

پت پستچی، شوید، جعفری، لیوبی، پت و مت و خیلی دیگر از عروسک‌ها هم در شکل‌گیری خاطرات کودکی ما نقش داشتند

باغ عروسک‌ها

تا اسم عروسک می‌آید، یاد عروسک‌بازی و کلکسیون عروسک‌های مختلف می‌افتیم.

ولی کارتون‌های عروسکی، بخشی بزرگی از دنیای کارتون‌ها را تشکیل می‌دهند که اصلا هم مختص جنس و سن خاصی نیستند. خیلی از کارتون‌های محبوب کودکی‌مان هم عروسکی بوده‌اند.

بین عروسک‌هایی که در این چند صفحه سراغ‌شان رفته‌ایم، پت و مت

(همان «همینه» خودمان) همچنان، بعضی وقت‌ها پخش می‌شود و هنوز هم حسابی

سبز یجات، پت پستچی و فانوس دریایی که همه‌شان از شبکه ۲ پخش

می‌شد، برایتان جمع و جور کرده‌ایم. این کارها هم مثل پت و مت، با

روش stop-motion فیلم‌برداری شده‌اند. (این روش، اعصاب

فولادین می‌خواهد، چون از هر حرکت عروسک، یک فریم

فیلم‌برداری می‌کنند. بعد، حرکت بعدی را روی عروسک انجام

می‌دهند و باز هم فیلم‌برداری می‌کنند و

همین‌طور کار را ادامه می‌دهند.) «افسانهٔ

سه‌برادر» کشته و مرده‌دار را هم در پروندهٔ

عروسکی‌ها داریم. هیچ می‌دانستید این کار

عروسکی بر اساس یک افسانهٔ واقعی چینی

ساخته شده است؟

به غیر از این عروسکی‌های معروف، گریزی

هم به عروسک‌آرم و جبر جیر و پینگو زدیم

تا جعمان کامل شود. بقیه عروسکی‌ها

هم طبق معمول، به علت کمبود جا رفتند

لای باقایی‌ها!



درباره پینگو

نوکنیم‌تری

کاوه مظاهری

از آن کارتون‌های روی اعصاب است. انگار که یک ماشین چمن‌زنی توی سر آدم مدام به چپ و راست برود. شاید پیرسید «خب چرا می‌دیدی؟» جوابش خیلی مشکل نیست، می‌دیدیم چون چیز دیگری نبود ببینیم. هر کار تونی که پخش می‌شد می‌دیدیم. چه روی اعصاب بود، چه نسوی دل. این پینگوی لامذهب، تمام‌شدنی هم نبود. پوزاوشین را هم زده بود. وقتی داشتیم برای نوشتن این مطلب اینترن‌ت‌راز پرور می‌کردم تا کمی اطلاعات دربارهٔ تولیدش پیدا کنم، تازه فهمیدم که ۴ تا سر بال دنباله‌دار ۱۰۵ قسمتی از روی همین پنگوتن بی‌مزه ساخته شده‌واز ۱۹۸۶ به بعد، پشت سر هم از تلویزیون سوئیس پخش شده. نمی‌دانم واقعا کارگردان بی‌ذوقش (اونمار کوتمان) به چه امیدای این ۱۰۵ قسمت‌را ساخته؟

همهٔ ایده‌های بازه در همهٔ قسمت‌ها پش را که کنار هم بگذاری شاید به ۲۰ تا نرسد، یعنی حتی کمتر از ایده‌های تکراری «رودرانزو کاپوت».

پسر خانواده، یعنی همان پنگوتنی که نوکش نم‌تر کش می‌آمد، اسمش «پینگو» بود و تقریبا همهٔ قسمت‌ها حول و حوش همین آقا پسر و دوستش، رابی (که یک سیل بود) می‌گذشت. سر و کلهٔ پدر و مادر و خواهر کوچکش «پینگا» هم بعضی وقت‌ها پیدا می‌شد.

برای آدم بد سلیقه‌ای مثل من شاید «پینگو» لوس و بیخ به نظر برسد، ولی همین یخ‌بازی‌ها در زمان پخش خودش، توی دنیا آن قدر طرفدار پیدا کرد که سال ۱۹۸۹ دیوید هاسل هوف خوانند، با الهام از زبان من در آوردی این کارتون (معروف به پینگو بیس با پینگویی‌نیس) یک سری موزیک رپ ساخت و اسمش را گذاشت «رقص پینگو» که احتمالا ربط‌هایی هم به رقص تانگو دارد.

علت موفقیت جهانی پینگو اصولا دو تا چیز است. اول این که بدون دیالوگ بود و همه فهم، دوم این که به نظر من سلیقهٔ عمومی جهان به سمت چیزهای مزخرف تمایل دارد!



پینگو اینقدر معروف شد که سر و کلاهش توی نمبر‌ها هم پیدا شد!



ساده‌لوحی‌های پت و مت چیزی فراتر از سرگرمی و طنز بود

آن‌ها داشتند چیز مهمی را به ما یادآوری می‌کردند

احمق‌ها شجاع هستند یا شجاع‌ها احمق؟

احسان رضایی

کافی است در سایت گوگل، عبارت «پت و مت» را جست‌وجو کنید تا با بیشتر از ۸۰ وبلاگ فارسی زبان که اسم خودشان را پت و مت، خاطرات پت و مت، ماجراهای پت و مت، پت‌بی‌مت، یا چیزهایی شبیه این گذاشته‌اند مواجه شوید. و همین، برای سنجیدن میزان محبوبیت یک کارتون کافی است. دیگر لازم نیست به فروش بالای عروسک‌های این کارتون در میان کودکان و جوانان و حتی بزرگسالان اشاره کنیم، یا آهنگ این کارتون که شنیدنش وقت به صدا در آمدن موبایل‌ها چیز عجیبی نیست، و یا عبارات‌های طعنه‌آمیز یا ترکیب کلمات پت و مت و همینه، در وقت خرابکاری و دسته گل به آب دادن. اما چرا کارتون «پت و مت» با داشتن فقط دو کاراکتر و داستان‌هایی مشابه هم، هنوز هم دیدنی و دوست‌داشتنی و خاطره‌برانگیز است؟

ساده‌لوحی دوست‌داشتنی پت و مت، از همان چهرهٔ عروسکی‌شان پیدااست. آن کله‌های تخم‌مرغی، صورت‌های تاس و بی‌مو، دماغ‌های گنده و شکم‌های چاق با سن و سالی که معلوم نیست آن‌ها برای هر کار کوچک و بزرگی، باید فکر کنند. برای این کار هم لازم است که اول سرهای بی‌مویشان را با انگشت‌های پهن‌شان خوب بخاراند. انگار که همه‌چیز را برای اولین بار است که تجربه می‌کنند و تا کنون هیچ‌وقت با چنین مسأله‌ای مواجه نشده‌اند.

