

Eema Animation

the electronic Entertaining Magazine of Animation

نخستین مجله الکترونیکی تخصصی انیمیشن ایما

سال اول / شماره سوم / مهر ۱۳۹۴

جایگاه فانتزی در انیمیشن

سریال ایرانی

بشنوازی

انیمیشن ژاپن

پونیو

گفتگو با

سیمون او تو

معرفی هنرمند

حسین صافی

آیدین سلسبیلی

حسین دیبا

روپای فمینیسم در

شخصیت پردازی جنسیت زن در انیمیشن

EEma Animation

the electronic entertaining magazine of animation

مجله تخصصی انیمیشن انجمن پویانمایی نقش خیال کرج





صاحب امتیاز

انجمن پویانمایی نقش خیال

مدیر مسئول

محمد صفار

سر دبیر

وحید سیاهپوش

دبیر سرویس داخلی

رضا صفار

دبیر سرویس خارجی

عسل تاجیک

تحریریه

فائزه دادگر آزاد

مهدی بهتابان

رضا صفار

امیر رضا دارابی

سارادانش پناه

مدیر هنری و صفحه آرایی

محمد صفار

مدیر سایت

امین صفار

آدرس تارنما

www.karajpooyanama.ir

رایانامه

info@karajpooyanama.ir

تلفن تماس

۰۲۱-۳۲۵۴۸۶۱۵

آدرس

کرج، میدان آزادگان، بلوار امام رضا (ع)
ساختمان احسان واحد ۵



سخن مدیر مسئول و رئیس انجمن پویانمایی البرز

با توجه به اینکه درصد قابل توجهی از جمعیت کشورمان را کودک و نوجوان تشکیل می دهد که از ابتدای تولد نیازمند یادگیری هستند تا بتوانند رشد متناسب با شرایط جامعه را داشته باشند واز آن جا که یادگیری در سه سطح جامعه -خانواده ومدرسه اتفاق می افتد ،رسانه های گروهی بخصوص تلویزیون نقش بی بدیلی در رشد فعالیت های کودکان و نوجوانان ایفا می کنند که میتوان تاثیرات آن را در تحقیقات و پژوهش های به عمل آمده از تاثیرات تلویزیون بر کودکان ملاحظه کرد.

لازم به ذکر است هر چقدر فعالیت های صورت گرفته برای این مقطع سنی به صورت عملی و استفاده از وسایل و ابزار رسانه ای بصری به شایستگی انجام شود تاثیرات ان بر مخاطبین اش افزون خواهد شد و بالعکس نیز نتیجه معکوس خواهد داشت .

امیدوارم با در نظر گرفتن دو عنصر مهم فرم و محتوای مناسب و در نظر گرفتن اهداف مهمی چون امید / آگاهی / دین و اخلاق نقش عمده ای در رشد و بالندگی کودکان و نوجوانان کشورمان داشته باشیم .

محمد صفار



سخن سردبیر

اتفاقات این روزهای انیمیشن ایران ، خبرهای نسبتاً خوب ، موفقیت چند اثر کوتاه داخلی در جشنواره ها و بینال های بین المللی و از این دست رویدادها به تنهایی می تواند نویدبخش روزهای بهتری برای انیمیشن کشور باشد.

اما در این بین اتفاق بهتری در حال شکل گیری است و آن ایجاد یک فضای تعاملی به واسطه برگزاری همایش ها و جلسات تحلیلی و همچنین ایجاد کارگروه های تخصصی و فعال در حوزه های مختلف انیمیشن در فضای مجازی بوده که زمینه را برای ارتباط بیشتر اساتید با هنرجویان علاقمند این رشته در گوشه کنار کشور فراهم کرده تا به این وسیله همه بتوانند از تجربیات اساتید و هنرمندان فعال این حوزه بهره مند شوند و شاید فضایی باشد برای یادگیری از نظرات مختلف و گاهی مخالف ، پذیرش و تحمل انتقاد و استفاده از آن در پیشبرد کار گروهی که عنصر اصلی و کمیاب در تولید انیمیشن کشور است. و شاید بتوان این جریان را پیش درآمدی دانست برای شکل گیری یک دانشگاه آنلاین متشکل از اساتید دانشگاهی ، هنرمندان و پیشکسوتان .

اهمیت لزوم این امر زمانی دو چندان می شود که تنها دانشگاه ها و مراکز آموزشی انیمیشن در پایتخت هستند و با توجه به وجود استعداد ها و علاقمندان این عرصه در سراسر کشور ، فقدان این مراکز در شهرستان ها باعث شده تنها راه پیشرفت در این زمینه مهاجرت باشد یا در نهایت به دلیل نبود امکانات مجبور به نادیده گرفتن استعدادهایشان شوند.

با امید به اینکه این اتفاقات بصورت جدی تر ادامه پیدا کند تا به نتایج عالی و مدنظر در سطح جامعه انیمیشن منجر شود .

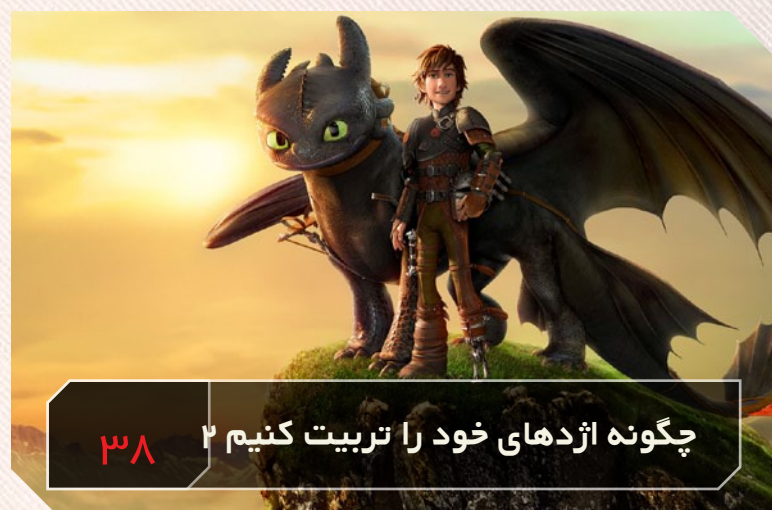
وحید سیاه پوش



گفتگو
ایلیا رضانی ۳۶



گفتگو
سیمون اوتو ۴۴



چگونه اژدهای خود را تربیت کنیم ۳۸



دایناسور خوب ۵۴

نقد و بررسی انیمیشن پونیو/مصاحبه با کارگردان ۶۱-۵۶

معرفی هنرمند حسین صافی ۷۷-۶۴

معرفی هنرمند حسین دیبا ۸۷-۷۸

معرفی هنرمند آیدین سلسبیلی ۹۹-۸۸



بررسی شخصیت پردازی جنسیت زن
در انیمیشن ۱۶



بشنو از نی ۲۴



معرفی هنرمند
آیدین سلسبیلی ۸۸

از گوشه و کنار دنیای پویانمایی ۱۲-۱۵

شخصیت پردازی جنسیت زن در انیمیشن ۲۳-۱۶

سریال انیمیشن بشنو از نی ۲۷-۲۴

آشنایی با nvidia SLI ۳۳-۳۰

آیا اهدای جوایز فستیوال ها درست است ؟ ۳۵-۳۴

ایلیا رضانی انیماتوری کوچک از دیار بوشهر ۳۷-۳۶

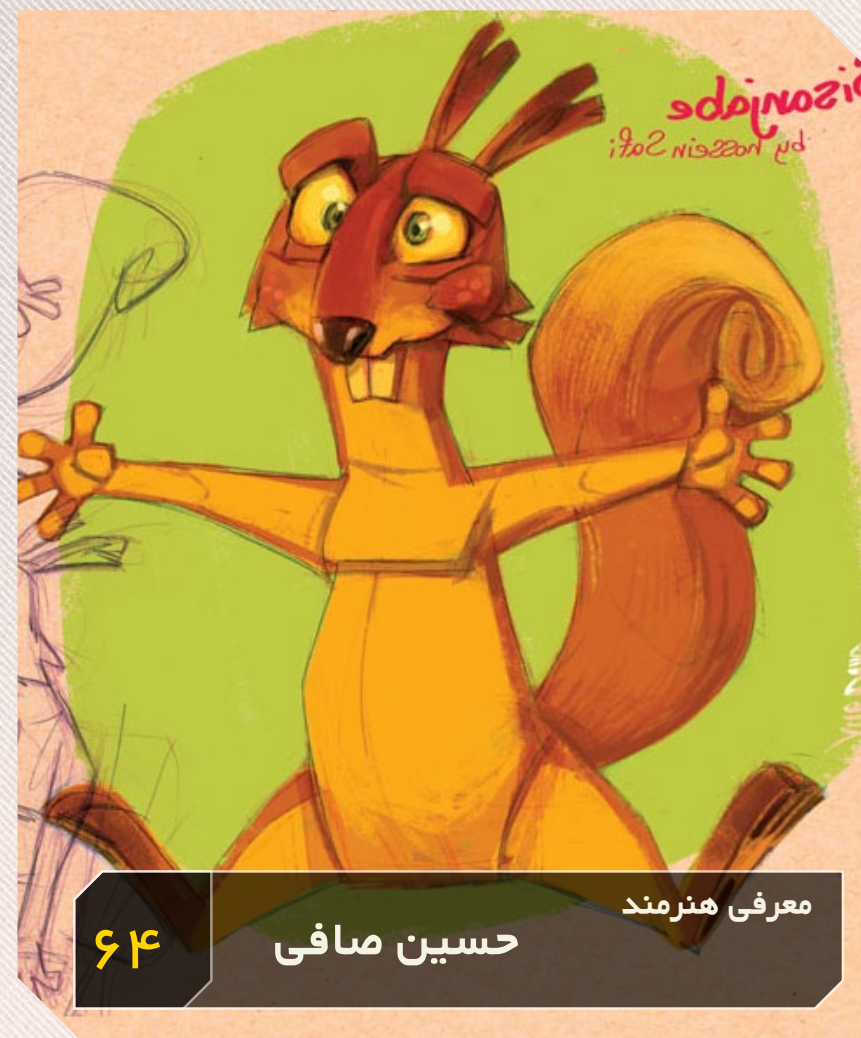
اژدهای خود را چگونه تربیت کنیم ۲ ۴۳-۳۸

مصاحبه با سیمون اوتو ۴۵-۴۴

جایگاه فانتزی در انیمیشن ۴۹-۴۶

هتل ترنسیلوانیا ۲ ۵۳-۵۲

معرفی دایناسور خوب ۵۵-۵۴



معرفی هنرمند
حسین صافی ۶۴



بررسی انیمیشن ژاپنی
پونیو ۵۶



کاربرد SLI ۳۰



اهدای جوایز در فستیوال ها ۳۴



هتل ترنسیلوانیا ۲ ۵۲

گوشه و

کنار

جهان

انیمیشن



پرنده‌گان خشمگین

اولین تریلر انیمیشن «پرنده‌گان خشمگین» که توسط کمپانی sony image worker کانادا ساخته شده است در اینترنت قرار گرفت.

Rovio بازی ساز اهل فنلاند این فیلم را به عنوان اولین فیلم بلند در کارنامه خود ثبت کرده است.

او این کار را با سرمایه شخصی ۱۱۰ میلیون دلاری ساخته است و با بانک بر روی برگشت این پول شرط بندی کرده است.

”clay kaytis“ و ”fergal Reily“ که هر دو اولین تجربه کارگردانشان است کارگردانی کار را به عهده دارند و ”John Ritti“ (فیلمنامه نویس انیمیشنهای «خانواده سیمپسون»، «the office» و «نمایش لری ساندرز») به عنوان فیلمنامه نویس در این پروژه حضور دارند.

بر خلاف پیش بینی همه کسانی که با فضای این بازی آشنا هستند داستان انیمیشن در مورد ویران کردن ساختمانها و سازه ها نیست.

انیمیشن «پرنده‌گان خشمگین» از لحاظ تکنیکی ساختار جدیدی به همراه ندارد، همان طور که «مینون ها» نداشت ولی دومین انیمیشن پرفروش تاریخ سینما شد.

جلوه های بصری و گرافیکی انیمیشن «پرنده‌گان خشمگین» بسیار جذاب است، کاراکترها فانتزی و بامزه هستند و همانند سایر کارهای هالیوودی حس شوخ طبعی و طنز در کار به چشم میخورد. تیزر ۳۰ ثانیه ای کار نشان میدهد عوامل فیلم میدانند چگونه باید عمل کرد.

برای دیدن این کاراکترهای محبوب در قالب یک انیمیشن جذاب باید تا ۲۰ می ۲۰۱۶ صبر کنید.



