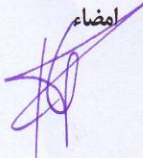
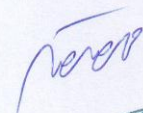
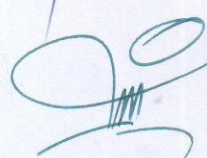

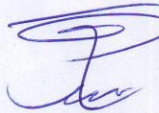
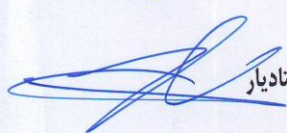




تأیید اعضای هیات داوران حاضر در جلسه دفاع از پایان نامه کارشناسی ارشد

اعضای هیئت داوران نسخه نهایی پایان نامه خانم سارا رفیعی تحت عنوان: بررسی عوامل بوجود آورنده gag (شوخی) در انیمیشن - پروژه عملی: ساخت فیلم: «بدون عنوان» 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
	دانشیار	دکتر اکبر عالمی	۱- استاد راهنما (نظری)
	استادیار	دکتر محمد رضا حسنائی	۲- استاد راهنما (عملی)
	استادیار	دکتر امیر حسن ندایی	۳- استاد مشاور
	استادیار	دکتر علی شیخ مهدی	۴- استاد ناظر
	استادیار	دکتر ناصر گل محمدی	۵- استاد ناظر
	استادیار	دکتر علی شیخ مهدی	۶- نماینده تحصیلات تکمیلی

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

مقدمه: با عنایت به سیاست‌های پژوهشی و فناوری 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 هیأت علمی، دانشجویان، دانش‌آموختگان و دیگر همکاران طرح، در مورد نتایج پژوهش‌های علمی که تحت عنوان پایان‌نامه، رساله و طرح‌های تحقیقاتی با هماهنگی دانشگاه انجام شده است، موارد زیر را رعایت نمایند:

ماده ۱- حق نشر و تکثیر پایان‌نامه/ رساله و درآمدهای حاصل از آنها متعلق به دانشگاه می‌باشد ولی حقوق معنوی پدید آورندگان محفوظ خواهد بود.

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 یا تایید استاد راهنمای اصلی، یکی از اساتید راهنما، مشاور و یا دانشجو مسئول مکاتبات مقاله باشد. ولی مسئولیت علمی مقاله مستخرج از پایان‌نامه و رساله به عهده اساتید راهنما و دانشجو می‌باشد.

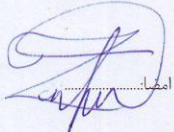
تبصره: در مقالاتی که پس از دانش‌آموختگی بصورت ترکیبی از اطلاعات جدید و نتایج حاصل از پایان‌نامه/ رساله نیز منتشر می‌شود نیز باید نام دانشگاه درج شود.

ماده ۳- انتشار کتاب، نرم افزار و یا آثار ویژه (ثری هنری مانند فیلم، عکس، نقاشی و نمایشنامه) حاصل از نتایج پایان‌نامه/ رساله و تمامی طرح‌های تحقیقاتی کلیه واحدهای دانشگاه اعم از دانشکده ها، مراکز تحقیقاتی، پژوهشکده ها، پارک علم و فناوری و دیگر واحدها باید با مجوز کتبی صادره از معاونت پژوهشی دانشگاه و براساس آئین‌نامه‌های مصوب انجام شود.

ماده ۴- ثبت اختراع و تدوین دانش فنی و یا ارائه یافته‌ها 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 معاونت پژوهشی دانشگاه انجام گیرد.

ماده ۵- این آیین‌نامه در ۵ ماده و یک تبصره در تاریخ ۸۷/۴/۱ شورای پژوهشی و در تاریخ ۸۷/۴/۲۳ در هیأت رئیسه دانشگاه به تایید رسید و در جلسه مورخ ۸۷/۷/۱۵ شورای دانشگاه به تصویب رسیده و از تاریخ تصویب در شورای دانشگاه لازم‌الاجرا است.

