

خوبی و بدی، زشتی و زیبایی، خیر و شر، ظلم و ستم و مهربانی را به زیبایی نقش می بندد. مخاطب انیمیشن نه تنها کودکان و نوجوانان که بزرگسالان نیز هستند. برای وارد شدن به این دنیای خیالی ضرورت ایجاب می کند که

شخصیت های خیالی کودکان را با همان احساس و عاطفه دید که جان می گیرند و مشاهده چنین حرکات و قصه برای یک کودک بسیار جذاب است.

از ویژگی های مشترک دیگری که می توان میان دنیای ذهنی کودک و دنیای تصویری انیمیشن برشمرد، وجود تخیل قوی در هر دو است. این تخیل می تواند اشیاء و حوادثی در ذهن خلق کند بی آنکه بخواهد از داده های حسی استفاده نماید. تخیل در بستری همچون قصه به ظهور می رسد و هر چه این قصه انتزاعی تر و تخیلی تر شود، با ویژگی های فیلم انیمیشن هماهنگی بیشتری پیدا می کند.

ژاپن در این میان از معدود کشورهایی است که شاید پس از آمریکا در



تخیل در بستری همچون قصه به ظهور می رسد و هر چه این قصه انتزاعی تر و تخیلی تر شود، با ویژگی های فیلم انیمیشن هماهنگی بیشتری پیدا می کند.

کودک بود. در هنگام تماشای فیلم انیمیشنی، کودکی بر جای ما می نشیند که آگاهی اش او را از کودک عادی متمایز می کند؛ یعنی من کودکی حضور پیدا می کند. انیمیشن به علت جذابیت و فریبندگی خاصی که به علت برقراری پیوند با من کودکی با بیننده و مخاطبش دارد، فرایند شناختی پیچیده ای را در ذهن کودک برقرار کرده و اثرش را فزونی می دهد.

حوزه ی متحرک سازی گام های بلندی برداشته است و اواخر دهه ۱۹۸۰ به بعد را می توان دوره ای به شمار آورد که داستان های مصور به صورت مؤثر در متحرک سازی حضور پیدا می کند. در این میان یکی از کسانی که در زمینه ی ایجاد انیمیشن نقش عمده ای ایفا کرده اوسامو تزوکا (osamo Tezuka)، خالق مانگا (Manga) است که می توان به او نقشی همانند هر ژه خالق داستان های تن تن در اروپا داد. تزوکا توانست با تلفیق کردن طراحی های سنتی ژاپنی و سبک متداول در جهان و به خصوص والت دیسنی شخصیت هایی بیافریند که نامش را جاودان سازد. او با خلاقیت های فراوان و استفاده از زوایای گوناگون دید شخصیت ها و

هانری ماسن معتقد است که کودکان کارتون را به دلیل چارچوب و قالبی که دارد بیشتر می پسندند، اما در عین حال همه ی کارتونها نیز این گونه نیستند، بلکه کارتون هایی که در آنها نقش ها و شخصیت های اصلی فعال هستند و صحنه ها به سرعت عوض شده و از جلوه های صوتی و تصویری زیادی استفاده می کنند بیشتر مورد توجه کودکان قرار می گیرند. در واقع دنیای ذهنی که کودک برای خود ایجاد می کند با دنیای ساختگی انیمیشن نقاط مشترک عمده ای دارد. در انیمیشن می توان همان

انیمیشن کودکان و تخیل



انیمیشن هنری است که قابلیت دگرگونی واقعیت به صورت شی ای تخیلی را دارد، قابلیتی که از آنچه بشر امروزی به آن گرفتار شده است فراتر می رود و می تواند بیانگر فضایی فوق العاده خیالی باشد. انیماتور قادر است امر فوق زمانی را در یک زمان قابل لمس متجلی سازد. این هنر با ویژگی های ساختاری اش رابطه ای بسیار قوی و نزدیک با روح کودکان و نوجوانان برقرار می کند و می تواند مرزهای واقعیت را بشکند و تخیل کودک را به تصویر کشد. مخاطب و بیننده ی خود را به دنیایی



پراز سحر و جادو هدایت کند، دنیایی که احساس شیرین محقق شدن آرزوها را نشان می دهد. در این دنیایی که خلق می شود موجوداتی اسرارآمیز حضور دارند، اشباحی که هر یک ویژگی خاصی را ارائه می دهند. دنیایی مملو از جادو گرها، و جانوران خیالی در عمق جنگلی تاریک و دهشتناک. دنیایی که مفاهیم بنیادینی چون

