

به نام خداوند هستی آفرین

۱۵۷۳۴

۵۷۹۲۷

دانشگاه تربیت مدرس

دانشگاه هنر

کانون هنر و اندیشه

مجله تبیین هنر و اندیشه، شماره پنجم، زمستان ۱۳۸۵

پروژه علمی: فن و نیمه علمی

روحانیت پیا

روح و دین پیا


ارتقا در راههای نورانی: دکتر سعید حسن سلطانی

ارتقا در راههای علمی: محمد علی صفورا

۴۶۹۷

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

اعضای هیئت داوران نسخه نهایی پایان نامه خانم روجا دشت پیما تحت عنوان: تحلیل سبک بصری در فیلمهای شاخص انیمیشن دهه نود تاکنون (۲۰۰۵) - پروژه عملی: ساخت فیلم «عشق عروسکی» را از نظر فرم و محتوی بررسی نموده و پذیرش آنرا برای تکمیل درجه کارشناسی ارشد پیشنهاد می کنند.

امضاء	رتبه علمی	نام و نام خانوادگی	اعضای هیات داوران
	استادیار	دکتر سید حسن سلطانی	۱- استاد راهنما (نظری)
	مربی	محمدعلی صفورا	۲- استاد راهنما (عملی)
_____	_____	_____	۳- استاد مشاور
	دانشیار	دکتر اکبر عالمی	۴- نماینده تحصیلات تکمیلی
	مربی	سید محسن هاشمی	۵- استاد ناظر
	دانشیار	دکتر اکبر عالمی	۶- استاد ناظر

۱۳۸۷ / ۱۷ / ۱۷

کمیته داوران  
پایان نامه کارشناسی ارشد

۴ ۶۹۳۷



دستورالعمل حق مالکیت مادی و معنوی در مورد نتایج پژوهشهای علمی دانشگاه تربیت مدرس

مقدمه: با عنایت به سیاست‌های پژوهشی دانشگاه در راستای تحقق عدالت و کرامت انسانها که لازمه شکوفایی علمی و فنی است و رعایت حقوق مادی و معنوی دانشگاه و پژوهشگران، لازم است اعضای هیات علمی، دانشجویان، دانش‌آموختگان و دیگر همکاران طرح، در مورد نتایج پژوهشهای علمی که تحت عناوین پایان‌نامه، رساله و طرحهای تحقیقاتی که با هماهنگی دانشگاه انجام شده است، موارد ذیل را رعایت نمایند:

ماده ۱- حقوق مادی و معنوی پایان‌نامه‌ها / رساله‌های مصوب دانشگاه متعلق به دانشگاه است و هرگونه بهره‌برداری از آن باید با ذکر نام دانشگاه و رعایت آیین‌نامه‌ها و دستورالعمل‌های مصوب دانشگاه باشد.

ماده ۲- انتشار مقاله یا مقالات مستخرج از پایان‌نامه / رساله به صورت چاپ در نشریات علمی و یا ارائه در مجامع علمی باید به نام دانشگاه بوده و استاد راهنما مسئول مکاتبات مقاله باشد. تبصره: در مقالاتی که پس از دانش‌آموختگی بصورت ترکیبی از اطلاعات جدید و نتایج حاصل از پایان‌نامه / رساله نیز منتشر می‌شود نیز باید نام دانشگاه درج شود.

ماده ۳- انتشار کتاب حاصل از نتایج پایان‌نامه / رساله و تمامی طرحهای تحقیقاتی دانشگاه باید با مجوز کتبی صادره از طریق حوزه پژوهشی دانشگاه و بر اساس آئین‌نامه‌های مصوب انجام می‌شود.

ماده ۴- ثبت اختراع و تدوین دانش فنی و یا ارائه در جشنواره‌های ملی، منطقه‌ای و بین‌المللی که حاصل نتایج مستخرج از پایان‌نامه / رساله و تمامی طرحهای تحقیقاتی دانشگاه باید با هماهنگی استاد راهنما یا مجری طرح از طریق حوزه پژوهشی دانشگاه انجام گیرد.

