

بررسی ضرورت تخیل و فانتزی در سینمای انیمیشن

صدیقه سلمان

کارشناس ارشد ارتباط تصویری دانشکده هنرهای زیبا؛ دانشگاه تهران

چکیده

هر هنرمندی که مبادرت به تولید یک فیلم انیمیشن می کند باید بداند که جان بخشیدن به اشکال، اشیا و یا عروسک ها به تنهایی منجر به خلق یک اثر فانتزی نمی شود (حتی اگر فرم ها، رنگ ها، هم آبی و حرکات کاملاً تخیلی باشند) بلکه ضروری است که کلیه عناصر ساختاری فیلم تحت نفوذ سیطره مفهوم فانتزی قرار بگیرند. به تعبیری دیگر، تخیلات شاد و هیجان انگیز باید بدور از اضطراب ها و اندوه های بشری در تدوین و تنظیم عناصر ساختاری همچون فیلم نامه (شامل تمامی بخش های تشکیل دهنده مضمون و محتوای اثر از جمله سه عنصر زمان، مکان و موضوع و ...)، طراحی فرم ها، کارگردانی، فیلم برداری، تدوین، موسیقی و افکت و ... رخنه کند تا در آن صورت بتوان یک فیلم انیمیشن فانتاستیک را خلق کرد. لذا مسأله اساسی مقاله حاضر شناسایی ویژگی های تخیل و فانتزی می باشد و در نظر است با تکیه بر دیدگاه نظریه پردازان، متخصصان و تحقیقاتی که در این زمینه صورت گرفته، ویژگی ها و تعاریف مختلف تخیل و فانتزی بررسی شود و همچنین انیمیشن های سینمایی براساس این ویژگی ها مورد نقد و بررسی قرار گیرد.

واژه های کلیدی: تخیل، فانتزی، انیمیشن، خیال.

مقدمه

تخلیل یک ظرفیت و قابلیت ارجمند روانی، وجود شناختی و معرفت شناختی است به نظر می رسد بتوان گفت در دوران کودکی ظرفیت عارضی "وهم و خیال" است که غلبه داشته و می تواند (باید) به عنوان یک واقعیت مورد توجه و استفاده برنامه ریزان قرار می گیرد. چرا که در این سنین و هم و خیال یا عدم توان تمیز میان امر واقعی و امر خیالی یا امر خیالی را واقعی پنداشتن ظرفیتی مثبت و سازنده است. لذا در این وهله از تعلیم و تربیت باید به دنبال پرورش قوه تخیل بود که همان گونه که اشاره شد معرفت ظرفیت فاصله گرفتن از واقعیت یا دیدن حقایق و معانی فراتر از واقعیت های محسوس و ملموس است نه عدم توان تمیز میان امر واقعی و غیرواقعی. لیکن وهم و خیال دوره کودکی، خود معبر و گذرگاهی برای نیل به ظرفیت والای تخیل در دوره های بعدی است (مهر محمدی، ۱۳۸۹). با توجه به اینکه روان شناسان معتقدند شخصیت آدمی در دوران طفولیت شکل می گیرد و محرک های جهان پیرامون کودک، عامل تعیین کننده ای در تحول آنها محسوب می شوند، تلویزیون (و علل الخصوص انیمیشن) از جمله ابزارهای نیرومندی است که رسالت مهمی در امر فراهم کردن زمینه های لازم برای تحول بهینه کودکان بر عهده دارد (خزائلی، ۱۳۷۵). تخیل و فانتزی از مهم ترین عناصر انیمیشن محسوب می شود و کارگردان با بهره گیری از این دو عنصر تلاش می کند تا جاذبه بیشتری برای تماشاگران ایجاد کند. یکی از خصوصیات پویانمایی، فانتزی است؛ امکان به وجود آوردن هرچه وجود ندارد. در ذهن، هیچ چیز غیرقابل دسترس نیست و هر کاری را می توان انجام داد. حال اگر فانتزی یکی از اصول و پایه های پویانمایی باشد، پذیرش این که خیال پردازی در آن در برابر واقع نمایشی کاربرد و بیشتری دارد، ممکن خواهد بود. معمولاً تمام پویانمایی از فانتزی بهره می گیرند تا بیننده را از واقعیت کنونی دور کنند. پویانمایی سینمایی حاصل جمع همه فانتزی موجود و نهفته در دنیای اسباب بازی ها، افسانه ها و داستان های تخیلی، خواب ها و رویاهای بشری در اشکال مختلف آن است، خواه رویاهای انسان های اولیه باشد و خواه رویای مخترعان و دانشمندان و هنرمندان. در این دنیای شگفت انگیز که به حق شایسته عنوان غایت فانتزی است، تراژدی به معنای اخص آن جایی ندارد (کشاورزی، ۱۳۸۰). ویرانی، تلاش، قطع عضو و هرگونه ضایعه دیگری که در سایر زمینه ها جبران ناپذیر تلقی می گردد، در این جا قابل جبران است. می توان یک پرسوناژ کارتون را به صورتی پی در پی از سر، دست ها و پاهایش محروم ساخت، می توان منجمش کرد و یا همچون یک صفحه کاغذ مسطح و پهن و یا در چشم به هم زدن او را از صورت یک انسان آگاه به هیأت یک موجود گیج و گنگ درآورد، بی آن که خم به ابروی تماشاگر بیاید؛ زیرا تماشاگر کارتون ها به این امر واقف شده اند که همه این فجایع برای خندانند آنها به کار گرفته شده است. بلافاصله باید افزود که خندیدن تماشاگران کارتون از سر بی رحمی نیست، بلکه ناشی از این آگاهی است که با وجود همه این اتفاقات پرسوناژ له شده، متلاشی شده، منفجر شده و مسطح شده به همان شکل اولیه اش باز خواهد گشت و یا حداقل قابل بازگشت به همان هیأت بازگشتنی اش است (جواهریان، ۱۳۷۸). قابلیت جبران پذیری در سینمای پویانمایی تا بدان حد است که تمام منطبق های فیزیک و طبیعت را به هم می ریزد؛ بنابراین طراحی در این دنیای خیال انگیز که زیر سلطه قوانین ویژه ای قرار دارد، نقش بسیار تعیین کننده را ایفا می کند و طراح است که فرم های قابل انعطاف را پدید می آورد؛ فرم هایی که پس از هزاران ضایعه قابل برگشت به شکل نخستین باشند (غریب پور، ۱۳۷۷). لذا مسأله اساسی مقاله حاضر شناسایی ویژگی های تخیل و فانتزی می باشد و در نظر است با تکیه بر دیدگاه نظریه پردازان، متخصصان و تحقیقاتی که در این زمینه صورت گرفته، ویژگی ها و تعاریف مختلف تخیل و فانتزی بررسی شود و همچنین انیمیشن های سینمایی براساس این ویژگی ها مورد نقد و بررسی قرار گیرد.

۱. تخیل:

هنگامی که از تخیل نام می بریم، ناخودآگاه ممکن است احساس کنیم در جایی ماورای دنیای حاضر سفر می کنیم که می تواند آینده بی دور، گذشته بی مرموز، مکان های عجیب و غریب و یا سرزمین های شعر و قصه باشد که همه آنها در نظر ما شگفت انگیز و غیرقابل باور به نظر می آیند. این قدرت افسانه بی که ویژه انسان است زمینه ساز اختراعات و ابداعات و آفرینش های ادبی و هنری بوده است. ژول ورن بیان می کند: «هر موضوعی که یک نفر تصور کند، دیگران می توانند آن را به واقعیت تبدیل کنند.» و این موضوع نشان از اهمیت قدرت تخیل است.

تخیل غیرفعال

در بعضی مواقع شما در جایی آرام گرفته اید، افکارتان همچون پرنده بی سبکبال به پرواز درمی آید و در آسمان خیال به این سو و آن سو سفر می کند و گاهی نیز ممکن است این حالت زمانی برای شما رخ دهد که در میان جمعی از انسان ها نشسته اید و یا در مسیری به سفر می پردازید و یا اینکه به فعالیتی مشغول هستید. این تجربه برای همه انسان ها آشناست و هر روزه با آن روبرو می شوند و به این تخیل، تخیل غیرفعال می گویند. در این حالت انسان اگرچه اراده آن را دارد که از آن رهایی یابد اما بیشتر ترجیح می دهد که با این پرنده ذهن، همراه باشد. وجود چنین تخیلی در حد کم چه بسا برای سلامتی انسان مفید است زیرا در مواقع سختی و ناراحتی ها انسان می تواند با کمک این پرنده درون، کمی از مشکلات فرار کند و فرصتی بیابد تا ذهن فرسوده نشود، اما اگر بیش از حد تکرار شود و وقت زیادی از انسان را بگیرد، آدمی را ناتوان می سازد و سبب می شود به جای آنکه آدمی با مشکلات دست و پنجه نرم کند سعی کند با این پرنده خیالی از مشکلات فرار کند. گاهی نیز شما به خواب می روید، خود را می بینید که بدون اراده و عدم وابستگی به زمان و مکان همچون اسیری در دستان یک پرنده نیرومند خیالی، به همه جا پرواز می کنید و چه بسا به جاهایی می روید که روحتان آزرده می شود اما کاری نمی توان کرد چون اراده آدمی در زندانی به اسارت افتاده است. شما در این مرحله در رویا بسر می برید و تنها با بیدار شدن قادرید از آن رهایی یابید و گاهی آدمی با رویا با پدیده هایی روبرو می شود که برای او جالب و چه بسا تولید کننده افکار نو باشد اما وقوع این وضعیت بسیار به ندرت رخ می دهد.