والت دیسنی درک فوق العاده‌ای دارد. فیلم او قصه‌ای است مبتنی بر از دست دادن و شناختن مجدد هویت. قصه‌ای که شاید متاثر از فیلم‌های آلیس در سرزمین عجایب و یا جادوگر شهر زمرد باشد، قصه‌ای که ماهیت آن کاملاً انیمیشن است. اکثر شخصیت‌های فیلم تغییر شکل می‌دهند حتی پدر و مادر چیهیرو که پس از خوردن غذا تبدیل به خوک می‌شوند، پسرها تبدیل به اژدها می‌گردند و بچه‌ی گول پیکری تبدیل به موش می‌شود. فیلم چیهیرو از ویژگی‌های تصویری خاصی برخوردار است، و ساختار قصه به گونه‌ای است که دنیایی کارتونی ایجاد می‌شود، دنیایی که فضایی ترسناک، و در عین حال شاد با هزاران ماجرای شگفت و حیرت‌آور دارد. این انیمیشن توانست در طی پنجاه سال برگزاری جشنواره فیلم برلین، برای اولین بار خرس طلایی را از آن خود کند. به راستی که میازاکی توانسته است اثری بیافریند که ناشی از قوه‌ی تخیل بالای اوست و شخصیت‌هایی بیافریند که کمتر موجوداتی را می‌توان شبیه به آن آفرید.

فیلم سفر به چیهیرو را همانند ماجراهای شب‌های عربی معرفی کرده‌اند، تنها تفاوت آن در این است که قهرمان اصلی داستان دختر بچه‌ی

شیطان و بازیگوش ناراحت در صندلی پشتی ماشین نشسته است. اخم کرده و ناراحت است چرا که خانه‌ی قدیمی خودشان را پشت سر گذاشته و به خانه‌ای تازه که در اطراف شهر است می‌رود. حتی مادرش به او وعده‌ی زندگی جدیدی می‌دهد که سرشار از چیزهای نو و ماجراهایی جالب است. اما قصه آن‌گونه پیش می‌رود که قبل از رسیدن به خانه جدید و برخورد با ماجراهای تازه، ماجراها زودتر از حد انتظار برای آنها رخ می‌دهد. پدر اشتباه کرده و مسیر را گم می‌کند و در داخل جنگل، بنایی سحرآمیز را می‌بیند، بنایی که حاکی است سال‌ها کسی به آنجا قدم نگذاشته است. محلی که شب‌ها، بدل به مکانی برای حمام گرفتن موجودات سحرآمیز شده است. در دل جنگل آنها وارد تونلی می‌شوند، که انتهای آن سرزمینی است ترسناک و پر از موجودات اسرارآمیز و جادویی. به نظر می‌رسید فیلم برای کودکان هول‌آور باشد، اما میازاکی آنچنان در مسیر فیلم به قدرت عشق اشاره می‌کند، و دوستی را برای بیننده تعریف می‌کند، که با تماشای آن حتی می‌توان ماهیت خود را شناخت و حسد و کینه و خصمت ویران‌کننده‌ی آن را که چون سمی مهلک در جان آدمیان نفوذ می‌کند دید.

انیمیشن هنری است که قابلیت دگرگونی واقعیت به صورت‌شی‌ای تخیلی را دارد، قابلیتی که از آنچه بشر امروزی به آن گرفتار شده است فراتر می‌رود و می‌تواند بیانگر فضایی فوق العاده خیالی باشد. انیماتور قادر است امر فوق زمانی را در یک زمان قابل لمس متجلی سازد.

میازاکی سعی می‌کند بعضی از ساکنان دنیای اشباح که مانند انسان‌ها می‌باشند در ورای چیزی که هستند ارائه دهد. مثلاً کاماجی، پیرمردی بد اخلاق، در خلال فیلم مشخص می‌گردد که یک هشت‌پاست و در ادامه میازاکی نشان می‌دهد که این موجود برعکس ظاهر ترسناکش، موجودی دوست‌داشتنی است و حتی بدل به یکی از دوستان چیهیرو می‌شود. این استاد انیمیشن ساز ژاپنی به خوبی توانسته است اهمیت شناخت خود را به خوبی نشان دهد. چیهیرو به همراه پدر و مادرش به این سرزمین فراموش شده رسیده‌اند. او دختر باهوشی است، نمی‌خواهد به آنجا برود، اما با اصرار پدر و مادرش نمی‌تواند مقابله کند. در مسیر آنها کسی نیست، اما میزهایی پر از غذاهای خوشمزه دیده می‌شود. پدر و مادر چیهیرو نیز چون گرسنه‌اند شروع به خوردن غذاها می‌کنند. پدر و مادرش او را اطمینان می‌دهند که خطری آنها را تهدید نمی‌کند، اما به ناگهان چیهیرو خود را در دنیایی عجیب و غریب می‌بیند. او که در طول ده سال زندگی اش، کار نکرده حالا باید کار کند، و به مسئول استخر کمک کند. حالا او استعداد و توانایی خود را نیز عیان می‌کند، خود را می‌شناسد.

