

.. ANTIINFLAMMATION.

وزارت علوم، تحقیقات و فناوری



دانشکده سینما و تئاتر

پایاننامه تحصیلی جهت اخذ درجه کارشناسی ارشد

رشته کارگردانی انیمیشن

عنوان

نقش پس زمینه در روایت و شخصیت پردازی در انیمیشن

استاد راهنما

محمدرضا حسنایی

عنوان بخش عملی

قصه شهر دیوانه

استاد راهنمای بخش عملی

محمدرضا حسنایی

نگارش و تمقیق


پریسا منجری

شهریور ۱۳۹۲

تعهد نامه

اینجانب **پریسا منجزی** اعلام می دارم که تمام فصل‌های این پایان نامه و اجزاء مربوط به آن برای اولین بار (توسط اینجانب) انجام شده است. برداشت از نوشته‌ها، کتب، پایان‌نامه‌ها، اسناد، مدارک و تصاویر پژوهشگران حقیقی یا حقوقی (فارسی و غیرفارسی) با ذکر مأخذ کامل و به شیوه تحقیق علمی صورت گرفته است.

بدیهی است در صورتی که خلاف موارد فوق اثبات شود مسوئلیت آن مستقیماً به عهده اینجانب خواهد بود.



تاریخ

۹۲/۶/۱۲

امضاء

سپاسگزاری

از استاد گرامیم، جناب آقای دکتر محمدرضا حسنایی بسیار سپاسگزارم، چرا که بدون راهنماییهای ایشان انجام این پایان نامه امکان پذیر نبود.

همچنین از پدر، مادر، خواهر و همسر عزیزم برای این همه تلاش برای موفقیت من، کمال تشکر را دارم. امیدوارم قادر به جبران ذره ای از محبت‌هایشان باشم.

با تشکر

پریسا منجری - تابستان ۹۲

چکیده

در این رساله تاثیر عوامل و عناصر موجود در پس زمینه مانند رنگ، بافت، نور، پرسپکتیو، حرکات دوربین، تاریکی-روشنی در نشان دادن حالات شخصیت و کمک به درک فضای ایجاد شده در انیمیشن های بلند مورد بررسی قرار می دهیم. یکی از موثرترین عوامل در نشان دادن حالات علاوه بر کنش های شخصیت، پس زمینه و فضایی است که شخصیت در آن قرار می گیرد. منظور از این تحقیق بررسی پس زمینه از نگاهی دیگر است؛ به گونه ی رشته ای مستقل با متخصصهایی در این زمینه. چرا که همیشه پس زمینه، زیر مجموعه کار لی اوت در انیمیشن بوده و صحبت راجع به آن مستلزم بحث راجع به لی اوت بوده است.

در این پایان نامه بیشتر به بررسی و تحلیل پس زمینه در انیمیشن های بلند از کمپانی های مشهور مانند دیزنی و پیکسار می پردازیم. به این علت انیمیشن های بلند انتخاب شده زیرا پس زمینه در فیلم های بلند با فیلم های کوتاه تفاوت هایی دارد، از جمله تفاوت در میزان تکراری بودن پس زمینه ها، تفاوت در تکنیک اجرایی و وضوح در بیان.

هدف اصلی از این رساله کشف و دستیابی به یک سری قراردادهایی است که کارگردان های مختلف با استفاده از عناصر بصری، که مهمترین آنها پس زمینه و چیدمان صحنه است، آگاهانه و یا نا آگاهانه در فضای فیلم ایجاد می کنند. رسیدن به این قراردادهای تصویری باعث آسان شدن کار کارگردان مخصوصا در مرحله ی دکوپاژ فیلم و همچنین راحت شدن کار طراح لی اوت می شود و در نهایت موجب پیش بینی تاثیرات قسمت های مختلف فیلم روی مخاطب و رسیدن به یک فیلم خوب و تاثیر گذار می شود.

واژه های کلیدی: پس زمینه _ بک گراند _ لی اوت _ فضا سازی انیمیشن _ شخصیت پردازی _ طراح پس زمینه _ پس زمینه در انیمیشن های دیزنی _ میزانشن