آن‌ها همیشه به دنبال راه‌حل بهتری می‌گردند و گاهی هم از راه پیدا می‌کنند. اما تا بیایند کارشان را انجام دهند، دمار از روزگار خودشان و ببینند درمی‌آید. دمار خودشان با آن غافلگیری پس از تمام شدن همه‌چیز درمی‌آید که با اتفاقی ناگهانی و غیرمنتظره می‌فهمند کارشان حسابی بیخ دارد و دمار ببینند یا روده‌بر شدن از خنده.

معمولا اولین چیزی که در مورد این دو شخصیت می‌گویند، بلاهت، حماقت، دست و پاچلفتی بودن... سایر صفات قابل تمسخر و در بهترین حالت سادگی آن‌هاست. اما این سادگی و خمگی، لایهٔ پنهانی هم دارد. پت و مت در مواجهه با مشکلات، کارهایی را انجام می‌دهند که اکثر ما هیچ‌وقت به سراغ آن‌ها نمی‌رویم. چون بنا به تجربهٔ خودمان یا دیگران، این کارها منطقی نیستند و به جواب نمی‌رسند. و ما هرگز این تجربه‌ها را دوباره آزمایش نمی‌کنیم. فرق ما با این دو شخصیت احمق، در همین است. در تجربهٔ مجدد و آزمایش دوباره تجربه‌شده‌ها. پت و مت این کار را می‌کنند. آن‌ها جرأت کشف مجدد راه‌حل‌ها، حتی احمقانه‌ترین راه‌حل‌ها را دارند. پت و مت بیشتر از حماقت، شجاعت دارند.

تماشای کارتون پت و مت، به ما یادآوری می‌کند که بسیاری از تجربه‌هایی که ما از انجام آن‌ها بهریم می‌کنیم، تنها خطرناک و ترس‌آور نیستند، بلکه می‌توانند در جای خود بی‌ظنیر و لذت‌بخش هم باشند. در ماجراهای پت و مت، از بارزترین شاخصهٔ انسان معاصر خبری نیست. از ترس پت و مت ترسی از «دست دادن» ندارند. و همین است که ما آدم‌های غرق شده در تمدن ماشینی، آن‌ها را احمق فرض می‌کنیم. و خودمان را که همیشه ماتم از دست دادن دارایی‌هایمان، از شخصیت و آبرو گرفته تا ثروت و مادیات را داریم، باهوش و زرنگ به حساب می‌آوریم. اما پت و مت واقعا احمق نیستند. آن‌ها فقط شجاع‌اند. درست است که خود موقعیت‌ها و اتفاقاتی که برای پت و مت به وجود می‌آید کمیک و خنده‌دار است، اما

پخمه‌های خوشبخت

چک‌ها در انیمیشن و سینمای کودک و حتی عروسک‌سازی، سابقهٔ طولانی و پرریا دارند. آن‌ها پرزی ترانکا را دارند که به «والث دیزنی چکسلواکی» معروف است و مهم‌تر از آن، پت و مت را.



ولادیمیر بنش

قسمت اول پت و مت «تعمیر کارها» نام داشت. با استقبالی که از آن شد، بنش و ژیرانک به فکر ادامهٔ کار افتادند. از ۱۹۷۹ تا ۱۹۸۵، به سفارش تلویزیون اسلواکی، قسمت‌های ۲ تا ۲۹ در کراتکی فیلم ساخته شد. تیم تهیه‌کنندگان کارتون، در سال ۱۹۸۹ خودشان کمپانی AIF را ساختند و قسمت‌های ۳۰ تا ۴۹ در آن‌جا ساخته‌شد. به سفارش کار خراجات مرکور که این دو عروسک را برای تبلیغاتش می‌خواست، قسمت ۵۰ مارک بنش، برادر لوبومیر در ۱۹۹۸ ساخت که هیچ‌وقت کامل نشد. او تیم را دوباره جمع کرد و از سال ۲۰۰۲ تا به حال، سریال را به قسمت ۷۸ رساندند. در سری جدید پت و مت، که گاهی با عنوان «از گشت پت و مت» هم خوانده می‌شود، پت و مت دیگر در آن خانهٔ سبزرنگ قدیمی نیستند و به دو آپارتمان رفته‌اند و علاوه بر ماجراهای دسته گل به آب دادن‌های همیشگی، گاهی هم سر به‌سر هم می‌گذارند و باهم دیگر دعوا و تقابل هم دارند.



پیتر اسکومال (راست) بهادر یک کنسرت

نحوهٔ ساخت پت و مت، از کارهای بسیار سخت عروسکی است. بنش با الهام از استاندارد یرزی ترانکا از همان ابتدا پت و مت را به صورت تک فریم با stop-motion فیلم‌برداری کرد. در این روش، برای حرکت دادن عروسک‌ها از نخ یا میله‌های حرکت‌دهنده استفاده نمی‌شود. به جایش عروسک‌گردان‌ها خودشان به عروسک و فضای پیرامون حالت می‌دهند. پس از قرار دادن عروسک‌ها در حالت موردنظر، یک تصویر ثابت از آن‌ها گرفته می‌شود و بعد عروسک‌گردان‌ها حرکتی مختصر به بدن عروسک می‌دهند. دوباره یک تصویر دیگر گرفته می‌شود، و همین‌طور تا آخر. بعد تصاویر ثابت پشت سر هم تدوین می‌شوند و به شکل انیمیشن درمی‌آیند. (در میان کارتون‌های جدید، «فرار جوجهای» و «والاس و گرومیت» هم چنین تکنیکی دارند) بنش با دقت و حوصله‌ای که داشت، برای هر یک ثانیه از کارتون، ۲۴ فریم تصویر می‌گرفت که می‌شود برای هر قسمت ۷ دقیقه‌ای پت و مت، ۱۰۸۰ فریم.