تخیل فعال

اکنون شما باید با یک نوع تخیل دیگر نیز آشنا شوید و آن تخیل فعال است که باعث شکل گیری دستاوردهایی می شود که برای زندگی انسان تحول ساز است. ویلیام بلیک بیان می کند: «هرگاه بتوانیم از نیروی تخیل به همان اندازه استفاده کنیم که از نیروی بصری استفاده می کنیم هر کاری امکان پذیر است». کالریج از صاحب نظرات در زمینه تخیل می گوید: «تخیل نیرویی است که پیوند دهنده ذهن و طبیعت به یکدیگر است.» و انیشتین نیز بیان می کند: تخیل مهمتر از دانش است. انسان می تواند با قدرت تخیل خود به زمان آینده سفر کند و به کاوش بپردازد و چیزهایی جدیدی کشف کند که چه بسا با کشف آنها و برنامه ریزی در زمان حال، بتواند از وقوع مخاطرات در آینده پیشگیری کند. تخیل نیرویی است که اندیشه را به ترتیبی تازه و متفاوت گردهم می آورد. تخیل یعنی توانایی آفرینش آرزو، هدف یا تصویری در ذهن، در تخیل هدفمند و ارادی از این توانایی برای تجلی و تحقق اهداف یا آرزوها استفاده می شود. شما بر این خواسته و تصویر تمرکز می کنید و انرژی می دهید تا به صورت عینی در عالم مادی محقق شود. روش تفکر کنونی شما فقط یک عادت است که می تواند تغییر کند.

تخیل و تصویر ذهن کلید ذهن شهودی هستند. استفاده از تجسم خلاق شنا کردن در مسیر آب است یعنی بدون تلاش و تقلا، به اعتقاد روانشناسان بزرگ تخیل بزرگترین نیروی ذهن است. دانشمندان علوم ذهنی می گویند انسان می تواند آنچه را در تخیل خود تصور می کند بیافریند. آدمی همان می شود که در خیال خود تصویر می کند. تخیل نیرومندتر از اراده است و اگر نبردی بین این دو رخ دهد تخیل پیروز میدان خواهد بود.

برتری شما در این است که کشف کنید چگونه نظام باورهای خود را تحت تأثیر قرار دهید. برای این منظور یکی از مؤثرترین راه ها تصویرسازی ذهنی است. تجسم و تخیل مثبت و هدفمند تمرینی برای استفاده از توانمندی ها و انرژی های ذهنی می باشد. برای رسیدن آسانتر به اهداف و ایجاد تحول در خود، تقویت اراده، افزایش تمرکز و تقویت حافظه. تخیل هدفمند و مثبت ابزاری قدرتمند در دست شما است. با سخاوت کائنات خلاقیت نامحدود در هر لحظه از زندگی شما جریان دارد. اگر آنچه را می خواهید واضح و شفاف به ذهن خلاق خود بدهید، خواسته هایتان به سراغتان می آیند. تخیل مثبت و هدفمند، فن استفاده از نیروی خیال برای آفرینش خواسته شما است. تخیل کلیدی است برای دست یابی به تمرکز و آرامش در زندگی. صاحب نظران می گویند استفاده از تخیل هدفمند و هوشیارانه معجزه می کند. آنچه را در ژرفترین لایه ذهن به آن می اندیشید و منتظرش هستید به سوی خود جذب می کنید. تجسم یا آفرینش ذهنی موضوع تازه ای نیست، انسان های پیش از تاریخ هم با تخیل و

اثرات آن آشنایی داشتند. دو هزار و پانصد سال پیش یونانیان قدیم از این قانون ذهنی استفاده می کردند. چارلز فیلمور می گوید تخیل این توانایی را به آدمی می دهد تا خود را از زمان و مکان برون فکند و وراء هرگونه محدودیت قرار گیرد. اگر در نیت و خواسته خود صمیمی، صادق و آماده تغییر باشید، براحتی به هدف می رسید. در استفاده از تخیل لازم است ذهنی باز داشته باشید. وقتی تجسم خلاق به هوشیاری مداوم و آگاهی شما بدل شد، می فهمید خود آفریننده زندگی خویش هستید. هدف نهایی این است که تخیل مثبت در هر لحظه از زندگی شما در حال ساختن آرمانهایتان باشد. هدف محقق شده را خود را در ذهن نگهدارید. از جملات تلقینی هم استفاده کنید و از خود و همه سپاسگذاری کنید. هرچه قدر نسبت به خودتان احساس بهتری داشته و قدرتان خود باشید، شادتر خواهید بود و انرژی خلاق شما افزایش می یابد. (شعار، ۱۳۹۱)

مفهوم شناسی تخیل:

تخیل از ریشه خیل، به معنای در رشته کشیدن مروارید، آمده است و در اصطلاح عبارتست از: قدرت ساخت و ترکیب تصاویر، یا مفاهیمی که تجربه نکرده ایم! به طوری که قبل از پرداختن به آن، نمی توانیم پیش بینی کنیم که چه پیش می آید. تخیل، از مهمترین مسائل، زبان شناسی است و جایگاه آن در نیمکره راست کورتکس مغز، یعنی در کنار مراکز چپ، لامسه دست چپ، ادراک فضا و فاصله، مهارت های ساختی، خلاقیت، استدلال و احساس هنری، قرار دارد. بدین ترتیب، روشن می شود که تخیل، در تأثر و تأثیر، متقابل با سایر فعالیت های ذهنی است.

۲. فانتزی

تعریف واحدی از فانتزی وجود ندارد. فرهنگ آکسفورد: phantasy و fantasy ریشه لغوی آن phantasia به معنی: به رویت درآوردن - تخیل کردن به شیوه خیالی است. معنی و مفهوم اصلی fhantasy چیزی در ردیف eaprie (هوس و نوآوری خیالی) و fhantasy به این شکل به معنای تخیل و اندیشه خیالی است. تعریف تکمیلی سال ۱۹۷۲ فانتزی را ترکیبی ادبی در ارتباط با چیزهایی که نه هستند و نه می توانند باشند معرفی نمودند ... (شعار، ۱۳۹۱)

فرهنگ جامع «وبستر»^۱ در تعریف فانتزی می نویسد: «آثاری تخیلی که فضای ناآشنایی، مثل زمان ها و دنیاهای دیگر با شخصیت ها یا موجودات غیرطبیعی و فراطبیعی دارند و از این طریق تأثیرگذار هستند. فانتزی آثاری تخیلی، وهمی، غریب، دگر جهانی، فراطبیعی، رمزی، ترس آور، جادویی، غیرقابل توضیح، شگفت، رویا گون و متناقض نما توصیف شده است» (حسنی: ۱۳۹۲).

به این ترتیب تعریف واحدی از گونه فانتزی که فراگیر باشد، وجود ندارد. فانتزی غیر عقلانی است، اما شبه عقلانی است. واقعگرا نیست اما سوررئالیست و فراواقعی است. گسترده کردن افق واقعیت است. فانتزی یک سفر است به درون ذهن نیمه ناخودآگاه. فانتزی یک تحلیل روانکاوانه است که می تواند مخاطب را تغییر دهد. فانتزی میل به تغییر مسلمات است، جابجایی واقعیت ها، به دور از کسالت، بازی، خیال و اشتیاق برای آن چیزهایی که کمبود داریم. فانتزی در حقیقت اغراق مسئله ای است که از راه ادبیات داستانی نمایش داده می شود یعنی مسئله ای با همان تفسیر یا تفسیر مجدد از واقعیت. فانتزی جهان را با نشانه های شگفتی که ما خارج از خدومان درک نمی کنیم، تقلید می کند. این تقلید نگرش تخیلی ما به یک جامعه ایده آل است که ما در برداشت انتقادیمان از واقعیت آنطور که آن را می شناسیم، خلق کرده ایم. فانتزی تقلید آنچه که هست و ما درک می کنیم، نیست، بلکه دریافت شهودی یا تخیل آنچه ممکن، اما هنوز ناشناخته است می باشد. پیش بینی آنچه باید و یا خواهد بود، شرطی، احتمالی، فرضی و بالقوه است. فانتزی دگرپرسی و دگرگونی نمادین واقعیت از منظر چشم یک زیبایی شناس است که ابعاد جدید و نامنتظری از واقعیت را بیان می کند. فانتزی شامل واکنش ها، شخصیت ها، فضاسازی و پدیده هایی است که در شرایط معمولی و یا در جریان عادی رخ دادهای انسان غیرممکن است. فانتزی فراتر از واقعیت است، گوشت و خون در اسکلتی است که به طور معقول شگل گرفته است. فانتزی این مواد را به گونه ای کنجکاوانه که چون یافته

¹ webster

های تجربی و مواد متداول واقعیت عادی با آنها برخورد می شود. گرچه ساختمان متافیزیکی فانتزی با جهان واقعی ما متفاوت است، اما ساکنانش زنان و مردانی مثل خود ما هستند، آنها در واقعیت خودشان زندگی می کنند، درست همانطور که ما زندگی می کنیم. به این ترتیب با مواد افسانه ساز در فانتزی، واقعگرایانه برخوردی شود و جهان فراتری جانشین جهان واقعی ما می شود. در فانتزی هر چیزی حتی افسانه سازی یا موضوع فراطبیعی، باید محسوس، قابل لمس، تجربه شده، پاسخگو و واقعی باشد. همچنین فانتزی را داستان های مدرنی که کیفیت کهن جادویی در خود دارند و به امر خارق العاده می پردازند تعریف کرده اند. «فانتزی هر چیزی بیرون از پیوستار زمان و مکان معمولی از جهان روزمره است و عنصر اساسی همه فانتزی ها شگفتی است.» (برایان آته بری - سنت فانتزی در آمریکا)

