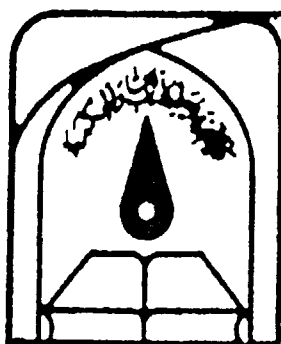


١٥٧٣

017323



سازمان اسناد و کتابخانه ملی
جمهوری اسلامی ایران

دانشگاه تربیت مدرس

۱۳۸۱ / ۲ / ۱۰

«دانشکده هنر»

پایان نامه

دوره کارشناسی ارشد رشته انیمیشن

الگوی مناسب جهت رشد انیمیشن در ایران

عنوان فیلم:

راز پروانه‌ها

~~۴۰۸۵۳~~

مسعود صفری

۴۰۸۵۳

استاد راهنما:

جناب آقای سید علیرضا گلپایگانی


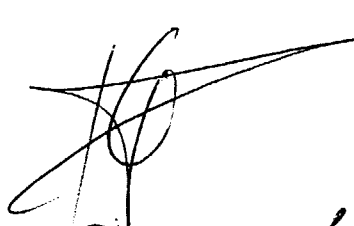


اسفند ۱۳۸۰

تأییدیه اعضای هیأت داوران حاضر در جلسه دفاع از پایان نامه کارشناسی ارشد

اعضای هیئت داوران نسخه نهایی پایان نامه خانم / آقای مسعود صفری

تحت عنوان: ارائه الگوی مناسب برای رشد انیمیشن در ایران - پروژه عملی: ساخت فیلم "راز پروانه‌ها"

را از نظر فرم و محتوی بررسی نموده و پذیرش آنرا برای تکمیل درجه کارشناسی ارشد پیشنهاد می‌کنند.

اعضای هیأت داوران	نام و نام خانوادگی	رتبه علمی	امضاء
۱- استاد راهنما	سیدعلیرضا گلپایگانی	مربی	
۲- استاد مشاور	_____	_____	_____
۳- نماینده تحصیلات تکمیلی	دکتر اکبر عالمی	دانشیار	
۴- استاد ممتحن	دکتر ولادیمیر تاراسف	استاد	
۵- استاد ممتحن	سیدنجم‌الدین امیرشاه کرمی	مربی	



بسمه تعالی

از اطلاعات وزارت علوم ایران
توسط کتبی ایران

آیین نامه چاپ پایان نامه (رساله) های دانشجویان دانشگاه تربیت مدرس

نظر به اینکه چاپ و انتشار پایان نامه (رساله) های تحصیلی دانشجویان دانشگاه تربیت مدرس، مبین بخشی از فعالیتهای علمی - پژوهشی دانشگاه است بنابراین به منظور آگاهی و رعایت حقوق دانشگاه، دانش آموختگان این دانشگاه نسبت به رعایت موارد ذیل متعهد می شوند:

ماده ۱ در صورت اقدام به چاپ پایان نامه (رساله) ی خود، مراتب را قبلاً به طور کتبی به «دفتر نشر آثار علمی» دانشگاه اطلاع دهد.

ماده ۲ در صفحه سوم کتاب (پس از برگ شناسنامه)، عبارت ذیل را چاپ کند:
و کتاب حاضر، حاصل پایان نامه کارشناسی ارشد / رساله دکتری نگارنده در رشته **انیمیشن** است
که در سال ۱۳۸۰ در دانشکده هنری دانشگاه تربیت مدرس به راهنمایی سرکار خانم / جناب آقای دکتر سید علی رضا کپایی، مشاوره سرکار خانم / جناب آقای دکتر - و مشاوره سرکار خانم / جناب آقای دکتر - از آن دفاع شده است.

ماده ۳ به منظور جبران بخشی از هزینه های انتشارات دانشگاه، تعداد یک درصد شمارگان کتاب (در هر نوبت چاپ) را به «دفتر نشر آثار علمی» دانشگاه اهدا کند. دانشگاه می تواند مازاد نیاز خود را به نفع مرکز نشر در معرض فروش قرار دهد.