جایزه بهتر اثر پویانمایی روسیه برای ایران

به گزارش سینماپرس، جشنواره فرهنگی «کازان» در روزهای ۱۴ تا ۲۰ شهریور ۹۴ با شعار «گفتگوی فرهنگ‌ها از طریق فرهنگ گفتگو» در دو بخش «مسابقه اصلی و فیلم‌های مستند در شهر کازان کشور روسیه برگزار شد. جایزه و تندیس این جشنواره در بخش‌های مختلفی شامل فیلم زنده بلند، پویانمایی، کارگردانی، فیلمنامه، تصویربرداری، بازیگر مرد و زن، بهترین فیلم کوتاه و مستند بلند و کوتاه اهدا شد. بر همین اساس در بخش پویانمایی از میان فیلم‌هایی که از کشورهای عراق، ایران، آذربایجان و روسیه حضور داشتند دو پویانمایی بچه‌گربه و وقتی بچه بودم از تولیدات امور سینمایی کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان به نمایش درآمد که براساس رای داوران، پویانمایی «وقتی بچه بودم. موفق به کسب جایزه بهترین فیلم این بخش شد. پویانمایی هشت دقیقه و ۰۳ ثانیه‌ای وقتی بچه بودم تاکنون در بیش از ۰۷ جشنواره بین‌المللی حضور داشته و جوایز متعددی نیز دریافت کرده است.

انیمیشن «رستم و سهراب» به شبکه نمایش خانگی رسید

انیمیشن «رستم و سهراب» به شبکه نمایش خانگی رسید انیمیشن رستم و سهراب انیمیشن سینمایی «رستم و سهراب» با تیراژ ۲۰۰ هزار نسخه در شبکه نمایش خانگی توزیع شد. داریوش دالوند تهیه کننده انیمیشن سینمایی «رستم و سهراب» در توضیح جزئیات توزیع این فیلم در شبکه نمایش خانگی به خبرنگار مهر گفت: انیمیشن سینمایی «رستم و سهراب» که پیش از این در سینماهای کشور اکران شده بود با تیراژ ۲۰۰ هزار نسخه در شبکه نمایش خانگی توزیع شد. وی ادامه داد: با توجه به استقبال خوبی که از انیمیشن سینمایی «رستم و سهراب» در هنگام اکرانش شد، تصمیم گرفتیم این فیلم را در مرحله نخست با تیراژ بالا توزیع کنیم و فکر می‌کنم تیراژ ۲۰۰ هزار نسخه در نوع خود رکورد به شمار می‌آید و در صورت استقبال از این فیلم انیمیشن، برای دومین بار «رستم و سهراب» را بازنشر می‌کنیم.

انیمیشن سینمایی «رستم و سهراب» به تهیه کنندگی داریوش دالوند و کارگردانی کیانوش الوند با تیراژ ۲۰۰ هزار نسخه و با قیمت چهار هزار تومان منتشر شده است.



بزغاله های برفی

به گزارش سینماپرس، فیلم پویانمایی «بزغاله‌های ابری» به کارگردانی حمید کریمیان از ۱۷ مهر تا ۱۱ آبان ۹۴ در شهرهای آدلاید، سیدنی، کانبرا، بریسبن و ملبورن نمایش داده می‌شود.

جشنواره بین‌المللی فیلم‌های ایرانی از شهر «کوئزلند» استرالیا آغاز می‌شود و به سینمای ایران اختصاص دارد. این رویداد سینمایی از طریق نمایش فیلم‌های معاصر ملی تلاش می‌کند فرهنگ ایرانی را به مخاطبان استرالیایی معرفی کند. برپایی کارگاه‌های آموزشی و ایجاد فضایی برای گفتگوی مخاطبان استرالیایی و ایرانی از برنامه‌های جنبی این جشنواره است.

جایزه اصلی این جشنواره «NETPAC» برای ترویج سینمای آسیا و اقیانوسیه است که از سوی داوران به بهترین اثر در این زمینه اهدا می‌شود و جایزه ویژه تماشاگران نیز از دیگر جوایزی است که بر اساس آرای تماشاگران به فیلم مورد علاقه آن‌ها تعلق می‌گیرد. در دوره قبل این جایزه به دو فیلم ایرانی «عصبانی نیستم» و «حوض نقاشی» اهدا شد.

مهلت ارسال آثار به جشنواره فیلم کوتاه دانشجویی سنگر

به گزارش روابط عمومی نخستین جشنواره فیلم کوتاه دانشجویی سنگر، د بیر جشنواره فیلم کوتاه دانشجویی سنگر گفت: جشنواره فیلم کوتاه دانشجویی سنگر با ارسال فراخوان عمومی تا ۱۵ دیماه سال جاری پذیرای آثار خواهد بود.

نقی بهمنی ادامه داد: علاقمندان به شرکت در جشنواره فیلم کوتاه دانشجویی سنگر می‌توانند فیلم‌های خود را در ۵ بخش داستانی، مستند، پویانمایی، جایزه ویژه و قلم زرین (فیلم نامه) را تا تاریخ ۱۵ دی ماه سال جاری به دبیرخانه جشنواره ارسال کنند.

وی در ادامه خاطرنشان کرد: جشنواره فیلم کوتاه دانشجویی سنگر توسط دانشگاه آزاد اسلامی واحد فیروزکوه به منظور تبیین فرهنگ مقاومت و پاسداشت حماسه‌های انقلاب اسلامی و هشت سال دفاع مقدس و دبیری نقی بهمنی از ۲۷ اردیبهشت تا ۳ خرداد (سالروز آزادسازی خرمشهر) به میزبانی شهر فیروزکوه برگزار خواهد شد. دبیر جشنواره فیلم کوتاه دانشجویی سنگر یادآور شد: فیلم‌هایی که قبل از سال ۱۳۹۲ تولید شده‌اند، نمی‌توانند در این دوره شرکت کنند، نخستین جشنواره فیلم کوتاه دانشجویی سنگر از ۲۷ اردیبهشت ماه تا ۳ خردادماه در فیروزکوه برگزار می‌شود.



مرور آثار ایرانی در جشنواره کودک کانادا

این رویداد برای نخستین بار جشنواره فیلم کودک را به شکلی سازمان یافته در مجموعه فعالیت‌های خود قرار داده است، با همکاری بنیاد سینمایی فارابی، مجموعه‌ای از فیلم‌های کودک سینمای ایران را در بخشی ویژه به نمایش می‌گذارد.

در جشنواره فیلم کودک کانادا یازده فیلم «پدر آن دیگری» (یدالله صمدی)، «آوا» (سیامک کاشف آذر)، «قول» (محمدعلی طالبی)، «فرمول ۱۳» (ناصر رفائی)، «فصل بلوغ» (رهبر قنبری)، «عملیات مهد کودک» (فرزاد اژدری)، «فرزند خوانده» (وحید نیکخواه آزاد)، «مروارید» (سیروس حسن پور)، «دامنه‌های سفید» (محمدابراهیم معیری)، «گورداله و عمه غوله» (نادره ترکمانی)، «گنجشک اشی مشی» (وحید نیکخواه آزاد، مسعود کرامتی، غلامرضا رمضان) به روی پرده می‌روند.

فستیوال انیمیشن Corfu

پنجمین دوره فستیوال Be There در تاریخ ۱۵ تا ۱۸ اکتبر در جزیره یونان برگزار میشود.

در این جشنواره ۹۰ فیلم انیمیشن در سه بخش کوتاه، دانشجویی و بلند و ۱۷۲ فیلم از ۴۸ کشور در یک بخش کلی با هم رقابت میکنند. فیلمهایی چون ”wave ۹۸“ اثر «الی دافر»، «بدون کیهان نمیتوانیم زندگی کنیم» اثر کنستانتین بروتیریت، «انرژی های ناشناخته، احساسات نامعلوم» اثر دالبیر باریک، «pos eso» اثر سم، «قلب» اثر بل پلیمیتون و ...

مهمانان ویژه ای نیز در این مراسم حضور خواهند داشت: از جمله Ron Dyens تهیه کننده و کارگردان برنده جایزه Palm D`or. او در مورد روند تولید آثارشان صحبت خواهد کرد و مقاله ای در مورد مراحل تولید انیمیشنهای فرانسوی ارائه خواهند داد. افتتاحیه مراسم با فیلمی آیینی خواهد بود. انیمیشنی با نام «long way north» ساخته Remi Chayes و تازه ترین اثر بلند استودیو که داستان آن در روسیه و در قرن ۱۹ اتفاق میفتد.

Kim Noce نیز در پایان کارگاهی جداگانه در رابطه با تکنیک استاپ موشن برگزار خواهد شد.



برگزیدگان جشنواره «بینالود» معرفی شدند

به گزارش سینماپرس به نقل از روابط عمومی انجمن سینمای جوانان ایران، آیین اختتامه پنجاه و سومین جشنواره منطقه ای سینمای جوان «بینالود» در محل فرهنگسرای سیمرغ نیشابور با حضورفرید فرخنده کیش مدیرعامل انجمن سینمای جوانان ایران ، سید سعید سرابی مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی خراسان رضوی ، احمد همت آبادی رییس شورای اسلامی شهر وسعید شیبانی معاون فرماندار ویژه نیشابور و جمعی از مسئولین ،مردم فرهنگ دوست نیشابور و هنرمندان ۹ استان گلستان، سیستان و بلوچستان، گیلان، مازندران، همدان، خراسان جنوبی، خراسان شمالی، خراسان رضوی و تهران با معرفی برگزیدگان به کار خود پایان داد.

براساس آرای هیئت داوران پنجاه و سومین جشنواره منطقه ای سینمای جوان «بینالود» نتایج برگزیدگان در بخش انیمیشن به شرح ذیل اعلام گردید:

در بخش جانبخشی در آثار پویانمایی تندیس جشنواره و مبلغ ۲۰۰.۰۰۰.۰۰۰ ریال اهدا می شود به مینو کلیایی و آزاده نیکبر برای فیلم « گل و بلبل، پشت و رو نداره » از تهران

در بخش بهترین فیلم پویانمایی از میان ۳ کاندید
- محمد افشارنژاد برای فیلم « پروانگی » از مشهد
- سعادت رحیم زاده برای فیلم « درختان بلوط » از تهران
- مهدی آقاجانی برای فیلم « گل و بلبل، پشت و رو نداره » از تهران
تندیس جشنواره و مبلغ ۲۵۰.۰۰۰.۰۰۰ ریال اهدا شد به مهدی آقاجانی برای فیلم « گل و بلبل، پشت و رو نداره » از تهران



فراخوان نخستین جشنواره ی بین المللی فیلم بی کلام تهران

فراخوان اولین جشنواره ی بین المللی فیلم بی کلام تهران در چهار بخش داستانی، مستند، تجربی و پویانمایی منتشر شد. به گزارش روابط عمومی اولین جشنواره بین المللی فیلم بی کلام تهران، این دوره از جشنواره توسط دانشگاه هنر تهران و با حمایت خانه سینما دانشگاهی وزارت علوم، تحقیقات و فناوری برگزار خواهد شد.

بخش های اصلی جشنواره:

الف) سینمای ایران

ب) سینمای جهان

مقررات بخش ملی:

آثار ارسالی به جشنواره باید مطابق با موازین جمهوری اسلامی باشند.

جشنواره مختص نمایش فیلم های بدون کلام (بدون دیالوگ) است اما استفاده از موسیقی و جلوه های صوتی آزاد می باشد. محدودیت زمانی برای آثار ارسالی وجود ندارد.

محدودیتی سال ساخت برای آثار ارسالی وجود ندارد.

شرکت کلیه ی فیلمسازان، نهادها، سازمان های دولتی و خصوصی در جشنواره آزاد است.

هریک از فیلم ها جهت بازبینی بصورت مستقل بر روی یک حلقه DVD ارسال شود.

فرم درخواست ارسال اثر از روی سایت جشنواره داندلود و همراه با اثر ارسال گردد. مشخصات فیلم و فیلمساز می بایست به طور کامل بر روی فرم تقاضا و همچنین نسخه DVD فیلم، پیوست شود.

دبیرخانه جشنواره مسئولیتی در قبال آسیب های احتمالی ناشی از ارسال نامطلوب آثار از جانب شرکت کننده را ندارد.

پس از راهیابی فیلم ها به بخش مسابقه جشنواره، امکان خارج کردن آن از جدول نمایش وجود ندارد.

به تقاضاهایی که مدارک آنها به طور ناقص ارسال گردد، ترتیب اثر داده نخواهد شد.

امضای فرم تقاضای شرکت در جشنواره به معنای قبول تمامی مقررات جشنواره می باشد.

موارد پیش بینی نشده در مقررات جشنواره، که در فراخوان منظور نگردیده است، پس از اتخاذ تصمیم نهایی توسط دبیرخانه جشنواره به اطلاع فیلمسازان خواهد رسید.

زمان بندی جشنواره:

اعلام فراخوان بخش بین الملل: ۵ مهرماه

اعلام فراخوان بخش ملی: ۱۲ مهرماه

پایان مهلت فراخوان: ۱ بهمن ۱۳۹۴

رایانامه: info@tehransilent.com

وب سایت: http://www.tehransilent.com



تکنولوژی جدید اپل

هفته گذشته تعدادی از کارمندان پیکسار از قلم جدید شرکت apple به صورت آزمایشی استفاده کردند. یک قلم نوری جدید که همراه با آپید ۹، ۱۲ اینچی در نوامبر به بازار می آید.