«اینجانب مهرداد رحیمی دانشجوی رشته فلسفه ورودی سال تحصیلی ۱۳۸۶ مقطع کارشناسی ارشد دانشکده فلسفه متعهد می‌شوم کلیه نکات مندرج در آئین‌نامه حق مالکیت مادی و معنوی در مورد نتایج پژوهش‌های علمی دانشگاه تربیت مدرس را در انتشار یافته‌های علمی مستخرج از پایان‌نامه / رساله تحصیلی خود رعایت نمایم. در صورت تخلف از مفاد آئین‌نامه فوق‌الاشعار به دانشگاه وکالت و نمایندگی می‌دهم که از طرف اینجانب نسبت به لغو امتیاز اختراع بنام بنده و یا هر گونه امتیاز دیگر و تغییر آن به نام دانشگاه اقدام نماید. ضمناً نسبت به جبران فوری ضرر و زیان حاصله بر اساس برآورد دانشگاه اقدام خواهم نمود و بدینوسیله حق هر گونه اعتراض را از خود سلب نمودم»



تاریخ: ۲۵/۵/۹۰

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:

«کتاب حاضر، حاصل پایان نامه کارشناسی ارشد/ رساله دکتری نگارنده در رشته انجمن است که در سال ۱۳۹۰ در دانشکده هنر دانشگاه تربیت مدرس به راهنمایی سرکار خانم/جناب آقای دکتر البریس، مشاوره سرکار خانم/جناب آقای دکتر امیر حسن ندایی و مشاوره سرکار خانم/جناب آقای دکتر از آن دفاع شده است.»

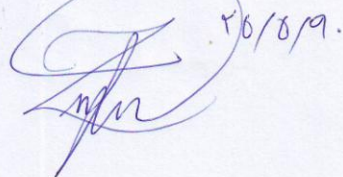
ماده ۳: به منظور جبران بخشی از هزینه های انتشارات دانشگاه، تعداد یک درصد شمارگان کتاب (در هر نوبت چاپ) را به «دفتر نشر آثار علمی» دانشگاه اهدا کند. دانشگاه می تواند مازاد نیاز خود را به نفع مرکز نشر در معرض فروش قرار دهد.

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: 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، تامین نماید.

ماده ۶: اینجانب سارا رضی دانشجوی رشته انجمن مقطع کارشناسی ارشد تعهد فوق و ضمانت اجرایی آن را قبول کرده، به آن ملتزم می شوم.

نام و نام خانوادگی: سارا رضی
تاریخ و امضا:

۲۶/۵/۹۰




دانشگاه تربیت مدرس
دانشکده هنر و معماری
پایان نامه کارشناسی ارشد انیمیشن

بررسی عوامل بوجود آورنده شوخی (Gag) در انیمیشن

پروژه عملی: ساخت فیلم کوتاه:

«بدون عنوان»

سارا رفیعی

استاد راهنما (نظری):

دکتر اکبر عالمی

استاد راهنما (عملی):

دکتر محمد رضا حسنایی

استاد مشاور:

دکتر امیر حسن ندایی

اردیبهشت ۱۳۹۰

با تشکر فراوان از اساتید ارجمندی چون آقای دکتر اکبر عالمی، دکتر محمد رضا حسنایی و دکتر امیر حسن ندایی که در این رساله از جان و دل یاری ام کردند و من نیز افتخار شاگردی ایشان را داشتم. جا دارد از زحمات آقای دکتر شیخ مهدی به عنوان مدیر گروه انیمیشن نیز قدر داری کنم.

همچنین سپاسی فراوان از خانواده ام (پدرم، مادرم همسرم) و تمام عزیزانی که در این راه از هر کمکی دریغ نکرده اند.

چکیده

در این رساله سعی بر این شده است تا مفهوم شوخی (gag) بررسی شود. با توجه به اینکه واکنش انسان نسبت به شوخی خندیدن است، به همین دلیل ابتدا تعریفی از خنده آورده شده، سپس از نظر فیزیولوژی و روانشناسی مورد بررسی قرار می گیرد. در ادامه، اشاره ایی به اثرات آن از نظر روحی، جسمی، اقتصادی و جامعه شناسی می شود و به طبع، دلائلی که موجب بوجود آمدن خنده شده، مورد بررسی قرار می گیرد.

از آنجایی که در سینما و تئاتر هر فیلمنامه یا نمایشنامه ایی که موجب خنده مردم شده، به آن کمدی می گویند، اشاره ایی به مفهوم، تاریخچه و انواع آن می شود.

در نهایت انواع شوخی (دلائلی که موجب خنده مخاطب شود) در انیمیشن با ذکر مثال، مورد بررسی قرار می گیرد. با توجه به این شوخی ها، سه انیمیشن، تجزیه و تحلیل شده و شوخی های آن مورد مطالعه قرار می گیرد.

