

ابرقهرمان

بچه‌زنگ

انیمیشن «بچه‌زنگ»

می‌تواند پر تماشاگرترین فیلم کودک امسال شود

گروه هنر پویا پیش از این ۳ انیمیشن بلند تولید کرده که از ۲ تا ۵ سالگی یعنی «شاهزاده روم» و «فیلشاه» در اکران نسبتاً استقبال شد و حالا چهارمین انیمیشن این گروه به نام «بچه‌زنگ» روی پرده آمده است. هادی محمدیان، کارگردان ۲ انیمیشن «شاهزاده روم» و «فیلشاه» و حامد جعفری تهیه‌کننده هر ۴ انیمیشن بلند این گروه انیمیشن‌سازی آدم‌های مهم این پروژه هستند. ولی داستان ۲ نام دیگری که در کنار محمدیان به عنوان کارگردان می‌بینیم چیست؟ محمدیان درباره حضورش در این پروژه و همکاری با فیلم «بچه‌زنگ» گفته: «من در پروژه سینمایی «بچه‌زنگ» از ابتدا به عنوان کارگردان با مجموعه «هنر پویا» همکاری داشتم و به دلایل شخصی پروژه نام من مطرح نشود. بنابراین به این موضوع اینطور پرداخته شده است، «احتمالاً کدورت‌هایی بوده که بعداً با کمی کوتاه آمدن هر کدام از طرفین تا حدودی حل شده و در نهایت نام ۳ کارگردان پای پروژه خورده است. براساس آمارهای فروش تا اینجای کار این انیمیشن در گیشه موفق بوده است. البته با هزینه تولید یک میلیون دلاری این فیلم حدوداً با ۵۰ میلیون تومان بفروشد تا تازه هزینه‌های تولیدش را جبران کند. از آنجا که «بچه‌زنگ» می‌تواند پر تماشاگرترین فیلم کودک امسال باشد، در اینجا به آن پرداخته‌ام.

الگوازی برای بچه‌ها

رضامراد صحرایی

وزیر آموزش و پرورش

در مراسم افتتاحیه «بچه‌زنگ»



این اثر برای شادی و شکل‌گیری هویت ملی و اسلامی کودکان ساخته شده است. ما ظرفیت الگوسازی برای تمام جهان را داریم. فرهنگ و تمدن ما پر از الگوهای است که کشورهای دیگر آرزو دارند. کار تحسین برانگیز کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان را می‌ستاییم از این حیث که سعی کرده الگوهای را در معرض دید کودکان و نوجوانان قرار دهد. اگر الگوسازی نکنیم نه تنها الگوهای ما صادره خواهند شد بلکه الگوهای غالب خواهند شد که هدفشان از بین بردن نشاط، امید و خودباوری است. هدف از ساخت «بچه‌زنگ» این بود که هم بچه‌ها شاد باشند و هم در کنار خانواده با هویت ملی و اسلامی رشد کنند. در خود پویانمایی هم سعی شده هویت ملی و ویژگی‌های گذشت، اینار و فداکاری آموزش داده شود.



مدیرعامل کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان

سینمایی کودک و نوجوان به عنوان یک سینمای استراتژیک، متأسفانه در سال‌های اخیر کمتر مورد توجه قرار داشته و به نوعی در کشور مغفول مانده است. این مهم مورد توجه ویژه کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان به عنوان متولی کودک و نوجوان کشور قرار گرفته است. برداشت ما این است که پویانمایی یا همان انیمیشن که مؤثرترین رسانه برای مخاطب کودک و نوجوان است باید باز بزرگی از سینمای کودک و نوجوان را در دوش بکشد لذا ما در کانون به سراغ این حوزه رفتیم. انیمیشن «بچه‌زنگ» نخستین گام کانون برای اثرگذاری در این مسیر است. ما در این راه تصدی‌گری نکردیم و نخواهیم کرد و با بهره‌گیری و مشارکت بخش خصوصی کاربلد و دارای تجربه موفق تلاش داریم که در کنار ساخت یک فیلم انیمیشن بلند، یک زنجیره اثرگذاری ایجاد کنیم.

