

## روایت يك اكشن كودكانه



انیمیشن دوبعدی «فرمانده کلارك» (Commander Clark) که هم‌اکنون از گروه کودک و نوجوان شبکه 2 سیما در حال پخش است، نمونه‌ای از انیمیشن‌های علمی است که بار سرگرمی و تفریحی دارد.

نگاهی به انیمیشن &#171;فرمانده کلارك»

روایت يك اكشن كودكانه

جام جم آنلاین: انیمیشن دوبعدی &#171;فرمانده کلارك» (Commander Clark) که هم‌اکنون از گروه کودک و نوجوان شبکه 2 سیما در حال پخش است، نمونه‌ای از انیمیشن‌های علمی است که بار سرگرمی و تفریحی دارد. این انیمیشن داستان تعدادی حیوان را روایت می‌کند که در سفینه فضایی در حال تحقیق و مطالعه روی کرات مختلف هستند و در این راه هربار با اتفاق تازه‌ای روبه‌رو می‌شوند.

یکی از نقاط قوت این مجموعه، شخصیت‌های آن است. مخاطب در نگاه نخست با تعدادی حیوان روبه‌روست که به صورت اغراق آمیزی فانتزی شده‌اند، به طوری که ابتدا شناخت آنها بسختی امکان‌پذیر است، اما به مرور و با آشنایی بیشتر با فضای اثر می‌توان شخصیت‌های مجموعه را درک و هضم کرد.

اغراق در طراحی شخصیت‌ها تا حدی است که جثه و قد و قامت فیل مجموعه از سرکار کیتی - که گربه‌ای زیرک و دوست داشتنی است و نقش مهم و محوری در اتفاقات پیش آمده در داستان دارد - کوچک‌تر است.

این نوع نگاه به شخصیت‌ها بی‌شبهت به نقاشی‌های کودکان نیست. کودکان عادت دارند در نقاشی‌هایشان اشخاص و اشیایی را که در زندگی‌شان مهم و تأثیرگذار هستند بزرگ‌تر و پررنگ‌تر به تصویر بکشند.

در واقع کودکان با این نوع نگاه و ارزشگذاری بر شخصیت‌های حاضر در دنیایشان آنها را به دیگران معرفی می‌کنند.

در انیمیشن فرمانده کلارك این نگاه روان‌شناسانه نسبت به شخصیت‌ها وجود دارد. همان‌طور که ذکر شد سرکار کیتی شخصیت تأثیرگذاری در روند داستان است.

از همین‌رو جثه‌ای بزرگ‌تر از سایر شخصیت‌ها دارد. هر چند شخصیت اصلی، فرمانده کلارك است اما می‌بینیم سرکار کیتی به علت هوش و استعدادش دوست‌داشتنی‌تر و محبوب‌تر است و به همین علت بزرگ‌تر و جذاب‌تر از دیگر کاراکترها طراحی شده است.

یکی از علل جذابیت این انیمیشن، نزدیک شدن به حال و هوای ذهنی مخاطب خود و درک صحیح روحیات اوست. فضای فانتزی اثر، رنگ‌های شاد و متنوع و شخصیت‌های عجیب و غریب، قرابت خاصی با دنیای کودکان دارد.

می‌توان گفت انیمیشن فرمانده کلارك، انیمیشنی کودکانه است که بزرگسالان هم می‌توانند به واسطه کودک درون خود با آن ارتباط برقرار کنند، چراکه درک و لذت بردن از روابط و اتفاقات داستان شخصیت‌ها و رفتارشان و حتی فضای فانتزی اثر تنها به کمک ذهنی کودکان امکان‌پذیر است.

بعلاوه، مجموعه انیمیشن فرمانده کلارك، انیمیشنی با رویکردی آموزشی است. در هر قسمت مجموعه بنابر اتفاقات داستان، اطلاعات متنوعی به مخاطب عرضه می‌شود؛ مثلاً در یکی از قسمت‌های مجموعه به نام اسلحه حسابی، داستان به سمت و سوی می‌رود که حیوانات برای نجات فرمانده خود باید در سیاره‌ای فرود بیایند.

پیشتر از این با تحقیقات دانشمند سفینه، گازهایی لازم برای زندگی روی سیاره جدید معرفی شده است. معرفی این گازهایی حیاتی به دو منظور انجام می‌شود؛ یکی پیشبرد داستان و دیگری آموزش به مخاطب.

در واقع موضوعات کاملاً علمی در بطن داستانی کودکانه گنجانده شده و در همان فضای فانتزی و ساده به مخاطب ارائه می‌شود.

فانتزی، دنیایی متفاوت از جهان واقعی است و از آنجا که گوهر فانتزی، تخیل است براحتی می‌توان از مرزهای واقعیت فراتر رفت و آن را در جهت نیازها و خواسته‌های خود دگرگون کرد.

فانتزی، محصول دنیایی است که در آن باور به جادو و اسطوره در حال مرگ است و اندیشه‌های علمی جایگزین آن شده است.