واژگان کلیدی: خنده - شوخی - کمدی - گگ انیمیشن

فهرست

۱	مقدمه
۵	فصل اول
۶	۱-۱ پیشینه
۱۳	فصل دوم
۱۴	۲-۱ تعریف خنده
۱۹	۴-۱-۲ دیدگاه چند نظریه پرداز درباره خنده
۲۰	۵-۱-۲ مراحل درک انسان از شوخی
۲۱	۶-۱-۲ عوامل ایجاد خنده از نظر فیزیولوژیکی
۲۳	۷-۱-۲ ویژگی افراد شوخ طبع یا کم‌دین ها
۲۵	۱۰-۲-۱ انواع شوخی
۳۱	۲-۲ اثرات خنده
۳۲	۱-۲-۲ دیدگاه چند نظریه پرداز درباره اثرات خنده
۳۳	۲-۲-۲ اثرات خنده از نظر فیزیولوژیکی
۳۴	۳-۲-۲ اثرات روانشناسی خنده
۳۹	۳-۲-۲ روش های ایجاد خنده
۸۰	فصل سوم
۸۱	۳-۱ کمدی چیست؟
۸۱	۱-۱-۳ تعریف کمدی comedy
۸۶	۶-۱-۳ دیدگاه نظریه پردازان درباره کمدی
۸۸	۸-۲-۳ انواع کمدی
۱۰۰	فصل چهارم
۱۰۱	۴-۱ شوخی (gag) در انیمیشن
۱۰۲	۴-۱-۴ ژانر کارتون
۱۰۲	۵-۱-۴ طبقه بندی انواع کارتون از نظر ژانر یا گونه
۱۰۵	۶-۱-۴ عناصر ایجاد کننده خنده در انیمیشن
۱۲۲	۲-۴ بررسی انیمیشن «Mice follies»
۱۲۸	۳-۴ بررسی انیمیشن «Lifted»
۱۳۶	۴-۴ بررسی انیمیشن «Who's mummy?»
۱۵۱	نتیجه گیری
۱۵۵	فهرست منابع و مآخذ
۱۵۸	شرح و تصاویر کار عملی
۱۸۷	چکیده انگلیسی

فهرست تصاویر

۱۱	<u>Gertie the dinosaur</u> ۱-۴-۱ تصویر
۱۱	<u>Betty Boop</u> ۱-۴-۲ تصویر
۱۱	<u>Felix the cat</u> ۱-۴-۳ تصویر
۱۲	<u>Oswald the lucky rabbit</u> ۱-۴-۴ تصویر
۱۲	<u>Steam boat Willy</u> ۱-۴-۵ تصویر
۴۵	<u>Papa Shultz</u> ۲-۳-۱ تصویر
۴۹	تصویر ۲-۳-۲ و ۳ «Prey»
۵۸	<u>Up</u> ۲-۳-۴ تصویر
۵۹	تصویر ۲-۳-۵ «a pizza Tweety pie»
۵۹	تصویر ۲-۳-۶ و ۷ «Jack attack»
۶۸	تصویر ۲-۱-۲ «The little dictator»
۶۹	تصویر ۲-۱-۳ «Simpson family»
۶۹	تصویر ۲-۱-۴ «Même les pigeons vont au paradis»
۶۹	تصویر ۲-۱-۵ «Mike's new car»
۷۳	تصویر ۲ تا ۲-۳-۷ «Pole hole»
۷۶	تصویر ۴-۴-۱ "دروغی که از دروازه تو نی آمد"
۷۹	تصویر ۲-۳-۱۲ «A pizza pie Tweety»
۹۲	تصویر ۳ تا ۳-۲-۱ «Mike's new car»
۱۰۳	تصویر ۴-۱-۱ «Kongfu panda»
۱۰۴	تصویر ۴-۱-۲ «Oggy and the cockroaches»
۱۰۴	تصویر ۴-۱-۳ « Simson family »
۱۰۵	تصویر ۴-۱-۴ کارآگاه گجت
۱۰۶	تصویر ۴-۱-۴ و ۵ « Ready.. set.. zoom!»
۱۰۷	تصویر ۴-۱-۶ تا ۱۰ « Ready.. set.. zoom!»
۱۰۸	تصویر ۴-۱-۱۱ «The emperor's new groove»
۱۰۸	تصویر ۴-۱-۱۲ «Kongfu panda»
۱۰۹	تصویر ۴-۱-۱۳ «Up»
۱۱۰	تصویر ۴-۱-۱۴ و ۱۵ و ۱۶ «Nit witty kitty»
۱۱۲	تصویر ۴-۱-۱۷ و ۱۸ «Smarty cat»
۱۱۲	تصویر ۴-۱-۱۹ «Mike's new car»
۱۱۴	تصویر ۴-۱-۲۰ «Slicked up»
۱۱۵	تصویر ۴-۱-۲۱ تا ۲۳ «Ready..set..zoom!»
۱۱۵	تصویر ۴-۱-۲۴ تا ۲۶ «Guided muscle»
۱۱۶	تصویر ۴-۱-۲۸ تا ۳۰ «Tweety & lovely»
۱۱۷	تصویر ۴-۱-۳۱ و ۳۲ «Pixar luxo J.R»