بازی هوبایلی «بچه‌زنگ» هم می‌آید

به گفته مدیرعامل استودیو انور رسانه هنر قرار است بازی هوبایلی «بچه‌زنگ» هم در روزهای اکران این انیمیشن در دسترس علاقه‌مندان قرار بگیرد. هنر آنالین خیر داده که بازی هوبایلی این انیمیشن که محصولی از استودیو انور رسانه هنر است، قرار است تحت عنوان «بچه‌زنگ» مبارز کوچک» ابتدا در نسخه فارسی در اختیار کاربران داخلی قرار گیرد و در فاز بعدی، نسخه انگلیسی آن نیز به شکل بین‌المللی انتشار یابد. مصطفی کیوانیان، مدیرعامل استودیو انور رسانه، در پاسخ به اینکه پرسه تولید چه میزان زمان برده، توضیح داد: تولید بازی «بچه‌زنگ» مبارز کوچک» حدوداً یک سال زمان برد، البته سافت لاینج (ارائه نسخه آزمایشی) هم داشتیم و در این یک سال، چندین بار کار را تست کردیم تا ببینیم خروجی در چه وضعیتی قرار دارد ولی به‌طور کلی تقریباً یک سال طول کشید تا این بازی آماده عرضه به مخاطبان شود.



نوشت افزارهای «بچه‌زنگ»

تولید پیش از ۱۴۰۰ محصول جانبی انیمیشن در کانون



تولید «بچه‌زنگ» هزینه زیادی داشته و برای بازگشت این هزینه صرفاً به اکران خشک و خالی آن نباید بسنده کرد و کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان روی تولید محصولات جانبی این انیمیشن سرمایه‌گذاری کرده است. در شهر پویا امسال، از نوشت افزارهای این انیمیشن رونمایی شد. حامد علامتی، مدیر کانون در مراسم رونمایی این نوشت‌افزارها گفت:



خلاصه داستان:
محسن پسر بچه‌ای است که عاشق ابرقهرمان سینمایی است و همیشه هر کس و هر چیزی کمک کند. در اتفاقی نادر، محسن با ببری مواجه می‌شود که از گونه حیوانات منقرض شده ایران است. محسن تصمیم می‌گیرد تا به این ببر کمک کند و او را به زادگاهش بازگرداند اما سفر به دل جنگل، نبرد با شکارچیان و روبرویی با حیوانات منقرض شده دیگر، شروع یک ماجرای بی‌پایه برای محسن است.



انیمیشن حرفه‌ای

سعید شیخ‌زاده

مدیر ویلاز

حقیقتاً تا به امروز کاری مانند این انیمیشن در این سطح در این حوزه نداشته‌ایم. قریب به ۴ سال روی این انیمیشن کار شده است. فاصله این انیمیشن با سینمای ایران بسیار زیاد است اما متأسفانه در جشنواره فجر به علت عدم شناخت از انیمیشن و ژانر کودک به آن انظوری که شایسته بود توجه نشد. انیمیشن‌های ایرانی پیشرفت بسیار خوبی داشته‌اند اما متأسفانه در این حوزه مشکل بوجه به چشم می‌خورد. به‌علت دستمزدهای پائینی که وجود دارد بیشتر انیماتورهای ایرانی با کشورهای دیگر کار می‌کنند؛ در هر جای دنیا که انیمیشن خوبی به چشم می‌خورد ردپای انیماتورهای ایرانی دیده می‌شود. تنها جایی که بوجه مورد قبول برای انیمیشن اختصاص می‌دهد، صداوسیماست؛ اما به‌نظر می‌رسد بخش خصوصی باید در این حوزه ورود کند تا به پیشرفت برسیم. در هر حال صداوسیما بخش دولتی است و در اعطای بوجه محدودیت‌هایی دارد. به‌دلیل عجله‌ای بودن کار در تلویزیون، گروه‌ها از بسیاری از خلاقیت‌ها چشم می‌بندند تا برنامه به آنتن برسد اما زمانی که بخش خصوصی ورود کند این مشکلات از بین می‌رود.