پیتر اسکومال (راست) بهادر یک کنسرت



عرو سکی‌ها



افسانه‌سه‌برادر

Sangokushi

«افسانه سه‌برادر» ریشه در واقعیت، تاریخ و افسانه‌های چینی دارد

ای برادر کجایی؟

احسان رضایی

در فاصلهٔ بین انقراض امپراتوری مقتدر هان که چین را برای قرن‌ها یکپارچه و متحد نگاه داشته بود، و برقراری وحدت توسط سلسلهٔ تانگ (که عصر زرین فرهنگ و ادب چینی را به‌وجود آوردند)، کشور چین به مدت ۴۰۰ سال دستخوش آشفتگی، چندپارگی، جنگ داخلی و درگیری‌های تمام‌نشدنی حکومت‌های محلی بود. این دوره از تاریخ چین را عموماً مورخان با قرون وسطای اروپا مقایسه می‌کنند و شاعران چینی، به آن «دورهٔ مرارت» لقب داده‌اند. با این حال، دوره‌ای شصت ساله از این عصر هست (۲۲۱ تا ۲۸۰ میلادی) که در میان تودهٔ مردم چین، شهرت عجیبی دارد و مردم، قهرمانان این دوره را بهتر از هر بخش دیگری از تاریخ چین می‌شناسند. بر اثر نقل و رواج مجموعهٔ مشهوری از داستان‌ها و روایت‌های نیمه تاریخی – نیمه افسانه‌ای، این دوره در نظر مردم به عنوان عصر حماسه و دلآوری شناخته می‌شود. مجموعهٔ این داستان‌ها و افسانه‌ها یک نام دارد: افسانهٔ سه قلمرو یا افسانهٔ سه برادر.

ماجرا از یک غروب بهاری و یک باغ هلو شروع شد. جوانی بود از وفاداران به امپراتور، که آرزویش بر گرداندن قدرت به خاندان امپراتوری بود و تنها راه نجات کشور از هرج و مرج و آشوب را در همین می‌دید. او مردی شجاع و مشهور به درستکاری بود که نیرویی غریب و غیر قابل مقاومت از چشمانش بیرون می‌زد. برای همین بود که دو مرد دیگر، که معلوم بود مردانی جنگجو و دلآورد، به حرف‌هایش اعتماد کردند. سه مرد، تصمیم خود را گرفتند. برای خدایان قربانی کردند و برای شادی مردگان دعا خواندند. بعد برای مبارزه در راه وطن و حمایت از مردم، سو گند خوردند؛ «ما، لیو بی، گوان یو، شانگ فی، سو گند می‌خوریم تا دل‌ها و قدر تسمان را برای نجات یکدیگر از خطر، مبارزه در راه میهن، و نجات مردم به یکدیگر پیوند بزنیم. می‌دانیم که خداوند ما را در یک روز متولد نکرده، اما سران

ماجرای که هر سه در یک روز و در کنار یکدیگر بمیریم. آسمان و زمین را بر این سو گند برادری گواه می‌گیریم. اگر یکی از ما سو گند خود را بشکند، باشد که آسمان و انسان‌ها برای تنبیه او با یکدیگر متحد شوند.»

وقتی سه برادر پیمان برادری می‌بستند، کشور به دو قلمرو تقسیم شده بود. سائو سائو، در شمال، قلمرو «وی» را تأسیس کرده بود و سون چوان در جنوب قلمرو «وو» را شکل داده بود. سه برادر، توانستند با کمک مشاوران و به نام ژو که لیانگ یا کومینگ، یک قلمرو جدید به نام «شو» در غرب چین تأسیس کنند. لیو بی، فرمانروای قلمرو شو بود و برادرانش ژنرال‌های ارتش او بودند. دشمن اصلی، سائوسائو بود که لیو بی چندین بار با سون چوان علیه او متحد شد. قلمرو شو از نظر وسعت، کوچک‌ترین این سه قلمرو بود، ولی به‌خاطر شجاعت سربازان، کاردانی فرماندهان، و نقشه‌های جنگی فوق‌العادهٔ وزیرش، قدرتمندترین این قلمروها هم بود.

عروسک گردانان ژاپنی این جوری سه‌برادر و بقیه عروسک‌ها را حرکت می‌دادند

درباره‌سازندگان کارتون «افسانه‌سه‌برادر»

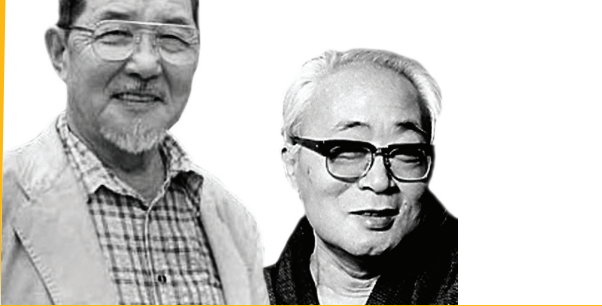
سانگوکوشی خلاقیت ژاپنی

افسانهٔ سه برادر یا آن‌طور که در عنوان اصلی‌اش است، «افسانهٔ سه قلمرو»، یک داستان چینی است. اما از شوخی‌های روزگار، یکی هم این است که تمام کسانی که این افسانه را روایت کرده‌اند، غیر چینی بوده‌اند.