١١٧	تصوير ٣٤ و ٣٣-١-٤ «Vizzavi»
١١٨	تصوير ٣٧ تا ٣٥-١-٤ «Vizzavi»
١١٨	تصوير ٣٩ و ٣٨-١-٤ «Vizzavi»
١١٩	تصوير ٤٠ تا ٤٢-١-٤ «Baby boum»
١٢٠	تصوير ٤٣ تا ٤٥-١-٤ «Ice age3»
١٢٠	تصوير ٤٦ تا ٤٨-١-٤ «Shrek»
١٢٢	تصوير ١٢ و ٢-٢-٤ «Mice follies»
١٢٣	تصوير ٤ و ٣-٢-٤ «Mice follies»
١٢٣	تصوير ٥-٢-٤ «Mice follies»
١٢٣	تصوير ٨ تا ٦-٢-٤ «Mice follies»
١٢٤	تصوير ٩-٢-٤ «Mice follies»
١٢٤	تصوير ١١ تا ٨-٢-٤ «Mice follies»
١٢٥	تصوير ١٣ و ١٢-٢-٤ «Mice follies»
١٢٥	تصوير ١٥ و ١٤-٢-٤ «Mice follies»
١٢٥	تصوير ١٧ و ١٦-٢-٤ «Mice follies»
١٢٦	تصوير ١٨-٢-٤ «Mice follies»
١٢٦	تصوير ٢٠ و ١٩-٢-٤ «Mice follies»
١٢٦	تصوير ٢٢ و ٢١-٢-٤ «Mice follies»
١٢٨	تصوير ١٢ و ٣-٤-٤ «Lifted»
١٢٩	تصوير ٣-٣-٤ «Lifted»
١٢٩	تصوير ٤-٣-٤ «Lifted»
١٢٩	تصوير ٥-٣-٤ «Lifted»
١٣٠	تصوير ٦-٣-٤ «Lifted»
١٣٠	تصوير ١٠ تا ٧-٣-٤ «Lifted»
١٣١	تصوير ١٢ و ١١-٣-٤ «Lifted»
١٣١	تصوير ١٣-٣-٤ «Lifted»
١٣١	تصوير ١٦ تا ١٤-٣-٤ «Lifted»
١٣٢	تصوير ١٨ و ١٧-٣-٤ «Lifted»
١٣٢	تصوير ٢٠ و ١٩-٣-٤ «Lifted»
١٣٣	تصوير ٢١-٣-٤ «Lifted»
١٣٣	تصوير ٢٢-٣-٤ «Lifted»
١٣٤	تصوير ٢٣-٣-٤ «Lifted»
١٣٤	تصوير ٢٤-٣-٤ «Lifted»
١٣٤	تصوير ٢٥-٣-٤ «Lifted»
١٣٦	تصوير ١-٤-٤ « Who'd mummy?»
١٣٧	تصوير ٢-٤-٤ « Who'd mummy?»