نمونه آزمایشی این قلم توسط مایکل جانسون که مدیریت بخش توسعه تکنولوژی پیکسار را بر عهده دارد برای استفاده کارمندان تنظیم شد.

کارمندانی که قلم را آزمایش کردند، از جمله Don Shank که طراحی را که در تصویر می بینید کشیده است همگی عملکرد قلم را خوب و قابل قبول توصیف کردند. با توجه به نظراتی که در صفحه اینستاگرام گذاشته شده است shank اعلام کرد قلم شرکت اپل تنها برای سرگرمی نیست و میتوان از آن به صورت حرفه ای استفاده کرد. میزان فشار مداد عالی است و با استفاده از اپلیکیشن های از پیش تعریف شده میتوان میزان فشار را کم یا زیاد کرد. من به راحتی خطوطی با ضخامت مختلف و همچنین خطهایی که در ابتدا نازک و بعد ضخیم شده اند کشیدم و با گوشه قلم به راحتی سایه زدم. هر جا که دستان خسته شود میتوانید کار را متوقف کنید و استراحت کنید. صفحه لمسی آپید تنها تماس قلم را میشناسد و برخورد دست شما با صفحه مشکلی ایجاد نمیکند.

Michael Yatas یکی دیگر از هنرمندان پیکسار در صفحه توییتر خود نوشته است: این قلم فوق العاده است. دقیقاً مشابه استفاده از سینتیک است. جنس سر قلم کمی متفاوت است ولی کار با آن راحت است. در پاسخ به ای سوال که آیا این قلم به درد کشیدن استوری بورد میخورد یا نه Yatas گفت: من از اپلیکیشن paper and procreate استفاده کردم. به نظر میرسد این کار امکان پذیر است.

هرچند قیمت ۹۹ دلاری قلم و اینکه برای استفاده از آن شما باید یک تبلت آپید پرو به قیمت ۷۹۹ دلار داشته باشید باعث میشود این تکنولوژی برای بسیاری از هنرمندان قابل دسترس نباشد.



تکیک جادویی استاپ موشن

جشنواره بین المللی فیلم تورنتو (TIFF) همایشی با موضوع نگاهی بر هنر استاپ موشن، از دیرباز تا امروز برگزار میکند. این همایش از ۲۷ نوامبر ۲۰۱۵ تا ۳ ژانویه ۲۰۱۶ برگزار خواهد شد.

از جمله برنامه های این همایش اکران دو انیمیشن استاپ موشن تحسین شده استودیو لایکا، کرولاین و غولهای جعبه ای است. عوامل فیلم از جمله کارگردان، فیلمنامه نویس و John Landis تهیه کننده این دو کار نیز در مراسم حضور خواهند داشت.

Jonh Landis در دوم دسامبر کارگاهی تحت عنوان «دوره پیشرفته هری هاوسون» برگزار خواهد کرد که در آن مطالبی پیرامون انیمیشن Jason and Argonauts ارائه خواهد داد.

هنر استاپ موشن و روند پیشرفت این تکنیک از زمان خلق کاراکتر گوریل فیلم «شاه کنگ» در سال ۱۹۳۳ تا داستان هیجان انگیز «جیسون و آرگونات ها» در سال ۱۹۶۳ ، فیلم علمی تخیلی «ترمیناتور» در سال ۱۹۸۴ ، همچنین داستان های جذاب «والاس و گرومیت» کمپانی «آرمن» تا دنیای عجیب و غریب یان شوانک مایر» و برادران Quay» بررسی خواهد شد.

در دیگر برنامه های این مراسم جلوه های ویژه در فیلم «شیطان مرده (کلبه وحشت)»، انیمیشن «آقای فاکس شگفت انگیز»، «آلیس» که توسط شوانک مایر در سال ۱۹۸۸ و الهام گرفته از اثر لویییس کارل بود و همچنین فیلم «فاوست» بررسی خواهد شد.





بررسی شخصیت پردازی جنسیت زن در انیمیشن

نقش زنان در داستان های انیمیشن موجب جهت گیری حرکت فرهنگ جامعه می گردد. شخصیت های زنانه بیش از شخصیت های مردانه می توانند ابعاد جامعه را منعکس کنند. به همین دلیل صحبت در این مقوله ضروری می باشد.

در این مقاله نگاهی داریم به جوانب شخصیت پردازی جنسیت زن و عوامل تاثیرگذار بر تصویرپردازی و نقش شخصیت زن در فیلم های انیمیشن. Dr. Stacy L.smith رئیس هیأت تحقیقاتی GDI.GM (موسسه ای که به منظور بررسی جنسیت در رسانه ها تاسیس شده است) همراه تیمش روی ۱۴۰۰ انیمیشن و ۱۰۳۴ برنامه تلویزیونی در دوره زمانی ۱۹۹۹ تا ۲۰۰۶ تحقیق کردند. نتایج نشان دادند که نسبت شخصیت های مردانه به زنانه ۲ به ۱ است. تنها در دوره قبل از دبستان است که دخترها و پسرها نقش مشابهی دارند و تعداد نقش ها تقریباً مساوی

می باشد.

از شخصیت پردازی زن در رده سنی ۶ تا ۱۲ سالگی در انیمیشن پرهیز شده است چون این باور وجود دارد که در این رده سنی دخترها نسبت به کارتون بی علاقه می شوند. این اعتقاد که نمایش پسر قهرمان را دخترها نگاه می کنند ولی نمایش دختر قهرمان را پسرها نگاه نمی کنند، هنوز ادامه دارد. البته استثنائاتی هم وجود دارد ولی در کل به جنس مونث به عنوان نقش B یا نقش دوم نگاه شده است.

علاوه بر این، طی این تحقیقات مشخص شد نقش زن ها در درجه اول جنسی می باشد. اگر یک شرکت بتواند به سادگی یک الگوی

منحرف جنسی از زیبایی خلق کند، قدرتش بیشتر می شود و پول بیشتری به دست می آورد. اگرچه طرفداران واقعی انیمیشن، این بعد زنان انیمیشنی را دوست ندارند و از این موضوع ابراز نارضایتی کرده اند. در درجه دوم زنها در سه نقش ظاهر می شوند: خیال باف : شخصیت زنانه مجهول که دارای هدف خاصی نیست یا تنها رویای یک عشق را در سر دارد. طغیانگر: هدایت کننده چند شخصیت دیگر که بیانگر جاه طلبی شخصیت زن است. البته در کنار این جاه طلبی، یک عشق رمانتیک هم وجود دارد. بی باک : رهبری که هدفی مشخص دارد و

راه را برای آرمان هایش باز می کند. گرچه این بی پروایی همگام می شود با یک عشق رمانتیک ولی این عشق مانع رسیدن او به هدفش نمی گردد.

این تیم فرم انسانی را با فیگورهای انیمیت شده در زن ها و مرد ها مقایسه کردند. طبق نظر این محققین، شخصیت پردازی زن در انیمیشن خیلی بهتر از فیلم زنده است و می توان به خوبی زن را به تصویر کشید و جوانب مختلف شخصیت زنانه شامل فرم بدن، زیبایی، نژاد، عمق شخصیت، قدرت و استیل را پرداخت نمود.

«Lino Disalvo مدیر انیمیشن

Frozen ادعا کرده است که:

پویانمایی شخصیت زن خیلی خیلی سخت است چون همزمان با انتقال هیجانات، زیبایی شخصیت هم باید حفظ شود. شخصیت های زن بسیار حساس و ظریف هستند و ساختن یک فیلم با حضور دو قهرمان زن بسیار مشکل است. پرداخت یک صحنه با حضور دو زن که در حال انعکاس حس یکسانی هستند واقعاً دشوار است. مثل صحنه ای در Frozen که السا و آنا هر دو عصبانی هستند ولی به دو سبک متفاوت.

ولی عده ای برخی منتقدین عقیده دارند که حین طراحی شخصیت زن، همین که شبیه انسان باشد کافی است و لزومی ندارد که حتماً زیبا به نظر برسد. زن ها وقتی احساساتشان را بیان می کنند، واقعاً زیبا می شوند و همین کافی است.

Disalvo به عنوان یک انیماتور معتقد است که شخصیت های زنانه در انیمیشن نسبت به شخصیت های مردانه دارای محدودیت هایی در حالت صورت هستند و آنها در کاریکاتور یا زمینه های کمادی خیلی بد شخصیت پردازی می شوند. حتی انیماتورهای دیزنی هم از پویانمایی پرنسس ها یا دیگر شخصیت های زنانه شکایت می کنند چون انتظارات خاصی از این شخصیت ها وجود دارد و وقتی دو شخصیت با هم در یک صحنه قرار می گیرند، یک چالش لحظه ای ایجاد می گردد.

ولی زیبا به نظر رسیدن زنان و محدودیت در بیان حالت، قوانین اصلی انیمیشن محسوب نمی شوند. اینها انتخاب های اختیاری هستند که بین انیماتورها از نسلی به نسل دیگر انتقال یافته است.

انیماتورها هستند که تصویرسازی زن را به صورت کات اوت تخت انتخاب می کنند و کمپانی های سازنده تنها سود می برند. مخاطبین می خندند چون انیماتورها در پرداخت شخصیت ها چه مثبت و چه منفی، اغراق می کنند. لزومی ندارد که شخصیت ها کاملاً منفی باشند تا خنده دار و مسخره به نظر

برسند. شخصیت های کمیک زن هم می توانند بازوه باشند و مدرکی علیه این موضوع وجود ندارد.

در راستای پاسخ به نظر Disalvo و همکارانش، مخالفان وناراضیان شکایت خود را در سایت every flavored bean ثبت کردند. آنها این گونه ابراز داشتند:



اول فکر کردیم که شخصیت ها سه زن و دو بیگانه هستند ولی پس از دیدن تریلر متوجه شدیم که شخصیت های بنفش و قرمز، آدم هستند. پس از تحلیل فرم صورت هایشان تازه فهمیدیم چرا از اول متوجه این مسئله نشده بودیم.



سه شخصیت زن همگی دارای ساختار صورت مشابه هستند: چشمان بزرگ + بینی کوچک و سربالا + چانه پهن. به منظور دستیابی به نتیجه درست چهره ۱۵ شخصیت مرد و ۱۵ شخصیت زن انیمیشن های دیزنی/پیکسار در دهه گذشته را در کنار هم قرار دادیم و هر دو را تحلیل کردیم. در اینجا گوناگونی چهره ها به وضوح دیده می شود و صورت شخصیت های مرد دارای فرم هایی کاملاً متمایز می باشند ولی زن ها ...!



چه شباهت عجیبی! اینجا چه خبره؟!

نتایج نشان دادند که دیزنی و پیکسار به دلایلی از پویانمایی زنان با صورت واقعی، نمکی یا زشت ممانعت می کنند و تمایل عجیبی به خلق شخصیت های زنانه با تفاوت های جزئی با همان چشمهای درشت و بینی سربالا دارند.

هر زن دیزنی، زاده مستقیم موجودی کهن با گونه های برجسته و بینی خیلی کوچک است چون هیچ توضیح دیگری برای عدم وجود گوناگونی بین صورت زنان وجود ندارد.

به راستی چرا زنانی که طی دهه گذشته خلق شده اند دارای فرم صورت یکسانی هستند؟

فقط لطفاً نگویید که انیمیت کردن صورت زنان سخت است. بس کنید. همه زن ها صورت های بچگانه گرد با بینی سربالا و کوچک ندارند. لطفاً زن خودتان را خلق کنید.

پسرها در فیلم های انیمیشن دارای صورت های مربعی، گرد، استخوانی، چاق، بیگانه، جذاب و زشت هستند ولی صورت دخترها فقط گرد با بینی کوتاه و سربالا و بسیار بچگانه و معصوم می باشد. سوال این است که چرا دیزنی بر عقب ماندگی در طراحی فیزیکی زنان اصرار دارد؟

بیشتر شخصیت های زن چنان چشمان درشتی دارند که اگر بخواهند عینک آفتابی بزنند حتماً به یک عینک با شیشه دو برابر بزرگ تر از عینک معمولی نیاز دارند. انگار یک جراحی کارتونی مشابه روی صورت همه آنها انجام شده است.

در تامبلر The Nameless Doll، Doll مهارت های فتوشاپش را به چالش کشیده است و با تغییر فیزیک شخصیت های انیمیت شده دست به تغییر آنها زده است.

در این تغییرات می بینیم که چهره ها واقعی تر و دلنشین تر شده اند. پس اگر شخصیت پردازان دیزنی یا پیکسار تلاش کنند تا از مرزهای شخصیت های زنانه فراتر روند و طرح های گذشته را رها کنند، مسلماً می توانند شخصیت هایی خاص، منحصر به فرد و واقعی تر

طبق مسیر داستان خلق نمایند.