نخست، لو گوان ژونگ (۱۳۳۰ تا ۱۴۰۰ م) تابوانی بود که افسانه‌های پراکنده در میان مردم را جمع کرد و کتابی از مجموع آن‌ها نوشت که می‌گویند یکی از چهار رمان کلاسیک چین است. این رمان را در قرن جدید، فیلمسازان متعددی به فیلم و کارتون تبدیل کردند که از میان ۱۲ برگردان سینمایی و تلویزیونی آن، تنها یکی متعلق به خود چینی‌ها است و بقیه را ژاپنی‌ها ساخته‌اند. عروسک‌های کارتونی آن را هم ژاپن ساخت. همین‌طور بازی‌های کامپیوتری الهام گرفته از این افسانه، محصول ژاپن است. معمولاً این رمان و فیلم‌ها، کارتون‌ها، بازی‌ها و عروسک‌ها را با اسم ژاپنی آن‌ها، «سانگوکوشی» (Sangokushi) می‌شناسند که تلفظ ژاپنی یک عبارت چینی به معنی «وقایع‌نگاری سه قلمرو» است.

از سانگوکوشی‌های معروف، دو تا انیمیشن هم هست که هر دو را ما دیده‌ایم. اولی نسخهٔ عروسکی داستان بود که در خود چین، محبوبیت زیادی دارد و عروسک‌های ساخته شده از روی آن طرفداران بسیار دارد. این انیمیشن ۶۰ قسمتی، در فاصلهٔ سال‌های ۱۹۸۲ تا ۱۹۸۴ به سفارش تلویزیون دولتی ژاپن ساخته شد. کارگردان این مجموعه، یکی از بزرگ‌ترین عروسک‌گردان‌های ژاپنی، کیهاچیرو کاواموتو (Kihachiro Kawamoto) است. کاواموتو (متولد ۱۹۲۵)، یکی از شاگردان برژی ترانکای بزرگ است و اکثر کارهای عروسکی ژاپنی که در تلویزیون خودمان دیده‌ایم، متعلق به کاواموتوست. کاواموتو تمام کارهایش از جمله افسانهٔ سه برادر را به طریقهٔ stop-motion ساخته و در این روش، شهرتی جهانی دارد.

نسخهٔ کارتونی سه برادر را هم یکم شهرتی کاواموتو ساخت. میتسوئرو یوکویاما (Mitsuteru yokoyama)، انیماتوری که با کارتون «سالی جادوگر» (Sally, the witch) در جهان شهرت دارد، این کارتون را در سال ۱۹۹۱ ساخت. سفارش کارتون، از کمپانی انیمیشن Toei بود (که بعدها کارتون «دییجیون» را ساخت). یوکویاما (۱۹۲۴ تا ۲۰۰۴) برای این سریال کارتونی ۴۷ قسمتی، جایزهٔ خلاقیت را از انجمن انیماتورهای ژاپن گرفت. این کارتون (برخلاف نسخهٔ عروسکی) در آمریکا طرفداران زیادی پیدا کرد و برعکس در چین چندین مورد پسند و قبول مردم واقع نشد. مردم چین معتقدند این کارتون، اسطوره را در حد یک داستان کودک‌ان پایین آورد.



▲ میتسوئرو یوکویاما کارگردان کارتون افسانه سه‌برادر (چپ) و کیهاچیرو کاواموتو، کارگردان کارتون عروسکی افسانه سه‌برادر (راست)

اریاب جوان

فرمانده‌بهترین مردان امپراتوری از خاندانی بود خادم به‌امپراتوری هان. خودش هم همواره می‌گفت حکومت را برای بازگرداندن به خاقان می‌خواهد. شخصیتی کاریزماتیک داشت و سپاهیانش از روی علاقه به او می‌جنگیدند. هوش فراوان داشت و مهارت جنگی‌اش در شمشیرزنی بود. مهم‌ترین تصمیمش به خدمت گرفتن ژوگه لیانگ بود، که جز با تواضع بی‌نظیر او ممکن نمی‌شد. او قلمرو «شو» را در غرب چین برپا کرد.

● **لیوبی Liu Bei** (۱۶۱ تا ۲۲۳)

اسطورهٔ وفاداری؛ لقبش «یانتدبیر» بود. ریش بلند و ابروی پریشنی داشت. در ستارشناسی، خبره بود. مدتی به عنوان گروگان، پیش سائوسائو رفت و بعدها، به حرمت مهمان‌نوازی او، یک بار جان سائوسائو را نجات داد. امروزه در برخی نقاط چین مثل هنگ‌کنگ، گوان یو را به عنوان خدای جنگ می‌شناسند و محبوب‌ترین خدایان است. چرا که او مانند مارس، خدای جنگ یونانی‌ها نیست که تشویق به جنگ کند، بلکه همواره از جنگ جلوگیری می‌کند.

● **گوان یو Guan Yu** (۱۶۲ تا ۲۱۹)

او یک ستاره بود

اسطورهٔ وفاداری؛ لقبش «یانتدبیر» بود. ریش بلند و ابروی پریشنی داشت. در ستارشناسی، خبره بود. مدتی به عنوان گروگان، پیش سائوسائو رفت و بعدها، به حرمت مهمان‌نوازی او، یک بار جان سائوسائو را نجات داد. امروزه در برخی نقاط چین مثل هنگ‌کنگ، گوان یو را به عنوان خدای جنگ می‌شناسند و محبوب‌ترین خدایان است. چرا که او مانند مارس، خدای جنگ یونانی‌ها نیست که تشویق به جنگ کند، بلکه همواره از جنگ جلوگیری می‌کند.

● **شانگ فی Zhang Fei** (۱۶۸ تا ۲۲۱)

پلنگ‌دشت

برادر کوچیکه؛ شانگ فی در چین، مانند رستم در ایران یا هرکول در یونان است. به زور و خشمش معروف است. درباره‌اش نوشته‌اند: «چشماتی مانند پلنگ و ریشی بی‌گون داشت. صدایی مانند رعد بود. و راه رفتنش شبیه اسبی که یور تمه پرد.» شانگ فی در نبرد با نیزه‌مهارت داشت و به خاطر ساده‌دلی و خوش‌قلبی‌اش مور داعتماد لیوبی بود.