«نوجیر نلسون» می نویسد: چنان آثاری که شامل عنصری از شگفتی باشد، آثاری که مخلوقاتی که در آن ظاهر می شوند و رخدادهایی که اتفاق می افتد از جنبه عقلی و علمی نمی توان درباره شان توضیحی داد. رخدادهایی که در این قلمرو توصیف می شود در تطابق با تجربه ای انسانی و یا قوانین طبیعی که ما می شناسیم نیست. «مانلف» در کتاب «فانتزی مدرن» می نویسد: «روایتی که تولید شگفتی می کند و شامل عنصر اساسی و غیرقابل تقلیل از جهان غیرممکن یا فراطبیعی، موجودات یا اشیایی با شخصیت های فانی در داستان است که خوانندگان با آن آشنا می شوند.» «نیکولایوا» در مقاله «ادیت نسبیت، خالق افسانه های پریانی مدرن» می نویسد: «فانتزی ها گونه ای ترکیبی هستند که خصلت ها و بن مایه های داستان های ماجراجویی، هیچستان ها، داستان های خانوادگی، داستان های واقعهگرا و ... را در خود جذب کرده اند و طرح روایتی پیچیده تر نسبت به طرح ساده افسانه های پریان ساخته اند.» (حسنی: ۱۳۹۲)

«نودلمن» نظریه پرداز نوگرای ادبیات کودکان در مقاله «چند حم کلی جسورانه درباره فانتزی» می نویسد: «فانتزی جهانی را برای ما تصویر می کند که برخلاف آن جهانی است که ما معمولاً جهان واقعی می نامیم. همه داستان ها، جهان خودشان را خلق می کنند. جهانهایی که در فانتزی خلق می شود، به روشنی، متفاوت از جهانی است که ما در آن زندگی می کنیم.» از دیدگاه «نودلمن» فانتزی چهار عنصر اساسی دارد.

۱. جهانی که توصیف می شد.

۲. چیزهایی که در آن جهان اتفاق می افتد.

۳. معنای آنچه اتفاق می افتد.

۴. شیوه آنچه اتفاق می افتد (شیوه توصیف)

فانتزی داستانی است که نمی تواند در جهان واقعی اتفاق بیافتد و به این دلیل ادبیات خیالی ناممکن نامیده شده است. در این داستان ها جانوران سخن می گویند، اشیاء بی جان جاندار می شوند مردمان یا غول هستند و یا بند انگشتی، جهان های تخیلی ساکنانی دارند، جهان های آینده در لوای معدودی از «پیشایندها» به کاوش گرفته می شوند. فانتزی خرد کردن و ریز کردن واقعیت های کلی و نگاه کلی گرای ماست. فانتزی نه ضد واقعی و نه غیرواقعی است، بلکه گونه ای واقعیت است. فانتزی یک برداشت عالی از داستان گویی است که با سبکی بازی گونه و خود انعطافی شکل می گیرد، رفتار توطئه آمیز شورش گونه ای بر علیه نظم تثبیت شده جامعه و تفکر است. اینگونه ادبی، ایده های معاصر را دوباره در نظامی از نشانه ها سازماندهی می کند و در نهایت معنا و در همان زمان دوباره سرزندگی و آزادی را در شل های سنتی غیرمقلدانه همچون حماسه، افسانه های رومی، رمان و اسطوره ارائه می دهد. (شعار، ۱۳۹۱)

۳. پژوهش های انجام شده

صفورا و همکاران (۱۳۹۳)، در تحقیقی با عنوان بررسی ساختاری انیمیشن تلویزیونی و ارائه الگوی تحلیل متن، تولیدات انیمیشن را به سه دسته عمده انیمیشن تجربی، انیمیشن سینمایی و انیمیشن تلویزیونی تقسیم کرده اند با توجه به گستردگی رسانه تلویزیون، انیمیشن تلویزیونی بازار وسیعی را به خود اختصاص داده است این تحقیق بر این پیش فرض استوار است که عدم شناخت نسبت به (عناصر ساختاری)، تفاوت ها، ویژگی ها و کارکردهای انواع انیمیشن، باعث عدم برقراری ارتباط با

مخاطب می‌گردد. براساس نظریه ساختارگرایی، با برقراری ارتباط بین اجزا (عناصر بیانی)، می‌توان به یافتن معنی (پیام) و دلالت‌هایی که در یک فیلم وجود دارد، رسید بنابراین، فیلم و روایت آن راه نوعی ساختار یا به بیان دیگر، شیوه‌های خاص برای تلفیق اجزا و پدید آوردن یک کل می‌توان تلقی کرد هدف از این تحقیق، ارائه مدل و الگویی جامع، با توجه به نظرات فرنیس، بوردول و دیگران، برای بررسی عناصر ساختاری (نظام‌های نشانه‌شناسی) و تحلیل متن انیمیشن تلویزیونی است بنابراین، شناخت و چگونگی عناصر ساختاری انیمیشن تلویزیونی، مسئله این تحقیق می‌باشد این تحقیق برای رسیدن به نتیجه و طراحی الگویی جامع، عناصر ساختاری راه، به عناصر ساختاری - بیانی ویژه انیمیشن، عناصر ساختاری متن دراماتیکی (فیلمنامه)، عناصر ساختاری طراحی بصری، عناصر ساختاری طراحی صوتی و عناصر ساختاری تدوین تقسیم و با روش توصیفی - تحلیلی آنها را بررسی نموده است.

صادقی نقدعلی (۱۳۸۹) تحقیقی با عنوان بررسی عنصر فانتزی و خیال در سینمای انیمیشن ایران (دهه ۷۰ و ۸۰) انجام داده است. خیال و فانتزی اساس و پایه ادبیات و هنر و در این میان از مهمترین عوامل تولید یک اثر انیمیشن است فانتزی که نوع خاصی از تخیل و واکنشی ناخودآگاه در برابر جبرگرایی جهان معاصر است؛ گونه مناسبی برای بیان رؤیاهای، آرزوها و توهمات بشر است که توسط حوزه‌های مختلف ادبی و هنری ارائه شده است لیکن هنر انیمیشن قدرتمندترین آن حوزه‌ها در به تصویر درآوردن فضاهای رؤیایی و فراواقعی است؛ این توانایی به حدی است که هنر سینما را نیز پشت سر گذاشته است تا جایی که سینما نیز برای خلق این گونه‌ها به سوی انیمیشن دست نیاز دراز می‌کند. با توجه به اهمیتی که عنصر فانتزی و خیال در تولید یک اثر انیمیشن دارد در این پژوهش سعی شده به بررسی این دو عنصر در فیلم‌های انیمیشن ایران پرداخته شود و از آنجا که انیمیشن ریشه در سینما و هنرهای تجسمی دارد به منظور تحلیل و بررسی هر اثر انیمیشنی، شناخت قواعد دستوری این عرصه‌های هنری ضروری است از این رو این پژوهش نیز طبق دستور زبان این حوزه از هنر به تحلیل آثار پرداخته است و در نهایت مشخص می‌شود که فیلم‌های انیمیشن ایرانی از نظر میزان و چگونگی فانتزی و خیال به کار گرفته شده در آنها کمبودهایی دارد به جز اندکی از آنها، غالب این آثار واقعی‌گرای بی‌ش تر نسبت به وجه فانتزی دارند و می‌توان گفت این واقع‌گرایی بیشتر مربوط به رویدادهای فیلم است؛ زیرا که در این فیلم‌ها به کمک تکنیک‌های مختلف با ایجاد تغییراتی در فرم، حرکت و رنگ تصاویر سعی شده است که واقع‌گرایی اثر کم شود.

اسکندری (۱۳۸۹)، در تحقیقی به بررسی فانتزی در تصویرسازی کودک پرداخته است. این پایان‌نامه با عنوان بررسی فانتزی در تصویرسازی کودک با بررسی گونه فانتزی و ویژگی‌هایش در متون و تصاویر فانتاستیک قصد دارد، روشنگر کارکرد فانتزی برای کودکان و پاسخگوی سؤالاتی چون چرا و چگونه فانتزی می‌تواند برای کودکان مناسب باشد؟ درک کودکان در سنین مختلف از فانتزی چگونه است؟ با توجه به ویژگی‌های رشد کودکان در سنین مختلف کودکی، فانتزی چقدر می‌تواند مفید واقع شود؟ و ... برای پاسخگویی به این سؤالات این تحقیق با روشی از نوع کیفی به فصل‌هایی با عنوان فانتزی، تخیل، کودک و تصویر و فانتزی در تصویر می‌پردازد که فصل اول، بیانگر مشخصات فانتزی و ادبیات فانتاستیک و نقش تخیل در این نوع ادبیات می‌باشد، همچنین به تاریخچه پیدایش این گونه ادبی به همراه ارائه نظراتی از موافقان و مخالفان آن در دوره‌های مختلف می‌پردازد به دلیل اهمیت و نقش تخیل در این گونه ادبی، فصل دوم، به باز کردن بحث‌هایی در باب تخیل، ارتباطی که با خلاقیت دارد و همچنین اهمیت این دو در جامعه کودکان، می‌پردازد. فصل سوم با عنوان کودک و تصویر به عنوانی چون اهمیت تصویر در دنیای کودک و اهداف تصویرسازی برای کودک و از همه مهمتر بررسی اهمیت شناخت ویژگی‌های رشد در درک کودک از تصاویر فانتاستیک می‌پردازد. فصل چهارم و در واقع فصل آخر، با هدف یافتن راهی مناسب برای تصویرگری خیال پردازانه، متناسب با متن ادبی فانتزی برای کودکان، اشاراتی دارد به راه‌کارهایی برای تصویرگری فانتاستیک، به همراه نمونه‌های فانتاستیک موفق با تحلیل فرمالیستی عناصر تصویری به کار گرفته شده در این آثار.

