



✓ طنین و آوای بسیاری از اشعار
کهن ایرانی توان و پتانسیل
دستیابی به جذب مخاطب داخلی
را داراست. موسیقی‌های محلی اگر
با سبک و سیاق امروزی ترکیب
بشوند برای جوانان که به اقتضای
سنشان تنوع پسند هستند مقبول
خواهد افتاد

تکامل رساندن و ارتقای شخصیتی
افراد نیز کاربرد داشته باشد.

در نگاه اول به تولیدات غیر
استاندارد داخلی می‌توان پی برد که
این محصولات برای نمایش یک یا
چندبار از شبکه‌های داخلی و سپس
انتقال نهایی بسیاری از آن‌ها به آرشیو
ساخته شده‌اند و کم‌تر سیاست کلانی
برای آن‌ها تبیین شده است. بنابراین
هرچه زودتر باید این نگاه کوتاه‌مدت
به محصولات انیمیشنی اصلاح شده و
افق بازتری برای آن در نظر گرفته شود.
دعوت از ایرانیانی که در استودیوهای
سریال‌سازی خارجی مشغول هستند
می‌تواند با انتقال تجربه‌های عینی
آنان، کاری مفید در جهت بررسی
روش‌های تولید بین‌المللی برای به
روز کردن سیستم‌های داخلی و
هم‌چنین از دیگر مزایای استفاده از
تجربیات این افراد تجهیز استودیوهای
داخلی با سخت‌افزارها و نرم‌افزارهای
جدید و کاربردی می‌باشد.

ح. بومی کردن سیستم‌های تولید انیمیشن

برای رسیدن به نقطه‌ای که بتوان
هم از نظر کمیت و هم از نظر کیفیت
ادعای داشتن صنعتی بنام صنعت -
هنر انیمیشن ملی را داشت، وجود
سیستم‌های صحیح مدیریتی ضروری
است. الگوبری از کشورهایی چون
ژاپن، چین و... که در زمینه‌ی تولید
انیمه انیمیشن موفق بوده‌اند شاید
برای شناختن اصول اولیه مناسب
باشد اما مطمئناً کافی نخواهد بود.
فرهنگ و مکانیسم‌های اجتماعی
و مالی در کشورهای مختلف کاملاً

و نبود بودجه و حمایت کافی برای
حفظ استانداردهای جهانی هنوز به
جایی نرسیده است.

در این عرصه تنها راه پیشنهادی
برای موجودیت یافتن انیمیشن ملی
و افتخارآمیز، تمرکز بر بازار جهانی
است. رسیدن به کیفیت مطلوب
برای صدور تولیدات انیمیشن ایران
در گرو حمایت‌های مالی داخلی
و سیاست‌های منسجم و ادامه‌دار
دولتی است. برای برقراری ارتباط
نیز باید ابتدا از کشورهای همسایه
و منطقه شروع کرد، سپس به سطح
کشورهای اسلامی با توجه به همسو
بودن فرهنگ دینی رسید و سپس
تا سطح شبکه‌های بی‌شمار جهانی
که همیشه طالب تولیدات انیمیشن
هستند صعود کرد.

ز. موانع تولید انیمه انیمیشن برای صادرات

در همه‌ی استودیوهای بین‌المللی
تولید انیمیشن به‌ویژه انیمه‌سازان
سریالی، از همان ابتدا مرحله‌ی
پایانی که همانا فروش و عرضه‌ی کالا
می‌باشد، در دستور کار اصلی گروه
قرار می‌گیرد و تا حصول اطمینان از
این‌که محصولشان برای مصرف چند
باره راهی بازارهای جهانی می‌شود به
واقع تولید آغاز نمی‌گردد. اصولاً حتی
فکر اولیه، نوع داستان‌پردازی و طراحی
کاراکترها نیز با توجه و شناخت به
نیاز بازار و اشتیاق مخاطب طراحی
می‌گردد. در این راه با کمی احساس
مسئولیت و تعهد و با شناخت بیشتر
از نیاز واقعی مخاطبین، می‌توان
محصولاتی تولید نمود که برای به

✓ در ادبیات کهن، قهرمانان ایرانی عمدتاً بسیار درون‌گراتر از شخصیت‌های برون‌گرا و الزاماً خشن خارجی به نظر می‌رسند. این خصیصه با توجه به تفاوت آشکارش با آنچه در شکل‌نمایشی آن در فیلم‌های انیمیشن خارجی وجود دارد، می‌تواند به کمک پرداختی مناسب نقطه قوت اصلی و مهمی به حساب آید و قهرمانان داستانی ما را به شخصیت‌های محبوب و جهانی تبدیل سازد

✓ به علت افزایش متقاضی برای یادگیری فن انیمیشن در بین جوانان، عملاً شرایط مساعد برای راه‌اندازی آموزشگاه‌های تخصصی انیمیشن توجیه اقتصادی پیدا خواهد کرد



و نبود بودجه و حمایت کافی برای حفظ استانداردهای جهانی هنوز به جایی نرسیده است.

در این عرصه تنها راه پیشنهادی برای موجودیت یافتن انیمیشن ملی و افتخارآمیز، تمرکز بر بازار جهانی است. رسیدن به کیفیت مطلوب برای صدور تولیدات انیمیشن ایران در گرو حمایت‌های مالی داخلی و سیاست‌های منسجم و ادامه‌دار دولتی است. برای برقراری ارتباط نیز باید ابتدا از کشورهای همسایه و منطقه شروع کرد، سپس به سطح کشورهای اسلامی با توجه به همسو بودن فرهنگ دینی رسید و سپس تا سطح شبکه‌های بی‌شمار جهانی که همیشه طالب تولیدات انیمیشن هستند صعود کرد.

ز. موانع تولید انبوه انیمیشن برای صادرات

در همه‌ی استودیوهای بین‌المللی تولید انیمیشن به‌ویژه انبوه‌سازان سریالی، از همان ابتدا مرحله‌ی پایانی که همانا فروش و عرضه‌ی کالا می‌باشد، در دستور کار اصلی گروه قرار می‌گیرد و تا حصول اطمینان از این‌که محصولشان برای مصرف‌چند باره راهی بازارهای جهانی می‌شود به واقع تولید آغاز نمی‌گردد. اصولاً حتی فکر اولیه، نوع داستان‌پردازی و طراحی کاراکترها نیز با توجه و شناخت به نیاز بازار و اشتیاق مخاطب طراحی می‌گردد. در این راه با کمی احساس مسئولیت و تعهد و با شناخت بیشتر از نیاز واقعی مخاطبین، می‌توان محصولاتی تولید نمود که برای به

تکامل رساندن و ارتقای شخصیتی افراد نیز کاربرد داشته باشد.

در نگاه اول به تولیدات غیر استاندارد داخلی می‌توان پی برد که این محصولات برای نمایش یک یا چندبار از شبکه‌های داخلی و سپس انتقال نهایی بسیاری از آن‌ها به آرشیو ساخته شده‌اند و کم‌تر سیاست کلانی برای آن‌ها تبیین شده است. بنابراین هرچه زودتر باید این نگاه کوتاه‌مدت به محصولات انیمیشنی اصلاح شده و افق بازتری برای آن در نظر گرفته شود. دعوت از ایرانیانی که در استودیوهای سریال‌سازی خارجی مشغول هستند می‌تواند با انتقال تجربه‌های عینی آنان، کاری مفید در جهت بررسی روش‌های تولید بین‌المللی برای به روز کردن سیستم‌های داخلی و همچنین از دیگر مزایای استفاده از تجربیات این افراد تجهیز استودیوهای داخلی با سخت‌افزارها و نرم‌افزارهای جدید و کاربردی می‌باشد.

ح. بومی کردن سیستم‌های تولید انیمیشن

برای رسیدن به نقطه‌ای که بتوان هم از نظر کمیت و هم از نظر کیفیت ادعای داشتن صنعتی بنام صنعت - هنر انیمیشن ملی را داشت، وجود سیستم‌های صحیح مدیریتی ضروری است. الگوگیری از کشورهایی چون ژاپن، چین و... که در زمینه‌ی تولید انبوه انیمیشن موفق بوده‌اند شاید برای شناختن اصول اولیه مناسب باشد اما مطمئناً کافی نخواهد بود. فرهنگ و مکانیسم‌های اجتماعی و مالی در کشورهای مختلف کاملاً

با هم متفاوتند و بسیاری از این برنامه‌ریزی‌ها بر همین اساس طراحی و اجرا می‌گردند و نمی‌توان سیستم اجرا شده و موفق در یک کشور را عیناً در کشور دیگر بازسازی نمود.

روش‌های داخلی موجود در تولید انیمیشن که بر اساس قابلیت‌های فردی شکل گرفته‌اند، اغلب به دلیل استفاده نکردن از شیوه‌های یکسان‌سازی باعث عدم یکنواختی در گرافیک و زمان‌بندی حرکات می‌شوند. جداول مخصوص و راهنمایی که توسط تیم کارگردانی و سرپرست انیمیشن تهیه می‌گردد، کمک بزرگی به رفع این معضل و هماهنگ کردن گروه تولید می‌کنند. سیستم آرشیو کردن حرکات و زمینه‌ها و همچنین کدگذاری دقیق آن‌ها می‌تواند از هزینه‌ی تولید کاسته و در به کارگیری صحیح و برنامه‌ریزی شده‌ی آن‌ها مؤثر باشد. با برگزاری کارگاه‌های آموزشی و دوره‌های کوتاه‌مدت می‌توان شرکت‌های مختلف را در استفاده از این روش‌ها توجیه نمود و در نتیجه به قالبی یکسان برای تولید دست یافت.

ط. نقش آموزش در تولیدات ملی‌انیمیشن

دستیابی به کیفیت استاندارد برای تولید ملی، نیروها و مجریان کارآموده‌ای را طلب می‌کند. به نظر می‌رسد که نظام آموزش دانشگاهی به تنهایی نمی‌تواند پاسخ‌گوی نیاز بازار کار انیمیشن در ایران باشد. ضمن این‌که آموزش دانشگاهی بویژه در مقطع کارشناسی ارشد به جهت

کوتاه بودن دوره (سه ترم تخصصی و یک ترم پیش‌نیاز) نمی‌تواند تکافوی توقع بازار را برای تربیت نیروهای متخصص تأمین نماید. دانشکده‌ی صدا و سیما نیز ظاهراً برای تکمیل کادر مورد نیاز خود، دانشجویانی را در رشته‌ای با عنوان هنرهای دیجیتال و با گرایش انیمیشن آموزش می‌دهد که بعد از فارغ‌التحصیل شدن با اعزام به مراکز استان‌ها عملاً نیاز سازمانی خود را تأمین می‌کند (گرچه خود مراکز استان‌ها صدا و سیما از کمبود نیرو برای تولید در مضیقه می‌باشند). اما نیاز شبکه‌های تلویزیون (حتی کانال‌های داخلی) خیلی بیش از آن است که هنرمندانی به‌صورت کارمند بتوانند نیاز آن را تأمین کنند.

در کل وقتی بازار سفارش انیمیشن فعال باشد، طبیعتاً سازمان‌ها و مراکزی برای تربیت نیروی انسانی آن رشته نیز فعال خواهند شد، همانند آموزشگاه‌های کنکور که برای سیل عظیم داوطلبان ورود به دانشگاه از تعداد بیرون شده‌اند.

شرکت‌های تولید کننده‌ی انیمیشن در کنار فضای کار خود می‌توانند فضای محدودی را برای تربیت نیروهای مورد نیاز اختصاص داده و حتی به‌صورت کارآموز از آنان در پروسه‌ی تولید استفاده کنند. با برگزاری کلاس‌های فشرده و تمرین‌های متعدد، این افراد به تدریج رشد کرده و خواهند توانست در ابتدا به‌عنوان نیروهای ساده در پروژه‌های همان شرکت - با دستمزد مناسب - مشغول کار می‌شوند و در ادامه بر اساس توانمندی و پشتکار خود به

نیروی متخصص و متبحر بدل گشته و جایگاه ثابتی پیدا نمایند. این نیروها به‌عنوان سرمایه‌های آن شرکت‌ها محسوب می‌شوند چرا که با گذشت زمان توان و قابلیت‌های آن‌ها بالا رفته و سرعت و کیفیت بهتری در کار خود پیدا خواهند نمود. در نهایت این کار به سود دو طرف - فرد و شرکت تولید کننده - خواهد بود.

به‌علت افزایش متقاضی برای یادگیری فن انیمیشن در بین جوانان عملاً شرایط مساعد برای راه‌اندازی آموزشگاه‌های تخصصی انیمیشن برای قسمت‌های مختلف تولید توجیه اقتصادی پیدا خواهد کرد.

نتیجه

ورود به بازارهای جهانی در ملی شدن تولیدات انیمیشن نقش به‌سزایی بازی خواهد کرد. فرهنگ ملی و اسلامی ایران در قالب آثار انیمیشن کوتاه و بلند می‌تواند جلوه‌ی جدیدی از هنر این سرزمین کهن را برای جهانیان به نمایش بگذارد. بهره‌گیری از ویژگی‌های محلی و ملی که اغلب آن‌ها برای جامعه فرهنگی جهانی جذاب و کاربردی است می‌تواند هنرمندان و سرمایه‌گذاران این حیطه را موفق کند، این مقدر نیست مگر با سرمایه‌گذاری محدود کنترل شده‌ی دولتی که جهت صادرات این محصول فرهنگی و صنعتی جهت‌یابی شده است و تشویق بخش خصوصی با انواع تسهیلات بانکی و مالیاتی که برای مستقل شدن و ارتباطات جهانی آنان بسیار مؤثر خواهد بود. این عرصه در منطقه بسیار بکر و قابل مطرح شدن است. این کار ممکن است؛ فقط باید شروع کرد.



ساخت انیمیشن



تکنیک‌ها

۱. سل انیمیشن و انیمیشن محدود؛ ۲. فیلم‌برداری دو فریمه؛ ۳. دورهای انیمیشنی؛ ۴. دوربین‌های مولتی پلین؛ ۵. جوهر و رنگ؛ ۶. زیروگرافی؛ ۷. سل زمینه؛ ۸. کامپیوترها و انیمیشن سنتی؛ ۹. روتوسکوپ؛ ۱۰. ترکیب انیمیشن با فیلم زنده؛ ۱۱. جلوه‌های ویژه.

۱. استوری بوردها (Storyboards)

انیمیشن سنتی، مثل بقیه‌ی سبک‌های انیمیشن، معمولاً با یک استوری‌برد آغاز می‌شود. استوری‌برد، مثل فیلم‌نامه است؛ با این تفاوت که کلمات همراه عکس‌ها دیده می‌شوند؛ تقریباً مثل یک کمیک استریپ. استوری‌برد به تیم انیمیشن کمک می‌کند که تصاویر و نحوه‌ی ترکیب آن‌ها را طراحی کنند. معمولاً طراح استوری‌برد، در جلسات متعدد با کارگردان مشورت می‌کند و ممکن است، یک سکانس را بارها از نو طراحی کند تا این‌که پذیرفته شود.

۲. ضبط صدا (Voice Recording)

پیش از این‌که یک انیمیشن به مرحله‌ی تولید برسد، یک موسیقی متن (soundtrack) ابتدایی برای آن ضبط می‌شود تا تصویر و موسیقی روی هم قرار گیرند یا به اصطلاح هم‌زمان (Synchronized) شوند. معمولاً هم‌زمان کردن تصویر روی موسیقی متنی که پیش‌تر ضبط شده، آسان‌تر از هم‌زمان کردن موسیقی متن روی تصویری است که بعداً ساخته شده است.

موسیقی متن نهایی یک انیمیشن، علاوه بر موسیقی متن اولیه، شامل افکت‌های صوتی، گفت‌وگوها و موسیقی متن نهایی است؛ اما موسیقی متن ابتدایی (Scratch Track)، فقط موسیقی و آهنگ‌هایی است که احتمالاً شخصیت‌های فیلم آن را می‌خوانند. افکت‌های صوتی، شامل صدای

سل انیمیشن (Cell Animation) که انیمیشن سنتی، انیمیشن کلاسیک یا انیمیشن دستی نیز نامیده می‌شود، قدیم‌ترین و رایج‌ترین سبک انیمیشن است. در این سبک، همه‌ی فریم‌ها با دست طراحی می‌شود. در قسمت زیر مراحل مختلف و تکنیک‌های ساخت سل انیمیشن را با هم مرور می‌کنیم:

فرایند ساخت انیمیشن سنتی

۱. استوری‌برد؛ ۲. ضبط صدا؛ ۳. انیماتیک؛ ۴. طراحی و زمان‌بندی؛ ۵. طرح‌بندی؛ ۶. انیمیشن؛ ۷. پس‌زمینه؛ ۸. دوربین و عکس‌برداری؛ ۹. جوهر و رنگ دیجیتال؛ ۱۰. کامپیوترها و دوربین‌های ویدیویی؛

قسمتی از استوری‌برد (Chicken Little) ساخته‌ی دیسنی



رشد آموزش



شماره‌ی ۴
دوره‌ی هفتم
تابستان ۱۳۸۹

۲۸

پیشن و تکنیک های آن

کلیدواژه‌ها: سل انیمیشن، انیمیشن کلاسیک، انیمیشن سنتی، سبک.



▲ ادی مورفی در حال ضبط صدا برای انیمیشن شرک

اشیای مختلف (باز شدن در، شکستن چیزی، انفجار و...) و موسیقی کامل شده‌ی نهایی در مرحله‌ی پس از تولید (Post Production) به فیلم اضافه می‌شوند.

در بیشتر انیمیشن‌هایی که پیش از ۱۹۳۰ ساخته شده‌اند، موسیقی بعد از تصویر ساخته شده یا به اصطلاح Synched-post شده است. به این شکل که پس از اتمام فیلم به تماشای چندین و چندباره‌ی آن می‌نشستند و موسیقی، دیالوگ یا افکت‌های صوتی آن را می‌ساختند. بعضی از استودیوها حتی در طول دهه‌ی ۳۰ نیز به این روش فیلم می‌ساختند که از جمله به «ملوان زبل» می‌توان اشاره کرد؛ اما از دهه‌ی ۳۰ به بعد، تقریباً همه‌ی انیمیشن‌های آمریکایی به روش ضبط صدا پیش از تصویر ساخته شده‌اند؛ در حالی که بیشتر انیمیشن‌های ژاپنی بیش (انیمه) هنوز هم ساخته می‌شوند.

۳. انیماتیک‌ها (Animatics)

بعد از تهیه‌ی موسیقی متن اولیه، به تهیه‌ی انیماتیک نوبت می‌رسد. انیماتیک، تصاویری از استوری‌برد است که با آهنگ متن جور می‌شود و به انیماتورها و کارگردان‌ها اجازه می‌دهد که در این مرحله، روی مشکلات احتمالی هم‌زمانی موسیقی و تصویر کار کنند. در صورت بروز مشکل، استوری‌برد یا موسیقی متن در صورت لزوم اصلاح می‌شود و انیماتیک جدیدی تهیه شده و با کارگردان مرور می‌شود و این کار ادامه پیدا می‌کند تا این که استوری‌برد کامل و بی‌نقص شود. ویرایش فیلم در مرحله‌ی انیماتیک باعث می‌شود تا صحنه‌ای که قرار است در نسخه‌ی نهایی حذف شود، تولید نشود. با توجه به این که انیمیشن سنتی، فرایندی زمان‌بر و هزینه‌بر است، تا جایی که امکان دارد سعی می‌شود که از تولید صحنه‌های اضافه در همان ابتدای کار جلوگیری شود.

۴. طراحی و زمان‌بندی (Timing & Design)

بعد از این که انیماتیک تأیید شد، به همراه استوری‌برد به قسمت طراحی فرستاده می‌شوند. در این مرحله طراحان، الگوهای شخصیت‌ها و اشیای مختلف فیلم را در زوایا و حالت‌های مختلف طراحی می‌کنند. هنرمندان دیگری که روی پروژه کار می‌کنند نیز طبق آن الگوها طراحی می‌کنند تا نتیجه‌ی کار یک‌دست باشد. گاهی ماکت‌های کوچکی از شخصیت‌های فیلم تهیه می‌شود تا انیماتورها بتوانند به صورت سه‌بعدی از زوایای مختلف آن‌را ببینند. طراحان، پس زمینه (background) نیز فرایند مشابهی را در مورد طراحی مکان و پس‌زمینه‌ی فیلم طی می‌کنند و کارگردان هنری و طراحان رنگ نیز سبک هنری کار و رنگ‌های استفاده شده در فیلم را تعیین می‌کنند.

در همین حین که کار طراحی انجام می‌شود، کارگردان زمان‌بندی (که در بیشتر موارد همان کارگردان اصلی فیلم است) انیماتیک فیلم را به دقت تجزیه و تحلیل می‌کند تا ببیند چه حالت‌ها، طرح‌ها و حرکات لبی برای هر فریم باید طراحی شود و سپس یک sheet-x تهیه می‌شود. sheet-x، در حقیقت یک جدول راهنما برای انیماتورهاست که در آن فریم به فریم موسیقی، گفت‌وگو و حرکت‌های فیلم از هم تفکیک شده‌اند.

۵. طرح‌بندی (Layout)

بعد از این که طرح‌ها کامل شد و کارگردان آن را تأیید کرد، مرحله‌ی طرح‌بندی آغاز می‌شود. در این مرحله زوایای دوربین، نوع حرکت دوربین، نورپردازی و سایه‌پردازی صحنه انجام می‌شود. هنرمندان طرح‌بندی حالت‌های اصلی شخصیت‌ها را در هر صحنه طراحی می‌کنند که معمولاً در فیلم‌های کوتاه این کار برعهده‌ی کارگردان است؛ سپس با استفاده از sheet-x طرح‌های طرح‌بندی با انیماتیک ترکیب می‌شود. هنگامی که انیماتیک با طرح‌های طرح‌بندی کامل شد، حلقه‌ی Leica نامیده می‌شود. این اسم برگرفته از قالب فریم دوربین‌های Leica در دهه‌ی ۳۰ استودیوی دیسنی است.

۶. انیمیشن (Animation)

بعد از این که حلقه‌ی Leica را کارگردان تأیید کرد، مرحله‌ی انیمیشن آغاز می‌شود. در این مرحله با استفاده از مدادرنگی، هر تصویر یا هر فریم روی یک صفحه‌ی کاغذ نقاشی می‌شود. صفحات با استفاده از گیره‌های مخصوص روی میز انیمیشن ثابت شده‌اند. انیماتور اصلی با استفاده از طرح‌بندی شخصیت‌ها، نقاشی‌های اصلی هر صفحه را می‌کشد. در حقیقت انیماتور اصلی چند فریم اصلی را که حرکت شخصیت‌ها را نشان می‌دهد، طراحی می‌کند و فریم‌های بین آن‌ها را دیگر انیماتورها طراحی می‌کنند؛ برای مثال برای نشان دادن پرش شخصیت فیلم از روی یک گودال، انیماتور اصلی چهار یا پنج فریم نقاشی

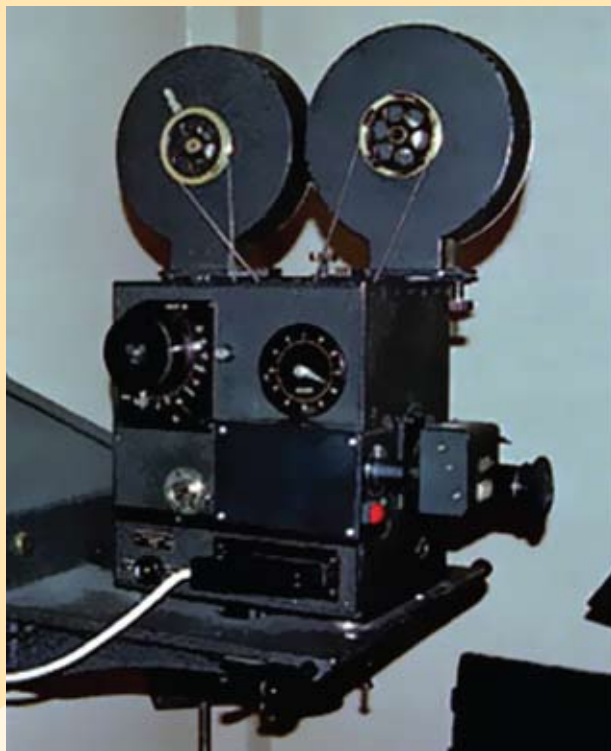
می‌کند: فریمی که شخصیت فیلم آماده‌ی پرش است، دو یا سه فریم که وی را در آسمان و در حال پرش از روی گودال نشان می‌دهد و یک فریم که شخصیت فیلم در آن سوی گودال فرود آمده است. بقیه‌ی فریم‌ها را که در بین این فریم‌های اصلی قرار می‌گیرد، دیگر انیماتورها نقاشی می‌کنند زمان‌بندی در طراحی این فریم‌ها بسیار مهم است. هر فریم باید با موسیقی فیلم در آن لحظه دقیقاً متناسب شود و گرنه حاصل کار مطلوب نخواهد بود؛ برای مثال در فیلم‌های پرهزینه، تلاش زیادی صرف این مسئله می‌شود که حرکات لب شخصیت‌های فیلم با کلماتی که در آن لحظه ادا می‌شود هم‌خوانی داشته باشد.

هنگامی که روی یک صفحه کار می‌شود، انیماتور اصلی یک «تست مداد» برای آن صحنه ترتیب می‌دهد. آزمایش (Test) مداد تصویر مقدماتی هر فریم است که قرار است به تصویر نهایی تبدیل شود. در این آزمایش، این تصویر مقدماتی، اسکن شده یا عکس‌برداری می‌شود و سپس با موسیقی فیلم مرتبط می‌شود. این آزمایش امکان تصحیح اشتباهات احتمالی را در مرحله‌ی مقدماتی کار فراهم می‌کند. پس از این که انیماتور اصلی، طرح‌های دستیارهای خود را بررسی و تصحیح کرد، طرح‌ها را پیش کارگردان می‌برد و کارگردان به همراه تهیه‌کننده و دیگر اعضای اصلی تهیه‌ی فیلم آن‌ها را سرور می‌کنند که اصطلاحاً به این سرور Sweatbox می‌گویند. در صورتی که کارگردان صحنه‌ای را تأیید نکند، انیماتور آن‌را باید تغییر دهد تا رضایت کارگردان حاصل شود.

در فیلم‌های بزرگ و پرهزینه هر شخصیت، انیماتور و تیم انیمیشن مخصوص خود را دارد. تیم انیمیشن متشکل از یک انیماتور ناظر، چند انیماتور اصلی و تعداد زیادی دستیار انیماتور است. در صحنه‌هایی که دو کاراکتر در آن با هم تقابل دارند، انیماتورهای اصلی هر دو گروه گرد هم می‌آیند و تصمیم می‌گیرند که کدام شخصیت در این صحنه فیلم را هدایت می‌کند تا ابتدا فریم‌های آن کاراکتر طراحی شود. فریم‌های شخصیت دوم با توجه به شخصیت اول طراحی می‌شوند.

وقتی که انیمیشن آماده شد، به بخش تمیزکاری (clean up) می‌رود. در آن‌جا انیماتورهایی حضور دارند که همه‌ی طرح‌های انیماتورهای اصلی و دستیارهای آن‌ها





▲ نمونه‌ای از یک دوربین انیمیشن سنتی

را روی ورق‌های جدیدی دوباره می‌کشند تا فیلم نهایی یک‌دست باشد. گویی که همه‌ی طرح‌ها را یک نفر کشیده است. در این مرحله بسیار دقت می‌شود تا هیچ یک از جزئیات طرح‌های اصلی از قلم نیفتد.

طرح‌های نهایی دوباره آزمایش می‌شود و به تأیید کارگردان می‌رسد. در هر مرحله از انیمیشن، طرح تأیید شده با حلقه‌ی Lecia ترکیب می‌شود.

همه‌ی مراحل بالا برای طرح‌های جلوه‌های ویژه نیز تکرار می‌شوند. جلوه‌های ویژه هر چیز متحرک موجود در فیلم، غیر از شخصیت‌ها را دربر می‌گیرد؛ مثل دستگاه‌ها، باران، آتش، انفجار و... در انیمیشن‌های پرهزینه، جلوه‌های ویژه و کاراکترها هر یک در قسمت‌های جداگانه طراحی می‌شوند. گاهی اوقات به جای طراحی، از تکنیک‌های متعددی برای نشان دادن این جلوه‌های ویژه استفاده می‌شود؛ برای مثال از دهه‌ی ۳۰ به بعد در استودیوی دیسنی به جای طراحی باران، از فیلم اسلوموشن (حرکت آهسته) قطرات آب که در یک پس‌زمینه‌ی سیاه فیلم‌برداری شده، استفاده می‌شود که آن‌را روی انیمیشن ترکیب می‌کنند.

۷. پس‌زمینه‌ها (Backgrounds)

بعد از این که مرحله‌ی انیمیشن تمام شد، پس‌زمینه طراحی می‌شود که اتفاقات فیلم در آن رخ می‌دهد. این پس‌زمینه‌ها معمولاً با گواش یا رنگ اکریلیک طراحی می‌شوند؛ هرچند بعضی فیلم‌های انیمیشن با پس‌زمینه‌های آبرنگ، رنگ روغن یا حتی زغال نیز تهیه شده‌اند.

۸. دوربین و عکس‌برداری

(Camera and Photography)

بعد از مرحله‌ی تمیزکاری، به دوربین نوبت می‌رسد؛ مرحله‌ای که به جوهر و رنگ (Inkpaint-and) مشهور است. هر یک از طرح‌ها از کاغذ به یک صفحه‌ی نازک و شفاف پلاستیکی به نام سل (cell) منتقل می‌شوند. این صفحات پیش‌تر از جنس سلولز نیترا بودند؛ اما اکنون برای تهیه‌ی سلولز استات استفاده می‌شود.

در این مرحله، خطوط کلی طرح روی سل، فتوکپی می‌شود و گواش یا نوع دیگری از رنگ در سوی دیگر سل قرار می‌گیرد. در بسیاری موارد هر کاراکتر بیش از یک

پالت رنگ احتیاج دارد که استفاده از هر یک به حالت و نورپردازی هر صحنه بستگی دارد. شفافیت سل اجازه می‌دهد که شخصیت‌ها در چندین سل مختلف طراحی شوند و وقتی روی هم قرار می‌گیرند، گویی که یک سل با چندین طرح مختلف است. سل پس‌زمینه نیز در زیر بقیه‌ی سل‌ها قرار می‌گیرد.

پس از این که همه‌ی سکانس به سل‌ها انتقال یافت، فرایند عکس‌برداری شروع می‌شود. سل‌های هر صحنه روی هم قرار می‌گیرند و ترکیب آن‌ها صحنه‌ی نهایی را شکل می‌دهد؛ سپس یک صفحه‌ی شیشه‌ای روی سل‌ها قرار می‌گیرد تا آن‌ها را کاملاً صاف کند و بعد، با استفاده از دوربین مخصوص انیمیشن که به آن دوربین rostrum نیز می‌گویند، از صحنه‌ها عکس‌برداری می‌شود. این فرایند برای همه‌ی فریم‌های یک سکانس تکرار می‌شود تا این که از همه‌ی آن‌ها عکس‌برداری شود.

بعد از تمام شدن عکس‌برداری یک صحنه، این عکس‌ها به حلقه‌ی Leica برده می‌شوند و جای‌گزین طرح‌های مدادی می‌شوند. پس از این که این کار روی همه‌ی سکانس‌های فیلم انجام شد، فیلم برای پردازش

Pixar این تکنولوژی طراحی را به کار گرفت و می دانیم که والت دیسنی بعدها استودیوی پیکسار را خرید. دیگر استودیوها را از نرم افزارهایی، مانند Toonz و Toon Boom Opus و Animo و حتی نرم افزار ارزان تری چون (Macromedia Flash) برای فرایند انیمیشن دیجیتال استفاده می کنند.

۱۰. کامپیوترها و دوربین های ویدیویی (Video Cameras & Computers)

حتی در انیمیشن سنتی نیز از کامپیوتر و دوربین ویدئویی برای ابزاری برای کمک به آسان کردن و تسریع کار انیماتورها می توان استفاده کرد؛ بدون این که به طور مستقیم روی فیلم ها تأثیر داشته باشد. طراحی و طرح بندی در کامپیوتر بسیار آسان تر و بهتر از شیوهی سنتی آن است.

انیماتورها با استفاده از دوربین های ویدئویی می توانند تصاویر کامل نشده را به شکل نهایی آن ببینند و در صورت لزوم، آن ها را تصحیح کنند یا بهبود بخشند که تقریباً می توان آن را شکل دیجیتال آزمایش مداد دانست.

تکنیک ها

سل انیمیشن و انیمیشن محدود (Limited Animation & Cell Animation)

سل ابتکار بزرگی در زمینه ی انیمیشن سنتی بود؛ زیرا اجازه می داد قسمت هایی از یک فریم، بدون تغییر در فریم های دیگر نیز تکرار شود. این، خود باعث صرفه جویی زیاد در وقت و هزینه می شد؛ برای مثال صحنه ای را تصور کنید که دو شخصیت در آن حضور دارند که یکی از آن ها در حال حرف زدن است و دیگری، ساکت و بی حرکت ایستاده است. چون شخصیت دوم هیچ حرکتی ندارد، می توان فقط با استفاده از یک طرح از او این سکانس را ساخت؛ اما برای شخصیت اول چندین طرح روی سل های مختلف نیاز است تا صحبت کردن او نشان داده شود. در فیلم هایی با بودجه ی کم، استفاده از طرح های ثابت در وسعت بیشتری انجام می شود؛ برای مثال صحنه ای را تصور کنید که مردی روی صندلی نشسته و صحبت می کند. صندلی و بدن فرد، احتمالاً در همه ی فریم ها ثابت است و فقط سر او را دوباره طراحی می کنند که حرکت

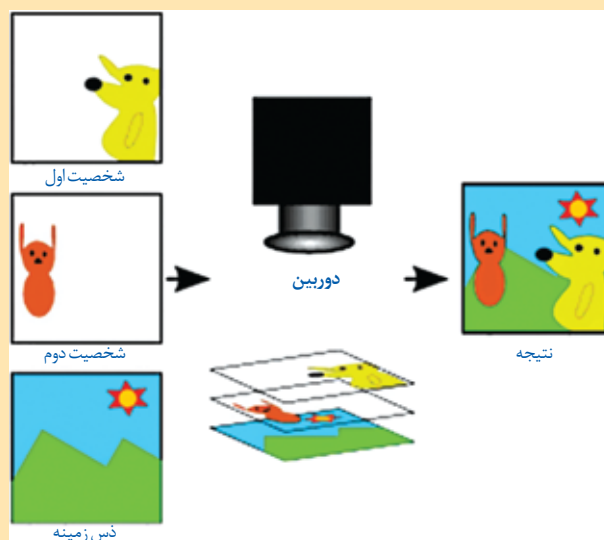
نهایی آماده می شود. در آن جا جلوه های صوتی و موسیقی نهایی فیلم به آن اضافه می شود. اگر به ویرایش فیلم نیاز باشد، در این مرحله باید انجام شود، زیرا پس از این مرحله، فیلم برای نسخه برداری و پخش آماده می شود.