پیش‌بینی شده است تا بیش از ۴۰۰ محصول جانبی تولید شود که در این مراسم صرفاً بخشی از نوشت‌افزارهای آن رونمایی شد. تأکید ما مشارکت و هدایت بخش خصوصی در استفاده از شخصیت‌های انیمیشن بوده که با شرکت رز تحریر این تعامل انجام شده است. خمیر بازی، خمیر سبک خلاقیت، ابزارهای اندازه‌گیری ۴ عددی شامل ۲ نوع گونیا، نقاله و خط‌کش شابلون، مداد رنگی ۱۲ رنگ، پاک‌کن، خودکار ۴ رنگ، خودکار ۸ رنگ، رنگ انگشتی، مداد قرمز، مداد سیاه، انواع دفترچه و... از جمله نوشت‌افزارهایی بود که در این مراسم رونمایی شد.



یخما؛ ابزار تربیت کودک و نوجوان

حامد جعفری

تهیه‌کننده



و تلاش‌هایی است که برای رسیدن به این نقطه متحمل شده‌ایم. سینما یک ابزار تربیت برای کودک و نوجوان است که برای محقق شدن اهداف آن به الگو و رابطه درست نیاز است. در «بچه‌زنگ» نیز ما همواره در صدد ارائه یک الگوی مناسب برای قشر کودک و نوجوان بوده‌ایم.

ما دوره کودکی را با سبک‌ها و کارتون‌هایی با قهرمان‌های خارجی گذراندیم و آرزوی ما این بود که امروز بچه‌های ما بتوانند با قهرمان‌های ایرانی کودکی‌شان را بگذرانند.

ما در «شاهزاده روم» اکران‌های محدود در یک‌سری کشورهای مختلف داشتیم و درآمد قابل توجهی هم به‌دست آوردیم. در «فیلشاه» سعی کردیم که آن را در حوزه اکران سراسری در چند کشور بزرگ ادامه دهیم. در «بچه‌زنگ» هم با کمپانی‌ها و بخش‌کننده‌های مختلف در حال صحبت کردن هستیم که در چند کشور به‌صورت گسترده اکران شود.

استودیو یوهایی که در دنیا پیشقدم تولید انیمیشن هستند قدمتی ۱۰۰ ساله دارند، در حالی که در ایران شاید ۱۰ الی ۲۰ سال است که تولیدات بلند انیمیشن شروع شده است. کمی فاصله وجود دارد اما باید بگوییم که توانستیم به استانداردهایی برسیم.

زمانی که به عقب برمی‌گردیم، می‌بینیم ما از موانعی عبور کرده‌ایم که دشوار بوده است. ما باید به کارهایی که برای کودک ساخته می‌شود کمک کنیم، البته نه فقط در مرحله ساخت و تولید بلکه در مرحله اکران و دیده شدن هم کمک کنیم.

از ابتدا ۲ نسخه از پروژه «بچه‌زنگ» تولید کردیم. نخستین نسخه، ایرانی و برای کشورهای مسلمان و نسخه دیگر هم برای کشورهای غیرمسلمان است. در نتیجه این انیمیشن ۲ ورژن یا ۲ نسخه دارد.