حسینی (۱۳۹۲)، در تحقیقی به بررسی مفهوم واقعیت و وانمایی در انیمیشن براساس نظریات بودریار پرداخته است انیمیشن چیست؟ آیا انیمیشن هنر است؟ در این صورت آیا انیمیشن حائز دستگاه زیباشناسی خاص خود است؟ پاسخ مدلل به پرسش‌هایی از این دست از طریق تلاش برای فراهم کردن مقدمات نظری لازم و کافی هدف مطلوب پژوهش پیشرو است نگارنده

مدعی است این مهم از طریق طرح پرسش های دیگری از دل سؤالات ماهوی فوق امکانپذیر خواهد شد و چگونگی تحقق این امر بسته به رویکرد یا رویکردهای اتخاذ شده متفاوت خواهد بود بنابر آنچه گفته شد مسئله تحقیق پیشرو تأسیس و پیشنهاد نوعی مقدمات نظری برای دسته بندی، تبیین و نقد آثاری است که با توجه به تعاریف مقدماتی در زمره آثار هنری و فکری قرار می گیرند از آنجا که طیف وسیعی از رویکردهای نظری در مواجهه با آثار هنری و فکری وجود دارد به تأسیس نوعی نظام زیباشناسی موسع و در خور نیاز خواهیم داشت؛ بنابراین پژوهش حاضر می کوشد پدیده به طور اعم و کارتون به نحو اخص را از میانه این طیف وسیع و چه بسا منشور رنگارنگ آرا و مناظر، تنها از یک منظر خاص یعنی در چشم انداز نقد فرهنگی پسامدرنیستی بفهمد و به پرسش کشد این بدان معناست که پدیده انیمیشن را به مثابهی یک رسانه فرض کرده و آن را در متن نظام نمادین و از طرق نشانه شناختی - زبانشناختی و نیز نوعی تفسیر اجتماعی دلالت نشانه ها مورد بازاندیشی و نقد قرار دهیم. دلیل انتخاب این رویکرد ویژه علاوه بر علاقه شخصی، توان فکری و اندیشگی مؤلف و به عبارت ساده سواد او است و گرنه ناگفته پیداست که انیمیشن را می توان از مناظر دیگری هم نگریست، برای مثال می توان از انواع نگرش ها و نقدهای روانکاوانه، جامعه شناسانه، زیباشناسانه و فلسفه هنر و حتی نقد تکنولوژیک و فنی نام برد که ورود به این حوزه ها نیاز به تخصص های متفاوت خواهد داشت در این تحقیق توصیفی - تبیینی از نام ها و آرای گوناگونی سخت خواهد رفت از افلاطون و ارسطو تا لاکان و بودریار و آرای که بازخوانی و بازبینیشان اگر نه سودمند و آموزنده که دست کم جذاب خواهد بود و کلام آخر اینکه این پایان نامه تنها گام نخست یک پژوهش کلاسیک در باب نقد آثار هنری در این رشته است، گامی که برای اصلاح نیازمند پژوهش ها و نقدهای دیگر است. (حسنی، ۱۳۹۲)

با توجه به هدف و ماهیت پژوهش، این تحقیق در محدوده روش توصیفی تحلیلی می باشد. در این پژوهش، قصد پژوهشگر شناسایی ویژگی ها و تخیل و فانتزی در انیمیشن می باشد در این راستا ابتدا به گردآوری داده های کیفی می پردازد که این مرحله پژوهشگر را به توصیف جنبه های بی شماری از پدیده هدایت می کند.

۴. روش تحقیق

با توجه به اینکه مطالعه حاضر به بررسی ویژگی های تخیل و فانتزی در انیمیشن می پردازد، تحقیق حاضر از نوع تحقیقات زمینه ای^۱ می باشد.

در پژوهش زمینه ای توجه محقق بیشتر به آن نکات و عوامل مهم و یا با معنی است که به صورت در شناخت گذشته و حال و یا مطالعه میزان تغییرات یک مورد خاص مؤثر است؛ به عبارت دیگر، در این نوع پژوهش شناسایی و درک جامعه ای از یک دوره کامل یا قسمتی مهم از یک واحد هدف است. این روش از پژوهش به طور عمیق کنش و واکنش های میان عوامل به وجود آورنده تغییر یا رشد را در مورد یا زمینه ای ویژه واری می کند و گاهی محققان در این دست از تحقیقات برای نشان دادن میزان تغییرات یا رشد و گسترش در یک دوره به خصوص به مطالعات تداومی می پردازند. (نادری، سیف نراقی، ۱۳۸۸، ۴۳)

۵. تخیل و فانتزی در سینمای انیمیشن

به طور خلاصه می توان برخی از مهمترین ویژگی های تخیل در سینمای انیمیشن را در موارد زیر جستجو کرد.

۱- عبور از پوسته واقعیت

سوررئالیسم توهمن و تخیلات غیرملموس بشری را که واژه ها قادر به بیان آن نبودند، در قالب شکل ها و رنگ های تفکر برانگیز به نمایش درآورد.

هنرمند سوررئالیسم مانند کودکان تنها به احساس های ساده دلانه و زودگذر وابسته نیست، بلکه او به دنبال دستیابی و کشف مفاهیم پیچیده ذهنی خویش است. هنرمند مفهوم گرا در نخست باید واقعیت مادی را منهدم کند تا از درون آن واقعیت

^۱. Field research

جدید و نویی را خارج سازد که واقعیت مادی تنها پوسته ظاهری و خارجی آن محسوب می شود و این عملکردی بسیار حساس و دشوار است. سوررئالیسم به هر نوع خیال پردازی یا خیال پروری در حالت بیداری اصالت هنری بخشید و اجازه داد تا هنرمند «سورئال» رها از هرگونه محدوده التزام آوری، عصیان، اعتراض و شورش های روحی و روانی خود را بیان کند. به دلیل همین آزادی عمل، سوررئالیسم توانسته است تا در عصر حاضر، در تمامی جنبه های زندگی (فرهنگی - اجتماعی - هنری - سیاسی) انسان رخنه کند. هنرمندان این مکتب هنری هر یک به گونه ای کاملاً مشخص و مجرد، دنیای پنهان ذهن خود را آشکار می کنند. دنیاهایی که سرشار از تخیل و فانتزی و مبتنی بر علم روانشناسی است. جست و جو کند و کاو در زوایای تاریک و پنهان ذهن، برای هنرمندان سوررئالیست نیز همچون روان پزشکان امری حیاتی و ضروری است.

«کله» یکی از فردی ترین هنرمندان «سورئال» محسوب می شود. او مانند «شاگال» جهانی را که خاص اوست می آفرید. جهانی مملو از گیاهان و جانوران غریب. هنر «کله» هنری است غریزی و خیال آمیز و به طرز ساده دلانه ای عینی. «ماکس ارنست» هنرمندی است که از روی ذوق و قریحه نقاشی می کرد و از این مواهب برای بازگو کردن دیدگاه و جهان بینی خود که دیدگاهی سمبولیستی - اعم از سمبل های انتزاعی و یا سمبل های مادی - اسفاده می کرد. او در آثارش، تخیلی بدون حد و مرز را به نمایش می گذاشت به گونه ای که به نظر می رسید فقط از طریق وهم به او القا شده اند. «سالوادور دالی» نقاشی هایی با چشم انداز عمیق - پرسپکتیو - و خیره کننده و نیز تحریف و دگرگون نمایی های شدید اشیا می کشید. اشیایی که تا حد زیادی هویت اصلی شکل خود را از دست داده اند.

«رنه ماگريت» با شیوه پرداخت دقیق و مملو از جزئیات، رویا و واقعیت را با هم تلفیق می کرد و مفاهیم شعری را که پیش از آن، حتی در مجاورت اشیا آشنا نیز نامکشوف و غریب به نظر می رسیدند آشکار می ساخت. «خوان میرو» هنرمندی که شکل ها و فرم های تابلوهایش به ندرت به اشیا واقعی و مشابه خودشان شباهت دارند و اکنون معنای خاصی یافته اند، تخیلات و رویاهایی از جهان کودکانه را به تجسم درمی آورد.

«دکر کریکو» به گونه ای با اشیا برخورد می کند که انگار می خواهد اسرار نهفته در درون آنها را آشکار سازد.

«هانس آرپ» نهایت تلاش خود را برای کشف یک زندگی عجیب در اعماق اشیا جست و جو می کند.

سوررئالیسم با تکیه بر تحلیل های روانکاوی ضمیر ناخودآگاه زمان خود - دیدگاه های فروید و نظریه یونگ - رویاهای بشری را در شکل و قالبی تفکر برانگیز مصور کرد، به گونه ای که توهمات و تخیلات غیرملموس بشری را که واژه ها قادر به بیان آن نبودند، با استفاده از فرم ها و رنگ های خاص به نمایش درآورد و افق های جدیدی از دنیاهای ناشناخته را در معرض دید همگان قرار داد. اگرچه مخاطبین و تماشاگران اولیه این آثار از میان نخبگان و روشنفکران بودند، اما به تدریج و با گذشت زمان سوررئالیسم توانست با قشر بیشتری از افراد جامعه ارتباط برقرار سازد. با گسترش سوررئالیسم، انواع جریان های انتزاعی هنر مدرن شکل گرفت که در دو گروه متفاوت رشد کرد: فانتزی یا تخیل بازیگوشانه و کودکانه محض و دیگری بازسازی آگاهانه جهان رویا.