۹. جوهر و رنگ دیجیتالی (digital ink and paint)

باید توجه داشت که فرایند جوهر و رنگ سنتی در حال حاضر در استودیوها انجام نمی شود و به جای آن، جوهر و رنگ دیجیتالی استفاده می شود که در آن، به جای این که طرح ها روی سل منتقل شوند، اسکن و به کامپیوتر منتقل می شوند. در آن جا با استفاده از نرم افزارهای مربوط رنگ آمیزی می شوند و با هم ترکیب می شوند؛ سپس کامپیوتر نسخه ی نهایی فیلم را به صورت یک فایل ویدیویی دیجیتالی در می آورد.

استفاده از کامپیوتر این امکان را فراهم می آورد که تبادل طرح ها بین بخش های مختلف، استودیوها، کشورها و حتی قاره ها آسان تر شود (در انیمیشن هایی با بودجه ی پایین، قسمت عمده ی انیمیشن را انیماتورها می سازند و طراحی می کنند؛ در کشورهایی مانند کره، ژاپن، سنگاپور و هند).

امروزه همه ی فیلم های دیسنی به صورت دیجیتالی و با استفاده از تکنولوژی CAPS تهیه می شوند CAPS، مخفف کلمه ی Production System computer Animation یا سیستم تولید انیمیشن کامپیوتری است که به نام دیسنی ثبت شده است. لازم است ذکر شود که اولین بار استودیوی



سر را نشان دهند و حتی شاید سر را هم ثابت نگه دارند و فقط حرکت دهان را نشان دهند. به این نوع انیمیشن‌ها، اصطلاحاً انیمیشن محدود (Limited Animation) می‌گویند؛ زیرا تغییر فریم‌ها در کم‌ترین سطح خود است.

فیلم‌برداری دو فریمه (Shooting on Twos):

شخصیت‌های متحرک در انیمیشن به صورت دو فریمه فیلم‌برداری می‌شوند؛ یعنی این‌که یک طرح در دو فریم فیلم نشان داده می‌شود؛ به عبارت دیگر وقتی فیلمی، ۲۴ فریم در ثانیه است، در حقیقت ۱۲ فریم در هر ثانیه فیلم‌برداری شده است؛ در حالی که بر اساس روال ۲۴ طرح در ثانیه باید باشد.

اگرچه ۱۲ فریم در ثانیه، سرعت آپدیت تصویری پایینی است؛ نتیجه‌ی نهایی در بیشتر موارد حالت روان و راضی‌کننده‌ای دارد. در جاهایی که یک شخصیت حرکتی سریع باید انجام دهد، معمولاً آن را به صورت تک‌فریم و ۲۴ فریم در ثانیه فیلم‌برداری می‌کنند که این ۲۴ فریم، شامل ۲۴ طرح متفاوت است.

معمولاً برای کاهش هزینه‌ها، تا حد امکان صحنه‌هایی را که می‌توان به صورت دو فریمه فیلم‌برداری کرد، به صورت دو فریمه کار می‌کنند؛ زیرا چشم انسان نمی‌تواند آن را تشخیص دهد.

در انیمیشن‌های تلویزیونی، گاه سه فریمه یا حتی چهار فریمه نیز کار می‌شود؛ یعنی در هر ثانیه، فقط هشت یا شش تصویر فیلم‌برداری می‌شود.

دورهای انیمیشنی (Animation Loops)

تکنیک ایجاد دور انیمیشنی یا چرخه‌ی انیمیشنی، یکی دیگر از راه‌های کاهش هزینه‌های تولید انیمیشن است. از این روش برای نشان دادن حرکات تکراری استفاده می‌شود؛ مثل راه رفتن یا وزش باد در درختان؛ برای مثال فرض کنید که شخصیتی در حال راه رفتن است. ابتدا گام برداشتن او با پای راست و سپس پای چپ او را طراحی می‌کنند و بعد، یک دور انیمیشنی درست می‌کنند؛ یعنی این سکانس را پشت سر هم نمایش می‌دهند و به نظر می‌رسد که شخصیت در حال راه رفتن است؛ اما چون دورهای انیمیشنی یک سکانس را عیناً تکرار

می‌کنند، به سادگی قابل تشخیص است و تکرار بی‌مورد یا زیاد آن‌ها باعث ناراحتی مخاطب می‌شود. در انیمیشن‌هایی با بودجه‌ی بالا، معمولاً هیچ دور انیمیشنی به کار گرفته نمی‌شود یا به صورت بسیار جزئی از آن استفاده می‌کنند.

دوربین‌های مولتی‌پلین (Multiplane Cameras):

دوربین مولتی‌پلین، دوربینی است که برای عمق بخشیدن به انیمیشن‌های دو بعدی از آن استفاده می‌شود. این عمق دادن را اصطلاحاً افکت مولتی‌پلین می‌نامند. در این روش، طرح‌ها در چندین لایه‌ی شیشه‌ای مختلف قرار می‌گیرد و در آن‌ها می‌توان، حتی از پس‌زمینه‌هایی با عکس‌های واقعی (و نه نقاشی) استفاده کرد. زوایای دوری که در فیلم پینوکیو دیده می‌شود، نمونه‌هایی از کار دوربین‌های مولتی‌پلین است. انواع مختلفی از این دوربین‌ها تا به حال استفاده شده است؛ اما معروف‌ترین آن‌ها، دوربینی است که استودیوی والت دیزنی از آن استفاده می‌کرد. استودیوی فلاشر دوربین دیگری را که دوربین رومیزی (Tabletop) هم نامیده می‌شد، ساخته شد. در این استودیو دکورهای کاغذی کوچکی می‌ساختند و جلوی دوربین‌ها قرار می‌دادند و سل‌ها را لایه‌لای آن می‌گذاشتند تا صحنه از لحاظ بصری واقعی‌تر جلوه کند.

جوهر و رنگ (Paint & Ink)

طراحی سل‌ها ابتدا با دست انجام می‌شد؛ به این شکل که سل را روی طرح قرار می‌دادند و خطوط کلی آن را با دست روی سل می‌کشیدند و بیشتر از جوهرهایی با رنگ‌های مختلف برای طراحی قسمت‌های مختلف استفاده می‌شد؛ اما با اختراع زیروگرافی دیگر نیازی به طراحی دستی سل‌ها نبود.

زیروگرافی (Xerography)

در اواخر دهه‌ی ۵۰، «یوبی آی ورکس» (Ub Iwerks) از استودیوی والت دیزنی برای اولین بار با استفاده از تکنیک کپی‌الکترواستاتیک یا همان زیروگرافی، طرح‌ها را روی سل‌ها کپی کرد و فقط رنگ‌پردازی را با دست انجام داد. این تکنیک، نه تنها باعث صرفه‌جویی در وقت و هزینه



▲ صحنه‌ای از ۱۰۱ سگ خالدار

شد؛ این امکان را نیز فراهم کرد که در صورت لزوم، اندازه‌ی طرح‌ها را بتوانند عوض کنند و با دقت و جزییات بیشتری آن‌ها را کپی کنند. با استفاده از پودرهای رنگی، بعدها کپی رنگی نیز میسر شد. دیسنی اولین بار در فیلم کوتاه «گولیات، تو» (Goliath II) این تکنیک را به کار برد. اولین فیلم بلندی که در آن از این روش استفاده شد، «صدو یک سگ خالدار» (One Hundred One Dalmatians) در سال ۱۹۶۱م بود. تأثیری که این روش در بهبود گرافیکی فیلم داشت، کاملاً چشمگیر بود.

سل زمینه (erlaycelov)

سل زمینه، سلی است که روی آن اشیا و عناصر غیرمتحرک نقاشی می‌شود و روی فریم آماده قرار می‌گیرد تا به آن عمق داده شود و تصویر را پیش‌زمینه Foreground کند؛ برای مثال تصویر یک بوته در جنگل را می‌توان با این روش نشان داد که بوته در پیش‌زمینه‌ی فیلم باشد؛ یعنی کاراکترها در پشت آن قرار بگیرند؛ اگرچه این سل‌ها به تصویر دو بعدی عمق می‌بخشند؛ اما تأثیر آن‌ها به اندازه‌ی دوربین‌های مولتی‌پلین نیست.

کامپیوتر و انیمیشن سنتی

(Traditional Animation & Computer)

در همه‌ی روش‌ها و تکنیک‌هایی که تا این جا درباره‌ی آن صحبت کردیم، طرح در مرحله‌ی نهایی روی سل منتقل می‌شد؛ اما با ورود کامپیوتر به عرصه‌ی انیمیشن، استفاده

از سل کمتر و کمتر شد؛ به‌طوری‌که امروزه به ندرت از آن استفاده می‌شود و به جای آن، طرح‌ها روی کامپیوتر اسکن می‌شوند و سپس به‌صورت دیجیتالی رنگ‌آمیزی می‌شوند؛ سپس طرح‌ها با استفاده از نرم‌افزارهای مربوط با هم ترکیب شوند و سرانجام فیلم به‌صورت یک فایل ویدیویی آماده می‌شود. امروزه، حتی این امکان برای انیماتورها وجود دارد که با استفاده از صفحات گرافیکی مخصوص، قلم‌های دیجیتالی و وسایل مشابه، طرح‌ها را مستقیماً بر روی کامپیوتر نقاشی کنند. در آینده‌ای که نه چندان دور، این طرح‌ها جایگزین طرح‌های کاغذی با مداد خواهند شد. در این روش، می‌توان اندازه‌ی طرح‌ها را تغییر داد و اصلاح و تغییر طرح‌ها نیز بسیار آسان است. فیلم کوتاه گوفی با نام «چگونه سینمای خانگی خود را برپا کنید»، اولین پروژه‌ی بدون کاغذ (Paperless) دیسنی است.

اگرچه امروزه انیمیشن سنتی با کمک کامپیوتر ساخته می‌شود؛ نباید آن را با انیمیشن‌های کامپیوتری سه‌بعدی (مثل داستان اسباب‌بازی) اشتباه کنیم. اگرچه امروزه در بیشتر مواقع، انیمیشن سنتی و انیمیشن کامپیوتری سه‌بعدی با هم استفاده می‌شوند؛ مثل تارزان. هنوز هم بیشتر انیمه‌ها (انیمیشن‌های ژاپنی) با استفاده از انیمیشن سنتی ساخته می‌شوند.

روتوسکوپ (Rotoscoping)

روتوسکوپ، روشی در انیمیشن سنتی است که «مکس فلیشر» در سال ۱۹۱۵م آن را اختراع کرد. در این روش، انیمیشن با استفاده از صحنه‌های فیلم زنده ساخته می‌شود. به طور سنتی فیلم‌های زنده به‌صورت فریم به فریم پرینت گرفته می‌شوند؛ سپس روی این پرینت‌ها صفحه‌ی کاغذی دیگری قرار می‌گیرد و با استفاده از یک جعبه‌ی نوری حرکات فیلم زنده را بر روی کاغذ نقاشی می‌کردند. نتیجه‌ی نهایی، اگرچه به صورت طرح‌های دستی دیده می‌شد؛ چگونگی حرکات، بسیار واقعی به نظر می‌آمد.

در بیشتر موارد از روش روتوسکوپ هم‌چون راهنمایی برای طراحی واقعی‌تر حرکات شخصیت‌ها استفاده شده است؛ برای مثال در فیلم‌های «سفیدبرفی» و «هفت کوتوله»، «زیبای خفته»، «پوکوهانتس» و



▲ صحنه‌ای از The Polar Express



▼ صحنه‌ای از Space Jam

«آناستازیا» از این روش بهره گرفته شده است.

بعدها روشی به کار گرفته شد که در ادامه‌ی همین روش روتوسکوپ بود، اگر فیلمی، شامل بی جان، مثل ماشین یا قایق بود، ابتدا نمونه‌ی کوچکی از آن ساخته می‌شد و سپس با رنگ سفید، آن را رنگ آمیزی می‌کردند و فقط لبه‌های نمونه را با خط سیاه نقاشی می‌کردند. در مرحله‌ی بعدی از آن شیء فیلم برداری می‌شد؛ گویی که قرار است در یک صحنه حرکت کند و برای این کار، یا نمونه را حرکت می‌دادند یا دوربین را، سپس این فریم‌ها روی کاغذ چاپ می‌شد و نمونه‌ای را نشان می‌داد که با خطوط سیاه نقاشی شده است. پس از آن، هنرمندان جزئیاتی را که می‌خواستند پس از آن، روی چاپ اضافه می‌کردند و آن را روی سل، زیروگرافی می‌کردند؛ مثال بارز، ماشین کرولا در فیلم صدویک سگ خالدار است.

فرایند انتقال اشیای سه بعدی روی سل‌ها با پیشرفت گرافیک کامپیوتری وارد مرحله‌ی تازه‌ای شد. نرم افزارهای کامپیوتری، امروزه طراحی نمونه‌های سه بعدی را ممکن می‌کنند که انیماتورها می‌توانند به دل خواه آن را تغییر دهند.

از فیلم‌های ساخته شده به روش‌های جدید، به این موارد می‌توان اشاره کرد: ۱. بردار برداری از فیلم زنده برای تهیه‌ی انیمیشن فیلم «A Scanner Darkly» ساخته‌ی «ریچارد لینکلتر» ۲. فیلم برداری از بازیگر واقعی برای انتقال داده به انیمیشن فیلم «The Polar Express» ساخته‌ی «روبرت زمه کیس».

ترکیب انیمیشن با فیلم زنده

این روش از همان ابتدای ظهور انیمیشن به کار گرفته شد. در این نوع فیلم‌ها ابتدا صحنه‌های زنده فیلم برداری می‌شود و بازیگران به گونه‌ای رفتار می‌کنند که گویا شخصیت‌های انیمیشنی آن‌جا حضور دارند و با آن‌ها تعامل دارند؛ سپس بخش‌های انیمیشنی ساخته و به فیلم اضافه می‌شود و طوری به نظر می‌رسد که گویی از همان ابتدا در صحنه وجود داشته‌اند.

این روش، اگرچه زیاد معمول نیست؛ زندگی مخاطب را به دنیایی خیالی می‌برد که در آن، انسان‌ها و موجودات کارتونی با هم زندگی می‌کنند.

جلوه‌های ویژه در انیمیشن (Special Effects)

در فیلم‌های انیمیشن در کنار شخصیت‌ها، پس زمینه‌ها و اشیاء، تکنیک‌های ویژه‌ای نیز به کار گرفته می‌شوند تا عناصری، چون دود، رعد و برق، جادو و... را به تصویر بکشند و به انیمیشن جلوه‌ی گرافیکی ویژه‌ای ببخشند.

از مثال‌های روشن این تکنیک‌ها، می‌توان به این فیلم‌ها اشاره کرد: The Lord of the Rings؛ و The Secret of NIMH. امروزه طراحی جلوه‌های ویژه، بیشتر با کامپیوتر انجام می‌شود؛ اما پیش‌تر همه‌ی آن‌ها دستی انجام می‌شد.

مقدمه

این مقاله به انیمیشن ایست-حرکتی و نحوه‌ی شکل‌گیری آن نگاهی کلی دارد. هدف این است که خواننده دیدی کلی به این نوع انیمیشن پیدا کند و با مراحل ساخت آن آشنا شود. معمولاً غلط رایجی وجود دارد که این انیمیشن را مترادفِ نوع خمیری یا عروسکی آن می‌دانند؛ اما خواهیم دید که این انیمیشن، شامل همه‌ی فیلم‌هایی می‌شود که در آن با تغییر شخصیت در هر فریم، حس حرکت ایجاد شود. حال این کاراکتر می‌تواند خمیری باشد یا عروسکی، کاغذی، پلاستیکی یا حتی می‌تواند گیاه، حیوان، انسان یا هر چیز دیگری نیز باشد.

چکیده

انیمیشن ایست (Stop Motion) - حرکتی یکی از تکنیک‌های ساخت انیمیشن است که در آن، با استفاده از فیلم‌برداری فریم به فریم، اشیای فیزیکی را به حرکت در می‌آورند؛ بدین ترتیب که شیء مورد نظر را کمی جابه‌جا و از آن عکس برداری می‌کنند و سپس کمی دیگر، آن را جابه‌جا و دوباره عکس برداری می‌کنند و این کار را ادامه می‌دهند و سرانجام وقتی این عکس‌ها پشت‌سرهم به نمایش در می‌آیند، این گونه به نظر می‌رسد که آن شیء در حال حرکت است.

کلیدواژه‌ها: انیمیشن ایست-حرکتی، کاراکتر، استاپ موشن، نورپردازی.



انیمیشن ایست-حرکتی و انواع آن

نازنین خلیلی

روش‌ها و تکنیک‌ها:

یا خمیر استفاده می‌شود. به این نوع از استاپ موشن، اصطلاحاً انیمیشن خمیری یا «کلیمیشن» (Claym-tion) گفته می‌شود.

از این انیمیشن برای ساختن پیکسیلیشن (Pixilation) نیز استفاده می‌شود که نوعی فیلم‌باش‌رکت انسان‌ها یا حیوان‌های واقعی است که به جای حرکت روان و معمولی به صورت فریم به فریم از آن‌ها فیلم‌برداری می‌شود؛ برای نمونه از فیلم کوتاه «جادوگر سرعت و زمان» (۱۹۸۰) ساخته‌ی «مایک جیتلاو» (Mike Jittlov)

از انیمیشن ایست-حرکتی برای متحرک نشان دادن اشیای واقعی، هم‌چون اسباب‌بازی‌ها، عروسک‌ها، ماکت‌ها، و غیره استفاده می‌شود و در آن از نقاشی و طراحی خبری نیست؛ به همین دلیل به آن انیمیشن اشیا (Object Animation) نیز گفته می‌شود.

معمولاً برای آسانی شکل دادن به اشیا و شخصیت‌ها از گل رس



یا فیلم تحسین شده «همسایه‌ها» (۱۹۵۲) ساخته‌ی «نورمن مک لارن» (Norman McLaren) می‌توان نام برد.



صحنه‌ای از همسایه‌ها

یکی از عجیب‌ترین و در عین حال سخت‌ترین تکنیک‌های انیمیشن ایست - حرکتی «انیمیشن سوزنی» (Pinscreen Animation) نام دارد که اولین بار در دهه‌ی ۲۰ در اروپا شکل گرفت و بعدها با انیماتورهای استودیوی «NFB» کانادا به اوج خود رسید. این شیوه از استاپ‌موشن، شامل هزاران (و گاه میلیون‌ها) سوزن یا پین است که بر روی یک صفحه قرار می‌گیرند که قابلیت فشار دادن یا کشیده شدن از دو سوی صفحه را دارند. با استفاده از ابزارهای خاصی، بعضی از سوزن‌ها را با دقت فراوان و با زاویه‌ی مشخصی در صفحه فرو می‌برند و سپس نور را با زاویه‌ی ۹۰ درجه روی صفحه می‌تابانند و سایه‌ی پین‌های بلندتر روی پین‌های فرو رفته می‌افتد و این سایه‌ها یک شکل را تشکیل می‌دهند که از آن عکس‌برداری می‌شود؛ سپس سوزن‌ها را فریم به فریم تغییر می‌دهند و سرانجام فیلمی درست می‌شود که در آن، گویا اشکال روی صفحه‌ی سوزنی در حال حرکت‌اند.

یکی دیگر از انواع انیمیشن ایست - حرکتی، انیمیشن گرافیکی

(graphic animation) است که گرچه به‌نظر می‌رسد به دلیل استفاده از طرح‌های روی کاغذ بیشتر با سل انیمیشن و انیمیشن سنتی مرتبط باشد؛ از نظر تکنیکی جزو شاخه‌های استاپ موشن است. این نوع انیمیشن با استفاده از عکس طرح‌های نقاشی شده و طرح‌های گرافیکی تخت نقاشی نشده ساخته می‌شود.

نوع ساده‌تری از انیمیشن گرافیکی، «انیمیشن دستی مستقیم» (manipulation animation direct) نام دارد که تغییر فریم به فریم یک تصویر گرافیکی واحد است؛ یعنی به‌جای این که از یک مجموعه طرح گرافیکی به‌صورت فریم به فریم فیلم تهیه شود، انیمیشن گرافیکی فقط از یک طرح که در هر فریم، آن را تغییر می‌دهیم، استفاده می‌شود.

اگر انیمیشن ایست - حرکتی، فقط شامل تکه کاغذهایی باشد که طرح‌هایی روی آن کشیده شده باشد که در هر فریم، تعویض می‌شوند و نورپردازی هم از روبه‌رو باشد که رنگ و جزئیات طرح را نشان بدهد، آن را انیمیشن ایست - حرکتی برشی (cutout animation) می‌نامیم. این روش از دهه‌ی ۴۰ در اروپای شرقی رایج شد و انیمیشن تحسین شده‌ی «چون» (Tale of Tales) چون «قصه‌ی قصه‌ها» با این روش ساخته شد.

اگر در این نوع انیمیشن، نورپردازی از پشت کاغذ صورت بگیرد، تصاویر سایه‌هایی خواهند بود که روی یک زمینه حرکت می‌کنند و آن را «انیمیشن سایه‌ها» یا «سیلوئت انیمیشن»

(silhouette animation) می‌نامند. «لاتری اینجر» (Lotte Reiniger) یکی از پیشگامان انیمیشن آلمان از این شیوه بهره می‌برد و انیمیشن بلند (The Adventures of Prince Achmed) در سال ۱۹۲۶ نیز با این شیوه ساخته شده است که قدیم‌ترین انیمیشن بلند موجود است.



صحنه‌ای از The Adventures of Prince Achmed

یکی از رایج‌ترین تکنیک‌های انیمیشن ایست - حرکتی انیمیشن با تأخیر زمانی (animation time lapse) است که در آن، دوربین در فواصل زمانی معین یک فریم عکس می‌گیرد؛ برای مثال دوربینی که رو به آسمان است، هر ده دقیقه یک‌بار یک فریم عکس می‌گیرد و وقتی سرانجام این فریم‌ها پشت سر هم قرار می‌گیرند، حرکت ابرها را در آسمان به‌صورتی سریع می‌بینیم. این عکس‌برداری یا به‌صورت دستی است یا با یک وسیله‌ی الکترونیکی به‌نام «اینترالومتر» انجام می‌شود. نمونه‌های زیادی از این نوع انیمیشن ایست - حرکتی را در تلویزیون دیده‌اید: رشد سریع گیاهان، پدیدار شدن ستاره‌ها در آسمان، حرکت خورشید در آسمان و...

هر نوع انیمیشنی، از جمله انواع انیمیشن‌های ایست - حرکتی به دوربین نیاز دارد. حال این دوربین

انیمیشن سنتی است؛ اما به جای طرح‌ها از اشیای واقعی استفاده می‌شود.

قدمت انیمیشن است - حرکتی تقریباً به پیدایش انیمیشن بر می‌گردد. از میان تکنیک‌هایی که در بالا نام بردیم،

انیمیشن اشیای قدیم‌ترین تکنیک است؛ سپس انیمیشن دستی مستقیم به وجود آمد و سرانجام «سل انیمیشن» از آن متولد شد.

بعد از این‌ها، به ترتیب انیمیشن است - حرکتی خمیری، پیکسلیشن، انیمیشن عروسکی و انیمیشن با تأخیر زمانی به وجود آمدند.

اگرچه امروزه با ظهور تکنیک‌های گرافیک کامپیوتری (CGI)، دیگر انیمیشن نیست - حرکتی جایگاه پیشین را برای خلق جلوه‌های ویژه‌ی فیلم‌ها ندارد؛ بودجه‌ی کم استفاده از آن، به همراه حس و فضای واقعی آن، باعث شده است که هنوز از



می‌تواند از همان دوربین‌های معمولی باشد یا می‌تواند نوعی سیستم عکس‌برداری دیجیتال باشد که فریم‌ها را تک‌تک عکس‌برداری کند. روش کار به این شکل است که یک تک‌فریم از یک شیء گرفته می‌شود؛ سپس آن شیء را کمی تکان می‌دهند و سپس دوباره یک فریم دیگر از آن گرفته می‌شود؛ سپس وقتی این فریم‌ها پشت سر هم در پروژکتور یا هر سیستم نمایش دیگری پخش می‌شوند، چنین به نظر می‌رسد که اشیای خودبه‌خود حرکت می‌کنند. در حقیقت سیستم کار در انیمیشن است - حرکتی مشابه

انیمیشن است - حرکتی برای تهیه‌ی فیلم‌ها، آگهی‌های تجاری و به خصوص برنامه‌ی کودکان استفاده شود. برخی نیز هستند که معتقدند، بافت تصنعی‌ای با گرافیک کامپیوتری خلق می‌شود، با بافت و حس واقعی و سه بعدی انیمیشن است - حرکتی مقایسه‌کردنی نیست؛ به این دلیل است که کارگردان بزرگی چون، «تیم برتون» برای خلق انیمیشن موفق (Corpse Bride) در سال ۲۰۰۵م از انیمیشن است - حرکتی عروسکی بهره می‌گیرد.

اگرچه این نوع انیمیشن با توجه به ظهور انیمیشن کامپیوتری مورد بی‌مهری قرار گرفته است و ساخت آن نیز حوصله و زمان فراوانی می‌طلبد؛ ناگفته پیداست که حس و فضایی که با استفاده از یک شخصیت واقعی و سه‌بعدی ایجاد می‌شود، با گرافیک کامپیوتری مقایسه‌کردنی نیست. انیمیشن است - حرکتی به بقای خود ادامه خواهد داد.



صحنه‌ای از Corpse Bride

داستان‌های تصویری دنباله‌دار

در ایران

پرویز اقبالی



قابل اعتنا در این سال‌هاست که توسط کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان به چاپ رسید. اما بعد از پیروزی انقلاب، تولید این نوع آثار روند قابل قبول‌تری پیدا کرد و ظهور افراد با استعدادی هم‌چون **سعید رزاقی**، زمینه‌ی نشر این نوع آثار را، چه در نشریات و چه در دنیای کتاب، بیشتر فراهم آورد. سعید رزاقی کار خود را با نشریات رشد و چاپ «ماجراهای امین و اکرم»، آغاز کرد. این داستان هر ماه به‌صورت تک‌صفحه‌ای در «رشد دانش‌آموز»

زنده و در مقابل مردم روایت می‌کند. بعد از آن‌ها، مطبوعات در ایران زمینه‌ساز رواج این گونه آثار شدند: «ار اوایل قرن بیستم، در ایران نشریه‌ی **ملانصرالدین** در این زمینه پیش‌تاز بود و سردبیر آن، **جلیل محمد قلی‌زاده**، در آن زمان با استفاده از طراحان ایرانی و آلمانی، آثاری طنزآمیز و کاریکاتوری را در نشریه‌ی خود به نمایش گذاشت که معمولاً تعداد تصاویر دنباله‌دار آن بین دو تا چهار تصویر بود» [شجاعی طباطبایی، ۱۳۷۴].

بعدها در سال ۱۳۳۵، مجله‌ی کیهان‌پچه‌ها با ترجمه و چاپ پیراژ چند داستان مصور خارجی، زمینه‌ی آشنایی بیشتر خوانندگان کودک و نوجوان ایرانی را با این نوع آثار فراهم آورد. در میان کارهای مطبوعاتی، چاپ مجموعه کتاب‌های «تن‌تن» با شمارگان بالا، کودکان و نوجوانان بسیاری را به خود جذب کرد. اما متأسفانه تا قبل از پیروزی انقلاب اسلامی، چه در زمینه‌ی مطبوعاتی و چه در عرصه‌ی تولید کتاب، به‌جز یک مورد، اثری از هنرمندان ایرانی در زمینه‌ی داستان‌های تصویری دنباله‌دار به چاپ نرسید. در دهه‌ی ۱۳۵۰، داستان «رستم و اسفندیار» با تصویرگری **سیروس راد**، تنها کتاب

میدان عمل بیشتر آثار تصویری‌سازی در ایران کتاب است. به‌همین دلیل، اولین اثر هنری در زمینه‌ی داستان‌های تصویری دنباله‌دار ایرانی، کتابی بود که در زمان **ناصرالدین‌شاه قاجار** به‌وجود آمد و در همان زمان به نام «هزار و یک‌شب» معروف شد. این کتاب خطی که در شش جلد تدوین یافته است، ۱۱۳۴ صفحه تصویر دارد که تصویرگری آن‌ها در حدود هفت سال، یعنی بین سال‌های ۱۲۶۴ تا ۱۲۷۱ به‌طول انجامید و توسط **استاد صنیع الملک** و ۳۴ تن از شاگردانش صورت پذیرفت. در این اثر، نوع نگاه تصویرگران به داستان به‌خاطر نمایش کادر به کادر آن در یک صفحه، ما را به این نتیجه می‌رساند که این اثر نوعی خاص از داستان‌های مصور دنباله‌دار است که سعی می‌کند، داستان را با سه تصویر افقی در یک صفحه به‌نمایش بگذارد.

به‌غیر از این اثر، می‌توان آثار خیال‌نگار نقاشان قهوه‌خانه‌ای را نیز در ردیف داستان‌های تصویری دنباله‌دار قرار داد. البته با این تفاوت که تصاویر متفاوت یک داستان در نقاط گوناگون تابلو، با هم و به‌صورت یک‌جا به نمایش در می‌آیند و نقل و یا همان راوی داستان، آن را به‌صورت





را در نشریه‌ی «نور، صدا، حرکت» به چاپ رساند. بعد در دهه‌ی ۱۳۸۰ کتاب‌های «پسران یعقوب»، «فرزند آسمان» و «حضرت یونس» را به بازار کتاب عرضه کرد.

به جز رزاقی کسان دیگری هم بودند که در این عرصه به کار مشغول شدند که از آن جمله می‌توان **رشیدیان، خان‌باباپور و پرویز اقبالی** را نام برد که هر کدام یک مجموعه داستان مصور دنباله‌دار در ارتباط با جنگ تحمیلی عراق علیه ایران به تصویر کشیدند. البته پرویز اقبالی علاوه بر چاپ «داستان حاج یونس»، «داستان عاشورا» را با نوشته‌ای از **محمدسعید بهمن‌پور** به تصویر کشید که این دومی به سه زبان عربی، انگلیسی و فرانسه نیز به چاپ رسید.

اما در ادامه‌ی این راه، در سال‌های اخیر نسلی نو از طراحان و تصویرسازان استریپ قدم در این راه نهاده‌اند که از آن جمله می‌توان به این

نقطه‌ی اوج هنرنمایی رزاقی در مجموعه‌ی کمیک استریپ‌های «مثل‌آباد» است که باز با نویسندگی خودش اثری جذاب و دیدنی را به نمایش گذاشته است. او با توجه به اغراق‌های منطقی و هماهنگی، نشان داده که به نوع ساختار طراحی در کمیک استریپ کاملاً مسلط است. رزاقی این مجموعه‌ی سه جلدی را در سال ۱۳۸۷ و با همکاری انتشارات منادی تربیت به چاپ رساند.

رزاقی علاوه بر این شیوه‌ی کمیک، آثار دیگری هم دارد که در مجموعه‌ی داستان‌های مصور دنباله‌دار قرار می‌گیرند و دارای بیانی واقع‌گراتر، ولی در عین حال تخیلی هستند. او در ابتدا این شیوه‌ی دوم را با مطبوعات تجربه کرد و در طول دهه‌ی ۱۳۷۰، «قصه‌های مشدی جعفر» را در مجله‌ی «جهاد روستا»، مجموعه‌ی «دلاوران قلعه‌ی سفید» را در نشریه‌ی «آفتابگردان» و بالاخره «فوتبال ایران و استرالیا»

به چاپ می‌رسید. بعدها مجموعه‌ی آن به صورت یک آلبوم سه‌جلدی به وسیله‌ی «انتشارات برگ» به چاپ رسید.

تداوم کار سعید رزاقی را با داستان‌های مصور دیگری هم‌چون «ماجرای حبه»، «ماجرای پیشی کوچولو»، «علی کوچولو و آقای بهداشتی» و «داستان‌هایی از تاریخ» «رشد نوآموز» شاهدیم. اصولاً این نوع آثار رزاقی که بیشتر جنبه‌ی فکاهی و طنزگونه دارند، باعث می‌شوند که ما او را در ردیف طراحان کمیک استریپ^{*} قرار دهیم. او در سال‌های بعد با همین شیوه آثار پر قدرت‌تری را به نمایش گذاشت که به عنوان نمونه می‌توان به مجموعه‌ی «حکایت‌های عامیانه» اشاره کرد که با نویسندگی خودش در سال ۱۳۷۸ در کانون پرورش فکری به چاپ رسید. و یا مجموعه‌ی دو جلدی «ملانصرالدین» را ساخته و پرداخته کرد.

اما در نهایت به عقیده‌ی من،

هنرمندان اشاره کرد:

● **فراز شانبار** با مجموعه‌ای پلیسی که سال ۱۳۸۸ برای روزنامه‌ی «همشهری» کار کرده است.

● **میثم برزا** با مجموعه‌ی «حمله به اچ ۳» که سال ۱۳۸۷ برای «بنیاد شهید» تصویرسازی کرد.

● **حسن روح‌الامینی** با کتابی به نام «برادری برای پیامبر(ص)» که آن را در سال ۱۳۸۷ برای «سازمان فرهنگی هنری شهرداری» تصویرسازی کرد.

● **علی واعظی** با مجموعه‌ی دنباله‌دار «ضاحک» که آن را به تدریج از سال ۱۳۸۶ در مجله‌ی «جدید» به چاپ رساند.

● **محمدعلی دشتکی** با اثر «فتح غربت» در سال ۱۳۸۸ برای «آستان قدس رضوی»

● **سیدمصطفی حسینی** با داستان «رسم نسیم» در سال ۱۳۸۸ برای «آستان قدس رضوی».

نتیجه‌گیری

بدون تردید، داستان تصویری دنباله‌دار، به عنوان رسانه‌ای پر قدرت، مطرح است. در این داستان‌ها، با استفاده از متن تصویری و متن نوشتاری، موضوعات متفاوتی در زمینه‌های داستانی، علمی، تاریخی و... با مخاطب در میان گذاشته می‌شود. ما بر این باوریم که این نوع داستان‌های مصور دنباله‌دار فقط و فقط بستری هستند برای بیان موضوعات و مفاهیم متفاوت صنعت سینما و انیمیشن. هنرمند در این رشته، هم‌چون سایر رشته‌های بصری، سعی بر این دارد که دنیای تصویری‌اش زیبا و قابل اعتنا باشد تا مفاهیم و معانی موجود در داستان‌ها به بهترین وجه به مخاطب انتقال یابند.

متأسفانه در سال‌های پس از پیروزی انقلاب اسلامی، با تأکید بر آثار مبتذل، کم‌مایه و غیراخلاقی در غرب، نوعی نگاه منفی نسبت به این آثار رواج

پیدا کرد که حاکی از عدم شناخت صحیح از عملکرد یک رسانه است و باعث می‌شود، آثار خوب و قابل اعتنا در این رشته ندیده گرفته شوند.