ماده ۵- این دستورالعمل در ۵ ماده و یک تبصره در تاریخ ۱۳۸۴/۴/۲۵ در شورای پژوهشی دانشگاه به تصویب رسیده و از تاریخ تصویب لازم‌الاجرا است و هرگونه تخلف از مفاد این دستورالعمل، از طریق مراجع قانونی قابل پیگیری می‌شود.

۱۳۸۷ / ۷ / ۱۷

نام و نام خانوادگی روزگار

امضاء  
۱۳۸۷/۲/۲۲

تقديم به:

پدر و مادر عزیزم

با تشکر از:

استاد گرامی دکتر سید حسن سلطانی و تمام اساتیدی که به من آموختند

## چکیده

پس از ساخت اولین انیمیشن دنیا، اقبال عمومی به تولیدات روز افزون و گوناگون این هنر و صنعت بزرگ سینمایی منجر گشت. کشورهای مختلف جهان هر کدام بنا بر مقتضیات روز، مسائل ملی، سیاسی و دینی و همینطور مسائل مادی خود قدم در راه تولید و عرضه فیلمهای انیمیشن نهادند و دارای سبک بصری خاصی برای بیان خویش هستند.

این رساله تعداد ده فیلم منتخب را از کشور ها و کمپانیهای گوناگون برگزیده و در فصل اول، تاریخچه این کشورها را مورد مطالعه قرار داده و عوامل گوناگون و متنوعی از جمله تفاوت های تاریخی و فرهنگی آنها را که از علل تفاوت سبکهای بصری انتخابی از سوی این کشورها می باشد را بررسی می نماید.

در فصل بعدی برای هرکدام از فیلم ها، اطلاعات مختصری در مورد خود فیلم، کارگردان و کمپانی آن داده شده و سپس به بررسی سبک بصری آن پرداخته می شود. در این بخش، سعی شده تا کلیه المانهای مهم و تاثیرگذار در یک اثر هنری، مورد توجه و بررسی قرار گیرد. از جمله این موارد می توان به تحلیل فضای تصویری، ترکیب بندی ها، نوع کاراکتر و خصوصیات آنها، انتخاب خطها و عناصر موجود در تصاویر، فضاها به کار رفته در فیلم، ریتم اثر، هارمونی رنگی و نوع



رنگ های به کار رفته، عناصر داستانی و تکنیک اثر اشاره نمود. وجود یک سری شباهت ها در موارد ذکر شده، عاملی است که موجب اثبات مفید بودن و لازم الاجرا بودن این مسائل در انیمیشنها و در جهت موفقیت آنها می باشد و تفاوت های موجود، ناشی از گوناگونی ملیت ها، فرهنگ ها و سلیقه هاست که البته تاثیرات مادی را نباید از یاد برد.

مطالعه و تحقیق درباره این موارد، چشم انداز جدیدی به روی انیمیشن کشورمان می گشاید و می توان گفت که هر کدام از این آثار برتر، به منزله کلاس درسی برای دانشجویان و فیلمسازان محسوب می گردد.

واژگان کلیدی عبارت است از:

فیلم

انیمیشن

سبک بصری

۱	مقدمه.....
۳	کلیات تحقیق.....
۵	تعریف واژگان.....
۵	سبک چیست؟.....
۶	مفهوم سبک بصری.....
۹	فصل اول- مختصری از تاریخچه انیمیشن کشورهای مطرح.....
۱۰	۱-۱ فرانسه.....
۱۲	۲-۱ لهستان.....
۱۴	۳-۱ انگلستان.....
۱۵	۴-۱ ایتالیا.....
۱۸	۵-۱ ژاپن.....
۲۲	۶-۱ آمریکا.....
۲۶	۷-۱ یوگسلاوی (زاگرب).....
۲۹	۸-۱ روسیه.....
۳۲	فصل دوم- فیلم های انیمیشن مطرح منتخب.....
۳۳	۱-۲ سه قلوهای بلویل.....
۳۳	۱-۱-۲ اطلاعات فیلم.....
۳۵	۲-۱-۲ سیلوان شومت.....
۳۶	۳-۱-۲ سبک بصری.....
۴۴	۲-۲ کلیسای جامع.....
۴۶	۱-۲-۲ اطلاعات فیلم.....
۴۷	۲-۲-۲ تومک باگینزکی.....
۴۸	۲-۲-۲ کمپانی پلانیج ایمیج.....
۴۹	۳-۲-۲ سبک بصری فیلم.....
۵۷	۳-۲ والاس و گرومیت.....
۵۷	۱-۳-۲ اطلاعات فیلم.....
۵۹	۲-۳-۲ نیک پارک.....
۶۰	۳-۳-۲ آردمن.....