انیمیشن نیز همچون ادبیات - تئاتر - سینما - نقاشی و مجسمه سازی، به شکلی گسترده از هر دو بخش سوررئالیسم استفاده کرد و ساختار روایی مضمون و محتوای خود را بر حول محور آنها پایه ریزی کرد و به عنوان یکی از مناسب ترین بسترهای تخیل و رویاپردازی هویت یافت. تولد همزمان این دو پدیده قرن بیستم، قرابت و نزدیکی غیر قابل انکاری میان آن دو ایجاد کرده و اکنون که این دو نوزاد رشد کرده و به بالندگی رسیده اند هنوز هم ارتباط تنگاتنگی با یکدیگر دارند که در ادامه بحث به آن پرداخته خواهد شد. (اسکندری، ۱۳۸۹)

۲- شگفتی

اینماتور به کمک تخیل خلاق و نوآوری های غافلگیر کننده خود، اسباب تحریک حس اعجاب و شگفتی در انسان را فراهم می آورد و لذت را، در مقابل توجه و دقتی که مخاطب به خرج داده، به او ارزانی می دارد.

هنرمند می تواند جهانی بسیار هیجان انگیز و زرین بیافریند و قهرمانان آرمانی را طوری جاندار و روشن نشان دهد که مخاطب، تقلید از آنها را آرزو کند. با ارائه تصویری شورانگیز از کمال مطلوب، مردم به پیروی از آن برانگیخته خواهند شد. در این وضعیت، وصف شورانگیز اهمیتی خاص می یابد چرا که برانگیختن احساس و عاطفه را مهم ترین عامل در تعلیم و تأثیرگذاری دانسته اند و این امر جایگاهی ویژه در شکل گیری شخصیت فرد دارد. (خدابنده، ۱۳۸۸)

«اریک فروم» می گوید: «قابلیت اعجاب در انسان، سرآغازی است برای دانش او». وی اعتقاد دارد که قابلیت اعجاب و شگفتی انسان با میزان سواد، اطلاعات عمومی و دانش او رابطه یی معکوس دارد؛ یعنی هر چه سطح سواد و اطلاعات فرد پایین باشد، درجه قابلیت در شگفت شدن او فزونی می یابد. قدمت و ماندگاری آثار تخیلی، اثباتی بر این مدعاست. انسان ها در طول تاریخ چنان با شور و شغف به افسانه ها و اسطوره ها گوش فرا دادند که سینه شان مخزن محفوظی برای آنها شد و نقل مکرر و بی نهایت این داستان ها سبب انتقالشان از نسلی به نسل دیگر گردد. واضح است که در این قسمت، سهم اهل معنا محفوظ است و آنها هم با دریافت و کشف حقیقت مستور در داستان، می توانند لذتی عمیق و معنوی را تجربه کنند. به هر تقدیر با یک انیمیشن تخیلی خوب می توان مخاطب را، با هر سطح از توقع، راضی و خشنود ساخت، چرا که تخیل سرچشمه پایان ناپذیر شگفتی است.

۳- حضور یک رشته عقلانی

پرداختن به انیمیشن با نیروی جادویی تخیل ممکن است که به اراده و فهم به فعالیت درآید و با تسلطی بی وقفه، به ایجاد توازن و تعادل و توافق میان صفات متضاد بپردازد. بدین شکل، ظرف و مظلوف هم آواز می شوند و شیوه و اسلوب بیانی در دل موضوع اثر جای می گیرد و تحسین ما را نسبت به خالق آن برمی انگیزد. تخیل حقیقی، یک سلسله حوادث و ماجراهای صرفاً جالب نیست که هر یک به ذات کامل بوده و هیچ گونه پیوندی با بقیه اثر نداشته باشد. تخیل آن نوع اثر سست بافت هم نیست که مقصود کلی در آن، تنها از راه نتیجه و پایان کار حاصل شود بی آنکه با تک تک اجزای مرکب آن به حقیقت اثر رهنمون شده باشیم. اجزای یک اثر تخیلی علاوه بر آنکه باید به صورت جمعی یکدیگر را تأیید و تفسیر کنند، لازم است هر کدام به نسبت خود با هدف و تأثیرات آن همانگ باشند و هماهنگی، حسن انتخاب حوادث و وقایع و شخصیت های مناسب و ترکیب آنها با یکدیگر به نحوی است که معنا و مفهومی ارزشمند و قابل کشف به دست آید.

همین کشف مفهوم ماجراست که نزد مخاطب ایجاد می کند. یک سلسله گفتار اگر قرار باشد بیش از یک مشت اظهارنظر جلوه کند، باید اندیشه یی در آن جریان پیدا کند. این اندیشه باید در موضوع هم نفوذ کند. این نکته چنان بدیهی و آشکار است که تذکرش ابلهانه می نماید.

هنرمند ممکن است خمیر مایه اثرش را از تخیلاتی پراکنده ولی زیبا و شورانگیز گرفته باشد اما همان طور که قبلاً هم ذکر شد، برای نیل به هدفی مشخص و ایجاد هماهنگی میان اجزای اثر، لازم است از میان آن تخیلات، آنچه را کارآمدتر است انتخاب کرده و چون دانه های تسبیح، به یک رشته عقلانی بسپارد تا کلیتی منجسم مقابل مخاطب قرار گیرد و به نتیجه یی خاص منجر شود. وجود این عامل وحدت بخش را می توان با دخل و تصرف های جزئی و کلی در دنیای اثر آزمود. اگر نیرویی از درون به مقابله با این تجاوز برخاست و مانع این دخالت ها شد همگونی و انسجام لازم در ساختمان اثر وجود دارد، در غیراینصورت می توان - حتی - جزئی از اجرای اثر را برداشت و یا جابه جا کرد بدون آنکه تغییری اساسی در ساختار آن پدید آید و آشفتگی و به هم ریختگی به بار آورد. (خدابنده، ۱۳۸۸)

۴- صور خیال

«صور خیال در واقع، نمودهای گوناگون تخیل را گویند که شامل مباحثی از قبیل شبیه، مجاز، استعاره، رمز، تمثیل، همجو، کنایه و مجموعه تقسیمات آنها می شود. به طور کلی هر بیانی که در آن نوعی تشخص و برجستگی، سبب انگیزش اعجاب و شگفتی - تخیلی - می شود را می توانیم صورتی از خیال بدانیم که امروزه اغلب آن را با کلمه ایماژ بیان می کنند».

آن چه ما را بر سر تخیلی بودن برخی آثار به توافق می کشاند، نشانه هایی است دال بر آن که داستان، واقعی نیست. شخصیت ها، مکان ها و حوادث در آنها به گونه ای طرح و توصیف می شود که با تجربه های عادی و واقعی ما هم خوان نیست و همین مطلب ما را وا می دارد که بپرسیم، منظور از این داستان ها چیست (؟) و اتفاقاً از همین جاست که ما بدون قصد قبلی به حضور لایه های پنهان و ناآشکار در اثر که تفسیربردار و قابل تأویل هم است، اعتراف کرده ایم. (حسنی، ۱۳۹۲)

گذشته از نیاز گریزناپذیر هنرمند به تصویر کردن دریافت های ذهنی خود، قصد از به کارگیری صور خیال در اثر تخیلی، همانا عمق بخشیدن هرچه بیشتر به آن است.

همان طور که یک نقاش با به کارگیری نور، رنگ و پرسپکتیو، تماشاگر را به داخل اثر خود فرو می کشد، در تخیلی هم با به کارگیری نماد و تمثیل می توان ژرفنای بیشتری به اثر بخشید و از طریق ایجاد سطوح معانی متنوع، با طیف وسیعی از انسان ها ارتباط داشت. به گفته «لوییس مامفورد»: واژگان از آن کودکان اند و معانی از آن بزرگسالان. (حسنی، ۱۳۹۲)

از این مختصر می توان نتیجه گرفت که حضور صور گوناگون و رنگارنگ خیال در آثار تخیلی جنبه تزیینی ندارد، بلکه این اجزا جزئی جدایی ناپذیر از این آثار به شمار می رود که فقدان آنها سبب می شود تجربه یی پرشور و سرشار از معنی و احساس تا حد تجربه یی عادی مفهومی مبتذل و معمولی سقوط کند.

ویژگی های فانتزی در انیمیشن کدام اند:

در آثار فانتاستیک نمی توان همچون آثار رئالیستی (واقع گرایانه)، عناصر تراژیک را مشاهده کرد. در جهانی خیالی که فانتزی آن را خلق می کند، پلیدی ها، زشت خوبی ها و شرارت ها همواره محکوم به شکست و نابودی است و نیروی خوبی همواره بر نیروی بدی پیروز می شود. اگرچه تضاد و دیالکتیک میان خیر و شر و کشمکش حاصل از آن جز اصلی و غیرقابل تفکیک هر اثر نمایشی (آثار تجسمی، تئاتر، سینما و ...) و ادبی است اما در نمایش های فانتزی هیچ گاه این تضاد و کشمکش با مصیبت، فاجعه یا عواقب تأثرانگیز توأم نمی شود. در واقع زمینه های فانتزی و رخدادهای فراواقعی این امکان را برای نیروی خوبی فراهم می آورد تا در فضایی فارغ از اندوه و غم، قهرمان را بر ضد قهرمان پیروز گرداند. این ویژگی در فیلم های جان بخشی که در تمامی آثار هنری مبتنی بر فانتزی مصداق دارد. (حسنی، ۱۳۹۲)

۱- کسب لذت

کسب لذت از یک اثر فانتاستیک می تواند اولین اصل در بررسی این گونه آثار تلقی شود، به طوری که اگر از یک فانتزی لذت نبریم می توان یقین داشت که آن اثر چیزی را کم دارد. احساس وجد و لذت می تواند تضمینی برای متاع فانتزی به حساب آید.

