



«شخصیت پردازی» وجود ندارد. تنها عامل مهم آن است که کودک قهرمان، خوش سیما، مهربان، احساساتی، شیرین زبان و با مزه باشد. یعنی فقط ویژگیهای عام شخصیت خردسال را داشته باشد. همچنین خیالپردازی، بلند پروازی، شیطنت و جنب و جوش زیاد نیز می تواند جزو این ویژگیها باشد.

یکی از ویژگیهای ادبیات و هنر کودکان، تشخیص دادن به موجودات غیر انسانی به ویژه حیوانات است که منشأ آن را باید در تاریخ فرهنگ و هنر مشرق زمین جست و جو کرد.

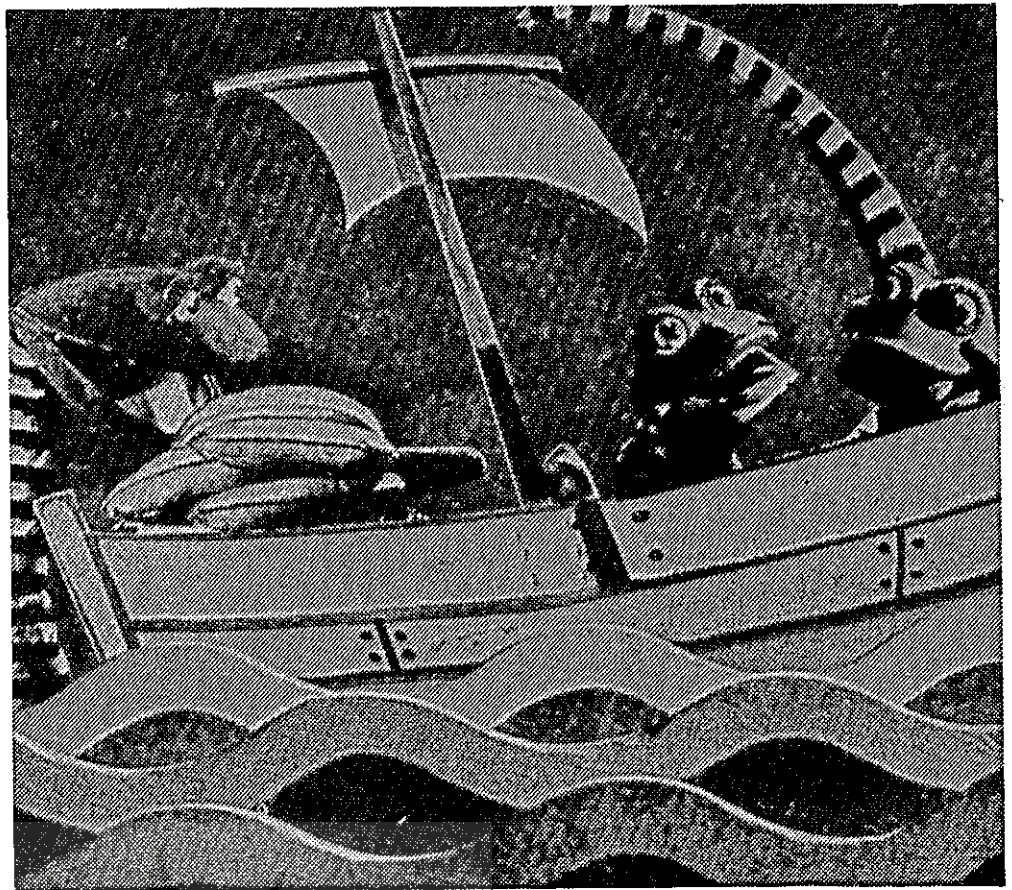
روایتی انسان و حیوان در آثار والت دیزنی، به عنوان شرط لازم برای تعمیم بُعد دراماتیک شخصیت اصلی داستان محسوب می شود. برای تأثیرگذاری بر تماشاگر، ضروری است که یکی به دیگری نیاز پیدا کند. یعنی به تدریج دیگری را در روند داستان به طور مجازی، و نه عینی، تحت الشعاع قرار می دهد. «سیندرلا» نیز همانند «سفید برفی» برای صعود شخصیتش به درجات بالای قوای روحی و پیشرفت موضع اخلاقی، از حیوانات کمک می گیرد. برای به اوج رساندن یک شخصیت کافی است که او را با حیوانات صمیمی کنید. حیوانات نیز در فیلم جانبخشی دارای عواطف و احساسات انسانی هستند. تنها چیزی که انسان و حیوان را به هم پیوند می دهد، همین بُعد عاطفی فیلم است.