● **سائوسائو Cao Cao** (۱۵۵ تا ۲۲۰)

اریاب جنگ

خرمند و خائن؛ سیاستمدار، ژنرال نظامی، شاعر، فیلسوف، و صدراعظم‌آخرین خاقان امپراتوری‌هان بود، که عملاً باعث فروپاشی امپراتوری شد تا خودش قدرت را به دست بگیرد. قلمرو «وی» را در شمال چین تأسیس کرد و اگر سه برادر و وزیرشان نبودند، حال‌در تاریخ، او را به عنوان یکی از خاقان‌های چین می‌شناختیم. جملهٔ مشهورش این است: «ترجیح می‌دهم به همهٔ دنیا خیانت بکنم، تا این که بگذارم دنیا به من خیانت کند.»

● **ژوگه لیانگ Zhuge Liang** - (۱۸۸ تا ۲۳۳)

اژدها‌ی‌دار است

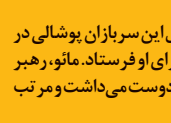
پیرو بلندپایهٔ آیین داتو؛ به‌خاطر اشتباه دولپورها، ما او را به لقبش کومینگ (Kongming) می‌شناسیم که به معنی «ازدهای خفته» است. او را بزرگ‌ترین استراتژیست جنگ در تاریخ چین می‌دانند. ولی خودش از جنگ متنفر بود و تنها به دلیل علاقه به لیوبی حاضر شده بود در جنگ‌ها به او مشاوره بدهد. فیلسوف، مهندس، شاعر، موسیقی‌دان، سیاستمدار، ستاره‌شناس و کلی چیز دیگر بود، ولی خودش فقط به این که یک جور کلوچهٔ بخار پز اختراع کرده، افتخار می‌کرد. حیل‌های جنگی او بسیار ساده‌و در عین حال مؤثر بود. مثلاً

یک بار با پوشاندن لباس سربازان به تن پوشال‌ها و فرستادن قایق حامل این سربازان پوشالی در مه، توانست ۱۰هزار تیر از لشکر سائوسائو بگیرد و بعد نامهٔ تشکری برای او فرستاد. مائو، رهبر چین کمونیست هم با این که دشمن آیین داتو بود، ژوگه لیانگ را بسیار دوست می‌داشت و مرتب در آثارش به افکار و اقدامات او ارجاع می‌داد.



کارآش‌ها

● **لیوبی Liu Bei** (۱۶۱ تا ۲۲۳)



یک بار با پوشاندن لباس سربازان به تن پوشال‌ها و فرستادن قایق حامل این سربازان پوشالی در مه، توانست ۱۰هزار تیر از لشکر سائوسائو بگیرد و بعد نامهٔ تشکری برای او فرستاد. مائو، رهبر چین کمونیست هم با این که دشمن آیین داتو بود، ژوگه لیانگ را بسیار دوست می‌داشت و مرتب در آثارش به افکار و اقدامات او ارجاع می‌داد.

فر آثارش به افکار و اقدامات او ارجاع می‌داد.

Saeedsun.ir

همشهری جوان

شماره ۸۳ ● ۱۱ شهریور ۸۵

آرم و چیپ جیر

Orm and Cheep



فقط اگر می‌توانستیم پروازکنم

چیپز زیادی ازش نمی‌دانیم. کارتون «آرم و جیر چیپز» که اسم واقعی‌اش «orm and cheep» است، سال ۱۹۸۰ در تلویزیون ITV پخش می‌شده. نویسنده‌اش هم بابایی بوده به اسم «تونی مارتین» و کارگردانش هم خانم «مری ادواردز». جای تمام کاراکترها (یعنی همسان چند تا جانور) هم آقای به اسم «لریچارد بریدرز» صحبت می‌کرده. او قصه را هم تعریف می‌کرده است.

جیر چیپز، یک بچه پرندۀ لوس است که پرواز کردن بلد نیست، حالا از لانه‌اش پرت شده پایین. همان صحنهٔ کاپوس‌واری که هر دفعه، اول کارتون مجبور بودیم ببینیم با آن صدای جیک جیک دل‌سوراخ کن. آرم، یک کرم است که از پخت‌پدش، زیر زمین، دقیقاً زیر لانهٔ «جیر چیپز» زندگی می‌کند. حالا قرار است آرم و باقی رفقایش دست به دست هم بدهند تا «جیر چیپز» را به خانه‌اش برگردانند. و ایسن، همهٔ آن ماجرای است که قسمت‌های متمادری را باهاش سر کار بودیم.

چت‌کردن وقتی‌که‌می‌افتی

فاطمه عبدلی

باید با قیافه‌های معصوم بچه‌ان‌مان یک «جنگل آسفالت» واقعی می‌دیدیم. ماجرای یک کلاغ، یک گربه و یک راسو، این هادشمن‌های وحشتناک «جیر جیر» بودند. مو بر تن آدم سیخ می‌شد. مخصوصاً اگر تو بچی یا چشم‌های خودتان، صحنهٔ لت و پار شدن یک گنجشگ را با منقارهای یک کلاغ می‌دیدید. من که دیده بودم، به خاطر همین با همهٔ لحنی که از «جیر جیر» نثر داشتم، دلم نمی‌خواست دست هیچ کدام از این سه تا حیوان وحشی به‌اش برسد. ناخواسته به همهٔ مثبت بودن «آرم» و موش و حزلون تن می‌دادم و تو دلم خدا خدا می‌کردم که زودتر جیر جیر به لانه‌اش برگردد، و این کارتون چپ بر اضطراب تمام بشود. چشم‌های گرد و قلمبهٔ راسو را یادتان است یا منقار کلفت آن کلاغ گنده یک لالایی را؟ خدا به دور، جدا که فضا، چت بود. از همه بدتر این بود که صدا از تان را در نمی‌آمد. اگر حرف می‌زدند آدم کمتر دل‌ه‌ر داشت. حرف زدن، ترس را از بین می‌برد. جدی می‌گویم. هر چی ساکت‌تر، مخوف‌تر، این قانونی بود که سازنده‌های «آرم و جیر جیر» ازش استفاده کرده بودند.

