تصادفی انتخاب نمی‌کنند، این انتخاب خلق و خو و خلق و خوی شخصیتی آن‌ها را نشان می‌دهد. ضخامت مداد، اندازه ورق انتخاب‌شده، نشان‌دهنده خصوصیات درونی اوست. همه کودکان به کشیدن و رنگ‌آمیزی نقاشی‌های کارتونی علاقه‌مند می‌باشند. اینکه بتوانند یکی از شخصیت‌های محبوب کارتون‌های جهان انیمیشن را نقاشی کنند، برایشان جذاب و دیدنی است. بچه‌ها در این انیمیشن‌ها خودشان را می‌بینند و شاهد هستند که شخصیت محبوبشان هر چیزی را که آن‌ها در زندگی واقعی توان انجام دادنش را ندارند، می‌تواند انجام دهد و تجربه کند. کودکان به‌طور طبیعی تمایل دارند که جای شخصیت‌های کارتونی محبوبشان قرار بگیرند این واکنش را می‌توان به وضوح در نقاشی کودکان مشاهده کرد او از شخصیت‌های مورد علاقه‌اش الگوسازی می‌کند. قدرت شور و تحرک سخت‌کوشی اصرار بر ایده و تفکر و تلاش از مواردی است که کودک در شخصیت مورد علاقه‌اش می‌بیند. کودکی که تخیلش به شدت فعال است و تصورش این است که می‌تواند مانند قهرمان مورد علاقه‌اش جهان را به مکانی شگفت‌انگیز تبدیل کند. ساختن دنیایی بهتر کودک را دچار رؤیا و هیجان کرده و این همان چیزی است که بر صفحه سپید دفترش نقاشی می‌کند. بسیاری از انیماتورها و بزرگان پویانمایی در جهان در اندیشه استفاده از نقاشی‌های کودکان برای خلق یک انیمیشن خوب هستند. فرشید شفیعی نمونه‌ای از این مدعا است. فرشید شفیعی متولد ۱۳۴۷ و فعال در عرصه نقاشی، تصویرگری و انیمیشن است. آثار او در بسیاری از نمایشگاه‌های داخلی و خارجی به نمایش درآمده و همراه با کسب جایزه‌های فراوانی در این مسیر بوده است. برجسته‌ترین چهره‌ای که الگوهای تصویرسازی جدیدی را تحت تأثیر دیدگاه‌های مدرن وارد فضای ادبی کودکان و کتاب‌های آنان کرد. او به‌نوعی شروع‌کننده فصل جدیدی در تصویرسازی ایرانی است، می‌توان از او به‌عنوان یک تصویرگر نویسنده نام برد. تصاویری با ویژگی‌های منحصر به فرد که بدون استفاده بیش از حد از نقوش ایرانی است. روح ایرانی در آثار او اصیل و به دور از زینت است (تصویر ۱).



تصویر ۱- نقاشی‌های فرشید شفیعی. مأخذ: (farshidshafi.com)



تصویر ۴- تصویرسازی فرشید شفیعی. مأخذ: (farshidshafi.com)



تصویر ۳- تصویرسازی فرشید شفیعی. مأخذ: (farshidshafi.com)

روش پژوهش

اوج اهمیت دنیای کودکی بین ۳ تا ۷ سالگی است و به همین دلیل باید با شناخت درست این دوران بهترین برنامه را برای کودک پی‌ریزی کرد. اولین گام شناخت خود کودک است. از دو شیوه می‌شود به این مهم دست یافت. روش اول بررسی متون و اسناد است که برای کودک نوشته شده و روش دوم استفاده از تجربه‌های شخصی است.

روش پژوهش حاضر کیفی-میدانی و از نوع مطالعه موردی و تطبیقی است. از این روی به منظور دستیابی به مبانی نظری و مفاهیم از شیوه جمع‌آوری اطلاعات از منابع کتابخانه‌ای و آرشیوهای صوتی تصویری بهره می‌گیرد. نقاشی‌های کودک خردسال به نام مهدیار در مهدکودک مهدکودک که از اعضای خانواده بوده و مهر و موم‌ها فعالیت و طراحی‌هایش مورد بررسی قرار گرفته، و آثار فرشید شفیعی موردهای مطالعاتی را تشکیل می‌دهند.

دلیل انتخاب آثار فرشید شفیعی به عنوان مورد مطالعاتی، استفاده از خطوط و فرم‌های نزدیک‌تر به دنیای کودکان است. مهدیار نیز به دلیل آنکه از نزدیک شاهد فعالیت‌هایش در دوره‌های سنی مختلف بوده‌ایم انتخاب شده است. از این روی به صورت هدفمند از موارد مطلوب ۳ فیلم از آثار انیمیشن کوتاه فرشید شفیعی «خرمالو، ماشین بابا، پیاده‌رو» گزینش شده و جنبه‌های مختلف تصویری آن با آثار مهدیار تحلیل تطبیقی شده است.

پیشینه پژوهش

در مورد نقاشی کودکان و تحلیل و روان‌شناختی آن‌ها کتاب‌های فراوانی وجود دارد، اما فعالیت‌های پژوهشی پیرامون کاربرد نقاشی‌های کودک در ساخت انیمیشن برای با کاستی‌هایی روبه‌رو است و پیشینه این موضوع با نبود منابع مواجه می‌باشد. در ذیل به برخی از مقالات و پایان‌نامه‌ها نگاشته می‌توان اشاره نمود.

مریم محسن‌زاده شریفی (۱۳۹۵) در پژوهشی با عنوان «خصوصیات نقاشی کودکان پیش‌دبستانی از لحاظ خط، ترکیب‌بندی، رنگ و فرم»، در مقطع کارشناسی ارشد در دانشگاه آزاد اسلامی تهران، ابتدا به تاریخچه نقاشی، سبک‌ها و روش‌های مختلف برای خلق تصاویر پرداخته،

و سپس در مورد شناخت مخاطب کودک و ویژگی‌های جسمی و روانی آن، روانشناسی رنگ، رابطه و تأثیر رنگ و خط و فرم و ترکیب‌بندی بر روی نقاشی کودکان را مورد بحث قرار داده است.

فائزه محمدی (۱۳۹۶) در تحقیقی تحت عنوان «نگرش دیداری و تخیلی در نقاشی کودکان سنین ۴ الی ۶ سال»، در مقطع کارشناسی ارشد در دانشگاه علم و فرهنگ تهران بررسی ارتباط نگرش دیداری و تخیلی در نقاشی کودکان را راهکاری دانسته که می‌تواند پاسخی برای چگونگی رفتار والدین و مربیان مهدکودک‌ها در هنگام نقاشی کشیدن آن‌ها باشد. در این پژوهش، از بین مهدکودک‌های منطقه ۵ شهر تهران، ۱۰ مهدکودک با روش تصادفی ساده انتخاب شده و از هر مهدکودک نیز، تعداد ۲۰ نمونه نقاشی از ۲۰ کودک در هر دو جنس، دریافت گردیده است، سپس با انجام یک مصاحبه کوتاه، مشخص گردید که کدام‌یک از نگرش‌های دیداری یا تخیلی در نقاشی‌های آن‌ها غالب است.

مهسا خطیبی (۱۳۹۲) در پایان‌نامه تحصیلی خود که ترجمه کتاب *درک و تفسیر نقاشی کودکان* در مقطع کارشناسی ارشد در دانشگاه آزاد اسلامی تهران می‌باشد، اظهار داشته است: کودک وقتی نقاشی می‌کند، چیزها را چنان‌که در حقیقت بیرونی وجود دارد نشان نمی‌دهد، بلکه به گونه‌ای که آن‌ها را در ذهن می‌بیند، بیان می‌کند و بدین ترتیب چشم‌انداز دنیای درون خود را نمایان می‌سازد. نقاشی زبان کودک است. کودکان برخلاف بزرگسالان هستند. آن‌ها از طریق نقاشی کشیدن، قصه‌گویی، بازی کردن و غیره، شناخته می‌شوند. نقاشی به ما کمک می‌کند تا به دنیای درونی و روح کودک پی ببریم، بدانیم چه نیازهایی دارد، آیا کودک ناسازگار یا بیمار است؟ در بزرگسالی می‌خواهد چه کاره شود؟ اگر زبان نقاشی‌های کودکان را بدانیم متوجه می‌شویم که در ورای شکل و ساختمان نقاشی‌ها، خصوصیات از شخصیت کودک نهفته است. درک و فهم نقاشی‌های کودکان و چیزی که او می‌خواهد بیان کند، برای والدین و مربیان بسیار لازم است.