۶۱	.....	۲-۳-۲ سبک بصری فیلم
۶۹	.....	۲-۴ زندگی
۶۹	.....	۲-۴-۱ انیمیشن های فلش
۷۰	.....	۲-۴-۲ برونو بوزتو
۷۲	.....	۲-۴-۳ سبک بصری فیلم
۷۸	.....	۲-۵ شهر اشباح
۷۸	.....	۲-۵-۱ اطلاعات فیلم
۷۹	.....	۲-۵-۲ هایانو میازاکی
۸۲	.....	۲-۵-۳ استودیو گیلی
۸۴	.....	۲-۵-۴ سبک بصری فیلم
۹۳	.....	۲-۶ برای پرندگان
۹۳	.....	۲-۶-۱ اطلاعات فیلم
۹۴	.....	۲-۶-۲ پیکسار
۹۸	.....	۲-۶-۳ سبک بصری فیلم
۱۰۸	.....	۲-۷ علاءالدین
۱۰۸	.....	۲-۷-۱ اطلاعات فیلم
۱۱۰	.....	۲-۷-۲ استودیو دیزنی
۱۱۳	.....	۲-۷-۳ سبک بصری فیلم
۱۲۱	.....	۲-۸ آخرین رقص در آسیاب قدیمی
۱۲۱	.....	۲-۸-۱ اطلاعات فیلم
۱۲۲	.....	۲-۸-۲ دوشان وکوتیک
۱۲۳	.....	۲-۸-۳ سبک بصری فیلم
۱۳۰	.....	۲-۹ عروس مرده
۱۳۰	.....	۲-۹-۱ اطلاعات فیلم
۱۳۲	.....	۲-۹-۲ تیم برتون
۱۳۳	.....	۲-۹-۲-۱ چند نکته
۱۳۴	.....	۲-۹-۳ سبک بصری فیلم
۱۴۲	.....	۲-۱۰ پیرمرد و دریا
۱۴۲	.....	۲-۱۰-۱ اطلاعات فیلم
۱۴۴	.....	۲-۱۰-۲ الکساندر پتروف

۱۴۴	.....	۳-۱۰-۲ سبک بصری فیلم
۱۵۳	.....	۱۱-۲ شباهت ها و تفاوت ها
۱۵۷	.....	نتیجه گیری
۱۶۰	.....	منابع و مأخذ
۱۶۳	.....	گزارش کار عملی (ساخت فیلم بدون خداحافظی)
۱۸۰	.....	چکیده انگلیسی