کودکان در دنیایی فانتزی سیر می‌کنند و دنیای واقعی برای آنها عجیب و گنگ به نظر می‌رسد، بنابراین می‌توان با ارائه دنیایی خیالی به مخاطبان خردسال و گنجاندن موضوعات جدی و علمی که زاده دنیای واقعی ماست در این عالم خیالی، پلی به این دو جهان متفاوت از هم زد و براحتهای موضوعات مشکل و پیچیده علمی را با وارد شدن به دنیای کودکان و تبعیت از قوانین و مقرراتش به آنها انتقال داد.

کمتر کسی را می‌توان یافت که ادعا کند از دیدن صحنه‌های اکشن و جذاب فیلم‌ها و انیمیشن‌ها لذت نمی‌برد و در واقع میانه خوبی با هیجان و لذت حاصل از این صحنه‌ها ندارد. انیمیشن فرمانده کلارک از آن انیمیشن‌هایی است که سازندگان آن از این عنصر برای جذابیت مجموعه خود بهره برده‌اند.

با این توضیح که هیجان و خشونت صحنه‌ها بسیار تلطیف شده است؛ به حدی که صحنه‌های نبرد در این مجموعه بدون هیچ خشونت‌هایی شبیه بازی‌های ساده دزد و پلیس کودکانه شده است.

اسلحه‌هایی که در دست شخصیت‌های مثبت و منفی داستان وجود دارد همان تفنگ‌های آب‌پاش و شمشیرهای پلاستیکی یا نوری کودکان است که با آنها جنگ و جدال می‌کنند.

انیمیشن فرمانده کلارک مجموعه‌ای است که سازندگان آن با درک صحیح از مخاطب خود توانسته‌اند ارتباط عمیق و دقیقی میان شخصیت‌های اثر با مخاطب ایجاد کنند به طوری که کودکان آمال و آرزوهای خود را در قالب این شخصیت‌ها می‌بینند و براحتهای با آنها همراه می‌شوند که نتیجه این همراهی علاوه بر سرگرم شدن و لذت بردن، یادگیری موضوعات متنوعی است که حس کنجکاوی و علم‌پژوهی او را تحریک می‌کند.

گنجاندن همه این اهداف در یک مجموعه ساده و کوتاه شاید دلیل محکمی برای تحسین آن مجموعه باشد، هرچند نکات تکنیکی انیمیشن فرمانده کلارک هم آموختنی و قابل بحث است.

فرمانده کلارک، به صورت دوبعدی انیمه شده است. حرکات کمیک شخصیت‌ها در کنار رنگ‌هایی با زمینه صورتی و بنفش، مخاطب را برای رویارویی با فضایی عجیب و متفاوت آماده می‌کند.

شخصیت‌های اصلی داستان در سفینه‌ای زندگی می‌کنند و در مسیر حرکت خود با سیاره‌هایی عجیب و غریب روبه‌رو می‌شوند که پوشیده از کاکتوس‌هایی غول‌پیکرند. قابلیت‌هایی که رایانه برای انیمه کردن در اختیار انیماتور قرار می‌دهد بخوبی در این مجموعه مورد استفاده قرار گرفته است.

گذشته از این‌که حرکات کاراکترها تا حدودی اغراق شده است، جزئیات و تنوع بسیاری نیز در حرکت آنها و همچنین حرکت دوربین دیده می‌شود، بخصوص در صحنه‌های پرتحرک فیلم با حرکات دینامیک و پرتنش دوربین مواجهیم که نقش بسزایی در جذابیت مجموعه دارد.

همه ویژگی‌های تکنیکی مجموعه در جهت ارائه درست مفهوم و مضمون آن به کار گرفته شده است، بخصوص این‌که مجموعه انیمیشن فرمانده کلارک در هر قسمت از فیلمنامه‌ای خوب و قوی با ساختاری منسجم و قابل دفاع بهره برده است و توانسته علاوه بر جلوه‌های بصری و محتوای آموزشی خوب، داستانی دراماتیک و در عین حال سرگرم‌کننده را برای مخاطب خود به تصویر درآورد.

معمولا این‌گونه است که آثار خوب یا ارزش تکنیکی بالایی دارند یا به لحاظ محتوایی ارزشمند و ماندگار هستند.

چه بسا از همین روست که عموماً تاریخ آثار هنری بر مبنای دو گروه کلی آثار تجاری و سرگرم‌کننده و آثار معناگرا و آموزنده طبقه‌بندی شده است.

این‌که اثری در عین برخورداری از محتوای مفید و موثر، ساختار تکنیکی گرا و جذابی نیز داشته باشد در واقع شکل آرمانی خلق اثر به شمار می‌رود که در آن، خالق اثر اعتنایی درخور به مخاطب خود داشته و اثر هنری را به مثابه وسیله‌ای ارتباطی سازنده با مخاطب مورد توجه داشته نه ابزاری برای کسب درآمد صرف یا از آن بدتر وسیله‌ای برای ارائه پیام‌های اخلاقی مستقیم به بیننده بدون توجه به رضایت مخاطب و هدف تماشاگر از مواجهه با اثر.

