

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

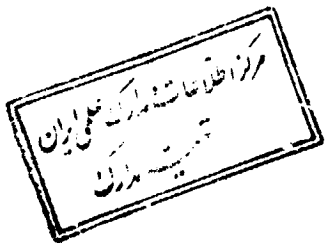
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

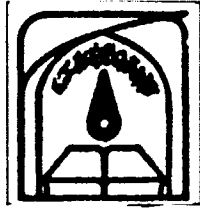
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



۱۳۷۹ / ۱۲ / ۲۰



دانشگاه تربیت مدرس  
دانشکده هنر

پایان نامه دوره کارشناسی ارشد  
رشته کارگردانی انیمیشن

موضوع نظری  
بررسی انیمیشن ژاپن

موضوع عملی ساخت فیلم  
از شکوفه تا درخت

تحقیق و نگارش  
فریدون دلیری

۹۰۸۳

استاد راهنما  
امیر محمد دهستانی

استاد مشاور  
دکتر اکبر عالمی

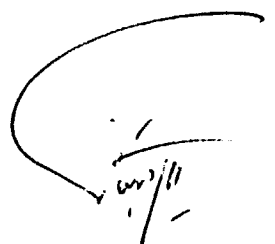
پاییز ۱۳۷۹

۳۱۵۰۴

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

اعضای هیئت داوران نسخه نهایی پایان نامه خاتم / آقای فریدون دلیری  
تحت عنوان: بررسی انیمیشن در کشور ژاپن (انیمیشن ژاپن) و ساخت فیلم «از شکوفه تا درخت»  
را از نظر فرم و محتوی بررسی نموده و پذیرش آنرا برای تکمیل درجه کارشناسی ارشد پیشنهاد می کنند.

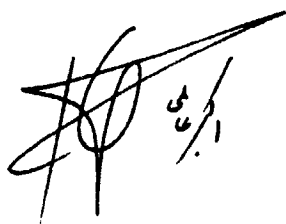
اعضای هیأت داوران      نام و نام خانوادگی      رتبه علمی      امضاء



مربی

امیر محمد دهستانی

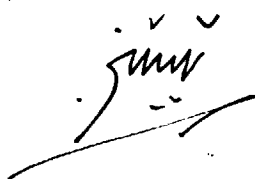
۱- استاد راهنما



استادیار

دکتر اکبر عالمی

۲- استاد مشاور



مربی

سید علیرضا گلپایگانی

۳- نماینده تحصیلات تکمیلی



مربی

مهین جواهریان

۳- استاد ممتحن



استاد

پروفسور ولادیمیر ایلچ تاراسف

۴- استاد ممتحن



بسمه تعالی

## 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 سرم کتاب (پس از برگ شناسنامه)، عبارت ذیل را چاپ کند:

«کتاب حاضر، حاصل پایان نامه کارشناسی ارشد/ رساله دکتری نگارنده در رشته **انفیمیشن** است که در سال ۱۳۷۹ در دانشکده **هنر** دانشگاه تربیت مدرس به راهنمایی سرکار خانم/جناب آقای دکتر **امیرمحمد مستاف**، مشاوره سرکار خانم/جناب آقای دکتر **اکبر عالمی** 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، تأديه کند.

ماده ۵ دانشجو 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 **فریدون دلیری** دانشجوی رشته **انفیمیشن** مقطع **کارشناسی ارشد** تعهد فوق و ضمانت اجرایی آن را قبول کرده، به آن ملتزم می شوم.

نام و نام خانوادگی: **فریدون دلیری**  
تاریخ و امضا: **فریدون دلیری**

تقدیم به زیباترین سرمایه های زندگی که با یاد آنها

شور زندگی مفهوم میگیرد.

پدرم ، مادرم و همسر

و با تشکر از تمام عزیزانی که در انجام این کار مرا یاری کردند.

نوشین سراج ، محمد حسین دلیری ، زهره خلیل سنجابی ، استاد

نوراله هادی ، آزاده هادی ، افسون پناهی ، شهرام تهرانفر

مجتبی رمزی، شهریار زند

همچنین روابط عمومی شرکت ملی پالایش و پخش

با تشکر از استاد گرانقدر خود جناب آقای

**امیر محمد دهستانی**

که بزرگترین پشتوانه علمی من در انجام

این پروژه بودند

همچنین از مسئولین و کادر علمی دانشکده هنر،

دانشگاه تربیت مدرس نهایت تشکر را دارم .