مسعود احمدی (۱۳۸۹) در تحقیقی با عنوان «مراحل تکمیل نقاشی کودکان از تولد تا ۱۳ سالگی» که در مجله *رشد آموزش هنر* به چاپ رسیده، ابراز داشته است که کودک در سنین دو تا سه‌سالگی برای شکل‌هایی که می‌کشد اسم می‌گذارد. این نشانه‌ی آن است که او می‌خواهد با محیط

عمودی نشان می‌دهد از وجود خودش آگاه می‌باشد.

مهم‌ترین طبقه‌بندی مراحل رشد ذهنی و نقاشی کودکان را لوکه ارائه نموده است. او مرحله ۲ تا ۳ و نیم سالگی را تحت عنوان واقع‌گرایی تصادفی مشخص می‌کند. ویژگی این مرحله گرایش به خط‌نگاری است که در مراحل تکاملی خود به ترسیم دایره می‌رسد. این دایره‌ها و شکل‌های مدور به ماندالا^{۱۱} موسوم هستند. ماندالا در زبان هندی و سانسکریت به معنی دایره است و نقطه عطفی است که دوره خط‌خطی و غیرتصویری را به دوران تصویری نقاشی کودکان ربط می‌دهد. (احمدی، ۱۳۸۹، ۱۵)

شکل‌های دیگری که در نقاشی‌های کودکان دیده می‌شود شامل خورشید، دایره و شعاع است. معمولاً کودکان در ۳ و نیم سالگی قادر به هماهنگی در بخش‌های مختلف نقاشی‌شان نیستند به طور مثال ممکن است شکم یا چشم‌ها را بیرون از قسمت‌های دیگر بدن بکشند. لوکه به این پدیده واقع‌گرایی شکست‌خورده^{۱۲} می‌گوید و فری من^{۱۳} آن را ناتوانی ترکیبی^{۱۴} می‌نامد. این ناتوانی ناشی از عدم ایجاد ارتباط بین عناصر نقاشی است از این سن به بعد کودک قادر به برقراری ارتباط بین جزئیات نقاشی خواهد بود. پنج‌سالگی یک دوره بحرانی در هنر کودکان برشمرده می‌شود. مربی سعی در آموزش و ارائه فرمول‌هایی برای کپی به کودک است. همان چیزی که احتمالاً موجب سردرگمی و پریشانی کودک می‌شود. کودک هرچه بزرگ‌تر می‌شود نقاشی او به واقعیت نزدیک‌تر می‌شود اما در فاصله بین ۵ تا ۷ سالگی نقاشی‌های او دارای عناصری است که دلیل بر آگاهی کودک از آن‌هاست.

از جهات دیگر نقاشی‌های کودکان در این مرحله از نظر مقیاس و جزئیات بیش از پیش به سمت واقع‌گرایی بصری حرکت می‌کند در این مرحله نقاشی‌های آن‌ها از چهره انسان طرح بچه‌قورباغه‌ای را پشت سر می‌گذارند و به نشان دادن سر و بدن جدا از یکدیگر می‌رسد. جزئیات بیشتری از قبیل دست‌ها انگشتان و لباس نیز

بیش از پیش تصویر می‌شوند. (۱۹۹۴، ۱۳۹۷، ۵۷)

بعد از سن ۵ و ۶ سالگی توجه و قدرت کودک بر جنبه‌های واقعی اشیاء بیشتر و کامل‌تر می‌شود و بنابر همین او به راحتی می‌تواند اختلاف بین اشیاء را درک و بیان کند. با این توصیف کودک در این دوره سنی آن بخشی از شیء را ترسیم می‌کند که نسبت به آن شناخت پیدا کرده است، بنابراین نقاشی او دارای دو ویژگی متضاد است یکی اینکه او آن چیزهایی را که دیده می‌شوند ولی برای او مهم نیستند را نمی‌کشد و برعکس عناصری را که تصویر می‌کشد که شاید رؤیت نشوند، اما برای او اهمیت دارند.

رشد عقلی یک کودک تا جایی که بتواند نسبت‌ها را درک کرده و قابل آموزش عقلی و عملی باشد بین ۶ تا ۷ سالگی است. این مسئله برای برنامه‌ریزان آموزشی قابل تأمل است که همیشه سعی می‌کنند تا بر اساس قدرت ذهن کودک در بخش‌های مختلف علوم، تصمیم گرفته و برنامه‌ریزی کنند. در حقیقت می‌توان این‌گونه نتیجه گرفت که از خط‌خطی کردن اولیه کودک تا رسیدن به تصاویر قابل درک برای آدم بزرگ‌ها، مراحلی وجود دارد که متعلق به همان دنیای کودکی است. این دقیقاً همان تفاوت بین دنیای کودکان و بزرگسالان می‌باشد. حتی کهن‌سالان که در آثارشان با یادآوری اشتباهات تصویری خود از سوی کارشناسان، با اکراره مثلاً اشتباه خود را تصحیح کرده اما گوشه لبانشان لبخند تلخی میهمان می‌شود. «کودک فریب واکنش‌های آموزگاران

را نمی‌خورد. او مشاهده می‌کند که کدامیک از طرح‌هایش در خانه و مدرسه به دور انداخته می‌شود و کدامیک در نمایشگاه‌های عمومی مختص هنر کودکان عرضه می‌گردد» (کلاگ، ۱۹۷۱، ۱۴). کودک هم‌زمان از سه عنصر دست، چشم و مغز برای بیان احساسش روی کاغذ استفاده می‌کند. ووربیلو^{۱۵} تحقیقی انجام داده است که در آن دو اصل را در بیان تصویری که کودک می‌کشد، عنوان می‌کند، اول شناختی است که از اجسام اطرافش به دست می‌آورد و دوم تشخیص اختلافی است که بین شناخت اجسام مختلف وجود دارد. ابتدا کودک از اشکالی مانند خانه، درخت و آدمک‌ها بسیار استفاده می‌کند اما بعدها او به دستاوردهای جدید و بهتری در ترسیم شکل آن‌ها می‌رسد و دلیلش هم شناخت ظاهری بهتری است که از آن اشیاء به دست آورده است. کودک به هنگام نقاشی به واقعیت‌های بیرونی شیء بیشتر اهمیت می‌دهد و کم‌تر به جنبه‌های عاطفی می‌پردازد و به این دلیل است که ما آن بخش عاطفی را در نقاشی او می‌بینیم که کودک بیشتر درگیر آن بوده است.

مبانی نظری پژوهش

قبل از آنکه به مبانی نظری بپردازیم شایان ذکر است به اینکه نکته دقت کنیم نمی‌توان نظر قطعی و صد در صد درباره تفسیر نقاشی کودکان ارائه داد. آنچه مورد توجه است کودک باید کاملاً در کشیدن آزاد گذاشته شود و حتی برای دادن مداد رنگی به او نباید اقدامی انجام گردد. بعد از تمام شدن نقاشی از کودک خواسته شود که در مورد تصاویری که کشیده صحبت کند. مسلماً این اطلاعات می‌تواند به تجزیه و تحلیل تجزیه و تحلیل و تفسیر نقاشی او به ما کمک کند.

نابید فراموش کرد که کودک نه تنها مرزهای بین خیال و واقعیت را می‌شناسد بلکه به پدیده‌های جهان جان می‌بخشد. زمانی که گفته می‌شود خورشید طلوع کرد او خورشید را هم چون موجودی زنده در کنارش احساس می‌کند و زمانی که گفته می‌شود ابرها گریخته‌اند کودک برای آنان همچون آدمیان یا قرار می‌دهد آنان را در حال فرار با پاهایشان می‌بیند. (ساروخانی، ۱۳۹۵، ۳۰)

اما این هشدار را در نظر داشته باشید که اگر می‌خواهید معنای پیدا شده در نقاشی کودک را بیابید نباید آن‌ها را بیش از حد تفسیر کنید. نباید هر خطی که کودک می‌کشد را بخوانید بهتر است نقاشی بچه‌ها را فرصتی برای صحبت کردن با کودکان تلقی کرده و درباره آنچه می‌خواسته بکشد با او حرف زده شود. «از نظر دنیل وید لوشر تفسیر نقاشی شبیه به تفسیر خواب می‌باشد و تفسیر آن به دلیل عدم کلید خواب می‌بایست به‌طور تقریباً خودکار به یک کلید زیبایی‌شناسی رجوع شود و به این دلیل که نقاشی کد رمزگشایی و تفسیری ندارد دسترسی به ثبت معنا مستلزم دریافت اطلاعاتی از تفکرات کودک و تکرار نقاشی می‌باشد» (خطیبی، ۱۳۹۲، ۴۶). عناصر بصری که در نقاشی کودکان تأثیرگذار است به شرح زیر است.