محتویات

صفحه

فصل اول: مقدمه

۱-۱- مقدمه ۱

فصل دوم: پیشینه تحقیق

۱-۲- تاریخچه به وجود آمدن پس زمینه ۳

فصل سوم: تاثیر، اهداف و تکنیک های ایجاد پس زمینه

۱-۳- چگونگی تفهیم داستان به وسیله ی پس زمینه ۱۱

۲-۳- اهداف و دلایل ایجاد پس زمینه ۱۳

۱-۲-۳- تعیین مکان ۱۳

۲-۲-۳- تعیین زمان ۱۵

۳-۲-۳- تعیین حالات جوی ۱۶

۴-۲-۳- تعیین حالات روحی و روانی ۱۷

۳-۳- تحلیل تاثیر پس زمینه بر روی شخصیت از طریق عناصر تشکیل دهنده پس زمینه ۱۹

۱-۳-۳- المی اوت ۱۹

۲-۳-۳- عناصر تجسمی ۲۰

۱-۲-۳-۳- رنگ ۲۰

۲-۲-۳-۳- بافت ۲۱

۳-۲-۳-۳- نور ۲۱

۳-۳-۳- پرسپکتیو ۲۲

۳-۴-تکنیک های ایجاد پس زمینه ۲۴

۳-۴-۱-تکنیک های سنتی ۲۴

۳-۴-۱-۱-مداد رنگی ۲۵

۳-۴-۱-۲-پاستل و زغال ۲۵

۳-۴-۱-۳-آبرنگ ۲۶

۳-۴-۱-۴-رنگ روغن، اکریک ۲۷

۳-۴-۲-تکنیک های مدرن ۲۷

فصل چهارم: تحلیل نمونه تحقیق

۴-۱-بررسی تاثیر پس زمینه در روایت داستان و حالات شخصیت های انیمیشن شیرشاه ۳۲

۴-۲-بررسی تاثیر پس زمینه در روایت داستان و حالات شخصیت های انیمیشن علاالدین ۴۵

فصل پنجم: نتیجه گیری

۵-۱-نتیجه ۵۷

منابع و مآخذ ۵۹

شرح پروژه عملی ۶۱

فصل اول

مقدمه

۱-۱- مقدمه

یکی از موثرترین عوامل در نشان دادن حالات علاوه بر کنش های شخصیت، پس زمینه و فضایی است که شخصیت در آن قرار می گیرد. در این رساله مهمترین موضوعی که مد نظر است، چگونگی کمک پس زمینه در نشان دادن حالات روحی و روانی شخصیت و اینکه مخاطب به وسیله ی چه عناصری به شناخت صحیحی از شخصیت و فضای داستانی می رسد.

در هنگام آفرینش پس زمینه عواملی در خلق اثر موثر هستند، این عناصر مدام با شخصیت های داستان در حال تعامل هستند. زمانی که این ترکیب صورت می گیرد، یعنی عناصر صحنه مثل پس زمینه با شخصیت داستان کنار هم قرار می گیرند، با توجه به طراحی پس زمینه و فضا سازی و موقعیت شخصیت، همیشه و در همه جا و بین انسان های مختلف یک حس و حالت مشترک به وجود می آورد. به معنای دیگر تاثیر پذیری مخاطبان از یک صحنه یا یک پلان با یکدیگر یکسان است. در این رساله تعدادی از عوامل موثر در خلق پس زمینه توضیح داده می شود. این عوامل عبارتند از، رنگ، بافت، نور و پرسپکتیو .

با توجه به اهمیت پس زمینه و تاریخ طولانی مدت آن و نیازی که مخاطب در دیدن پس زمینه به عنوان عنصر مکمل و جدانشدنی در کنار دیگر عناصر انیمیشن دارد، کمتر راجع به این موضوع بحث شده و پیش تر این مسئله در حاشیه قرار گرفته شده است. در ایران در زمینه ی " پس زمینه انیمیشن " مطالعات چندانی که در قالب کتاب و یا نظریه های اساسی باشد تا کنون انجام نگرفته است و هر زمان که صحبت شده، بیشتر این بحث در خلال پایان نامه ها یا مقاله هایی با موضوع " لی اوت " ^۱ گنجانده شده است. فقط می توان از چند مقاله نام برد که در اکثر این موارد، یا گزارش کارِ کارگردان در مورد پس زمینه های کشیده شده برای انیمیشن در حال ساختش است، یا به مقایسه ی

¹ Lay out

سبک های اجرایی پس زمینه پرداخته شده و یا تنها اهمیت موضوع را گوشزد کرده اند، اما تجزیه و تحلیلی در باب این موضوع انجام نگرفته است.

اما در خارج از کشور شاهد چند کتاب و مقاله ی خوب در رابطه با پس زمینه در آثار انیمیشن و فیلم سینمایی و همچنین کتابهایی در رابطه با چیدمان صحنه ، میزاسن و... هستیم. که باز این مقدار بحث نسبت به مهم بودن مساله و احساس نیاز به موضوع کافی نیست و متاسفانه با کمبود اطلاعات مواجهیم.