بچه‌زنگ

شناسنامه فیلم

- کارگردانان: بهنود نکویی
- هادی محمدیان و محمدجواد جنتی
- تهیه‌کننده: حامد جعفری
- فیلمنامه‌نویسان: علی رمضان و هادی محمدیان
- تدوین: حسن ایوبی
- آهنگساز: امیر توسلی
- مدیر ویلاز: سعید شیخ‌زاده
- صداپیشگان: هومن حاجی عبداللهی، جواد پز شکیان، هدایت هاشمی، میر طاهر مظلومی، رز پطروس، مینا قیاسپور، مریم رادپور، نورج نصر، اردشیر منظم، مهسا عرفانی، ابراهیم شفیعی، نازنین یاری، علیرضا دیباج، منانت اسماعیلی و پویا فهیمی.
- محصول مشترک کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان
- مجموعه گروه هنر پویا
- هزینه تولید: حدوداً یک میلیون دلار

خیال‌پردازی با آلیس در سرزمین عجایب

درس‌هایی درباره بلوغ که سینما به ما می‌آموزد

خیال‌پردازی و فانتزی را معمولاً از ویژگی‌های اصلی یک فیلم کودک می‌دانند. تخیل بازیگوش کودکان در برابر منطق‌گرایی رئالیستی بزرگسالان دشواری‌های زندگی را زنده می‌کند. در اولی، می‌توان فارغ از واقعیت‌ها و قوانین — حتی به‌رغم ضربه خوردن و آسیب دیدن و خرابی به بار آوردن — قدرت خیال‌ها و قواعد یا حتی دورزدن هوشمندانه قوانین برای رسیدن به موفقیت و پیشرفت و پیروزی است. اما بزرگسالان هم از خیال‌پردازی کودکانه سهمی دارند، هرچند معمولاً به طریقی تئوریک و دیرپایاب. «آلیس در سرزمین عجایب» ساخته تیم برتون نمونه خوبی از فیلم فانتزی کودک است که در اینجا هنر رولوفس به مدد آرای تزئین تودوروف، نشانه‌شناس ساختارگرای بلغار، به تحلیل آن پرداخته است.

شیرجه‌زدن در سوراخ خرگوش

آلیس در سرزمین عجایب (۲۰۱۰)، اقتباس قرن بیستمی از دو رمان مشهور لوئیز کارول، «ماجراهای آلیس در سرزمین عجایب» (۱۸۶۵) و «آن‌سوی آینه» (۱۸۷۱) است. «خلق دوباره» تیم برتون از این دو رمان بیننده کودک و بزرگسال را به اکتشافی جذاب دعوت می‌کند تا «واقعیت‌های» فانتزیتیک چندگانه و حالت‌های مختلف «بودن» را درک کند. فیلم داستان آلیس (میا واسیکووسکا)، دختری قرن نوزدهمی را تعریف می‌کند که خود را در دوران ویکتوریایی و در میان سنت‌ها و

محدودیت‌های مختلف گرفتار یافته. در لحظه‌ای از سر استیصال در سوراخ خرگوشی فرو می‌افتد. سوراخ خرگوش او را به «سرزمین زیرین» هدایت می‌کند؛ جایی که کابوس‌های دوران کودکی‌اش واقعیت پیدا کرده‌اند و حالا همه از او انتظار دارند که جابروویکی دیوسپورت را بکشد. ملکه سفید را بر تخت پادشاهی برگرداند. نتیجه ماجراهای آلیس به اینجا منتهی می‌شود که او جرأت کافی پیدا کند و به خود ایمان بیاورد که می‌تواند ناممکن را ممکن کرده و خود را از بند دام‌های خودساخته‌ای که در زندگی «واقعی» گرفتارش کرده‌اند رها سازد. تردیدها در فیلم چندین بار به نمایش درمی‌آید. خاطراتی که از نخستین سفرش در کودکی به «سرزمین زیرین» در ذهن‌اش می‌ماند او را به این باور می‌رسانند که ناممکن ممکن است. برای بچه‌ها فیلم تجربه غوطه‌خوردن در جهان بصری سه‌بعدی را فراهم می‌کند که در آن «بچه‌ها به دنیایی شیرجه می‌زنند که قوانین‌اش یکسره با دنیایی که می‌شناسیم متفاوت است و در نتیجه وقتی شاهد رخ‌دادن اتفاقات فراطبیعی هستند احساس بدی نمی‌کنند.» به چشم تماشاگر کودک تجربه «شیرجه‌زدن به درون سوراخ خرگوش» غیرقابل باور نیست. از منظر تزئینات تودوروف تعلیق فانتزیتیک از امر باورپذیر — یا پذیرش امر فراطبیعی — اکتشاهی کم‌وبیش طبیعی در بین تماشاگران کودک