زیرنویس

*. comic strip

منابع

۱. قزل ایاغ، ثریا. ادبیات کودکان و نوجوان، ترویج خواندن. انتشارات سمت. ۱۳۸۵.
۲. آوینی، سید مرتضی. آینه‌ی جادو. نشر ساقی. ۱۳۷۹.
۳. شجاعی طباطبایی، سید مسعود. داستان‌های گرافیکی دنباله‌دار. پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد. استاد راهنما: ابوتراب احمدپناه. دانشگاه تربیت مدرس. ۱۳۷۴.
۴. پژوهش‌نامه ادبیات کودک و نوجوان، شماره‌های ۴ و ۵، ویژه‌نامه‌ی کمیک استریپ. سال ۱۳۷۵.
۵. سجودی، دکتر فروزان. سخن‌رانی: روایتگری در تصویرسازی. کتاب ماه کودک و نوجوان. آبان و آذر ۱۳۸۶.
۶. اسماعیلی سهی، مرتضی. «ویژگی‌های فنی کمیک استریپ». پژوهش‌نامه‌ی ادبیات کودک و نوجوان. شماره‌ی ۴. بهار ۱۳۷۵.
۷. اکرمی، جلال‌الدین. «کتاب‌های مصور، کتاب‌های تصویری». کتاب ماه کودک و نوجوان. شماره‌ی پنجم. اسفند ۱۳۸۷.



یکی از مقوله‌های کاملاً متغیر در انیمیشن، معماری و به‌ویژه پرسپکتیو آن است. شاید هیچ مقوله‌ای به اندازه‌ی معماری، در انیمیشن این چنین به هم نمی‌ریزد و قاعده، عوض نمی‌کند. قاعده‌گریزی در معماری یکی از پدیده‌های عجیب و غیرقابل پیش‌بینی در انیمیشن است.

در کارتون پلنگ صورتی، خط افق، آن چنان بازیچه‌ی کارگردان قرار می‌گیرد که مخاطب، موقعیت فیزیکی خود را گم می‌کند و به عبارتی از دست می‌دهد. گاهی خط افق، مانند بندی که روی آن رخت پهن می‌کنند، نرم و ارتجاعی می‌شود در چنین حالتی می‌توان به راحتی روی آن راه رفت و حتی آکروبات بازی کرد. در برخی موقعیت‌ها نیز می‌توان مانند یک نخ کاموا به سادگی آن را جمع کرد!!

معماری در انیمیشن، تمام قوانین خود را از دست می‌دهد، به‌طوری که اتفاق هیچ صحنه‌ای قابل حدس به نظر نمی‌رسد.

پرسپکتیو، یکی از اجزای معماری است. همان‌طور که خط افق جزء دیگر آن است. در معماری عناصر متعددی دخالت دارند، ولی هیچ یک به اندازه‌ی

این دو عنصر، یعنی پرسپکتیو و خط افق، مورد بازی و شوخی قرار نگرفته‌اند.

ما می‌دانیم که دو خط موازی هیچ‌گاه به هم نمی‌رسند ولی در کارتون این اتفاق به راحتی صورت می‌گیرد! برای همین است که قطارها در کارتون‌های غیررئال با هم‌چو ریل‌هایی سرسازش پیدا نمی‌کنند.

کارتون‌های مشخصی هستند که در آن‌ها قوانین معماری و حتی فیزیکی کاملاً تعدیل می‌شوند. به طور کلی قانون شکنی، جزئی از پیکره‌ی فیلم‌نامه‌ی کارتون به شمار می‌آید. البته الان قصد نداریم از خرق قوانین فیزیکی سخن بگوییم؛ هر چند این موضوع، یادداشت مستقل دیگری می‌طلبد. ولی این یادداشت می‌خواهد صرفاً مقوله‌ی معماری را از این منظر شاهد باشد.

پیش از این گفتیم که صرفاً کارتون‌های غیررئال هستند که تمایل به قانون شکنی دارند.

کارتون‌های شرقی کلاسیک، به ندرت از این گروه‌اند. این نوع از کارتون‌ها در ابتدا از غرب سربرآوردند و سپس شرقی‌ها به تقلید از آن‌ها، به

ساخت و تولید کارتون‌های غیررئال پرداختند. شاید چیزی نزدیک به نیمی از کارتون‌های تولید شده در دنیا غیررئال به نظر برسد. این برداشت کاملاً طبیعی است، واقعیت امر نیز چنین است، زیرا شیطنت‌ها صرفاً در این نوع از کارتون خود را نشان می‌دهند.

در کارتون پلنگ صورتی، گاه معماری به صورتی کاملاً فلسفی به هم می‌خورد. البته این یک نقیصه به شمار نمی‌آید. در واقع یکی از نقاط قوت این کارتون، همین است! اگر غلط‌های معماری یا هندسی را از این کارتون حذف کنیم دیگر هیچ ارزش هنری نخواهد داشت. به عبارت دیگر تمام جاذبه‌های خود را از دست خواهد داد. ناگفته نماند که این «خرق عادت» به آسانی به دست نیامده است. به همان اندازه که محاسبات معماری، مشکل است، محاسبات خلاف آن نیز، هزینه‌بر است.

برای آن که بهتر متوجه این جمله شوید به ناچار از مثال دیگری استفاده می‌شود:



هندسه و معماری در انیمیشن

محمد جواهر کلام

«نوشتن آنتی ویروس به اندازه‌ی نوشتن ویروس، سخت است» بر همین اساس، به هم ریختن قوانین معماری، به اندازه‌ی ملاحظه‌ی آن مشکل است.

این دقیقاً مثل این است که نقاش چیره‌دستی، به عمد قلم‌مورا، بی‌هدف، روی بوم حرکت دهد تا تصویری به ظاهر ناشیانه ترسیم کند! نمی‌دانم آیا این چندمثال توانسته است مقوله‌ی حاضر را تسهیل سازد؟

ذهن کودک و معماری

جالب این جاست که ذهن کودکان، به مراتب راحت‌تر از ذهن بزرگسالان این بی‌قانونی را می‌پذیرد و تحمل می‌کند دقیقاً دانسته نشده که چرا ذهن کودکان، ظرفیت پذیرش این ماجرا را در خود دارد آیا این به خاطر شیطنت ذاتی آن‌هاست یا از فرط تکرار به این مرحله‌ی حسی رسیده‌اند؟

یکی از معماران بزرگ ایتالیایی می‌گوید: قصد کار تونیست‌ها از این

ماجرا، نادیده گرفتن قوانین موجود در معماری نیست. بلکه آن‌ها می‌خواهند هر چیز را تا حدی تجزیه کنند که به مفاهیمی ساده‌تر مثل طنز برسند. خود طنز چیز ساده‌ای نیست ولی از ترکیب غیرمتعارف چند چیز ساده به دست می‌آید.

این حرف ساده، خود اصلاً ساده نیست؛ ما از فرط سادگی آن را ساده می‌بینیم!! دو ورزشکار دوچرخه‌ران، روی دو ریل موازی در حال رکاب‌زدن‌اند. این دو، چند متر بعد به هم می‌خورند!! خب ... این بسیار طبیعی‌تر از آن است که تا بی‌نهایت در موازات یکدیگر به رکاب‌زنی سرگرم باشند!!

به نظر می‌رسد چنین مسئله‌ای به‌راستی مایه‌ی فلسفی دارد. این درست است که معماری، فلسفه‌ی خاص خود را دارد ولی در عین حال باید پذیرفت که خرق آن نیز فلسفه‌ای دیگر، هر چند معکوس دارد!

استخراج طنز از وارونه کردن مفاهیم

این یک شیوه‌ی جالفتاده برای تولید طنز است. نه تنها در زمینه‌ی

انیمیشن بلکه در زمینه‌ی تمام هنرهایی که تاکنون توسط بشر خلق شده‌اند.

یکی از شیوه‌هایی که تولید طنز را فکاهه می‌کند، همین برعکس نمودن مفاهیم علمی است. در مواردی حتی نیاز به برعکس نمودن این مفاهیم احساس نمی‌شود. بلکه با اندک ظرافتی می‌توان از تقابل این مفاهیم به طنز رسید.

«مردی به سمت در خانه می‌رود. در را باز می‌کند ولی با تعجب می‌بیند که پلکان برعکس وضع عادی است. او به وضعیت پلکان شک نمی‌کند بلکه نسبت به وضعیت خود دچار تردید می‌شود و قصد سر و ته کردن خانه را می‌کند. در حالی که موقعیت او کاملاً طبیعی و درست است.»

می‌توان مثال‌های زیادی در این زمینه آورد ولی به راستی اگر روزی چنین اتفاقی برای شما بیفتد، چه نتیجه‌ای خواهید گرفت؟ مثلاً کسی آمده و پلکان را برعکس نصب کرده است یا این که خود شما به عکس یعنی رو به سقف ایستاده‌اید؟

همان‌طور که می‌دانید، تولید هر فیلم کارتونی، به فیلم‌نامه نیاز دارد. هر فیلم‌نامه، در واقع بر داستانی استوار است که به آن «سوژه» می‌گویند. اگر بخواهیم، ساده صحبت کنیم، باید بگوییم که هر کارتونی بر ماجرا یا داستانی باید استوار باشد که از ذهن (نمایش‌نامه‌نویس) سناریست، نشئت می‌گیرد. معمولاً افسانه‌ها و داستان‌های زیادی در فرهنگ و ادبیات عامه (فولکلور) ملت‌ها وجود دارد که دست‌مایه‌ی این موضوعات شده‌اند. از میان این داستان‌ها، «هزار و یکشب»، برتری خاصی یافته است؛ به‌طوری‌که درصد قابل توجهی از تولیدات انیمیشن را به خود اختصاص داده است. رازآمیزی ریشه‌داری که در بطن داستان‌های هزار و یکشب نهفته است، مخاطب را آن‌چنان به درون خود می‌کشاند که چاره‌ای جز تبعیت از سرنوشت داستان را ندارد.

بی‌شک، سرنوشت داستان، همان سرنوشت شخصیت‌های آن است. چون داستان بدون شخصیت‌های آن سرنوشت خود را از دست می‌دهد. احتمالاً جاذبه‌ی کارتون به آن چیزی است که ما آن را سرنوشت می‌نامیم. همه‌ی ما به این دلیل فیلم را می‌بینیم که بدانیم، سرانجام آن به کجا ختم خواهد شد. به زبان عامیانه، قصد داریم، ببینیم که آخر آن چه می‌شود؟



سه‌م هزار و یک‌شب در انیمیشن جهانی

رحیم اسدی

کلیدواژه‌ها: فیلم‌نامه، سوژه،
کارتون، افسانه، داستان.





✓ در هزار و یکشب، همه چیز به‌طور متوالی اتفاق می‌افتد؛ یعنی هر چیز مقدمه‌ی چیزی دیگر است. مفهوم «قضا و قدر» کاملاً در توالی آن احساس می‌شود

✓ سکانس‌های طبیعی در هزار و یکشب، علاوه بر آسان کردن کار فیلم‌نامه‌نویس، وظیفه‌ی تدوین‌گر را نیز سبک‌تر کرده است

سناریوی ناموفق آن است که مخاطب، پس از نیم ساعت تماشای آخر ماجرا را تشخیص می‌دهد. تشخیص، همان و بی‌ رغبتی به ادامه‌ی تماشای فیلم، همان؛ ولی هزار و یکشب بسیار زیرکانه‌تر از آن است که نخ را همان اول به دست مخاطب بسپرد.

«بورخس»، ادیب و داستان‌نویس برتر آمریکای لاتین، یکی از برتری‌های هزار و یکشب را همین ویژگی می‌داند. او در جایی می‌گوید: «نخستین بار که هزار و یکشب را خواندم، دچار حیرانی عجیبی شدم. قاعده، معمولاً این است که هر چه

بیشتر چیزی را می‌خوانی، معلومات شما افزایش می‌یابد؛ مجهولات شما هم کاهش پیدا می‌کند. براساس این دو محور، قدرت پیش‌بینی شما بالا می‌رود؛ در حالی که در هزار و یکشب، اصلاً چنین نیست. همچو فرایندی بدین خاطر است که ما به دستگاه منطقی این داستان‌ها آشنا نیستیم. اگر من از دستگاه منطقی سخن می‌گویم، به این دلیل است که به راستی همچو منطقی در فضای این داستان‌ها وجود دارد و احساس می‌شود».

از حرف‌های **بورخس** که بگذریم، این نکته قابل اعتراف است که داستان‌هایی که منشأ شرقی دارند، به‌طور خاص رازآمیز و رمزآمیز هستند؛ البته قصد انحصاری کردن این نوع از داستان‌ها را نداریم؛ هر چند ممکن است بعضی از داستان‌های عرفانی سرخ‌پوستان قاره‌ی آمریکا نیز چنین خصوصیتی

داشته باشند. با این همه، می‌توانیم به صراحت اشاره کنیم که این ویژگی، در داستان‌های مشابه کمتر دیده شده است.

وقتی برای اولین بار فیلم کارتون «علی بابا و چهل دزد بغداد» در آمریکا به روی پرده رفت، استقبال تماشاگران نشان داد که ماجرا دقیقاً از همین قرار

درست است که هزار و یکشب، افسانه‌ای بیش نیست؛ ولی این سؤال پیش می‌آید که چرا افسانه‌های دیگر ملل، این گونه نیستند. افسانه‌های اسکاندیناوی، افسانه‌های رومی و حتی افسانه‌های بلند روسی، هیچ‌یک چنین جاذبه‌هایی نداشته‌اند. رمز این جاذبه و کشش در داستان‌های شرقی در چیست؟ وقتی بیننده روبه‌روی چنین صحنه‌هایی قرار می‌گیرد، خود را کاملاً جدا شده از واقعیت می‌پندارد. این گفته، به این معنا نیست که وارد جهان غیر واقعی شده است؛ بلکه به این معناست که واقعیت را به صورتی کاملاً متفاوت احساس می‌کند. وقتی غول از چراغ جادو خارج می‌شود، بیننده کاملاً احساس می‌کند که جهان زیر سلطه‌ی اوست. او می‌تواند هر لحظه، هر جا که بخواهد، باشد و هر کاری که بخواهد، انجام دهد. او صبح در بغداد است، عصر در «قاهره» و شب در «شانگهای».

شاید بورخس، لنگه‌ی این اثر را جایی



است. سفرهای دور و دراز ملوانان که بیشتر از بندر بصره به سوی هند و ایستگاه‌های بین راهی بوده است، مدام انجام می‌شود. این امر به بروز حوادث عجیب و غریبی منجر می‌شود که مانند آن را در هیچ کتابی نمی‌توان دید.

اشتیاق بیننده‌ی فیلم به دیدن باقی‌مانده‌ی ماجرا و احساس پیگیری و هیجان‌انگیز او، از جمله امتیازاتی است که هر فیلم‌نامه‌نویسی آن را به روشنی دریافته است. سکانس‌های طبیعی در هزار و یک‌شب، علاوه بر آسان کردن کار فیلم‌نامه‌نویس، وظیفه‌ی تدوین‌گر را نیز سبک‌تر کرده است.

ترتیب قرار گرفتن اتفاقات در هزار و یک شب (همان‌طور که در مبحث دومینو اشاره کردیم) طوری است که طبیعی‌ترین و منظم‌ترین شکل هندسی را در ذهن مخاطب تداعی می‌کند.

مزایا و تفاوت‌های موجود در این داستان‌ها موجب شده است که تهیه‌کنندگان فیلم‌های کارتونی، رویکرد جدی و همه‌جانبه‌ای به این کتاب داشته باشند. درست است که هر تهیه‌کننده‌ای پیش از تولید هر فیلم به جاذبه‌های آن می‌اندیشید، ولی در نگاه آخر، ناچار است هوای گیشه را نیز داشته باشد. هزار و یک شب، هم در نگاه نخست برای هر تهیه‌کننده جذاب است و هم پاسخ‌گوی سایر ملاحظات اوست. بی‌جهت نیست که در هر سفارش تولید کارتونی، موضوع یا سوژه، حرف اول را بزند.

اگر کسی بخواهد تجربه‌ی منحصر به فردی از هزار و یک‌شب به دست آورد، بهتر است مروری کامل بر این مجموعه داشته باشد؛ زیرا همه‌ی ویژگی‌هایی را که برای این داستان نام بردیم، تنها در آن صورت جنبه‌های روشن خود را به ما نشان می‌دهد.

تعداد فیلم‌هایی که بر اساس داستان‌های هزار و یک‌شب تولید شده‌اند، رقم بالایی است. یکی از دلایل استمرار این ماجرا، استقبال تماشاگران و موفقیت گیشه در فروش بوده است.

مخاطبان غربی بر این باورند که با پدیده‌ی غیر متعارفی روبه‌رو بوده‌اند و این امتیاز همچنان برای «هزار و یک‌شب» وجود داشته است.

«هزار و یک‌شب» با دست‌مایه‌ی شرقی خود، به‌راستی برای مخاطبان غربی رازآمیز (mystic) بوده است. همین ویژگی بعد از گذشت سال‌ها، همچنان جاذبه‌ی خود را نگاه داشته

نیافته است که اینچنین از آن تقدیر می‌کند. در هزار و یک‌شب، همه چیز به‌طور متوالی اتفاق می‌افتد؛ یعنی هر چیز مقدمه‌ی چیزی دیگر است. مفهوم «قضا و قدر» کاملاً در توالی آن احساس می‌شود. دقیقاً مانند بازی «دومینو» که با هل دادن یک قطعه در آن، تمام قطعات به توالی یکدیگر به زمین می‌خورند و سرنگون می‌شوند. در این جا سرنوشت، مفهوم واضح‌تری پیدا می‌کند و تقدیر راحت‌تر معنا می‌شود؛ شاید بارزترین خصوصیت هزار و یک‌شب، مفاهیم جادویی آن باشد. جادوگر هیچ‌گاه بی‌جهت دست به جادو نمی‌شود. استفاده از جادو، شرایط خاصی را می‌طلبد که به درک و اراده‌ی جادوگر وابسته است؛ در واقع، این جادوگر است که سر بزن‌گاه وارد گود می‌شود و بر همه چیز، حتی سرنوشت قهرمانان تأثیر می‌گذارد.

تعداد قابل توجهی از کودکان ژاپنی پس از مشاهده‌ی یکی از کارتون‌های پخش شده از تلویزیون دولتی این کشور، دچار شوک و تشنج شدند؛ به طوری که تعدادی از آن‌ها را به بیمارستان‌های ویژه‌ی کودکان انتقال دادند.

این خبر مبحث جدیدی را در آسیب‌شناسی کارتون گشود. متخصصان کودک، به ویژه پزشکان کودکان بر آن شدند که این موضوع را با جدیت بیشتری بررسی کنند.

دکتر «جان دانکن»، عصب‌شناس معروف، بر این باور است از هر ۱۰۰ نوجوان بین سنین ۷ تا ۱۲ سال، یک نفر به نور شدید تلویزیون، حساسیت به خرج می‌دهد. این واکنش به

صورت سفت شدن عضلات دست و پا و سپس سردرد و تهوع خود را نشان می‌دهد، برخی از کودکان در برابر نور زیاد تلویزیون یا مانیتور حساسیت دارند و چنان‌چه در معرض نور شدید قرار گیرند، دچار تشنج می‌شوند و به حالت غش می‌افتند.

والدین تاکنون چنین تصور می‌کردند که تماشای این نوع کارتون، به فرزندانشان آسیبی نمی‌رساند و صرفاً یک برنامه‌ی تفریحی است؛ اما اینک هم آنان و هم کارشناسان امر به این موضوع پی برده‌اند که دقت بیشتری در کنترل برنامه‌های مخصوص کودکان باید به خرج دهند. تأثیری که این کارتون بر کودکان ژاپنی باقی گذاشت، باعث برگزاری چند سمینار

در توکیو شد. در این سمینارها این موضوع مطرح شد که استاندارد برای پخش این نوع کارتون‌ها در نظر گرفته شود که دست کم کودکان حساس در معرض آسیب‌های ناشی از پخش آن، قرار نگیرند.

در یکی از این همایش‌ها گفته شد، نزدیک به ۷۰۰ نفر از کودکان پس از نمایش «غول جیبی» روانه‌ی بیمارستان شدند. دلیل این شوک عصبی هنوز اعلام نشده است؛ اما می‌توان حدس زد که شوک این بچه‌های عصبی و وحشت‌زده بر اثر تماشای این فیلم انیمیشن اتفاق افتاده است.

نماینده‌ی کانال تلویزیونی - که مسئولیت پخش این فیلم را برعهده

زهره حاجیان نژاد

کارثونی که کودکان را روانه‌ی بیمارستان کرد!



✓ تعداد قابل توجهی از کودکان ژاپنی پس از مشاهده‌ی یکی از کارتون‌های پخش شده از تلویزیون دولتی این کشور، دچار شوک و تشنج شدند؛ به طوری که تعدادی از آن‌ها را به بیمارستان‌های ویژه‌ی کودکان انتقال دادند



داشت - گفت: ما پیش از این که برنامه‌ای را برای تماشای بینندگان به روی آنتن بفرستیم، آن‌ها را بازبینی می‌کنیم و مورد تست و آزمایش قرار می‌دهیم. در این مورد هم با کارشناسان مشورت کرده بودیم. هیچ یک از آنان احتمال چنین نتیجه‌ای را نداده بودند. ما پیش از این، قطعاتی از فیلم را برای تبلیغ از تلویزیون پخش کرده بودیم و با استقبال خوبی هم مواجه شده بودیم. بچه‌ها به خوبی این کارتون را می‌شناسند و اشعار آن را از حفظ می‌خوانند؛ حتی طبق آماری که داشتیم، نزدیک به هفت میلیون نوار ویدیویی تاکنون از آن به فروش رسیده است.

دکتر جان دانکن، متخصص اعصاب در این سمینار گفت: توضیح این امر، شاید برای عموم (افراد غیرمتخصص) کمی مشکل به نظر برسد. تعداد کودکانی که ممکن است، در معرض این عارضه قرار گیرند، تقریباً ۱٪ است. این، به ظاهر درصد ناچیزی است؛ ولی هنگامی که در یک جمعیت مثلاً ۳۰ میلیونی ضرب می‌شود، رقم قابل توجهی است. عواقب این گونه کارتون‌ها به تشنج و این قبیل عوارض محدود نمی‌شود. بسیاری از کودکان، حتی به تنگی نفس هم مبتلا شده بودند؛ البته همه‌ی این‌ها کلاً ناشی از تأثیر بینایی است.

حالا بد نیست، حرف تولیدکنندگان این محصول را هم بشنویم: درست است که صحنه‌های وحشت‌انگیز در این فیلم زیاد بودند؛ ولی بیشترین جاذبه‌ی کارتون‌های

دکتر «جان دانکن»، عصب‌شناس معروف، بر این باور است از هر ۱۰۰ نوجوان بین سنین ۷ تا ۱۲ سال، یک نفر به نور شدید تلویزیون، حساسیت به خرج می‌دهد



موجود در بازار، همین عنصر است؛ البته این نکته، اعتراف کردنی است که وحشت بعضی از صحنه‌ها واقعاً زیاد بود. راستش را بخواهید، ما این محصول را برای گرون سَتی teen-age (از ۱۳ الی ۱۹ سال) تولید کرده بودیم. در چنین صورتی والدین، باید کودکان زیر ۱۲ سال را از تماشای آن منع می‌کردند؛ علاوه بر آن، ما روی هر فیلم همیشه گروه سنی مربوط به آن را قید می‌کنیم تا خریداران که عمدتاً از والدین هستند، این مورد را در نظر داشته باشند. ممکن است در میان والدین، اشخاصی باشند که به گروه سنی نوشته شده روی کاست، چندان توجهی نشان ندهند؛ البته در مورد کارتونی که از تلویزیون پخش شد، والدین اصلاً مقصر نبودند. در این مورد به‌خصوص، خود پخش‌کنندگان به صورتی این هشدار را به والدین باید ابلاغ می‌کردند. در این خصوص، فکر نمی‌کنم سازندگان این محصولات چندان تقصیری داشته باشند. در یکی از صحنه‌ها بچه‌ها با دیدن قهرمان اصلی فیلم (کاراکتر اصلی) به‌قدری ترسیده بودند که قدرت حرکت را از دست داده بودند. ترس بچه‌ها از این صحنه، به اندازه‌ای بود که حتی نتوانسته بودند، چشم از تلویزیون برگیرند و به نقطه‌ی دیگری نگاه کنند.

در یکی از این صحنه‌های مهیج و دلهره‌آور «پیکاچو» (کاراکتر اصلی) به داخل ساختمان یک رایانه‌ی بزرگ حمله می‌کند و با عوامل منفی فیلم که شکل و شمایل عجیب و غریبی دارند، مبارزه می‌کند. این صحنه باعث

وحشت زیادی در میان بینندگان، به ویژه کودکان زیر ده سال شده بود. شرکت «زاین تندو» که کاراکترهای غول جیبی را برای بازی‌های نرم‌افزاری خود خلق کرده بود، گفت که در این زمینه، خود را مقصر احساس نمی‌کند. این شرکت، لبه‌ی تیز انتقادی خود را متوجه شبکه‌ی تلویزیونی مربوط کرد که بدون ملاحظه آن را پخش کرده بود، مسئول این شرکت گفت: کاراکترها و داستان‌های ما، هیچ ربطی به آن‌چه در تلویزیون پخش شد، ندارد. مشکل در واقع به دست‌اندرکاران این کانال مربوط است. این کارتون در پخش سراسری دچار دست‌کاری‌های زیادی شده بود. یکی از این دست‌کاری‌ها، افزودن جلوه‌ها و افه‌های گوناگونی بود که تلویزیون برای چاشنی به آن اضافه کرده بود.

از نظر آماری هم اگر خواسته باشیم، اطلاعاتی را منتقل کنیم، ناچاریم دست به دامان آمار مطبوعاتی ژاپن شویم.

این کارتون نزدیک به هشت میلیون نسخه فروش داشته است. این موفقیت موجب شد که کارخانه‌های سازنده‌ی اسباب‌بازی، تعداد زیادی اسباب‌بازی (کپی کاراکترهای اصلی) تهیه کنند و روانه‌ی بازار کنند. یکی از کارشناسان اسباب‌بازی معتقد است، این پدیده‌ی عجیب و غریب، یعنی وحشت کودکان از تماشای فیلم، ممکن است به دلیل شیوع سلاح‌های نورانی و تشعشعی باشد که کاراکترهای این کارتون از آن استفاده می‌کنند. چون اغلب سلاح‌ها

به اصطلاح «لیزری» است و به‌طور متوالی اشعه‌پراکنی می‌کند، می‌تواند به خستگی اعصاب بینایی کودکان منجر شود.

تماشای این فیلم‌ها بر کودکان (براساس سیستم عصبی آن‌ها) تأثیرات متفاوتی را بر جای می‌گذارد؛ به همین دلیل، نه تنها فیلم‌ها، بلکه کودکان را هم باید رده‌بندی کرد. برای اطلاع بیشتر، می‌توان به کتابی که خانم «کایاما» در این زمینه تألیف کرده است، مراجعه کرد. او

✓ تماشای این فیلم‌ها بر کودکان (براساس سیستم عصبی آن‌ها) تأثیرات متفاوتی را بر جای می‌گذارد؛ به همین دلیل، نه تنها فیلم‌ها، بلکه کودکان را هم باید رده‌بندی کرد

روان‌شناس شایسته‌ای است و تاکنون پژوهش‌های ارزشمندی را در این مورد تألیف کرده است و معتقد است: «وقتی بچه‌ها غرق در یک «ماجرا» می‌شوند، تأثیرپذیری‌شان به حداکثر می‌رسد؛ بنابراین بدیهی است که در برخی موارد، شاهد تأثیرپذیری‌های بسیار زیاد از سوی آنان می‌شویم. «باور داشت» این پدیده، گاهی می‌تواند تأثیرات عمیق‌تری (بیش از آن‌چه با آن روبه‌رو بوده‌ایم) را بر روح و روان کودک بر جای گذارد. در چنین شرایطی، ما همان حرف اول خود را مجدداً تکرار می‌کنیم: نظارت همیشگی والدین و کارشناسان الزامی است.

پی‌نوشت

* Effect

حقایق مجازی

تأملی در مانگای ژاپنی و کارتون آمریکا



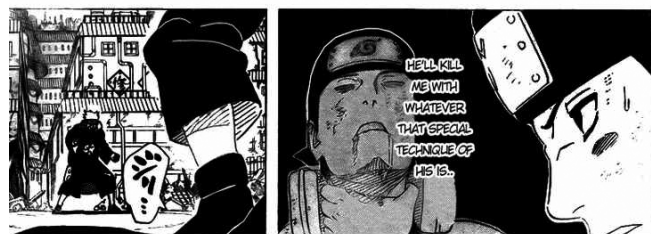
ترجمه: حبیب یوسفزاده

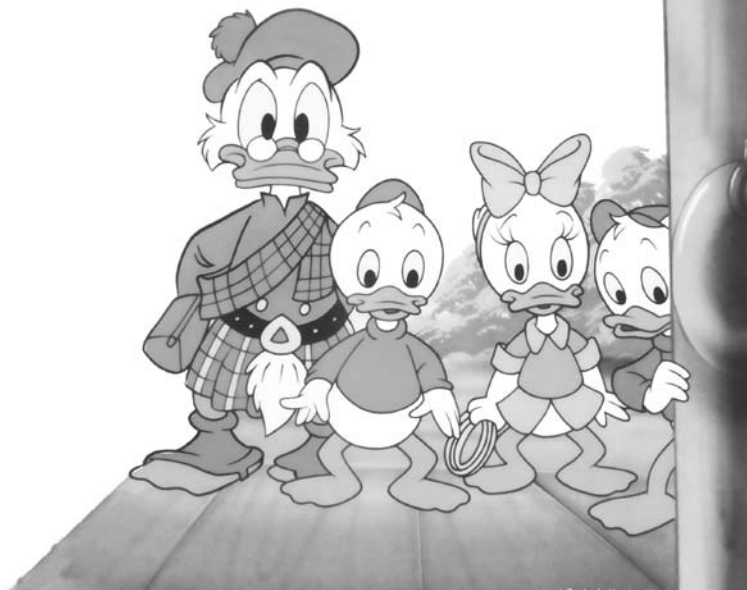
کارتون مختص بچه‌ها است. نویسندگان مانگای ژاپنی، برای هر نوع مخاطب، از خردسالان معصوم گرفته تا افراد غرق در انحرافات اخلاقی، مطلب می‌نویسند. اما حتی نوع کودکانه‌ی آن‌ها، بر خلاف مشابه‌های آمریکایی‌شان، از ساده‌انگاری دور است. مانگای بچه‌ها و کارتون‌های تلویزیونی در ژاپن گاهی به توصیف مسئله‌ی مرگ می‌پردازد، ولی آثار آمریکایی مشابه آن‌ها به نحو محسوسی از پرداختن به این قبیل حقایق مسلم زندگی طفره می‌روند. اغلب مانگاها و کارتون‌های ژاپنی صحنه‌هایی از قبیل کلاس درس، انجام تکالیف و مشاغل اداری را به تصویر می‌کشند که به نظر می‌رسد در همه‌ی آن‌ها یک نوع پای‌بندی به اصول اخلاقی در روح اثر حکم‌فرما است. همچنین مانگا و کارتون‌های ژاپنی نسبت به مسئله‌ی فناوری رویکردی موافق دارند و سعی می‌کنند به جزئیات کامل به آن بپردازند، در حالی که برخی آثار آمریکایی یا از کنار آن رد می‌شوند، یا آن را تقبیح می‌کنند و یا تا حد ممکن ساده می‌کنند. سومین وجه تمایز مانگا و کارتون

خیلی‌ها ممکن است بگویند، «مانگا همان تصویر کارتونی از نواح ژاپنی آن است». این حرف تا حدی درست است، اما می‌تواند گمراه‌کننده نیز باشد. شاید بعضی‌ها تصور کنند که ژاپنی‌ها تصاویر کارتونی کمیک را از غرب به سرقت برده‌اند؛ اما این موضوع واقعیت ندارد؛ چون قراین نشان می‌دهد که ژاپنی‌ها از دیرباز مهارت زیادی در نقاشی‌های کارتونی داشته‌اند. برای مثال، نقاشی‌های طنز متعلق به صدها سال قبل در ژاپن، که از حیوانات و مردم به صورت کاریکاتور و با استفاده از مرکب کشیده شده‌اند، شباهت حیرت‌آوری با مانگای امروزی دارند.

با این‌که برخی جنبه‌های مانگا از غرب اقتباس شده است، اما خصوصیات اصلی آن، از قبیل سادگی خطوط و سبک خاص آن، مشخصاً ژاپنی است و حتی ممکن است بیشتر تحت تأثیر هنر چین بوده باشد تا غرب.

دیگر این‌که، مانگا و کارتون ژاپنی به شکل‌های مختلف و برای همه‌ی گروه‌های سنی تهیه می‌شود. برخلاف آمریکایی‌ها که عموماً عقیده دارند «داستان‌های





بعدی حفظ کند. بنابراین گرهی داستان باید مورد پرداخت قرار گیرد و با ایجاد برش‌های نسبتاً سریع در سیر داستان، عملاً به جذابیت آن افزوده شود.

آخرین وجه تمایز مربوط می‌شود به خصوصیت آوایی زبان ژاپنی که در آن جلوه‌های صوتی بهتر جا می‌افتند و نسبت به کارتون‌های انگلیسی کمتر مضحک به نظر می‌رسند. این موضوع فقط به ساختار زبان برمی‌گردد و از این‌رو، جلوه‌های صوتی مانگا در صورت ترجمه لطافت خود را از دست می‌دهند. اما بیش از هر چیز شاید آمیختن عریان با دنیای وسوسه‌انگیز خیال است که به مانگا و کارتون ژاپنی این اندازه جذابیت می‌بخشد.

بعضی از این کارتون‌های دنباله‌دار رویکردی تربیتی دارند و به زندگی آدم‌های عادی می‌پردازند؛ آدم‌هایی که به مدرسه می‌روند، تکالیفشان را انجام می‌دهند و توسط والدین خود تشویق یا تنبیه می‌شوند. بعضی کارتون‌ها نیز درباره‌ی کسانی است که یک زندگی شبیح‌گونه و متفاوت با سایرین دارند، که این تفاوت یا وجه تمایز، یا به دلیل استعداد خاص خودشان است و یا به‌خاطر داشتن رابطه با دوستان به‌خصوص. این دوستان ممکن است روایات‌هایی متعلق به زمان آینده، و موجودات فضایی از سیارات دیگر باشند. همه‌ی این عوامل موجب می‌شود از طرفی، خواننده خود را در متن ماجرا حس کند و با شخصیت‌های داستان همدردی نماید و از طرف دیگر به او فرصت می‌دهند لحظاتی از زندگی کسل‌کننده و یکنواختی روزمره جدا

نماند که بسیاری از آثار کارتونی جدید در آمریکا نیز کلیشه‌های قدیمی را کنار گذاشته‌اند، که از این نظر امیدوارکننده به‌نظر می‌رسند.