- تصویر ۱-۲ سه قلوهای بلویل..... ۳۷
- تصویر ۲-۲ شخصیت‌های منفی سه قلوهای بلویل..... ۳۸
- تصویر ۳-۲ فضای داخل خانه مادام سوزا..... ۳۹
- تصویر ۴-۲ اغراق در طراحی کشتی..... ۴۰
- تصویر ۵-۲ اغراق در طراحی بدن ساکنان شهر..... ۴۱
- تصویر ۶-۲ هارمونی رنگی اجزای فیلم..... ۴۲
- تصویر ۷-۲ سه قلوهای بلویل در زمان پیری..... ۴۲
- تصویر ۸-۲ تناسب رنگی مادام سوزا و فضاهای اطراف..... ۴۴
- تصویر ۹-۲ آسمان و توهم فضا..... ۵۰
- تصویر ۱۰-۲ رگه های رنگی و فضای تاریک و نورپردازی اکسپرسیو..... ۵۱
- تصویر ۱۱-۲ خطهای طراحی رشته مانند..... ۵۲
- تصویر ۱۲-۲ نورپردازی و پرداخت جزئیات..... ۵۴
- تصویر ۱۳-۲ فضای داخلی و نورپردازی هنرمندانه آن..... ۵۵
- تصویر ۱۴-۲ طراحی کلیسای جامع در نرم افزار سه بعدی..... ۵۵
- تصویر ۱۵-۲ گرومیت سوار بر اتومبیل به همراه والاس..... ۶۲
- تصویر ۱۶-۲ هارمونی رنگی فضا با کاراکترها..... ۶۴
- تصویر ۱۷-۲ جزئیات چهره عروسکها و فضای اطراف..... ۶۵
- تصویر ۱۸-۲ نرمی خطوط شخصیت ها..... ۶۶
- تصویر ۱۹-۲ ترکیب بندی های صحیح و قوی..... ۶۶
- تصویر ۲۰-۲ توجه به جزئیات در تمام پلانها..... ۶۷
- تصویر ۲۱-۲ خطوط طراحی در انیمیشن "زندگی"..... ۷۳
- تصویر ۲۲-۲ طراحی متفاوت با توجه به اهمیت موضوع..... ۷۴
- تصویر ۲۳-۲ کنترل از راه دور و هارمونی رنگی با اجزاء دیگر..... ۷۵
- تصویر ۲۴-۲ هماهنگی طراحی خطوط و رنگها با موضوع..... ۷۵
- تصویر ۲۵-۲ ساده سازی المانها و ترکیب بندیها..... ۷۶
- تصویر ۲۶-۲ اغراق و ساده سازی کاراکتر..... ۷۷
- تصویر ۲۷-۲ خطوط مشخص و سایه روشنها..... ۸۵
- تصویر ۲۸-۲ ریزه کاریها در طراحی و رنگ آمیزی..... ۸۶

- تصویر ۲-۲۹ استفاده از موضوعات افسانه‌ای در ترکیب بندی مناسب ..... ۸۷
- تصویر ۲-۳۰ تنوع کارکترهای خیالی و اسطوره‌ای ..... ۸۸
- تصویر ۲-۳۱ رعایت خصوصیات و قواعد مانگاها در طراحی کاراکترها ..... ۸۹
- تصویر ۲-۳۲ تنوع رنگی و ایجاد فضاهایی روشن و درخشان ..... ۹۰
- تصویر ۲-۳۳ تیتراژ آغازین فیلم ..... ۹۹
- تصویر ۲-۳۴ پرداخت هنرمندانه پرها و تنالیت‌های رنگ آبی ..... ۱۰۰
- تصویر ۲-۳۵ ایجاد تعادل بصری به وسیله ترکیب بندی و رنگ ..... ۱۰۱
- تصویر ۲-۳۶ طراحی مدل‌های اولیه ..... ۱۰۲
- تصویر ۲-۳۷ اجزای ریزه کاریها در اندام پرنندگان ..... ۱۰۳
- تصویر ۲-۳۸ نمای ریختن پر پرنده ها ..... ۱۰۴
- تصویر ۲-۳۹ نمای لانگ شات از فضای فیلم ..... ۱۰۶
- تصویر ۲-۴۰ استفاده از تکرار برای ایجاد ریتم ..... ۱۰۷
- تصویر ۲-۴۱ استفاده زیاد از رنگ آبی در پلانهای مختلف ..... ۱۱۴
- تصویر ۲-۴۲ خطوط تیز و زاویه دار صورت جعفر ..... ۱۱۵
- تصویر ۲-۴۳ رنگ آمیزی و طراحی بر اساس شخصیت ها ..... ۱۱۶
- تصویر ۲-۴۴ هارمونی رنگی مناسب بین عناصر فیلم ..... ۱۱۷
- تصویر ۲-۴۵ قالیچه پرنده، متعادل کننده فضای رنگی ..... ۱۱۸
- تصویر ۲-۴۶ خطوط نرم کاراکترها و ترکیب بندی مناسب ..... ۱۱۹
- تصویر ۲-۴۷ پایان خوش در آثار دیزنی ..... ۱۲۰
- تصویر ۲-۴۸ طراحی کلاسیک گونه کاراکترها ..... ۱۲۵
- تصویر ۲-۴۹ هماهنگی پس زمینه با حرکات شخصیت ها ..... ۱۲۶
- تصویر ۲-۵۰ طراحی های ساده و کلی ..... ۱۲۷
- تصویر ۲-۵۱ استفاده از رنگهای محدود در رنگ آمیزی ..... ۱۲۸
- تصویر ۲-۵۲ فضای دنیای زندگان و وجود رنگهای خاکستری و دلگیر ..... ۱۳۶
- تصویر ۲-۵۳ کاراکترهای زنده و مرده ..... ۱۳۷
- تصویر ۲-۵۴ فضای داخلی تک رنگ و خاکستری ..... ۱۳۸
- تصویر ۲-۵۵ فضای رنگی در دنیای مردگان متنوع تر است ..... ۱۳۹
- تصویر ۲-۵۶ وجود نماهای زیبا و جذاب در فیلم ..... ۱۴۰
- تصویر ۲-۵۷ طراحی و رنگ آمیزی بک گراند و توجه به جزئیات در آن ..... ۱۴۱
- تصویر ۲-۵۸ طراحی های واقع گرا و سبک نقاشانه ..... ۱۴۶