در این رساله سعی بر این است که ابتدا تاریخچه ی مختصری از به وجود آمدن پس زمینه، در فیلمهای انیمیشن بیان کنیم، سپس به چگونگی تفهیم و روایت داستان، توسط پس زمینه می پردازیم. در فصلهای بعدی، اهداف و دلایل ایجاد پس زمینه که شامل تعیین زمان، مکان، حالات جوی و حالات روحی و روانی می باشد، و همچنین تکنیک های متفاوت خلق پس زمینه ها توضیح داده می شود. در فصل آخر نیز به بررسی تاثیر پس زمینه در روایت داستان و حالات شخصیت در چند انیمیشن بلند دیزنی، از جمله انیمیشن شیرشاه و علاالدین می پردازیم.

فصل دوم

پیشینه تحقیق

۱-۲- تاریخچه به وجود آمدن پس زمینه

فکر ساختن انیمیشن در گذشته از آنجا شروع شد که هنرمندان فیلمساز به فکر افتادند که چرا فقط از جهان پیرامون خود فیلم تهیه کنند؟ فیلمهایی که عناصر سازنده ی آن تماما واقعی و ملموس بود و به عبارتی فیلمهایی مستند حساب می شد. این گونه فیلمها بعضی از هنرمندان را راضی نمی کرد. آنها می خواستند جهان گسترده و بی نهایت ذهن و تصورات خود را به تصویر بکشند. به همین علت به این فکر افتادند تا با در کنار هم گذاشتن نقاشی های متعدد، تصاویر متحرک بسازند. که این نحوه ی ساخت باعث به وجود آمدن فیلم در انیمیشن شد. که تا امروزه همپای پیشرفت علم و تکنولوژی حرکت کرده و با حمایت سرمایه داران و شرکت های بزرگ به رشد چشمگیری دست یافته است.

امیل کورته^۱ معروف به امیل کهل در چهارم ژانویه (۱۸۷۵) در پاریس به دنیا آمد. سرآغاز تاریخ انیمیشن با فیلم های امیل کهل^۲ در سال (۱۹۰۸) رقم می خورد. (توکلیان، ۱۳۸۵، ص ۹) کهل در سال ۱۹۰۷ به سینما روی آورد. قبل از پایان سال ۱۹۰۸ بیشتر از پنج فیلم ساخت. علیرغم تکنیکهای ابتدایی و کار زمانبر و تجهیزاتی که در آن زمان موجود بود، ساخت این تعداد فیلم کم نظیر بود. تولید نمونه هایی از این دست، بطور سرسام آوری تا سال ۱۹۲۳ ادامه داشت. امیل کهل تعداد را سیصد فیلم کوتاه ذکر کرده است. (توکلیان، ۱۳۸۵، ص ۱۱)

فیلمی که صحنه هایی از آن در دست است "کابوس عروسک" دارای پس زمینه است، ولی ما دقیقا نمی دانیم کهل در کدامیک از آثار خود نیز از پس زمینه استفاده کرده است. ولی با توجه به ورود او به دنیای سینما و انیمیشن در سال ۱۹۰۷ و ساخت پنج فیلم تا سال ۱۹۰۸ احتمالا کابوس

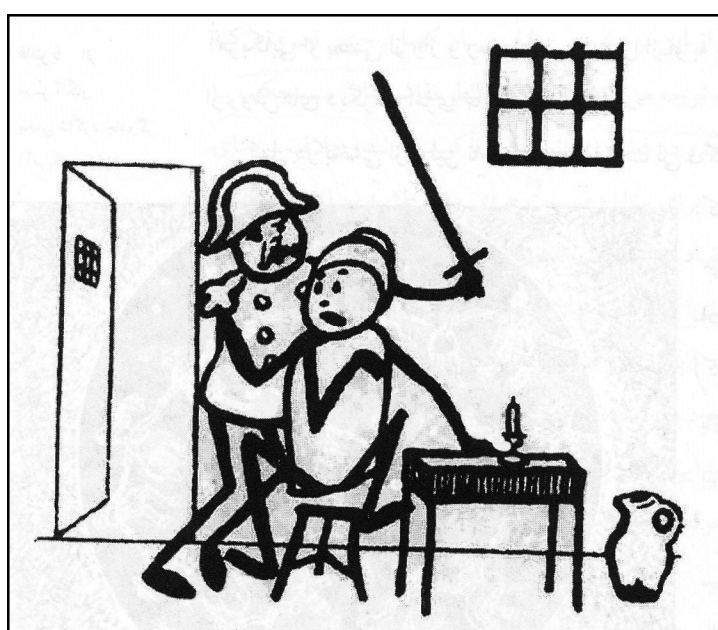
¹ Emile Courtet

² Emile Cohl

عروسک یکی از پنج فیلم اوست که در آن از پس زمینه استفاده شده است. کهل اولین کسی بود که در کارهایش از پس زمینه استفاده کرد. پس زمینهای ساده و خطی مانند شخصیتهایش.