یک وجه تمایز عمده‌ی دیگر بین مانگای ژاپنی و تصاویر کارتونی رایج این است که داستان مانگا معمولاً توسط یک نویسنده یا حداکثر دو نویسنده نوشته می‌شود ولی در نگارش داستان‌های مبتنی بر فوق قهرمان‌های رایج، نویسندگان مختلف سعی می‌کنند گره‌های متعدد و البته ساختگی در کار ایجاد کنند.

مانگا یک رمان است، دنیایی کامل با شرح جزئیات و از زاویه‌ی دید یک نویسنده‌ی واحد. در مانگا شخصیت‌ها ثبات دارند و به آن‌ها اجازه داده می‌شود رشد کنند و تکامل یابند.

در کنار همه‌ی این ویژگی‌ها، به این نکته نیز می‌توان اشاره کرد که تصاویر مانگا برای هفته‌نامه‌هایی تهیه می‌شوند که حاوی داستان‌های کمیک کارتونی زیادی از سایر نویسندگان هستند و سردبیران خواستار داستان‌هایی هستند که، به اصطلاح، «نفس‌گیر باشند و پایان هر قسمت بتواند اشتیاق خوانندگان را برای خواندن ادامه‌ی آن در شماره‌ی

ژاپنی، سبک منحصر به فرد آن است که کاملاً مشخص و به سادگی قابل درک است. البته این بدان معنی نیست که این سبک محدودکننده است، بلکه در بطن این سبک فراگیر، هر هنرمندی شیوه‌ی منحصر به فرد و خاص خود را دنبال می‌کند. برای مثال درست است که در مانگای ژاپنی یک شخصیت کلیشه‌ای با موهای پر پشت و بلند و چشمانی درشت به چشم می‌خورد اما تنوع زیادی در پرداخت آن وجود دارد. قهرمانان ناموزون و زشت و مجاله شده در آثار موتسیمو و قیافه‌های موزون و مطبوع در آثار «میزاکی» نمونه‌هایی از این گونه تنوع در پرداختن به شخصیت قالبی هستند. و البته برخلاف آن‌چه در آمریکا متداول است، در مانگا تأکید کمتری بر شخصیت قهرمانان وجود دارد و در اکثر مانگاهای ژاپنی توانمندی کاراکترها بدون مبالغه و اغراق به تصویر کشیده می‌شود، لباس چسبان به تن آن‌ها نمی‌کنند و فیگورهای ویژه به آن‌ها نمی‌بخشند.

در حقیقت، مد لباس شخصیت‌های مانگا و کارتون‌های ژاپنی از سلیقه‌های خاص، مبتنی بر زیباشناسی پیروی می‌کند؛ و ناگفته

شود و خود را در دنیای خیالی و کاملاً متفاوت حس کند. حتی در داستان‌هایی که به زمان آینده و گذشته‌های دور می‌پردازند، خواننده خود را در قالب یک شخصیت حقیقی می‌پندارد. شخصیتی که نقایص زیاد، عادت‌های پیش‌پا افتاده یا احمقانه و ضعف‌های شخصیتی عمده‌ای دارد، چنین شخصیتی امیدها و آرزوهای خاص خود را دارد و خواننده می‌تواند

♦ بر خلاف بعضی فوق قهرمان‌های آمریکایی که اغلب کار و هدفی جز شکست دادن افراد شرور ندارند، شخصیت‌های ژاپنی معمولاً اهداف دیگری دارند؛ اهدافی که نقش خاصی در زندگی آن‌ها بازی می‌کند

نسبت به او احساس «خویش‌پنداری» کند

بر خلاف بعضی فوق قهرمان‌های آمریکایی که اغلب کار و هدفی جز شکست دادن افراد شرور ندارند، شخصیت‌های ژاپنی معمولاً اهداف دیگری دارند و این هدف، نقش خاصی در زندگی آن‌ها بازی می‌کند. از یک نظر، مانگا و کارتون‌های ژاپنی را می‌توان «شخصیت محور» تلقی کرد. در آن‌ها گره‌های داستان بر شخصیت‌ها تحمیل نمی‌شود و اصراری وجود ندارد، تا این کفش تنگ را به زور به پای شخصیت‌های داستان نکنند، بلکه داستان‌ها از درون شخصیت‌ها می‌جوشند. قلب مانگا و کارتون ژاپنی همگام با قلب شخصیت‌های آن‌ها می‌تپد و خود این

امر سه جنبه‌ی دیگر از خصوصیات مانگا را به ما می‌نمایاند: حقایق دنیایی، معنویت و این واقعیت که هر چیزی پایانی دارد.

در آثار کمیک، آمیختگی هنر نقاشی و کلمات، رسانه‌ی منحصر به فردی را تشکیل می‌دهند. یک تصویر ممکن است گویاتر از هزاران کلمه باشد. در عین حال کلمه‌ها گاهی می‌توانند مفاهیمی را انتقال دهند که از هیچ تصویری بر نمی‌آید، اما هر دو با هم می‌توانند بسیار تأثیرگذار باشند. تصاویر کارتون‌ی قادر به انجام کارهایی هستند که تا قبل از پیدایش گرافیک رایانه‌ای، حتی به مخیله‌ی بهترین کارشناسان «جلوه‌های ویژه» هم خطور نمی‌کرد. همان‌طور که اشاره شد تصاویر کمیک و کارتون‌های کودکانی ژاپنی به مسائلی از قبیل مرگ می‌پردازند. آن‌ها هم چنین نشان می‌دهند که دشمنان لزوماً شرور نیستند. در بعضی از این مجموعه‌های کارتون‌ی می‌توان مشاهده کرد که دشمنان امیدها و آرزوهای خاص خود را دارند و کارهایشان متکی بر دلایلی است که از نظر خودشان موجه است. آن‌ها مطلقاً دیوانه یا مطلقاً شرور نیستند، بلکه اعمالشان پیامدهای طبیعی خود را دارد. اگر از قهرمانان داستان خطایی سر بزند باید عواقبش را تحمل کند و اگر زیرک باشد می‌تواند عبرت بگیرد و به یاد داشته باشد که بار دیگر مرتکب آن خطا نشود! در مانگا شخصیت‌ها رشد می‌کنند، متحول می‌شوند، مهارت‌های تازه به دست می‌آورند و مهارت‌های قبلی خود را ارتقا

می‌دهند. یکی دیگر از ویژگی‌های مانگا و کارتون ژاپنی گرایش آن‌ها به دربر داشتن یک نوع حس خوش‌بینی معنوی است... چیزی فراتر از مفهوم معمولی غلبه‌ی نیکی بر بدی.

و بالاخره، مثل همه داستان‌های واقعی و خوب، مانگا و کارتون ژاپنی گرایش به پایان یافتن دارند. قهرمانان یا می‌میرند یا ازدواج می‌کنند یا ناپدید می‌شوند. مجموعه‌های کارتون ژاپنی مملو از این قبیل سرانجام‌ها است و معمولاً یکی از این سه نوع پایان را با خود دارند. قهرمانان داستان برنده‌ی مبارزه می‌شوند (برنده شدن ممکن است تصاحب تاج و تخت، رسیدن به جنس مخالف و چیزهایی از این قبیل باشد).

قهرمان معمولاً پس از برنده شدن می‌میرد. او کامیاب می‌شود، اما به قیمتی گزاف. کارتون ژاپنی یا مانگا معمولاً طوری طراحی می‌شود که یا اشک بیننده را در بیاورد و یا او را دچار حیرت کند و این همان چیزی است که در پایان هر فیلم خوب و ارزشمندی می‌توان دید.

البته برخی مانگاها و تصاویر کارتون‌ی بی‌خاصیت هم وجود دارند که در آن‌ها خبری از گره داستانی نیست، شخصیت‌ها سطحی هستند و مثل لطیفه‌های بی‌مزه به هیچ دردی نمی‌خورند.

اما این نباید باعث شود که گوهرهای گران‌بها را از نظر دور بداریم. مانگا و کارتون ژاپنی پهنجره‌هایی هستند گشوده به دنیایی سرگرم کننده، آموزنده و مملو از نشاط و شادمانی.



رازهای انسانی چوپ جادویی

لیلا جلیلی

نمایش نمی‌گذرد که بچه‌ها با اکثریت آراء پینوکیو را بهترین عروسک‌ها برمی‌گزینند و تاج افتخار را بر سر او می‌گذارند.

داستان پینوکیو، یک کتاب درسی اخلاقی است؛ اما نه از آن گونه کتاب‌های خشک و کلیشه‌ای که می‌گویند بچه‌ها باید جلوی بزرگ‌ترها، سر به زیر و خاموش باشند و ابراز وجود نکنند و سر سفره حرف نزنند و نخندند و از این حرف‌ها.

چاشنی این داستان، همدردی و انسان‌دوستی با مردم صلح‌دوست سراسر جهان است. در این داستان

آن، بارها به صورت‌های مختلف، در بیشتر کشورها به اجرا درآمد.

ایتالیا که سرزمین زیبایی و گاهواره‌ی هنر است، قهرمانان خیمه‌شب‌بازی زیادی دارد. هر یک از شهرهای آن برای خود قهرمانان مخصوص و آداب و رسوم ویژه‌ای دارند؛ مانند پهلوان کچل معروف ونیزی به نام «پانتالونه» (Pantalone) و پهلوان کچل فلورانس به نام «استنترلو» که همگی زبان زد عام و خاص‌اند؛ اما پینوکیو چیز دیگری است.

داستان‌های خیمه‌شب‌بازی نیز به روی صحنه آمده‌اند؛ اما چیزی از آغاز

داستان پینوکیو در اصل به زبان ایتالیایی است و نه تنها از معروف‌ترین کتاب‌های ایتالیاست؛ بلکه شهره‌ی تمام جهان است. این داستان به همه‌ی زبان‌های دنیا، حتی به برخی از لهجه‌های محلی اسکاتلند نیز ترجمه شده است. شرکت «والث دیسنی» نیز از روی آن، فیلم قابل تحسینی ساخته است که خود شاهکار دیگری است. نام واقعی نویسنده‌ی کتاب، «کارلو لورن زینی» است؛ اما کتاب به نام مستعار «کولودی» نوشته شد و به همین نام شهرت یافت. کولودی در واقع نام یکی از روستاهای «توسکانی» در ایتالیاست.

می‌دانیم که نویسنده، خود یکی از بچه‌های روزگار خود بوده و در دبستان، آموزگار و هم‌شاگردی‌هایش را به ستوه آورده است؛ به‌طوری که با شیطنت و بازی‌گوشی‌های خود چندین بار در معرض اخراج از مدرسه قرار گرفته بود. او با الاغ میانه‌ی خوبی داشت. بیشتر نقاشی‌ها و کار دست‌های او الاغ بودند.

کتاب پینوکیو در سال ۱۸۸۱ م. به صورت داستان دنباله‌دار برای بچه‌ها نوشته شد و در مدت زمان کوتاهی از آن استقبال زیاد شد. این کتاب به ۳۰ زبان ترجمه شد. در ایتالیا قسمت‌هایی از آن به منزله‌ی متن درسی در کتاب‌های دوره‌ی ابتدایی پذیرفته شد. نمایش خیمه‌شب‌بازی



رشد آموزش

۵۳

شماره‌ی ۴
دوره‌ی هفتم
تابستان ۱۳۸۹

کینه، انتقام، دروغ و ظلم تقبیح شده و برعکس، انسان دوستی و دل سوزی و بخشش، تحسین شده است. کودک از خواندن این داستان، لذت می‌برد و پینوکیو را یک دوست همیشگی برای خود برمی‌گزیند.

♦ «کروچه» می‌گوید: چوبی که پینوکیو از آن تراشیده شد، «انسانیت» نام داشت

♦ پینوکیو، زبان همه‌ی انسان‌ها و آرزوی آنان برای رسیدن به درستی و راستی است

چوب جادویی

به راستی چوبی که پینوکیو از آن تراشیده شد، یک چوب معمولی بود؟ «کروچه» می‌گوید: «چوبی که پینوکیو از آن تراشیده شد، «انسانیت» نام داشت». گو این که پینوکیو تکه چوب متمایزی است که در خود خصوصیات انسانی‌ای دارد و به همین دلیل با دیگر چوب‌ها متفاوت است؛ در واقع شخصیت انسانی‌ای که هنرمند به پینوکیو بخشیده است، آن را از تکه چوب بودن فراتر برده و در اذهان بشری ماندگار کرده است؛ زیرا پینوکیو، زبان همه‌ی انسان‌ها و آرزوی آنان برای رسیدن به درستی و راستی (واقعیت) است.

این تکه چوب عجیب در داستان، ابتدا در مکان نجاری فقیر پیدا می‌شود و ظاهراً برایش در دسر درست می‌کند. اما بعد به دست پیرمردی مهربان به نام «ژپتو» می‌رسد. او می‌خواهد از آن برای بازی خیمه‌شب‌بازی، آدمکی

بسازد؛ ولی در این راه با ماجراهای عجیبی روبه‌رو می‌شود که هر ماجرای آن، قسمتی از داستان می‌شود و بر جذابیت قصه می‌افزاید و خواننده را به آن علاقه‌مند می‌کند.

این چوب جادویی که به خلق پینوکیو منجر شد، ماجرای زیادی را در پی خود به وجود می‌آورد. از میان شخصیت‌های کارتون، شاید کم باشند شخصیت‌هایی که به اندازه‌ی پینوکیو در ما احساسات متفاوت برانگیزند. پینوکیو همان عروسک چوبی است که مثل بچه‌های معمول، گاهی مهربان و سر به راه می‌شود و گاهی سر به هوا؛ اما در هر حال مثل تمام کودکان، موجودی ساده و زودباور است که با نیت خیرش، درگیر کارهای نادرست و خلاف هم می‌شود؛ اما در هر حال همیشه تلاش می‌کند تا از بدی و شرارت پرهیز کند و رنجی که برای این تلاش می‌کشد، سرانجام او را به بلوغ فکری می‌رساند تا این که در نهایت از یک عروسک چوبی به یک پسر بچه‌ی واقعی تبدیل می‌شود و نتیجه‌ی رنج‌ها و تجربه‌های زندگی‌اش را در این تحوّل می‌بیند.

پینوکیو، مثل تمام بچه‌ها بازی‌گوش و کنجکاو است و همین بازی‌گوشی، سرچشمه‌ی حوادث عجیب و گاهی باورنکردنی در زندگی او می‌شود. حوادثی که معمولاً به بهای گزافی تمام می‌شوند؛ اما در عین حال پینوکیو را یک قدم به آگاهی و بلوغ انسانی نزدیک‌تر می‌کنند.

پینوکیو گاهی بر اثر حماقت زیاد به خر تبدیل می‌شود. گاهی بر اثر افراط در دروغ‌گویی، دماغش شروع

به دراز شدن می‌کند و گاهی هم بر اثر بدشانسی و بدبختی در شکم یک نهنگ گرفتار می‌آید و این نقطه‌ی اوج تنبیه برای پینوکیو است که، در واقع، آخرین شانس و فرصت اوست که اگر از آن رهایی یابد، به نوعی آگاهی فکری دست می‌یابد و دیگر فریب نمی‌خورد. این پسر خوش‌قلب در شکم نهنگ نه تنها به «آگاهی» می‌رسد؛ بلکه پدر خود را نیز پیدا می‌کند.

پینوکیو نمادی از ساده‌دلی، زودباوری و شگفتی‌های دوران کودکی است. از ماجراهای پینوکیو تا به حال، داستان‌های کارتون زیادی ساخته شده است.

بهترین کارتون‌های را که از این ماجرا ساخته شده است، دو کارگردان شرکت دیسنی به نام «بن شار پتین» و «همیلتون لاسکی» به روی پرده آورده‌اند؛ اگرچه فیلم‌ها و کارتون‌ها و نمایش‌های عروسکی فراوان هر یک پینوکیو را با شکل و ظاهری متفاوت مجسم کرده‌اند؛ اما یک نکته میان همه‌ی پینوکیوهای دنیامشترک است و آن، سادگی و معصومیت دید یک کودک به جهان پیرامون خود است.

رازهایی وجود دارند که باید گشوده شوند؛ حتی اگر به قیمت رنج فراوان برای «تجربه‌کننده» تمام شوند. این رازها جزیی از زندگی همه‌ی ما را تشکیل می‌دهند و با همین رازهاست که بزرگ می‌شویم و زندگی را پشت سر می‌گذاریم.

منابع

۱. کولودی، کارلو، آدمک چوبی، ترجمه‌ی صادق چوبک، ۱۳۴۴.
۲. یثیری، چیستا، پینوکیو، شخصیتی آشنا، ۱۳۸۹.



سعید دهدشتی



جامبو چگونه جهانی شد؟

«جامبو» و «دامبو» دو چهره‌ی سرشناس کارتون معاصرند. جامبو نام فیل مادر است و دامبو نیز همان بچه فیل مشهوری است که تمام کودکان دنیا با آن آشنايند. داستان‌های متعدد دیگری که براساس این نسخه ساخته شده‌اند، در واقع برگرفته از یک موجود واقعی است. جامبو یک فیل سرشناس سیرک بود که در سال ۱۸۸۲ با یک گروه سیرک از انگلستان به سوی ایالات متحده راه افتاد و قرار بود در بیشتر ایالت‌ها، نمایش مفصلی اجرا کند. جامبوی بزرگ با هیکل هفت‌تُنی خود، تنومندترین فیلی بود که تاکنون دیده شده بود. یکی از افتخارات این فیل، دریافت «تاج بریتانیا» از ملکه بود. این تاج هر ۱۰ سال یک بار به یک موجود استثنایی اهدا می‌شد!

نهم آوریل ۱۸۸۲ کشتی حامل جامبو به سواحل آمریکا نزدیک می‌شد؛ در حالی که جمعیت فریاد شادی سر داده بودند، موجود عظیم‌الجثه‌ای

✓ شرکت والت دیسنی، بعدها داستان‌ها و کارتون‌های متعددی با الهام از زندگی جامبو تولید کرد. جامبو خیلی زود به یک شخصیت کارتونی تبدیل شد و با این کار بقای خود را تداوم بخشید

✓ در تاریخ ایالات متحده، هیچ جان‌داری به اندازه‌ی «جامبو» نتوانست شهرت و محبوبیت برای خود دست و پا کند. جامبو هنوز به منزله‌ی موجودی استثنایی در خاطره‌ی ملی مردم آمریکا جای دارد



با احتیاط کامل از راهروی کوچکی عبور داده شد تا بتواند به آرامی پا به ساحل بگذارد. جامبو دچار دریازدگی شده بود و به زحمت خود را کنترل می‌کرد؛ هفت تن گوشت روی چهار عدد پا تقسیم شده بود! لحظه‌ی ورود جامبو به خشکی، دسته‌ی موزیک از تعجب نواختن را متوقف کرد. جامبو با آن جثه‌ی بزرگ و غیرقابل کنترل، خود را به زحمت به جلو می‌کشانده. جامبو را شخصی به نام «متیو» هدایت می‌کرد. او به زحمت راه خود را باز می‌کرد. متیو به سوی او رفت و چیزی در گوش او زمزمه کرد. جامبو نعره‌ای سرداد و به سوی جمعیت راه افتاد.

چند روز بعد جامبو به شهرهای مرکز آمریکا رسید. مطبوعات و تلویزیون گزارش‌های زیادی را به او اختصاص دادند. رسانه‌های گروهی چگونگی به دام افتادن جامبو را با آب و تاب برای مردم توضیح می‌دادند؛ مثلاً این که جامبو را در کوچکی یک قبیله‌ی عرب در صحرای «سینا» به دام انداخته و اعضای قبیله، پس از به دام انداختن فیل، آن را با خود به شهر آورده و به یک باغ‌وحش واگذار کرده بودند!

مدتی بعد، جامبو به پارک ملی لندن منتقل شد و در همان‌جا (پارک وحش) او را تربیت کرد. هزاران نفر از سراسر بریتانیا برای دیدن او به باغ وحش می‌آمدند. «ملکه ویکتوریا» یکی از این بازدیدکنندگان بود که نوه‌هایش را

نیز برای دیدن جامبو همراه خود آورده بود. «وینستون چرچیل» نیز که آن زمان پسرپچه‌ی ده‌ساله‌ای بیش نبود؛ در حالی که به جامبو آب‌نبات می‌داد، با او عکس گرفته بود؛ حتی «روزولت» هم ساعاتی را با جامبو گذرانده و با او عکس گرفته بود.

اما این که جامبو چگونه از آمریکا سر درآورد؟ قضیه از این قرار است که «بارنوم»، سیرک‌دار آمریکایی تمایل شدید پیدا می‌کند که جامبو را به ده هزار دلار بخرد و با خود به آمریکا ببرد. مجلات و تلویزیون شروع به اعتراض و ایراد بابت آن می‌کنند. آن‌ها معتقدند که جامبو نباید فروخته شود و اگر قرار است فروخته شود، حداقل صد هزار دلار برای آن باید پرداخت شود! هیاهوی مردم چنان بالا می‌گیرد که کابینه‌ی انگلیس ناچار می‌شود جلسه‌ی اضطراری تشکیل دهد و چنین مقرر می‌شود که قیمت توافقی، حداقل صد هزار دلار تعیین شود. «بارنوم» سرانجام تمام پول را می‌پردازد و جامبو را در میان چشم‌های اشک‌آلود کودکان بریتانیایی با خود به آمریکا می‌برد. وقتی جامبو به آمریکا می‌رسد، در مدت کوتاهی شهرت و محبوبیت بی‌نظیری را از آن خود می‌کند. چهار سال تمام، جامبو در شهرهای آمریکا می‌گردد و ثروت هنگفتی را نصیب بارنوم می‌کند.

جامبو در میان کودکان، خوشحال‌تر به نظر می‌رسد. آن‌ها فندق، بادام، نارگیل، سیب و

آب‌نبات به جامبو می‌دهند؛ ولی همین رژیم غذایی به تدریج سلامتی جامبو را به خطر می‌اندازد. دستگاه گوارش او نمی‌تواند این همه هله هوله را تحمل کند. او مدتی بیمار می‌شود، سپس به دستور دامپزشک سیرک، بر رژیم غذایی او نظارت می‌شود. پس از مدتی تیمار، حال جامبو خوب می‌شود. قرار بود او به همراه اعضای سیرک به شهر دیگری سفر کنند.

شب پانزدهم سپتامبر سال ۱۸۹۵ که اعضای سیرک، خود را برای انتقال به کامیون‌ها آماده می‌کنند، کامیون‌ها در خطی مجاور با ریل آهن پارک کرده اند، مسئولان سیرک مطمئن هستند که حداقل تا یک‌ساعت دیگر، هیچ قطاری از آن‌جا عبور نخواهد کرد. کارگران سیرک، فیل‌ها را به سوی کامیون‌ها هدایت می‌کنند که ناگهان صدای سوت قطار ناباورانه همه را در جای خود می‌خکوب می‌کند. چند لحظه بعد، نور خیره‌کننده‌ای از دور پیدا می‌شود. کارگران می‌خواهند، حیوانات را از آن‌جا دور کنند. اما جامبو که محو نور خیره‌کننده‌ی قطار شده است، به سوی ریل به راه می‌افتد.

بعضی از کارگران با پرچم و چراغ‌قوه سعی می‌کنند راننده‌ی لوکوموتیو را از ماجرا آگاه کنند. راننده ترمز را می‌کشد؛ ولی دیگر خیلی دیر شده است. جامبو با سرعت به طرف نور به راه می‌افتد و با وجود ترمز ناگهانی قطار، با آن برخورد می‌کند؛ ضربه آن‌چنان قوی

است که گردن جامبو شکسته می‌شود و همان‌جا در دم جان می‌سپرد.

جامبو پس از مرگش از بین نرفت. او، حتی دو سال بعد از فوتش در خیابان‌های آمریکا چرخید؛ اسکلت او به موزه‌ی تاریخ طبیعی آمریکا هدیه داده شد. آن‌گاه پوستش با ماده‌ی خاصی پر شد و به‌صورت طبیعی در چندین شهر آمریکا به‌وسیله‌ی خودرو مخصوصی گردانده شد. هیکل جامبو پس از دو سال گردش به موزه‌ی دانشگاه «ماساچوست» تحویل داده شد.

اگر گذرتان به آن موزه بیفتد، جامبو را با همان عظمت خواهید دید که آرام و باوقار بر سکویی ایستاده است.

شرکت والت دیسنی، بعدها داستان‌ها و کارتون‌های متعددی با الهام از زندگی جامبو تولید کرد. جامبو خیلی زود به یک شخصیت کارتونی تبدیل شد و با این کار بقای خود را تداوم بخشید. پوست‌های زیادی از او به چاپ رسید. مردم در مناسبت‌های مختلف به کارت‌پستال‌هایی که با عکس جامبو تزیین شده بود، به یکدیگر تبریک می‌گفتند. کودکان هم با عروسک‌ها و بازیچه‌هایی که از شکل جامبو الهام گرفته شده بود، خود را سرگرم می‌کردند.

در تاریخ ایالات متحده، هیچ جان‌داری به اندازه‌ی «جامبو» نتوانست شهرت و محبوبیت برای خود دست و پا کند. جامبو هنوز به منزله‌ی موجودی استثنایی در خاطره‌ی ملی مردم آمریکا جای دارد.



کتابخانه ملی

افسر حریری زاده

نبودند، بلکه بزرگسالان نیز هم‌پای آن‌ها به تماشای این فیلم‌های نشستند.

بخش بعدی کتاب، بخش فیلم‌های بلند است، فیلم «سفیدبرفی و هفت کوتوله» در واقع نخستین فیلم بلند شرکت دیسنی و در عین حال، یکی از بهترین تولیدات این شرکت بود. سفیدبرفی و هفت کوتوله توانست رکوردهای متعددی را از آن خود سازد پس از آن فیلم «پینوکیو» بود که والت دیسنی را به اوج شهرت و محبوبیت رساند. پینوکیو که در میان کودکان آمریکایی هواداران بسیاری یافته بود، رکورد فروش را از سفیدبرفی نیز ربود.

بخش‌های بعدی کتاب، مراحل پیشرفت این شرکت و دست‌اندرکاران آن را توضیح می‌دهد. سرمایه‌گذاری‌هایی که برخی از سرمایه‌داران برای توسعه‌ی این شرکت بر هم انباشتند، موجب افزایش تولیدات این استودیو شد. فیلم‌های بعدی این شرکت از تجهیزات قدرتمندی سود بردند. صداگذاری به‌صورت بهتر و قوی‌تری انجام می‌گرفت و فیلم‌ها از قوام بیشتری بهره‌می‌بردند. شرکت والت دیسنی پس از دوره‌ی دوم به بزرگ‌ترین استودیوی کارتون‌سازی دنیا تبدیل شده بود. این کتاب که در قطع بزرگ (کمی از A_۴ بزرگ‌تر) و به‌صورت رنگی چاپ شده، از نظر چاپ دارای کیفیتی نسبتاً خوب است. عکس‌های رنگی آن تقریباً مطلوب و راضی‌کننده‌اند. ترجمه‌ی روان آن نیز سبب شده که در مجموع، کتاب خوبی به دست مخاطب برسد. فصل‌بندی کتاب هم بسیار منطقی است. مطالعه‌ی این کتاب را به شیفتگان هنر انیمیشن توصیه می‌کنیم.



نام کتاب: هنر والت دیسنی
مؤلف: کریستوفر فینچ
مترجم: محسن غفرانی
ناشر: دنیای تصویر
سال انتشار: ۱۳۷۸
نوبت چاپ: اول
شمارگان: ۳۰۰۰ نسخه

اگر خواهان کتابی جامع و کامل درباره‌ی تاریخچه و فعالیت «استودیو والت دیسنی» هستید، این کتاب را به شما معرفی می‌کنیم. این کتاب از فصل‌بندی خوبی برخوردار است، به گونه‌ای که مراجع می‌تواند هر چه را که می‌خواهد، به سهولت به دست آورد. کتاب از ابتدایی‌ترین مراحل تأسیس این استودیو و حتی پیش‌تر از آن را شرح می‌دهد؛ یعنی از زمانی که **والت دیسنی** در پستوی کوچک خانه‌شان، نقاشی‌هایی می‌کشید و آن‌ها را با ترفندهایی به هم می‌دوخت و در معرض دید هم‌کلاسی‌هایش قرار می‌داد.

بخش بعدی کتاب نخستین تولیدات این شرکت را معرفی می‌کند. در آن زمان بیشتر محصولات این شرکت را فیلم‌های صامت تشکیل می‌داد. زمان نسبتاً زیادی گذشت تا صدا به فیلم‌های کارتونی دیسنی اضافه شد.

«فیلم‌های ناطق»، بخش دیگر کتاب را تشکیل می‌دهد. از این زمان به بعد، تمامی فیلم‌ها به زور صدا آراسته شدند! فیلم‌های ناطق والت دیسنی توانستند مخاطبان قابل توجهی را به خود جذب کنند. مخاطبان این گونه فیلم‌ها فقط کودکان

ژیلا برکتی

خمیری، انیمیشن عروسکی، انیمیشن عکس و کلاژ و غیره. نویسنده، علاوه بر تکنیک ساخت، به تکنیک‌های مختلف در فیلمبرداری نیز پرداخته است. مثلاً در مبحث «عکس و کلاژ»، تنوع در حرکات دوربین به اوج خود می‌رسد. البته در تکنیک‌های دیگر، نیز کمابیش چنین است! اگر کاربرها حال و حوصله‌ی خوبی داشته باشند، روش‌های مختلف کتاب برای آن‌ها هیجان قابل توجهی را به ارمغان خواهد آورد. به عنوان مثال تولید انیمیشن به شیوه‌ی حرکت ماسه بر روی طلق یا شیشه، نیاز چندانی به ابزار خاصی ندارد. اگر یک دوربین معمولی هم داشته باشید کافی است. یک شیشه‌ی مسطح به اندازه‌ی کاغذ A_۴ بردارید و کمی شن یا ماسه روی آن بریزید. بعد با سر انگشت ماسه‌ها را به نمایی که می‌خواهید تغییر شکل دهید مثلاً خورشیدی که در حال غروب کردن است. در



نام کتاب: آموزش متحرک‌سازی
نام مؤلف: کیت لی برن
نام مترجم: مهدی ضوابطی
نام ناشر: وزارت ارشاد
سال انتشار: ۱۳۶۶
نوبت چاپ: دوم
شمارگان: ۳۰۰۰ نسخه

اگر می‌خواهید یک کتاب آموزشی تمام‌عیار و نسبتاً کامل در زمینه‌ی انیمیشن داشته باشید، می‌توانید همین کتاب را به منزله‌ی یک «هندبوک» انتخاب کنید.

این کتاب علاوه بر آموزش رایج انیمیشن، شیوه‌های دیگر تولید انیمیشن را نیز آموزش داده است. مثلاً: انیمیشن

حرکات بعدی موقعیت خورشید را به طرف پایین تغییر دهید و فریم به فریم فیلم بگیرید. در پایان این ماجرا، یک فیلم کامل از غروب خورشید خواهید داشت. اگر حرکت فریم‌ها طبیعی باشد، شما یک فیلم کوتاه دیدنی ساخته‌اید.

کاربردهای دیگر کتاب

یکی دیگر از کاربردهای کتاب حاضر، آموزش صداگذاری است که مؤلف کتاب ابتکارات قابل تحسینی به خوانندگان و علاقه‌مندان به هنر انیمیشن ارائه داده است. در یک نگاه کلی می‌توان گفت که مؤلف همیشه سعی داشته از ابزارهای ساده نهایت استفاده را بکند. در این کتاب می‌بینید که گاهی استفاده از یک سنجاق ساده، تبدیل به چه چیزهایی که نمی‌شود!

استفاده از روان‌شناسی

مؤلف در بیان مطالب خود، روان‌شناسانه و منطقی صحبت می‌کند. «فیلیپ بوک» به تشریح اعصاب چشم می‌پردازد و توضیحات کافی به مخاطب می‌دهد؛ مثلاً چرا چشم این‌گونه می‌بیند و چرا مغز این‌گونه احساس می‌کند... فکر می‌کنم این

شیوه از نظر علمی قابل تحسین باشد!!

ابزار کار

در بخش ابزار (فصل سوم) مؤلف کتاب به تمامی ابزارهای مورد نیاز اشاره می‌کند و آن‌ها را با ذکر نام و کاربرد توضیح می‌دهد.

۱. معرفی انواع دوربین / ۲. معرفی انواع لنز و فیلتر / ۳. معرفی انواع سه‌پایه / ۴. معرفی انواع نورپردازها / ۵. معرفی انواع میز و پایه / ۶. معرفی انواع قاب / ۷. معرفی انواع طلق و کاغذ / ۸. معرفی انواع فیلم و ...

کتاب ۲۲۲ صفحه‌ای آموزش متحرک‌سازی، مرجعی است که هر انیماتوری باید آن را داشته باشد. تنوع مثال‌ها و شیوه‌ها، از نقاط قوت این کتاب است. هنرجویان یا کارآموزان می‌توانند با اندک حوصله‌ای تمامی مطالب آن را بیاموزند و مورد استفاده قرار دهند.

ضمناً به یاد داشته باشید که استفاده‌ی برخی از ابزارهای آنالوگ، در حال حاضر دیگر کاربرد ندارد. در این صورت بهتر است از ابزارهای دیجیتالی که امروزه ارزان و فراوان است استفاده شود.

زرین تاج اصلانیان

حاضر که به زبان فارسی است، چهاردهمین ترجمه‌ی آن است. مؤلف کتاب نیز از کارشناسان به نام این رشته است که تاکنون ۲۰ کتاب طلایی راجع به اصول طراحی منتشر ساخته است. تعدادی از این کتاب‌ها راجع به کمیک استریپ و برخی دیگر آموزش انیمیشن است.

کتاب نقاشی کارتونی، مجموعه‌ای از درس‌های آموزشی آسانی است که قصد دارد این هنر را به شما بیاموزد. با این درس‌ها می‌توانید به ساده‌ترین شکل، شخصیت‌های کارتونی متعددی را ترسیم کنید و با سبک طراحی آن‌ها آشنا شوید.

سبک تدریس کتاب

سبک تدریس کتاب بهره بردن از ساده‌ترین خطوط و با استفاده از آسان‌ترین روش‌ها است. اما با کمک گرفتن از مدل‌های هندسی همراه با خطوط راست و منحنی درس‌ها را شروع می‌کنیم. نوآموزان خواهند دید که این متد چه قدر ساده و آسان است.