ماده ۴ در صورت عدم رعایت ماده ۳، ۵۰٪ بهای شمارگان چاپ شده را به عنوان خسارت به دانشگاه تربیت مدرس، تأدیه کند.

ماده ۵ دانشجوی تعهد و قبول می کند در صورت خودداری از پرداخت بهای خسارت، دانشگاه می تواند خسارت مذکور را از طریق مراجع قضایی مطالبه و وصول کند؛ به علاوه به دانشگاه حق می دهد به منظور استیفای حقوق خود، از طریق دادگاه، معادل وجه مذکور در ماده ۴ را از محل توقیف کتابهای عرضه شده نگارنده برای فروش، تأمین نماید.

ماده ۶ اینجانب مسعود صفری دانشجوی رشته **انیمیشن** مقطع کارشناسی ارشد تعهد فوق و ضمانت اجرایی آن را قبول کرده، به آن ملتزم می شوم.

نام و نام خانوادگی: مسعود صفری

تاریخ و امضا:

۱۳۸۰ / ۱۲ / ۲۷

چکیده پایان نامه:

« بیش از پنج دهه از آغاز فعالیت‌های هنری در زمینه انیمیشن در ایران می‌گذرد. اولین گامها به فیلمهای کوتاهی منحصر می‌شوند که معمولاً تک‌قسمتی بوده و بیشتر در جهت تجربه‌اندوژی کار شده‌اند. فیلمهایی که غالباً از مرحله طرح و فیلمنامه تا طراحی و فیلمبرداری و کارگردانی توسط یک نفر یا یک گروه کوچک چندنفره انجام می‌پذیرفته، مجموع افراد متخصص انیمیشن‌ساز که اغلب تخصصشان را به واسطه کار تجربی کسب کرده بودند بسیار اندک و انگشت‌شمار و بالطبع تولیداتشان نیز محدود بود و مخاطبین خاص خود را داشتند. این تعداد فیلمسازان انیمیشن با امکانات کم و ابزار بسیار ساده با الگو گرفتن از کارهای خارجی دست به ساخت این گونه فیلمها می‌زدند.

شناخت انیمیشن بعنوان یک زبان ارتباطی با قدرت نفوذ زیاد در اذهان و تأثیر بالایی که در فرم‌نگ و بینش افشار مختلف جامعه و بخصوص کودکان و نوجوانان بعنوان سازندگان جامعه فردا دارد. شاید زیر بنای ساختار و پیکره فکر فیلمساز انیمیشن باشد. چرا که تا این شناخت نباشد خشت زیرین از اول کج خواهد بود و سیستمی که بدون آگاهی و علم از ریزه کاریهای این شیوه بیان که ویژگیهای خاص خود را دارد. دست به تولید گرانقیمت انیمیشن بزند بطور حتم با شکست مواجه خواهد شد. که مانیز کمابیش شاهد آن در گوشه کنار کشور خودمان نیز بوده ایم. پس تعاریفی اختصاصی و موشکافانه خواهیم داشت از انیمیشن تا زمینه سازی کرده باشم موضوع بعد را که مهمترین عنصر در برنامه ریزی تولید انیمیشن به شمار می‌آید و آن شناخت مخاطب است. و در دنباله تحقیق به مدیریت در تعریف کلی و خصوصیت‌های مدیر سازمان هنری و مدیریت تولید انیمیشن که بنظر من مهمترین و شاید عمده نقیصه سیستمهای تولید انیمیشن را باعث می‌شود اشاره خواهیم کرد. »

« واژه‌های کلیدی: پیش تولید- تولید- پس تولید »

فهرست مطالب :

صفحه	عنوان
۱	مقدمه
فصل اول : شناخت	
۶	انیمیشن چیست ؟
۱۸	باور پذیری انیمیشن
۱۹	تکنیکها
۲۶	تخیل
۲۷	اغراق و تاکید
۲۸	طنز
۳۵	عرضه و تقاضا
۳۷	نگرشهای فرهنگی و بومی
۵۴	تولید انیمیشن و نقش کامپیوتر
فصل دوم : گام اول	
۶۵	مخاطب شناسی
۷۲	کودکان و انیمیشن های تلویزیونی