خط

زمانی فرامی‌رسد که کودکان شروع به تفسیر خطوط خود به‌عنوان تصویر می‌کنند. او که نقاشی‌های دختر خود را عمیقاً بررسی کرده بود، این مرحله را تحت عنوان واقع‌گرایی تصادفی^{۱۶} مشخص می‌کند. کودکان عموماً قبل از آن که کشیدن را آغاز کنند، مقاصد خود را بیان نمی‌کنند بلکه غالباً پس از اتمام کار به تفسیر نقاشی خود می‌پردازند.

کاربرد نقاشی‌های کودکان در ساختار، خلق شخصیت و فضاسازی انیمیشن؛
موردپژوهی: تطبیق آثار منتخب فرشید شفیعی و مهدیار "کودک ۸ ساله"

- خطوط نازک و ملایم از احساسات و عاطفه کودک می‌گوید.
- خطوط کوتاه خجالتی‌بودن و خطوط کمرنگ نشانه عدم جوش و خروش کودک است.

جدول ۲- تجزیه و تحلیل معنایی شکل‌ها در نقاشی کودکان. مأخذ: (محمد اسماعیل، ۱۳۸۶)

آدمک بزرگ: احساس ایمنی، اعتماد بنفس بالا، نیاز به پیشرفت، عدم پنهان کاری	آدمک کوچک: ترس، گوشه‌گیری، کم‌رویی، پنهان کاری
بیان‌گر قدرت و کنترل	
پناهگاه و هسته اصلی و گرمی خانواده	
احساسات و شخصیت در حال شکل‌گیری کودک	
امنیت، شادی، گرما و قدرت	
نابودی	
پاکی و الهام	
امنیت و ثبات	
قدرت	
استفاده از حیوانات درنده نشانه فشارهای روانی	

حدود بیست نوع طرح هستند که اگر کودکی نتواند آن‌ها را بکشد باید گفت از نظر ذهنی دچار معلولیت است. شاید یک حیوان هم بتواند بر روی یک سطح خراشی را ایجاد کرده و خط‌خطی را به وجود آورد اما او نمی‌تواند موفق به ترسیم همه خط‌خطی‌ها شود. چراکه برای خلق آنان نیاز به سیستم عصبی و عضلانی یک آدم هست.

در اصل این طرح‌های بیست‌گانه، قالب‌های بنیادین هنر می‌باشند و به این دلیل اهمیت دارند که می‌توان در پهنه تجزیه و تحلیل تجزیه و تحلیل آنان کودک را تفسیر کرد. شاید به نظر برسد نمونه‌های خط‌خطی: خط عمودی ترکیبی - خط افقی ترکیبی - خط مورب ترکیبی - خط منحنی ترکیبی آسان‌ترین باشند اما خطوطی هستند که از ترکیب خط‌خطی‌های ساده به وجود می‌آیند. خطوط ساده‌ای که از حرکت سریع دست به جلو و عقب ساخته می‌شوند. این خطوط چه ساده و چه ترکیبی در دوسالگی کودک اتفاق می‌افتد در حالی که بزرگسالان از خط‌های ترکیبی برای سایه زدن استفاده می‌کنند و کودک از آن‌ها برای پرکردن کتاب‌های رنگ‌آمیزی و البته قسمتی از نقاشی‌هایی که خودش کشیده است.

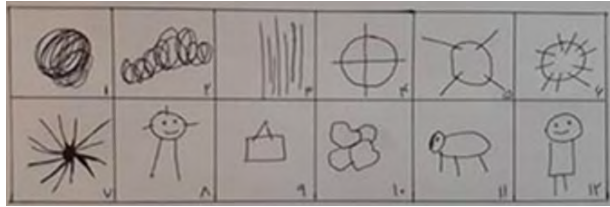
رنگ

رنگ در نقاشی کودک از نظر روحی و روانی از معنای خاصی برخوردار است. رنگ وسیله‌ای برای بیان احساس و عاطفه و ارتباط‌گیری و در واقع زبان نقاشی می‌باشد.

میان انتخاب رنگ‌ها و بعضی خصوصیات جسمی و روانی و عاطفی فرد ارتباط وجود دارد. جوش و کوش^{۲۰} رنگ را به‌عنوان یک عامل مشخص‌کننده انواع خصوصیات شخصیت فرد ذکر کرده‌اند و با کمک این نظریه تست‌هایی را به‌وجود آورده‌اند که می‌توان شخصیت فرد را از نحوه انتخاب رنگ‌ها و چگونگی و ترتیب قرار دادن آن‌ها شناخت. (الیویو فراری، ۱۹۷۳، ۱۰۰)

معمولاً کودکان خردسال و کوچک در نقاشی‌هایشان کم‌تر از مداد مشکی استفاده می‌کنند و برای ترسیم شکل از مداد رنگی کمک می‌گیرند که این امر فرآیندی طبیعی است و نشان می‌دهد جنبه عاطفی بر جنبه عقلانی تسلط دارد. با گذشت زمان کودکان

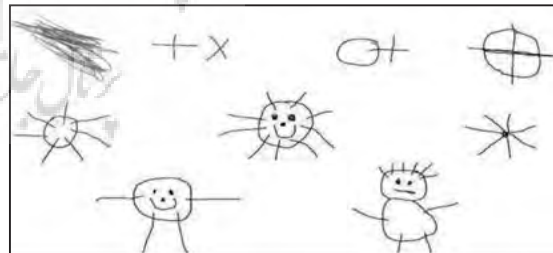
«اولین خطوطی که کودکان می‌کشند به‌طور اتفاقی خلق می‌شود و از طریق کاوش‌های لامسه‌ای انجام می‌گیرند و این نشانه‌ها یا خط‌خطی‌ها به‌تدریج از حالت نامنظم به کنترل‌شده پیشرفت می‌کند (پیکرینگ، ۱۹۷۶، ۱۶). آرنه‌ایم خاطر نشان کرده است که نخستین شکل بسته‌ای که توسط کودکان کشیده می‌شود دایره‌ی اولیه^{۱۷} تقریباً می‌تواند جایگزین تمام اشیاء موجود در محیط کودک باشد (توماس، ۱۹۹۴، ۵۳). در تصویر (۵) مشاهده می‌کنید طرح‌هایی را خواهید دید که نویسنده، انواع خطوطی که به‌وسیله کودکان ایجاد شده را مثال زده است. این نمونه‌ها تجارب کودکان است در مسئله دیدن... این خطوط ساختارهای خطی هستند که معمولاً به‌وسیله کودکان کشیده می‌شوند.



تصویر ۵- کاربرد خطوط مختلف در نقاشی کودکان. مأخذ: (کلاگ، ۱۹۷۱)

شاید به نظر برسد این اشکال، بی‌معنی هستند و طرح‌هایی که یک آدم بزرگسال ترسیم می‌کند، معنادارتر خواهد بود. البته که باید با نگاهی جدید به این مسئله نگاه کرد و این خط‌خطی‌ها و اشکال نامشخص، بی‌هدف کشیده نشده و دارای بار معنایی مشخصی هستند. به واقع آن‌ها می‌بینند پس باور می‌کنند. آن‌ها چیزی را نقاشی می‌کنند که می‌بینند و باور دارند.

به عقیده کلاگ اشکال تفکیک نشده و نامنظمی که کودکان می‌کشند به‌تدریج به‌صورت دایره، مربع، مثلث و صلیب قابل تشخیص می‌شوند. این شکل‌ها که جملگی به‌صورت طرح‌گونه کشیده می‌شوند غالباً روی یکدیگر قرار می‌گیرند و به چیزی تبدیل می‌شوند که کلاگ آن‌ها را ترکیب‌ها^{۱۸} می‌خواند. وی شمار کثیری از این خط‌خطی‌های شبیه به هم را مجموعه‌ها^{۱۹} می‌نامد. (توماس، ۱۹۹۴، ۵۴) (تصویر ۶)



تصویر ۶- روند رشد نقاشی کودک ۲ تا ۴ سال.