مهم ترین عنصر این است که به کودکان آموخته شود که خوبی همیشه بر بدی پیروز می شود. موتور محرک فیلم و اثرپذیری روح شخصیتها بر اذهان تماشاگر، معلول سبزی و برخورد خوبیها و بدیها و همین تضادهای درونی و بیرونی است.

انیمیشن، زبان گویای دنیای کودک است. بزرگسالان، دیگر به مسایل کودکانه توجهی ندارند، چرا که فکر می کنند که دیگر بزرگ شده اند، ولی آنها همان کودکانی هستند که رشد کرده اند و همان خصلتهای کودکانه به طور پنهانی در ذروشان وجود دارد. به همین دلیل است که به تماشای فیلمها و برنامه های کودکان می نشینند و از تماشای وسایل و اسباب بازیهای کودکان لذت می برند. «کودک» به سادگی تحت تأثیر قرار می گیرد. به سادگی می خندد، می گرید و واکنش نشان می دهد ولی یک بزرگسال، قبل از هر کاری فکر می کند؛ حتی برای خندیدن. او همیشه در حال تجزیه و تحلیل است ولی اگر خود را رهاسازد می تواند مثل یک کودک به راحتی بخندد و لذت ببرد.

اگر یک فیلم برای کودکان ساخته شود، صحنه های آن هم باید برای کودکان طراحی شود و دارای اشکال ساده با خطوط نرم و ملایم و رنگهای شاد باشد. حتی اگر در جاهایی استفاده از رنگهای تیره و خطوط و شکلهای خشن لازم باشد، باید تا حد امکان از تیرگی و خشونت آن کاست.

ضمن داستانتها و فیلمها، چهره های زشت و زیبای زندگی به کودک نشان داده می شود تا بداند که فردا باید با چنین جریفی دست و پنجه نرم کند. پس باید از هم اکنون آماده شود تا فردا در برخورد با مشکلات زندگی، خود را نیازد. بنابراین باید پلی بین دنیای کودکان و بزرگسالان ایجاد کرد.



# انیمیشن عروسکی

قسمت اول  
سهیلا منصوریان  
مقدمه

آشنا باشد تا بتواند به خوبی با او ارتباط برقرار کند و پیام خود را از طریق فیلم به او برساند. به عبارت دیگر باید روان شناس کودک باشد تا بتواند برای او فیلم بسازد. به طور کلی، خصلت شخصیتهای اصلی فیلم، تعیین کننده نوع آنها نیست در حالی که در سینمای کودک، خصلت شخصیتهای اصلی است که این نوع سینما را می سازد.

یک ویژگی مهم سینمای کودک، اخلاقگرایی نهفته یا آشکارش است و خود این ویژگی نیز نتیجه یکی از مهم ترین خصلتهای کودک است. البته کودکان هم دشمنی می ورزند، با همدیگر درمی افتند، قهر می کنند و به موقعیتهای دیگران رشک و حسد می برند، ولی در اصل ساده دل و مهربان اند و کینه ورزی آنها دیرپا نیست. آنها در اصل، آدمهای بدین و افسرده حالی نیستند و امید و امیدواری در آنها سخت با مهرورزی دنیا و دیدگاهشان مربوط است. از آنجا که سینمای کودک، وابسته به دنیا و دیدگاه کودک است، سینمایی اساساً خوشبین و امیدوار است.

یکی از ویژگیهای فیلم کودکان که آن را از فیلمهای دیگر متمایز می کند، موسیقی شاد و ریتمیک - آهنگین - آن است. حتی در صحنه های غم انگیز هم صدای «آرف» از لابلای موسیقی ملایم و آرام صحنه قابل تشخیص است. کودک، موسیقی شاد و در عین حال خیال انگیز را دوست دارد.