است. اما در چشم تماشاگر بزرگسال منطق هیچ‌گاه به کنار نهاده نمی‌شود و حس عدم‌اطمینان به‌وجود «سرزمین زیرین» به تجربه‌ای دوگانه تبدیل می‌شود که هم‌زمان هم مبهم و هم روانشناسانه است. معصومیت کودکانه با تجربه بزرگسالی جایگزین می‌شود؛ در نتیجه آنچنان که با کینگهام و بازال گات می‌گویند کودک «معمولاً به‌عنوان دنیایی دیگر» توصیف می‌شود که «همه بزرگسالان به آن سفر کرده‌اند» ولی «این دنیا را برای آنها دست‌نیافتنی است مگر به مدد اختلالی در حافظه.» آنها بعدتر این فکر را پیش کشیدند: «در چشم بیشتر بزرگسالان «جوهره‌ای» به نام کودکی وجود دارد که ناشناخته، اسرارآمیز و حتی جادویی است.» از همین رو «بزرگسالان صرفاً می‌توانند به شکلی نیابتی دوباره به این جهان دست پیدا کنند که معمولاً یا از طریق خیال‌پردازی ممکن می‌شود و یا به شکل معمول تر از طریق پذیرش قراردادهایی که ایده کودکی را شکل می‌دهند.» در نتیجه فیلم در دو سطح عمل می‌کند؛ اول، تجربه بصری سرگرم‌کننده‌ای که به‌مدد خیال‌پردازی بی‌پایان تماشاگران کودک درک می‌شود و دیگر، تلاش تماشاگران بزرگسال که با تجربه حرمان نوستالژیک خیال‌پردازی کودکانه همراه است و درک کردن هم‌زمان محدودیت امر «واقعی». در نتیجه آلیس در سرزمین عجایب به کارگردانی تیم برتون را می‌توان به‌عنوان مثالی به کار برد که نشان می‌دهد فیلم‌های مخصوص کودکان و به‌خصوص فیلم‌های فانتزی / شاه‌پرانی کودکان به شکلی بنا می‌شوند که هم‌زمان در سطوح مختلف با تماشاگرانی مختلف ارتباط برقرار کنند.

برتون که به داشتن نگاهی ضدمرکز، گوتیک و سبکی کم‌وبیش شخصی معروف است با بازنگری در دوران لوئیز کارول نگاهی خاص، خودآگاهانه و حتی واگونه به این دو اثر مشهور ادبیات کودک‌کان انداخته و در نتیجه تصویری آزاردهنده از پدرسالاری قرن ۱۹ ساخته است که با تفاسیر موردنظر تودوروف از اشکال فانتزی یعنی آنچه به شکل آشنایی غریب است و آنچه خارق‌العاده است خلق کند. اقتباس برتون از دو مان بیشتر وامدار عناصر سیاهی‌پس است که از فولکلور و فانتزی کلاسیک به عاریت گرفته شده و از این طریق نمل‌هایی