هنر کودکان در زمینه آموزش و پرورش و مسائل روان‌شناختی از اهمیت بالایی برخوردار است. جامعه‌شناسان و مردم‌شناسان از روی همین نمودارها می‌توانند به نتایج کاربردی برسند. خط‌ها در نقاشی کودکان از اهمیت بالایی برخوردار است و می‌توان از روی خطوط نقاشی کودک را مورد بررسی قرار داد.

- خطوط نازک و هماهنگ نشان از سازگاری کودک است.
- خطوط کوچک نشانه غم درونی کودک است.
- خطوط مارپیچ نشانه پر خاشگری در کودک است.

دهد. (محمد اسماعیل، ۱۳۸۶، ۲۹ و ۳۱)

حیوانات درنده در نقاشی کودک نشانه فشارهای درونی اما مخفی کودک است، مانند کودکی که نسبت به به دنیا آمدن خواهر کوچک ترش حس حسادت دارد و در نقاشی اش از شکل گرگ استفاده می کند. این نشانه ترس و اضطراب کودک از ورود خواهر یا برادر جدید است. «گاهی ممکن است در میان آثار کودکان به یک یا چند اشتباه بزرگ و حتی خنده آور برخورد کنیم. در این گونه موارد خندیدن یا سرکوفت و طعنه زدن به کودک مطلقاً نارواست» (طوری، ۱۳۷۲، ۱۵).

تحلیل نقاشی های مهدیار

مهدیار در حال حاضر پسر ۸ ساله از یک خانواده ۴ نفره و عضو آخر این خانواده می باشد. او همیشه به حوزه ترس و هیجان ناشی از آن علاقه مند بوده و مسلماً بعضی از ترسیم هایش از این علاقه نشأت گرفته است. او با شناخت اولیه نسبت به سوژه، با قدرت نقاشی را شروع می کند. از کشیدن خطوط نمی ترسد و هرآنچه که فکر می کند می تواند منظورش را بیان کند را بر صفحه کاغذ ترسیم می کند. در اکثر نقاشی های او انسان دیده می شود و چون به ابرقدرت ها و انسان های پرزور علاقه مند است آدم های نقاشی اش را با خطوط محکم و ترجیحاً با رنگ های تیره نشان می دهد. به کشیدن جزئیات در نقاشی هایش اهمیت می دهد و سعی می کند هر آنچه که می بیند به تصویر بکشد.

خط خطی های ناسر انجام و بدون تکلیف مهدیار از حدود ۳ و نیم سالگی به یک انسجام تقریبی رسید. مانند نقاشی های زیر که مهدیار تا حدود ۳ و نیم الی ۴ سالگی در نقاشی هایش درخت های مختلفی را می توانیم مشاهده کنیم. ترسیم درخت در نقاشی کودک از اهمیت ویژه ای برخوردار است. زیرا درخت نمادی از بیان ظاهری انسان است که به سمت درون خود هدایت می شود. درخت چون نزدیک ترین نماد به بدن انسان است به صورت ایستاده میوه و گل می دهد و رشد می کند و همچنین شکوفا می شود بنابراین می تواند از نظر شخصیتی بیانگر درون کودک باشد و در حقیقت بیان ظاهری خود شخص به صورت ناخود آگاه است (تصویر ۷). در تصویر (۸) (نقاشی ۱)، مهدیار ابتدا فرم کلی درخت را یکجا با یک دایره نامنظم ترسیم کرده اما میوه ها و تنه درخت را با خط خطی کردن به نتیجه رسانده است. او در انتخاب رنگ ها هدفمند رفتار کرده است. البته برای تجزیه و تحلیل نقاشی درخت با سه بخش مواجه هستیم: ریشه، تنه، شاخه ها و برگ ها. ریشه نماد ناخود آگاه و فشارهای غریزی کودک است که اگر به آن اهمیت داده شود نشانه طبیعت بدوی و عاشقانه و درعین حال محافظه کار و بی حرکت کودک است که البته مهدیار در نقاشی های زیر اشاره ای به ریشه نکرده است.

تنه که پرثبات ترین و مشابه ترین عامل به خود کودک است و بیانگر مشخصات دائمی و عمیق شخصیت اوست.

همان طور که می بینید اینجا در تصویر (۹)، مهدیار تنه درختی را کشیده که شاخ و برگ ندارد و پائین آن از کشیدن چند سبزه استفاده کرده است. درختی که شاخ و برگ نداشته باشد، نشان دهنده این است که کودک خودش را نامفید می بیند و بی ثمر می داند، اما با گذشت زمان مهدیار درختی را کشیده که شاخ و برگ کلی دارد و در آن از میوه هم استفاده کرده و این نشان می دهد که با بزرگ شدنش، اعتماد به نفس پیدا کرده، خودش را مفید و مثمر ثمر می داند و هر چقدر که جزئیات برگ ها و



نمودار ۱- انواع خطوط در نقاشی کودکان. مأخذ: (کلاگ، ۱۳۹۶)

کم کم برای ترسیم شکل از مداد مشکی استفاده می کنند تا جایی که دیگر شکل بر رنگ غلبه می کند. زمانی که این اتفاق می افتد یعنی جنبه عقلانی بر جنبه عاطفی غلبه پیدا کرده است.

(محسن زاده شریفی، ۱۳۹۵، ۱۴۹)

تا ۷ سالگی رنگ ها نقاشی کودک بیشتر جنبه تزئینی داشته و واقعی نیستند. عدم استفاده از رنگ در تمام یا بخشی از نقاشی کودک، نشانه خلأ عاطفی است و گاهی بر گرایش های ضد اجتماعی دلالت دارد. کودک گوشه گیر بیشتر از یک یا دو رنگ را در نقاشی اش به کار نمی برد. همچنین استفاده از رنگ های گرم نشان دهنده برون گرایی تمایل به برقراری ارتباط و رنگ های سرد، نشانه درون گرایی و تمایل به فاصله گرفتن از دیگران است.

حیوانات

کودکان به واسطه جایی که در آن زندگی می کنند برخوردشان با نقاشی از حیوانات متفاوت است.

کودکی که در روستا زندگی می کند و یا حیوانات خانگی دارد و یا عاشق حیوانات است و یا حتی زیاد به باغ وحش می رود، طبیعی است که حیوان بکشد. پس فرهنگ و طرز زندگی کودک در خانواده از اهمیت زیادی برخوردار است. اگر کودک به نوعی با حیوانات رابطه نداشته باشد و حیوان برای او در دسترس نباشد، تصویر حیوان در نقاشی او اهمیت خاصی پیدا می کند. گاهی ممکن است کودک احساس گناه و تقصیری را که تجربه کرده و جرئت نکرده آن را ابراز کند، در نقاشی و در قالب حیوان نشان

کاربرد نقاشی‌های کودکانه در ساختار، خلق شخصیت و فضا سازی انیمیشن؛
موردپژوهی: تطبیق آثار منتخب فرشید شفیعی و مهدیار "کودک ۸ ساله"