در فیلمهای فانتزی کودکان،

فیلم انیمیشن، نوعی رسانه ای گروهی است که در پی ارتباط با مخاطبین خود می باشد. ارتباط، ترجمه ای Communication است که هنوز در زبان فارسی، تعریف جامع و کاملی از آن به دست نیامده است.

«فرهنگ عمیق» کلمه «ارتباط» را با ربط داشتن، پیوستگی و پیوستن چیزی به چیز دیگر معنی کرده است و در «فرهنگ معین» نوشته شده که مصدر عربی افتعال می باشد. در فارسی به صورت مصدری به معنای پیوند داشتن و ربط دادن و به صورت اسم مصدر به معنای بستگی، پیوند، پیوستگی و رابطه است.

هرکس در هر سن و سال و با هر اندازه ای دانسته هایش، می تواند با یک فیلم انیمیشن ارتباط برقرار کند. اما، این نوع فیلم باید مخاطبین خاص خود را داشته باشد تا بهتر بتواند پیام و مفهوم خود را بیان کند. مخاطبین آن را می توان به گروههای کودک، نوجوان، جوان و بزرگسال تقسیم نمود. هر یک از این گروهها را نیز می توان به گروههای کوچکتر تقسیم نمود. به طور مثال، کودکان و نوجوانان را از لحاظ مقطع سنی به گروههای کوچکتری تقسیم می کنند. درصد بیشتری از بینندگان این نوع فیلمها را کودکان و نوجوانان تشکیل می دهند زیرا اکثر آنها برای سنین پایین طرح ریزی و تولید می شوند و کسی که برای کودک فیلم می سازد باید با خصوصیات و ویژگیهای او



به عروسکی مربوط می‌شود که بلندی آن نیم‌متر بوده است. در موزه‌ی «هرمیتاژ» لنینگراد، یک عروسک سفالی (سمبول حاصلخیزی) وجود دارد

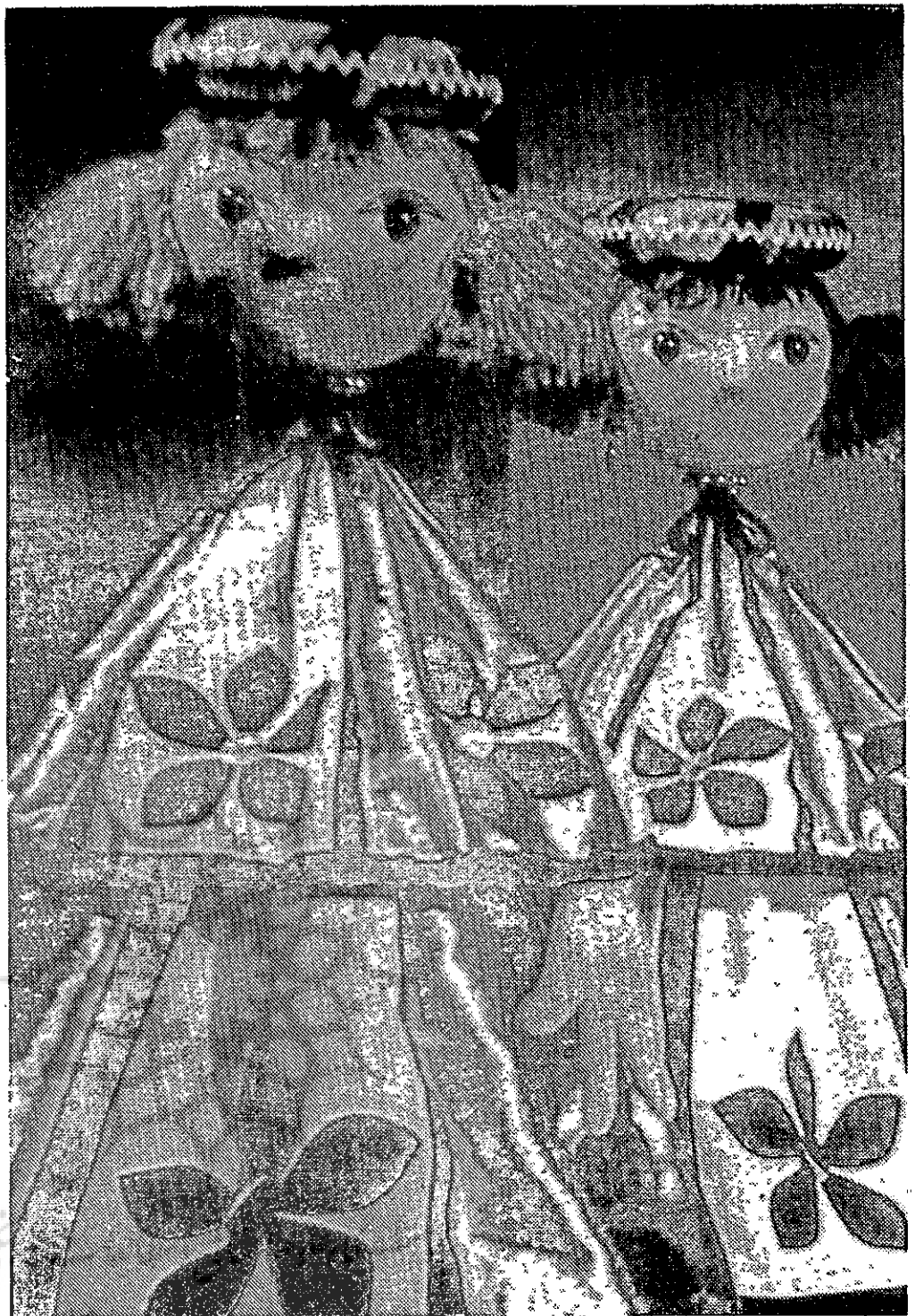
که از آن در مراسم آیینی استفاده می‌شده است. این عروسک با قدی در حدود بیست و سه سانتی‌متر، در دست راستش یک الگوی خورشید و در دست چپ، خوشه‌ای از گندم دارد. در زیر شغل و از پشت، پاهای مفصل‌دار او وصل شده است. در قسمت مفصلها، سوراخهایی برای گذراندن نخها وجود دارد که بدین وسیله حرکت اعضای بدن کنترل می‌شده است.