- تصویر ۲-۵۹ استفاده زیاد از نماهای لانگ شات از مناظر شگفت انگیز..... ۱۴۸
- تصویر ۲-۶۰ نورپردازی تأکیدی بر موضوع اصلی..... ۱۴۹
- تصویر ۲-۶۱ انعکاس زیبای امواج روی بدنه قایق..... ۱۵۰
- تصویر ۲-۶۲ فضاهای رنگی گرم در نماهای داخلی..... ۱۵۱
- تصویر ۲-۶۳ ترکیب بندی مناسب و زیبای پلان ها..... ۱۵۱

## مقدمه

از خیمه شب بازی با سایه می توان به عنوان یکی از اولین شکل‌های انیمیشن نام برد. بین قرون هفده تا نوزده میلادی انواع ابزارهای ساده برای ایجاد انیمیشن به وجود آمدند، دستگاه‌هایی مانند: فناکسیتوسکوپ، پراکسینوسکوپ، زیوتروپ و ... که در اغلب آنها طراحی‌ها را در میان صفحات چرخان قرار داده و حرکت آنها را تماشا می کردند.

از آن زمان تا کنون، هر ساله انیمیشن‌های کوتاه و بلندی در سراسر جهان و در کشورهای مختلف با چندین و چند سبک و تکنیک مختلف ساخته می شود. به موازات عقاید، موضوعات و نگرش‌های مختلفی که وجود دارد و به تعداد جهان بینی افراد، تکنیک‌ها و روش‌های خاصی نیز برای بروز و عرضه این نگرش‌ها و اعتقادات به وجود آمده است. امتحان کردن هر تکنیک، لذت بردن از دنیایی وصف ناشدنی و امکان ابراز گوشه ای دیگر از توانایی‌ها را ممکن می سازد. یک کارگردان بسته به موقعیت و هدفی که دنبال می کند، دست به آفرینش اثرش می زند و بر اساس نیاز خود روشی را جهت به تصویر در آوردن و نمایش دادن کار خویش بر می گزیند؛ اگر هدف وی تجاری باشند، اساس زیبایی شناسی کار او و نحوه انجامش بر مبنای اقتصاد پی ریزی می گردد، در مورد کارهای تجربی و حسی، اهداف متفاوت دیگری دنبال می گردد.