تخیل پربار کهل، حتی امروزه که فیلمهای هم عصر او خسته کننده به نظر می رسند، جلب توجه می کند و این، به خاطر نقاشی های مستحکم، با نشاط و ساده ی کهل است. شخصیت های کهل با تاکید بر خطوط محیطی طراحی شده بودند و کمدی های او شامل قسمت های روان شناسانه بود.

(توکلیان، ۱۳۸۵، ص ۱۳)



کابوس عروسک، اثر امیل کهل، فرانسه ۱۹۰۸

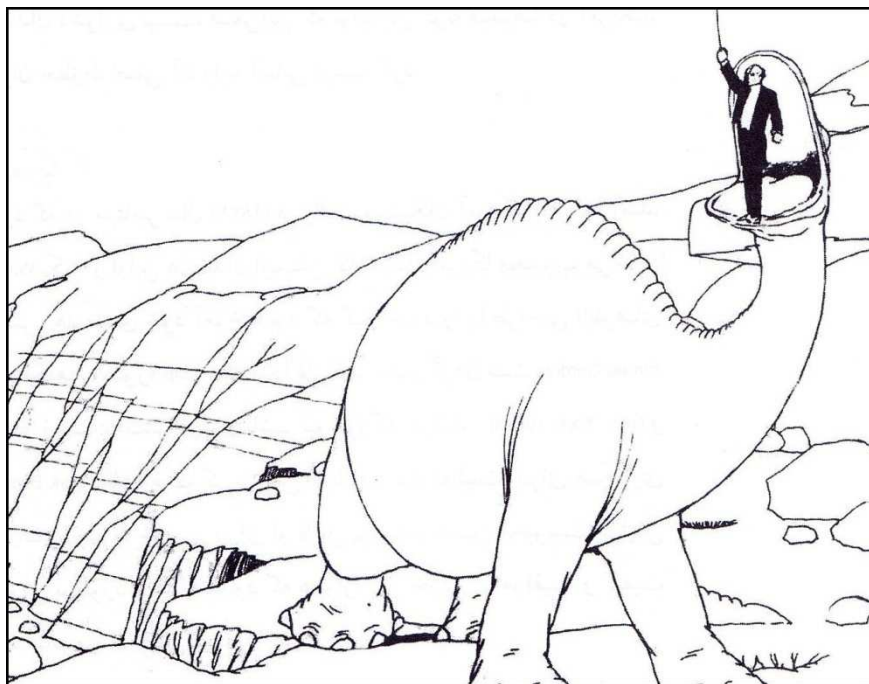
وینزور زنیس مک کی^۱ کارتونیسست با استعدادی بود که در سپتامبر سال ۱۸۷۱ در ایالات میشیگان آمریکا به دنیا آمد. مک کی یکی از اولین هنرمندان انیمیشن کلاسیک آمریکا محسوب می شود. او به دلیل استمرار در اجرای نمایش های صحنه ای توان تولید فیلم انیمیشن را به دست آورد.

(توکلیان، ۱۳۸۵، ص ۲۰)

تولیدات مک کی از نظر طراحی و انیمیشن، شخصیتی بسیار شفاف و مشخص دارند. رعایت ظرافت در هنر جدیدی مثل فکاهی مصور، اگر چه ساده اما از ارزش های کار محسوب می شود.

¹Winsor Zenis McCay

حرکات نرم و روانی که با طبیعت هنرمند کاملاً همخوانی دارد، نوعی گرافیک ظریف و دقیق را پدید آورده که در تاریخ انیمیشن کم نظیر است. مک کی در فوریه ۱۹۱۴ در سالن تئاتر پالاس شیکاگو، شاهکار خود را به نام "دایناسور گرتی"^۱ به نمایش گذاشت. این فیلم رفتار باور نکردنی یک دایناسور مطیع با رام کننده ی خود را مرور می کند. (توکلیان، ۱۳۸۵، ص ۲۱)