انسان کنجکاو که سوآلهای بدون جواب زیادی در ذهن داشت، برای درک چگونگی آفرینش جهان هستی و موجودات، به خلق نمایش عروسکی پرداخت و دنیای کوچکی مشابه دنیای واقعی برای خود ساخت. بازی با عروسک برای او آفرینش نوعی زندگی محسوب می‌شد. او در مقابل تماشاگر به عروسک جان بخشید و آن را به حرکت واداشت و از این رهگذر توانست با تماشاگر ارتباط برقرار کند و احساس خود را بیان نماید.

درحقیقت، فقط در تخیلات تماشاگر است که عروسک، جان می‌گیرد و قوه‌ی تخیل تماشاگر، سهم عمده‌ای از کار را به عهده می‌گیرد. «ولادیمیر سوکولوف» (Vladimir Sokolof) عروسک‌گردان و بازیگر برجسته دربارهی عروسک‌ها می‌نویسد:

«این آفرینشها، شخصیت‌های مخلوق تصورات بشر هستند که به‌خالق خود تعلق دارند. بنابراین نباید بازتاب انسان یا واقعیت باشند، بلکه زندگی فوق‌العاده‌ی خود و زندگی جانداران آزاد را بازی می‌کنند. وی در جایی دیگر می‌نویسد: «عروسک، منحصرأ زاده‌ی اراده و تصورات بشر نیست. او جان یافته و زندگی مستقل خود را آغاز می‌کند. همچنان‌که انسان خودش را به عروسک چوبی‌اش انتقال می‌دهد و او را مجبور به اطاعت از دستوراتش می‌کند، به‌همان صورت نیز اتفاق می‌افتد که انسان نیز تسلیم عروسک دست‌ساز خود می‌شود.»