۱۳۷	تصویر ۴-۴-۳ « Who'd mummy? »
۱۳۷	تصویر ۴-۴-۴ « Who'd mummy? »
۱۳۸	تصویر ۴-۴-۵ « Who'd mummy? »
۱۳۸	تصویر ۴-۴-۶ و ۷ « Who'd mummy? »
۱۳۸	تصویر ۴-۴-۸ و ۹ « Who'd mummy? »
۱۳۹	تصویر ۴-۴-۱۰ « Who'd mummy? »
۱۳۹	تصویر ۴-۴-۱۱ « Who'd mummy? »
۱۳۹	تصویر ۴-۴-۱۲ و ۱۳ « Who'd mummy? »
۱۴۰	تصویر ۴-۴-۱۴ « Who'd mummy? »
۱۴۰	تصویر ۴-۴-۱۵ « Who'd mummy? »
۱۴۰	تصویر ۴-۴-۱۶ « Who'd mummy? »
۱۴۱	تصویر ۴-۴-۱۷ و ۱۸ « Who'd mummy? »
۱۴۱	تصویر ۴-۴-۱۹ و ۲۰ « Who'd mummy? »
۱۴۱	تصویر ۲۴ تا ۲۱-۴-۴ « Who'd mummy? »
۱۴۲	تصویر ۴-۴-۲۵ « Who'd mummy? »
۱۴۲	تصویر ۴-۴-۲۶ « Who'd mummy? »
۱۴۲	تصویر ۲۹ تا ۲۷-۴-۴ « Who'd mummy? »
۱۴۳	تصویر ۴-۴-۳۰ « Who'd mummy? »
۱۴۳	تصویر ۳۲ و ۳۱-۴-۴ « Who'd mummy? »
۱۴۴	تصویر ۳۴ و ۳۳-۴-۴ « Who'd mummy? »
۱۴۴	تصویر ۴-۴-۳۵ « Who'd mummy? »
۱۴۵	تصویر ۴-۴-۳۶ « Who'd mummy? »
۱۴۵	تصویر ۴-۴-۳۷ « Who'd mummy? »
۱۴۶	تصویر ۴-۴-۳۸ « Who'd mummy? »
۱۴۶	تصویر ۴۰ و ۳۹-۴-۴ « Who'd mummy? »
۱۴۷	تصویر ۴۹ تا ۴۱-۴-۴ « Who'd mummy? »
۱۴۷	تصویر ۵۱ و ۵۰-۴-۴ « Who'd mummy? »
۱۴۸	تصویر ۴-۴-۵۲ « Who'd mummy? »
۱۴۸	تصویر ۵۴ و ۵۳-۴-۴ « Who'd mummy? »
۱۴۸	تصویر ۴-۴-۵۵ « Who'd mummy? »
۱۴۹	تصویر ۵۸ تا ۵۶-۴-۴ « Who'd mummy? »

فهرست جداول

۱۵۳	جدول ۱- تعداد گگ ها در ۳ انیمیشن
-----	-------	----------------------------------

مقدمه

از ابتدای تمدن بشری غم و اندوه مایه توقف و انزجار، شادی و نشاط عامل تحرک و نظم بوده است. در میراث کهن ایرانیان، شادی، پدیده ای الهی محسوب می شده است. به گونه ایی که می گویند نخستین معجزه زرتشت، خندیدن وی در بدو تولد بوده است. پارسیان شادی را آفریده خداوند و اندوه را آفریده اهریمن می دانستند. مردم ایران باستان حدود ۶۰ روز از سال را جشن می گرفتند تا به هر بهانه ایی روزگار را به شادی بگذرانند.^۱

در جوامع هنری که به کمدی بی اعتنایی و یا کم اعتنایی می کنند، رد پای نابسامانی های اجتماعی را در آن به سادگی می توان دید. (نعمت طاووسی، ۱۳۸۱: ۴۴) بطوری که آقای دکتر امان الله قرایی مقدم - عضو هیات علمی دانشگاه تربیت معلم - می گوید: «شاد کردن و شاد بودن جامعه موجب پیشرفت و توسعه اجتماعی، اقتصادی، سیاسی و فرهنگی و خانوادگی جامعه می شود. همچنین از بسیاری از مسائل و بروز انواع آسیب های جامعه، جرم و بزهکاری، طلاق، نابسامانی و سایر مسائل جلوگیری به عمل می آید. اختلالات روحی در جامعه کمتر می شود و میزان رغبت تحصیلی و دل به کار دادن و تولید، افزایش پیدا می کند. شادی یک نیاز اساسی در انسان است. افراد اگر در جامعه خود نتوانند این نیاز را بر آورده کنند، رو به جوامع دیگری می برند و در نتیجه از فرهنگ ملی خود دور می شوند. به تدریج فرهنگ و ارزش های غربی در جامعه رواج یافته و آن را مسخ می کند.^۲

^۱ - <http://mydocument.ir/main/index.php?article=6839>
^۲ - <http://mydocument.ir/main/index.php?article=6839>