علیرغم تمام این تعاریف، عده ای من جمله Friz Freleng (شخصیت پرداز باگز بانی، سیلوستر، توییستی و ...) بر این باورند که نمی توانید شخصیت زنانه ای در فضای شخصیتی باب اسفنجی، باگز بانی، دافی داک، سیلوستر یا کایوت داشته باشید. مخاطب نمی تواند این گونه کمادی بزن و بکوب و رفتار بدنی را در شخصیت های زنانه بپذیرد.

ولی کاملاً مشهود و ملموس است که واکنش مخاطبین به کمادی بزن و بکوب طی دهه ها به آرامی از فکاهی حرکت کرده و برایشان قابل پذیرش شده است.

قبلاً شخصیت های مردانه تنها شخصیت های تاثیرگذار بر بازار انیمیشن بودند ولی دیگر قهرمان بودن یا داشتن عضله در مردها خسته کننده شده است. ما شاهد همین عضلات در فیونای شرک هستیم که منعکس کننده رشد نقش زنان در جامعه و تغییر دیدگاه مخاطبین می باشد.

سوال دیگری که در اینجا مطرح می گردد این است که آیا واقعاً نقش زنان در جامعه بر روند تکامل شخصیت های زنانه در انیمیشن ها تاثیرگذار بوده است؟

در امپراطوری چند بلیون دلاری دیزنی و پیکسار، چندین پرنسس و پری وجود دارد که همگی مورد علاقه بچه ها و بزرگسالان هستند. شرکت دیزنی سالانه میلیون ها دلار از فرانشیز پرنسس هایش درآمد دارد. تقریباً در ۸ دهه این پرنسس ها نقش مهمی در فرهنگ داشته اند. بچه ها بارها و بارها این انیمیشن ها را می بینند و همراه آنها زندگی می کنند. روی وسایلشان - از فرش و پرده اتاق گرفته تا دفتر و کیف مدرسه - اسم و عکس آنها حک شده است.

ولی اهمیت این پرنسس ها فراتر از سرگرمی برای کودکان است و اغلب خلق شده اند تا درس یا اخلاق خاصی را انتقال دهند. این فیلم ها آینه ای هستند که ارزش های فرهنگی را منعکس می کنند. مخصوصاً نشانگر اهمیت زنان و اهداف آنها در جامعه در دوره های

خاص زمانی می باشند.

حین بررسی جنبش های فمینیستی در قرون بیستم و بیست و یکم، به حقایق جذاب و گاه ناراحت کننده ای رسیدیم.

به طور کلی فمینیسم به سه دوره تقسیم می شود. دوره اول که همزمان با مخالفت با بردگی یعنی از اواخر قرن نوزده و اوایل قرن بیستم شروع شد که به حقوق سیاسی و حق رای برای زنان و حقوق مساوی با مردان مربوط می شود. در این دوره هنوز خود فمینیست ها معتقد بودند که زن جنس ضعیف تر است و باید در خانه بماند. این دوره در سال ۱۹۲۰ تمام شد.

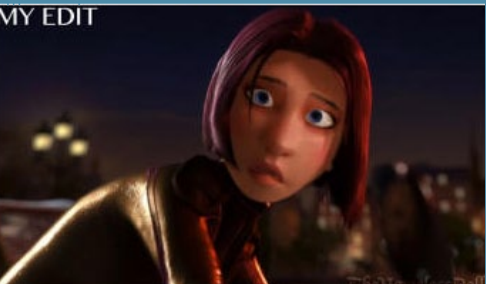
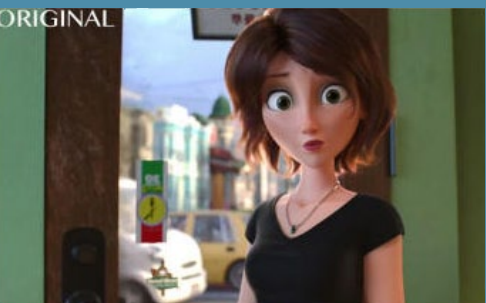
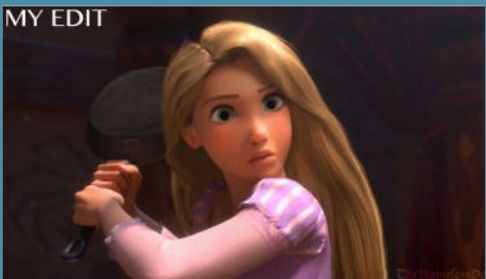
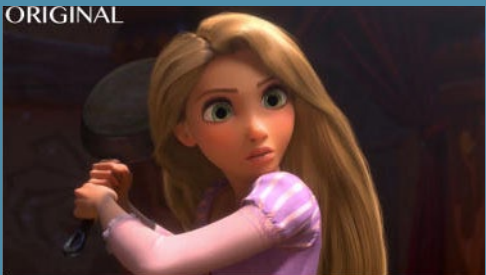
سه پرنسس اول دیزنی منعکس کننده همین دوره هستند که زنان حقوق سیاسی را دریافت کرده اند ولی هنوز فاقد صلاحیت اجتماعی و آنا تومی جنسی می باشند:

سفید برفی و هفت کوتوله (۱۹۲۷)، سیندرلا (۱۹۵۰) و زیبای خفته (۱۹۵۶) که همگی دارای فرمول مشابهی هستند: زنی زیبا که از شرایط زندگی و کنترل های اطرافیان رنج می برد و راه حل مشکلش به عشق مردی قدرتمند خلاصه می گردد. شخصیت هایی تک بعدی که تمام خصوصیات زنان فمینیست را مجسم می کنند. آنها مهربان، لطیف و همیشه شاد و نسبت به مافوقشان (نامادریشان) مطیع و تسلیم محض هستند. زیبایی فوق العاده آنها خصوصیت بسیار بارزشان است. پرنسس ها در هر سه فیلم عاشق می شوند و تنها علت عشق و به عبارتی نجات آنها، زیبایی ظاهری آنها می باشد.

بحث جنسیت در رسانه ها از دهه ۱۹۶۰ یعنی سال جنبش آزادی خواهی زنان آغاز شد. در سال ۱۹۶۳ مفهوم زن به عنوان همسر و مادر به چالش کشیده شد و مرحله دوم فمینیسم آغاز گردید و در دهه ۱۹۸۰ پایان یافت.

این دوره بیشتر بر رفتار اجتماعی زنان متمرکز بود و «پایان تبعیض جنسی و زن ستیزی» نامیده می شود.

زن ها برای آزادی جنسی (تجاوز، سقط جنین و کنترل تولد بچه) می



Nameless Doll مهارت های فتوشاپش را به چالش کشیده است و با تغییر فیزیک شخصیت های انیمیت شده دست به تغییر آنها زده است.



جنگیدند.

در اواخر دهه ۱۹۹۰ دوره سوم آغاز شد که به طور خاص بر مسائل جنسی زنان تمرکز داشت و زنان را به تعریف زنانگی، زیبایی و جهت گیری برای خودش جدا از انتظارات مردسالاری تشویق می کرد.

ورود پرنسس های بعدی دقیقاً منعکس کننده اعتقادات زمان خود درباره این که زنان چه کسانی هستند و چطور باید رفتار کنند، بود:

Ariel: در پری دریایی کوچولو (۱۹۸۹) که آتشی مزاج و لجوج است،

Belle: در دیو و دلبر (۱۹۹۱) که روشنفکر و عاقل است،

Pocahontas: (۱۹۹۵) که باهوش و قوی است

Mulan: (۱۹۹۸) که خام ولی فوق العاده شجاع است.

همان طور که فمینیست های دوره دوم در برابر ظلم و ستم جامعه مردسالارشان مقاومت می کنند، این پرنسس ها هم وضعیت موجودشان را در رسیدن به آرزوهای واقعی شان به چالش می کشند.

Ariel: به خاطر عدم رضایت از دریا، مصنوعات انسانی را جمع می کند و رویای زندگی در خشکی را دارد.

Belle: درباره یک زندگی هیجان انگیز دور از شهر کسالت بار خودش می اندیشد و علیرغم مخالفت های همسایگانش برای یادگیری خواندن و نوشتن تلاش می کند.

Pocahontas: مجبور است با مردی ازدواج کند که پدرش انتخاب کرده است.

Mulan: ارتشی را دوست دارد که پدرش در آن خدمت کرده و نسبت به بسیاری از سربازان، بهتر می جنگد.

داستان پرنسس های غیر سفید مثل Pocahontas و Mulan به دوره سوم فمینیسم اشاره دارند. طی دهه ۱۹۹۰ هنوز کمی دوره اول فمینیسم خودنمایی می کند. هرداستان حول محور رابطه خاص پرنسس با عشق واقعی اش می چرخد و به خوبی و خوشی پایان می پذیرد.

در افراطی ترین حالت، Ariel صدایش را قربانی می کند - که به مفهوم بسیاری از احساسات شخصی اش است - تا با مردی باشد که تنها راه اغوای او استفاده از زیبایی زنانه اش است.

درست مثل دیگر فیلم ها در این حوزه که تمایل شدید فمینیسم به داستان های عاشقانه را نشان می دهند. پرنس ها و پرنسس های این داستان ها یکدیگر را صادقانه دوست دارند ولی شادی زن تنها با یک مرد کامل می شود و کمالات دیگر زن در کنار هدف نهایی اش یعنی ازدواج محو می شوند.

پس از مولان، دیزن، هیچ فیلم پرنسسی تولید

نکرد تا پرنسس قورباغه (۲۰۰۹).

های رسانه های

اجتماعی مدرن توانسته اند مسائل

فراروی زنان

معاصر را تسهیل کنند که دوره

چهارم فمینیسم نامیده می شود. در این جنبش جدید،

زنان ادعا می کنند که به تساوی اجتماعی و جنسیتی رسیده اند ولی

دنیا هنوز برای تمام زنان خوب و امن نیست.

مباحثات درباره تبعیض در محل کار، تجاوز جنسی، آزار و اذیت خیابانی در سراسر اینترنت

وجود دارد و از زنان دعوت می شود که از همدیگر حمایت کنند.

یکی از وقایع فرهنگی اخیر دیزنی اکران انیمیشن Brave (۲۰۱۲)

و Frozen (۲۰۱۴) بود که تحت تاثیر همین جنبش شکل گرفتند.

فیلم هایی که به طور کلیشه ای مردسالاری پیشینیان را دور ریخته

و شدیداً بر ارتباط بین زنان تاکید دارند و رابطه عاشقانه در مرحله دوم

اهمیت قرار گرفته است.

در Brave، شاهزاده خانم میردا حاضر به ازدواج با شاهزاده ای از

قبیله دیگر نمی شود و ادعا می کند که از مردان خواهان او برتر است و

این را ثابت می کند. در عوض طرح فیلم بر ارتباط شکسته اش با مادرش

تمرکز دارد و او اهمیت احترام و قدردانی را می آموزد. Frozen هم به طور مشابهی درباره چگونگی

ایجاد فاصله بین دو خواهر به وسیله یک جادوی سیاه و چگونگی تلاش آنها در بازسازی این ارتباط داستان پردازی شده است. آنا زندگیش را برای نجات السا به خطر می اندازد و با این عمل یعنی «عشق واقعی» طلسم شکسته می شود.

البته در نهایت میردا برای خوشحال کردن مادرش سنت را به جامی آورد و آنا عاشق کریستوف می شود - به

هر حال مردها چندان هم بد نیستند، یک داستان عاشقانه که بخش معنی

داری از یک زندگی غنی می باشد. ولی این جزئیات در هر دو فیلم در

درجه دوم اهمیت قرار دارند. مهم این است که شخصیت های زن

خودشان و دیگران را بدون کمک مرد نجات می دهند.

فمینیسم به تکامل و رفع نیازهای زنان

جامعه ادامه می دهد و داستان هایی که ما

برای دخترانمان می گوئیم منعکس کننده

این تغییرات خواهد بود.

خواهد بود. شاید به زودی شاهد پرنسسی با زمینه هم جنس گرایی

باشیم. در حالی که سفیدبرفی و سیندرلا همیشه به عنوان بخش

های کلاسیک تاریخ سینمایی باقی می ماند، موفقیت فیلم هایی

مثل Frozen به دختران امروز، درک قدرت و استقلال را تفهیم

می نماید.

در کل نقش زن در ۴۰ سال گذشته دستخوش تغییرات شدیدی

بوده است که در شخصیت های زنانه انیمیشن منعکس شده اند و

هرچه قدرت زنان در جامعه بیشتر شود، هویت زنان در داستان ها

قوت می گیرد.

برای ساخت شخصیت های زنانه واقعی با طیف بدنی، روانی و حسی

کاملاً زنانه، ببینید شخصیت شما می خواهد چه بگوید یا انجام دهد.

مثلاً وجهه مادرانه دارد یا قهرمانانه! سپس ببینید دیگر شخصیت های

فیلم درباره این شخصیت چگونه فکر می کنند. مثلاً نظر مادرش،

همسرش یا بچه هایش و حتی همسایگان درباره این شخصیت

چیست.