در سراسر جهان و در طول تاریخ از عروسک‌ها به‌عنوان وسیله‌ی سرگرمی و تفریح و اکثراً برای آموزش استفاده شده است. هر عروسک‌گردان بنا به سلیقه و ابتکار خود، حرکت خاصی را برای هر عروسک در نظر می‌گیرد. شکل عروسک باید ساده باشد، اما تأکید بر اجزایی که شاخص شخصیت خاص او هستند نباید فراموش شود، زیرا تماشاگر ابتدا با دیدن شکل عروسک، شخصیت او را می‌شناسد. صدای عروسک نیز به‌اندازه‌ی شکلش اهمیت دارد و به‌همان اندازه‌ی حرکاتش می‌تواند ابداعی باشید. هنر عروسکی در حکم یک زبان جهانی و بدون مرز است. آدمی از ابتدا به‌وسیله‌ی حرکات و اصوات، مقصود و احساس خود را برای دیگران بیان می‌کرده. بنابراین، این حرکات و صداها را همه می‌شناسند و معانی آن را درمی‌یابند و اینها بخش‌هایی از زبان بین‌المللی هستند. کلمات مهم نیستند، آهنگ کلام و نحوه‌ی بیان آنها مهم است.



## عروسک و هنر عروسکی

انسان اولیه که خود را در مقابل بلا یا و نیروهای طبیعت، ضعیف و ناتوان می‌دید و برای زنده ماندن نیاز به شکار و تهیه‌ی غذا داشت، برای ارتباط با نیروهای طبیعت و فراهم آوردن غذا و دفع بلا یا به‌حکیم جادوگر یا «شامان» (shaman) روی آورد.

«شامان» برای تغییر شکل از ماسک استفاده می‌کرد و مراسمی با رقص برگزار می‌نمود. در حقیقت رقص با ماسک به‌این نمایش کیفیت جادویی می‌داد. او دارای قدرت فراوانی بود و مسائل مربوط به آب و هوا، بیماری و مشاخره‌های خانوادگی را حل می‌کرد. «شامان» می‌توانست نشانه‌ها و زبان خدایان و دیوهای ناشناخته را دریابد و تفسیر کند. زمانی که روح یکی از پیشینیان را برای کمک به زمین فرامی‌خواند، این روح به صورت «ماسک» ظاهر می‌شد.

ماسک، فی‌نفسه یک حالت روحانی به‌خود می‌گرفت. رقصهای با ماسک که در مراسم نیایشی به‌تیت تهیه‌ی غذا برگزار می‌شد، نقش مهمی ایفا می‌کرده است. اعتقاد بر این بود که رقصندگان، رقص شکار خرس را پیروزمندانه نمایش می‌دادند تا بتوانند از طریق همدردی جادویی، موفقیت یک شکار واقعی را تضمین کنند.

در طی قرون متمادی، ماسک بندنبدی و مفصل‌دار به تدریج از سر و صورت جدا شده و در مقابل بدن نگاه داشته شد. سپس تبدیل به عروسک مفصل‌داری شد که توسط میله‌هایی از پایین هدایت می‌شد. بعد از آن عروسک‌های نخی به‌وجود آمدند که به‌وسیله‌ی نخهایی از بالا هدایت می‌شدند. عروسک‌های مفصل‌دار به‌دلیل آنکه از مواد قابل حرکت و انعطاف ساخته می‌شوند، عمر کوتاهی دارند و به‌همین علت، مطالعه‌ی تاریخ عروسکی به‌طور پیوسته امکان‌پذیر نیست. اولین سند از یک مجسمه‌ی مستحکم،





## تاریخچه‌ی انیمیشن عروسکی

اولین عروسکها، هزاران سال قبل توسط انسان ساخته شدند. در میان آثار دست‌ساخته‌ی باستانی که به وسیله‌ی باستان‌شناسان کشف شده، پیکرهایی از انسان و حیوان یافت شده است که دارای مفصل‌بندی هستند. این پیکره‌ی ظاهراً برای نمایش داستان‌هایی با مضامین مذهبی یا اجتماعی به کار برده می‌شدند و درواقع اجداد عروسکی انیمیشن امروز، محسوب می‌شوند.

عروسک متحرک، که اساس حرکتش بر پایه‌ی حرکت تدریجی در فاصله‌ی بین کادراهای فیلم قرار دارد، پس از پیدایش تکنیک ضبط تصاویر متحرک (سینما Mation Picture) و استفاده از آن در حرکت‌بخشی تصاویر، و نیز استفاده از تکنیکهای به‌دست‌آمده از قصه‌های سینمایی، با به‌عرضه‌ی وجود گذاشت.