شما پس از فراگیری درس‌ها می‌توانید کارتون‌های زیادی طراحی و حتی آن‌ها را رنگ‌آمیزی کنید. شیوه‌های رنگ‌آمیزی نیز در قسمت‌های دیگر کتاب، آموزش داده شده است. شما با طراحی و رنگ‌آمیزی شخصیت‌های خیالی خود، احساس خوبی پیدا خواهید کرد و با این کار به ادامه‌ی آموزش،

نام کتاب: نقاشی کارتونی

نام مؤلف: کریستوفر هارت

نام مترجم: احمد کعبی فلاحیه

نام ناشر: سوره مهر

سال انتشار: ۱۳۸۸

نوبت چاپ: اول

تیراژ: ۳۵۰۰ نسخه.



اگر خواهان جدیدترین کتاب چاپ شده در زمینه‌ی نقاشی کارتونی باشید این کتاب همانی است که می‌خواهید. روشی آسان و در عین علمی ... و از همه مهم‌تر، متفاوت با آثار قبلی! ابتدا شناسنامه‌ی کتاب

این کتاب همان‌گونه که اشاره کردیم جدیدترین کتاب در زمینه‌ی آموزش طراحی کارتون است. مؤلف کتاب یکی از استادان برجسته‌ی طراحی در ایالات متحده‌ی امریکا است. راه و روشی که کریستوفر هارت، جهت تدریس مهارت‌های هنری خود به کار برده است یکی از بهترین روش‌های رایج در تدریس طراحی شخصیت‌های کارتونی است. اگرچه سبک و سیاق وی بر مبنای تعلیم نوآموزان قرار گرفته است ولی دیگران حتی هنرجویان نیز می‌توانند از دروس و نکته‌های ارائه شده، نهایت استفاده را داشته باشند. این کتاب تاکنون به ۱۳ زبان ترجمه شده است. ترجمه‌ی

علاقه‌ی بیشتری نشان خواهید داد. نوآموزان از این پس خواهند توانست تمام رؤیاهای خود را روی کاغذ بیاورند.

در این کتاب سعی شده است همه‌ی اصول نقاشی، از پایه آموزش داده شود. با تمام این توضیحات، نوآموزان باید نسبت به اصول آموزشی ارایه شده تعهد داشته باشند و از دخالت دادن روش‌های نپه شده، خودداری ورزند.

طراحی حیوانات

از میانه‌ی کتاب طراحی حیوانات شروع می‌شود. همان‌طور که می‌دانید حیوانات، آناتومی متفاوتی با آناتومی انسان دارند. ولی از نظری، وجوه مشترک فراوانی نیز با یکدیگر دارند. این وجوه مشترک، تسلط شما را در نقاشی از آن‌ها افزایش

می‌دهد. در طراحی کارتونی با اصولی روبه‌رو هستیم که در نقاشی معمولی وجود ندارد. یکی از این اصول، اغراق است. اغراق بدین معناست که م‌گاهی چیزی را بزرگ‌تر از آنچه که هست، نشان می‌دهیم. رعایت تمامی اغراق‌ها منجر به ایجاد تصاویر کارتونی ایده‌آل خواهد شد.

اهداف کتاب

در این کتاب به آموزش مسائلی که به هنر انیمیشن وابسته است، پرداخته شده است. بسیاری از نمادها (Symbol) و نشانه‌ها توضیح داده شده‌اند. همچنین به بسیاری از ابهامات و پرسش‌هایی که در ذهن هنرجویان وجود داشت پاسخ گفته شده است.

فریبا لطفی

که توسط انیماتورهای ژاپنی تولید می‌شود. البته امروزه هر کسی می‌تواند از این سبک پیروی و به اصطلاح مانگا تولید کند؛ ولی مانگا صرفاً یک سبک طراحی نیست، بلکه نوعی نگرش فلسفی و یک مکتب خاص فکری است. به بیان ساده‌تر یک انیماتور ژاپنی با اتکا به دیدگاه فکری - فلسفی خود است که مانگا تولید می‌کند.

تأثیر جنگ جهانی دوم

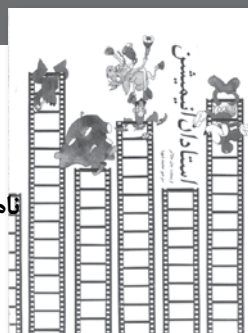
در خلال مطالعه‌ی این کتاب، مخاطب متوجه تأثیر جنگ جهانی دوم بر سبک و تفکر انیماتورها می‌شود. یکی از تأثیرات این جنگ، تغییر سوژه‌های رایج، از سوژه‌های معمولی و کودکانه به سوژه‌های سیاسی و نظامی بود. سوژه‌های سیاسی تا دوران جنگ سرد نیز ادامه داشت. گرایش سیاسی در انیمیشن آمریکایی و حتی اروپایی خود را با وضوح هرچه تمام‌تر نشان داد.

سهم والت دیسنی

در میان اساتید موجود، والت دیسنی جایگاه خاص خود را در انیمیشن کلاسیک همچنان حفظ کرده است. تصویری را که در این کتاب از دیسنی داده می‌شود به‌ندرت می‌توان در کتاب دیگری دید. مؤلف کتاب، معرفی خوبی از دیسنی عرضه کرده است. والت، خود ضدجنگ بود. در میان آثار شاگردانش می‌توان به انیمیشن‌های زیادی که دارای موضوع ضدجنگ بودند، برخورد کرد.

البته شهرت دیسنی در این‌گونه موضوعاتی خلاصه نمی‌شود. او استاد مسلم سبک کلاسیک است. اهمیت دینی و سبک او باید در کتاب جداگانه‌ای مورد بحث و بررسی قرار گیرد.

نام کتاب: اساتدان انیمیشن
نام مؤلف: جان هالاس
نام مترجم: محمد شهباء
نام ناشر: بنیاد سینمایی فارابی
سال انتشار: ۱۳۷۱
نوبت چاپ: اول
شمارگان: ۳۰۰۰ نسخه



اگر می‌خواهید با اساتید فن در زمینه‌ی انیمیشن آشنایی مختصر و در عین حال مفیدی داشته باشید، خواندن چنین کتابی به شما توصیه می‌شود. این کتاب بیش‌تر برای کسانی قابل استفاده است که:

این کتاب به کار کسانی می‌آید که نیازمند اطلاعاتی پیرامون چگونگی شکل‌گیری هنر انیمیشن‌اند. طبیعی است که شناخت بزرگان این هنر می‌تواند کمک مؤثری به شناخت پایه‌ها و تاریخچه‌ی آن باشد.

با شناخت اساتید هنر انیمیشن، ما در واقع به تاریخ این هنر پرداخته‌ایم. درست است که این، یک مهارت فنی به حساب نمی‌آید ولی آشنایی با تاریخچه‌ی انیمیشن می‌تواند کارآموزان را با سبک‌ها و مکتب‌های مختلف این هنر آشنا سازد. خوشبختانه کشورهای «انیمیشن خیز» به‌صورت الفبایی لیست شده‌اند و انیماتورهای هر کشور در همان جا ردیف شده‌اند.

مؤلف کتاب صرفاً به کشورهای آمریکایی یا اروپایی اشاره نکرده است بلکه محدوده‌ی تحقیق خود را به کشورهای آسیایی نظیر چین و ژاپن نیز کشانده است. در مورد ژاپن، حق مطلب به‌خوبی ادا شده است. همان‌گونه که می‌دانید ژاپن، مهد «مانگا»ست. مانگا سبک خاصی از انیمیشن است

کشورهای بلوک شرق

انیماتورهای کشورهای بلوک شرق نظیر چک، اسلواکی، رومانی و غیره ... همه در دوران جنگ سرد به تولیدات هنری خود ادامه می‌دادند. جو و فضای رایج آن زمان، منجر به سبک خاصی شد که جزئیات آن را به تفصیل در این کتاب می‌خوانید. این سبک بعدها منجر به مکتب خاصی موسوم به مکتب زاگرب شد. اطلاعات بیشتر را در این کتاب خواهید یافت.

لیست فیلم‌های تولید شده

در پایان کتاب لیست کاملی از فیلم‌های انیمیشن تولید شده در آن زمان، یعنی زمان جنگ و دوران سرد بعد از آن آمده است. یکی از آن فیلم‌ها، فیلم اس. اس است که در نقد نازیسم نوشته شده است. دیدن فیلم‌ها می‌تواند تأثیر بسزایی در نگرش ما نسبت به تحولات انیمیشن جهانی داشته باشد. تعداد قابل توجهی از این فیلم‌ها روی شبکه‌ی جهانی اینترنت موجود است.

منیژه اسدی

استفاده از رنگ

رنگ، آخرین درسی است که یک کارآموز می‌تواند یاد بگیرد. وقتی جزئیات طرح تمام می‌شود. وقت تزئین و رنگ‌آمیزی فرامی‌رسد.

مؤلف کتاب توضیحات خوبی پیرامون این «مهم» می‌دهد و با تقدیم نمونه‌های متعدد، مخاطب را به‌خوبی در این امر کمک می‌کند. این رنگ‌آمیزی در مورد مناظر طبیعی، خود را بیشتر نشان داده است. ناگفته نماند که مؤلف، مخاطب را به اندازه‌ی کافی از اهمیت رنگ، آگاه کرده است. ارزان شدن وسایل و ادوات رنگ‌آمیزی، انیماتور را به این سو سوق می‌دهد که کارهای خود را در قالب رنگ‌های زنده و طبیعی ارایه دهد.

درس‌های پایانی

درس‌های پایانی کتاب شامل بخش‌هایی می‌شود که هر انیماتوری، جهت پیش بردن کارهایش بدان نیاز دارد. مثلاً مباحثی چون حرکات تأخیری، حرکات سریع، تصادم، دورخیز و پرش‌های چند مرحله‌ای.

یکی از درس‌های پایانی، اصول کار با دوربین است. به‌عنوان مثال زاویه‌ی دوربین، ارتفاع دوربین، چرخش دوربینی و غیره. البته اصول نورپردازی هم بدان اضافه شده است.

لازم به یادآوری نیست که در این بخش، دوربین مورد نظر دیجیتال نبوده است. البته این مسئله، چیزی از اهمیت کتاب نمی‌کاهد. هنوز در بسیاری از استودیوها، از همان دوربین‌های معمولی استفاده می‌کنند و بعدها فیلم تولید شده را به نوع دیجیتالی آن تبدیل می‌کنند.

سبک نقاشی کتاب

سبک نقاشی کتاب همان سبک معروف و کلاسیک والت دیسنی است. مؤلف کتاب که خود یکی از شاگردان دیسنی است، همین روش را در مورد طراحی آناتومی و اشیاء دنبال کرده است. سبک والت دیسنی یکی از شایع‌ترین و محبوب‌ترین سبک‌ها در طراحی کارتون است.

نام کتاب: مضحک قلمی ۱ و ۲

نام مؤلف: پرستون بلر

نام مترجم: نورالدین زرین کلک

ناشر: دفتر پژوهش‌های فرهنگی

نوبت چاپ: دوم

سال انتشار: ۱۳۷۵

شمارگان: ۳۰۰۰ نسخه



اگر به دنبال یک کتاب آموزشی جمع و جور همراه با تصاویر و طراحی‌های مورد نیاز هستید، کتاب مضحک قلمی را ببینید. شناسنامه‌ی کتاب، به شرح زیر است.

پرستون بلر مؤلف کتاب این مجموعه را در دو دفتر تألیف کرده ولی مترجم هر دو را در یک مجلد به دست انتشار سپرده‌است.

بخش اول و دوم

بخش اول کتاب به تمرین‌های مقدماتی و بخش دوم آن به تمرین‌های پیشرفته می‌پردازد. خوشبختانه توضیحات مکفی که مترجم در هر درس داده، کاربر را به‌خوبی در پیش بردن تمرینات کمک خواهد کرد.

بخش دوم کتاب با جدی شدن تمرینات شروع می‌شود. تعداد زیادی تابلوهای رنگی و گلاسه زینت‌بخش این فصل از کتاب است. چند درس ابتدایی از این بخش، به آناتومی پیشرفته می‌پردازد که شامل آناتومی انسانی و حیوانی می‌شود. در این بخش، درسی به نام «تندنگاری» دارد که به کارآموز می‌آموزد که چگونه طراحی سریع را یاد بگیرد. با فراگیری این درس کارآموز می‌تواند در ابتدا یک طرح مقدماتی از هر چیز (مثلاً آناتومی) روی کاغذ بکشد. این مهارت می‌تواند او را در تکمیل سریع هر طرح یاری دهد. کارآموز می‌تواند بعدها این طرح را به‌صورتی که می‌خواهد کامل کند.

کتابشناسی سینمای ایران



سیامند خضری

اشاره

اهمیت کتاب‌شناسی بر هیچ پژوهشگری پوشیده نیست. از نظر مرجع‌شناسی، کتاب‌ها در رده‌ی مهمی قرار دارند که پژوهنده را بر آن می‌دارد تا به‌عنوان مرجع، آن‌ها را مدام در نظر داشته باشد. هدف از آرایه‌ی این بخش، فراهم آوردن شمایی کلی از انتشار آثار سینمایی در زمینه‌ی انیمیشن داخلی است. با توجه به فهرست موجود - هم از نظر موضوعی و هم از نظر تنوع اثر در می‌یابیم که سهم ادبیات سینمایی در این زمینه‌ی خاص، رقم چندانی نسبت به دیگر موارد تخصصی هنر هفتم نیست. (همانند کتاب‌های فیلم‌نامه و فیلم داستان) همان‌گونه که شما نیز شاهد هستید، رقم این آثار به ۴۰ عنوان هم نمی‌رسد. البته در حال حاضر با توجه به گسترش انیمیشن در داخل کشور، این احتمال می‌رود که در آینده‌ی نزدیک، شاهد رشد و شکوفایی این هنر در ایران باشیم. از آن جایی که انیمیشن در دو قطب سرگرمی و اشتغال‌زایی در حرکت است، احتمال این توسعه و گسترش به‌طور مضاعف قابل درک است.

۱. «کتاب‌شناسی سینمای ایران از آغاز تا ۱۳۷۹» مسعود مهرابی، ناشر: دفتر پژوهش‌های فرهنگی با همکاری بنیاد سینمایی فارابی، چاپ اول ۱۳۸۰.
۲. «تاریخچه‌ی انیمیشن در ایران» مهین جواهریان، ناشر: دفتر پژوهش‌های فرهنگی، چاپ اول ۱۳۷۸.

آشنایی با نقاشی متحرک

والتر تی. فاستر. ترجمه‌ی ع. شروه. چ ۱، تهران، انتشارات و کتاب‌فروشی بهار، ۱۳۶۳، خشتی، ۳۲ صفحه، کتاب در هر یک از صفحاتش، نحوه‌ی طراحی کاراکترهای نقاشی متحرک، از طرح ساده تا شکل تکامل یافته‌اش را به نمایش می‌گذارد.

آموزش قدم به قدم کارتون

جک هام، ترجمه‌ی میرتقی موسوی، تنظیم: حمید رحیمی، چ ۱، تهران، ناشر: ترسیم، ۱۳۷۳ خشتی، ۱۲۸ صفحه (سفید)، مصور، ۱۰/۰۰۰ نسخه، جلد شومیز (چهار رنگ)، طراح جلد: حمید رحیمی بافرانی. انیمیشن از نخستین گام‌ها تا اعتلا

بهرز غریب‌پور (ترجمه و تألیف). چ ۱، تهران، ناشر: معاونت پژوهشی دانشگاه هنر، ۱۳۷۷، رقعی، ۱۵۴ صفحه (سفید)، مصور، ۳۰۰۰ نسخه، جلد گلاس (چهار رنگ)، طراح روی جلد: کیانوش غریب‌پور.

بیداری رؤیاها

درباره‌ی سینمای انیمیشن

سعید توکلین (مؤلف و گردآورنده)، ویراستار: سیاوش پیریایی، چ ۱، تهران، ناشر:

معارف پژوهشی کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، اسفند ۱۳۷۹، وزیری، ۵۳۶ صفحه (سفید)، مصور، ۳۰۰۰ نسخه، جلد گلاس (دو رنگ)، طراح جلد: غلامرضا شاملو.

تاریخچه‌ی انیمیشن در ایران

مهین جواهریان، چ ۱، تهران، ناشر: دفتر پژوهش‌های فرهنگی با همکاری مهین جواهریان، ۱۳۷۸، قطع: ۲۲×۲۰، ۱۸۴ صفحه (سفید)، مصور، ۲۰۰۰ نسخه، جلد گلاس (دو رنگ) طرح روی جلد: مهین جواهریان.

تاریخ و تکنیک

آل بروس هلمن. ترجمه‌ی اردشیر کشاورزی. ویراستار: زهرا آقاسید صادق، چ ۱، تهران، ناشر: سروش، ۱۳۶۸ (پخش: تابستان ۱۳۶۹)، وزیری، ۹۶ صفحه (سفید)، مصور، ۶۰۰۰ نسخه، جلد گلاس (چهار رنگ).

تصویر متحرک

روبرت کند، ترجمه‌ی حمید خرسند، ناشر: سروش، ۱۳۶۸

تمرین‌هایی در نقاشی متحرک

پرستون بلر، ترجمه‌ی دکتر نورالدین زرین کلک.

روش‌های ساده‌ی متحرک‌سازی

عبدالله علیمراد (گردآورنده، چ ۱، تهران، ناشر: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، ۱۳۷۹، وزیری، ۶۲ صفحه (سفید)، مصور، ۱۰۰۰۰ نسخه، جلد گلاس (چهاررنگ)، طراح جلد: کیومرث سلطانی.

– روی جلد و داخل کتاب (صفحه ۳) آمده است: «گردآورنده: عبدالله علیمراد»، اما در شناسنامه‌ی کتاب از او به عنوان «مؤلف و طراح» نام برده شده است.

روش طراحی شخصیت‌های کارتونی

کریستوفر هارت، ترجمه‌ی وحید پژمان، چ ۱، تهران، ناشر: انتشارات مرز آفتاب، خرداد ۱۳۸۱، وزیری، ۱۴۶ صفحه (سفید)، مصور (رنگی)، ۵۵۰۰ نسخه، جلد گلاس (دو رنگ).

رؤیاهای بیداری

مجموعه‌ی گفته‌ها و نوشته‌ها در باره‌ی سینمای انیمیشن

مهدی فرودگاهی (گردآورنده و ویراستار)، چ ۱، تهران، ناشر: معاونت پژوهشی کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، اسفند ۱۳۷۷، وزیری، ۵۳۹ صفحه (سفید)، ۲۵۰۰ نسخه، جلد گلاس (دو رنگ)، طرح جلد: رنگچیان.

– کتاب، به مناسبت برگزاری اولین جشنواره بین‌المللی پویانمایی (انیمیشن) تهران چاپ شده است.

زمان‌بندی در سینمای انیمیشن

هارولد ویتیکر و جان هالاس. ترجمه‌ی سلیمان شریف‌پور، ویراستار: محمد شهباز. چ ۱، تهران، انتشارات بنیاد سینمایی فارابی، تابستان ۱۳۷۲، وزیری، ۱۵۲ صفحه، مصور ۳۰۰۰ نسخه، جلد گلاس (چهاررنگ)، امور

گرافیک، رضا عابدینی.

طراحی شخصیت‌های کارتونی برای داستان مصور

کریستوفر هارت، ترجمه‌ی افسانه سلیمانی مختار، تصحیح: محمد شهباز، چ ۲، تهران، ناشر: انتشارات اسلیمی، ۱۳۸۰، وزیری، ۱۵۲ صفحه (سفید)، مصور، ۲۰۰۰ نسخه، جلد گلاس (دورنگ).

فنون متحرک‌سازی

جان هلاس و راجر مانول، ترجمه‌ی محمدرضا رازقی، ویراستار: محمد شهباز، چ ۱، تهران، ناشر: بنیاد سینمایی فارابی، زمستان ۱۳۷۶، رحلی، ۳۹۷ صفحه (سفید)، جلد گلاس (چهاررنگ).

متحرک‌سازی بریده‌نقاشی‌ها

برای فیلم‌های غیر حرفه‌ای

سی‌اچ‌بارتون. ترجمه‌ی منوچهر احمدی، ویراستار: فریده آزاد حرف. چ ۱، تهران، ناشر: سروش. ۱۳۶۸، رقعی، ۱۴۲ صفحه (سفید)، ۶۰۰۰ نسخه، جلد گلاس (دور رنگ)، طراحی روی جلد: صدیقه فولادی

متحرک‌سازی شخصیت‌های کارتون

پرستون بلر. ترجمه‌ی علیرضا گلپایگانی. ویرایش و تصحیح: محمد شهباز. به کوشش: محمد حسن اثباتی، چ ۱، تهران، ناشر: جهاد دانشگاهی هنر، ۱۳۷۶، رقعی، ۹۰ صفحه (سفید)، مصور، ۵۰۰۰ نسخه، جلد گلاس (چهار رنگ).

متحرک‌سازی کامپیوتری

استن هیوارد. ترجمه‌ی محمد مهدی ضوابطی، چ ۱، تهران، سروش، ۱۳۶۹، وزیری، ۱۴۰ صفحه (سفید)، مصور، ۵۰۰۰ نسخه، جلد گلاس (سه رنگ)، صفحه‌آرا و طراح جلد: علی اصغر محتاج.

نقاشی متحرک

باب هیث، ترجمه‌ی ابراهیم‌پور منصوری، چ ۱، تهران، ناشر: سروش

(انتشارات رادیو تلویزیون ملی ایران)، ۱۳۵۵، رحلی، ۱۴۳ صفحه (سفید)، مصور، ۵۰۰۰ نسخه، جلد گلاس (دو رنگ).

نشانه‌ها در فیلم انیمیشن

یوری یولتمن، ترجمه‌ی مسعود اوحدی، ناشر: سروش، ۱۳۷۰.

نقاشی متحرک غیر حرفه‌ای و متحرک‌سازی

سرژ دومارشوی و روژه آمیو، ترجمه پیروز سیار، چ ۱، تهران، ناشر: سروش، ۱۳۶۶، رقعی، ۳۷۷ صفحه (سفید)، مصور (سیاه و سفید و چهار رنگ)، ۵۰۰۰ نسخه، جلد گلاس (چهار رنگ)، طراح جلد: شهرام گلپریان.

چگونه فیلم عروسکی بسازیم

عبدالله علی مراد با همکاری کریم امامی، چ ۱، تهران، ناشر: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، ۱۳۷۹، وزیری، ۶۰ صفحه (سفید) مصور (رنگی)، ۱۰۰۰۰ نسخه، جلد گلاس (دو رنگ)، طراح جلد: مهران زمانی.

همه چیز در مورد طراحی شخصیت‌های کارتون

کریستوفر هارت، ترجمه‌ی حمیدرضا محسنی و عبدالرضا محسنی، چ ۱، تهران، ناشر: (احتمالاً مترجمان)، تابستان ۱۳۷۸، رحلی، ۱۴۳ صفحه (سفید)، مصور، ۵۰۰ نسخه، جلد گلاس (چهار رنگ).

هنر والت دیزنی

از میکی ماوس تا قلمروهای جادویی کریستوفر فینچ. ترجمه‌ی: محسن غفرانی، ویراستار: علی معلم، چ ۱، تهران، انتشارات دنیای تصویر، ۱۳۷۸، ۲۳×۳۰، ۲۳۲ صفحه (سفید)، مصور، ۳۰۰۰ نسخه، جلد گلاس (چهار رنگ)، طرح روی جلد و صفحه‌آرایی: حمید کرلی.

ماهنامه ی پیلان از سال ۱۳۸۰ فعالیت مطبوعاتی خود را آغاز کرد. پیلان که از ابتدا خود را یک نشریه ی تخصصی انیمیشن می نامید، در ۱۰۰ صفحه و در قطع A۴ منتشر می شد. یکی از ویژگی های بارز این نشریه، تنوع موضوعی آن در چارچوب انیمیشن بود. به طوری که اگر یک مخاطب خاص شروع به ورق زدن آن می کرد، به روشنی متوجه این خصیصه می شد.

انیمیشن در ابتدای راه، پر و بال چندانی نداشت و در محدوده ی بسیار تنگی، فیلم های سیاه و سفید کوتاه مدتی را به صحنه آورد این فیلم ها تماماً دوبعدی و صامت بودند. ولی در حال حاضر فیلم های بلند سه بعدی که سرشار از جلوه های ویژه هستند، نوازشگر چشم های

تماشاگران اند.

بی شک در این چند دهه، اصطلاحات تکنیکی و جلوه های هنری فراوانی به این هنر نوپا اضافه شده است. مجله ی پیلان، با وجود این که یک نشریه ی نوپا به شمار می رفت، از پس این ماجرا نسبتاً برآمد، به طوری که برای اغلب موضوعات جاری در هنر انیمیشن، مقالات تخصصی خوبی تهیه و منتشر می کرد. حتی در این نشریه، حتی پیرامون اصطلاحات فنی رایانه ای که به صورتی در تولید انیمیشن به کار می رفتند، مطالبی به چشم می خورد؛ مانند کارت های گرافیک پیشرفته، موس های سه بعدی، قلم های رایانه ای مخصوص و ...

در مسائل هنری نیز وضع به همین ترتیب بود. هر مکتب هنری،

زینت بخش یکی از شماره های پیلان بود؛ مانند مکتب زاگرب، مکتب دینی، مکتب ... علاوه بر آن، صاحب به و گفت وگوهای خوبی نیز با انیماتورهای مطرح در آن به چاپ می رسید و همین اتفاقات، خیلی زود آن را به نشریه ای موفق تبدیل کرد. ماهنامه ی پیلان پس از سه سال فعالیت مطبوعاتی، دوره ی انتشار خود را از سال ۱۳۸۳ عوض کرد و به یک «دو ماهنامه» تبدیل شد. این چرخه ی انتشار تا کنون هم چنان ثابت مانده است.

ناگفته نماند که از همان تاریخ (۱۳۸۳) تعداد صفحات آن نیز از ۱۰۰ صفحه به ۶۴ صفحه کاهش یافت. این نشریه در سال ۱۳۸۴ به «پیلان انیمیشن» تغییر نام داده است و علاوه بر انیمیشن به موضوعات وابسته نظیر کمیک استریپ نیز می پردازد. به طوری که در هر شماره ی خود یکی از داستان های کمیک را ترجمه می کند و به چاپ می رساند.

یکی از خصوصیات قابل توجه این نشریه، نثر ساده و قابل فهم آن است. در حالی که سعی دارد به علمی بودن مطالب وفادار بماند، در عین حال سادگی بیان خود را نیز حفظ کرده است. پیلان علاوه بر مجله، به چاپ کتاب های تخصصی در زمینه ی انیمیشن نیز می پردازد.



ماهنامه ی پیلان نشریه ی تخصصی انیمیشن

معصومه اسدی



وزارت آموزش و پرورش
سازمان پژوهش و برنامه ریزی آموزشی
دفتر انتشارات کمک آموزشی

ویژه‌ی آموزش و هنر

مدیرمسئول: محمد ناصری
سر دبیر: جواد محقق
هیئت تحریریه:
احمد کعبی فلاحیه،
مهسا قباپی
و جواد محقق
مدیر داخلی: محسن وزیری‌ثانی
ویراستار: بهروز راستانی
طراح گرافیک و جلد: مهسا قباپی

نشانی دفتر مجله: تهران، ایرانشهر شمالی،
پلاک ۲۶۶
تهران، صندوق پستی: ۶۵۸۵-۱۵۸۷۵

رشد آموزش

فصل‌نامه‌ی آموزشی، تحلیلی و اطلاع‌رسانی
دوره‌ی هفتم، شماره‌ی ۴، تابستان ۱۳۸۹



برای معلمان، مدرسان، هنرجویان و دانشجویان هنر

پایگاه اینترنتی: www.roshdmag.ir
رایانامه: info@roshdmag.ir

تلفن مجله: (داخلی ۲۷۴) ۰۲۱-۸۸۸۳۱۱۶۲-۹

پیام‌گیر نشریات رشد:

۰۲۱-۸۸۳۰۱۴۸۲

دفتر مجله: ۱۱۳

امور مشترکین: ۱۱۴

مدیر مسئول: ۱۰۲

تلفن: ۷۷۳۳۶۶۵۵ و ۷۷۳۳۶۶۵۶-۰۲۱

نشانی امور مشترکین: تهران، صندوق پستی ۱۶۵۹۵/۱۱۱

شمارگان: ۶۵۰۰ نسخه

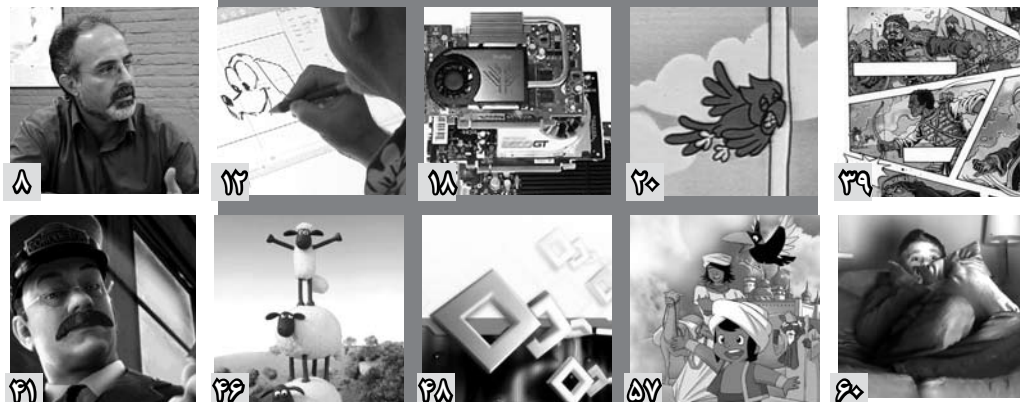
چاپ: شرکت افست

(سهامی عام)

قابل توجه همکاران نویسنده و مترجم

- مجله‌ی رشد آموزش هنر، آثار همه‌ی هنرمندان و استادان و صاحب‌نظران، به ویژه معلمان و مدرسان هنر و نیز، هنرجویان و دانش‌جویان رشته‌های هنری را که در نشریات عمومی منتشر نشده باشد، برای چاپ می‌پذیرد.
- مطالب ارسالی باید با اهداف کلان آموزش هنر در نظام آموزشی کشور همخوان باشد و به حل مشکلات ریز و درشت آموزش هنر در مدارس و مراکز رسمی آموزش کمک کند.
- مطالب باید با خطی خوانا بر یک روی کاغذ نوشته شود و حاشیه‌ی صفحه و فاصله‌ی سطرها برای اعمال ویرایش مناسب باشد.
- حجم مقالات از ۱۵ صفحه‌ی دست‌نویس و ده صفحه‌ی حروفچینی بیشتر نباشد.
- اگر مطلبی، عکس یا تصویر و جدول و نمودار دارد، جای قرار گرفتن آن‌ها در حاشیه‌ی صفحات مشخص شود و تمام موارد به صورت لوح فشرده (با فرمت tif یا jpeg و dpi حداقل سیصد) همراه متن فرستاده شود.
- کپی صفحات اصلی متن ترجمه ضمیمه شود تا در صورت لزوم، بررسی صحت ترجمه و همخوانی آن با متن اصلی ممکن باشد.
- اهداف مقاله و چکیده‌ی آن همراه پنج کلید واژه در صفحه‌ای مجزا ضمیمه شود.
- معرفی کوتاه پدیدآورنده، همراه نشانی و مخصوصاً شماره‌ی تلفن او در برگه‌ای جدا پیوست باشد.
- پی‌نوشت‌ها و منابع باید کامل و شامل نام نویسنده، مترجم، نام کتاب، محل نشر، ناشر، سال انتشار و شماره‌ی صفحه باشد.
- مجله در رد، قبول، ویرایش و تلخیص مطالب آزاد است.
- مطالب چاپ‌شده، لزوماً بیانگر دیدگاه گردانندگان مجله نیست و مسئولیت پاسخگویی با پدیدآورنده است.
- دفتر مجله از نگهداری یا بازگرداندن مطالب رد شده، جز در موارد خاص، معذور است.
- ترتیب چاپ مطالب، به معنای درجه‌بندی و ارزش‌گذاری نیست، بلکه بر حسب ملاحظات فنی و رعایت تناسب و تنوع است.

فهرست



پویایی موسیقلمو! / جواد محقق ۳



پویانمایی در کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان / نصرالله دادار / فریبرز خسرویان ۴
(گفت‌وگو با محمدرضا کریمی صارمی، مدیر امور سینمایی کانون و دبیر جشنواره بین‌المللی انیمیشن تهران)



گرافیک رایانه‌ای و تولید انیمیشن / ترجمه: جاسب سعدی ۱۲
تولید انیمیشن و کارت‌های گرافیک مدرن / حسن و کیلی ۱۵
انیمیشن ملی / سیدعلیرضا گلپایگانی ۲۰
داستان‌های تصویری دنباله‌دار در ایران / پرویز اقبالی ۳۹
هندسه و معماری در انیمیشن / محمد جواهرکلام ۴۲
سه‌هزار و یک شب در انیمیشن جهانی / رحیم اسدی ۴۴
کارتونی که کودکان را روانه‌ی بیمارستان کرد! / زهرا حاجیان‌نژاد ۴۷
حقایق مجازی، تأملی در مانگای ژاپن و کارتون آمریکا / ترجمه: حبیب یوسف‌زاده ۵۰
رازهای انسانی چوب جادویی / لیلا جلیلی ۵۳
جامبو چگونه جهانی شد؟ / سعید دهدشتی ۵۵



استوری‌بورد / منیژه حاتمیان ۱۷

ساخت انیمیشن و تکنیک‌های آن / یاسمین خلیلی ۲۸
انیمیشن ایست - حرکتی و انواع آن / نازنین خلیلی ۳۶



معرفی کتاب‌های والت دیزنی / افسر حریری‌زاده / آموزش متحرک‌سازی / ژیلارکتی
نقاشی کارتونی / زرین‌تاج اصلاتیان / استادان انیمیشن / فریبا لطفی / مضحک قلمی / منیژه اسدی ۵۸
کتاب‌شناسی انیمیشن در ایران / سیامند خضری ۶۲
ماه‌نامه‌ی پیلان نشریه تخصصی انیمیشن / معصومه اسدی ۶۴



پویایی موسیقالمو!

حدود نیم قرن از ورود و حضور انیمیشن در ایران می‌گذرد. از همان سال‌های اولیه برای این گونه‌ی جدید هنری که از آخرین نوادگان هنر مدرن محسوب می‌شود، معادل‌های متعددی طرح و پیشنهاد یا معمول و مرسوم شده است. جالب این‌که درباره‌ی رادیو، تلفن، تلویزیون و سینما و امثال آن، سال‌ها با همان الفاظ و اسامی بیگانه سخن گفتیم و هنوز هم عموماً همان نام‌ها را می‌گوییم و می‌نویسیم، اما این نوزاد جدیدالورود از همان ابتدا اسم‌های گوناگونی یافته است که از آن جمله‌اند؛ مضحک قلمی، موسیقلمی، نقاشی متحرک، کارتون، متحرک‌سازی، جان‌بخشی و این اواخر هم پویانمایی که واژه‌ی منتخب فرهنگستان زبان فارسی است.