شاخه‌ها بیشتر باشد این تمایلات و سواس فکری و عملی او بیشتر است. در مورد رنگ آمیزی در این دوره، اصولاً با دقت خیلی بالا رنگ آمیزی نمی‌شود چون کودک این توانایی را ندارد که بتواند یک درخت را به همان شکلی که است، رنگ آمیزی بکند. ولی با اینکه از روش خط‌خطی کردن برای رنگ آمیزی استفاده کرده ولی توانسته است مداد را کنترل کند و منظورش را از رنگ آمیزی و شکل و فرم بیان کند. در تصویر (۶)، با اینکه فقط شکل خود شاخ و برگ مشخص و رنگ آمیزی شده تنه درخت و دو میوه‌ای که کشیده شده، شکل دقیق ندارد و با استفاده از خط‌خطی کردن توسط مداد مهدیار به هدف خود رسیده است. در تصویر (۷) می‌بینیم که مهدیار یک تنه درخت کشیده و سبزه‌های پایین درخت و همان‌طور که اشاره شد درختی که برگ و شاخه ندارد و ما تنها یک تنه درخت را می‌بینیم که البته مهدیار برای آن چشم و دهان قائل شده. او برای این درخت شخصیت قائل شده و در رنگ آمیزی این نقاشی هم از رنگ‌های رئال استفاده کرده. رنگ قهوه‌ای برای تنه درخت و رنگ سبز آبی برای سبزه‌های اطراف درخت استفاده کرده است. مهدیار در حدود سن ۴ و ۵ سالگی علاقه شدیدی به کشیدن چهره‌های مختلف انسان داشت که تقریباً از این مجموعه، می‌توان به یک مجموع همسان نام کرد چرا که همه چهره‌ها شبیه به هم هستند اما با میمیک‌های مختلف، چشمان بزرگ، دهان بسته، بینی کشیده و موهایی که اطراف سر کشیده شده است. در حقیقت مرحله ادیپی^{۲۱} که از ۴ الی ۵ سالگی شروع می‌شود و کودک مسائل زیادی را در مورد جنسیت برای خود مطرح می‌کند در نقاشی اش چشم‌های بزرگ ترسیم می‌کند. وقتی به این نقاشی‌ها توجه می‌کنیم، چشم‌های بزرگ را می‌بینیم، دهان بسته، بینی کشیده و موهایی که در اطراف کشیده شده و تقریباً مجموعه کاملی از یک پرتزه است چون بدون اجزای دیگر بدن هستند. مهدیار چشم‌های بزرگی را کشیده که می‌تواند نشانه میل او به دیدن چیزهای پنهانی باشد در حقیقت چشمان بزرگ نشان‌دهنده برون‌گرایی و کنجکاوی کودک است. این سن، سن کنجکاوی کودک است و کودکانی که سعی می‌کنند بیشتر بدانند از چشم‌های بزرگ در نقاشی‌هایشان استفاده می‌کنند. در همه نقاشی‌های مهدیار، ما دهان را به صورت یک خط با میمیک‌های مختلف ناراحت، لب‌خند، پوزخند می‌بینیم. لب در نقاشی کودک در وهله اول جایگاه ارضای تمایلات تغذیه است و بعد وسیله‌ای برای سخن گفتن. در حقیقت لب اینجا به منزله ابزاری است برای ارتباط با دیگران و چون که مهدیار لب‌ها را به صورت یک خط باریک می‌کشد، لب‌های به هم فشرده و خطی نشان‌دهنده وجود یک نوع تنش در وجود کودک است دقیقاً برعکس لب‌های پهن و کلفت که علامت پر خاشگری است.

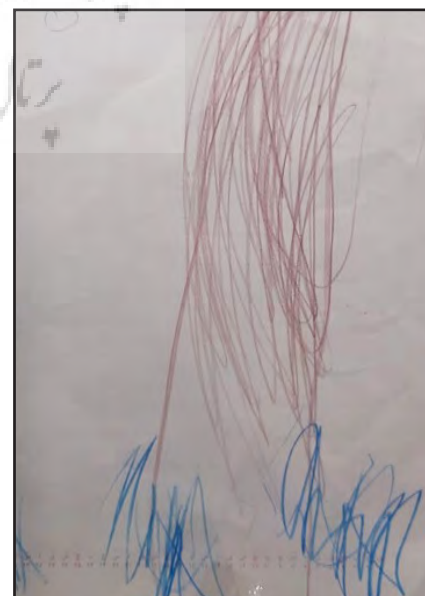
شخصیت اصلی که در این نقاشی‌های مهدیار موجود است، شخصیت خون‌آشام و هیولا و غیرزمینی است موجوداتی که به شدت قدرتمند هستند و این نشانگر تمایل او برای قدرتمند بودن است (تصاویر ۱۰-۱۵).



تصویر ۷- نقاشی درخت توسط مهدیار در ۳ سالگی.



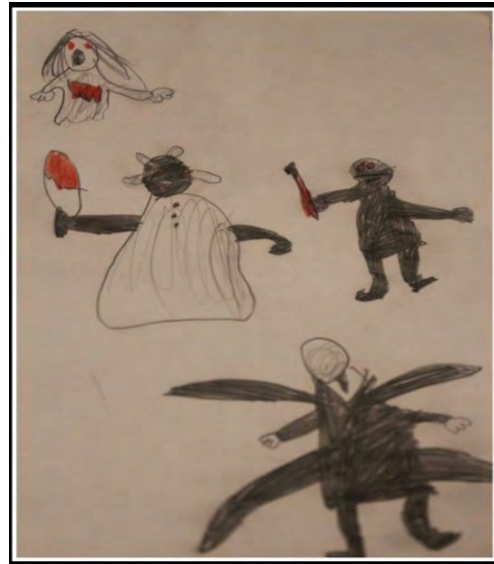
تصویر ۸- نقاشی درخت توسط مهدیار در ۳ سالگی.



تصویر ۹- نقاشی درخت توسط مهدیار در ۳ سالگی.



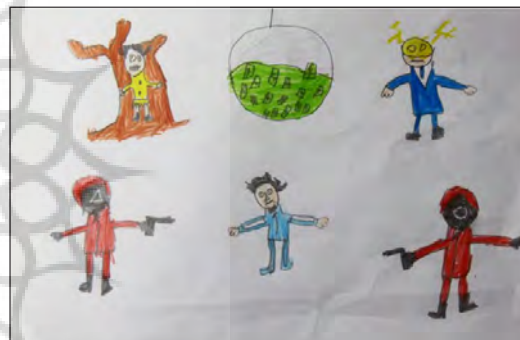
تصویر ۱۱- نقاشی مهدیار در ۵ سالگی.



تصویر ۱۰- نقاشی مهدیار در ۶ سالگی.



تصویر ۱۳- نقاشی مهدیار در ۷ سالگی.



تصویر ۱۲- نقاشی مهدیار در ۶ سالگی.



تصویر ۱۵- نقاشی مهدیار در ۸ سالگی.



تصویر ۱۴- نقاشی مهدیار در ۷ سالگی.

کاربرد نقاشی‌های کودکانه در ساختار، خلق شخصیت و فضاسازی انیمیشن؛
موردپژوهی: تطبیق آثار منتخب فرشید شفیعی و مهدیار "کودک ۸ ساله"

تحلیل سه انیمیشن فرشید شفیعی

جدول ۳- خلاصه داستان و مشخصات انیمیشن‌های ساخته فرشید شفیعی.

نام فیلم	انیماتور، تهیه‌کننده و کارگردان	صداگذار	زمان	تکنیک	خلاصه داستان
خرمالو	فرشید شفیعی	مهداد نبئی	۵:۳۰ دقیقه	۲D	پهلوان و نوچه‌اش در حال معرکه‌گیری هستند، نوچه پهلوان که یک پسر بچه است کلاه را م‌گرداند، دختر بچه‌ها به جا پول یک خرمالو داخل کلاه می‌اندازد. سال‌ها می‌گذرد پهلوان مرده و پسر بچه خود پهلوان شده است. روزی در همان روستا معرکه می‌گیرد، وقتی می‌خواهد برود از جلوی خانه همان دختر و درخت خرمالویش می‌گذرد و او را به یاد می‌آورد.
ماشین بابام	فرشید شفیعی	مهداد نبئی	۵ دقیقه	۲D	ماشین بابام، روایتی از نریشن پسری است که از ماشین پدرش می‌گوید. در این روایت ما شاهد تصادف، امداد، ترافیک، دزدی و مقایسه با ماشین پدر دوست پسرک هستیم.
پیاده‌رو	فرشید شفیعی	امیر حسین جلیلی، کاوه فرجی	۸ دقیقه	۲D	در این فیلم روابط بین اعضای یک خانواده شامل پدر، مادر و پسر به نمایش در می‌آید. پیاده‌رو قصه پسری است که یک روز معمولی زندگی‌اش با اتفاقات گوناگونی که در پیاده‌روی زیر پنجره اتاقش رخ می‌دهد شروع شده و به پایان می‌رسد. تا جایی که ماجراهای این پیاده‌رو در خواب شبانه پسرک هم تأثیر داشته است. صبح روز بعد پسرک با آگاهی از اتفاقات پیاده‌رو، هدفمند برای دانه‌دادن پرنده‌ها کنار پنجره می‌رود.