۸۵



عروسکی‌ها



۸۶

پت پستچی، فانوس دریایی و خیلی دیگر از کارتون‌های عروسکی پخش شده از تلویزیون ایران محصول بی‌بی‌سی بوده است

یک فنجان چای داغ با پت

نوید غضنفری

کارتون‌های عروسکی این شکلی مثل «پت پستچی» و «فانوس دریایی»، وجه اشتراک‌های زیادی با هم داشتند که در این مطلب سعی شده به آن‌ها اشاره شود. ولی از بین همهٔ آن اشتراک‌ها تنها این که از شبکه دو پخش می‌شدند به چشم ما می‌آمد: نه می‌دانستیم بی‌بی‌سی همه‌شان را ساخته و نه اسم این نوع کارتون‌ها را بلد بودیم (البته هنوز هم با توجه به غیر قابل ترجمه بودن Stop Motion، وضعیت‌مان چندان فرقی نکرده). فقط می‌گفتیم کارتون‌های عروسکی «شبکه دو» بی. ساکنین شهرستان (به‌جز مراکز استان) به‌خوبی یادشان هست که آن‌موقع (اواسط دههٔ ۱۳۶۰) در یافت واضح شبکه دو از تلویزیون، مثل آپولو هوا کردن زحمت داشت. با این حال، بزرگترها را مجبور می‌کردیم تصویر صاف به ما بدهند. هفت‌دای که بعد از ظهر ها به مدرسه می‌رفتیم، ناتمان نوی روغن بود، چون شبکه دو، صبح‌ها هم پر نامه داشت. سر فرصت از خواب با می‌شدیم و «فانوس دریایی» را با صیاحتۀ مفصل می‌خوردیم! بیل و پت هم در دو عشق چای داغ بودند و ما چه حالی می‌پردیم که چایمان را با آن‌ها سر می‌کشیدیم؛ مثل آن قسمت «فانوس دریایی» که بیل و راس و کروماتی می‌خواستند قوتبال ببینند و راس، فوراً پرید که چای بار بگذارد، اما دیدند تلویزیون‌شان صاف نمی‌گیرد! کروماتی به زحمت تصویر را درست کرد و تا آن موقع هم چای آماده شده بود.

Gran

مادر بزرگ

موتور سواری با مادر بزرگ!

یک مادر بزرگ «لَب گلی» و بانمک با پیراهن «گلِ من گلی» و روسری قرمز خوشگل که هر روز جیم، نوۀ بزرگش، به خانه او می‌آمد تا ببینند مادر بزرگ، کمکی چیزی لازم دارد یا نه. اما این فقط ظاهر قضیه بود. مادر بزرگ برخلاف سن و ظاهر

مثبتش، پر از انرژی و سورپریز بود و با سر گرمی‌های دیوانه‌وار و کارهای عجیب حال می‌کرد. جیم بر خلاف مادر بزرگ، پسر ی خونسرد و آرام بود و در هر قسمت، ماجراجویی‌های مادر بزرگ به سه طریقی او را غافلگیر می‌کرد، مثلاً دو چرخهٔ جیم را می‌دید و عشق موتورسواری به سرش می‌زد. یا هوس می‌کرد برود باغ وحش و حیوان خط ناکی را برای نگهداری به خانه‌اش بیاورد! او در بافتن، مهارت چندانی نداشت، اما اگر شروع به بافتن می‌کرد کسی جلودارش نبود و در یک قسمت، گل لباس زمستانی‌های جیم و خودش را بافت. در اپیزود «Gran's Good News» اخبار هواشناسی تلویزیون خسته و کسلش کردو تصمیم گرفت در فیلم‌وسترنی با عنوان «Gran Gets Her» نقش کلانتر را بازی کند! این داستانک‌های زیبا، محصول ذهن خلاق جون و مایکل کل، نویسنده‌گان «مادر بزرگ» است. طبق پیش‌بینی، Woodland Animations قدر آن‌ها را دانست و ایور وود یک سری سیزده قسمتی از رویش ساخت و سال ۱۹۸۲ از شبکهٔ بی‌بی‌سی (در سراسر انگلیس پخش شد، گویا جون و مایکل کل، کاراکتر مادر بزرگ را با الهام از شخصیت مادر بزرگ خودش که تا آخر عمر، سر حال و شاداب بوده و صد و یک سال عمر کرده، نوشتند. می‌شود این طور هم تصور کرد که ماجراهای هر قسمت، فقط نتیجهٔ خیال‌پردازی‌های پسر آرام و توداری است که هر روز به مادر بزرگش سر می‌زند و دوست دارد توی تصوراتش، مادر بزرگ را ماجراجو ببیند. شما این‌طوری نبودید؟



The Herbs

باغچه سبزیجات

یال یک شیر کمر وا!

باغچهٔ سبزیجات، باغ قدیمی و بزرگی بود که دیوارهای آجری و در چوبی خوشگلی داشت و نریتور کارتون در ابتدای هر قسمت می‌گفت که در باغ فقط با گفتن کلمۀ جادویی «Herbidacious» (که در نسخهٔ دوبله تغییر کرده بود) باز می‌شود. این کلمه کلید وارد شدن به دنیای قصه‌های ساده اما مسحورکنندۀ آن طرف دیوار باغ بود. هر کدام از ساکنین باغ که بینشان انسان و حیوان هم پیدا می‌شد، نام یک نوع سبزی به‌خصوص را داشتند و جالب است که ویژگی‌های خاص آن نوع سبزی، یک‌جوری در ظاهرشان مشخص بود. مثلاً اسم شیر کاراکتر اصلی داستان، «جعفری» (Parsley the Lion) بود که بلافاصله بعد از بازشدن در باغ، می‌آمد جلو تا خودش را به بیننده‌ها معرفی کند. کمی خجالتی بود و اولش از غریبه‌ها می‌ترسید. «شوید» (Dill the Dog) سگ عجول قصه بود که هیچ‌وقت آرام و قرار نداشت و گاهی دنبال دمش می‌گذاشت و گنج می‌شد! او هم مثل «جعفری» سریع از وجود بیننده‌ها آگاه می‌شد و خودش را به جلوی در باغ می‌رساند. آقای «معناع» (Sir Basil)، صاحب باغ بود و تمام سبزیجات را کنترل می‌کرد. البته او در حضور همسرش خانم «زمری» حق دخالت در هیچ کاری را نداشت. پاسبان «گل گندم» (Constable Knapweed) پلیس گشتی باغ بود (با صدای مرحوم عباس سعیدی در نسخهٔ دوبله) و از همه چیز مراقبت می‌کرد. اما نکتهٔ بامزهٔ داستان، خانوادهٔ آقای «پیاز» (Mr. Onion) بود. او و همسرش خانم «پیاز» که دائم گریه می‌کرد و یک روسری بانمک داشت، صاحب ده فرزند «پیازچه» بودند. پیازچه‌ها معلم نداشتند و آقای پیاز مجبور بود معلم و رئیس مدرسه‌شان هم باشد. برای همین، همیشه لباس مخصوص دانش‌آموزته‌ها (لباس فارغ‌التحصیلی خودمان) را به تن داشت. آن قسمتش را یادتان مانده که پیازچه‌ها سرما خورده بودند و مادرشان جقدر اشک ریخت؟ این باغ نقلی، یک کاراکتر بانمک دیگر هم داشت، یک مر تاش هندی به اسم Pashama Bedi که همیشه خدا سر گرم ما هایش بود و روی تخت‌خواب میخ‌دارش می‌خوابید!