رسانه های اجتماعی مدرن
توانسته اند مسائل فراروی زنان
معاصر را تسهیل کنند که دوره
چهارم فمینیسم نامیده می شود.
در این جنبش جدید، زنان ادعا
می کنند که به تساوی اجتماعی
و جنسیتی رسیده اند ولی دنیا
هنوز برای تمام زنان خوب و
امن نیست.

تداوم اینگونه برنامه ها به دلیل هزینه اولیه و اقدام های پیش تولید می تواند برا ی صدا و سیما مقرون به صرفه باشد که معمولا گرفتاری مالی به تمامی گروه های تولید انیمیشن و دانش آموختگان این رشته ضربات سنگینی وارد کرده است و از طرفی موجب کاهش ۹۰ درصدی تولید پویانمایی شده است و ۱۰ در صد باقیمانده آن در حیطه تولید کننده های تهرانی است و سهم هنرمندان شهرستانی همانند رودی است که به دریا نمی پیوندد.

شخصیت پردازی کارکترهای اصلی و فرعی است که بخوبی پرداخت و با هر کدام با ویژگیهای ملموس از هم تفکیک شده اند تا کنتراستی از شخصیت ها را برای یک قصه دراماتیک ایجاد نمایید. شاه عباس بر خلاف تصاویر واقعی اش به دلیل ذهنیت سطح پایین و ذهن بینی او از اطرافیانش و تصمیمات نا پخته اش به شکلی کاریکاتور گونه طراحی و ساخته شده است تا مفهوم و برخورد او را با ماجرا ها رابخوبی ترسیم نماید و به مخاطبان خود بقبولاند که حرف های او به اندازه قد و قواره اش است.

زیرکی وزیر دربار و چهره مرموزانه او همیشه حکایت از تزویر و ریا دارد و بمحض دیدن او متوجه می شویم کاسه ای زیر نیم کاسه است و قرار است اتفاقی بیفتد .

و وجه اخلاق و رفتار و کردار میرعماد در چهره او کاملا مشهود است . کار کرد این پویانمایی برای مخاطبان دو وجهی است . در مرحله اول بدلیل ساختارش ومفاهیم روان

شخصیت پردازی میر عماد و طراحی این کاراکتر با لباس متداول آن روزگار در مر حله اول عظمت و شانیت این شخصیت ملی را به نمایش می گذارد . شخصیتی که در یک قاب می توان به عمق زحمات و تلاش و همت بلند او پی برد.

ازجمله نقاط قوت بشنو از نی شخصیت پردازی -فضا سازی-طراحی و مدلینگ میباشدکه بر اساس حس به وجود آمده از متن قصه این مجموعه را برای مخاطبانش باور پذیر وبا خود همراه می نماید. گرچه فضا سازی و .شخصیت پردازی در کارهای رئال با انتخاب شخصیت های واقعی و بهره گیری از گریم و چهره پردازی سهل الوصول تر است اما انجام این گونه امور در عالم پویانمایی از دشواری های پیچیده ای برخوردار است واین اثر به مدد تجربه وتخصص عواملش بخوبی و کارنامه قابل قبولی از ان عبور کرده است.

کوروش برزگر نویسنده بشنو از نی که با مشاوره کریم سربخش چندمین تجربه اش در زمینه پویانمایی نگاشته است . به قول خودش زحمات خود را به دست کارگردانی می سپارد که تولید آن بتواند در نهایت با ذهنیت او نزدیک و باور پذیر باشد. و انتخاب این مجموعه در جشنواره استان ها و اقبال عمومی از پخش آن از شبکه های سراسری انگیزه و رغبت بیشتری برای فعالیت در فضای پویانمایی در او ایجاد کرده تا بهتر بتواند تخیلاتش را در حوزه پویانمایی به پرواز در آورد .

انتخاب صحنه ها و لو کیشن های متناسب دوران زندگی میرعمادحکایت از بررسی و تحقیق در زند گی این شخصیت معاصر است و قدرت قلم و ظرافت طبع او که تنها و یگانه سلاح قدرت و اقتدار او در برابر توطئه ها می باشد به خوبی ترسیم شده است، انتخاب صحنه ها و طراحی و بک گراند ها رنگ آمیزی عمارت و شهر به فضا سازی قصه کمک کرده است گر چه فقر امکانات و تجهیزاتاز جمله سیستم های رندر فارم وموشن کپچر تولید کار را زمانبر کرده است اما زحمات و تلاشهای تیم تولید وکارگردانش اثری مثبت و ماندگار وخلاقانه درعرصه پویانمایی سه بعدی با قصه ناب ایرانی به ارمغان آورده است که در تولیدات رقابتی قابل توجه خواهد بود.

ازجمله تکنیک های این اثر که در اذهان باقی میماند واز وجوه خلاقانه ای برخوردار است



برنده جایزه بهترین

فیلمنامه در جشنواره

مراکز استان های

صدا و سیمای

سریال انیمیشن بشنو از نی

نگارنده: ناصر صفار

مجموعه انیمیشن سه

بعدی بشنو از نی با موضوع

زندگی میر عماد حسنی

استادخوشنویسی خط

نستعلیق که به تعداد ۱۳

قسمت ۱۰ دقیقه ای به

تهیه وکار گردانی محمد

صفار به سفارش سیمای

استان ها تهیه و از شبکه

های سراسری پخش

گردیده است به زندگی

وویژگی های اخلاقی این

خوشنویس برتر ایرانی

پرداخت شده

مجموعه انیمیشن سه بعدی بشنو از

نی با موضوع زندگی میر عماد حسنی استادخوشنویسی خط نستعلیق که به تعداد ۱۳ قسمت ۱۰ دقیقه ای به تهیه وکار گردانی محمد صفار به سفارش سیمای استان ها تهیه و از شبکه های سراسری پخش گردیده است به زندگی وویژگی های اخلاقی این خوشنویس برتر ایرانی پرداخت شده است .مضمونی که در محتوا به ندرت

در قصه های پویانمایی ایرانی یافت می شود . پند واندرز و اخلاق آموزی نیاز به رو بودن قصه و شعار دادن ندارد بلکه عمل غیر مستقیم است که به ذهن ناخود آگاه مخاطب

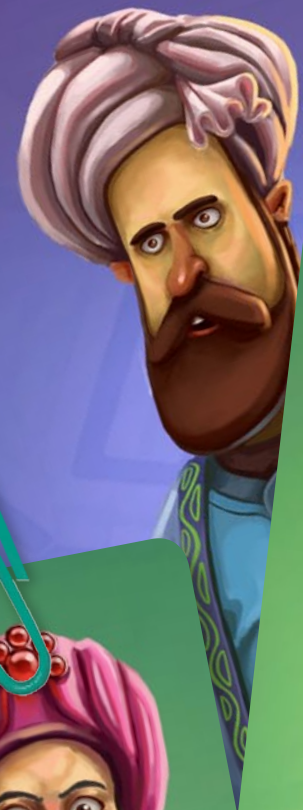
تلنگر می زند. وزیر در بار قصد دارد ،شاه ومردم را نسبت به میر عماد بد بین کند. جایگاه رفیع وبلندی که او سالها بارنج و مشقت و تحمل

و صبر با توکل بر خدا به آن رسیده است و چون متانت و رفتار با وقار و منش او را بر نمی تابد . کمر همت به تخریب شخصیت او بسته اند اما هر بار و در هر قسمت با تدبیرودرایت میر عماد مواجه می شوند و قافیه را می بازند .

میر عماد که به در خوا ست شاه عباس از قزوین به اصفهان مهاجرت کرده است و می خواهد از وجه مردمی او سوئی استفاده کند به دلیل حرف های بد اندیشان متملق. شاه نسبت به او دچار تو هم و سوء ظن می شود در صورتی که پست و مقام برای میر عماد مسئله با اهمیتی نیست او قصد دارد میراث فرهنگی یک ملت را تقویت کند و سخنان بزرگان را با خط خوش و هنر ماندگار ش در اذهان عموم جاودانه و ماندگارسازد ضمن اینکه خود سعی دارد عامل به عمل و نمونه



تهیه کننده و کارگردان: محمد صفار
 نویسنده: کوروش برزگر
 مشاور فیلمنامه: کریم سربخش
 ناظر کیفی: شهرام میرصادقی
 طراح کاراکتر و زمینه: یان کیانی
 نورپردازی و رندر: علیرضا سیاح
 مدل سازان:
 رضا صفار
 سامان عبدی نژاد
 حسین سرآبادانی
 انیماتور ها
 امین صفار
 ابوذر حسین آبادی
 علیرضا مرتضوی
 سامان عبدی نژاد
 استوری برد و لیکاریل
 پویا اعتراضی





دانش و فناوری مازستا

سیستم های تخصصی گرافیک سه بعدی، انیمیشن و رندرینگ

ضمانت بالاترین سرعت

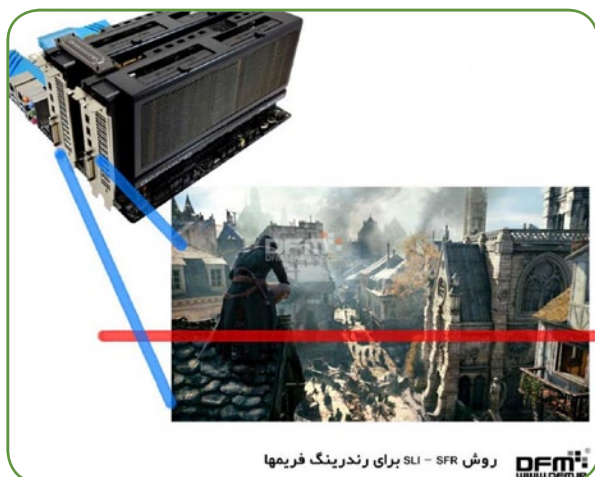
گارانتی و خدمات پس از فروش واقعی

www.DFMRendering.com

شماره تماس (تهران) : ۰۲۶۵۰۴۹۹-۷۷۶۱۵۱۷۷-۸۸۸۶۷۲۱۴-۸۸۸۶۷۲۰۷



SLI-AFR



SLI-SFR



که به همین خاطر به خوبی روش AFR کار نمیکنند. زیرا در این روش تقسیم صحنه ها همیشه به راحتی انجام نمیشود و در نتیجه برخی فریم ها کند تر و برخی سریعتر رندر شده و در بعضی مواقع قسمتی از تصویر رندر نشده نمایش داده می شود. در ضمن توجه داشته باشید که برخی از افکت های تصویری که مخصوصا در سالهای اخیر به بازیها و نرم افزارهای گرافیکی راه پیدا کرده اند نمی توانند به دو بخش پردازشی تقسیم شوند. در نتیجه امکان تقسیم محاسباتی برای آنها میسر نبوده و عملا استفاده از SFR در این حالت بی فایده است و باعث می شود که آن دسته از افکت ها اصلا محاسبه و رندر نشوند. در mode سوم که SLAA خوانده شده و به SLI Antialiasing معروف است، روش رندرینگ فریمها کاملا مستقل بوده و در این روش برای بهبود Antialiasing بکار گرفته می شود. در این روش یک کارت الگوی

که به معنی Split Frame Rendering می باشد(تقسیم فریم های در حال رندر)، صحنه هر فریم بر اساس ساختار و چگالی صحنه به تعداد کارت های گرافیک SLI شده تقسیم میشود. یعنی همانند تصویر بالا به دلیل اینکه قسمت بالای تصویر آسمان است و تراکم ساختار مدلهای سه بعدی کمتر است، صحنه کمی از پایین تر تقسیم شده تا بار پردازشی هر کارت مساوی باشد. خوب از شواهد و مدارک مشخص است که این روش مناسبترین روش برای رندرینگ تصاویر حجیم است. در نتیجه اگر یک بازی خیلی سنگین و با افکت های بسیار زیاد داشته باشیم، استفاده از حالت SFR بهینه ترین و منطقی ترین حالت خواهد بود زیرا در عمل کارت دوم به کارت اول کمک خواهد کرد که هر فریم را سریعتر رندر کنند. اما این حالت دارای ایرادات بسیار زیادی در رندرینگ فریم ها بوده و

همانطور که متوجه شدید، زمانی که اساس یک تکنولوژی را بدانید، به راحتی میتوانید تصمیم بگیرید که آیا این حالت برای شما مناسب است و اینکه آیا این روش کاربردی برای شما دارد ؟ در حالت دوم که به نام SFR شناخته می شود، فریم ها بین کارت ها تقسیم میشوند. اما بر خلاف روش AFR هر فریم به یک کارت تعلق پیدا نمیکند بلکه بخشی از هر فریم به یک کارت نسبت داده شده و بخش دیگر فریم به کارت دیگر اختصاص می یابد. همانطور که حتما متوجه شدید، در این حالت اگر صحنه هر فریم بیش از اندازه سنگین باشد، کارت دوم به کمک کارت اول می آید. همانطور که در تصویر بالا متوجه شدید و از روی عمد اینکار را انجام دادم، صفحه به دو قسمت مساوی تقسیم نشده است. دلیل آن هم این است که در حالت SFR

، کارت دوم فریم شماره ۲ ، کارت اول فریم شماره ۳ ، کارت دوم فریم شماره ۴ و در AFR هر کارت گرافیک یکی در میان فریم ها را رندر میکند. اگر در AFR از سه کارت گرافیک استفاده کنیم، باز هم به همان روش رندرینگ تصاویر انجام میشود. کارت اول فریم اول، کارت دوم فریم دوم و کارت سوم فریم سوم و بعد از آن کارت اول فریم ۴ و ... خوب کاملا مشخص است که به دلیل اینکه هر کارت یک فریم را رندر میکند سرعت رندر هر فریم (میتواند هر فریم از یک بازی باشد) تغییری نمیکند، اما به دلیل وجود پردازش موازی، سرعت رندرینگ فریمها بر اساس تعداد کارتها افزایش پیدا میکند. در نتیجه باید توجه کنید در این حالت کارت دوم به کارت اول کمکی نمیکند و اگر فریم های یک تصویر به گونه ای سنگین و حجیم باشند که کارت اول توان رندرینگ آنها را نداشته باشد، کارت دوم کمکی به این موضوع نمیکند.