تحلیل فیلم انیمیشن کوتاه خرمالو

جزئیات در میمیک صورت‌ها دقیق نیست به غیر از چشم که در هر زاویه‌ای یک چشم دیده می‌شود. استفاده از کاراکترهای خیلی ساده، دسن خطی و شکسته و هم‌چنین استفاده از رنگ‌های تخت که در نهایت سه رنگ می‌باشد در کار دیده می‌شود. تأکید روی این خطوط شکسته و زاویه‌دار و تیز و در کنارش قالب مشکی و سفید باعث می‌شود که حس نقاشی کودک یا نقاشی بدوی انسانی به بیننده القا شود. استفاده از رنگ گرم و بافت گراف برای بک‌گراند که در عین حال هیچ دیزاین خاصی ندارد ولی ترکیب بک‌گراند با خطوط و طراحی‌ها، حس تختی مطلق را ایجاد نمی‌کند. محدود کردن رنگ‌ها و استفاده از تک‌رنگ نارنجی برای تأکید روی خرمالو کمک بسیاری کرده است. در ترکیب‌بندی کل فیلم بیشتر از فضای تخت استفاده شده و ساده بودن ترکیب‌بندی و فضای فیلم، پایان باز فیلم را پوشش را می‌دهد. معرفی کاراکترها، گره افکنی و تعلیقی

که ایجاد می‌کند بسیار ساده اما با بازخوردی مناسب است. هر چند در خرمالو با فرهنگ معرکه‌گیری روبه‌رو هستیم اما فرهنگ، تاریخ، جغرافیا و زمان مفهومی ندارد و جهان پیرامون کودکان جهان است. کودکی که شاید به‌تازگیبه‌تازگی و با دیدن این انیمیشن با فرهنگ معرکه‌گیری و پهلوانی آشنا می‌شود اما تجربه و نوع بیان کارگردان همه‌چیز را برای فهم بهتر کودک از فضا ایجاد می‌کند. مخاطب خرمالو در گروه‌های سنی مختلف قرار دارد. این کودک می‌تواند ۵ ساله یا ۸ ساله باشد. ارزش‌های خطی و فرمی فضا برای یک کودک ۵ ساله دلنشین و برای یک کودک ۸ ساله قابل درک و دارای مفهوم است. طراحی کاراکترها، نوع چشم‌ها، شکل دست‌ها و راه‌رفتن، موها و اندازه اندام‌ها در خرمالو به اصل طبیعی و غریزی هنر کودک اشاره دارد. چهره‌ها از روبه‌رو دیده نمی‌شود و تقریباً در همه سکانس‌ها چشم‌ها طراحی نیم‌رخ دارند (تصاویر ۱۶-۱۹).



تصویر ۱۷- نمایی از انیمیشن کوتاه خرمالو (معرکه‌گیری پهلوان).



تصویر ۱۶- نمایی از انیمیشن کوتاه خرمالو (معرکه‌گیری پهلوان).



تصویر ۱۹- نمایی از انیمیشن کوتاه خرمالو (دخترک و درخت خرمالو).

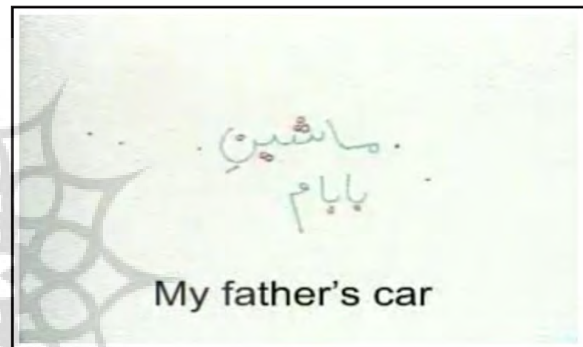


تصویر ۱۸- نمایی از انیمیشن کوتاه خرمالو (دخترک به خانه می‌رود).

تحلیل فیلم انیمیشن کوتاه ماشین بابام

یکی از تفاوت‌های انیمیشن ماشین بابام و دو انیمیشن دیگر فرشید شفیعی، ناطق بودن آن است. پسری که از دریچه پنجره اتاقش به یک خیابان راه دارد و برایمان از اتفاقات شلوغ بین ماشین‌ها می‌گوید (تصویر ۲۰).

آنچه پسر از زاویه پنجره اتاقش از خیابان می‌بیند تمامورف‌های گوناگونی است که ما را به دنیای خیال کودک دعوت می‌کند. در این نگاه پلیسی وجود دارد با هیكلی بزرگ و سوتی در دست که مدام با عصبانیت در آن می‌دمد. مقایسه ماشین پدر با ماشین پدر دوستش رضا که کاملاً در فرم ماشین مشهود است. اغلب خطوط نازک هستند و فرم‌ها با دقت و پیچیدگی رسم شده‌اند. رنگ‌ها ساده هستند و از هیچ رنگ ترکیبی در کار دیده نمی‌شود. یک آبی، یک سبز، زرد و قرمز ... حتی قسمتی که گفته



تصویر ۲۰ - تیتراژ فیلم انیمیشن کوتاه ماشین بابام.

می‌شود ماشین سفید، ماشینی نمی‌بینیم و تأکید می‌شود سفیده سفید. استفاده از المان و کاراکتری مثل کروکدیل که وسط خیابان پیدایش می‌شود و همه ماشین‌ها را می‌خورد و حتی پلیس هم از او می‌ترسد. به نظر می‌رسد این المان یک جورایی بی‌ربط است به داستان ولی می‌تواند تداعی‌کننده تخیل یک کودک باشد که ذهن پراکنده‌ای دارد. از جمله نکات قابل توجه اغراقی است که در بعضی پلان‌ها به کار رفته است.

- ماشینی که داخل خانه گذاشته شده

- ماشین را توی دستش به باباش می‌دهد

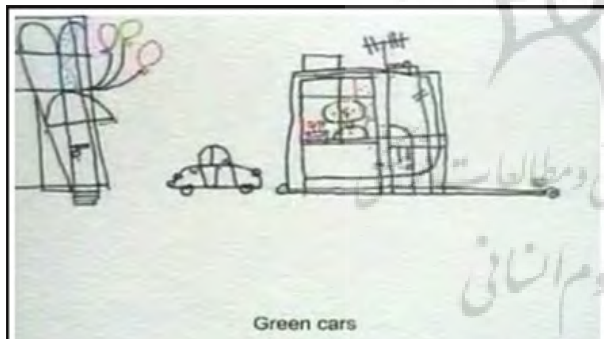
که همه این ترکیب‌بندی‌ها از ذهن کودک نشأت گرفته است

داستان خیلی ساده است. بک‌گراند سفید و تنها چند رنگ در کار دیده می‌شود. اما با روایت کودک یک رنگ خاصی در کار دیده می‌شود که تا پایان کار با ما همراه است.

خیابان موردنظر حدوداً ندارد، و ما می‌توانیم حرکت‌های همه‌جانبه ماشین‌ها را از حدود مختلف تماشا کنیم. پلیس با آن هیكل بزرگ و کلاه و سیبیل خاصش از نگاه کودک از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است و سوت پلیس می‌تواند نشان‌دهنده اهمیت کودک به سامان‌دهی اوضاع نابسامان خیابان است (تصاویر ۲۱-۲۶).

تحلیل فیلم انیمیشن کوتاه پیاده‌رو

کودکی که در اینجا با او روبه‌رو هستیم پسری آرام، مستقل و با احساسات لطیف است. پنجره تنها راه ارتباطی کودک با پیاده‌رو و دنیای بیرون از اتاقش است. زاویه اتاق و خانه از روبه‌رو نشان داده شده است. بدون اینکه دیوار را با عینیت واقعی مشاهده کنیم. دیواری اگر باشد با خط به تصویر کشیده شده اما فرم پنجره که به‌صورت کامل در اتاق کودک



تصویر ۲۲ - نمایی از انیمیشن کوتاه ماشین بابام (ماشین‌های رنگی).



تصویر ۲۱ - نمایی از انیمیشن کوتاه ماشین بابام (پلیس ماشین‌ها را هدایت می‌کند).



تصویر ۲۴ - نمایی از انیمیشن کوتاه ماشین بابام (بادکنک به جای ایربگ ماشین).



تصویر ۲۳ - نمایی از انیمیشن کوتاه ماشین بابام (تصادف دو ماشین).