داستان‌های این کارتون به یادماندنی، سال ۱۹۶۸ توسط مایکل باند (نویسندهٔ بسیاری از کارتون‌های «بی‌بی‌سی» و مجموعهٔ «Paddington Bear») نوشته شده و ایور وود آن‌ها را در سه سری (مجموعه‌ای و نه قسمت) برای FilmFair و پخش از کانال بی‌بی‌سی ۲ کارگردانی کرد. این که چگونه ایدهٔ داستان در ذهن مایکل باند جرقه زده، در نوع خودش بی‌نظیر است. گویا روزی، دوری استنفر، رئیس قسمت برنامه‌های کودک بی‌بی‌سی، به او زنگ می‌زند که ببیند ایدهٔ قسمتی برنامه‌های کودک بی‌بی‌سی، به او زنگ می‌زند که ببیند ایدهٔ جدیدی دارد یا نه، باند می‌گوید: «..بلافاصله یاد دو سه روز قبلی افتادم که پشت میز نشسته بودم و مشغول نوشتن بودم. خیلی اتفاقی چشمم از پنجره به باغچه افتاد. سبزی‌های جعفری توی باد تکان می‌خورند و خیلی شبیه یال یک شیر شده بودند.. فوراً کار را قاپیدم و گفتم که دو هفته‌ای داستان را تاحیولشان می‌دهم!»

The Adventures of Portland Bill

فانوس دریایی

یک گروه راک معرکه

پُر تلند، نام جزیره‌ای است در ساحل چسپیل انگلیس و فانوس دریایی Portland Bill در آن قرار دارد. همین دو نکته، منبع الهامی شده برای جان گریس طراح و بری لیت، کارگردان کمپانی «فیلم فیر» لندن (FilmFair) تا این سری کارتون ی زیبا را در سال ۱۹۸۶ تولید کنند، با این تفکات و که پر تلند بیل در کارتون، نام رئیس یک فانوس دریایی است و در جزیره‌ای به اسم گیلومت راک قرار دارد. راس و کروماتی دو دوست و همکار بیل هستند و دهکدهٔ مک گیلی کادی نزدیک آن‌ها است. اگر داستان‌های سادهٔ کارتون یادتان مانده باشد، ماجراهای هر اپیزود بر اساس زندگی روزمره و حوادثی بود که برای اهالی بومی و کاراکترهای اصلی داستان به‌وجود می‌آمد و هیچ چیز عجیبی نداشت. کروماتی، از راس بزرگ‌تر بود و ریش پررغسوری داشت. جالب است بدانید که در نسخهٔ اصلی، او یک عشق موسیقی راک خفن بود و گیتار الکتریک می‌زد و با فینیسستر، یکی از مزرعه‌داران آن حوالی که گیتار آکوستیک می‌زد، یک گروه راک داشتند. راس جوان، یک مقدار حواس پرت بود، اما خیلی در نگهداری فانوس به بیل کمک می‌کرد. راس در بیشتر قسمت‌ها مشغول ماهی‌گیری بود و در گروه راک محلی‌شان درامز می‌زد. یادتان می‌آید که داگز، سگ بیل، دائم از فانوس فراری بود و مرتب به فروشگاه ادوارد استون (که قیافاش بی‌نهایت شبیه آلبر در سریال «لش سری» بود) می‌رفت؟ چون از سر و صداهایی که گروه راک و به‌ویژه گیتار الکتریک کروماتی ایجاد می‌کرد بیزار بود! گاهی تنها حامی‌اش بیل، هم به گروه می‌پیوست و با فلوتش آن‌ها را همراهی می‌کرد. دهکده، یک بازرس آدمیرال روزلدوی سر حال هم داشت که عاشق هر چیزی شبیه به کشتنی یا قایق بود و هر از گاهی به فانوس می‌آمد تا برای خوردن یک فنجان چای داغ، پایۀ بیل بشود. تعداد اهالی دهکدهٔ مک گیلی کادی کم بود و فقط دو سه خانواده در ماجراها حضور داشتند. مثلاً در تمام دهکده، فقط دو گوسفند با نام‌های «فلوت سم» و «چت سم» وجود داشت که اصلاً یک قسمت، ماجرای فرار آن‌ها از مزرعه‌شان بود و در واقع، شدند کاراکترهای اصلی داستان. نریتور کارتون و صدایگش کاراکترها نورمن رزینگتون، بازیگر محبوب انگلیسی است که در فیلم یک روز سخت «A Hard Day's Night» (یک کاراکتر بانمک دیگر هم در کنار گروه بیتلز بازی کرده‌او. در فیلم دیگری با بازی الویس پر یسلی نیز حضور داشته و طبق امار گرفته شده، از این نظر میان بازیگران دنیا یک استثنا است!



۸۷

Postman Pat

پت پستچی

نامه‌دارین!