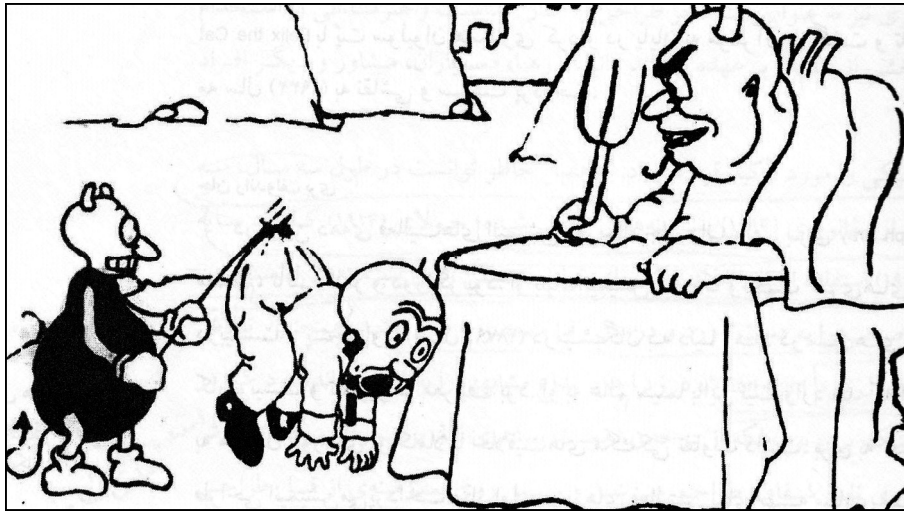


دایناسور گرتی، وینزور مک کی، آمریکا ۱۹۱۴

رائول باره^۲ یک فرانسوی اهل کانادا بود که در بیست و نهم ژانویه سال ۱۸۷۴ در شهر مونترال به دنیا آمد و پس از سفرهای متعدد به اروپا، سرانجام در سال ۱۹۰۳ به آمریکا رفت. رائول باره، سوراخ های تثبیت حاشیه ی کاغذهای طراحی و سیستم اسلایش را ابداع کرد. حاصل این ابداعات، کنترل حرکات نا خواسته ای بود که از یک طراحی تا طراحی بعد به وجود می آمد. سیستم اسلایش، روشی بود که در آن پس زمینه ها تنها یک بار و به شکلی طراحی می شد که جای شخصیت اصلی در آن باقی می ماند. سپس شخصیت، روی کاغذ دیگری طراحی شده، به اندازه ی فضاهای خالی پی زمینه بریده می شد و بر آن منطبق می گردید. (توکلیان، ۱۳۸۵، ص ۲۳)

^۱ Gretie the Dinosaur

^۲ Raoul Barre



غرغروها، متحرک شده اثر راثول باره، آمریکا ۱۹۱۵

در اولین دهه ی فعالیت های انیمیشن آمریکا، جان راندوفا بری^۱ شخصیتی سرشناس، مصمم، تاثیر گذار و دورنگر بود. او بنیاد انیمیشن آمریکا و جهت گیری های آن را پایه گذاشت. از آثار او می توان " رویای هنرمند"^۲ را نام برد که در سال ۱۹۱۳ ساخته شده است. موضوع اصلی این فیلم درباره طراحی است که وقتی نقاشی های خود را ترک می کند و از اتاق خارج می شود، طرح هایش به حرکت در می آیند. (توکلیان، ۱۳۸۵، ص ۲۴) طرح سگش که بر کاغذ کشیده شده است به حرکت در می آید و با عجله سوسیس هاس زیادی را می خورد و از شدت پر خوری منفجر می شود. در این تجربه بری از صنعت چاپ برای طراحی پس زمینه یاری می گیرد و با این روش، از تکرار پی زمینه های متعدد جلوگیری می کند.

بری همواره نوآوری های تکنیکی را مورد تاکید قرار می دهد. به همین خاطر توانست در طول سه سال، سه ابداع را به ثبت برساند، که عبارتند از: ژانویه ۱۹۱۴ پس زمینه های چاپ شده، جولای ۱۹۱۴ کاربرد سایه روشن ها در طراحی و جولای ۱۹۱۵ استفاده از تلق شفاف که برای تولید انیمیشن روی پس زمینه می نشست. این ابداعات باعث شد که رهبری این صنعت را به دست آورد و در میان رقبا منحصر به فرد باشد. (همان، ص ۲۵) تقریبا همزمان با بری، ایرل هرد^۳ استفاده از تلق شفاف را

^۱ John Randolph Bray

^۲ The artist dreams

^۳ Earl Hurd

اختراع کرد. در روش ابداعی هرد شخصیت اصلی رو تلق شفاف طراحی می شد و سپس روی پس زمینه ی از قبل طراحی شده می نشست. بیشتر فیلمهای انیمیشن در سراسر جهان از این روش پیروی می کردند.