تاریخ ضبط تصاویر متحرک یا سینما، به نوآوری‌هایی برمی‌گردد که در میانه‌ی قرن نوزدهم در زمینه‌ی فیزیک نور انجام شد و به‌اختراع دستگاههایی مانند فسناکسیستوسکوپ (Phenakistoscope)، زوتروپ (Zeotrope) و پراکسینوسکوپ (Praxinoscope) منجر گردید. در این دستگاهها از پدیده‌ی ثبات تأثرات نوری [persistence of vision] (تداوم تصویری) استفاده شد تا با به‌نمایش‌گذاردن یک رشته از تصاویری که نمایانگر مراحل مختلف یک حرکت معین است توهم حرکت ایجاد شود. اگر

تصاویری از مراحل مشخص یک حرکت، به‌سرعت و پشت سر هم نمایش داده شوند، تصویری که چشم از یک نمونه در خود نگاه داشته است، با تصویری که از نمونه‌ی بعدی نگاه می‌دارد، ترکیب می‌شود و مغز، حالت آن حرکت را درک می‌کند.

در سینمای زنده، روش معمول این است که زمان و حرکت به‌صورت یک سری تصاویر ثابت و معین ضبط می‌شوند. نمایش مداوم این تصاویر ثابت، تشابه بسیار قانع‌کننده‌ای از حرکت را دوباره به‌وجود می‌آورد. درحالی که در فیلم جانبخشی، مراحل مختلف یک حرکت، به‌وجود آمده و به‌صورت تصاویر ثابت عکس‌برداری می‌شوند که این تصاویر، هنگام نمایش به‌حرکت درمی‌آیند و برای نخستین بار زنده می‌شوند. نقاشیها یا عروسکهایی که این تصاویر را تشکیل می‌دهند، به‌خودی‌خود حرکت نمی‌کنند و هر یک از کادراهای فیلم خام به‌تنهایی ایستاست، اما به‌دلیل پدیده‌ی تداوم تصویری، وقتی تصویر بر روی پرده می‌افتد، شخصیت‌های نقاشی شده یا عروسکها زنده می‌شوند.

هنر سینما به‌عنوان یک وسیله‌ی کاربردی،

نتیجه‌ی کوششهای اشخاص بسیاری است. «امیل رینو» (Emile Reynoud) در سال ۱۸۹۲، نقاشیهایی را که با دست بر روی سلولوئید (celluloid) کشیده بود، از پشت بر روی پرده انداخت و برای تماشاچیان نمایش داد. بدین ترتیب او را می‌توان مبتکر نقاشی متحرک دانست.

«ژرژ مِلیس» (George Melies) ظاهراً اولین سینماگری است که پس از رینو، نقاشی را روی پرده تابانده و به‌نمایش گذاشته است. او طراحی‌هایی را که خود از آدم‌های سرشناس کشیده بود با چرخش آهسته‌ی دوربین فیلمبرداری می‌کرد که در نتیجه هنگام نمایش، شتاب بیشتری می‌یافت. بدین‌سان، او پیش از سال ۱۹۰۰ چیزی را به‌دنیای سینما عرضه کرده بود که در آینده بدل به‌دو عنصر اساسی انیمیشن یا نقاشی متحرک می‌گشت: فیلمبرداری فریم به‌فریم و نقاشی‌هایی فیلمبرداری شده، ولی ظاهراً خود او به‌ترکیب آنها نیندیشیده بود.

در جانبخشی سه‌بعدی، پیشگام، «الکسیف» است که با فرو بردن میلیونها سنجاق پر قالب چوب‌پنبه‌ای، فیلمهای کوتاه شگفت‌آور و ستایش‌انگیزی ساخت.

در سال ۱۹۰۸، «آرتور ملبورن کوپر» (Arthur Melbourn Cooper) انگلیسی، فیلمی به‌نام «خوابهای سرزمین اسباب‌بازیها» (Dreams of Toyland) تهیه نمود و در آن از بازیگر زنده و تکنیکهای مختلف قصه‌های سینمایی استفاده کرد. در این فیلم، اسباب‌بازیهای کودکان، حرکت داده شده و چیزی را به‌وجود آورده‌اند که می‌توان آن را نخستین نمونه‌ی فیلم جانبخشی عروسکی دانست. در فیلم «کشتی نوح» (Nouh's Ark) ساخته‌ی او در سال ۱۹۰۸ نیز از همین تکنیک استفاده شده است.