۲- تنوع

تنوع مضامین، انگاره ها، فضاها، شخصیت ها و ... از شرایط یک فانتزی است. شاید به نوعی این تنوع و رنگ آمیزی، زمینه ساز شگفتی و اعجاب تلقی شود؛ هم چنان که رؤیاهای ما به مدد این تنوع می تواند به تجارب منحصر به فرد و جالب توجهی تبدیل شود؛ بنابراین، انتظار داریم که در آثار فانتزی هم با تجهیز به ماجراهای خواب گونه، شیرین و متنوع، موجبات عنایت و توجه بیشتر را فراهم آورند. اگر شگفتی را پوشش فانتزی دانستیم، تنوع و گوناگونی را باید عامل حرکتی و جریان زندگی در رگ های فانتزی بخوانیم. همان گونه که قبلاً در مورد داستان بی پایان ذکر شد، حیات فانتزی به رابطه یی که مخاطب با آن برقرار می سازد بستگی کامل دارد. حضور مخاطب در جهان فانتزی، روح تازه ای به آن می دهد و همچنان که مخاطب در قلب ماجرایش می رود، به برکت وجود خود، زندگی را هم در رگ های اثر به جریان درمی آورد. در تعقیب ماجراهای فانتزی از سوی مخاطب، به بهانه یی نیاز است تا یک یک منزلگاه های داستان را پشت سر گذارد و از خوانی به خوان دیگر برسد. این امر تنها با طرح داستانی خوب اسلوب و صحیح امکان پذیر است. چنان چه مسیر حرکت داستان و فراز و فرودهای آن با توجه به تنوع و گوناگونی ماجراها و حوادث و شخصیت های جالب طراحی شده باشد، آنگاه می توان نگران ایستایی و سکون اثر نبود. (حسنی، ۱۳۹۲)

حضور افراطی تنوع را در «آلیس در سرزمین عجایب» می توان یافت. آلیس که در ماجراهای تخیلی غرق شده است، لحظه به لحظه از مکانی به مکان دیگر وارد و با شخصیت های گوناگونی آشنا می شود که اعمال، حرکات و سخنانشان برای ما و آلیس جالب و شنیدنی است و قبل از آنکه فضا، شخصیت ها و اعمال آنها ملال آور و کسالت بار شود، ماجرای تازه یی ما را از آنجا دور کرده و در قلب قصه پیش می برد. امروزه آثار ادبی بسیاری را می توان مثال زد که ساختمان آنها تنوع و رنگ آمیزی چشمگیری دارد و سرشار از تصورات رنگارنگ خیالی و موجودات عجیب و غریب است. (خدابنده، ۱۳۸۸)

در قرن حاضر و با دخالت سینما در عرصه فانتزی، بسیاری از این آثار اعتباری تازه یافته اند. فیلم داستان بی پایان هم که برگرفته از یک اثر ادبی است، بیش تر اعتبار خود را مدیون پیشرفت های تکنولوژیک در زمینه تروکاژهای تصویری است. بازسازی جهان فانتزی با تمام موجودات آن، می تواند موجبات در و دریافت یک تجربه رؤیایی و تخیلی را، به وجهی کاملاً نمایشی و قابل باور برای بینندگان آن، به ارمغان آورد. در این راه سینما تا بدان جا پیش رفته که قادریم حوادث و اتفاقات واقعی و خیالی را تا مرز کارتونیسم پیش برده و چنین وانمود کنیم که در این عرصه، ساختن هیچ چیز خیالی، غیرممکن نیست؛ برای مثال وقتی به تماشای فیلم «عزیزم، بچه ها را کوچک کردم» ساخته «جانستن» می نشینیم، فضای محدود دو خانه شهری و محوطه اطراف آنها خالی از هر گونه تنوع و جذابیتی است اما خیلی زود، به کمک تخیل آزاد و تروکاژهای سینمایی، در همین محیط بسته ناظر حوادث، ماجراها و موجودات عجیب و غریبی می شویم که در نوع خود بسیار هیجان انگیز و دیدنی است.

با تبدیل این محیط معمولی به یک وارپته رنگارنگ، اثری مثال زدنی ساخته شده است. از زمانی که چهار نوجوان، با ماشین اختراعی پدر، کوچک شده و چمنزار مقابل خانه در نظرشان چون جنگلی بیکران جلوه گر می شود، فیلم اوج می گیرد. در گیری با موجودات کوچکی چون مورچه، زنبور و خرچنگ، ترس و وحشت از عوامل پیش پا افتاده یی مانند ریزش آب از آپاش باغچه و آتش سیگار همسایه، هراس له شدن زیر پای والدین و رهگذران و ... لحظه به لحظه در فیلم اوج می گیرد و نشان می دهد که اگر عنان و اختیار در چنگال فن آوری باشد، نسل آینده موجودی خرد و حقیر و ناتوان می شود و هر چیز که امروزه بی خطر و حتی بانی آسایش است، می تواند تهدیدگری عظیم و هولناک شود.

۳- مبالغه

در واقع وقتی عوامل و شرایط واقعی بودن فانتزی را سلب می کنیم، یعنی اجازه هر گونه دخل و تصرف در واقعیت را داده ایم. بخشیدن صورتی غلوآمیز و اغراق شده به اجزای فانتزی، یکی از وجوه همین دخل و تصرف هاست. اجزا و عناصر فانتزی را، از این حیث که هیچ ارتباطی با واقعیت ندارد، می توان به سرمنشأ، ریشه، بن و اصل خویش بازگرداند تا همه چیز به شکل خالص، شفاف، طبیعی و اصیل خود ظاهر شود. در طراحی خط داستانی هم این مبالغه را می توان دید؛ در شخصیت پردازی و شروع داستان، نقطه اوج، پایان و فضا سازی های آنها. در این گونه آثار، خصایل فردی و اخلاقی قهرمانان به شکلی اغراق آمیز، تک خطی و ساده است، شخصیت ها یا خوب خوب اند یا بد بد، درگیری قهرمان و ضدقهرمان در نقطه اوج داستان، به شدت هیجانی است و در نقطه پایانی شدیداً آرمانی و سرنوشت شخصیت ها به شکلی قطعی و شدید رقم زده شده و حالت بینابین و تلطیف شده یی ندارد؛ ای مرگی سخت در انتظار آن هاست (ضد قهرمان) یا سرنوشتشان به پیروزی افتخارآمیزی ختم می شود (قهرمان)، در واقع جدال میان قهرمان و ضد قهرمان مانند جدال خیر و شر و جنگ میان مرگ و زندگی است. در فانتزی، صفات بارز انسان ها همواره از مطلق ها سرچشمه می گیرد؛ قهرمانان صفاتی چون شجاع ترین، جسورترین، فقیرترین، تنهاترین، زیباترین و مهربان ترین را یدک می کشند و در نیروهای خصم هم می توان صفاتی مثل ظالم ترین، ثروتمندترین، سنگدل ترین، قوی ترین و بی رحم ترین را سراغ گرفت. وقتی این صفات در پیکره کار گنجانده شود، جدال سخت و شدیدی درمی گیرد که در انتها به سرنوشت محتومی ختم می شود. در روانشناسی هم ثابت شده است که اطلاعاتی بیشتر در خاطر کودکان باقی می ماند که با حرکات، سر و صدا و رنگ های شدید و تند توأم باشد. شاید همین امر سبب توجه و عنایت بیش از اندازه کودکان به فانتزی هاست. (حسنی، ۱۳۹۲)

۴- تلاش برای جاودانگی و ماندگاری

برای آنکه فانتزی به مرزهای جاودانگی برسد، باید دو عنصر اساسی داشته باشد: دست یافتن به رمز ماندگاری و مقاومت در برابر زمان. اسطوره نشانه بارز این وجه است. اساطیر باستانی که زمانی برآورنده نیاز واقعی روحی و روانی مردمان غیرمتمدن شمرده می شد، امروزه بهترین خوراک برای کودکان است چرا که می توان کودکان را به سرمنشأ هر چیز متصل ساخت و انسان را در ساحت ایجاد و تولد هر پدیده یی حاضر کرد. انسان غیرمتمدن دیروز، برای درک حقیقت جهانی که ناشناخته می نمود، به ساخت الگوهایی دست زد که از طریق آنها بتواند دایره آفرینش و وجود را به درون ظرف فهم و درک خویش فرو کشد، چون بدین طریق می توانست بر جهان مسلط شود و احساس استیلا و تفوق بر حوزه ناشناخته ها را در خود ارضا کند. این رضایت مندی، چنان اعتماد و اطمینانی به انسان بخشید که با قدرت و توان به پیش تاخت و به سرعت عرصه های پیشرفت را درنوردید.

جهان در برابر کودک، پدیده ناشناخته و مرموزی است. اصول و معیاری که انسان دیروز برای نجات خویش از دایره تنگ نیروهای ناشناخته از آنها بهره جست، همان است که امروز نیز می تواند برای کودکان محمل و مرکب مناسبی باشد. داستان اساطیر، قدیمی ترین و دیرپاترین داستان های هیجان انگیز و نشاط آور است که از دورترین زمان ها به ما رسیده است. کودکان ما با آنها قادرند مناسب ترین پاسخ ها را به پرسش های ازلی بدهند. به این ترتیب، کودک با بینش اساطیری می تواند در مقابل گرایش های مادی و علمی و مقطعی زمانه، نحوه زندگی اش را انتخاب کند. داستان های اسطوره یی بهترین الگوها برای فانتزی اند. این داستان ها در عین نقش داشتن در شکل گیری تخیل و - از این رهگذر - تعقل انسان ها، سنگ محک دیگر آثار فانتزی هم هستند.