در بیست و یکم دسامبر ۱۹۳۷ دیزنی در یک جشنواره فیلم سینمایی انیمیشن رنگی، به نام "سفید برفی و هفت کوتوله"^۱ را به نمایش گذاشت. ساختار محکم روایی فیلم سفید برفی ترکیبی کلاسیک از زمانبندی و حرکت بود. برای اینکه بیننده از تماشای یک فیلم انیمیشن در طول یک ساعت و نیم احساس خستگی نکند، دیزنی صحنه های مختلف را با حس های متفاوت در پی هم می آورد و تماشاگر را از صحنه ی عاشقانه به صحنه ی کمدی و از صحنه ی دلخراش به صحنه ی تاسف بار، دعوت می کرد. آوازهای فیلم روایی بود و عملکردی روانشناسانه داشت. رنگ در تمام طول فیلم متناسب به کار می رفت و با هارمونی صحیح انتخاب می شد. در بین شخصیت ها کوتوله ها بهترین بودند، زیرا حرکاتشان به شکلی برجسته انیمه شده بود و هر کدام نام و شخصیت مخصوص به خود داشتند. حتی سالها بعد گفته می شد که این فیلم بهترین اثر موزیکال تاریخ سینمای هالیوود است. (توکلیان، ۱۳۸۵، ص ۷۵)

والت الیاس دیزنی^۲ در پنجم دسامبر سال ۱۹۰۱ در شهر شیکاگو به دنیا آمد. دیزنی در سال ۱۹۲۷ شخصیت موش کوچکی به نام "میکي"^۳ را خلق کرد. در مدت کوتاهی میکي ماوس تبدیل به یک پدیده ی باورنکردنی شد و مردم سراسر جهان به او دل بستند. پس از خلق میکي شخصیت های دیگری در کنارش خلق شدند که کم اهمیت تر بودند ولی برای ایجاد صحنه های کمدی و مضحک ضروری به نظر می رسیدند. در خلق این شخصیت ها همان قواعدی رعایت می شد که در پرداخت یک بازیگر زنده به کار می رفت. از همین جا "واقع گرایی دیزنی" شروع به رشد کرد. طراحی شخصیت ها تقلید عینی حرکات واقعی یا اتفاقات عادی بود.

¹ Snow White and Seven Dwarfs

² Walt Wlias Disney

³ Mickey

در سالهای بعد، با ظهور دوربین های چند طبقه^۱ و نیاز به گفتار متن (به ویژه در فیلمهای بلند انیمیشن) واقع گرایی دیزنی بیش از پیش حاکم شد. استفاده از صحنه و دکورهای واقعی به حداقل رسید و بدین ترتیب، اولین قانون ثبت نشده ی انیمیشن شکسته شد. در صحنه های بسیار توجه بیننده به شخصیت های دیزنی، بیشتر به بافت دراماتیک اثر (مانند تعلیق، رقص و حرکات عاشقانه) مربوط می شد، تا ویژگی های تخیلی و رویا گونه ای که طراحی شخصیت ها داشته اند. بر اساس تشخیص دیزنی، تماشاگر در برخورد با شخصیت داستان، زمانی احساس راحتی می کند و غیر ممکن ترین حرکت های او را رفتاری معمولی تصور می نماید، که آن شخصیت باور کردنی باشد و در موقعیتی ضروری و پذیرفتنی، بازی قابل قبولی را ارائه دهد. (توکلیان، ۱۳۸۵، ص ۷۲)

حدود سالهای ۱۹۴۰ شخصیت های انیمیشن آمریکایی (انسان و حیوان) تا آنجا که به هنرهای تجسمی مربوط است، با یکدیگر تفاوت چندانی نداشتند و و این سطح توقع ایده آلیست ها را برآورده نمی کرد. طرح ها بسیار ابتدایی بودند و رنگ گذاری و پس زمینه ها چیزی جز تصاویری برگرفته از قصه ها و افسانه ها نبودند. در حقیقت عاملی که در طراحی مورد توجه قرار می گرفت، نوعی حرکت طرح ها در یک فیلم انیمیشن بود. (توکلیان، ۱۳۸۵، ص ۷۵) انیمه کاراکترها خیلی مهم بود ولی پس زمینه ها و فضاها و شخصیت ها تکراری بودند.

شهرت یو.پی.ای و موفقیتش در ایجاد یک زبان و سبک جدید در سال ۱۹۵۱ و ۱۹۵۲ با دو فیلم انیمیشن کوتاه به نامهای "جرالد مک بوینگ بوینگ"^۲ ساخته ی باب کائن^۳ و "روتی توت توت"^۴ ساخته ی جان هبلی^۴ به دست آمد. "جرالد مک بوینگ بوینگ" برنده ی اسکار شد. داستان فیلم ماجرای پسری است که قادر به صحبت کردن نیست و فقط می تواند بعضی صداها مانند "بوینگ بوینگ" را ادا کند. طرح های این دو فیلم عمدتاً تخت و دوبعدی با شکل هایی مستطیلی و زاویه دار، طراحی شدند و در آن به جای تغییرات دایمی سبک - که در آن زمان روشی کلاسیک محسوب می شد- از روش "انیمیشن محدود"^۵ بهره گرفته شد. پس زمینه های کاملاً انتزاعی، اغلب