را ساخته که «داستان‌هایی هشداردهنده‌اشکال می‌دهند که تماشاگر را در مسیر مشتق‌بار از کودکی تا بزرگسالی همراه می‌کنند.» نخستین مواجهه ما با آلیس زمانی است که او تازه از کابوسی برخاسته است. او را در حال تعریف‌کردن جزئیات ماجراهای «وجوداتی» می‌بینیم که او در رویایش از سرزمین زیرین دیده‌سپس داستان، ۱۲ سال پیش می‌رود و ما با آلیس بزرگسال مواجه می‌شویم. پدر مرده و مادر در تلاش است از طریق یافتن شوهری مناسب، بهترین زندگی را برای او فراهم کند. صحنه نخست با آلیس جوان در دو سطح عمل می‌کند تا هم بازی از صحنه‌های پیش‌رو باشند و هم بر گفته پدر تأکید کنند: «تو دیوانه‌ای، مجنون، عقل نداری، ولی من رازی را به تو خواهم گفت: همه مثل تو هستند.» آلیس بعدتر این جمله را در طول فیلم بارها تکرار می‌کند. فیلم در ادامه بر مرزی حرکت می‌کند که هم یادآور امر به شکل آشنایی غریب است: «تجربه‌کردن محدودیت‌ها» و هم یادآور امر خارق‌العاده: «پذیرفتن

ماوراءالطبیعه». آلیس در بیشتر مدت زمان فیلم باور دارد که مدت زمانی را که در سرزمین زیرین گذرانده به شکل آشنایی غریب بوده و به صحت عقلش شک می‌کند. کلاهدوز دیوانه: هنوز هم فکر می‌کنی همه اینها رویا هستند؟ آلیس: معلومه، همه اینها ساخته ذهن من هستند. کلاهدوز دیوانه: یعنی من واقعی نیستم؟ آلیس: متأسفانه نه. تو تنها برومی هستی حاصل تخیلات من. منم که موجودی نیمه‌دیوانه رو در ذهنم ساختم. کلاهدوز دیوانه: بله ولی تو هم باید نیمه‌دیوانه باشی که من رو در ذهنم ساخته باشی.

آلیس: پس شاید باشم. وقتی از خواب بیدار شدم، دلم برات تنگ می‌شه. این صحنه واجد یکی از عناصر کلیدی است که به مفهوم تودوروف از چیزی که به شکل آشنایی غریب است متصل می‌شود؛ یعنی زمانی که خواننده یا قهرمان اثر تصمیم می‌گیرد که آنچه رخ داده یا حاصل دیوانگی است و یا در رویا به وقوع پیوسته. این صحنه، یکی از صحنه‌های محوری فیلم است که تقریباً در پایان رخ می‌دهد؛ زمانی که هم تماشاگر بزرگسال و هم تماشاگر کودک کم‌کم به این باور رسیده‌اند که آلیس بر «ضطرار» غلبه کرده و پذیرفته که سرزمین زیرین رویایی که به شکل آشنایی غریب است، نبوده چون حیل «شش‌گون» عمل نکرده و او هنوز در واقعیت خارق‌العاده گرفتار است. گفت‌وگوی آلیس با کلاهدوز دیوانه (جانی دپ)، دوباره بر اضطراب او صحنه می‌گذراند که همه این رخدادها صرفاً در ذهن او رخ داده‌اند و او حالا ترجیح می‌دهد تا این حقیقت را به جای تصور واقعیت ناممکن متضاد با آن بپذیرد. صحنه رویارویی آلیس با حقیقت در آخرین گفت‌وگویش با هزارپای آبی رخ می‌دهد؛ زمانی که به پامی آورد که هم پیش‌تر قدم به «سرزمین عجایب» گذاشته و هم به‌واقع «دختر پدرش» است. را درنور دیده و هیچ‌کس نتوانسته جلودارش شود. من، دختر او هستم. من آلیس کینگزلی‌ام. هزارپای آبی: آلیس، تو دوباره به همان اندازه دفعه اولی که به این جا اومدی خنگ شدی. تا جایی که یادم می‌آد تو به این جا می‌گفتی «سرزمین عجایب». آلیس: سرزمین عجایب... اصلاً رویا نبود. خاطره بود. این جا واقعیت داره، مثل تو که واقعی هستی و مثل کلاهدوز. هزارپای آبی: و مثل جوبابووی. یادت می‌آد که شمشیر ژوپال می‌دونستی چی می‌خواد؟ باید به همین بجسی. با دورود آلیس! شاید در جهان دیگر دیدمت.