۵- محتوا

در فانتزی برای پایداری و استقامت در برابر زمان به محتوایی نیاز است که قدرت محافظت از چارچوب داستان را داشته باشد. همواره در فانتزی های خوب و ارزشمند این امکان حاصل می شود که با ترکیب وقایع و عوامل غیرمعمولی، شرایطی برای ظهور معانی ژرف و ماندنی پدیدار شود. روشن است که محتوای ارزشمند این گونه آثار سبب کسب اعتبار برای آنها شده و قدر و منزلت محتوای داستان های اساطیری به ازلی و ابدی بودن آنها مربوط است. داستان های اساطیری با تبیین سرگذشت انسان و بررسی سرمنشأ هر چیز، به ریشه یابی پدیده ها می پردازند و از این راه اعتباری بی نظیر می یابند. انسان، در هر زمان یا در هر مکان جغرافیایی که باشد، با مطالعه این قبیل داستان ها تصور خواهد کرد که به مرور سرگذشت خود نشسته است. از این حیث، این حکایات و داستان ها را بسیار ملموس و در عین حال بزرگ، قهرمانانه و دوست داشتنی خواهد یافت. در این وضعیت آنچه انسان را تعقیب ماجرای این گونه داستان ها جلب و جذب می کند، نیروی خودانگاری اوست. در واقع، او با مشاهده سرگذشت قهرمان اسطوره، به مرور سرنوشت ازلی و ابدی خود نشسته است. پیام و محتوای ارزشمند می تواند به فانتزی امروزی هم ارزش و اعتبار فوق العاده یی ببخشد. در هر زمان و در هر مکان که جلوه حقیقت خریدار داشته باشد، می توان به سرنوشت فانتزی امیدوار بود. با فانتزی های اصیل که براساس همان الگوهای مادر است و با رمز و رازهای آن، ما به حوزه حقیقت کشانده می شویم و به یاد می آوریم که کلید گشایش رموز جادویی هر پدیده در ناخودآگاه ما زنده و حاضر است و ظهور آنها تنها به کشف و شهودی نیاز دارد. فانتزی اصیل آن متاع خوش آب و رنگ و سرگرم کننده نیست که فقط کودکان را خوش آید، بلکه باید دید که با این اثر به کودک چه داده می شود، او به کجا برده می شود و پاسخگوی کدام نیاز دایمی اوست و چه چیز در او بیدار می شود. (حسنی، ۱۳۹۲)

با همه این تفاسیر می توان یک فانتزی خوب و ارزشمند ساخت و آن را تا آستانه اثری جاودان و مانا پیش برد. برای یک هنرمند، هیچ چیز تا این درجه حایز اهمیت نیست که اثرش از مرزهای زمان و مکان درگذرد و هر زمان و هر مکانی گردد. اصولاً یکی از انگیزه های انسان در دست یازیدن به هنر، همانا تلاش برای جاودانگی و به جا نهادن اثری همیشگی از خود است. در میان فانتزی ها آثار بی شماری را می توان یافت که جاودانه شده اند و همواره یاد و خاطره آنها بر ذهن ها خواهد

ماند؛ از داستان های اساطیری گرفته تا افسانه های جن و پری و از افسانه های فولکلوریک تا فانتزی های مدرن امروزی که گاه حتی شانه به شانه آثار کلاسیک می زند، بی زمان و مکان است و در کشور ابدی خیال زندگی می کند، به گونه ای که با جابه جایی حکومت ها و حرکت های اجتماعی خاصیت و اهمیت خود را از دست نمی دهد. «از میان چیزهایی که در لای دندان های زمان مقاومت می کند، فانتزی خوب است». (نادری، ۱۳۸۸)

۶. نتیجه گیری:

هر هنرمندی که مبادرت به تولید یک فیلم انیمیشن می کند باید بداند که جان بخشیدن به اشکال، اشیا و یا عروسک ها به تنهایی منجر به خلق یک اثر فانتزی نمی شود (حتی اگر فرم ها، رنگ ها، هم آبی و حرکات کاملاً تخیلی باشند) بلکه ضروری است که کلیه عناصر ساختاری فیلم تحت نفوذ سیطره مفهوم فانتزی قرار بگیرند. به تعبیری دیگر، تخیلات شاد و هیجان انگیز باید بدور از اضطراب ها و اندوه های بشری در تدوین و تنظیم عناصر ساختاری همچون فیلم نامه (شامل تمامی بخش های تشکیل دهنده مضمون و محتوای اثر از جمله سه عنصر زمان، مکان و موضوع و ...) طراحی فرم ها، کارگردانی، فیلم برداری، تدوین، موسیقی و افکت و ... رخ نه کند تا در آن صورت بتوان یک فیلم انیمیشن فانتاستیک را خلق کرد.

عوامل انسانی هنرمندی که در تولید یک فیلم انیمیشن فعال هستند (به جز تکنیسین و افراد فنی) نیز باید از ظرفیت های بالای خیال پردازی برخوردار باشند. انتخاب یک کارگردان بسیار آگاه به جنبه های تولید و با تجربه در دکوپاژ متن اما فاقد دیدگاه های فانتاستیک، برای تولید فیلم انیمیشن نامناسب است و همچنین استفاده از یک نقاش کار کشته برای طراحی شخصیت ها و زمینه ها (پس زمینه ها)، در صورتی که نگاه فانتزی به فرم، رنگ و هارمونی نداشته باشد ممکن است منجر به نابودی ظرفیت های فانتزی در فیلم شود. در این رابطه، نحوه به کارگیری صحیح از مفاهیم فرم ها، رنگ ها، ریتم و ضرباهنگ و ترکیب بندی کلی و نهایی در یک اثر فانتزی نیازمند کشف و الشهود خالق، طراح و یا کارگردان اثر در راز و رمز فلسفه وجود و پدیده های ذهنی است. کاوش این گروه از هنرمندان در دنیاهای فرا واقع و استفاده مناسب و خلاقانه از عناصر ساختاری در نهایت به ارتقا سطح ادراک مخاطب می انجامد. مخاطبینی که در تمامی سطوح جامعه استقرار یافته اند و برحسب پایگاه های متفاوت اجتماعی و خاستگاه های گرایانه خود به فلسفه وجود می اندیشند. فانتزی به عالم هستی با شوخ طبعی نگاه می کند اما این شوخ طبعی نه از جهت استهزا و تمسخر بلکه از منظر تعامل و تأمل است. هنرمندان فانتزی دیدگاه های انتقادی خود را از طریق خلق دنیاهای خیالی مطرح می کنند. دنیاهایی که در آن پلیدی، آلودگی و خباثت همواره نابود می شود. دنیاهایی که اگرچه خیالی و فراواقع هستند اما به شکلی کاملاً نمادین و سمبلیک، جهان بینی جوامع بشری را به تصویر می کشد. با کمی دقت در فیلم های انیمیشن (و تمامی آثار فانتزی)، برای دنیاهای خیالی تصویر شده می توان به سهولت مشابه، همزاد و معادل رئالیستی یافت. اگرچه در این فضاها و جهان خیالی غالب فرم ها، رنگ ها و ترکیب بندی ها غیرواقعی هستند اما هر یک از عناصر تشکیل دهنده آنها یک همزاد مادی و واقعی دارند. هنرمند فانتاستیک برای پالایش محیط پر اضطراب و تنش پیرامون و تنش پیرامون خود و تبدیل این محیط به فضاهایی سرشار از نشاط و شادی، ناگزیر دست به خلق جهانی ذهنی و غیرمتعارف می زند تا مخاطبانش را وادار به انتخاب نماید. این مخاطبان چه کود باشند چه بزرگسال، چه عامی باشند چه تحصیل کرده، همواره آن چیزی را که به ذات طبیعت و آفرینش برمی گردد انتخاب می کنند حتی اگر انتخاب آنان غیرقابل دسترس یا دور از دسترس باشد. نکته حایز اهمیت در عملکرد دیدگاه فانتزی نیز به همین عمومیت داشتن مخاطب مربوط می شود. بدون تردید تمامی سبک های هنری مخاطبانی را برای خود فراهم می آورند اما هیچ یک از نگرش های هنری قادر به جذب تمامی مخاطبان نیست در صورتی که فانتزی در این گستره بسیار موفق است. (صدیق، ۱۳۸۵)

هنرمند فانتاستیک در واقع یک شورشی است. او به پدیده های اجتماعی محیط پیرامون خود معترض است و برای انتقال اعتراض و انتقاد خود جهانی را می آفریند که اگرچه ذهنی و تخیلی است اما کارکرد رئالیستی و واقع گرایانه دارد. در واقع هنرمند فانتاستیک به نوع «پراگماتیسم» اجتماعی معتقد است که می پندارد: خرد به تفاوت های میان اشیا و پدیده ها توجه دارد اما تخیل به شباهت های میان این پدیده ها و اشیا می پردازد. این دسته از هنرمندان، جهان مثل افلاطون را که در

فراسوی کردهای فیزیکی و غنی جان گرفته است باور دارند و بدین خاطر نفس اعتراض این گروه از هنرمندان ویرانر نیست بلکه نوعی دعوت به صلح، دوستی و عشق و سازندگی است؛ زیرا در عالم مثل افلاطونی نیز «خیر» در رأس همه امور واقع شده است. شاید بدین جهت است که در خشن ترین فیلم های انیمیشن (سایر آثار فانتاستیک) نیز نشانی از اندوه بشری دیده نمی شود (مگر آن که با دیدگاه هایی غیر از دیدگاه فانتزی خلق شده باشند).