انیمیشن فیلم بسیار زیباست، با پس زمینه‌ها و پیش زمینه‌های حساب شده. میازاکی از جمله انیماتورهایی است که هنوز هم از نقاشی‌هایی که با دست کشیده شده‌اند در کارش استفاده می‌کند، در عین حال که متخصصین کامپیوتر را هم برای ارائه‌ی یک اثر عالی فراموش نکرده است. در این انیمیشن رنگ‌ها روشن و شفاف‌اند و میازاکی از رنگ به زیبایی استفاده کرده است. او مخاطبان فیلمش را تنها کودکان نمی‌داند، و با دیدن فیلم می‌توان دریافت که فیلمی خانوادگی است. انیمیشنی فوق العاده که همگی می‌توانند شخصیت‌های فیلم را به خوبی درک کنند و لذت ببرند.



کوچکی است که در جهانی اسرارآمیز باید از خود دفاع کند. اما در عین حال این انیمیشن به زیبایی از چارچوب داستان‌های پریان و حوالی جادویی و سحرآمیز قصه‌های یکی بود یکی نبود استفاده می‌کند. در این قصه سفر به آهستگی و ساده آغاز می‌شود، سفری که چیهیرو به همراه مادر و پدرش، با ماشین خودشان به سمت خانه‌ی تازه می‌روند. او همچون همه‌ی کوچولوهای



کاراکترهای داستان هایش را عمق بیشتری بخشیده است. می توان گفت موفقیت های داستان های مصور دنباله دار دهه ی ۹۰ به صورتی جدی زمینه های لازم را برای حضور فیلم سازی انیمیشن ایجاد کرد و داستان های مصور دنباله دار مبنایی شد برای تولید فیلم های انیمیشن.

یکی از کسانی که امروزه در پیشرفت انیمیشن ژاپن سهم عمده ای ایفا می کند، میازاکی است. او بی تردید یکی از انیمیشن سازان مطرح جهان است. از میازاکی قبلاً فیلم «شاهزاده موناو» به نمایش درآمده است. آثار او طرفداران فراوانی دارد. انیمیشن ژاپنی با نمونه ی آمریکایی اش متفاوت است و در واقع نحوه ی کاربرد آنها بیشتر مبتنی بر هنر نقاشی است و به عبارتی دیگر حال و هوای ژاپنی خود را حفظ کرده است، با این حال آخرین کار میازاکی، یعنی «سفر به چیپیرو» یا «خانه اشباح» که

در سال ۲۰۰۲ و طی زمان ۱۲۴ دقیقه ای بر پرده ی سینماهای جهان قرار گرفت، هنر او را به رخ جهانیان کشانید. اثری ناب، و به عبارتی یک شاهکار، که در عین سادگی، از حیث قدرت تخیل و نحوه و کیفیت اجرا می تواند در ردیف آثار کلاسیک دیسنی دهه های سی و چهل قرار بگیرد.

سفر به چیپیرو که به ماجراهای تخیلی دختری ده ساله به نام چیپیرو می پردازد، قصه ی سفر مخاطره آمیز او و خانواده اش می باشد که در درون تونل زیرزمینی راه خود را گم کرده و در این مسیر با حیواناتی عجیب و مرموز رو به رو می شود. و زمانی که مادر و پدرش تغییر شکل می یابند، او به تنهایی ناگزیر می شود در این راه پرخطر و در مقابل تمامی موجودات عجیب و غریب و شیخ ها و زنان ساحره و جادوگر بدذاتی که دلشان نمی خواهد او به میان انسان ها برگردد، به مبارزه برخیزد. میازاکی از انیمیشن سازی است که نسبت به روان شناسی کودک همچون