^۱Multiplan Cameras

^۲ Gerald MC Boing Boing

^۳ Bobe Cannon

^۴ John Hobly

^۵ Limited Animation

با چند طرح ساده یا به وسیله ی فضاهاى وسیع تک رنگ، محدود شد. همه چیز به روشنی و عمدتاً با فرهنگ بصرى حاکم، متأثر از ماتیس^۱، پیکاسو^۲ و کلی^۳ طراحی شد. عکس گذاشته شود. (توکلیان، ۱۳۸۵، ص ۱۵۰)



جرالد مک بونگ بونگ، اثر باب کانن، آمریکا ۱۹۵۱

در اوایل دهه ی ۱۹۷۰ هیجان انگیزترین و انقلابی ترین حادثه ای که در دنیای انیمیشن روی داد، اختراع کامپیوتر، پیشرفت گرافیک کامپیوتری و انیمیشن کامپیوتری بود. در اواخر دهه ی ۱۹۷۰ انیمیشن کامپیوتری به تدریج به عنوان ارتباط تصویری جدی و رسانه ای هنری شناخته می شد. اگرچه تعداد محدودی دانش استفاده از آن را داشتند، یا حتی امکانات متعدد آن را درک می کردند. در سال ۱۹۸۱ انیمیشن کامپیوتری، رسانه های گرافیکی جا افتاده ای محسوب می شد و از آن به بعد، رشد روز افزون این صنعت شدت گرفت.

یکی از نخستین انیماتورهای سنتی که به کامپیوتر گرایش پیدا کرد، جان هالاس از کشور انگلستان بود که در سال ۱۹۸۱ فیلم کوتاه تمام کامپیوتری "تنگنا"^۴ را در آمریکا ساخت.

^۱ Matisse

^۲ Picasso

^۳ Klee

^۴ Dilemma

به دنبال این حرکت، فیلم "چیزهای وحشی"^۱ در شرکت دیزنی به وسیله ی سیستم "مگی سینتتاویژن"^۲ به طور آزمایشی تولید شد. مگی سینتتاویژن از یک سیستم کامپیوتری برای انیمیشن و یک سیستم پردازش تولید شده بود. این تولید مختصر از بهترینهای دو سیستم بهره گرفت و در آن، شخصیت های روی تلق با پس زمینه هایی ترکیب شدند که به وسیله ی کامپیوتر و به شکل سه بعدی ساخته شده بودند و می توانستند در هر فریم، حرکتی متفاوت داشته باشند. (توکلیان، ۱۳۸۵، ص ۵۲۱)

در اوایل دهه ی ۱۹۹۰ استودیوهای به نام انیمیشنی، مانند استودیوی دیزنی از سیستمهای انیمیشن کامپیوتری دو بعدی و سه بعدی در جهت کمک به تولید فیلمها بهره می گرفتند. انیمیشنهای کامپیوتری تهیه شده در این استودیوها با انیمیشن های سنتی و روی تلق، آنچنان ماهرانه تلفیق شدند که تماشاگر متوجه این تلفیق نمی شد. هدف اصلی، کاهش هزینه های انیمیشن و تصاویر بهتر و جایگزین کردن تکنیک های کامپیوتری به جای روش گران قیمت انیمیشن سنتی بود.

امروزه در دهه ی اخیر (۲۰۱۰) تمام پروسه ی تولید انیمیشن، از طراحی اتودهای اولیه گرفته تا طراحی فضاهای پیچیده و کامپوزیت های نهایی، همه و همه تنها با کامپیوتر انجام می شود.

سیستمهای انیمیشن کامپیوتری می توانند یک تصویر کامل را به همراه شخصیت ها و پس زمینه، به صورت دو بعدی یا سه بعدی خلق کنند؛ صحنه پرداززی ها و حرکت ها را شبیه انیمیشن سنتی ترسیم نمایند؛ تصاویر میانی را برای طرح های کلیدی تولید کنند؛ شخصیت ها را رنگ کنند و خطوط محیطی آن را مشخص نمایند و همچنین پس زمینه ای ایجاد کنند که در زمان حرکت و در فاصله ی بین فریم تا فریم بعدی، تغییر کند.