آثار فانتزی (در تمامی زمینه ها و از جمله: ادبیات، نقشی، موسیقی، تئاتر سینما و ...) همواره افق ها و چشم اندازهای روشن را روی مخاطبان خود می گشاید. افق هایی که در آنها درب جعبه پاندورا هیچگاه گشوده نمی شود بنابراین در مناسبات اجتماعی، هنرمندان فانتزی از جمله مصلح ترین و بی غرض ترین منتقدین اجتماعی محسوب می شوند. تحلیل دنیاهای خیالی آثار فانتزی برای تمامی مخاطبان و در هر سطح و با هر دانشی سهل و آسان است، زیرا احتیاج به هیچ فرهنگ لغاتی ندارد - خاص هیچ سرزمینی نیست، هیچ سیستم سیاسی، نظامی و قدرت مداری با آن در تعارض و تناقض قرار ندارد و برای درک و دریافت آن هیچ قاعده و دستورالعملی ضروری نیست. با این وجود جنبه های کاربردی آن و هم چنین تأثیراتی که فانتزی بر اذهان عمومی می گذارد از تمامی مانیفست های سیاسی و اجتماعی مؤثرتر و کارآمدتر است و این مزیت در مورد سایر نگرش های هنری مصداق پیدا نمی ند. درک همگانی از فانتزی و ظرفیت های تفکربرانگیز آن نیازمند هیچ پیش زمینه علمی، سیاسی و اجتماعی نیست. یک فیلم انیمیشن پیام خود را هر اندازه که پیچیده و سنگین باشد به سهولت به مخاطب مختلف (اعم از کودک، جوان، بزرگسال، بی سواد، تحصیل کرده و ...) منتقل می کند و مخاطب در قیاس جهان مادی پیرامون و جهان خیالی تصویر شده، همواره انتخاب اصلح را می کند و همان گونه که در گذشته نیز بدان اشاره شد، او بر حسب خصیصه انسانی و طبیعی خود، جهان سرشار از شادی و عشق را به دنیای واقعی سیاه و خشن و پر از بایدها و نبایدها ترجیح می دهد و از این رهگذر در راه تعالی قدم برمی دارد و بی هیچ گونه تردیدی، فرهنگ و جهان بینی خود را با این دنیاهای فانتزی تطبیق می دهد (اگرچه نو این تطبیق در میان مخاطبین مختلف به گونه های متفاوتی ظاهر می گردد). براین اساس و به دور از هرگونه اغراقی می توان گفت که فیلم های انیمیشن - فانتزی یکی از مهم ترین و تأثیرگذارترین ابزارهای فرهنگ سازی است. علاوه بر جنبه های اجتماعی و فرهنگی، فانتزی وابستگی و ارتباط تنگاتنگی با مقوله استیتک و درک زیبایی در انسان دارد. مقوله ای که از گذشته های دور تاکنون ذهن بشر را به خود معطوف کرده است. انسان امروزی همواره در جست و جوی راهی است که او را پوسته ظاهری پدیده ها که دیر یکنواخت و تکراری شده و به جز نوعی زیبایی مصنوعی - باسمة ای و قراردادی چیزی ندارد، جدا ساخته و او را به درون روح و ذهن بکر و دست نخورده ای که زیبایی وحشی و ناب را در خود پنهان کرده است، رهنمون گردد. اعتقاد راسخ هنرمندان فانتزی بر این است که هیچ چیز اسرارآمیز و جذابی نمی تواند در روی این پوسته ظاهری (زندگی روزمره با همه قواعد اجتماعی اش) که تمامی شادی های طبیعی انسان و هم چنین تفکر انتزاعی او را نابود کرده است روی دهد؛ بنابراین به دنبال کسب شادی و سعادت به انتزاع روی می آورد و انتزاع کلید ورود به جهان اسرار آمیز رویاها و تخیلات اوست. سیر و سلوک در جهان فانتزی ابعاد بسیار گسترده ای را شامل می شود و پرداختن به آن نیازمند زمان و امکانات گسترده است.

منابع:

۱. اسکندری، مهرنوش (۱۳۸۹)، بررسی فانتزی در تصویرسازی کودک، پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشکده هنرهای کاربردی.
۲. بنی طالبی، کتابیون (۱۳۸۶)، مقایسه تأثیر بازی های سنتی و رایانه ای بر تفکر خلاق کودکان دوره آمادگی شهرکرد، پایان نامه کارشناسی ارشد دانشگاه علامه طباطبایی.
۳. پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران جنوب.

۴. پرهیزگار، میترا (۱۳۸۸)، تأثیر به کارگیری فناوری اطلاعات و ارتباطات بر پیشرفت تحصیلی و خلاقیت دانشجویان دانشگاه آزاد واحد گرمسار. پایان نامه کارشناسی ارشد دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران جنوب.
۵. جواهریان، مهین (۱۳۷۸)، تاریخچه انیمیشن در ایران، دفتر پژوهش های فرهنگی، تهران.
۶. حافظ نیا، محمدرضا، مقدمه ای بر روش تحقیق در علوم انسانی، ۱۳۸۶، تهران، سمت.
۷. حسنی، یاسمن (۱۳۹۲)، بررسی مفهوم واقعیت و وانمایی در انیمیشن براساس نظریات بودریار، پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه تربیت مدرس.
۸. حسینی، افضل السادات (۱۳۸۰)، نقش معلم در رشد خلاقیت دانش آموزان. مجموعه مقالات ارائه شده در همایش برنامه درسی و پرورش تفکر، انجمن برنامه ریزی درسی ایران.
۹. خدابنده، مهدی (۱۳۸۸)، بررسی رابطه بازی های کامپیوتری با خلاقیت دانش آموزان دوره راهنمایی منطقه ۷ تهران، پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه آزاد، واحد تهران جنوب.
۱۰. زارع، علی اکبر (۱۳۸۶)، رابطه خلاقیت و میزان بکارگیری تکنولوژی آموزشی در دبیران متوسط شهر خرم دره.
۱۱. زاهدی، نسیم، ۱۳۸۲، انیمیشن، کودک و تخیل، کتاب ماه هنر، شماره ۵۹، صفحه ۵۸ تا ۶۱.
۱۲. سام خانیان، محمد ربیع (۱۳۸۷)، خلاقیت و نوآوری در سازمان آموزشی. تهران: انتشارات رسانه تخصصی.
۱۳. سیف، علی اکبر (۱۳۷۱)، روان شناسی پرورشی نوین، ویرایش ششم، تهران: نشر دوران.
۱۴. سیف، علی اکبر (۱۳۸۷)، روان شناسی پرورشی نوین، ویرایش ششم، تهران: نشر دوران.
۱۵. شعار، فرناز، ۱۳۹۱، فضا، تخیل در نقاشی شاگال، پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه آزاد تهران مرکز
۱۶. شعبانی، حسن (۱۳۸۷)، روش تدریس پیشرفته. تهران: انتشارات سمت.
۱۷. صادقی نقدعلی، زینب (۱۳۸۹)، بررسی عنصر فانتزی و خیال در سینمای انیمیشن ایران (دهه ۷۰ و ۸۰)، پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه تربیت مدرس.
۱۸. صدیق، یوسف، ۱۳۸۵، فانتزی در انیمیشن، مجله فارابی، صفحه ۱۹۱ تا ۲۱۰
۱۹. صفورا، محمدعلی و همکاران (۱۳۹۳)، بررسی ساختاری انیمیشن تلویزیونی و ارائه الگوی تحلیل متن، نشریه هنرهای زیبا، دوره ۱۹، شماره ۱، ۷۱-۸۲.
۲۰. عبداللهی، حسین (۱۳۸۷)، درآمدی بر روش ها و فنون و مهارت های تدریس. تهران: مرکز چاپ و نشر دانشگاه علامه طباطبایی.
۲۱. غریب پور، بهروز (۱۳۷۷)، انیمیشن از نخستین گام تا اعتلا، دانشکده هنر، دانشگاه تهران.
۲۲. کشاورزی، اردشیر (۱۳۸۰)، فیلمنامه نویسی برای فیلم های انیمیشن، انتشارات دانشکده صدا و سیما تهران.
۲۳. کیانوش، محمود، ۱۳۵۲ شعر کودک در ایران، انتشارات آگاه
۲۴. موسوی، مصطفی، فانتزی چیستی و تاریخچه آن، مجله ادب فارسی، ص ۶۵، دانشگاه تهران، ۱۳۸۵.
۲۵. مهرمحمدی، محمود (۱۳۸۹)، بازشناسی مفهوم و تبیین جایگاه تخیل در برنامه های درسی و آموزش با تأکید بر دوره ابتدایی، مطالعات تربیتی و روانشناسی، ۱۱۰، ۵-۲۰.
۲۶. نادری، عزت اله، سیف نراقی، مریم، روش های تحقیق و چگونگی ارزشیابی آن در علوم انسانی (با تأکید بر علوم تربیتی)، ۱۳۸۸، تهران، نشر ارسباران
۲۷. نادری، هزت اله و همکاران، راهنمای عملی فراهم سازی طرح تحقیق، ۱۳۸۴، تهران، بدر.
۲۸. وارد، گلن، پست مدرنیسم، ۱۳۸۴، ترجمه علی مرشدی زاده، ص ۲۹، چاپ اول، انتشارات قصیده سرا
۲۹. یوسفی، زهرا، ۱۳۷۲، تخیل، کودک و شکفتن، مجله تربیت، شماره ۸۵، صفحه ۳۹ و ۴۲

Review Necessity for Imagination and Fantasy in Animation Cinema

Sedigheh Salman

Master of Visual Communication, Faculty of Fine Arts, Tehran University

Abstract

Any artist who makes an animation film must know that that refocillate of shapes, objects or dolls alone does not lead to the creation of a fantasy (even if forms, colors, fusion, and movements are wholly fictional) but it is imperative that all of the structural elements of the film be influenced by the dominance of the fantasy concept. In other words, happy and exciting imaginations should be distracted from human anxieties and grief in the formulation and adjustment of structural elements such as screenplays (including all the component parts of the theme and the content of the effect, including the three elements of theme, place and subjects, etc.), designing forms, directing, filming, editing, music and effects in order to create a fantastic animated film. Therefore, the basic question of the article is to identify the characteristics of imagination and fantasy, and it is based on the view of theorists, experts and research in this field, to examine the various features and definitions of imagination and fantasy, as well as cinematic imaginations based on this features are subject to review.

Keywords: Imagination, fantasy, animation, imagination