وضعیت نشاط و شادی در ایران

از نظر روانشناسی نشاط یعنی خوشحال بودن، شاد زندگی کردن و خوب بررسی و ارزیابی کردن مسائل است. از آنهایی که نشاط دارای دو جنبه اورگانیک و عضوی می باشد با تحریک قسمت هایی از مغز می تواند منجر به ایجاد نشاط در افراد شود. دکتر محسن اعتماد زاده (روانپزشک) می گوید: افزایش میزان اسیدهای آمینه و پروتئین ها در مناطق خاصی از بدن موجب شادی و نشاط می گردد. میزان نشاط در افراد مختلف به تفکر و باورهای ذهنی آنها بستگی دارد و قدر مسلم اینکه مؤلفه های ایجاد نشاط در نسل قدیم در مقایسه با نسل جدید متفاوت است. به عنوان مثال موسیقی جاز در قدیم ذهن را آزار می داد در حالی که امروزه برای نسل جدید به عنوان یک پدیده نشاط آور است. بنابراین همان گونه که طریقه لذت بردن از زندگی در جوامع مختلف متفاوت است، فرهنگ سنتی، اجتماعی و خانوادگی نیز در بهره گیری از شادی و نشاط می تواند با یکدیگر تفاوت داشته باشد. (فرهمنده، ۱۳۸۰: ۲۶)

در جامعه امروزی بسیاری از مردم در کوچه و خیابان اخم آلود، عصبی و پریشان خاطر هستند و به علت مشکلاتی که دارند خنده از اعماق وجود آنها نمی جوشد زیرا با غرق شدن در مشکلات زندگی نعمت خنده واقعی از آنها گرفته شده است. در جوامعی که نابسامانی موج می زند و به طور طبیعی خنده کمرنگ شده، چرا که دلخوشی نیز رفته رفته کمتر می شود. (جاهد، ۱۳۸۷: ۶)

دکتر فکوری مدرس دانشگاه معتقد است که انسانها بطور کلی دارای چهار نیاز اولیه هستند یعنی مسکن، خوابیدن، خوردن و لباس پوشیدن، برطرف شوند، انسان به نشاط می رسد. ولی با این حال افرادی را می بینیم در جامعه که ثروتمند هستند اما شاد نیستند. بنابراین او نیازهای دیگری را برای انسانها مطرح می کند از جمله امنیت، محبت و تعلق داشتن که در صورت تامین آنها انسان به خود شکوفایی می رسد. (فرهمنده، ۱۳۸۰: ۲۶)

هدف

اگر به آمار فروش فیلم‌ها (بخصوص در ایران) بنگریم متوجه می‌شویم که فروش فیلم‌های کمدی بیشتر از بقیه است. به عنوان مثال فیلم «اخراجی‌ها ۲» ساخته مسعود ده‌نمکی که در سال ۱۳۸۸ اکران شد بیشترین آمار فروش را در سینمای ایران داشته است. این عامل نشان می‌دهد که مردم ذاتاً فیلم‌های کمیک را دوست داشته و به آنها گرایش دارند.

از طرفی، همه ما می‌دانیم که خندانن مخاطب کار بسیار دشواری است. اگر انیمیشن‌های گگ ایرانی را مورد مطالعه قرار دهیم متوجه می‌شویم که در بسیاری از آنها، آنطور که باید، نتوانسته‌اند مردم را در بکارگیری شوخی جذب کنند و به نظر بیننده لوس و بی‌مزه می‌آید، بطوری که حتی نمی‌تواند لبخندی بر لب آورد.

بنابر این به نظر می‌آید، یکی از راه‌های حل این مشکل آن است که انواع گگ‌هایی که تا کنون در انیمیشن‌های کمیک و موفق بکار رفته، مورد مطالعه قرار گرفته شود و طبقه‌بندی گردد. بدین ترتیب انیمیشن‌سازهای ایرانی می‌توانند این شوخی‌ها را با توجه به معیارهای ایرانی، بخصوص از لحاظ فرهنگی، بکار گیرند تا شاید روزی انیمیشن‌های کمیک ایرانی بتوانند جزء مطرح‌ترین‌ها در جهان شوند.