9083

و با افتخار تقدیر میکنم از استاد عزیز خود جناب آقای

**دکتر اکبر عالمی**

که در کنار او آموختم چگونه زندگی کردن را

## چکیده :

ژاپن بعد از جنگ یک کشور شکست خورده و بازنده بود . اما امروز ژاپن مهد تکنولوژی ، علم و هنر شده است و انیمیشن این کشور یکی از بزرگترین انیمیشن‌های جهان میباشد و دارای سبکی است بنام سبک ژاپنی .

اینکه ژاپن چگونه به این سطح از فیلم سازی انیمیشن در جهان رسید و از چه مسیرهایی گذشت تا خود را در دنیایی از هنر عرضه نماید که انحصارا در اختیار آمریکائیان و نهایتا اروپایی‌ها بود، قصد نگارش این رساله می‌باشد تا در این تحقیق آشنا بشویم با بزرگان انیمیشن ژاپن، تاریخچه انیمیشن ژاپن و راهی که ژاپنی‌ها برای رسیدن به قله موج نو انیمیشن طی کردند . همچنین علاقه مردم دیگر کشورهای جهان بخصوص آمریکائیان به این نوع از سبک فیلم سازی انیمیشن چگونه میباشد. و در نهایت آشنا بشویم با جایگاه انیمیشن ژاپن در دنیا.

در این رساله یک جمع بندی کلی و بررسی از انیمیشن ژاپن انجام شده است که امیدوارم مورد استفاده علاقه‌مندان به این نوع از فیلم سازی قرار بگیرد.

## فهرست مطالب

صفحه

عنوان

### فصل اول

مقدمه ----- ۱

### فصل دوم

نگاهی به تاریخچه انیمیشن ژاپن ----- ۱۹

### فصل سوم

هنرمندان موثر در انیمیشن ژاپن و آثار آنها

اساموتزوکا ----- ۴۱

رنزو کینوشیتا ----- ۴۷

کی هاجیرو کاواموتو ----- ۴۹

یوجی کوری ----- ۵۴

شین چی سوزوکی ----- ۵۸

نابوهیرو اهارا ----- ۵۹

سادانو تسوکیوکا ----- ۶۰

کاروساکا ----- ۶۱

کوجی یامامورا ----- ۶۴

MTV ----- ۶۸

تارورین ----- ۷۰

مامورا اوشی ----- ۷۱

کاتسوهیرو اوتومو ----- ۷۲



## فهرست مطالب

صفحه

عنوان

### فصل چهارم

انیمیشن ژاپن بر قله موج نو ----- ۸۱

### فصل پنجم

انیمیشن ژاپن در آمریکا ----- ۱۰۳

تولیدیک آینده ----- ۱۰۷

### فصل ششم

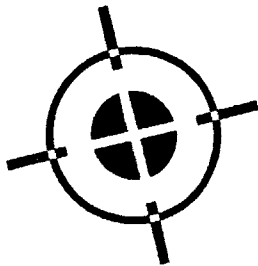
گزارش کار عملی ----- ۱۱۵

منابع و مآخذ ----- ۱۳۹

چکیده انگلیسی ----- ۱۴۰



# فصل اول



مقدمه



## مقدمه

جامعه ژاپن در طول تاریخ خود دستخوش دو تغییر اساسی و مهم گردید که هر دو آنها به دست قدرت‌های خارجی انجام شد. اول در سال ۱۸۵۳ وقتی که ارتش آمریکا دوره ۲۰۰ ساله تسلط خود را بر ژاپن خاتمه داد، و دومی که با بمباران اتمی هیروشیما<sup>۱</sup> و ناکازاکی<sup>۲</sup> تحمیل شد. در هر دو مورد ژاپنی‌ها اقدام به دفاع کردند، دفاعی که بعد از تمام جنگ ادامه پیدا کرد و همچنان ادامه دارد. آنها با بالاترین تکنولوژی خود به جنگ پرداختند و شاید به پیروزی رسیدند.