پت، پستچی خونسرد و وظیفه‌شناس دهکدهٔ سرسبز و آرام گریندیل (Greendale) از نام یک تنگهٔ واقعی در Cumbria گرفته شده) هر روز همراه گریۀ ریزنقشش چس، سوار ماشین قرمز رنگ ادارهٔ پست Pat's Van) (جالب است که شمارهٔ پلاک ماشین هم Pat_۱ بود) می‌شد و بسته‌ها و نامه‌ها را در سراسر دهکده پخش می‌کرد. البته همیشه وقت خوردن یک فنجان چای را با اهالی صمیمی دهکده به‌ویژه پدر تیمز (کشیش دهکده) و پیتر فاک (از مزرعه‌دارها باریش اسکانلندی) داشت و برای تکتک آن‌ها بهترین هم‌صحبت بود. روزی نبود که به سم (فروشندهٔ دوره گرد که شماره پلاک ماشینش Sam_۱ بود) یا مزرعۀ جورج لنکسترو و دوقلوهای بامزه، تام و کتی، سر زنند و از حال و روزشان نپرسد. پت هر روز از کنار مزرعه‌ها، گوسفندان، راه باریکه‌هایی که دیوارهای سنگی چین داشت، یا آن پل سنگی قشنگی که روی رودخانهٔ اطراف دهکده بود می‌گذشت و هیچ چیز جز هوای بد و طوفانی، او را ناراحت نمی‌کرد! جان کالیف، نویسندهٔ این قصه، کاراکتر پت را از روی خاطرات روزانهٔ یک شخصیت واقعی که در یک ادارهٔ پست کوچک و محلی کار می‌کرد نوشت و کتاب‌هایش را برای «بی‌بی‌سی» فرستاد. کمپانی Woodland Animations این داستان‌های دلربا را توی هوا قاپید و آن‌ها را به کارگردان مشهورش ایور وود سپرد تا در سال ۱۹۸۱، اولین اپیزودهای این سری کارتون (۸ قسمت) را بسازد و شبکه بی‌بی‌سی ۱ آن را پخش کند. پت، خیلی سریع بین بینندگان محبوب شد. اسباب‌بازی‌ها و متعلقات تجاری زیادی از روی آن ساخته شد و راهی بازار شد و ادارهٔ پست را به این فکر انداخت که چرا در این بازارایی از بقیه جابماند؟ به این ترتیب در پنج اپیزود باقی‌مانده از اولین سری، عنوان Royal Mail (نام ادارهٔ پست انگلیس) و نشانهٔ تاج زرد رنگ آن روی ماشین و کلاه پت استفاده شد. گویا ترانهٔ زیبایی با صدای برابان دالی روی تیتراژ نسخهٔ اصلی پت بوده که طبیعتاً ما آن را نشنیدیم. نریتور آن هم کن بزی بوده است. خوشبختانه نسخهٔ دوبلهٔ فارسی پت با گویندگی و صدای گرم زاله علو انجام شده و سبک دوبلهٔ آن دقیقاً شبیه نسخهٔ اصلی است؛ یعنی جز نریتور و پت و یکی دو شخصیت دیگر، سایر کاراکترها اصلاً حرف نمی‌زنند. سری جدید «پت پستچی»، سال ۲۰۰۳ توسط شرکت Cosgrove Hall و براساس ساختهٔ ایور وود، تولید و پخش شد. دهکدهٔ گریندیل در سری جدید، بزرگ‌تر و مدرن‌تر شده و لابد دیگر از آن دهکدهٔ بی‌سرودما که صدای اگر و ز مانشین پت در تمام آن می‌پیچید، خبری نیست.



Saeedsun.ir

همشهری جوان شماره ۸۳ • ۱۱ شهریور ۸۵



The Wombles

خانواده خرس‌ها



«وومبل‌ها»ی اهل ویمبلدون، موجودات خرس‌مانند مخلوق الیزابت برسفورد نویسنده هستند که کتابش سال ۱۹۶۸ چاپ شد. اما ایور وود با کمک طراحش، بُری لیت، در اولین سری کارتونِ که سال ۱۹۷۳ از بی‌بی‌سی پخش شد، شمایل این موجودات ذهنی را کمی به موش نزدیک کرد (البته با پوشش خرس‌مانند). روی لباس، کلاه و تی‌شرت‌هایی که «وومبل‌ها» می‌پوشیدند، حرف درشت «W» نوشته شده بود. هر وسیله‌ای که انسان‌ها دور می‌انداختند، «وومبل‌ها» جمع می‌کردند تا به بهترین شکل ممکن از آن استفاده کنند.

Paddington Bear

آقای براون



خرسی اهل پرو که معلوم نیست چرا عمه لوسی‌اش او را به لندن فرستاده. ابتدا کتاب‌های مصور مایکل باند با طراحی پگی فُرتنوم چاپ شد و ایور وود در سال ۱۹۷۵، اولین سری کارتون‌اش را برای بی‌بی‌سی ساخت. این خرس، کلاه بزرگ و مشکي داشت و همیشه یک چمدان همراهش بود که هر وقت خسته می‌شد روی آن می‌نشست. خانواده براون او را در حالی پیدا می‌کنند که این یادداشت به کتش سنجاق شده: «Please look after this bear, Thank you». وقتی به خانوادهٔ براون می‌گوید که اسمش پروبی و غیرقابل ترجمه است، آن‌ها او را Paddington می‌نامند. به جز «پدینگتون» که عروسکی است، بقیهٔ کاراکترها و تصاویر پس زمینهٔ کارتون دو بعدی‌اند و از این لحاظ با سایر آثار کارتون ی از نوع Stop Motion فرق دارد.

Morph

جعبه اسباب بازی



عروسک خمیری که شبیه آدم بود و در جعبهٔ لوازم التحریر یک هنرمند مجری تلویزیونی به نام تونی هارت زندگی می‌کرد. کمپانی (Aardman Animations)، همان شرکتی که «والاس و گرومیت» را هم تهیه کرده اولین سری Morph را در سال ۱۹۷۷ برای بی‌بی‌سی ساخت. سخت‌خالی از آن است و سخت محتاج به آن.