فرضیه

فرض بر این است که یکی از عوامل موثر در یک انیمیشن، شوخی‌های بکار رفته در آن است. بنابراین، با توجه به نیاز انسان به این عامل، سوالات زیر مطرح می‌گردد:

_چه عواملی می‌توانند موجب خنده انسان شوند؟

_آیا تمام سنین بطور یکسان شوخی‌ها را می‌فهمند؟

- _ آیا می توان طبقه بندی ایی برای شوخی های سینمایی در نظر گرفت؟
- _ اگر طبقه بندی صورت گیرد کدام شوخی برای چه ساختاری از انیمیشن مناسب تر است؟
- _ آیا شوخی ها در طول زمان تغییر کرده اند؟
- _ چه نوع شوخی هایی می توانند یک فیلم را جاویدان کنند بطوری که هر وقت بیننده از هر نسلی دوره زمانی که باشد، موقع نگاه کردن به آن، بخندد و فیلم را بیسندد؟

مواد و روش انجام تحقیق

این پژوهش به صورت توصیفی است و با روش جمع آوری اطلاعات بصورت کتابخانه ایی (مطالعه منابع نوشتاری و مشاهده فیلم) و روش تحلیل اطلاعات بر اساس تحلیل محتوا در قالب پژوهش می باشد، انجام گرفته است.

فصل اول

۱-۱ پیشینه

۱-۱-۱ پیشینه

می دانیم که واکنش انسان به شوخی خنده است و ما در این پایان نامه انواع شوخی هایی که می تواند در یک انیمیشن بکار رود تا بیننده را بخنداند بررسی می شود. ولی از آنجایی که انیمیشن از دل سینما و تئاتر برخواسته بنابراین ناگزیر هستیم ابتدا اشاره مختصری به این دو بنمائیم. اگر به تاریخ تئاتر و سینمای جهان بنگریم، متوجه می شویم که انسانها از گذشته مراسمی را اجرا کرده و یا اینکه در آن شرکت می کردند تا بخندند و از آن لذت ببرند. در زیر به برخی از این مراسم اشاره می کنیم:

۱-۱-۱-۱ مراسم کمیک جهان

۱-۱-۱-۱-۱ کارناوال

یک افسانه قدیمی وجود دارد که بر شخصیت جشن نیمه زمستان و یا سال نو تاثیر گذاشته است. مطابق آن، قبل از اینکه خدایان جدی، کارهای سخت و قوانین خشک را بوجود آورند، خدایان دروغین بر دنیا حکومت می کردند. در روم باستان، جشن «ساترنالیا» در ماه دسامبر، به مناسبت دوره حکمرانی خدای پیشین (خدای دروغین) _ «ساترن» _ بر گذار می شد. در این جشن، مردم از تمام مسئولیت و قوانین رها و آزاد بودند و هر کاری که می خواستند انجام می دادند. مثلاً مردان لباس زن ها را به تن می کردند و برعکس، نوکران به اربابان دستور می دادند و...

(ظفر قهرمانی نژاد، ۱۳۸۰: ۲۵۶)

شبهه چنین جشنی در اروپای دوران قرون وسطا نیز وجود داشته است که به آن کارناوال می گفتند و امروزه نیز همچنان این جشن اجرا می شود.

در فرهنگ مردمی دوران گذشته، خنده نشان حکم غیر رسمی مردمان، ابزاری بود برای پیروزی بر اندیشه های متحجرانه و نمادهای فرهنگ خشک و رسمی. خنده همچنین تلاشی بود برای رضایت جنسی و جسمانی در جامعه ای که به جسم توجهی نمی شد. به همین دلیل کارناوال هایی که در گذشته برگزار می شد، خنده ناشی از آن انتقادی و ویرانگر بود.

کارناوال در سده های میانه دو کاربرد داشت. یکی جنبش های خیابانی که گاه چند شبانه روز طول می کشید و دیگری نمایش های خیابانی که در آنها بین بازیگر و تماشاگر فاصله ای وجود نداشت. در این جشن ها است که سرشت نسبی و ناپایدار نهادهای حاکم آشکار می شود و نسبت به جامعه اشرافی و فئودالی زمانه به صورت غیر مستقیم اعتراض صورت می گیرد که به آن **خنده های کارناوالی^۳** می گفتند. (اصلانی، ۱۳۸۵: ۱۱۳)

۲-۱-۱-۱ مراسم خنده قرون وسطا

در قرون وسطا در عید ایستر کشیش می کوشید با گفتن شوخی های مختلف (اغلب شوخی های هزل و مستهجن) هنگام مراسم الوهی جمعیت را بخندانند. (پراپ، ۱۳۷۱: ۲۴۳)

۳-۱-۱-۱ دلقک (clown)

دلقک یکی از شخصیت هایی نمایشی است که در گذشته و حال موجب خنده مردم می شد. او بازیگری بود که با پوشیدن لباس، استفاده از آرایش مضحک و با انجام حرکات احمقانه مردم را سرگرم می کند. دلقک معلوم نیست که عاقل است یا دیوانه/ دروغگوست یا راستگو/ گستاخ است یا