نحوه انجام و موضوع اثر هر چه که باشد ، موفقیت آمیز بودن آن پس از پخش عمومی تعیین می گردد. انیمیشن و کلاً هنر سینما ، مقوله ای است که با هنرهای تجسمی مانند نقاشی فرق می کند. ممکن است یک تابلوی نقاشی از روی علاقه شخصی هنرمند کشیده شود و هیچ گاه به نمایش در نیاید و نیازی نیز به مخاطب حس نکند ولی انیمیشن جایگاه دیگری دارد. کسی که فیلمی می سازد ، مسلماً یا خود به تنهایی کار را انجام داده (که این مورد البته در مورد کارهای تجاری و حرفه ای و همینطور فیلم بلند به هیچ عنوان امکانپذیر نمی باشد ولیکن در مواردی مانند کارهای تجربی و همینطور دانشجویی صادق است) و یا اینکه توسط استودیو و گروهی از افراد که بینشان تقسیم کار ، انجام می شود. در هر دو صورت ، به خصوص در حالت دوم ، هدف از ساخت ، عرضه و نمایش آن برای مخاطب می باشد. اصولاً ماهیت فیلم در هر نوع آن ، چیزی به غیر از این نیست.

این تصور که انیمیشن را تنها کودکان تماشا می کنند ، اشتباه محض است. مخاطب تمام فیلمهای انیمیشن ، کودکان ، بزرگسالان و به طور کلی عموم مردم هستند. یک فیلم انیمیشن باید به طور صحیح و با رعایت تمام مسائل ساخته شود و نباید اینگونه فکر کرد که بیننده متوجه یک سری مطالب نمی گردد و آنها را نمی بیند.

ولی چه چیز موجب آن می شود که یک فیلم انیمیشن در نگاه مخاطب ، به عنوان اثری مقبول و موفق جلوه گر شود؟ در جذابیت ، اثرگذاری و ماندگاری یک انیمیشن عواملی دخالت دارند ؛ مانند مفهوم داستان و قدرت فیلمنامه اثر و همینطور کیفیت و تکنیک بصری آن.

مهمترین مورد در مقوله انیمیشن که در نقدها مورد بحث قرار می گیرد ، بحث کیفیت بصری آن می باشد. زیرا اولین چیزی است که معمولاً مردم به دنبال آن می گردند. انیمیشن، هنری کاملاً متفاوت با دیگر هنرهاست. همه آنها تصویر را ثابت و بی حرکت نشان می دهند ، در حالیکه مفهوم انیمیشن از حرکت تصاویر ثابت حاصل می شود.

یک فیلم انیمیشن می تواند بسیار تأثیرگذار و موفق باشد، به این شرط که در اجرای آن دقت گردد ، در واقع می توان گفت که امروزه ، دیگر صرفاً یک حرکت عادی، برای بیننده مهیج و غیرمعمول نیست بلکه با بروز انواع مختلف لوازم پیشرفته، نرم افزار و تولید روز افزون محصولات بصری ، ذائقه بیننده چیزی جدید ، تأثیرگذار و نوبغ آمیز طلب می کند و این نکته ای است که میان مردم همه کشورها مشترک می باشد. در این رساله ، پس از نگاهی اجمالی به انیمیشن کشورهای مطرح در زمینه تصویر متحرک ، تعدادی از فیلمهای موفق از نظر نکات بصری مورد بررسی قرار می گیرد تا نکات برجسته تصویری آنان آشکارتر گردد.

## کلیات تحقیق

به طور کلی فیلمهای انیمیشن ساخته شده در کشورها و کمپانی های مختلف ، از نظر سبک بصری و تکنیک کار با یکدیگر تفاوت بسیاری دارند. انتخاب چند نمونه شاخص از فیلمهای دهه-نود تا سال ۲۰۰۵ و مقایسه و تحلیل و بررسی تکنیک کار و سبک بصری آنها، مسأله اصلی این رساله می باشد.