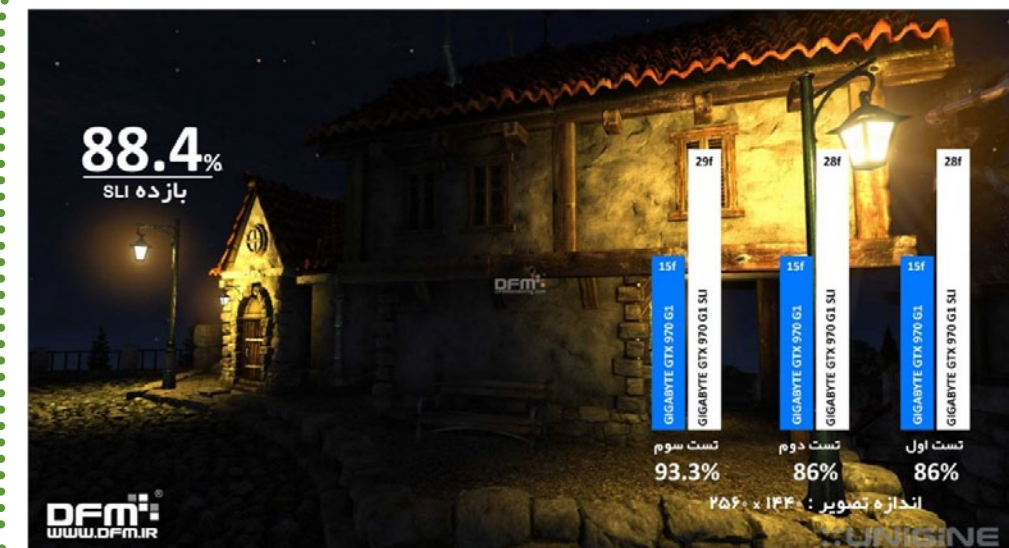
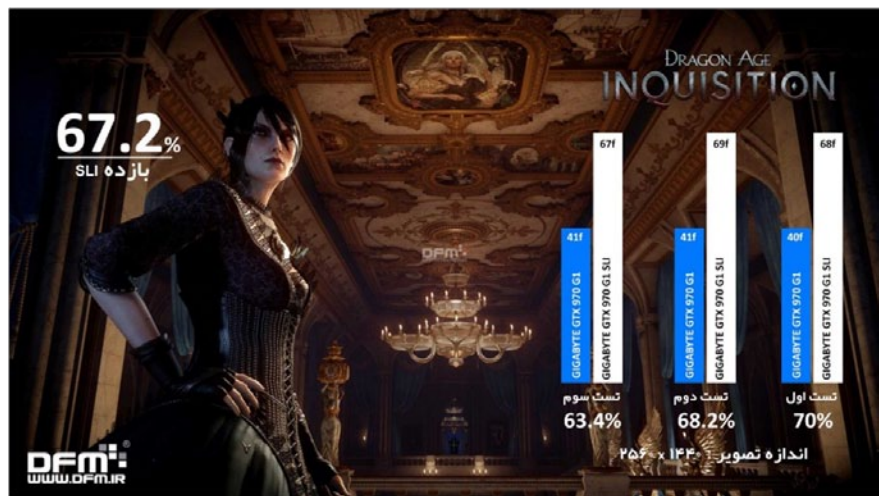
گرافیک به یکدیگر است که موجب ارتقا سطح پردازش و خروجی آنها خواهد شد. SLI در حال حاضر قادر به اتصال دو ، سه و نهایتا ۴ کارت گرافیک به یکدیگر خواهد بود تا پردازش موازی را بروی آنها اعمال کند. بهترین راه برای درک کاربری و کاربرد SLI این است که این تکنولوژی را بشناسید. ۵ نوع متفاوت از SLI در حال حاضر قابل تعریف است که به SLI Mode شناخته می شود و به آنها , Hybrid , SFR , AFR , CM , SLIAA میگویند. **Alternative Frame Rendering** یا **AFR** حالتی است که در آن هر کارت گرافیک بخشی از فریم ها را رندر میکند. مثلا کارت اول فریم های زوج و کارت دوم فریم های فرد را . این کار به صورت یکی یکی انجام می شود که در نتیجه آن اگر به عنوان مثال دو کارت گرافیک را SLI کرده باشیم، کارت اول فریم شماره ۱

یکی از سوالاتی که هر روزه از ما در مبحث استفاده از کارت های گرافیک پرسیده می شود این است که استفاده همزمان از چند کارت گرافیک به صورت SLI چقدر در راندمان گرافیکی تاثیر خواهد داشت. در این مطلب به بررسی SLI خواهیم پرداخت و در مطلب دیگر به بررسی CrossFireX از شرکت AMD اشاره می کنیم. در ابتدا، اجازه بدهد به صورت مختصر SLI را تعریف کنیم. توجه داشته باشید که SLI نام یک تکنولوژی و یک برند تجاری است که از طرف شرکت معظم Nvidia معرفی شده است . در نتیجه واضح است که این تکنولوژی انحصارا برای کارت های گرافیک این شرکت قابل استفاده خواهد بود. Scalable Link Interface که در اختصار SLI گفته میشود، تکنولوژی اتصال دو یا چند کارت

حال اجازه بدهید به سراغ بازی دیگری برویم. یکی از بازیها مطرح در حال حاضر بازی The Witcher ۳: Wild Hunt می باشد. Game Engine مورد استفاده در The Witcher ۳: Wild Hunt. REDengine است که بازیهای زیادی با آن ساخته نشده است. این بازیها عموما Open World بوده که ازجمله بازیهای The Witcher ۲ و The Witcher ۱ با آنها تولید شده است.

برای اینکه متوجه شویم چه تفاوتی در بازده SLI در این بازی خواهیم داشت ، باز هم با همان سیستم سه بار تست گرفتیم و نتیجه را میتوانید در تصویر زیر مشاهده فرمایید. همانطور که مشاهده میفرمایید، در اینجا، استفاده از تکنولوژی SLI فقط ۳۷ سرعت اجرای بازی را بهبود بخشید. با فرض اینکه چندین بار دیگر تست گرفته شود نهایتا به عدد ۴۰ خواهیم رسید. با توجه به اینکه بازیهای Witcher ۱ و ۲ در دسترس من نبود نمی توانم تست دیگری با این موتور بازی انجام دهم.

با کمی جستجو بازی Dragon age : Inquisition را پیدا کردم که با همان موتور یعنی Fortsbits ۳ تولید شده بود. به منظور رعایت اصول صحیح تست اندازه تصویر و کیفیت را با بازی battlefield ۴ در یک حدود در نظر گرفتیم. همانطور که انتظار میرفت، افزایش سرعت ۶۷ بود که در صورت نگاه کلی به عدد ۷۰ خواهیم رسید. در نتیجه موتور رندرینگ در بازی ، بیشترین عامل را در افزایش سرعت SLI به عهده خواهد داشت. شما میتونید به راحتی دیگر بازیهای تولید شده با این موتور رندرینگ را مقایسه کرده و قاعدتا به همین نتیجه برسید. توجه داشته باشید که رسیدن به عدد ۶۵ تا ۷۵ بسته به سخت افزار و سیستم مورد تست میتواند تلورانس داشته باشد که منطقی به نظر میرسد.



اجازه دهید یک موتور دیگر را تست کنیم. یک نرم افزار بنچمارک رایگان وجود دارد که ما همیشه روی سیستم های ما رستا به جهت تست و کارایی کارت ها انجام میدهم . Unigine Heaven ۴ یک تستر بسیار جالب و کاربردی است. برای تست بروی اندازه ۲۵۶۰x۱۴۴۰ باز هم سه بار تست گرفتیم. نتیجه را میتونید در تست زیر مشاهده کنید.

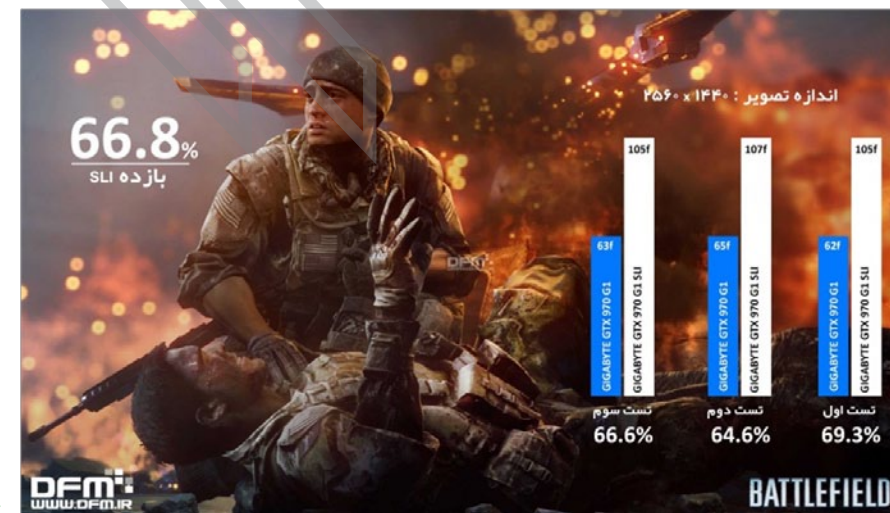
کاملا واضح است که بازده SLI در این نرم افزار بسیار بالاتر از موتورهای بازی دیگر است. هدف من از انتخاب این چند بازی و نرم افزار تست، این بود که نشان دهم نمیتوان به طور کلی بیان کرد که SLI چقدر در بازده موثر است مگر آنکه بستر تست، نرم افزار، موتور اجرای بازی و ... را به درستی شناخت تا بتوان میزان تقریبی افزایش بازده SLI را مشخص کرد. هدف من در این مطلب، مشخص کردن افزایش راندمان و سرعت نیست. بلکه میخواهم بیان کنم که SLI یک امر وابسته است و نمیتوان به صورت کلی برای آن میزانی را مشخص کرد. شما هم ما را از اطلاعات خود بی بهره نگذارید.

امیر رضا دارابی جاه



تا ۹۰ درصد افزایش سرعت خواهیم داشت؟ متاسفانه این موضوع به سادگی گفتن یک بله و خیر نیست و کاملا به شرایط تصویر، انجین بازی، اینترفیس اجرای بازی، نوع کارت ، اندازه تصویر و ... بستگی دارد. اما چیزی که در بازیهای رایانه ای از همه مهمتر است، انجین بازی است. برخی از بازیها مانند Assassin Creed ۴ دارای محدود کننده حداکثر فریم های رندر شده هستند. در این بازی هر چقدر هم که کارت سریعتری داشته باشید تعداد فریم های رندر شده در واحد زمان از یک حد مشخصی فراتر نمی رود. عموما اینگونه بازیها نرخ فریم ها را بروی ۶۰-۷۰ فریم (بر حسب موتور بازی و نوع آن) محدود میکنند. در نتیجه در اینجا نمیتوانید تست تعداد فریم های رندر شده را به درستی مشاهده کنید بلکه باید با بالا بردن کیفیت بتوانید مقیاسی از نظر سرعت را بروی سیستم داشته باشید. جالب اینجاست که در محاسبات SLI همیشه یک نتیجه ثابت بدست نمی آید و نمیتوان به صورت کلی گفت که برای بازیهای رایانه ای SLI دقیقا به چه میزان سرعت بازی را افزایش میدهد. از این رو چند تست که خودم بروی کارت گرافیک انجام دادم را برای شما بازگو میکنم.