وقتی این هنر که در گذشته‌های ما، مثل بسیاری از ملت‌های دیگر، خیلی هم بی‌سابقه نیست، با شکل و شمایل جدی به میدان آمد، کمتر کسی فکر می‌کرد که با این سرعت به شاخه‌ها و شعبه‌های متنوع تقسیم شود و تا این حد مخاطب عام و خاص بیاید و مهم‌تر از آن، به شیوه‌ای بسیار مناسب برای انواع آموزش تبدیل گردد. در عین حال، فرصت‌های شغلی فراوانی را هم به وجود بیاورد و بخشی از بازار مصرف کالاهای فرهنگی ایران و جهان را در اختیار بگیرد. پویانمایی امروز، شاخه‌ای از هنر، بخشی از صنعت، نحوه‌ای از گذران اوقات فراغت، فرصتی برای ایجاد شغل و شیوه‌ای نوین در آموزش‌های تأثیرگذار فرهنگی در همه‌ی حوزه‌هاست.

طبیعی است که آموزش و پرورش ما هم نیازمند استفاده از این هنر جدید است و باید آن را جدی‌تر بگیرد. پرورش، آموزش و توسعه‌ی نیروهای انسانی کارآمد در این عرصه، به عزم جزم و درک و درایت بالای مسئولان فرهنگی - هنری ما برمی‌گردد تا از آن به‌عنوان یک کالای فرهنگی درامدزا و تأثیرگذار در عرصه‌های داخلی و خارجی بهره بگیرند. ایران در میان کشورهای منطقه، اگرچه از سرامدان و پیش‌کسوتان انیمیشن یا پویانمایی است و بخشی از تولیداتش در کشورهای دیگر هم بیننده و خواهان دارد، اما هنوز تا رسیدن به مرحله‌ی درآمدزایی هنگفت مالی و تأثیرگذاری مشخص منطقه‌ای و فرهنگ‌سازی جهانی فاصله‌ی بسیار دارد. در دهه‌ی اخیر، «سازمان صدا و سیما» در زمینه‌ی تولید این شاخه از هنر، سرمایه‌گذاری قابل توجهی کرده و تولیدات خوبی هم داشته است، اما زمینه‌های اصلی آموزش آن باید در مدرسه‌ها و هنرستان‌های هنری ما شکل بگیرد. این کار، کلاس‌های مرده‌ی هنر در مدارس را شور و حیاتی دیگر خواهد بخشید و تعالی هنرهای تجسمی ما را هم باعث خواهد شد.

انیمیشن، هنری چندوجهی است که کار جدی در آن، تأثیرهای راهبردی دارد. می‌تواند نگاه‌های نامناسب داخلی و خارجی را درباره‌ی ایران و انقلاب اصلاح کند و به تکمیل و تقویت نگاه‌های صحیح درونی و بیرونی بپردازد. این هنر می‌تواند با کمترین هزینه، بیشترین بازدهی را در حوزه‌های سیاست خارجی داشته باشد و فرهنگ ملی و مذهبی ما را به جهان و جهانیان منتقل کند.

آن‌چه در این شماره‌ی مجله به آن پرداختیم، مجملی است در حد توان و بضاعتمان، به مثابه جرقه‌ای در خرمن ذهن همکاران و دست‌اندرکاران علاقه‌مند آموزش و پرورش که امیدواریم در شماره‌های دیگری تکمیل و به شعله‌ای شکوهمند، گرمازا و روشنی‌بخش تبدیل شود.

جواد محقق

انیمیشن یا پویانمایی، هنری است با قابلیت‌های ویژه آموزشی و اطلاع‌رسانی که می‌تواند نقش بسیار مهمی در انتقال دانش و مهارت‌های زندگی به کودکان و نوجوانان ایفا کند. انیمیشن زمان لازم برای انتقال مطالب آموزشی و اطلاعاتی را به یک چندم زمان شیوه‌های آموزش سنتی و حتی مرسوم در نظام‌های آموزشی فعلی تقلیل می‌دهد و این روش آموزشی را می‌توان برای استفاده‌ی عموم مردم جامعه رواج داد. یکی از واحدهایی که در کشور ما به تولید انیمیشن می‌پردازد و در این زمینه برخورد فعالی دارد، «کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان» است. به منظور آشنایی با فعالیت‌های کانون در زمینه‌ی انیمیشن، گفت‌وگویی با آقای محمدرضا کریمی صارمی، مدیر امور سینمایی کانون انجام داده‌ایم که در ادامه ارائه می‌شود. آقای محمدرضا کریمی متولد سال ۱۳۴۳ است. وی از ۲۰ سالگی به عنوان مربی عکاسی، در کانون پرورش فکری مشغول به کار شده است و هم اکنون، علاوه بر داشتن مسئولیت امور سینمایی کانون، دبیر جشنواره‌ی بین‌المللی انیمیشن یا پویانمایی تهران است. کریمی تاکنون ۱۶۰ فیلم تهیه کرده است که ۸۰ درصد آن‌ها در زمینه‌ی انیمیشن بوده‌اند.

گفت‌وگو با محمدرضا کریمی صارمی، مدیر امور سینمایی کانون و دبیر جشنواره بین‌المللی انیمیشن تهران

پویانمایی در کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان



نصرالله دادار / فریبرز خسرویان

گذاشته شده است. در سال ۱۳۴۹ یا ۱۳۵۰، هنر انیمیشن در کانون شکل گرفت و به صورت سنتی، تولید آن آغاز شد که به صورت نقاشی، طلق و عروسک بود، ولی امروزه حدود ۹۵ درصد آثار انیمیشن، به صورت رایانه‌ای دو بعدی و سه بعدی یا اجرای دستی و نهایی در رایانه به صورت لایه چینی ساخته می‌شود. پس از انقلاب، کانون به طور جدی به هنر انیمیشن پرداخت و آثار بسیار خوبی تولید کرد که به

بلوک شرق اعزام شدند که نسل اول این افراد، آقایان زرین کلک، علی مراد، وکیل و فرد مقدم بودند. به طور کلی، دوره‌های آموزشی ما تا حدودی نزدیک به مکتب «زاگرب» از چک است. براساس تاریخچه‌ی سینمای ایران، قبل از این هم کسانی بودند که در وزارت فرهنگ و هنر، به تولید انیمیشن در حد یک یا دو دقیقه مبادرت ورزیده بودند و در این رابطه تجاری داشتند. ولی پایه‌ی تولید انیمیشن، به صورت جدی، در کانون

○ کار انیمیشن در کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان از چه سالی آغاز شد؟
● ابتدا واحد انتشارات کانون در سال ۱۳۴۸ یا ۱۳۴۹ و سپس واحد امور سینمایی کانون تأسیس شد که تولید فیلم پویانمایی جزو وظایف اصلی آن است. واحد امور سینمایی چند زیرمجموعه دارد که شامل قسمت‌های ویدیو، موسیقی، عکس، استودیو صدا و آرشیو امور سینمایی می‌شود. در آن زمان، افرادی از سوی کانون برای آموزش به کشورهای

مراتب قوی‌تر و پرمحتواتر از آثار دوره‌های قبل بود. البته آثار قبلی نیز بسیار شاخص هستند، چون از سوی استادان بزرگی هم‌چون **مهمیز، مثقالی و صادقی** ساخته شده‌اند. در دهه‌ی ۱۳۷۰ و دوران مدیریت آقای **چینی‌فروشان**، انیمیشن فعالیت خود را به‌طور جدی آغاز کرد. در این دوره، طرح راه‌اندازی هنرستان انیمیشن از سوی آقای چینی‌فروشان ارائه شد و در سال ۱۳۷۴ هم من طرح برگزاری اولین جشنواره‌ی مستقل انیمیشن را ارائه دادم. این طرح در سال ۱۳۷۵ مورد پذیرش قرار گرفت و جشنواره برگزار شد. امسال هم هفتمین دوره‌ی این جشنواره برگزار می‌شود.

جشنواره‌ی مستقل انیمیشن که هر دو سال یک بار برگزار می‌شود، جزو فستیوال‌های معتبر جهانی و یکی از پنج جشنواره‌ی بزرگ جهان است. از کشورهای گوناگون، آثار بسیار شاخصی در این جشنواره ارائه می‌شوند که در آخرین دوره، ۶۲ کشور در آن حضور داشته‌اند و اسفند امسال دوره‌ی هفتم این جشنواره را شاهد خواهیم بود.

○ مراحل تولید انیمیشن در کانون به چه صورت است؟

● به‌طور متوسط، کانون بین ۷ تا ۸ مورد فیلم انیمیشن در سال تولید می‌کند. تولید انیمیشن در کانون به صورت سنتی و دستی انجام می‌شود و از این‌رو مدت تولید، ۱۲ تا ۲۴ ماه به طول می‌انجامد. بنابراین، تولید سالانه متغیر است. سپس آثار تولید شده وارد کتابخانه‌ها می‌شود.

ما ۸۰۰ کتابخانه داریم و یکی از ۳۳ فعالیت کانون در مراکز فرهنگی و هنری تابعه، نمایش فیلم‌های کانون است که شامل انیمیشن هم می‌شود. اخیراً آموزش تولید انیمیشن در دستور کار مراکز فرهنگی و هنری ما قرار گرفته است، چرا که در طول برگزاری شش دوره جشنواره، بهترین مربیان هنری آموزش داده شده‌اند و اکنون به عنوان استاد در زمینه‌ی آموزش تولید انیمیشن به کودکان، فعالیت می‌کنند. بیش از ۵۰ مرکز کانون، آموزش تولید انیمیشن را در سطح کتابخانه‌ها انجام می‌دهند. از حدود ۱۵ سال پیش از کتاب‌های موجود، فیلم و انیمیشن می‌سازیم که نام آن «کتاب فیلم» است. تا امروز بیش از ۳۰ تا ۴۰ مورد از کتاب‌های کانون به فیلم تبدیل شده‌اند. از پنج سال پیش فیلم‌های انیمیشن هم به کتاب تبدیل می‌شوند. این مجموعه، مجموعه‌ی بسیار ارزشمندی است که در مراکز و فروشگاه‌های کانون به فروش می‌رسد.

به این ترتیب، انیمیشن آرام‌آرام به کتابخانه‌ها راه پیدا کرد و کودکان ضمن آموزش‌های مورد نیاز، از طریق فیلم‌های انیمیشن نیز با این هنر آشنا می‌شوند. این فیلم‌ها که در اختیار رسانه‌های ملی نیز قرار می‌گیرند، فیلم‌های انیمیشن ما در بازارهای بین‌المللی، شرکت‌ها، انجمن‌ها و مراکز فرهنگی به فروش می‌رسند. تاکنون بیش از شش یا هفت عنوان کتاب درسی در دنیا براساس این فیلم‌ها تولید شده‌اند و در دست تدریس هستند. انجمن‌های زیادی در دنیا، این آثار را برای نمایش در مدارس خریداری می‌کنند. ما دو واحد به نام «واحد سیار روستایی» و «واحد سیار شهری» داریم که توزیع کتاب و نمایش فیلم



در روستاها و شهرها را به عهده دارند. در برخی از روستاها، امکان ارسال کتاب برای بچه‌ها وجود ندارد و از این‌رو، یکی از وظایف واحد سیار روستایی، نمایش فیلم انیمیشن در این روستاها و گاهی اوقات مدارس و مساجد منطقه است.

○ در خصوص جشنواره پویانمایی بیشتر توضیح دهید.

● این جشنواره با وظیفه‌ای مستقل به صورت دو سال یک بار برگزار می‌شود. عموم مردم برای شرکت در این جشنواره آزادند و از کشورهای گوناگون نیز در این جشنواره شرکت می‌کنند. تعداد زیادی از برندگان جوایز در دوره‌های قبلی، در حال حاضر از فیلم‌سازهای کانون هستند. دوره‌های آموزشی و تخصصی خاصی هم در کنار این جشنواره وجود دارد. هم‌چنین، بازار فیلمی از سال گذشته راه‌اندازی شده که اولین بازار فیلم انیمیشن ایران است و در کنار جشنواره به مدت چهار تا پنج روز برگزار می‌شود. تمام شرکت‌های معتبر تولیدکننده انیمیشن ایران می‌توانند در این بازار غرفه بگیرند و تولیدات خود را عرضه کنند. از این طریق، حوزه‌های کارشناسی مانند آموزش و پرورش و رسانه ملی با این شرکت‌ها آشنا می‌شوند و سفارش کار می‌دهند.

○ استقبال کودکان ایرانی از فیلم‌های انیمیشن کانون چگونه است؟

● آن‌چه در کتاب‌خانه‌ها مشاهده می‌شود، خیلی خوب است. چرا که کیفیت را فدای کمیت نکرده‌ایم.

همین که تولید یک اثر دو سال طول می‌کشد، نشانه‌ی کارشناسی و حساسیتی است که روی تولید به خرج داده‌ایم. اما متأسفانه، تولیدات انبوه تلویزیونی در دهه‌ی اخیر، آن هم بدون داشتن تجربه و ابزار مورد نیاز به آثار تولید شده لطمه زد. کودکان ما با انیمیشن‌های کانون ارتباط خوبی برقرار می‌کردند، ولی با تولیدات اخیر، به خاطر این که ادبیات ابتدایی در آن‌ها رعایت نمی‌شود، ارتباط ضعیف‌تری برقرار می‌کنند. از طرف دیگر، یک باره تمام مفاهیم مورد نیاز زندگی را در قالب انیمیشن اجرا کردند. سازمان‌های زیادی از انیمیشن بهره گرفتند که حوزه‌ی فعالیت‌های خودشان هیچ سنخیتی با این انیمیشن‌سازی نداشت. مثلاً امنیت یک کارگر را با یک انیمیشن بسیار ضعیف به تصویر کشیدند، چرا که در قالب انیمیشن یک سلسله محدودیت‌ها کنار می‌روند. به تصویر کشیدن سقوط کارگر از ۲۰ طبقه و سایر امکانات انیمیشن، باعث روی آوردن سازمان‌ها به این ابزار شده است. البته در برخی حوزه‌ها، از جمله راهنمایی و رانندگی و تبلیغات، موفق بوده‌اند به طوری که براساس کارشناسی‌های موجود، به میزان ۸۰ درصد از جرایم و تخلفات رانندگی با آن تیزرها کاسته شد. در برخی موارد هم از انیمیشن به درستی استفاده نشده و تأثیر عکس داشته است.

○ لطفاً چند نمونه از کارهای موفق انیمیشن خودتان را با توجه به در نظر گرفتن رسالت آموزشی کانون نام ببرید؟

● در کانون، فیلم خنثا و سرگرم‌کننده تولید نمی‌شود. تمام آثار ما مبتنی بر فکر و برنامه‌ریزی و با در نظر گرفتن نیاز آموزشی مخاطبان تولید می‌شوند. البته آموزش غیرمستقیم که جزو وظایف اصلی ماست، ما با نیازسنجی درخصوص مثلاً گذشت، فداکاری، خودباوری، الگوی مصرف و سایر موارد، روشی را انتخاب می‌کنیم که کودکان از این طریق به مفهوم برسند.

○ تعدادی از آثار انیمیشن کانون را نام ببرید؟

● مجموعه کارهای آقای «علی مراد»، «شنگل و منگل» و «مادر» که از گذشت و فداکاری حرف می‌زنند و کارهای دیگری که همه اهداف آموزشی را دنبال می‌کنند. اخیراً یک انیمیشن سه دقیقه‌ای ساخته‌ایم که سرگذشت سنجاب کوچکی است که روی شاخه‌ی درخت گilas خشک شده‌ی روی نهرآبی زندگی می‌کند. او می‌خواهد با تلاش، گilas خشک شده روی شاخه گilas را به دست آورد، ولی موفق نمی‌شود و در آخرین لحظه، گilas به آب می‌افتد. ناگهان یک ماهی گilas را با دهان بالا می‌آورد تا به سنجاب بدهد. بچه‌ها از این انیمیشن، درس گذشت و فداکاری می‌آموزند. بچه‌ها باید با آموزش‌های غیرمستقیم به این باورها برسند.

○ آیا در اهداف آموزشی خودتان به دنبال پرکردن جاهای خالی نظام آموزش رسمی هستید؟

● بله. در این خصوص پیشنهاد می‌دهیم و متقابلاً از پیشنهادها

استقبال می‌کنیم. از آموزش و پرورش سفارش هم می‌گیریم. مثلاً یک فیلم در خصوص فواید شیر در مدارس ساخته‌ایم. در حال حاضر مشغول تهیه فیلم مستندی از پدافند غیرعامل هستیم. در برنامه‌های تلویزیونی به این اهداف توجه زیادی شده است. در حوزه‌ی بازی‌ها و سرگرمی‌ها نیز کارهایی در دست تولید داریم.

ما فیلم «قطار کودکی» را ساخته‌ایم و این براساس نیازسنجی کودکان بوده است. تا هم زندگی ریزعلی خواجوی به شکل امروزی بیان شده باشد و هم فداکاری و ایثار، به طور غیرمستقیم آموزش داده شود. این فیلم بهترین فیلم در مدارس خواهد بود تا به جای درس، نمایش داده شود.

در کره، یک کتاب درسی از روی فیلم‌های کانون تدریس می‌شود. ضمن این‌که «بچه‌های آسمان» در کره یک کتاب درسی است. شما می‌توانید گذشت و فداکاری را در قالب «شنگول و منگول» نشان دهید که ۱۹ جایزه جهانی دارد. انیمیشن یک ابزار است و فیلم مستند ابزار دیگری. در آموزش باید به این ابزار توجه کنیم.

○ نظام آموزش رسمی ما تا چه اندازه به این نتیجه رسیده است که از طریق انیمیشن می‌توان درس‌ها را بهتر آموزش دهد؟

● شاید همه‌ی دروس را نتوان با انیمیشن آموزش داد، ولی درس‌های زیادی را می‌توان از این طریق آموزش داد. مثلاً دروس ریاضی را به سادگی می‌توان با انیمیشن آموزش

داد. دروس مذهبی را از طریق یک قصه‌گو و یا یک راوی خوب می‌توان آموزش داد. انیمیشن به دلیل قابلیت‌های بالقوه، می‌تواند در علوم نیز موفق باشد. در علم پزشکی، به خاطر تصویرسازی از طریق انیمیشن و سایر تصویرسازی‌های بسیار زیبا و کارآمد، جای کار فراوانی وجود خواهد داشت. سال گذشته در جشنواره، بخش ویژه‌ای برای آموزش فیزیک و پزشکی در قالب انیمیشن ایجاد شده بود.

○ استقبال سازمان‌های رسمی از این موضوع چگونه بوده است؟

● ما کارشناسان آموزش و پرورش و صدا و سیما را دعوت می‌کنیم تا در جشنواره حضور یابند و در خصوص فیلم‌های ما نظر بدهند. بسیاری از فیلم‌های ما به جشنواره‌ی رشد می‌روند. مثلاً ما تا یک‌ماه دیگر ۱۴ کلیپ آماده می‌کنیم که در آن‌ها بسیاری از مفاهیم ساده‌ی زندگی به تصویر کشیده شده‌اند. مثلاً گندم چیست و کشاورز در این خصوص چه زحماتی می‌کشد. یا لایه‌ها و اطراف نان چه ارزشی دارند که این به نوعی آموزش است.

○ چند رمان جدی در قالب انیمیشن ارائه کرده‌اید؟

● رمان بلند تاکنون کار نشده است، چرا که امکانات آن در کشور وجود ندارد.

البته با تلاش دوستان، تا دو سال آینده، فیلم‌های خوبی تولید می‌شوند، اما فیلمی که مانند «شرک» بتواند مخاطب را جذب کند و جریان‌ساز باشد، یک سرمایه‌گذاری

○ جشنواره‌ی مستقل انیمیشن تهران که هر دو سال یک‌بار برگزار می‌شود، جزو فستیوال‌های معتبر جهانی جزو پنج جشنواره‌ی بزرگ جهان است

○ اخیراً آموزش انیمیشن، در دستور کار مراکز فرهنگی و هنری ما قرار گرفته است؛ چرا که طی برگزاری شش دوره جشنواره، بهترین مربیان هنری، آموزش داده شده‌اند و به‌عنوان استاد در زمینه‌ی آموزش انیمیشن به کودکان، فعالیت می‌کنند

○ فیلم‌های انیمیشن ما در بازارهای بین‌المللی به شرکت‌ها، انجمن‌ها و مراکز گوناگون فروخته می‌شوند و تا کنون بیش از شش یا هفت عنوان کتاب درسی در دنیا براساس این فیلم‌ها تولید و تدریس می‌شوند

○ ما دو واحد به نام واحد سیار روستایی و واحد سیار شهری داریم که توزیع کتاب و نمایش فیلم در روستاها و شهرها را به عهده دارند

○ باید کودکان نسل امروز، از طریق هنر انیمیشن و سایر ابزار، به خودباوری برسند. باید گذشت و فداکاری نسبت به هم‌نوعان خود را فرا بگیرند و هم‌چون نسل‌های گذشته که این گذشت و فداکاری را برای مثال در جبهه‌های نبرد متبلور ساختند، عمل کنند

○ اهداف آموزشی اگر با روش خاص و در قالب روایت بیان شوند، نتیجه‌بخش‌تر هستند

سنگین لازم دارد که سینمای ایران امروز توانایی آن را ندارد. ما از نظر استعداد، هیچ کمبودی نداریم. من به‌عنوان دبیر جشنواره که ۹۸ درصد از انیماتورهای ایران را می‌شناسم، با قاطعیت می‌گویم که از نظر نرم‌افزار و نیروهای کارآمد، هیچ کم و کاستی نداریم، ولی از لحاظ سخت‌افزاری و سرمایه‌گذاری دچار مشکل هستیم.

○ انیمیشن‌سازان ایران معمولاً کجا آموزش می‌بینند؟

● دانشگاه صدا و سیما در دوره‌ی کارشناسی و دانشگاه هنر در دوره‌ی فوق‌لیسانس انیمیشن مشغول فعالیت هستند و به زودی دوره‌ی دکترای نیز دایر می‌شود. تعدادی از دوستان نیز بورس تحصیلی خارج از کشور گرفته‌اند. ما از نظر علمی در این زمینه مشکلی نداریم، ولی در زمینه‌ی روش تولید، به آموزش نیاز داریم. برای مثال، یک فیلم سینمایی انیمیشن باید دوساله تمام شود تا مفاهیم و ادبیات آن کهنه نشوند. این فعالیت دشوار، به تعلیم در زمینه‌ی مدیریت تولید، اجرا و ادبیات نیاز دارد.

به‌طور کلی، در بخش سخت‌افزاری و تأمین بودجه، مشکلات زیادی وجود دارد. چه شرکتی توانایی سرمایه‌گذاری میلیاردی دارد؟ پس از تأمین بودجه چه اتفاقی می‌افتد؟ پروسه‌ی پخش آن چگونه باشد تا به درآمدزایی و تأمین هزینه‌های صرف‌شده بینجامد؟ مثلاً یک فیلم در کمتر از یک ماه در ۳۵۰۰ سینمای آمریکا یا اروپا اکران می‌شود. یعنی تیم قدرتمندی با سرمایه‌گذاری

کلان و برنامه‌ریزی دقیق، باعث درآمدزایی و اکران فیلم می‌شوند. ولی با ۱۰ تا ۱۵ سینمای ۵۰۰ نفره در یک ماه، یک‌هزارم هزینه‌ی تولید یک فیلم انیمیشن را هم نمی‌توانیم تأمین کنیم.

رسانه‌ی ملی ما یک اثر را به چه مبلغی خریداری می‌کند؟ رسانه‌ی تصویری ما در تأمین هزینه چه قدمی برمی‌دارد؟ از طرف دیگر، باید به ادبیاتی فکر کرد که بیرون از مرزها، کارآمد باشد.

رسالت تصویر این است که ایدئولوژی مذهبی، اعتقادی، سیاسی و اجتماعی ما را صادر کند و ضمن آموزش و تعلیم و تربیت کودکان ما، در آن طرف مرزها نیز تأثیرگذار باشد. بتواند به‌عنوان یک صنعت، علاوه بر درآمدزایی، انتقال‌دهنده‌ی حرف‌ها و عقاید ما هم باشد.

○ اولین کار انیمیشن کانون چه بود؟

● اولین را که نمی‌شود مشخص کرد، چون به خاطر نیاز، یک‌باره چند فیلم باهم تولید شدند. ولی کارهای آقایان مثقالی و ممیز، «دنیای دیوانه‌ی دیوانه» آقای زرین‌کلک، «رستم و اسفندیار» آقای علی‌اکبر صادقی، «چرا و چه‌طورها» که تلفیقی از تصاویر زنده و انیمیشن است و «دندان درد» آقای کیارستمی، جزو کارهای اولیه‌ی کانون هستند.

○ تا به حال چند دوره از جشنواره‌ی انیمیشن برگزار شده است؟ جایگاه ایران در این جشنواره‌ها چگونه بوده است؟

● شش دوره که در آخرین دوره، ۶۲

کشور در آن حضور داشته‌اند. ایران در این جشنواره‌ها جایزه‌های ویژه‌ای را به خود اختصاص داده است. البته رقابت واقعی زمانی صورت می‌گیرد که در جشنواره‌های خارجی حاضر شویم؛ چرا که بحث میزبانی و حرمت میزبان در جشنواره‌های داخلی مطرح است. با این حال، آثار هنری بسیار شاخص و خاصی در ایران وجود دارند که شامل فیلم‌های کانون، پایان‌نامه‌های دانش جویی، جرقه‌هایی که در خانه‌ها زده می‌شوند و فیلم‌های تولیدی سازمان‌های خاص می‌شوند. به‌طور کلی، ما در حوزه‌ی فستیوالی نسبت به تولید انبوه موفق‌تر بوده‌ایم.

○ نقاط قوت و ضعف ما در دنیا در زمینه‌ی هنر انیمیشن چیست؟

● در ادبیات، موسیقی و گرافیک نقاط قوت بسیاری داریم، به‌طوری که اگر این سه مورد به درستی کنار هم چیده شوند، نقاط ضعف تکنیکی ما خنثا می‌شود. اما در بحث سخت‌افزار ضعف زیادی داریم و جوانان ما با ابزار ساده‌ای فیلم‌سازی می‌کنند.

○ چگونه می‌توان این ضعف‌ها را جبران کرد؟

● تولید سالانه‌ی ما بیش از ۱۰ عنوان نیست که هر کدام حدود ۵ دقیقه زمان دارند. برای ایجاد حساسیت بیشتر روی این ۱۰ عنوان، باید حمایت‌های مالی بیشتری صورت گیرد. کارگردان‌ها معتقدند، اگر از لحاظ مالی حمایت شوند، مشکل سخت‌افزاری با صرف وقت بیشتر، تا حدی مرتفع می‌شوند. استفاده از موسیقی‌دان خوب و نیروهای کارآمد، به تولید آثار بهتری می‌انجامد. ولی

حرفی که نماینده‌ی کانون در اروپا به من زد، این بود که همه‌ی دنیا منتظرند که تولید همین ۱۰ عنوان نیز دایر بماند. واقعاً شرکت‌هایی که در دنیا آثار ما را می‌خرند، انتظار افزایش تعداد این آثار را دارند.

باید توجه داشت که حوزه‌های فرهنگ و هنر، تعلیم و تربیت و بهداشت، حوزه‌های درآمدزایی نیستند و باید به آن‌ها توجه داشت و برای اعتلای عملکرد آن‌ها هزینه کرد. مدرسه یا بیمارستان چگونه می‌تواند درآمدزا باشد؟ پس باید به گونه‌ای دیگر به آن توجه کرد.

○ به‌نظر شما چه اقدامی باید کرد تا متولیان امور آموزش رسمی، به این روش آموزشی بیشتر بها بدهند.

● معتمد، اعتماد متولیان باید جلب شود. مثلاً وقتی دو میلیارد روی یک فیلم انیمیشن سرمایه‌گذاری می‌شود که قرار است دو سال مراحل تولید آن به طول بینجامد، کسی که می‌خواهد این موضوع در زمان مدیریت او تحقق یابد، باید پروژه در زمان تعیین شده انجام بگیرد و ثمر بدهد. چرا که اگر مراحل تولید چند سال طول بکشد، تغییر مدیریت‌ها و اندیشه‌ها، باعث نیمه‌تمام ماندن پروژه می‌شود و اعتماد لازم به دست نمی‌آید.

شرکت‌های خارجی سرمایه‌گذار، زمان مشخصی را برای تولید یک فیلم انیمیشن لحاظ می‌کنند. ما در کشور نیروی انسانی و متخصص بسیاری داریم و می‌توانیم به عنوان مرکز تولید، فعالیت کنیم، ولی با توجه به نداشتن مدیریت و برنامه‌ریزی

مناسب، سرمایه‌گذاری مطمئنی نداریم.

پس از اعتمادسازی، باید به مدیران آگاهی بدهیم. بسیاری از مدیران ما با هنر انیمیشن آشنایی ندارند و جایگاه این مقوله را نمی‌دانند. اگر پنج فیلم آموزشی یک شرکت بتوانند خارجی را روی میز یک مسئول قرار دهیم، مطمئناً سرمایه‌گذاری می‌کند.

شرکت‌های مشاور و متخصصی در دنیا هستند که وظیفه دارند، فیلم‌های هنری و آموزشی سراسر دنیا را وارسی کنند و آن‌هایی را که با اهداف آموزشی سازمان‌های موردنظرشان تطبیق دارند، بخرند و به آن سازمان‌ها بدهند. در مقابل هم درصدی می‌گیرند. این شرکت‌ها فیلم‌های کانون را می‌خرند و مورد استفاده قرار می‌دهند. این موضوع باعث تنوع و تحول آموزش می‌شود. از این طریق آموزش و پرورش نیز در زمینه‌ی تعلیم، به روش‌های جدیدی می‌رسد. این اتفاق در کشور ما هم باید بیفتد. به‌نظر من باید شرکت‌ها یا بخش‌هایی در وزارت آموزش و پرورش راه‌اندازی شوند که وظیفه‌ی جذب این فکرهای جدید را داشته باشند.

○ ارزیابی شما از جایگاه رشته‌ی انیمیشن در نظام آموزش رسمی کشور چیست؟

● جایگاه بسیار خوبی دارد. البته معتقد نیستم که رسانه‌ی آموزشی ۱۰۰ درصد انیمیشن باشد؛ چرا که خسته‌کننده می‌شود. انیمیشن به‌عنوان یک رشته‌ی هنری، باید آموزشگاه، مدرسه و دانشگاه داشته

باشد، ولی متأسفانه در حال حاضر ما فقط دانشگاه انیمیشن داریم. اخیراً هنرستان صدا و سیما نیز در خصوص انیمیشن راه اندازی شده است که دانش‌آموختگان این هنرستان، در دوره‌ی متوسطه، به مراتب قوی‌تر از دانشجویان دانشگاه خواهند بود؛ چرا که در دوران نوجوانی و بلوغ و در اوج استعداد، آموزش می‌بینند.

○ **با توجه به استقبال کودکان و نوجوانان از انیمیشن، چرا برای توسعه‌ی آن در نظام آموزشی کشور، به خصوص در دوره‌های ابتدایی و راهنمایی اقدامی نمی‌شود؟ چه تلاشی کرده‌اید تا بخش آموزش رسمی کشور، به این موضوع جدی‌تر فکر کند؟**

● ما استعدادهای فراوانی در این زمینه داشته‌ایم که به خاطر نبود شرایط آموزشی، مورد استفاده قرار نگرفته‌اند. من به عنوان عضو «شورای هنر آموزش و پرورش» وظیفه‌ای در این زمینه نداشته‌ام. شاید در بخش آموزش، فعالیت‌های زیادی صورت گرفته باشد. مدیران رده بالای کانون، جلسات زیادی در این خصوص داشته‌اند. آقای چینی‌فروشان که از مدیران رده بالا و خودش از متخصصان انیمیشن و فیلم‌شناس است، تاکنون جلسات متعددی در این حوزه داشته است، تا به حال تأثیر زیادی داشته‌ایم. فیلم‌های مادر جشنواره‌های رشد جوایز اول را می‌گیرند. ما بیش از هزار جایزه‌ی جهانی داریم که متعلق به آموزش و پرورش هستند.

در دنیا اگر دانش‌آموزی یک

مقاله‌ی علمی بدهد، نمره‌ی درسی می‌گیرد، ولی این‌جا باید ۲۱۰ صفحه کتاب را حفظ کند. این حجم گسترده، استقبال دانش‌آموز از انیمیشن را کم می‌کند. به اعتقاد من می‌توان انیمیشن، فیلم مستند، مجسمه‌سازی و سایر ابزار را به مدارس برد و محیط آموزشی را از خشکی بیرون آورد.

جذابیت آزمایشگاه و کارگاه در مدارس برای چیست؟ برای تنوعی است که دارند. بچه‌های هنرستانی چرا موفق‌ترند؟ چون فنی‌تر بوده و در کارگاه حضور داشته‌اند.

دیروز یک کارشناس به من می‌گفت: «دخترم هر دقیقه می‌گوید یک سانتی‌متر چند میلی‌متر و چند دسی‌متر می‌شود؟ خواهرم از سوئد آمد و گفت: این دختر چه کار می‌کند؟ او نباید این مسئله را حفظ کند. در سوئد بچه‌ها را به جنگل می‌برند و به آن‌ها اره می‌دهند و می‌خواهند که مثلاً سه سانت و دو میل تخته ببرند و بیاورند و به این طریق سانتی‌متر و دسی‌متر را به آن‌ها آموزش می‌دهند.»

ما هم می‌توانیم در یک کلاس چند تکه چوب به دانش‌آموزان بدهیم تا روش آموزش را مطمئن‌تر و متنوع‌تر کنیم. چرا فردی پس از چهار سال آموزش در حوزه‌ی علمیه، سخن‌ران خوبی می‌شود؟ به نظر من، روش تدریس حوزوی روش درستی است که این‌گونه ثمربخش، مفید و مطمئن است.

○ **با توجه به صحبت‌هایی که شد، چه انتظاری از مسئولان**

کشور، برنامه‌ریزان و به خصوص وزیر آموزش و پرورش دارید تا به‌طور اساسی مشکلات توسعه‌ی هنر انیمیشن مرتفع شوند و به مسائل آموزشی کودکان توجه شود؟

● معتمد باید با این قضیه به‌طور جدی برخورد کرد و از تجارب استفاده‌ی بهینه به عمل آورد. روش آکادمیک، روش درستی برای رسیدن به هدف است، ولی تجربه نیز اهمیت ویژه‌ای دارد. مسیرهای طی شده را نباید تکرار کرد. البته اتفاقات بسیار خوبی در آموزش و پرورش رخ داده‌اند، ولی عرضه غلط بوده است.