و انیمیشن یکی از این وجوه مبارزه و دفاع برای ژاپنی‌ها بود، وجهی که همگام با پیشرفت تکنولوژی پیش آمد. افسانه‌های علمی در دهه ۷۰ و ۸۰ یک نیروی غالب در انیمیشن شد و روایت‌ها روز به روز بهتر شدند تا جایی که مردم به ویژه کودکان می‌توانستند بر آنها سوار شوند و حتی آنها را کنترل کنند و در واقع این فیلمها نشان دهنده احساس وفاداری و دوستی بین ماشین و انسان بود.

---

1- Hiroshima

2- Nakasaki

آنچه در اینجا مهم است نشان دهنده راهی بود که ژاپنی‌ها توانستند در آن زمینه تکنولوژی و علم خود را به بالاترین درجات برسانند و اینکه چگونه انیمیشن ژاپنی نیز توانست با این پیشرفت خود را هماهنگ کند.

در تمام دنیا مردم، انیمیشن یا کارتون را بیشتر از آنچه یک واقعیت بدانند آن را نوعی تفریح قلمداد می‌کنند. اما انیمیشن در ژاپن ریشه‌هایی عمیقتر دارد که نمی‌توان آنها را در فیلمها و کارتونهایی دیزنی یافت.

انیمیشن ژاپن از داستانهایی از ارواح و هیولاهای افسانه‌ای و اساطیر و معابد مذهبی و باستانی شکل می‌گیرد که اغلب آنها در قالب‌های علمی و پیشرفته‌های علمی ترکیب شده است. با این نوع انیمیشن مردم دیگر احساس نمی‌کنند که به چیزی نگاه می‌کنند که وارثی از همان سبکهای قدیمی و تکراری است بلکه چیزی است که پیشرفت کرده و به تغییرات جامعه وابسته است. آنها فیلمی می‌بینند که زنده کننده اساطیر و فرهنگ گذشته است، در قالبی جدید و پیشرو.

بنابراین سعی کردم در این مختصر چکیده‌ایی از تاریخچه انیمیشن ژاپن را گردآورم و به معرفی بزرگان این هنر در کشور آفتاب تابان پردازم تا چه قبول افتد و چه در نظر آید.

طبق آماري که وجود دارد بیشترین انیمیشن دنیا از نظر حجم تولید متعلق به ژاپن است. در سال ۱۹۸۳ در توکیو ده هزار نفر متخصص کاملاً حرفه‌ای مشغول بکار بوده‌اند. مثلاً در استودیوی

تویی<sup>۱</sup> که بزرگترین استودیوی ژاپن است. در سن ۱۹۸۳ هزار نفر متخصص فقط در شعبه توکیو بکار گرفته بود و بیشتر از این تعداد را در شعبه‌ای که در کره جنوبی داشت مشغول به کار بودند این رقمها نشان می‌دهد که گسترش صنعت انیمیشن در ژاپن به چه مراحل رسیده است. و در حال حاضر از نظر کمیت و پولی را که در این صنعت در حال گردش دارد اولین تولید کننده انیمیشن در دنیا می‌باشد.

البته همه تولیدات انیمیشن ژاپن را نمی‌توان کیفی دانست و مقداری از این تولیدات نیز کمی می‌باشد مثلاً استودیو تویی در دهه ۸۰ با همان تعداد پرسنل موجود که قبلاً اشاره شد روزی ۲۶ دقیقه انیمیشن تولید می‌کرده که به توجه با اینکه استودیوهای دیگری در ژاپن وجود داشته، می‌توان فکر کرد که رقم تولید فیلم انیمیشن در ژاپن به چه اندازه بوده است.

تا سال ۱۹۷۶ قریب به دویست سریال انیمیشن در ژاپن تولید شد و در عرض هفت سال بعد یعنی در سال ۱۹۸۳ این رقم دو برابر شد یعنی بعداً از جنگ جهانی دوم تا سال ۱۹۷۶ دویست فیلم و تا سال ۱۹۸۳ چهار صد فیلم و سریال دیگر تولید شد که این خود رشد فزاینده‌ای را در این صنعت را نشان می‌دهد.