تست با سیستم GY ۸۵-W انجام شده است. در نتیجه از پردازنده K۶۷۰۰ در حالت اورکلاک استفاده کرده ام و کارت گرافیک GTX ۹۷۰ Gaming G1 از برند گیگابایت را تست کردم. با توجه به محدودیت زمانی که داشتم فقط دو کارت را تست گرفتم. بزودی تست های جدیدتری با ۳ و ۴ کارت با سیستم دیگری انجام میدهم و مطلب را تکمیل خواهم کرد. تست اول را با بازی Battle Field ۴ انجام دادیم. اندازه تصویر ۲۵۶۰x۱۴۴۰ بود و تنظیمات را بروی ultra قرار دادیم. سه بار هر تست را انجام دادم تا خطای کمتری داشته باشیم. همانطور که میدانید بازی بتلفیلد DirectX ۱۱ می باشد و از موتور بازی Forstbite۳ برای تولید این بازی استفاده شده است. خوب همانطور که مشاهده می فرمایید، راندمان کلی در سه بار تست در ۶۶ و در حالت کلی میتوان گفت که حدود ۷۰ افزایش داشته است. همانطور که ذکر کردم، شرایط افزایش بازده در SLI بشدت به عوامل رندرینگ آن صحنه مربوط می شود. در نتیجه اگر بتوانیم بازی دیگری را نیز مشابه همین بازی پیدا کنیم که با Game Engine یکسان باشد میتوان به نتیجه بهتری رسید.



Antialiasing را در یک جهت محاسبه میکند و کارت دوم همان الگو را در جهت مخالف بدست می آورد. در نتیجه با ترکیب هر دو نتیجه، کیفیت عکس به مراتب از روش عمومی محاسبه تک کاردی بالاتر خواهد رفت. اما بر خلاف تصور و چیزی که از ظاهر کار مشخص است، در این روش سرعت پردازش فریم ها کاهش یافته و بازده کار پایین می آید. در حقیقت روش SLI Antialiasing برای بهبود کیفیت تصویر است نه سرعت آن. در Mode چهارم نیز Hybrid SLI خواهیم داشت. این روش ترکیبی از دو تکنولوژی GeForce Boost و Hybrid Power را ارائه خواهد داد . در نتیجه بازده خروجی ترکیبی از این دو متد بوده و بسیار بالاتر خواهد رفت. اما از این روش برای افزایش بازده گرافیکی استفاده نمیکند بلکه برای بدست آوردن دو خصوصیت مختلف از دو کارت و ترکیب آنها با یکدیگر استفاده میکنند. به عنوان مثال از ترکیب یک کارت گرافیک Quadro و یک کارت محاسباتی Tesla ترکیبی بدست می آید که به Optimus معروف است و نتیجه این می شود که پردازش گرافیکی کوادرو به پردازش محاسباتی تسلا اضافه می شود و به گونه ای عمل میکنند که گویی هر دو خصوصیت در یک کارت قرار گرفته است.

خوب از آنجایی که مشخص است، تنها یک روش باقی می ماند که میتواند برای همه حالات در بازیهای رایانه ای و یا در محیط نمایش نرم افزارهای گرافیک سه بعدی قابل استفاده باشد و آن روش AFR خواهد بود. در نتیجه به هر تعداد (۲ ، ۳ و ۴) کارت که به سیستم اضافه شود و SLI شوند، فریم ها بین آنها تقسیم شده و هر کارت یک فریم را رندر میکند. پس به صورت تئوری در صورت اضافه کردن هر کارت گرافیک، سرعت باید به صورت ضربی از توان افزایش یابد. مثلا اگر یک کارت گرافیک یک بازی را در ۳۰ فریم در ثانیه رندر میکند، با SLI کردن کارت دوم باید سرعت ۶۰ فریم در ثانیه شود. با توجه به مشکلاتی که ارتباط هر کارت با مادربورد و میزان پهنای باند و ... حداکثر باید به عدد ۵۰ تا ۵۵ فریم برسیم. اما آیا این عدد و این روش محاسبه صحیح است؟

در پاسخ باید عرض کنم که در حالت محاسباتی دقیقا با SLI کردن دو کارت سرعت به حدود ۹۰-۹۵ افزایش خواهد یافت. اما آیا در بازیهای رایانه ای هم واقعا

آموزی بیان می کند: «بردن جایزه برای ما معانی زیادی دارد چون نشان می دهد مردم این کار را دوست دارند و این بهترین جایزه دنیاست.»

Pablo Grillo سرپرست انیمیشن Paddington برنده بهترین افکت های پویانمایی در Siggrah می گوید: «بردن جایزه می تواند فوق العاده باشد ولی نباید موجب اشتباه در اصل موضوع شود. شناخته شدن کار همیشه خوب و لذت بخش است. این جوایز می توانند اغواکننده باشند، در حالی که تنها بخشی از فیلم را بزرگنمایی می کنند.»

«بنابراین بسیاری از کارها در رقابت به دلایل مختلف لایق جایزه هستند و با وجود چنین گوناگونی وسیعی، تفکیک بخش ها بسیار سخت است. برای من جایزه واقعی یعنی تجربه ای که از کارم به دست می آورم و آن را با همکارانم به اشتراک می گذارم.

Alex Sandor Rabb برنده جایزه بهترین بازی اذعان دارد: «طبقه بندی خاصی برای نوع کاری که انجام می دهیم وجود ندارد. کارهای تکنیکی تر با جلوه های بصری حرفه ای تر را بیشتر دوست دارم. ما می دانیم که کارهایمان دارای ایده های فوق العاده خلاق نیستند ولی نحوه بیان آنها و بیان داستان بسیار مهم است. هدف ما خلق شخصیت های خلاق برای مخاطب و ایجاد واکنش احساسی در آنهاست.»

Felix می گوید: «با ورود به فستیوال، شما وارد یک بخت آزمایی می شوید که می تواند سود بسیار زیادی برای شما داشته باشد. برای شخص من، فستیوال ها و جوایز بسیار مفید بوده اند. برای من فرصت سفر به مکان های مهم و ملاقات افراد بزرگ و بنام را فراهم کرده است. برای حرفه ای های جوانی مثل من، این روش خوبی برای ارتباط با افراد این حرفه محسوب می شود.»

Pierre Jury برنده بهترین تیم کاری دانش

«فستیوال بیش از حد بر جنبه تکنیکی کار تاکید دارد. من دوست دارم انیمیشن هایی جایزه بگیرند که با مضمون خوب ساخته شده اند. کارهای خوب زیادی وجود دارد که فراتر از حدود معمول رفته اند ولی نه از نظر تکنیکی. انیمیشن هایی که شناخته شده نیستند چون طبق استاندارد یا معادل معیارهای زیبایی شناسی نیستند. ولی من معتقدم هر کسی به داستان ها و فیلم ها با قلبش پاسخ می دهد و نحوه آن اهمیتی ندارد.»

البته تمام فستیوال ها دارای معیار های یکسانی برای انتخاب نیستند و مسلماً فرمول محض و بدون خطایی در این مورد وجود ندارد.

Felix deimann آلمانی می گوید: «علیرغم بردن جایزه بهترین فیلم در Siggrah، فیلم من به خیلی از فستیوال ها حتی دعوت هم نشد. به نظر من همیشه کمی شانس دخیل است.»



آیا اهدای

جایزه در

فستیوال ها

درست است؟

Siggrah یک کنفرانس

سالیانه برای گرافیک

کامپیوتری (CG) می

باشد که توسط انجمن

تشکیلات کامپیوتری با

حضور حرفه ای های

کامپیوتر برگزار می

شود. آگوست هر سال،

حرفه ای ها در فستیوال

Siggrah دور هم جمع

می شوند. یک گردهمایی

سالیانه که برای

هنرمندان VFX و CG

سراسر جهان برگزار می

شود که تمام چشم ها

را بر ویتترین فستیوال

انیمیشن کامپیوتری

دانش آموزان یا کهنه

کاران متمرکز می کند.

ولی واقعاً کار خوب و

شایسته جایزه چگونه

انتخاب می شود؟

با برخی از شرکت کنندگان در فستیوال Siggrah در این باره صحبت کردیم تا اطلاعات بیشتری داشته باشیم.

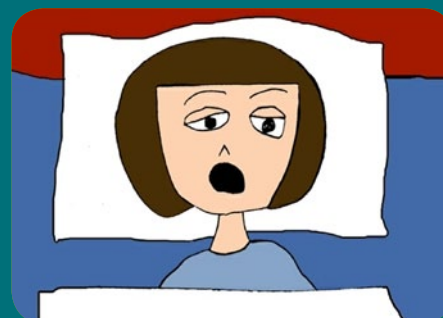
Rick Thiele پنجه طلا از استودیو Dark Noir با طرفداران بسیار در سراسر جهان می گوید: «من فکر می کنم اکثر کارهای انتخاب شده برای فستیوال، پروژه هایی هستند که هرکسی در این حرفه

حین دیدنشان می گوید: «عالیه». من شخصاً امیدوارم کارهای دانش آموزی انتخاب شوند، کسانی که توسط سازمان یا استودیوی بنامی حمایت نمی شوند ولی انیمیشن های قوی و خوبی درست می کنند.

البته Siggrah از کارهای دانش آموزی تجلیل می کند مثل کار Michael

Bidinger که همکنون در استودیو پیکسار کار می کند. او بیان می کند: «در این حرفه، جوایز تاثیر بسیاری بر نحوه دید و طرز فکر افراد دارد. آنها می توانند آینده خوبی را برای شما ترسیم کنند.» ولی او فکر می کند انتخاب باید بر اساس دلایل درست انجام شود و این امر بسیار حائز اهمیت است.





در رشد و شکوفایی این عزیزان خانواده نقش اصلی را ایفا می کند از این رو سؤالاتی را نیز با مادر ایلیا مطرح کردیم:

چطور و چه زمانی متوجه شدید ایلیا استعداد دارد؟

ایلیا از یک سالگی شروع به داستان سازی تصویری کرد و برای نقاشی هایش داستان های جالب و دنباله داری تعریف می کرد.

خود ایلیا علاقمند بوده یا شما این مسیر را برایش انتخاب کردید؟

خود ایلیا بسیار علاقمند بود و باعث شد ما هم بیشتر تشویقش کنیم.

کسی در خانواده شما قبلا در این زمینه فعالیت داشته است؟

بله من (مادر) و پدرش نظر شما در مورد آینده کاری ایلیا چیست؟

با توجه به اینکه ایلیا به شدت علاقمند به فضا و فضاوردیست مطمئن نیستم که در آینده حرفه ی من و پدرش را دنبال کند.



ایلیا رمضان انیماتوری کوچک از دیار بوشهر



ایلیا رضمانی متولد ۱۳۸۳ - بوشهر

ایلیا کار انیمیشن را از ۳ سالگی به صورت سنتی و با طراحی روی کاغذ و سپس تکنیکهای دیگر مانند انیمیشن اشیا و انیمیشن خمیری آغاز نمود. اولین انیمیشن مستقل و ترکیبی خود را که ایده و فیلمنامه و طراحی دستی و دیجیتالی از خودش بود در سن هفت سالگی و با هدایت و راهنمایی مادرش تولید نمود. آثار او تا کنون برنده جایزه بهترین کارگردانی و تدوین در جشنواره موج و انیمیشن برگزیده جشنواره فیلم کودک گردیده.

چه کسانی مشوق شما شدن که وارد این عرصه شدی؟

من چون از بچگی با کار پدر و مادرم آشنا شدم و به اونا کمک می کردم به این رشته علاقمند شدم.

تازه انیمیشن چیزیه که همه بچه ها دوست دارن.

انیمیشن رو به صورت دستی کار میکنی یا نرم افزار هم بلدی کار کنی؟

هم به صورت دستی کار می کنم و هم نرم

افزار بلدم.

با چه نرم افزارهایی میتونی کار کنی؟
آلگودو، فتوشاپ، زی براس و ادیوس. البته به اندازه کار خودم بلدم.

از بین انیمیشن هایی که دیدی کدوما رو بیشتر دوست داشتی و چرا؟

میکی موس چون یک شخصیت لطیف و بچه گونه است و خشن نیست.

پت و مت هم به خاطر پشتکار و همکاریشون و هم به خاطر خرابکاری و

خلاقیتشون.
کارتون ایرانی و کارتون خارجی کدوم شخصیت کارتونی رو دوست داری؟ چرا؟

ایرانی شکرستان، تاریخ از این ور و دیرین دیرین، چون هم چیز یاد میدن هم شوخیای جذاب دارن.

تو کارای انیمیشن کیارو میشناسی؟ کسی هست که کاراشو دنبال کنی؟

والت دیزنی، الکساندر پتروف و شرکت

پیکسار. بله والت دیزنی

الان مشغول چه کاری هستی؟ کار جدیدی ساختی؟

بله ساخت یک انیمیشن برای شرکت در چهارمین جشنواره موج که هنوز تموم نشده.

اگه بخوای یک کارتون جدید بسازی دوست داری موضوعش چی باشه؟

در مورد مادر

آینده ت رو چطور میبینی؟ دوست داری تو همین زمینه کار کنی؟

دوست دارم با این کار حرفه ی فضاوردی رو به بچه ها آموزش بدم.