تمام کتاب‌های درسی ما فیلم‌های انیمیشن دارند، ولی ۹۰ درصد خانواده‌ها از این موضوع بی‌خبر هستند. در روستاهای صعب‌العبور ما، می‌توان به یک ویدیو پروژکشن و یک دی‌وی‌دی به ارتقای سطح علمی مدارس منطقه پرداخت. ما فیلم آموزشی داریم، ولی عرضه‌ی آن‌ها ضعیف است. زحمات زیادی کشیده شده‌اند که باید با توجه به آن‌ها و داشته‌های موجود و کارشناسی آن‌ها، اقدامات بعدی را صورت داد.

در شورای هنر آموزش و پرورش متوجه شدم، بزرگ‌ترین شرکت این منطقه‌ی آسیایی، آموزش و پرورش است که حدود ۴۰۰ سالن سینمایی خوب دارد. البته بالای یک هزار سالن وجود دارد که بسیاری از آن‌ها مثلاً صندلی یا ویدیو پروژکشن ندارند و به سادگی می‌توان آن‌ها را تجهیز کرد. می‌توان برای این سالن‌ها

○ حوزه‌های فرهنگ و هنر، تعلیم و تربیت و بهداشت، حوزه‌های درآمدزایی نیستند و باید به آن‌ها توجه داشت و برای اعتلای آن‌ها هزینه کرد

کردیم.
○ گزارش کاری از فعالیت‌های جشنواره و انیمیشن‌های تولیدی کانون دارید؟

● با مراجعه به سایت کانون با نام جشنواره‌ی پویانمایی، تمام اطلاعات در دسترس شما قرار می‌گیرد. از طرف دیگر، دبیرخانه‌ی دائمی، تمام اطلاعات را در قالب کاتالوگ و کتاب در اختیار شما قرار می‌دهد. فهرست نام فیلم‌ها و انیمیشن‌های تولیدی کانون به‌طور کامل در دبیرخانه‌ی دائمی وجود دارد.

برنامه‌ریزی کرد تا به این طریق، آموزش و پرورش به بزرگ‌ترین قطب تصویری ایران تبدیل شود. می‌دانید اگر تهیه‌کنندگان بفهمند ما با ۴۰۰ سالن، حاضر به اکران فیلم‌های آن‌ها هستیم، چه اتفاقی می‌افتد؟ آن‌ها براساس اهداف ما فیلم می‌سازند. آن زمان اهداف آموزشی ما با پشتوانه‌ی ۴۰۰ سالن سینمایی تحقق خواهد یافت که ۱۸ میلیون مخاطب کودک و نوجوان دارد. چه سرمایه‌ای بالاتر از این؟

پس ما باید داشته‌های خودمان را مشخص کنیم و سپس از تهیه‌کنندگان بخواهیم که براساس اهداف ما فیلم بسازند تا از حمایت‌های ما برخوردار شوند.

○ آیا هم‌زمان با برگزاری جشنواره، برای استفاده از تجرب جهانی، کارگاه‌های آموزشی اجرا کرده‌اید؟ استقبال چگونه بوده است؟

● کارگاه‌های آموزشی ما به‌صورت جذب از طریق فراخوان برگزار نمی‌شود مثلاً خانم گرت از آمریکا که معلم است، به مدت پنج روز به ایران آمد و برای ۳۰ نفر از کارشناسان ارشد انیمیشن مسلط به زبان انگلیسی دوره‌های آموزشی برگزار کرد. این کارشناسان سرمایه‌ی مملکت هستند و در مراکز گوناگون آموزش می‌دهند. مشکلی که وجود داشت، فرصت کم این ۳۰ کارشناس برای نشستن سر کلاس‌ها بود. پنج روز، روزانه ۱۲ ساعت! سال گذشته نیز پنج نشست تخصصی در حوزه‌ی صدا، موسیقی و ادبیات برگزار



تلاش بسیار، با کامپیوتر خود علایم و تصاویر دل‌خواه خود را طراحی می‌کرد. از دهه‌ی ۱۹۷۰ با ابداع انواع جدید کامپیوتر و دستگاه‌های جانبی و روش‌ها و برنامه‌های متنوع، کاربرد این وسیله در هنر مدرن، به‌ویژه گرافیک توسعه یافت. نرم‌افزار کامپیوتری، روند تغییر در تصویر و حروف را سرعت بخشید. امروزه تراشه (چیپ) های جدید و سریع، جای واحدهای پردازشگر مرکزی (CPU) قدیمی را گرفته‌اند؛ بنابراین بر سرعت اجرای کار افزوده شده است؛ هم‌چنین امکان

اصطلاح «گرافیک رایانه‌ای» را برای روش‌های مختلف ایجاد تصویر به وسیله‌ی کامپیوتر به کار می‌برند. خواه، از این تصویر در عرصه‌ی هنر استفاده شود یا این که در امور مهندسی، آموزشی، تحقیقات فضایی، بازی‌های فکری و غیره کاربرد داشته باشد.

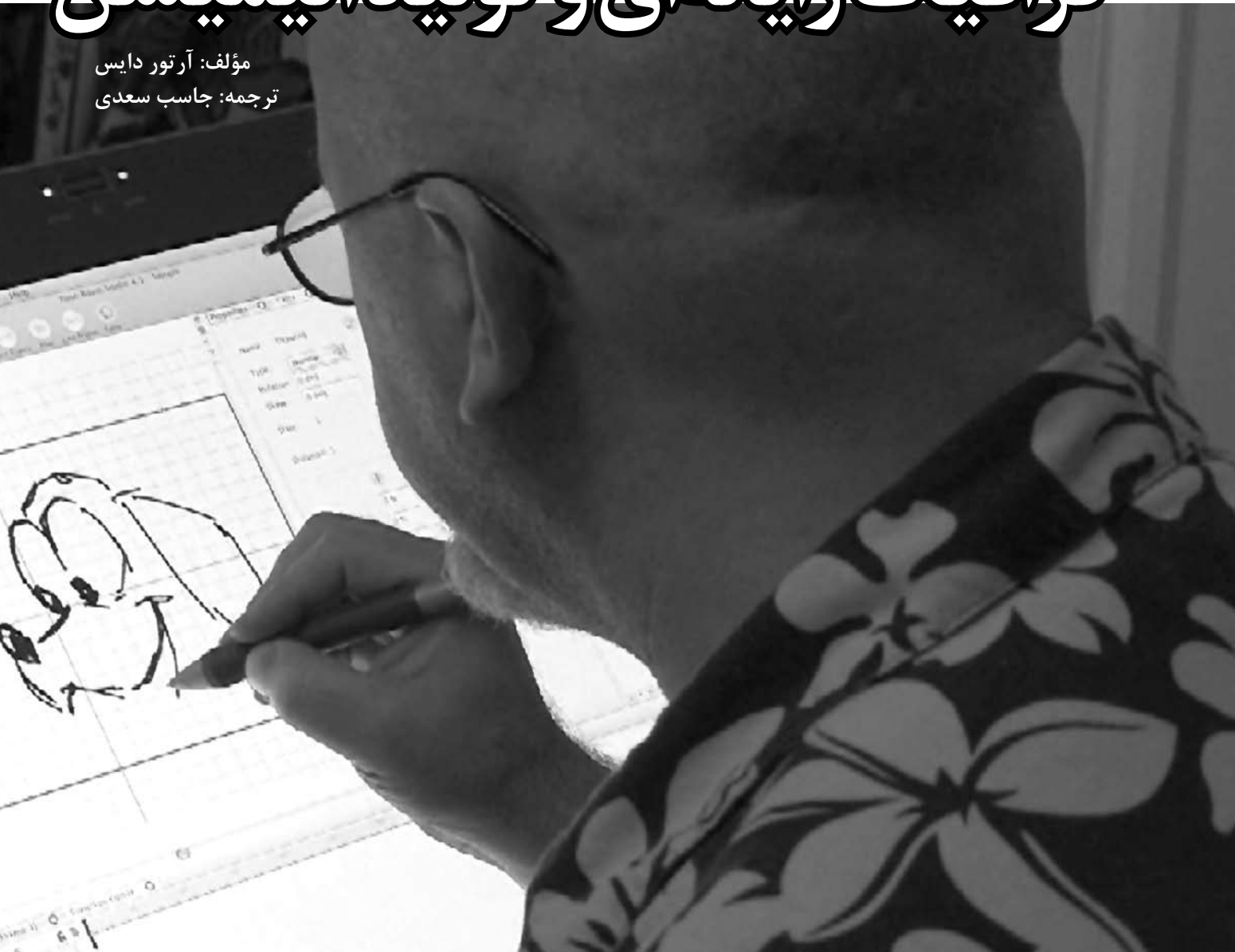
نخستین رایانه‌ها، بلافاصله پس از جنگ جهانی دوم ساخته شد؛ ولی سابقه‌ی کاربرد کامپیوتر در آفرینش جلوه‌های هنری به دهه‌ی ۱۹۶۰ باز می‌گردد؛ مثلاً «هولد کوهن» با



گرافیک رایانه‌ای و تولید انیمیشن

مؤلف: آرتور دایس

ترجمه: جاسب سعدی



ایجاد جلوه‌های بصری پیچیده نیز فراهم آمده است.

گرافیک کامپیوتری، به این دلیل مورد توجه قرار گرفت که دست بشر از ایجاد جلوه‌های ویژه‌ی کامپیوتری ناتوان بود؛ به همین دلیل، با انتخاب نرم‌افزار مطلوب، هواداران گرافیک رایانه‌ای توانستند به جلوه‌های مورد نظر خود دست یابند و با این کار، خواسته‌های خود را عملی کنند.

با تولّد نرم‌افزارهای جدید، توقع نقاشان، گرافیست‌ها و کارتون‌نویست‌های حرفه‌ای بالاتر رفت و به تبع این ماجرا، مفاهیم رایانه‌ای، پیچیدگی

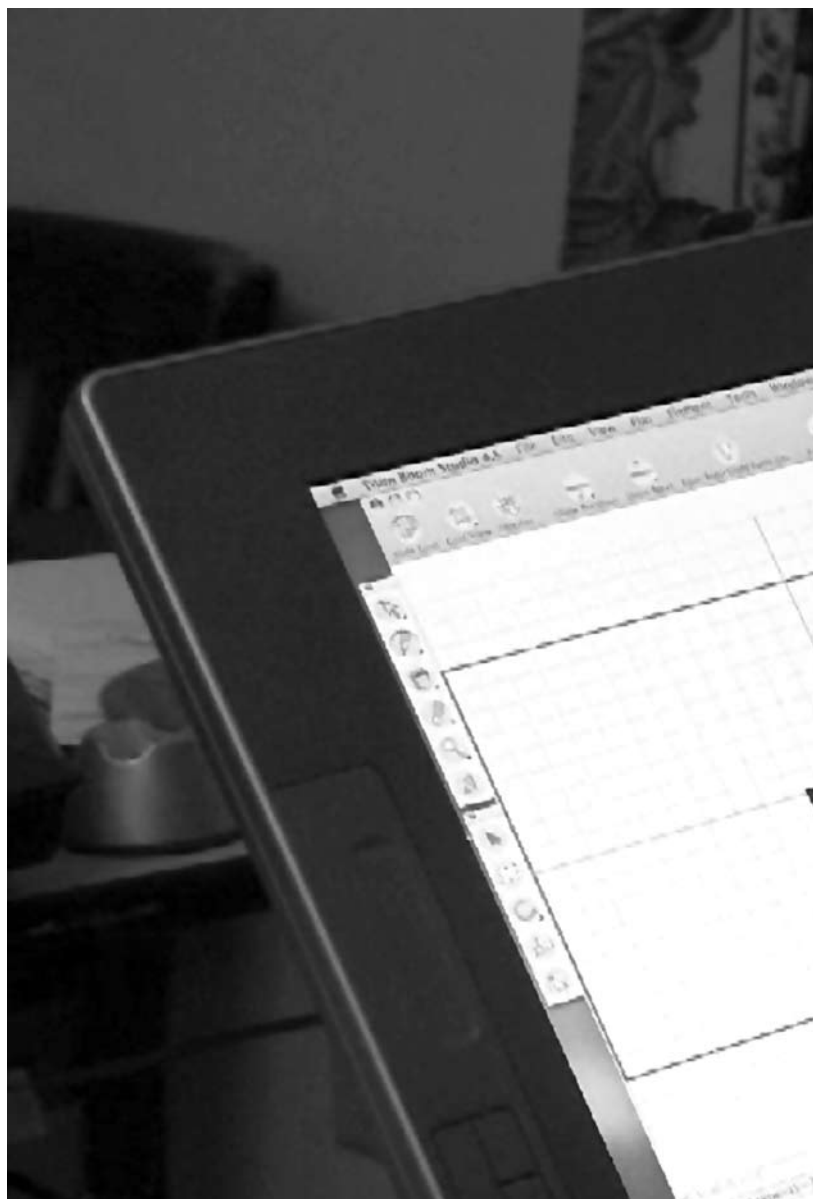
بیشتری پیدا کرد؛ حتی کار به ابداع و تولّد مکتب‌های خاصی در مهارت‌های رایانه‌ای رسید. امروزه یک نقاش پست مدرنیست با فرض استفاده از گرافیک رایانه‌ای، خود را به استفاده از هرافه‌ی هنری ملزم نمی‌بیند؛ بلکه خود را صرفاً به مواردی متعهد می‌کند که به آن‌ها معتقد است؛ هر چند تمام مکاتب هنری با پدیده‌ی گرافیک رایانه‌ای به‌طور یکسان برخورد نکرده‌اند.

در این جا قصد مطرح کردن امور فنی رایانه را نداریم. قصد ما این است که محدوده‌ی گرافیک رایانه‌ای را بیشتر شناسایی کنیم؛ به ویژه در

کارتون و انیمیشن‌سازی.

برای توضیح بیشتر به «مکتب» طراح یا گرافیست باید مراجعه کرد. امروزه «مکتب» نقش بسیار مهمی را در آفرینش‌های هر هنرمند به عهده می‌گیرد. بعضی معتقدند که «رایانه»، فقط «اجرا» یا سبک ارائه را تغییر داده است. با این نگرش، آن را یک مکتب هنری نمی‌توان تلقی کرد. رایانه و جلوه‌های آن، صرفاً ابزارند. بدیهی است که ابزار، هیچ‌گاه نمی‌تواند «سبک» باشد. شاید مبحث «سبک» و «ابزار» همچنان ادامه داشته باشد؛ ولی رایانه‌گرایان معتقدند، اگر ابزار کاملاً تغییر کند، مکتب نیز به تبع آن، دستخوش تحولات اساسی خواهند شد. اکنون چیزی به نام مکتب رایانه‌ای احساس نمی‌شود. ولی ابزارهای رایانه‌ای آن چنان ما را دربر گرفته‌اند که گاه و بیگاه ناچار می‌شویم لااقل از اصول فریم‌هایی که یک مکتب را می‌سازند صرف‌نظر کنیم.

ابزارهای رایانه‌ای - فی‌نفسه - برای خود ادعایی ندارند. یک نرم‌افزار، بیش از هر چیز یک ابزار رایانه‌ای است و صرفاً می‌تواند در جلوه‌های اراییه‌ی یک اثر دخالت داشته باشد؛ هرچند این دخالت کاملاً کنترل شده است؛ ولی گاهی کار به جایی می‌رسد که ناخواسته با پدیده‌ی جدیدی روبه‌رو می‌شویم. در چند قرن پیش از میلاد، یک نقاش می‌نشست و با صرف چند ساعت وقت، صحنه‌ی برخورد یک لک‌ه‌ی رنگ با یک بوم یا پارچه را به تصویر می‌کشید؛ ولی در قرن‌های بعد با اختراع تفنگ بادی، همان نقاش



امر باعث شده است تا تهیه‌کنندگان قابل توجهی به تولید این محصول فرهنگی روی آورند. براساس این نظرخواهی، تماشای کارتون هم برای والدین و هم برای کودکان لذت‌بخش است؛ در حقیقت، بزرگسالان با تماشای فیلم‌های انیمیشن، در کنار فرزندان خود، پلی به گذشته‌ها و دوران کودکی خود می‌زنند و توانایی بیشتری برای برقراری ارتباط با فرزندان خود می‌یابند.

بیشتر خانواده‌ها تصور می‌کنند که «کارتون تنها فیلمی است که بدون دغدغه و وسواس، می‌توان آن را در اختیار فرزندان خود گذاشت و نسبت به تأثیرات مثبت آن نیز کاملاً خوش‌بین بود؛ زیرا هم نکات آموزنده‌ی فراوان به همراه دارد و هم به بهترین شکل، اوقات فراغت فرزندان را پر می‌کند.»

یونیسف از سوی خانواده‌ها و محافل فرهنگی از انیمیشن‌سازان خواست که این هنر را جدی بگیرند و نسبت به متعادل‌سازی آن هماهنگی بیشتری به خرج دهند. نماینده‌ی یونیسف افزود که خشونت افراطی، کارتون را از تعادل خارج می‌کند. خشونت برای دوره‌های سنی ابتدایی، مناسب تشخیص داده نمی‌شود. اگر انیماتورها از عنصر خشونت بکاهند و به سایر عناصر بپردازند، انیمیشن را به شکل متعادل خود نزدیک‌تر کرده‌اند.

به نظر ما شخصیت‌های کارتونی نه تنها قدرت سرگرم‌کنندگی دارند؛ بلکه توانایی رساندن پیام‌های جهانی را که موجب نجات بسیاری از کودکان

می‌توانست با ریختن چند قطره در لوله تفنگ و شلیک آن به سوی «بوم» همان صحنه را (حتی با مهارت بیشتر) ترسیم کند.

مرزبندی میان «سبک» و «ابزار» گاهی به سادگی انجام نمی‌شود؛ گاهی پیچیدگی در ابزار، موجب تغییرات عمده در سبک یا مکتب می‌شود. اکنون دخالت رایانه‌ای در هر نقاشی و گرافیک و همچنین انیمیشن، ممکن است مرزبندی را برای منتقدان مشکل کند؛ خلاصه، این که سبک‌های نقد هم به تبع همین تحول، دستخوش تغییرات عمده باید قرار گیرند.

در فیلم‌های انیمیشن، می‌توان پیام‌هایی شامل توصیه‌های بهداشتی، موارد کودک‌آزاری، آموزش کودکان برای دفاع از خود و ده‌ها پیام دیگر را به مخاطبان انتقال داد.

کارتون در حال تبدیل شدن به یکی از سالم‌ترین تفریحات نسل جوان و به‌ویژه کودکان است؛ به همین دلیل دغدغه‌ی خانواده‌ها به حداقل رسیده است. آنان خواستار گسترش این هنر نوپا و فراگیر شدن آن در جهان‌اند. «یونسکو» و یونیسف، از طریق روابط عمومی خود، احساس نیاز خانواده‌ها را به شکلی مطلوب، منعکس کرده‌اند.

یونیسف با یک نظرخواهی به این نتیجه رسیده است که این هنر می‌تواند ساعات قابل توجهی از اوقات فراغت کودکان و نوجوانان را پر کند. در طول ده سال اخیر استقبال خانواده‌ها از فیلم‌های انیمیشن افزایش پیدا کرده است و همین



کارت‌های گرافیک معاصر، راه‌درازی را پیموده‌اند. بد نیست بدانید که نخستین کارت گرافیک که بر رایانه‌ها سوار شد، تک‌رنگ بود و روی صفحه‌ی سیاه مانیتور، صرفاً رنگ سفید را به نمایش درمی‌آورد تا اعداد و ارقام تشخیص داده شوند. پس از مدتی برای سلامت حس بینایی و جلوگیری از خستگی چشم، رنگ سفید به رنگ سبز تبدیل شد؛ ولی همچنان تک‌رنگ (Monocrom) باقی ماند. پس از آن بود که تعداد رنگ‌ها به‌صورت تصاعد هندسی

بالا رفت. کارت گرافیک چهاررنگ و سپس هشت‌رنگ و بعد از آن، شانزده رنگ به رایانه‌ها افزوده شد. یک کارت گرافیک با شانزده رنگ شفاف و متفاوت، همراه تا مدت‌ها راضی نگاه داشته بود. بیشتر تصاویر ساده و نمودارهای گرافیکی با این نوع کارت، قابل مشاهده بودند؛ حتی بعضی از انیمیشن‌های دو بُعدی و مسطح را نیز می‌توانستیم با این کارت، بخوبی نمایش دهیم. از آن پس، رشد فزاینده‌ی رنگ‌ها، همچنان به سیر خود ادامه داد تا این‌که در

می‌شود؛ دارند و این کار، می‌تواند به شیوه‌ای آشکار و سرگرم‌کننده انجام شود. به باور یونیسف، مرگ تعداد قابل توجهی از کودکان در کشورهای در حال توسعه اجتناب‌ناپذیر است؛ کارت‌تون می‌تواند پیام‌ها را ساده کند و قدرت بیان خود را با موفقیت به نمایش بگذارد. از این پیام‌ها در موارد توصیه‌های بهداشتی، موارد کودک‌آزاری، آموزش کودکان برای دفاع از خود و غیره می‌توان استفاده کرد؛ به ویژه، آن‌که این پیام‌ها برای عوام می‌تواند به اندازه‌ی مهارت یک پزشک یا حتی یک مددکار اجتماعی مؤثر باشد.

از نظر یونیسف، کودکان با مشکلات فراوان در کشورهای جهان روبه‌رو هستند. کودک‌آزاری در صدر مشکلات است و پس از آن، مرگ و میر، ناشی از سوء تغذیه و مسایل بهداشتی است. در مورد کودک‌آزاری می‌توان به کودکان آموزش‌هایی داد که بتوانند خود را از معرض چنین مشکلاتی دور نگاه دارند و یا دست‌کم توانایی مقابله با آن را به‌طور نسبی فراگیرند. این کمترین خواست و اراده است. انیمیشن یک هنر است و هنر کارهای زیادی می‌تواند انجام دهد. انیمیشن حتی، پیش از هر چیز به کودکان تعلق دارد. ابتدا سهم آنان را باید کنار بگذارد.

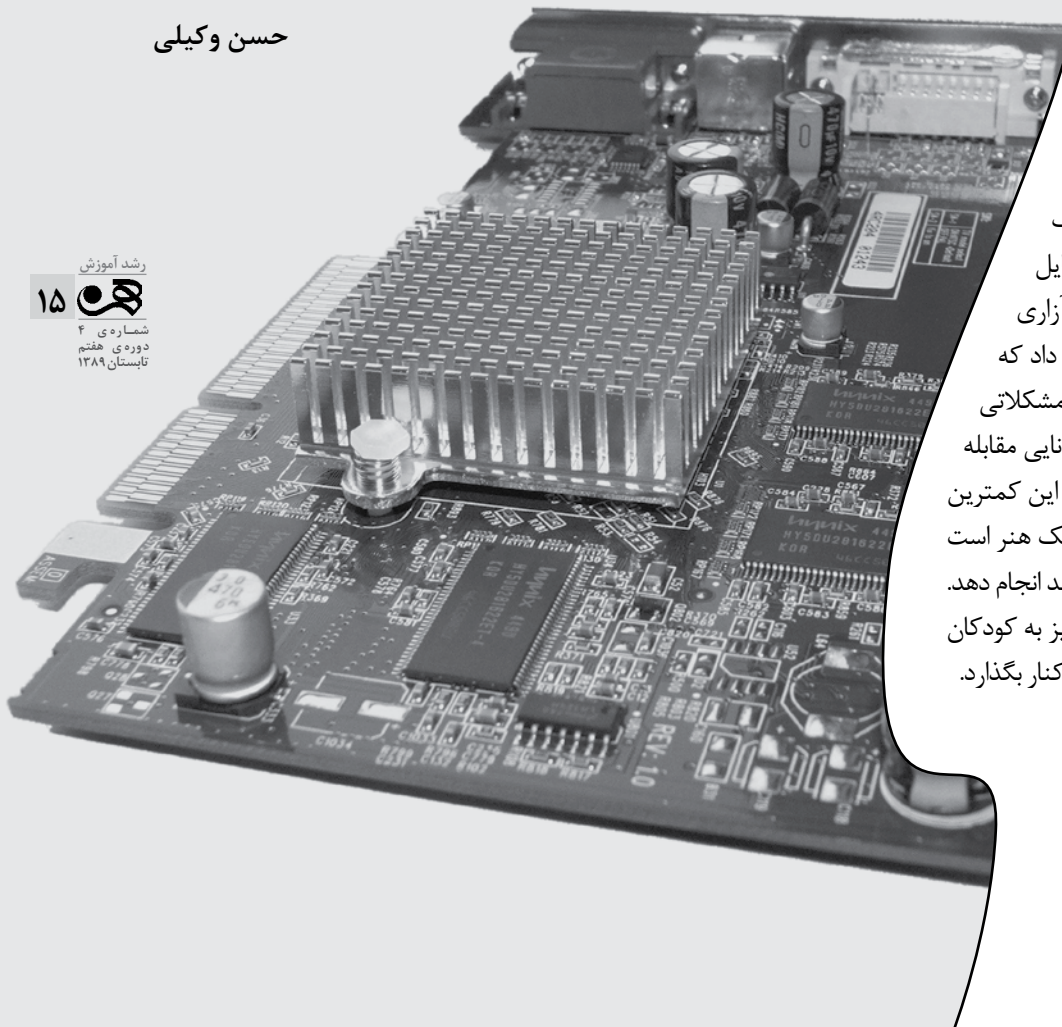
منبع:

سایت آسیا ویژن:

www.asiavision.com

مقار تولید انیمیشن و کارت‌های گرافیک مدرن

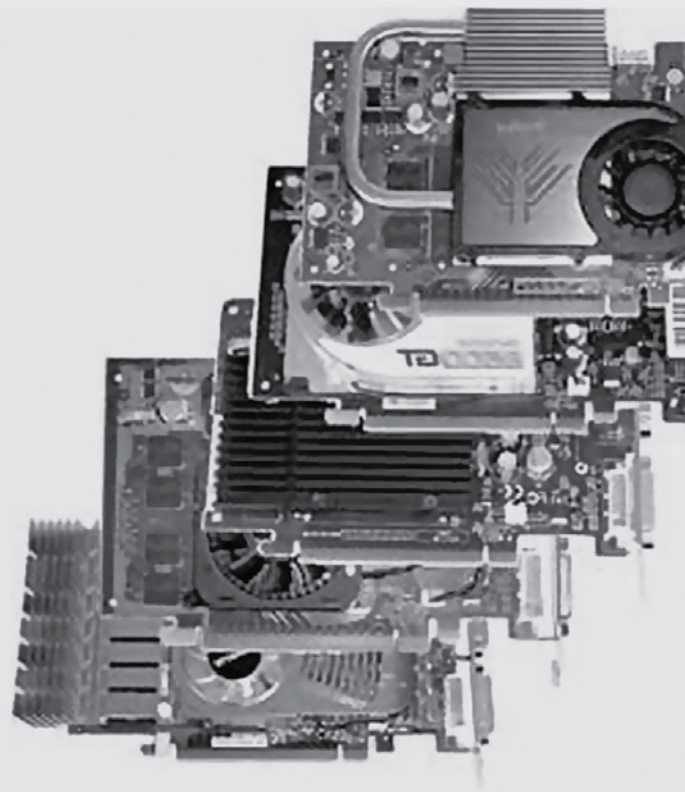
حسن وکیلی



رشد آموزش

۱۵

شماره ی ۴
دوره ی هفتم
تابستان ۱۳۸۹



فاصله‌ی زمانی نه چندان بلندی، کارت‌های گرافیک ۲۵۶ رنگ پا به عرصه‌ی فناوری گذاشت. جالب این است که چشم، به‌ندرت می‌تواند تمام این ۲۵۶ رنگ را از یکدیگر تشخیص دهد؛ توضیح این‌که، اگر ۲۵۶ رنگ، به هفت رنگ اصلی تقسیم شود، می‌توان برای هر رنگ، تقریباً ۴۰ رنگ مشابه را در نظر گرفت، یعنی ۴۰ تا زرد، ۴۰ تا قرمز، ۴۰ تا سبز، ۴۰ تا آبی و...

در چنین تقسیم‌بندی دقیقی، طیف‌های رنگ از نظر فرکانس تشعشعی، بسیار به‌هم نزدیک‌اند و به همین علت چشم در تشخیص آن‌ها دچار زحمت و ناتوانی می‌شود. تفاوت‌های ناچیز میان رنگ‌ها که در یک طیف یا طیف‌های نزدیک

به‌هم از یکدیگر تفکیک شده‌اند، در ابتدا زاید به‌نظر می‌رسند؛ ولی همین رنگ‌ها به‌صورت ترکیبی (تداخلی) رنگ‌های جدید دیگری را نیز می‌توانند تولید کنند. این رنگ‌ها، شاید به راحتی محسوس نباشند، ولی می‌توانند جلوه‌های دل‌پذیر فراوانی را ایجاد کند که برای حس بینایی ما، چشم‌نواز باشد.

صرف‌نظر از رنگ، باید به دو مسئله‌ی بیت (Bit) و پیکسل (Pixel) نیز اشاره‌ای داشته باشیم. حاصل این دو، پدیده‌ی سوّمی موسوم به «وضوح» یا رزولوشن (Resolution) را ایجاد می‌کند که در بهبود کیفیت تصویر بسیار مؤثر است.

بدیهی است که ورود به هر یک از مباحث بالا، خود مطلب جداگانه‌ای را می‌طلبد. تراکم پیکسل‌ها، می‌تواند تأثیر مستقیمی در ارتقای کیفی تصویر داشته باشد. ناگفته نماند که در یک کارت گرافیک به ظاهر ساده، اصطلاحات و مفاهیم فراوان نهفته است که هر یک، بیانگر خصوصیات فنی پیچیده است؛ ولی همین خصوصیات، براساس تنظیم (Setup) سیستم، می‌تواند نقش به‌سزایی در خروجی تصویر داشته باشد.

امروزه انتظارات متنوع و گسترده‌ای از کارت گرافیک وجود دارد. این‌گونه کارت‌ها خود را به توانمندی‌های زیاد مجهز کرده‌اند. در میان فهرست متقاضیان، هنر انیمیشن در صدر ایستاده است. انیمیشن به علت نیاز به جلوه‌های تصویری متعدد، از متقاضیان جدی این کارت‌ها است.

در کارت‌های گرافیک سه‌بعدی واقعی (3D) ماجرا گسترده‌تر از آن است که بتوان تصوّر کرد. در این جا تکوین و تدوین بعد سوم، به روند مستقل و جداگانه‌ای تبدیل می‌شود که در پایان فرایند، سرانجام به یک فضای قابل احساس منجر می‌شود. این فضای احساس کردنی، در واقع همان بعد سوم ماجراست. فعلاً بعد سوم را به مقاله‌ی مستقلی واگذار می‌کنیم و به مبحث رنگ‌ها باز می‌گردیم؛ البته قصد نداریم همه‌ی اطلاعات مربوط به رنگ را در این گفتار، جای دهیم. آن‌چه خواسته‌ایم، این بوده است که دیباچه‌ای فراهم کنیم تا بتوانیم در فرصت‌های بعدی با دقت بیشتری آن را توصیف کنیم؛ مثلاً انواع قالب‌ها (فورمت‌ها)ی موجود، شناسایی تراکم رنگ، شناسایی پالت‌ها، تکنیک‌های رنگ، مثل برش‌ها (Brush)، قلم‌موها، اسپری‌ها و غیره؛ البته این مقولات، به کارت‌های گرافیک ربطی ندارد؛ بلکه مباحثی وابسته به نرم‌افزارهای موجود است؛ اما همین نرم‌افزارها در عمل، بازتابع کارت‌های گرافیک‌اند و مجدداً این مسئله پیش می‌آید که این کارت گرافیک، قابلیت پشتیبانی از چنین نرم‌افزارهایی را دارد یا نه؟ اکنون کارت‌های گرافیک مدرن با قابلیت پشتیبانی از ۶۴ میلیون رنگ نیز به بازار آمده است. وانگهی کارشناسان امر معتقدند، برای بعضی از جلوه‌های ویژه به کارت‌های قدرتمندتر از این نیازمندند.

منبع:

www.artanimation.com

استوری‌بورد، سازمان‌دهی گرافیکی تصاویر یا اشکالی است که با هدف مجسم کردن سکانس‌های گرافیکی متحرک رسانه‌ای نمایش داده می‌شوند. فرایند استوری‌بورد به این شکل که امروزه دیده می‌شود، در ابتدای دهه‌ی ۱۹۳۰ در استودیوی والت دیسنی گسترش یافت. پیش از آن سال‌ها فرآیندی مشابه در دیسنی و سایر استودیوهای انیمیشن به کار می‌رفت.

کلیدواژه‌ها: والت دیسنی،

استوری‌بورد، انیمیشن، فوتوماتیک، انیماتیک.

استوری‌بورد

منیژه حاتمیان



مبدأ:

فرآیند استوری‌بورد ملالت‌بار و پیچیده می‌تواند باشد. شکلی که امروزه رواج یافته است، در اوایل دهه‌ی ۱۹۳۰ در استودیوی والت دیسنی توسعه یافت. دیسنی به «وب اسمیت» انیماتور فرصت داد تا صحنه‌ها را در برگه‌های جداگانه طراحی کند و آن‌ها را به یک تابلو بچسباند تا داستان یک سکانس را شرح دهد. با این کار، اولین استوری‌بورد خلق شد.

در اوایل دهه‌ی ۱۹۴۰ داشتن استوری‌بورد در تولید بسیاری فیلم‌ها معمول شد و به یک استاندارد برای تصویرسازی پیش از تولید تبدیل شد.

در سال‌های اخیر از استوری‌بورد برای طراحی وب‌سایت‌ها و دیگر رسانه‌ها نیز استفاده می‌شود.

موارد استفاده

۱. فیلم

استوری‌بورد فیلم، در اصل یک کمیک بزرگ از فیلم یا بخش‌هایی از فیلم است که پیش از تولید ساخته می‌شود تا به کارگردانان فیلم،

فیلم‌برداران و آگهی‌سازان تلویزیونی کمک کند تا صحنه‌ها را در ذهن خود تصور کنند و مشکلات احتمالی را پیش از وقوع پیدا کنند؛ در بیشتر موارد، استوری‌بورد، نشانه‌هایی است که حرکات را نشان می‌دهند.

استوری‌بورد در خلق یک تصویر متحرک با هر درجه‌ی وفاداری به فیلم‌نامه، سیر رخ داده‌های فیلم را به ترتیبی که اتفاق می‌افتند، به تصویر می‌کشد. در رسانه‌هایی که ارتباط بین مخاطب و هنرمند دو سویه است، استوری‌بورد به تصویر کشیدن ترتیب وقایعی است که بیننده در متن یا اطلاعات مشاهده می‌کند. در هنگام تهیه‌ی استوری‌بورد، جزئیات پروژه‌ی در حال تولید، می‌تواند به‌صورت تصویر یا متن توصیف شوند. کارگردانان انیمیشن نیاز به استوری‌بورد وسیعی دارند که گاهی جای فیلم‌نامه را می‌گیرد.