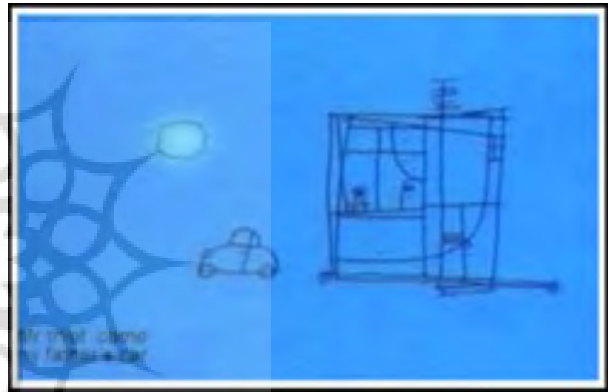
کاربرد نقاشی‌های کودکانه در ساختار، خلق شخصیت و فضاسازی انیمیشن؛
موردپژوهی: تطبیق آثار منتخب فرشیید شفیعی و مهدیار "کودک ۸ ساله"

این باعث نزدیکی و ارتباط فهم کودک با دنیای این انیمیشن می‌شود. فرم در اینجا حذف شده و تنها دری که می‌بینیم باز شده و بسته می‌شود، در کمداست. باقی درها فرم مشخصی نداشته و آدم‌ها برای ورود و خروج نیاز به باز و بسته کردن آن ندارند. چه در خانه، چه در ماشین. وسایل اتاق کودک رنگی تصویر شده و وقتی از اتاق بیرون می‌رویم اسباب منزل به صورت تک‌رنگ دیده می‌شود درعین حال لباس‌های اهالی خانه هم‌رنگی هست. یکی از جالب‌ترین سکانس‌های پیاده‌رو تصویر آسمان از نگاه کودک درون کالسکه است، کودکی که پستانک به دهان دارد و تصاویری که از دنیای بیرون می‌بیند، یک آسمان با آپارتمان‌های اطرافش است. پرسپکتیو ماشین کاملاً تخت و همان‌گونه که تصور یک کودک از نمای بالا است، کشیده شده است. نوع خطوط به کار رفته در این کار مانند:

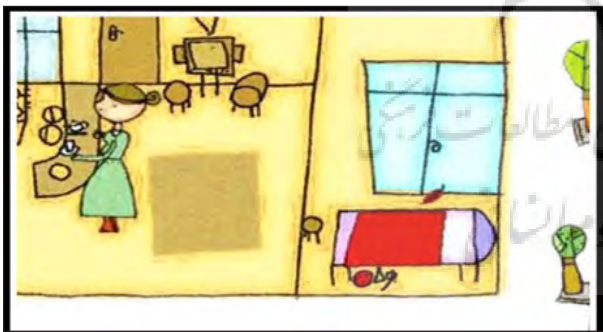
- ماریچی که در پنجره گذاشته شده
- تاب ابرو و سیبیل پدر
- تاب موی مادری
- دم‌پرنده

دارای ارزش خطی ای می‌باشد که به کار هویت مشخصی داده است. در طراحی یک سری از المان‌ها مثل ماشین، فرم کودکانه حفظ شده و در مقابل طراحی کاراکتری مثل پرنده و بک‌گراند در عین حفظ بودن قواعد نقاشی کودک، مدرن بودن طراحی‌ها به چشم می‌آید. استفاده از عنصر خیال، تخیل و فانتزی را به اوج خود رسیده است (تصاویر ۲۷-۳۲).

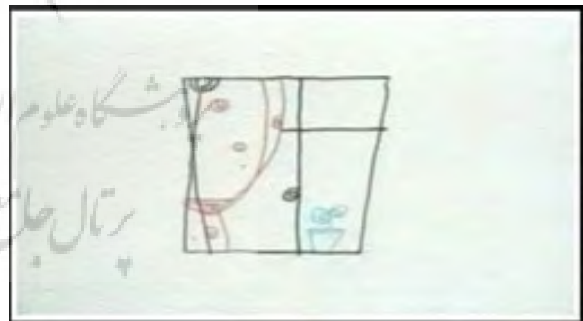
کشیده شده کاملاً قابل و حائز اهمیت است. پنجره مهم است چراکه تنها کانال ورود کودک به دنیای پیاده‌رو می‌باشد. فرم پنجره برعکس پرسپکتیو خانه به صورت کامل و از روبه‌رو کشیده شده و می‌توان از این زاویه به اهمیت پنجره در این نگاه پی برد. فرم صورت کودک بسیار ساده نشان داده شده و تنها می‌توان دو چشم کوچک را روی آن سر بزرگ مشاهده کرد. کودک قصه ما خیال‌پرداز و اهل دنیای اغراق است. خیالی که در شب به سراغش می‌آید نتیجه دیده‌ها و دریافتی‌های او در طول روز از پنجره اتاقش در پیاده‌رو است. فرم، خطوط و رنگ در این انیمیشن حاکی از یک دنیای شاد و فارغ از رنج است. پدری که می‌خندد مادر و کودک را دوست می‌دارد و با عشق از کنارشان می‌گذرد. مردی برون‌گرا هیکلی تنومند و حمایت‌گر و شخصیتی مهربان. مادر آرام و صبور و درونگراست. واقع‌گرایی در ترسیم خطوط و فرم‌ها در انیمیشن پیاده‌رو کم‌رنگ است و



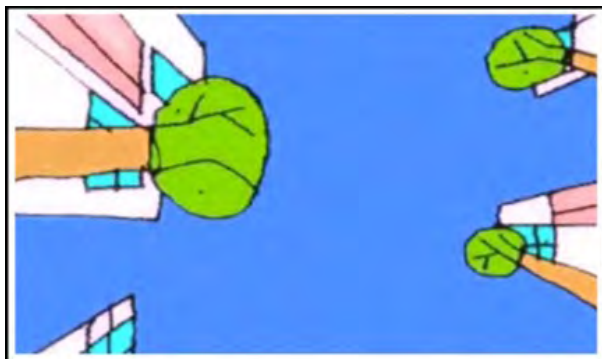
تصویر ۲۵- نمایی از انیمیشن کوتاه ماشین بابام (نمای شب).



تصویر ۲۷- نمایی از انیمیشن پیاده‌رو (فضای داخل خانه و مادر حال کار در آشپزخانه).



تصویر ۲۶- نمایی از انیمیشن کوتاه ماشین بابام (نمای روز).



تصویر ۲۹- نمایی از انیمیشن پیاده‌رو (نمای آسمان از زاویه پایین).



تصویر ۲۸- نمایی از انیمیشن پیاده‌رو (پدر در پیاده‌رو نمای شب).

یافته‌های پژوهش

جدول ۴- تطبیق خطوط نقاشی کودکان در سه انیمیشن خرمالو، ماشین بابام، پیاده و و نقاشی‌های مهدیار.

عناصر بصری	خرمالو	ماشین بابام	پیاده‌رو	نقاشی‌های مهدیار
نقطه	-	-	-	-
خط افقی ساده	-	-	-	-
خط عمودی ساده	-	-	-	-
خط منحنی ساده	-	-	-	-
خط عمودی ترکیبی	-	-	-	-
خط افقی ترکیبی	-	-	-	-
خط مورب ترکیبی	-	-	-	-
خط منحنی ترکیبی	-	-	-	-
خط پیچان باز	-	-	-	-
خط پیچان بسته	-	-	-	-
خط موج دار	-	-	-	-
خط حلقه‌ای ساده	-	-	-	-
خط حلقه‌ای ترکیبی	-	-	-	-
خط حلزونی	-	-	-	-
خط ترکیبی پوشاننده دایره	-	-	-	-
خط ترکیبی پیرامونی دایره	-	-	-	-
خط مدور پخش کننده	-	-	-	-
دایره متقاطع ساده	-	-	-	-
دایره ناقص	-	-	-	-

جدول ۵- تطبیق استفاده از حیوانات نقاشی کودکان در سه انیمیشن خرمالو، ماشین بابام، پیاده‌رو و نقاشی‌های مهدیار.

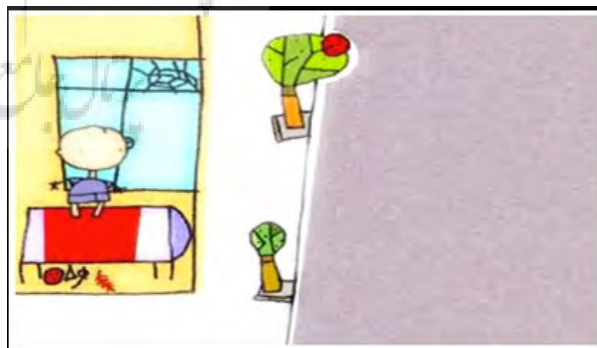
عناصر بصری	خرمالو	ماشین بابام	پیاده‌رو	نقاشی‌های مهدیار
حیوانات اهلی	-	-	-	-
حیوانات درنده	-	-	-	-

جدول ۶- تطبیق استفاده از رنگ در نقاشی کودکان در سه انیمیشن خرمالو، ماشین بابام، پیاده‌رو و نقاشی‌های مهدیار.