«امیل کهل» (Emile Cohl) یکی از پیشگامان و استادان فرانسوی در جانبخشی نقاشی و

فیلمهای دارای تمهیدات سینمایی، چند فیلم ساخت و در آنها از تکنیک، فیلمسازی تک‌کادر - تک فریم - استفاده کرد. در فیلم «گروه اتوماتیک مستحکم» (The Automatic moring Company) که در سال ۱۹۱۰ ساخته شد، محتویات اتاقهای خانه‌ای به‌حرکت درمی‌آیند، از پله‌ها سر می‌خورند و به‌داخل‌گیری‌ای می‌روند که خود به‌خود حرکت می‌کند. سپس از گاری پیاده می‌شوند و به‌خانه‌ی جدیدی می‌روند و هر یک از آنها به‌سرعت در محل مناسب خود قرار می‌گیرند. این حرکت به‌قدری با مهارت انجام شده است که حتی امروزه هم از این نظر که صحنه‌پردازها و وسایل و اسباب صحنه‌ی این فیلم در مقیاس کوچک بوده‌اند یا به‌اندازه‌های طبیعی، اختلاف نظر وجود دارد. کمی بعد از ساختن این فیلم، کهل، فیلم «فاوست کوچک» (Lepeti Faust) را به‌نمایش گذاشت که در آن عروسکهای حرکت

داده شده، برداشت ساده شده‌ای از داستان دکتر فاوست را اجرا می‌کردند. با در نظر گرفتن اندازه‌ی لباسها، طول این عروسکها، پانزده تا بیست سانتی‌متر بوده است. برای صحنه‌های داخلی و خارجی فیلم، با مهارت زیاد از زمینه‌های نقاشی شده و صحنه‌آراییهای متعدد استفاده شده بود.

یکی از نخستین فیلمهای عروسکی جهان، ساخته‌ی «جووانی پاسترونه» (G.Pastrone) بود به‌نام «جنگ و رویای مومی» (La Guerueill Soyno di Momi) که در سال ۱۹۱۶ در ایتالیا ساخته شد. تا اوایل دهه‌ی چهل، کار عمده‌ای در این زمینه به‌چشم نخورد و تنها در سال ۱۹۳۸ «استارویچ» اهل روسیه داستان گالیور را به‌صورت

فیلم عروسکی درآورد. با آنکه جانبخشی عروسک به‌گونه‌ای گسترده در اروپای غربی، شمال آمریکا و ژاپن به‌کار گرفته شده است با این حال بخش عمده‌ای از بهترین انواع آن به‌اروپای شرقی تعلق دارد. در این کشورها کار با عروسک، یک سنت قدیمی به‌شمار می‌آید.

بعد از جنگ جهانی دوم، ساختن فیلمهای عروسکی در کشورهای شرقی به‌ویژه در چکسلواکی با علاقه و جدیت باب شد و به‌صورت شاخه‌ی مهم و قابل توجهی از فیلمسازی درآمد. مراکز تولید جهانی فیلم در چکسلواکی، بلغارستان، یوگسلاوی، آلمان و شوروی، فیلمهای عروسکی ویژه‌ای ساختند که از نظر هنری، کارآیی فنی و قدرت روایی، نمونه‌های درخشان و اعجاب‌برانگیز این هنر به‌حساب می‌آیند.

بین عروسک‌سازهای «چک»، «یرژی ترنکا» (Yirji Trinca) با فیلمهایی مثل «سالهای چک» (۱۹۴۷، Spalicek)، «افسانه‌های قدیم چک» (۱۹۵۳، Stare Pavesti Ceske)، «رویای شب نیمه‌ی تابستان» (۱۹۵۹، Sen Noua Svotojanske) و «دست» (۱۹۶۵، Ruka)، در چکسلواکی و شاید در جهان، معیاری است دست‌نیافتنی از فیلمهای تغزلی زیبا و پراحساس و مملو از جزئیات ظریف.