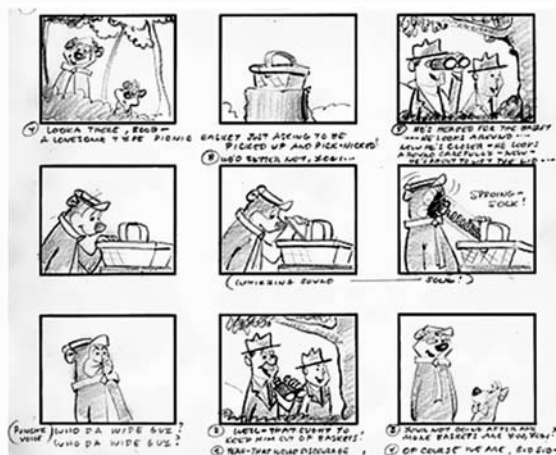
۲. فیلم بلند

در یک فیلم بلند، وظیفه‌ی داستان‌گویی بیشتر بر عهده‌ی طراح استوری‌بورد است. بر خلاف فیلم کوتاه و وفاداری طراح استوری‌بورد

به داستان، در فیلم بلند، داستان برای طراح استوری‌بورد برای شرح کلی ماجرا اهمیت دارد. در این‌جا داستان، فقط سرخ‌های لازم را به طراح استوری‌بورد می‌دهد و اوست که داستان را جلا می‌دهد. در یک فیلم ۷۵ تا ۸۰ دقیقه‌ای، مرحله‌ی استوری‌بورد، حدوداً یک سال طول می‌کشد؛ حتی در زمانی که داستان، فقط شرحی کلی و گذرا از یک اتفاق خاص را بیان می‌کند، طراح استوری‌بورد اطلاعات لازم را برای طراحی، بسط و ادامه دادن داستان دریافت کرده است؛ در واقع در یک فیلم بلند، به‌جز خط اصلی داستان، این داستان است که براساس آخرین طراحی‌ها و ایده‌های طراح استوری‌بورد تغییر می‌کند، نه برعکس!

انیماتیک (Animatics):

در انیمیشن و جلوه‌های ویژه، مرحله‌ی استوری‌بورد ممکن است به وسیله‌ی نمونه‌های ساده شده‌ای که «انیماتیک» نامیده می‌شوند، پی‌گیری شود تا تصور بهتری از صحنه با حرکت و زمان‌بندی بدهد.



قسمتی از استوری‌بورد «یوگی و دوستان»

در ساده‌ترین حالت، انیماتیک مجموعه‌ای از تصاویر ثابت است که با هم ویرایش می‌شوند و به ترتیب نشان داده می‌شوند. معمولاً یک گفت‌وگوی درشت یا موزیک متن به این توالی تصاویر ثابت که معمولاً از استوری‌بورد گرفته می‌شوند - اضافه می‌شود تا کارایی صحیح تصاویر و صدا با هم آزمایش شود.

این کار به انیماتور یا کارگردان اجازه می‌دهد تا در فیلم‌نامه، جای دوربین، فیلم‌برداری و زمان‌بندی را که در استوری‌بورد وجود دارد، تنظیم کند. استوری‌بورد یا موزیک متن در صورت نیاز اصلاح می‌شوند و ممکن است یک انیماتیک جدید ساخته شود تا استوری‌بورد کامل شود. ویرایش فیلم در مرحله‌ی انیماتیک جلوی ویرایش صحنه‌های فیلم اصلی را می‌گیرد. انیمیشن معمولاً بسیار گران تمام می‌شود؛ بنابراین صحنه‌های حذف شده به کم‌ترین حد باید برسند.

برخی از DVDها مراحل تولید انیماتیک را دارند.

کنند؛ پیش از این که دست به کار ساخت یک آگهی تلویزیونی کامل شوند.

فوتوماتیک، مانند انیماتیک ابزاری مطالعاتی است که در آن، کار را به عده‌ای تماشایی نشان می‌دهند تا تهیه‌کنندگان کار، مؤثر بودن آن را آزمایش کنند.

در گذشته، عکس‌ها با فیلم رنگی نگاتیو گرفته می‌شدند.

از بین عکس‌های گرفته شده، بهترین‌ها چاپ می‌شوند و روی سطح بلندی قرار می‌گیرند و از آن‌ها با دوربین ویدیویی فیلم گرفته می‌شود؛ سپس این فیلم ویرایش می‌شود.

عکس‌برداری دیجیتال و برنامه‌های ویرایش غیرخطی روی این روش فیلم‌سازی بسیار تأثیر گذاشته است و واژه‌ی «دیجیماتیک» را نیز به وجود آورده است. امروزه تصویرها را خیلی سریع می‌توان فیلم‌برداری و ویرایش کرد تا تصمیمات مهم آنی گرفته شوند.

تجارت:

«هوارد هیوز» از شرکت هوایی «هیوز» استفاده از استوری‌بورد را در تجارت رایج کرد. امروزه استوری‌بورد در صنعت برای برنامه‌ریزی انتخاباتی، آگهی‌های تبلیغاتی، طرح پیشنهادی و سایر پروژه‌هایی که به قصد قانع کردن شخص یا گروهی ساخته می‌شوند، استفاده می‌شوند.

فایده‌ها

یکی از فایده‌های استفاده از

فوتوماتیک (Photomatics):

فوتوماتیک مجموعه‌ای عکس است که با هم ویرایش می‌شوند و در یک سکانس به نمایش در می‌آیند. معمولاً صدای یک گوینده، موزیک متن و صدا هم به این عکس‌ها اضافه می‌شود تا نشان داده شود؛ که فیلم چطور باید فیلم‌برداری شود. این شیوه معمولاً به وسیله‌ی نمایندگی‌های تبلیغاتی به کار می‌رود تا درباره‌ی کارایی استوری‌بورد طراحی مطالعه

استوری‌بورد، این است که (در فیلم و تجارت) به کاربر اجازه می‌دهد، تغییرات روایت را در جهت تحریک برای عکس‌العمل یا توجه بیشتر تجربه کند. برای مثال، فلاش‌بک‌ها معمولاً نتیجه‌ی چیدمان دوباره‌ی استوری‌بورد از نظر ترتیب زمانی وقایع است که برای کمک به ایجاد تعلیق یا علاقه‌ی بیشتر مخاطب انجام می‌شوند.

فرآیند تفکر تصویری و برنامه‌ریزی، به افراد اجازه می‌دهد تا افکار ناگهانی‌شان را در کنار هم بگذارند و روی استوری‌بورد پیاده کنند و نظم ببخشند. این کار ایده‌های بیشتری را می‌پروراند و توافق گروهی را در پی دارد.

تولید

پیش از آن که کارگردان و طراح استوری‌بورد طراحی پلان‌ها را آغاز کنند، مراحل زیر باید انجام شود یا آماده باشند:

داستان، ضبط صدا، طراحی شخصیت‌ها، طراحی مکان‌ها، طراحی وسایل و جزئیات صحنه‌ها، کارگاه و ابزار مناسب برای طراح استوری‌بورد، نمونه‌هایی از طراحی‌ها و تصاویری‌اند که بیان‌کننده‌ی فضای گرافیکی و سبک انیمیشن در حال تهیه‌اند.

در ابتدا، کارگردان داستان را به سکانس‌های مختلف تقسیم می‌کند. هر سکانس، بعداً به صحنه‌ها (پلان‌ها)ی کوچک‌تری تقسیم می‌شود که در مرحله‌ی تولید، محصول نهایی را خواهند

ساخت. مکانی که اتفاقات در آن رخ می‌دهند و زمان رخ دادن اتفاقات، عوامل مهمی هستند که کارگردان را در ساخت و ساز هر سکانس یاری می‌دهند. برای یک فیلم با مدت زمان ۲۲ دقیقه، روش استاندارد این است که سه طراح و به مدت شش هفته روی استوری‌بورد کار کنند. با توجه به محدودیت زمان و بودجه‌ای که برای تولید هر فیلم وجود دارد، هر طراح به محض این که اطلاعات لازم را از کارگردان دریافت کرد؟ مشغول به کار می‌شود تا به بهترین شکل، داستان را به تصویر بکشد.

فیلم کوتاه در بیشتر مواقع، آنچه که طراح انجام می‌دهد، مسیر اصلی داستان یا فیلم‌نامه ندارد و در این مرحله، طراح استوری‌بورد هم‌زمان نقش فیلم‌بردار و ویرایشگر را نیز ایفا می‌کند. اوست که با طراحی‌هایش و سؤالاتی که از کارگردان می‌پرسد، تعیین می‌کند که هر صحنه چگونه و در کجا به صحنه بعدی باید کات شود؛ همچنین اوست که با دیدگاه‌های زیبایی‌شناسانه‌اش زاویه‌ی دوربین‌ها، محل قرار گرفتن شخصیت‌ها و اندازه‌ی نماها را تعیین می‌کند.

استوری‌بورد فیلم‌ها در چند مرحله تولید می‌شود و می‌تواند دستی یا کامپیوتری طراحی انجام شود.

در طراحی دستی، اولین قدم، تولید یا نصب یک نمونه‌ی استوری‌بورد است که با کمیک

استریپ خالی بسیار شباهت دارد. این کار باید با فضای مناسب برای توضیح و گفت‌وگو طراحی شود، سپس استوری‌بوردی با اندازه‌های کوچک طراحی می‌شود. برخی کارگردان‌ها همین استوری‌بورد کوچک را در حاشیه‌ی فیلم‌نامه طراحی می‌کنند. در برخی تصاویر متحرک این استوری‌بوردهای کوچک کافی هستند.

برخی فیلم‌سازان روی فرایند استوری‌بورد تکیه می‌کنند. اگر کارگردان و تهیه‌کننده‌ای بخواهد، تصاویر استوری‌بورد با جزئیات بیشتر و پیچیده‌تر تولید می‌شوند. این کار را هنرمندان استوری‌بورد حرفه‌ای روی کاغذ یا با استفاده از برنامه‌های دوبعدی تولید استوری‌بورد انجام می‌دهند.

در پایان در صورت نیاز استوری‌بورد سه بعدی* طراحی می‌شود. از مزایای استوری‌بورد سه بعدی، این است که دقیقاً نشان می‌دهد که با استفاده از لنز دوربین فیلم‌برداری، تصویر چگونه است. از معایب آن، وقت‌گیر بودن است. استوری‌بورد سه بعدی را می‌توان با استفاده از برنامه‌های انیمیشن سه‌بعدی یا عروسک‌های دیجیتالی با برنامه‌های سه‌بعدی ساخت.

با این که استوری‌بوردهای تکنیکی مفید واقع می‌شوند؛ می‌توانند خلاقیت کارگردان را محدود کنند.

پی‌نوشت

*. Previsualisation

انیمیشن ملی



سیدعلیرضا گلپایگانی

عضو هیئت علمی انیمیشن دانشگاه هنر

مقدمه

بیش از پنجاه سال از ساخت اولین انیمیشن ایرانی به دست اسفندیار احمدیه می‌گذرد و این در حالی است که نقوش به‌جا مانده بر روی یک جام سفالی به‌دست آمده از شهر سوخته‌ی سیستان که برای اولین بار در حدود ۵۰۰۰ سال قبل، یک هنرمند ایرانی فکر و ذهنیت خلق تصاویر دنباله‌دار بر اساس طرح یک داستان کوتاه را ارائه کرده است. آن تصاویر پی‌درپی که تلاش بزی را برای خوردن برگی از یک بوته‌ی گیاه به نمایش گذاشته، احتمالاً اولین نمایش تصویر متحرک و در واقع اولین انیمیشن جهان به حساب می‌آید.

یکی از معضلات انیمیشن ایران فردی و شخصی بودن آن است. به عبارت دیگر، این هنر در ایران بر پایه‌ی توانمندی فرد بنا شده و در سیستم تولید گروهی متبلور نشده است. در دهه‌ی پنجاه هنرمندانی تصویرگر چون مرتضی ممیز، نورالدین زرین‌کلک، علی‌اکبر صادقی، فرشید مثقالی، پرویز نادری و... در کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان گرد آمدند و به‌صورت خودجوش دست به تجربیاتی زدند که از آن به عنوان دوران طلایی انیمیشن

ایران نام برده می‌شود. حاصل این فعالیت‌ها فیلم‌های کوتاهی بود که در جشنواره‌های داخلی و بین‌المللی خوش درخشیدند. البته تقریباً همه‌ی آن فیلم‌ها تحت تأثیر فیلم‌های مکتب اروپای شرقی زاگرب بودند که در آن زمان الگوی بیشتر فیلمسازان به‌حساب می‌آمد؛ با این حال، در تار و پود برخی از آن‌ها نشانه‌هایی از فضا سازی و قصه‌گویی به سبک و سیاق ایرانی، که متفاوت از باقی آثار بود، به چشم می‌خورد. فیلم‌هایی چون «زندگی»، «میر حمزه‌ی دلدار و گور دلگیر»، «گلباران» و «رخ» تلاش سازندگانشان در راستای جلوه‌گر ساختن حس و انگیزه‌های شخصی در قالب و هویتی ایرانی بودند و به حق می‌توان از آن به عنوان نمایش گوشه‌ای از گرافیک و قصه‌ی ایرانی نام برد. اما به نظر می‌رسد این گونه تلاش‌ها بازتاب وسیعی در بین هنرمندان دیگر این رشته نداشت، چرا که به‌دلیل انگیزه‌ی حضور در رقابت‌های بین‌المللی، اکثراً انرژی و توان خود را، صرف شبیه‌سازی و الگو قرار دادن فیلم‌های کوتاه انیمیشن به سبک مکتب زاگرب می‌کردند. این تأثیر تا سالیان بعد از آن نیز در شکل داستان‌گویی و گرافیک به کار رفته کاملاً مشهود بود.

وقوع جنگ تحمیلی وقفه‌ای طولانی در مسیر تولید و ساخت انیمیشن به‌وجود آورد، از اوایل دهه‌ی هفتاد تلاش‌هایی برای دوباره زنده کردن این هنر در کانون صورت می‌گیرد که با توجه به محدودیت‌های مالی از کیفیت مطلوبی برخوردار نیست. پس از مدتی با افزایش شبکه‌های تلویزیونی و نیز رونق گرفتن پیام‌های بازرگانی، شرکت‌های کوچک و مستقلی شکل گرفتند که تولیداتشان انیمیشن‌های کوتاه تبلیغاتی بود. این امر باعث شد که نیروهای مستعد و فعال توسط این شرکت‌ها به‌تدریج آموزش دیده و به جامعه‌ی انیمیشن ایران اضافه شوند. این سال‌ها مصادف است با راهاندازی مجدد دوره‌ی کارشناسی ارشد انیمیشن در دانشگاه هنر که با جذب دانشجویانی از رشته‌های مختلف هنری آموزش آکادمیک را در کشور زنده می‌کند و در نتیجه‌ی حضور فارغ‌التحصیلان این رشته در جامعه‌ی هنری کشور است که هر کدام به نوبه‌ی خود از فعالان و تولیدکنندگان فیلم‌های انیمیشن هنری و سریال‌های تلویزیونی به حساب می‌آیند.

در همین سال‌هاست که با راهاندازی شرکت فرهنگی - هنری

رشد آموزش



شماره‌ی ۴
دوره‌ی هفتم
تابستان ۱۳۸۹



می‌گردند. هنر انیمیشن نیز با قدرت و جاذبه‌ی فراوان، ابزار توانمندی است که در کشوری چون ایران با تکیه بر فرهنگ و هویت غنی ملی و اسلامی خود، می‌تواند تصویرگر و توصیف‌کننده‌ی اخلاقیات و اعتقادات مردمی باشد که شایسته‌ی عرض اندام در بین فرهنگ‌های مختلف جهان می‌باشند.

به منظور دستیابی به یک انیمیشن ملی و صادراتی ابتدا باید از جوانب مختلف قابلیت‌ها و موانع نظری و عملی این هدف را بررسی نمود:

الف. افسانه و اسطوره در متون کهن و جدید ایران و به‌کارگیری در انیمیشن ملی

یکی از بهترین سندهایی که توانایی اثبات تولیدات انیمیشن ملی را داراست ادبیات ملی ماست که سرشار از قصه‌ها و افسانه‌های گوناگون با رنگ‌ها و روایح متعدد مناطق وسیع‌مرز و بوم میهنمان می‌باشد. اما اگر ندانیم که هرگونه عینیت دادن صرف و تصویرگری بدون دخل و تصرف داستان‌هایمان ما را از دستیابی به گنجینه‌ی دل‌های مردمان آن سوی آب‌ها باز می‌دارد. زبان سینمایی و شیوه‌ی درام امروزی باید کمک راه سازندگان چنین آثاری

می‌توان آینده‌ی مشخص و روشنی را برای انیمیشن ایران پیش‌بینی کرد. البته نباید فراموش کرد که اگر این آینده با سیاست‌های بدون برنامه‌ی کنونی همراه باشد، ما شاهد تولیدات اندکی در زمینه‌ی انیمیشن ایرانی خواهیم بود؛ تولیداتی که بدون در نظر گرفتن نیاز مخاطب شکل می‌گیرد و صرفاً مصرف‌کننده بودجه‌های تخصیص‌یافته است. در کوتاه‌مدت شاید این جریان تولید انبوه کمی مثبت ارزیابی گردد و گروه کثیری از جوانان مستعد و جویای کار کشور را جذب خود نماید اما مطمئناً ارزیابی کیفی و پس از تولید این‌گونه انیمیشن‌ها ضعف تکنیکی و موضوعی اغلب آن‌ها را آشکار کرده و ادامه‌ی راه را جهت تولیدات آتی غیرممکن و غیر اصولی خواهد ساخت.

در سیاست کلان تولیدات انیمیشن هیچگاه انیمیشنی که برای یک جغرافیا و یک زمان خاص ساخته شده باشد مقرون به صرفه نیست. بدین منظور اغلب تولیدات باید با انگیزه‌ی مخاطب عام جهانی و سلاقی بین‌المللی تولید گردند.

تولیدات هنری در وهله‌ی نخست برای مخاطب داخلی و سپس با دیدگاه و رویکردی جهانی برای مخاطب عام در سرتاسر دنیا عرضه

صبا که موجودیت آن از دل صدا و سیما شکل گرفته است با هدف مرکزیت دادن به تولیدات انیمیشن تلویزیونی و با نیت به‌کارگیری فارغ‌التحصیلان دانشکده‌ی صدا و سیما و دست‌اندرکاران این قشر، شرکتی که بعدها به مرکز تبدیل می‌شود پا به عرصه‌ی ظهور می‌گذارد. این مرکز خیلی زود به بزرگ‌ترین سفارش‌دهنده‌ی انیمیشن در ایران تبدیل می‌شود. در این میان سیاست مدیران ارشد صدا و سیما مبنی بر تهیه‌ی تولیدات ایرانی (انیمیشن ایرانی) برای آنتن تلویزیون و کودکان ایرانی در جهت جلوگیری از تهاجم فرهنگی و به‌انگیزه‌ی دفاع نرم انیمیشن ایران از ۱۰۰ الی ۱۲۰ دقیقه در اوایل سال‌های دهه‌ی هفتاد به ۱۰۰۰ تا ۳۰۰۰ دقیقه در سال‌های اخیر رسیده است و این میزان کماکان در حال افزایش است. در سیاست‌های کوتاه‌مدت و درازمدت مدیران صدا و سیما و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی حتی سخن از تولید انیمیشن‌های سینمایی و سریال‌های بلندمدت نیز به چشم می‌خورد. شرکت‌های متعدد بزرگ و کوچکی به جمع تولیدکنندگان انیمیشن اضافه شده‌اند.

اینک، از دیدگاهی کارشناسانه،

هنر و وظیفه‌ی هنرمند امروزی است که همگام با به روز کردن تکنیک‌ها و روش تولید، خط ارتباطی خود را با گذشته حفظ کنند. بهره‌گیری از آرشیوی نظیر تصاویر و فرم‌های اصیل در هنر ایرانی، دست‌مایه‌ی بسیار مناسبی برای تهیه و تولید انیمیشن ملی خواهد بود، به‌گونه‌ای که در هر کجای دنیا با به نمایش درآمدن آن، حسی از ایرانی بودن تداعی گردد.

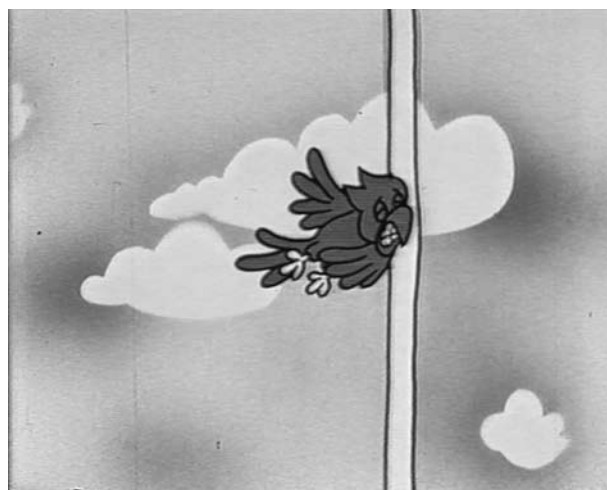
ج. فانتزی از طریق کلام در انیمیشن ملی

فیلم‌های انیمیشن که همگی پر از پیام‌های رفتاری هستند و اوقات فراغت کودکان و نوجوانان ما را پر می‌کند اگر با دقت صورت نگیرد، اثرات سوء و مخربی بر لوح ذهن پاک آنان به‌جا می‌گذارد که عوارض آن در سال‌های آتی مشخص خواهد شد. خلق بیشتر فیلم‌نامه‌های تلویزیونی بر پایه‌ی دیالوگ‌های طولانی پی‌ریزی می‌شود و سریال‌های انیمیشنی نیز از این قاعده مستثنی نیستند. در این گونه آثار گفت‌وگوی شخصیت‌ها داستان را به جلو می‌برد و این شاید تفاوت بارز تولیدات تلویزیونی با سینمایی باشد. در سریال‌های انیمیشنی تیپ‌سازی و شخصیت‌پردازی بر محور کلام شکل می‌گیرد و این الفاظ به نوبه‌ی خود از آدم‌های معمولی و خاص پیرامون جامعه الهام گرفته می‌شوند و بدین‌گونه برای مخاطب عام قابل باور و دوست داشتنی می‌شوند. اغراق در شکل ظاهری وقایع عیناً در کلام نیز جاری می‌شود تا جذابیت بیشتری

باشد. دخل و تصرف هنرمندانه در تبدیل متون ادبی لازمه‌ی این کار خواهد بود. این راهی هموار و سهل‌الوصول نیست و حضور آدم‌های به‌واقع هنرمند و کارآشنای طلبد. اما هنوز چنین افرادی با چنین تخصصی شناخته نشده‌اند و از هم‌اکنون باید به ترتیب و آموزش چنین کسانی همت گماشت تا در آینده‌ای نه چندان دور نویسندگان چیره دستی را در میان خود داشته باشیم که نکات شیرین و لطائف قصه‌ها را به‌صورت فیلم‌نامه‌های جذاب، موجز و دراماتیک درآورند. مطمئناً این میل و کنجکاوی برای آماده شدن از فرهنگ و رسوم و شیوه‌ی زندگی دیگر مردمان در دنیا وجود دارد. فیلم‌هایی از این دست، با ساختاری مناسب، بیگانگان را هم با رضایت کامل به تماشای چنین آثاری خواهد نشاند، بویژه کودکان و نوجوانان که فارغ از سیاست‌های جاری دنیا از مخاطبان پروپا قرص تولیدات انیمیشنی خواهند بود.

ب. طراحی و گرافیک در انیمیشن ملی

هیچ‌چیز مانند یک تصویر نمی‌تواند به درک بشر از محیط اطرافش کمک کند. خوشبختانه در کشور ما هنر تصویرگری قدمتی طولانی دارد و می‌تواند گوشه‌ای از ظرافت‌های هنری ما را به نمایش بگذارد. هنر انیمیشن ملی ما نیز با بهره‌گیری از این هنر در قالب فضا سازی و شخصیت پردازی داستان‌های خود می‌تواند جلوه‌ی متفاوت و بی‌بدیلی را ایجاد کند. این



✓ در سیاست کلان تولیدات انیمیشن هیچگاه انیمیشنی که برای یک جغرافیا و یک زمان خاص ساخته شده باشد مقرون به صرفه نیست. بدین‌منظور اغلب تولیدات باید با انگیزه‌ی مخاطب عام جهانی و سلايق بين المللی تولید گردند



برای مخاطب پیدا کند. شناخت و درک بیشتر از ارتباطات اجتماعی در باورپذیری اتفاقات و گفت‌وگوها و همچنین در موفقیت هرچه بیشتر اثر موثر می‌باشد.

طنز جاری در ادبیات کهن ما شامل اصطلاحات و مفاهیمی است که به دلیل قدیمی بودنشان برای کودکان و نوجوانان امروزی شاید بیش از حد سنگین است و مطابق با ذائقه ایشان نباشد. بر این اساس محصولات تولید شده، از هدف اصلی خود یعنی برقراری ارتباط با مخاطب، باز مانده و لاجرم پیام‌های معنوی و انسانی این گونه داستان‌ها عقیم می‌ماند. نویسندگان و فیلم‌نامه‌نویسان هنرمند می‌باید قصه‌های قدیمی را بازنویسی کرده و نوشته‌ی خود را چنان از کلام شیرین و طنز کهن با رنگ و لعابی امروزی پر کنند که مخاطب هم از احساس به روز بودن گفت‌وگوها لذت ببرد و هم از محتوای عمیقی که در لابه‌لای کلام گذشتگان است بهره‌مند گردد.

نکته‌ی قابل ذکر دیگر تولید انیمیشن‌هایی است که مختص بزرگسالان می‌باشد بسیاری از فیلم‌های انیمیشن در دنیا برای بزرگسالان تولید می‌گردند که زمان پخش آن‌ها به صورت عام‌درساعت‌های پر بیننده و پر مخاطب است. معادل آن در کشور ما انیمیشن‌هایی است که بیشتر به عنوان تیزرهای آموزشی برای راهنمایی و رانندگی و یا بهینه‌سازی مصرف سوخت و... ارائه می‌گردند. ما مخاطب انیمیشن را عموماً کودکان دیده‌ایم و این امر باعث

می‌گردد که استفاده از کلام و فانتری فقط در سطح قابل درک برای این گروه خاص انجام پذیرد و دیگر گروه‌های سنی از آن بهره‌مند بمانند. قدرت انیمیشن و جذابیت آن به حدی است که به راحتی می‌توان مشکلات اجتماعی و درونی مخاطبان بزرگسال را نیز به شیوه‌ای بسیار خلاقانه و تأثیرگذار مطرح نموده و راهکارهایی را به ایشان ارائه دهد. این محصولات می‌توانند با بهره‌گیری از تصاویر نمادین و ادبیات بزرگسالانه، حتی بدون شوخی و طنز مناسب، محبوبیت داشته و تأثیر فوق‌العاده‌ای بر روی افراد مختلف بگذارند.

تولیدات انیمیشنی در خارج ایران به آنچنان موفقیت و رشدی دست یافته است که عملاً با قدرت، ارائه‌ی یک محصول برای چندین گروه سنی را بر عهده می‌گیرند. بی‌شک کاربرد صحیح، دقیق، آگاهانه و هماهنگ الفاظ و کلمات، یکی از نکات برجسته و اساسی هنرهایی است که صوت و کلام در آن‌ها مؤثر است و مسلماً تجربه و دانش وسیعی را در بخش اولیه‌ی کار، یعنی نگارش متن می‌طلبد.

د. شخصیت‌پردازی در انیمیشن ملی

شخصیت‌های قابل طرح و دراماتیک در لابه‌لای داستان‌ها زندگی می‌کنند و با کمی کاوش قابل تشخیص و تصویر شدن هستند. سن و خصوصیت‌های ظاهری و رفتاری شخصیت‌های داستان را می‌توان از طریق عمل و عکس‌العمل‌های آن‌ها

در داستان تشخیص داد. باید همیشه به این نکته توجه کرد که شکل و بوی امروزی داشتن فضا و شخصیت‌ها برای جذب مخاطب امری حیاتی بوده و وقوع قصه در زمان گذشته نیز نمی‌تواند این اصل را خدشه‌دار کند.

در داستان‌های ملی ایران شخصیت‌های دوست‌داشتنی کم نیستند اما مشکلی که اغلب این شخصیت‌ها دارند بدون عیب و نقص بودن آنان است. آنان کمتر اشتباه می‌کنند و تقریباً همیشه پیروز می‌شوند. این شکست‌ناپذیری شخصیت‌های قصه‌های کهن برای مخاطبان هوشمند امروزی غیرقابل باور است؛ پس در مقابل آن مقاومت کرده و با آن ارتباط برقرار نمی‌کند و آن کاراکتر مبدل به شخصیت محبوب او نمی‌شود.

این قهرمانان باید به شکلی امروزی‌تر در آمده و تا حد ممکن با مشکلات و مصائب امروزی نیز برخورد کنند. این به‌روز در آمدن و در عین حال بهره‌گیری از عناصری گذشته که بیشتر در مفهوم پیام‌ها نهفته است می‌تواند ما را به ترکیب‌بندی جدیدی برساند که هم برای مخاطب داخلی و هم خارجی قابل‌باور باشد. نگاه صلیبی به داستان‌ها با توجیه وفاداری به متن ممکن است فیلم تولید شده را به اثری غیر دراماتیک، خشک و بی‌روح مبدل کند. باید دانست که صرف ارزشی بودن قصه‌ها نمی‌تواند نظر را به سوی خود جلب کند.

این مدرنیته به‌خوبی در آثار بلند انیمیشن سینمایی کمپانی دیسنی

به چشم می‌خورد. تقریباً اغلب داستان‌های این کمپانی برگرفته از ادبیات کهن اقصی‌نقاط جهان‌اند ولیکن شکل اجرایی آن‌ها کاملاً امروزی و خصوصاً بسیار به فرهنگ امروزی آمریکانزدیک است. این کاری است که نه از روی تصادف بلکه از روی عمد و به دلایلی که در بالا ذکر شد و نیز نیات و مقاصد دیگر که خارج از حوصله‌ی بحث در این مقاله است، صورت می‌پذیرد. در فرهنگ متنوع ایرانی توان استفاده از گویش‌های مختلف و هم‌چنین تیپ‌های گوناگون که حتی در سیر تاریخ نیز شاخص و قابل استناد می‌باشند امکان داشته و قابلیت باورپذیری و پذیرش را نیز توسط مخاطب پیدا خواهند کرد.

نکته‌ی دیگر آن که شخصیت‌های خیالی زمانی می‌توانند توسط مخاطب پذیرفته شوند که ما به ازای واقعی نیز داشته باشیم. در واقع به گونه‌ای این شخصیت‌های کارتونی هستند که شبیه شخصیت‌های واقعی می‌شوند و نه هنر پیشه‌ها شبیه شخصیت‌های کارتونی.

در ادبیات کهن قهرمانان ایرانی عمدتاً بسیار درون‌گراتر از شخصیت‌های برون‌گرا و الزاماً خشن خارجی به نظر می‌رسند. این خصیصه با توجه به تفاوت آشکارش با آنچه در شکل نمایشی آن در فیلم‌های انیمیشن خارجی وجود دارد، و می‌تواند به کمک پرداختی مناسب نقطه قوت اصلی و مهمی به حساب آید و قهرمانان داستانی ما را به شخصیت‌های محبوب و جهانی تبدیل سازد.

ه. صدا، موسیقی و افکت در انیمیشن ملی

در پدیده‌ی تصویر متحرک صدا نقش روح را بازی می‌کند، لذا بکارگیری نادرست آن می‌تواند یک اثر موفق را به فیلمی بی‌ارزش تبدیل نماید و برعکس. تقریباً به جرأت می‌توان گفت که هیچ اثر انیمیشن در جهان موفق نبوده مگر به مدد صدا، افکت و موسیقی؛ آن‌هم از نوع بسیار حرفه‌ای در حدی که از نظر تکنیکال با صدا و موسیقی بهترین فیلم‌های سینمایی زنده برابری کند. ترانه‌های چنین فیلم‌هایی تا سال‌های طولانی خیال و رویای کودکان را به خود مشغول می‌کند و یادآور نشاط دوران نوجوانی مخاطبانش می‌گردد.

طنین و آوای بسیاری از اشعار کهن ایرانی توان و پتانسیل دستیابی به جذب مخاطب داخلی را داراست. موسیقی‌های محلی اگر با سبک و سیاق امروزی ترکیب بشوند برای جوانان که به اقتضای سنشان تنوع‌پسند هستند مقبول خواهد افتاد. اصالت ملودی این آهنگ‌ها توان این را دارند که در هر زمان به متد جدید، دوباره تنظیم شوند، و بدین گونه هیچ‌گاه به فراموشی سپرده نخواهند شد. ملودی شرقی که همیشه یادآور هویت و اصالت و نیز معنویت آن می‌باشد می‌تواند در ارتباط برقرار کردن با مخاطب جهانی نیز موفق عمل کند. یکی از خصایص بارز انیمیشن ملی ایران، در استفاده از چنین ملودی‌هایی است. این ملودی‌ها می‌توانند با تغییراتی جزئی در قالب امروزی به صورت یک مکمل

بی‌نظیر عمل کرده و جلوه‌ی کار را چندین برابر کنند.

و. تولید انیمیشن ملی در بخش خصوصی و دولتی

پیش از انقلاب کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان و وزارت فرهنگ و هنر تنها مراکز تولید انیمیشن در ایران محسوب می‌شدند. پس از انقلاب اسلامی با فعال تر شدن صدا و سیما و افزایش کانال‌های تلویزیونی، مرکز صبا در دل صدا و سیما شکل می‌گیرد و با مکانیزم انبوه‌سازی دست به تهیه‌ی استودیوهای کوچک و بزرگ برای تولید انیمیشن با تکنیک‌های مختلف - به صورت متمرکز - می‌زند. بالا بودن هزینه‌ی تولید انیمیشن و انحصار در خریداری محصولات انیمیشنی توسط صدا و سیما و حضور صبا به عنوان سفارش دهنده‌ی انحصاری انیمیشن عملاً بخش خصوصی تولیدکننده‌ی انیمیشن را در جایگاه دوم اهمیت قرار می‌دهد. اما به هر حال در سایه‌ی سفارش‌های همین مرکز، شرکت‌هایی شکل گرفته‌اند. این شرکت‌ها در کنار تولید برای مرکز صبا گهگاه دست به تولید نسبتاً مستقل هم می‌زنند؛ به امید آن که با فروش بی‌واسطه‌ی آن به شبکه‌های تلویزیون و یا احیاناً کانال‌ها و شبکه‌های ماهواره‌ای کشورها و منطقه مثل ترکیه، عربستان، امارات عربی و... هزینه‌ی واقعی تولید خود را تأمین نمایند. تلاش‌های دیگری نیز برای جلب اعتماد سفارش دهندگان اروپایی توسط شرکت‌های خصوصی صورت گرفته که به علت عدم