فهرست مطالب :

صفحه

عنوان

فصل سوم: مدیریت، گام اصلی

- مدیریت از نگاه روانشناسانه ۹۰
- مدیریت در امور جمعی ۹۲
- هنر مدیریت در مدیریت هنری ۹۹
- تولید انیمیشن و مدیریت تولید ۱۰۲

فصل چهارم: نتیجه

- الگوی لازم ۱۲۸

- منابع . مأخذ ۱۴۰
- گزارش پژوه عملی پایان نامه ۱۴۱
- گزیده ای از استودی برد پایان نامه عملی ۱۴۴
- چکیده لاتین ۱۵۱

مقدمه:

بدون تردید شادی و خنده و موسیقی دلنواز با تصاویر زیبایی که در لحظه فراغت از کار و تلاش از صفحه مستطیلی تلویزیون منزل ما پخش می شود اثری را بر روح و روانمان می گذارد که می تواند ساعتها آرامش و نشاط را با ما همراه کند.

گاد ضمیر انسان ناخواسته دنیای کودکی گذشته اش را طلب می کند و تمام رویاهای دور به یکباره در تصاویری خیالی نمود پیدا کرده و یک انیمیشن زیبا ما را بر بال آرزوهایمان سوار کرده و بی آنکه بفهمیم، کودک می شویم و فارغ از تمام آنچه که دنیای آدم بزرگها را می سازد از تصاویر فکاهی و شوخی های بامزه شخصیت های کارتونی خنده سرداده و مسرور می شویم و یا آنکه پا به پای شخصیت نقاشی شده درگیر حوادث داستان می شویم و در لحظات سختی و دشواری با او همدرد شده و از پیروزی او بر دشمنش نفس راحت می کشیم.

گاد هر آنچه دلمان می خواهد و در دنیای واقعیت بسیار دور دست هستند را به یکباره در فیلمی می بینیم و همان احساسی را پیدا می کنیم که شخصیت فیلم دارد.

شاید بتوان گفت کسانی که برای اولین بار پا به دنیای فیلم گذاشتند نوعی تخیل پردازی را جستجو می کردند که بعدها با ظهور انیمیشن تحقق پیدا کرد ژرژ ملیس در آرزوی پرواز به آسمان ها و سفر به ماه فیلمی می سازد که از نظر تکنیکی بسیار ساده کار شده، ما او را به عنوان اولین تخیل پرداز دنیای فیلمسازی

می‌شناسیم.

اما امروزه دیگر فیلمساز مشکلات ملیس یک قرن پیش را ندارد، علم و فناوری به مدد فیلمساز آمده و تخیل، فانتزی، نشاط و داستان‌پردازی به یکبار در مجموعه انیمیشن قابل تصویر و تصور است حتی سازندگان فیلمهای زنده هم از اندیشه و ابزار انیمیشن دور نبوده‌اند.

آقای اسفندیار احمدیه به عنوان اولین انیماتور ایرانی طلقهایش را روی زمین می‌گذاشته و از یک چهارپایه چوبی که ساخته دست خود او بوده برای نصب یک دوربین هشت میلیمتری به صورت عمودی بهره می‌جسته او با همین روش چند فیلم اول خود را به پایان رسانده. سالها گذشتند و فیلمسازان به امکانات مجهزتری دست پیدا کردند میزهای فیلمبرداری کراس و آکسبری ۱۶ و ۳۵ میلیمتری به مدد شتافتند و فیلمسازان حامیانی دولتی پیدا کردند که در سایه حمایت آنها به تولید انیمیشن بپردازند اما هنوز هیچگونه فکری برای مجموعه‌سازی انیمیشن نمی‌شد چرا که اولین نیاز آن یعنی نیروی انسانی متخصص وجود نداشت و این امر کسی را به فکر تعریف سیستمی کاربردی برای تولید انبوه انیمیشن در ایران نینداخت.