¹ The Wild Things

² Magi Syntavision

فصل سوم

تأثیر، اهداف و تکنیک های ایجاد پس زمینه

۳-۱- چگونگی تفهیم داستان به وسیله ی پس زمینه

برای طراحی پس زمینه طراح باید تصور کند، از عدسی دوربین به صحنه نگاه می کند. اندازه ی نماهای دوربین، زوایای دوربین، پرسپکتیو خطی و جوی فضاها و...دقیقا باید همان چیزی باشد که مثلا در حال فیلمبرداری از یک فضا یا منظره ی واقعی مشاهده می شود. البته نیازی نیست پس زمینه هایی که برای فیلمهای انیمیشنی مختلف با سبک های مختلف طراحی می کنیم، صرفا واقع گرایانه و کاملا مانند طبیعت و واقعیت باشد، اما برای درک بهتر فضا بایستی یک سری اصول و قواعد را رعایت کرد که درک داستان را برای مخاطب آسان تر کنند.

درست است که طراحی پس زمینه مقوله ای جدا، مهم و قابل بحث است اما باید به خاطر داشته باشیم که در طراحی پس زمینه وظیفه ی ما خلق داستان جدید، خارج از داستان اصلی فیلمنامه نیست. طراحی پس زمینه کشیدن تصاویری است که به پیشبرد داستان و درک بهتر فضای داستان کمک می کند و همیشه وابسته به داستان است.

در موقع طراحی پس زمینه ، نخست باید هدف پس زمینه را تعیین کرد و سپس مشخص کرد داستان کجا اتفاق می افتد، سپس عوامل تشکیل دهنده پس زمینه را پیدا کرد. طراحی پس زمینه باید پویا باشد، با روایت داستان پیوستگی داشته باشد و پا به پای داستان حرکت کند.

کشاورزی (۱۳۸۰) در کتاب "فیلمنامه نویسی برای انیمیشن" راجع به طراحی پس زمینه می

گوید:

به عنوان یک قاعده کلی، پس زمینه ها را تا زمانی که خط کلی داستان و طرح شخصیت ها مشخص نشده اند، مورد بررسی قرار ندهید، زیرا باید با خط اصلی داستان و طرح شخصیت ها مرتبط و هماهنگ باشند، و این خود به اندازه ی خلق شخصیت های اصلی نیاز به مطالعه و بررسی

دارد. در فیلمهای پویانمای تبلیغاتی معمولاً از پس زمینه های نقاشی شده و موضوع زنده و یا برعکس، موضوع نقاشی شده و پس زمینه ی زنده استفاده می کنند. در این صورت پس زمینه ها را باید تا حد امکان تزئینی انتخاب کنید. ساختن این گونه پس زمینه ها به شکلی که در سینما و تئاتر به آن نیاز است، ضرورتی ندارد. برای نشان دادن هر چه زیباتر این دو عامل در کنار یکدیگر و ایجاد سبکهای هماهنگ، باید موضوع را مورد بررسی و مطالعه ی دقیق قرار دهید به هر ترتیب سعی کنید اطلاعاتی که در پس زمینه ها می گنجانید، بیشتر از حد مورد نیاز نباشد. نمای پس زمینه ای که با اشکال و رنگ های زیبا نقاشی شده است و افزایش صدا و افکتهای مناسب، در ایجاد فضا و حالت برای صحنه های مختلف داستان بسیار موثر و جالب توجه هستند(ص ۱۱۸).

۳-۲-اهداف و دلایل ایجاد پس زمینه

۱. تعیین مکان

۲. تعیین زمان

۳. تعیین حالات جوی

۴. تعیین حالات روحی و روانی

۳-۲-۱-تعیین مکان

یکی از اهداف ایجاد پس زمینه یا در واقع اصلی ترین هدف ایجاد پس زمینه ها تعیین مکانی است که داستان در آن رخ دادن است و اعمال شخصیت ها در آن مکان است که معنی پیدا می کند. مکان ها به دو دسته تقسیم می شوند: مکانهای خارجی و مکانهای داخلی. مکانهای خارجی مانند: صحرا، دریا، خیابان، روستایی در آفریقا، خانه ی اسکیمویی، فضا، جنگل و.... مکانهای داخلی نیز مانند: آشپزخانه، اتاق خواب، دفتر کار، کلاس درس، مغازه و... همچنین پس زمینه ها می توانند فرهنگ و تمدن یک کشور را با بهره گیری از فضا ها و مکانهای معماری محلی آن کشور نشان دهند.

علیرضا کاویان راد (۱۳۷۷) در مقاله ای با عنوان "نقش پس زمینه در انیمیشن" درباره ی

فضاسازی بر مبنای مکان های شرقی و ایرانی می گوید:

پس زمینه در فیلمهای انیمیشن از یک نقطه نظر دیگر هم قابل توجه است و آن توجه به فضاهای بومی و فولکلوریک و معماری محلی است، که این البته به فیلمنامه بر می گردد. اگر فیلم، فضای ایرانی داشته باشد و یا بخواهیم بر روی قصه ای بومی کار کنیم، احتمالا لازم است به طور عمیق و با