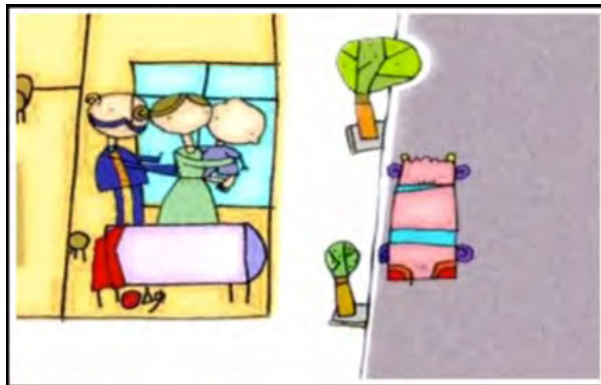
عناصر بصری	خرمالو	ماشین بابام	پیاده‌رو	نقاشی‌های مهدیار
رنگ‌های گرم	-	-	-	-
رنگ‌های سرد	-	-	-	-
عدم استفاده از رنگ (در بعضی پلان‌ها)	-	-	-	-
رنگ‌های غیرواقعی	-	-	-	-



تصویر ۳۱- نمایی از انیمیشن پیاده‌رو (تیتراژ).



تصویر ۳۰- نمایی از انیمیشن پیاده‌رو (نمای پیاده‌رو و اتاق کودک).



تصویر ۳۲ - نمایی از انیمیشن پیاده‌رو (نمای پیاده‌رو و اتاق کودک با خانواده‌اش).

نتیجه

در مورد فضا سازی^{۳۳} نیز همانند طراحی کاراکتر؛ الگوی داستان و سبک و نوع داستان و همچنین بازه تاریخی، و به کاربرد ارزش خطی مناسب هماهنگ با نوع داستان و کاراکترها بسیار مهم است. مخاطب انیمیشن‌ها در گروه‌های سنی مختلف قرار دارد. این کودک می‌تواند ۵ ساله یا ۸ ساله باشد. ارزش‌های خطی و فرمی فضا برای یک کودک ۵ ساله دلنشین و برای یک کودک ۸ ساله قابل درک و دارای مفهوم است. انیمیشن برای دختر یا پسر قابل فهم و ارتباط است ولی مسلماً نوع درک و برداشت و نوع نگاه یک دختر با پسر می‌تواند متفاوت باشد. در انیمیشن‌های فرشید شفیعی فرهنگ، تاریخ، جغرافیا و زمان مفهومی ندارد چرا که جهان پیرامون کودکان است. مخاطب این انیمیشن کودکان هستند. کودکی که شاید به تازگی و با دیدن این انیمیشن با فرهنگ‌های مختلف آشنا می‌شود اما تجربه و نوع بیان کارگردان همه چیز را برای فهم بهتر کودک از فضا ایجاد می‌کند. استفاده از خطوط و فرم‌های نزدیک‌تر به دنیای کودکان باشد. استفاده از کاراکترهای خیلی ساده، و همچنین استفاده از رنگ‌های تخت در کارهایش دیده می‌شود و عنصر خیال، تخیل و فانتزی را به اوج خود رسانده است.

آنچه در مورد تصویر سازی نقاشی کودکان مهم است، ساده انگاری در به تصویر کشیدن تخیلات آن‌هاست. ذهنیت و تصویری که آن‌ها از جهان پیرامون خود دارند بسیار ساده انگارانه و در عین حال سرشار از تخیل و فانتزی است. آن‌ها در برخورد با آنچه برایشان ناشناخته است، شاید ابتدا واکنشی هیجانی و بعضاً همراه با ترس از خود نشان دهند اما در ادامه به توضیح آن با استفاده از داده‌های ذهنی و دانش خود می‌پردازند و در به تصویر کشیدن آن‌ها نیز؛ از همین داده‌های ذهنی استفاده می‌کنند. بنابراین تصویری که از نقاشی خود خلق می‌کنند؛ اثری ساده انتزاعی و همراه با اغراق در تصویر سازی شخصیت‌ها و فضا و استفاده از رنگ‌های تخت و درهم است. مواردی که در آثار مهدیار مشهود است. طراحی کاراکتر^{۳۴} در انیمیشن یکی از مهم‌ترین قسمت‌های تشکیل دهنده در این اثر هنری است. کاراکترها در انیمیشن در واقع بازیگران فیلم انیمیشن هستند و هر یک باید با توجه به ویژگی‌های شخصیتی که در داستان بر اساس آن تعریف شده‌اند؛ طراحی شوند. ارزش خطی و شیوه و سبک طراحی کاراکترها با توجه به نوع داستان؛ سبک انیمیشن و بازه تاریخی که داستان در آن اتفاق می‌افتد؛ بسیار مهم است.

پی‌نوشت‌ها

16. Fortuitous Realism.
17. Primordid Circle.
18. Combines.
19. Aggregates.
20. Joensch & Koch.
۲۱. *Oedipus Complex* در نظریه روان‌کاوی به تمایل پسر بچه برای ارتباط جنسی با مادرش گفته می‌شود که حسی از رقابت با پدر را پدید می‌آورد. این مفهوم، نخستین بار، توسط زیگموند فروید، در کتاب تفسیر خواب‌ها (سال ۱۸۹۹ میلادی) توضیح داده شد.
22. Character Design.
23. Concept.

فهرست منابع

- الیوریو فراری، آنا (۱۹۷۳)، نقاشی کودکان و مفاهیم آن، ترجمه عبدالرضا صرافان (۱۳۷۹)، تهران: داستان.
پیکرینگ، جان (۱۹۷۶)، مبانی هنرهای تجسمی کودکان، ترجمه مرضیه قره‌داغی (۱۳۸۶)، تهران: دنیای نو.
توماس، گلین وی (۱۹۹۴)، مقدمه‌ای بر روانشناسی نقاشی کودکان، ترجمه عباس مخبر (۱۳۹۷)، تهران: بان.

1. Farshid Shafiei.
2. Scribble.
۳. Kellogg: روانشناس و مدیر یک مهدکودک در سانفرانسیسکو بود. از سال ۱۹۴۸ تا ۱۹۶۶ او بیش از یک میلیون نقاشی از کودکان بین دو تا هشت سال جمع‌آوری کرد.
4. Cratty.
۵. Luquet: فیلسوف فرانسوی، پیشگام در مطالعه نقاشی کودکان بود.
۶. Piaget: یک روانشناس سوئیسی بود که به خاطر کارش در زمینه کودک شهرت داشت.
7. Arnheim.
8. Presentation.
9. Motor impulse.
10. Motor Pleasure.
۱۱. Mandala (به معنی دایره در سانسکریت) یا دوایر کیهان‌نما، جدولی است هندسی مورد استفاده در ادیان بودا و هندو که به عنوان نمادی برای جهان هستی به کار می‌رود. اصل ماندالا از دین هندو است ولی در آیین بودا هم کاربرد زیادی پیدا کرده است.
12. Failed Realism .
13. Norman H Freeman .
14. Synthetic Incapability.
15. Vurpillot.

محمد اسماعیل، علیرضا (۱۳۸۶)، نقاشی زبان کودک، تهران: یساولی.

https://www.ibby.org/archive-storage/12_HCAA_Dossiers/2020_Illus/Dossier_Iran_Shafiei-min.pdf.

<https://novakdjokovicfoundation.org/learn-to-decode-childrens-drawings/>.

<https://esanj.ir/mag/character/sigmund-freud/freud-stages-of-psychosexual-development> مراحل رشد روانی و جنسی

Accessed Nov. 2023.

خطیبی، مهسا (۱۳۹۲)، ترجمه کتاب درک و تفسیر نقاشی کودکان، پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی، دانشکده زبان‌های خارجی، استاد راهنما جعفر جهانگیر میرزا حسابی، استاد مشاور مهدی حیدری. ساروخانی، باقر (۱۳۹۵)، کودکان و رسانه‌های جمعی، تهران: دانشگاه صدا و سیما.

طوری، شهباز (۱۳۷۲)، کودکان چرا و چگونه نقاشی می‌کنند؟، تهران: فلک. کرمن، لوتیز (۱۹۶۶)، تحلیل روانشناختی نقاشی کودکان، ترجمه مرتضی نقایبان (۱۳۷۳)، انتشارات: توس.

کلاگ، رودا (۱۹۷۱)، تجزیه و تحلیل هنر کودکان، ترجمه زینب رجبی (۱۳۹۶)، تهران: اسم.



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی

پرتال جامع علوم انسانی