سالها گذشتند و تغییر چشمگیری در رویه فیلمسازی انیمیشن این مرز و بوم محسوس نبود، شاید بتوان گفت مشخص‌ترین انقلاب و تحول در زمینه انیمیشن

رژا افشاری
رئیس هیئت مدیره
انجمن فیلمسازان ایران

آن هم تولید انبوه آن به زمانی مربوط می‌شود که سازمان صدا و سیما تصمیم گرفت تا به تولیدات انیمیشن داخلی توجه بیشتری کند، البته نه آنقدر که با اعتماد هزینه‌های خود را دودستی تقدیم فیلمساز کند تا او هم تجربه کند و هم اینکه اگر حساب و کتابش در تولید درست درآمد کارهای قابل پخش و دیدن از تلویزیون بسازند، بلکه شروع کار بیشتر خریدن کار تمام شده از فیلمساز بود و البته چون الگوهای قیاس مالی تلویزیون کارهای خریداری شده اغلب ژاپنی و یا حتی سریالهای زنده تلویزیونی بود بهایشان معمولا ارزان پرداخت می‌شد و شاید هنوز هم همانگونه فکر بشود.

اینجا اولین مشکل شکل گرفت و آن تصور و ذهنیت غلطی بود که مربوط می‌شد به عدم اعتماد به فیلمساز ایرانی و بالطبع تردید در حمایت‌های بعدی از او و در نتیجه ناقص پرورش یافتن استعدادها، سلب اعتماد به نفس او و در نهایت نکوشیدن او به آموختن بیشتر هر آنچه به تجربه کسب می‌شود و به تحقیق به دست می‌آید. پس فیلمساز همچون سفیردای که در پوله‌اش ساکن بماند، ماند و هیچگاه پروانه شدن را تجربه نکرد.

شرکت‌های کوچک و بزرگ شکل گرفتند و با آنکه شرایط هیچکدام مطلوب نبود خود را سرپا نگه داشتند گاهی رقبا آنقدر قوی بودند که جز ضرر چیزی حاصل نمی‌شد و گاه شاهین اقبال بر دوش یکی می‌نشست و تولیدش توسط

تلویزیون به قیمت خوب خریداری می‌شد و همه سر و سامان می‌گرفتند اما نه این و نه آن شکست هیچگاه دلیلی بر تلاش در رسیدن به تعریفی واحد از یک برنامه‌ریزی و یک سیستم تولید نبودند، همچنان شرایط موجود است که پیروز می‌شود و همه چیز و همه کس باید تابع شرایط موجود باشند، هرگاه هزینه قوت می‌گیرد سیستم تولید، دیزنی وار شده و همه به تکنیک‌های سنگین و پیچیده فکر می‌کنند و با کم شدن هزینه. مهم نیست کجای تولید باشیم، تکنیک کار ساده شده و کمترین هراس ما از دو دست شدن کارمان است چرا که عمده نگرانی‌ها را بحث‌های مادی به خود اختصاص می‌دهند.

خلاصه آن که فعلا چیزی که هنوز به عنوان وجه مشترک تولید در این زمان و تولید تجربی در سالهای دور در این مرز و بوم شناخته شده چیزیست که باید از آن به مانع یا موانع راه فیلمسازی انیمیشن نام برد. چیزهایی مثل مدیریت آشنا به تولید انیمیشن و بالطبع تامین هزینه‌های لازم و به موازات آن آموزش نیروهای متخصص بیشتر، شناخت فیلمساز نسبت به مقوله مخاطب و بالعکس آشنا کردن مخاطب با صنعت، هنر فیلمسازی در ایران و نداشتن نگاه جهانی به موضوعات که طبیعتا منجر به تولیداتی دارای تاریخ مصرف مشخص در مکان و شرایط مشخص و محدود و مخاطبین کمتر می‌شود.