ممکن کردن ناممکن

در تمام طول فیلم، آلیس شخصیتی منفعل دارد و به دیگران اجازه می‌دهد تا او را هدایت کنند و برایش تصمیم بگیرند که در این جا مهم‌ترین تصمیمی که به جایش گرفته‌اند، در مورد هویتش است. از زمانی که او در سوراخ خرگوش فرو افتاده به او گفته‌اند که او «آلیس اشتباهی» است و اینکه نمی‌داند کیست. در صحنه‌ای که در بالا دیدید، تماشاگر بالاخره با «آلیس واقعی» مواجه می‌شود، کسی که می‌داند کیست و می‌داند که باید مسئولیت زندگی‌اش را خود بر عهده بگیرد. او بالاخره می‌پذیرد که سرزمین زیرین — به شکل خارق‌العاده‌ای — واقعی است و تنها محدودیت‌ها، آنها‌یی است که هر کس برای خود می‌سازد. پیش‌آگهی‌های فیلم آلیس را به شکل دختری نشان می‌دهند که از دست قرار داده‌ها و سنت‌های زمانه‌اش غمگین است. وقتی او در برابر هزارپای آبی، آنگونه از پدرش سخن می‌گوید و سپس خودش را دختر آن پدر می‌نامد ارتباطش را با نسب زنانه خانواده‌اش قطع می‌کند و خود را به پدرش نسبت می‌دهد که دیگر در قید حیات نیست. آنچه این صحنه تصویر می‌کند این است که آلیس دست از تطبیق دادن خود برداشته و حالا می‌داند که می‌تواند هر آنچه می‌خواهد، هر آنچه هست شود، او حالا می‌تواند ناممکن را ممکن کند. این صحنه را می‌توان در عین حال به عنوان تبلور این ایده درک کرد که «افسانه پریان باید به کودک (تماشاگر) درسی درباره واقعیت دوره بلوغ دهد و لذت ما از افسانه پریان حاصل همان خیال‌پردازی است که به عالی‌ترین شکل این وظیفه را ایفا کند.» از این نظر رابطه میان افسانه پریان و دنیای واقعی همواره به «رابطه میان کودک و بزرگسال مرتبط است. یعنی باورپذیری در برابر واقعیت و نسبتش با لذت در برابر وظیفه و کودکی در قیاس با بلوغ»

بر خلاف فیلم‌هایی نظیر «شرک» (اندرو آدامسون و ویکی جنسون، ۲۰۰۱) که هم‌زمان از طریق لایه‌های مختلف معنایی یا شوخی‌های مخصوص بزرگسالان هم‌زمان قصد جذب تماشاگران کودک و بزرگسال را دارد، آلیس در سرزمین عجایب به سراغ تنش می‌رود که میان کودک و بزرگسال برقرار است و با دست‌کاری آن، معنایی برای همه طیف‌های تماشاگر می‌سازد. آلیس بزرگسال، سفرش به «سرزمین عجایب» را به یاد می‌آورد و می‌فهمد که این سفر نه رویا که خاطره بوده است. خیال‌پردازی بی‌قید و کودک‌مانند او به خودباوری بزرگسالانه‌اش می‌آموزد تا واقعیت سرزمین زیرین را درک کند و امکاناتی را که این پذیرش فراهم می‌کند، نقطه اوج داستان — روز فرانتویس — روز داوری آلیس، روزی که او جابروویکی را می‌کشد و نه فقط اهالی سرزمین زیرین را از سلطه ملکه سرخ‌آزاد می‌کند که در شکلی تمثیلی واجد این معنی است که آلیس این توانایی را در خود یافته تا با پوشیدن لباس رزم و کشتن «زدها» علیه‌شان به پا خیزد. او دیگر زنی نیازمند کمک نیست. حالا این خود اوست که سر نوشتش را در دست گرفته و بی‌ترس به جست‌وجوی آینده می‌رود.