^۳ - carnivalesque laugh

مهربان. او مخاطبانش را می خنداند ، دیگران را مسخره می کند اما خود نیز مسخره می شود، آزار می بیند و گاه کتک می خورد.(اصلائی،۱۳۸۵: ۱۱۶)

به گفته چاپلین: «بین تمام آدم های دنیای نمایش، دلک تنها ترین است (زیرا) هیچکس شبیه او نیست.»(حیدری، ۱۳۷۰: ۹۸)

علت اینکه مردم شخصیت دلک را دوست دارند این است که او، با وجود اینکه کتک می خورد اما همیشه جان سالم به در می برد و با برگشتن و طعنه هایش، برتری روحی خود را تقدیر ثابت می کند. دلک همواره کتک خور، قربانی، سقوط کرده و آدمی حقیر بوده که همیشه برایش اتفاقی می افتد. او در واقع انعکاس شخصیتی تمام ما هاست، بد اقبال، زیر فشار، کسی که با او بد برخورد شده اما او تسلیم نمی شود و هرگز به خود شکست راه نمی دهد. (ظفر قهرمانی نژاد، ۱۳۸۰: ۲۶۲)

۲-۱ مراسم کمیک ایرانی

البته نمونه هایی از این مراسم هم در ایران وجود دارد و این نشان می دهد که مردم ایران زمین نیز علاقه به مراسم کمیک داشته اند. یکی از دلائلی که باعث شده مردم ایران در قدیم از نمایش های کمیک استقبال کنند، این است که در آنها انتقاد های تندی به طبقه اشراف می شد و بر اساس نظریه برتری جویی^۴، مردم زیر فشار دولت و اشراف بودند و طبیعی بود که به این نمایش ها علاقه نشان دهند و آنها لذت ببرند.(راد، ۱۳۷۹: ۴۶) به عنوان نمونه می توان به موارد زیر اشاره کرد: مردم ایران نیز در قدیم نمایش های کمیک مخصوص به خود را داشتند که طی تاریخ های خاصی از سال و یا به صورت دوره گردی اجرا می شد. بعضی از این نمایش ها به دست فراموشی سپرده شده اند و برخی دیگر همچنان پا بر جا اند. در اینجا به چند نمونه آن اشاره می کنیم:

^۴ - ر.ک به فصل ۲ بخش ۳ صفحه ۷۲

۱-۲-۲ بقال بازی

بقال بازی نوعی کمدی سنتی ایرانی بود که برای اجرا، متن از پیش تعیین شده ایی نداشت و بداهه پردازی از مهمترین مشخصه های آن بود. دو شخصیت اصلی این نوع نمایش بقالی خسیس و پول دار و نوکری تنبل و زیرک به نام نوروز بودند. در مواردی شخصیت های دیگر مثل پادشاه، وزیر، رشکی و ماستی در نمایش حضور داشتند. در هر نمایش بقال بازی، شروع ماجرا از زمانی بود که مشتری از بقال می خواست ماست بخرد. (اصلائی، ۱۳۸۵: ۴۶)

۱-۲-۳ عمر کشان

عمر کشان نوعی نمایش شاد ایرانی است که بعد از ممنوعیت به نام مغ کشی رواج یافت. در این نمایش از چوب، کاغذ، کدو با کوزه هیکلی می ساختند، با کاغذ و مقوا طرح شمایی برایش زده می شد و با پنبه و یا پشم سفید ریشی برایش می گذاشتند. عمامه ایی پارچه ایی نیز بر سرش می نهادند. دسته ایی مطرب حاضر می شد و همزمان با سوزاندن هیکل شروع به نواختن می کردند. جماعتی هم به صورت نیم دایره جلوی هیکل می ایستادند و با بشکن و کف زدن شعر های رکیک را در نفرین صاحب هیکل می خواندند. (اصلائی، ۱۳۸۵: ۱۶۳)

۱-۲-۴ کچلک بازی

نوعی نمایش شاد که مربوط به دوره زندیه است. شخصیت های اصلی این نمایش لوطی ها و مسخرگان کچل بودند. مشهورترین نمونه کچلک بازی نمایش «حسن کچل» است. حسن کچل فردی فقیر بود که مرتب به خواستگاری دختر حاجی پولداری می رفت و هر بار با کلی درگیری بر