سؤالات اصلی تحقیق به قرار زیر می باشند:

- فیلمهای منتخب از نظر بصری (گرافیک تصویر ، فرم و فضا ، رنگ و ...) چه تفاوتی باهم دارند؟

- وجود چه عواملی در ایجاد این فضاها و تفاوت های موجود میان فیلمهای کشورهای و کمپانی

های مختلف نقش دارد؟

- وجوه مشترک برخی از مکاتب انیمیشن چه می باشد؟

در باره سابقه و ضرورت انجام تحقیق می توان گفت که سینمای انیمیشن دارای سبک ها و مکاتب های گوناگونی است که کمپانی ها و کشورهای مطرح در این زمینه یکی را مبنای کار خود قرار داده اند. سبک بصری و فرم و فضا در فیلمهای انیمیشن مطرح، موضوعی است که در رسالات و کتب به صورت خیلی کلی و نه موشکافانه به آن پرداخته شده است. در این رساله سعی می شود که یک تحلیل عمقی و اصولی بر روی این مساله به عمل آید. بررسی تعدادی از فیلمهای مطرح انیمیشن دنیا و شناخت فضاهای بصری و علل و عوامل دخیل در آن می تواند در جهت رسیدن به سبکی مناسب برای انیمیشن های داخلی، کاربردی باشد.

فرضیات عبارتند از:

- سبک بصری در هر فیلم از پارامترها و معیارهای اساسی در بحث زیبایی شناسی فیلم است.  
- فیلمهای مهم سینمایی انیمیشن عموماً از فضا سازی و سبک بصری جذاب و متفاوتی برخوردارند.

- موفقیت یک فیلم انیمیشن تا حدود زیادی به سبک بصری آن بستگی دارد.

اهداف کلی این رساله بدین شرح می باشد:

- شناخت و بررسی سبک بصری فیلمهای مطرح انیمیشن  
- شناخت دلایل انتخاب این فرم بصری  
- مقایسه سبک های مختلف بصری با یکدیگر

و اهداف ویژه آن نیز بررسی نمونه هایی از انیمیشن های مطرح دهه نود تا سال ۲۰۰۵ است تا به تحلیل و بررسی سبک و تکنیک کار این فیلمها پرداخته شود و نکات تازه ای از نقطه نظر بصری در جهت تولید فیلم انیمیشن کشف گردد.

## تعریف و ازگان

### سبک چیست؟

سبک یا "style" چیزی نیست که بتوان آن را به راحتی شرح داد و تعریف نمود، زیرا دارای معنای بغرنج و پیچیده ای می باشد و مسأله ایست وابسته به یک سری عوامل خاص ولی به طور کلی می توان گفت که "سبک" مجموعه یا مقوله ای از بیانات بصری است که کل یک فرهنگ به آن شکل می دهد.<sup>۱</sup> وجود یکسری قوانین و قراردادهای و متفاوت بودن آنها در جوامع مختلف، سبب گوناگون بودن سبک های هنری در مکان ها و زمان های متفاوت می گردد. مثلاً هنر شرق با غرب فرق دارد و شرقی ها بیشتر به دنبال سنت ها و قراردادهای می باشند.

"تأثیر سبک بر آثار هنری، بی شباهت به قراردادهای اجتماعی نیست، ولی با یک تفاوت که سبک به مراتب ظریفانه تر بر آثار هنری تأثیر می گذارد. در واقع سبک بر هنرمند تأثیر می گذارد ولی بر او مسلط نیست." <sup>۲</sup> روشهای متفاوت زندگی و شرایط فرهنگی حاکم، دیدگاه های فکری گوناگون را می سازند و اینها موجب بروز شیوه های بیانی خاص شده و در نتیجه متمایز گشتن سبکها و شیوه های بیان بصری می گردد. این سبکها، می توانند به خوبی نمایانگر حوزه های درگیر با موضوع باشند، چه از نظر تکنیکی و چه از لحاظ مکانی و فرهنگی. این موضوع در مورد کلیه هنرها که از طریق ارتباطات بصری با مخاطب خود ارتباط برقرار می کنند، صادق می باشد. "شناخت پیدا کردن نسبت به آنچه ارتباط بصری خواننده می شود، مانند یادگیری زبان است؛ زبانی که تنها از تصویر

<sup>۱</sup> دونیس، دانیس ا، میادی سواد بصری، مسعود سپهر، چاپ، پانزدهم، تهران، انتشارات سروش، ۱۳۸۶، صفحه ۱۷۷  
<sup>۲</sup> همان، صفحه ۱۷۸