البته باید توجه داشت که انیماتورهای ژاپنی مانند رقبای آمریکایی خود Full Animation نیستند. یعنی انیماتورهای دیسنی

---

1- Toei

برای یک ثانیه تولید فیلم سینمایی از ۲۴ فریم و در تولید ویدئویی خود ۲۵ فریم مستقل را آماده می‌کنند، که این را Full Animation می‌گویند.

اما در ژاپن انیماتورها در فیلمهای سینمایی خود از ۱۲ فریم در ثانیه و در سریالها از ۸ فریم در ثانیه و حتی در مواردی ۶ فریم در ثانیه استفاده می‌کنند، لیکن آنها با زیبایی شناسی که در کار خود دارند از همین محدودیت در فریمها می‌توانند به عصاره و بنیان حرکتی قابل قبول و زیبایی دست پیدا کنند.

از سال ۱۹۸۸ به این طرف ژاپن شروع به تسخیر بازارهای جهانی انیمیشن کرد بطوری که طبق ارزیابی که از صادرات فرهنگی ژاپن شده است، مهمترین صادرات فرهنگی آن تولیدات انیمیشن می‌باشد. چنانچه حتی ما در تلویزیونهای کشور خودمان (ایران) تعداد بسیار بالایی از آنها را می‌بینیم.

بهر حال موقعیت ویژه انیمیشن ژاپن در جهان در حال حاضر مثال زدنی است. تیمیشن ژاپنی که تاکنون با داشتن موضوعات خاص، مخاطبین محدودی داشته است در سالهای اخیر می‌رود تا با انتخاب داستانهایی عامه‌پسند، بازارهای اروپا و آمریکا را به شکل گسترده‌تری تحت تأثیر قرار دهد.

با این وجود در حال حاضر آثار تجاری صنعت انیمیشن ژاپن بیشتر از هر کشور دیگری شبکه‌های تلویزیونی جهان را تسخیر کرده و آثاری هنری این مکتب توانسته قسمتی از بازار سینمای برخی از کشورها را نیز تصاحب کند.

ما در آمریکا با توجه به اینکه انیمیشن ژاپن حدوداً جایگاهی برای خود پیدا نموده است لیکن همچنان آمریکائیان با نوع تبلیغات خاص خود سعی در کمرنگ نمودن آن کرده‌اند اما با این وجود هیچ‌گاه از تکنیکهای موجود در انیمیشن‌های ژاپنی غافل نبوده‌اند. "جان‌گیتا" متقدم مجله انگلیسی Manga MAX معتقد است که کارگردانان آمریکایی در فیلمهای خود معمولاً از فرهنگ انیمیشنهای ژاپنی استفاده می‌کنند و با آن آشنا هستند و با نگاهی به این فیلمها، استیل و سبک فیلم، برای بازیگرهای فیلمهای زنده را طراحی می‌کنند، در واقع کارگردانان حرکات را به اجزاء تشکیل دهنده، آن تقسیم می‌کنند و با کنترل کردن این حرکات جنبشی بدن، مفهوم دراماتیک می‌سازند. یکی از شاخص‌ترین فیلمهای زنده آمریکایی که می‌توان از آن به عنوان سینمای اکشن نام برد، فیلم مشهور ماتریکس<sup>۱</sup> است که نگاهی به تکنیکهای فیلمهای انیمیشن ژاپنی دارد.

بنابر این با توجه به این موضوع، می‌توان دریافت که در ارزیابی فیلمهای انیمیشن ژاپن، فقط قسمتی از تولیدات را به بچه‌ها اختصاص می‌دهند. و قسمت مهم و اعظم آن را مخاطبان بزرگسال تشکیل می‌دهند و به خاطر همین موضوع انیمیشن ژاپن را هالیوود ژاپن می‌نامند و آن را همپای سینمای هالیوود آمریکا می‌دانند.

آمریکائیان با تبلیغات و برخوردهایی ظریف سعی در کنترل فیلمهای کارتونی ژاپنی دارند تا بتوانند همچنان بازار سینمایی و

---

1- Gohn Geata.  
2- Matrix.