موارد مذکور شاید سرفصلهائی باشد که با موشکافی و تعمق در هر کدام بتوان به حقایق دست یافت و یا به نوعی برنامه ریزی رسید که مَهر ایرانی بر آن خورده باشد. شاید هم در نهایت به آنجا برسیم که آنچه در حال حاضر وجود دارد و آن را برنامه ریزی ناقص بخوانیم تنها راه ممکن بوده. به هر حال عمده تلاش در این تحقیق دست یافتن به علل شکستهایی است که گریبان سازندگان کوچک و بزرگ انیمیشن را در کشورمان می گیرد و در نهایت یک پیش بینی روش تولید که مطمئنا پیامد تحقیق در کاستی ها به آن خواهیم رسید.

فصل أول

(شناخت)

انیمیشن چیست؟

هنر اساسی متحرکسازی و در واقع افسون این هنر، زنده و جاندار نمودن چیزهایی است که سرشتی ایستا دارند. دست هنرمند با حرکاتی تند و سریع پیدایش شخصیتهای انیمیشنی را رقم می‌زند. شخصیتهایی که از صاحب قلم جدا شده و برای خود زندگی خاصی می‌یابند. فیلمهای انیمیشنی به اندازه فیلمهای زنده به موفقیت رسیده و شخصیتهایشان به اندازه هنرپیشگان زنده نام‌آور می‌شوند.

فناوری انیمیشن، از نقاشی، موسیقی و برخی از صحنه‌پردازی‌هایی که شخصیتهای داستان و انیماتورها آن را می‌سازند، آنچنان فضایی رویایی ترسیم می‌کند که اشتیاق کودکان نهفته در شخصیت هر انسان را وامی‌دارد تا آن فضا را مورد تحسین قرار دهد. گاهی اوقات دیده شده که شخصیت‌های کارتونی، توانایی بیشتری در انتقال معنا دارند تا شخصیت‌های زنده بنابراین فناوری یگانه‌ای است زیرا در پارامترهای کلیشه‌ای و ثابت سینما، مردم از راههای گوناگونی سعی در برقراری ارتباط می‌کنند. اما انیمیشن برای درک معنا به گونه‌ای ساده‌تر و زیباتر در آدم توانایی‌های کودکان‌های ایجاد می‌کند.

سادگی و سهولت در برقراری ارتباط، چکیده هنر انیمیشن است، زیرا هرچیزی که انسان در ذهن خود تصور می‌کند روی کاغذ پیاده می‌شود و انیمیشن گونه‌ای از کار یا هنر است که به سادگی، ارتباط بیشتری برقرار می‌کند تا یک

هنرپیشه در یک فیلم زنده، اگر انیمیشن بتواند احساس معصومانه و کودکانه‌ای را در ما ایجاد و تقویت کند به هدف خود رسیده است و این عصاره جوهر معنای انیمیشن است.

انیمیشن یکی از تکنیکهایی است که استفاده از آن برای روشن کردن بسیاری از موارد درباره کودکان و برای کودکان ضروری است. معمولاً طرحهای انیمیشن برای کودکان بسیار ساده و گویا انتخاب می‌شوند و این محدودیتی برای ایجاد فانتزی بوجود نمی‌آورد. مسائل بسیاری وجود دارد که دنیای کودکان برای رشد و تعالی به آن نیازمند است و به همین علت و در راستای پاسخگویی به این گونه مسائل مطروحه بیان بصری انیمیشن جایگاه ویژه‌ای کسب کرده است. زیرا به راحتی با چندین طرح ساده و یک یا چند عروسک کاغذی و چوبی، موسیقی و صدا می‌توان فیلم تولید کرد فیلمی که دارای داستانی باشد که تمام مراحل ساختاری را دارا بوده و با هدفی آموزشی تربیتی و یا سرگرم‌کننده درست مانند فیلمهای بلند و برنامه‌های ساده تلویزیونی مخاطبین خود را تغذیه نماید.

دنیای فانتزی، دنیایی است که کودکان در آن آزادانه رها می‌شوند و رشد می‌یابند این لازمه زندگی آنهاست و بی‌شک برای این رهایی و رشد انیمیشن یکی از مناسب‌ترین عرصه‌هاست. شاید اتفاقی نیست که اولین پژوهش‌های روانشناسی سینما توسط برخی شاگردان آمریکایی فروید درباره فیلمهای انیمیشن صورت