کارای انیمیشن لطمه ای به درسات نمیزنه؟

نه، چون زمان بیکاری و بیشتر در تابستون



ازدهای خود را حکونه تربیت کنیم قسمت ۲

انیمیشن کامپیوتری سه بعدی تولید شرکت دریم ورکس و برنده جایزه بهترین انیمیشن سال ۲۰۱۴

داستان سرایی، بهترین تدوین و بهترین موسیقی را از آن خود کند.

سایت Rotten Tomato به این فیلم ۹۲ درصد رای مثبت داده است و اجماع نظرات بر این اساس هستند که این انیمیشن هیجان انگیز و از نظر حسی قوی می باشد و به زیبایی پویانمایی شده است. وب سایت Metacritic به این فیلم از ۱۰۰، نمره ۷۶ داده است و می گوید به طور کلی مطلوب است.

این انیمیشن در رده سنی زیر ۲۵ سال، رتبه ممتاز را به خود اختصاص داده است.

NewYork Daily News از ۵ ستاره تنها سه ستاره به این فیلم داده است.

Joclyn Noveck از Associated Press از ۴ ستاره، به این فیلم سه ستاره می

دهد و می گوید: «پایان خاص این انیمیشن باعث می شود حس تازگی داشته باشد و برای مخاطبینی که به دنبال یک داستان شیرین هستند، فیلم مناسبی است. وقتی قهرمان در آسمان پرواز می کند، فیلم به اوج خود می رسد. ارائه برخی درس های مهم در مورد خانواده، محیط زیست و جنگ برای مخاطبان جوان، بسیار ارزشمند و حائز اهمیت می باشد.»

NewYork Times نظری منفی دارد و می گوید: «به نظرمی رسد داستان در جایی اتفاق می افتد که در مرحله غیرقابل اجتنابی ایستاده است، بین نیروهای تاریکی و نور درست مثل جنگ ستارگان.»

در The Washington post گفته شده: «در مورد محدود فیلم هایی می توان این را گفت ولی وقتی قسمت ۲ اینقدر خوب است، پس چرا قسمت ۳ و ۴ نداشته باشد؟

شوخی طبعی، نوآوری در شخصیت ها، تصاویر نفس گیر و لذت مطلق از تمام صحنه ها، داستان سرایی هوشمند و مهارت انیمیشن آن موجب رضایت طرفداران پیر و جوانش شده است.

کنند که ازدهاها را برای شخص ضروری به نام Drago Bludvist صید می کنند. دو ازدهاسوار به روستا برمی گردند و در مورد ارتش ازدهاها به روستاییان اخطار می دهند.

پدر هیکاپ روستاییان را برای جنگ آماده می کند. هیکاپ مخالف جنگ است و می خواهد با دراگو صحبت کند ولی پدرش اعتراف می کند که یک بار دراگو را دیده است. زمانی که از آنها خواسته تا برده

او باشند و وقتی آنها ممانعت کردند، دراگو دست به قتل و عام مردم زده است.

علیرغم تمام این مسائل هیکاپ با بی دندون به دنبال دراگو می رود تا او را برای صلح مجاب نماید. آنها توسط ازدهاسواری به نام والکا (Valka) اسیر می شوند و سپس مشخص می شود والکا همان مادر گمشده هیکاپ است. او هم مثل پسرش نمی تواند ازدها بکشد و بیست سال از عمرش را صرف نجات ازدهاها از چنگال دراگو و آوردن آنها به جزیره ای یخی ساخته ازدهایی بزرگ به نام آلفا کرده است.

دراگو و ارتشش با والکا و ارتشش و مردم روستا درگیر می شوند و داستان ادامه می یابد.

«چگونه ازدهای خود را تربیت کنیم ۲» هم مثل هر اثر دیگری به محض اکران با سیل نقدهای مثبت و منفی روبه رو شد.

منتقدان فیلم های انیمیشن، این فیلم را برای انیمیشن، صداگذاری، صحنه های اکشن، احساس عمیق و آهنگ جدی و غمناکترش نسبت به قسمت قبلی، مورد ستایش قرار دادند. این انیمیشن در Golden Globe برنده جایزه بهترین فیلم انیمیشن و در Academy Award نامزد دریافت بهترین انیمیشن گردید. همچنین توانست شش جایزه آنی شامل بهترین کارگردان، بهترین انیمیشن، بهترین

این انیمیشن ۱۰۲ دقیقه ای توسط Dean DeBlois نوشته، کارگردانی و تولید شده است. این فیلم که با بودجه ۱۴۵ میلیون دلاری ساخته شده، توانست بیش از ۶۱۸ میلیون دلار در سراسر جهان بفروشد. البته در امریکا نسبت به قسمت قبلیش فروش کمتری داشت.

پس از موفقیت قسمت اول در سال ۲۰۱۰، Dream Works تصمیم گرفت در سال ۲۰۱۳ قسمت دوم را اکران کند ولی پس از کارهای اولیه و ویرایش فیلم به صورت IMAX SD (یک فرمت فیلم motion picture، تولید شده توسط شرکت IMAX با ظرفیت ضبط و پخش تصاویر با سائز و وضوح خیلی بالاتر از سیستم های فیلم مرسوم) این تاریخ به ۱۳ ژوئن ۲۰۱۴ تغییر یافت. البته اولین اکران این فیلم ۱۶ می ۲۰۱۴ در فستیوال فیلم کن بود و در ۲۱ اکتبر ۲۰۱۴ به صورت DVD در اختیار دوستدارانش قرار گرفت و توانست حدود ۸ میلیون نسخه بفروشد. این قسمت هم مثل قسمت پیشین مورد تحسین همگان قرار گرفت.

داستان این فیلم ۵ سال بعد از فیلم اول یعنی شروع صلح میان روستاییان برک (Berk) و ازدهاها شروع می شود. زمانی که هیکاپ (Hiccup) بیست ساله شده و این بار به عنوان یک جوان نقش ایفا می کند. هیکاپ همراه ازدهایش «بی دندون» به دنبال کشف و نقشه برداری از سرزمین های ناشناخته است. هیکاپ از طرف پدرش تحت فشار شدید برای پذیرش ریاست قبیله قرار دارد ولی مطمئن نیست که برای این مسئولیت آماده باشد.

هیکاپ و آسترید (Astrid) حین جستجو در جنگل به عده ای برخورد می





واکنش مثبت دارند یا منفی. گاهی فکر می‌کردم که در حال اتلاف وقت هستم ولی وقتی به گذشته نگاه می‌کنم - به لیلو واستیج که بخشی از آنها بودم - می‌بینم که همه چیز درست پیش رفت. ما برای مرتبط کردن ایده‌ها از اصول مندرج در کتاب Save the cat نوشته Blake Snyder استفاده کردیم ولی این اصول برای حل مسائلی که طی داستان پیش می‌آمدند، کافی نبودند.

قسمت اول را با نشستی که با Blake داشتیم ساختاربندی کردیم. من ایده‌های او را گرفتم و نظرات خودم درباره شخصیت و نقاط اصلی داستان را به آن اضافه کردیم. دلیل این که Blake این نام را برای کتابش انتخاب کرده است، این بود که قهرمان داستان بر اساس انسانیتش گربه را نجات می‌دهد. این مورد در داستان من هم وجود دارد ولی در قسمت دوم ایجاد چنین شخصیتی با حس همدلی واقعاً مشکل بود. درواقع شخصیتی که هر چه می‌خواست را در قسمت اول به دست آورده است - تحسین پدرش، احترام اهالی روستا، دختر مورد علاقه اش و یک اژدهای فوق العاده - جنگ را تمام کرده و کاملاً بدون مشکل است، سپس دوباره با مسئله ای جهانی دوباره معرفی می‌گردد.

یکی از دلایلی که داستان قسمت دوم ۵ سال بعد از قسمت اول اتفاق می‌افتد، همین است. او در دوره متفاوتی از زندگیش قرار دارد. اغلب ما باید بتوانیم با آشفتگی‌های زمان ورود به دوره بزرگسالی ارتباط برقرار کنیم ولی مطمئن نیستیم که چه کسی هستیم. فشار والدین یا محیط برای یکسان کردن ما با خودشان و تبدیل ما به آنچه خودشان می‌خواهند، همیشه وجود دارد. آنچه هیکاپ در این داستان درگیر آن است، دقیقاً همین است: فشار شدید پدر برای تقبل کار خودش و قضاوت دیگران درباره آنچه انجام می‌دهد.

دلیل حضور والکا، مادر هیکاپ هم به این مسئله مربوط می‌گردد. در نگاه اول او تجسم هر چیزی است که هیکاپ برایش درد می‌کشد، یک رهاسازی وحشیانه، یک زندگی اژدهامحور و یادگیری تمام رازهای آنها، فاقد هرگونه محدودیت موجود در روستا.

پس از خواندن کتاب اول خطوط آزادی به ذهنم

بعد از قسمت اول به نظر می‌رسید چیز تازه ای برای گفتن نمانده است ولی داستان قسمت دوم بسیار قوی تر وتحسین برانگیزتر است. اژدهاها، شخصیت‌ها، موضوعات و در همه چیز بیشتر شده است. البته جذابیت قسمت اول کمی قربانی همین گسترش گردیده است. این انیمیشن به سطح جدیدی از تصویر پردازی و خلاقیت رسیده است. پرواز در ارتفاع بالا، مسیرهای چندگانه داستان و سرزمین‌های ناشناخته، این انیمیشن را از فضای کاری معمول در هر انیمیشنی جدا می‌کند. یک تصویر مستقل با سورپرایزهای احساسی که از فضای اصلی بهتر است.

بخش گیرای فیلم، نحوه بیان داستان از زبان نویسنده است. او یک داستان بامفهوم را شروع می‌کند و طوری جلو می‌رود که برای مخاطبان جوان بسیار جذاب است. فیلم نامه این کار علاوه بر این که به بچه‌ها درباره دنیایشان آموزش می‌دهد، آنها را تشویق می‌کند که درباره خودشان فکر کنند. آنچه این فیلم را منحصر به فرد می‌نماید این است که آنها در ماهیت عمیقاً مهربان هستند، چیزی که در فیلم‌های این روزها به ندرت دیده می‌شود.

«چگونه اژدهای خود را تربیت کنیم ۲» یکی از بهترین فیلم‌های انیمیشن ۲۰۱۴ به حساب می‌آید. کارگردان این کار می‌گوید: «من از فیلم‌های دوره جوانی ام یعنی قسمت پنجم جنگ ستارگان - امپراطوری ضربه می‌زند - و Neighbor Totoro الهام گرفتم و از نظر احساسی، شخصیت‌ها و ایجاد جذابیت بسیار تاثیرگذار بودند.

زمانی که آخرین صداگذاری‌ها قسمت اول انجام می‌شد، با پیشنهاد Jeffrey Katzenberg شروع به یادداشت برداری در یک دفترچه کوچک کردم. پشت میزی می‌نشستم که می‌توانستم یک زمین بیسیال را ببینم. آنجا بلوک‌هایی که هیکاپ حین کشف محل ارتش دراگون با آن روبه‌رو شد، را طراحی کردم. من جلسه‌ای با همکاران خود داشتم. در این جلسه لیستی از عناصری که فکرشان را کرده بودم - شخصیت‌های جدید و سیر موضوع جدید - را بدون هیچ مکان خاصی از ساختار داستان ارائه کردم. فقط می‌خواستم ببینم که نسبت به آنها

به چالش می کشید، الگویی وجود دارد که نمی شود در آن دست برد. مادری که فارغ از شرایط پسرش را رها می کند. ما باید مطمئن می شدیم که والکا گرچه عیب دارد ولی مادری دلسوز است. من فکر می کنم ما تعادل خوبی در این زمینه برقرار کردیم. مرزهای شخصیت او طوری شکل گرفته اند که شخصیت را جذاب جلوه می دهد.

این روش جذاب شکسپیری است که بخشی را اول بیان می کنیم و باقی داستان را بعد. مثلاً دراگو که شخصیت شرور فیلم سوم محسوب می شود، وارد فیلم دوم می گردد. به همین دلیل او را در آخر فیلم معرفی کردیم. متوجه شدید؟! از لحظه ای که با ساخت چگونه اژدهای خود را تربیت کنیم ۲ موافقت شد، می دانستیم که قسمت سوم را هم خواهیم ساخت و همکنون تمام طرح ها روی کاغذ موجود هستند.

در ابتدا این گونه اعلام شد که چگونه اژدهای خود را تربیت کنیم ۳ در ۱۷ ژوئن ۲۰۱۶ اکران خواهد شد ولی به دلیل همزمانی این تاریخ با اکران فیلم در جستجوی دری پیکسار، این تاریخ به ۹ ژوئن ۲۰۱۷ تغییر یافت. البته طی این دو سال شاید باز هم این تاریخ دستخوش تغییر شود. پس باید منتظر بمانیم.



مصاحبه با Simmon Otto

سرپرست تیم شخصیت پردازی در DreamWorks

پیش از این Apollo به پروژه فرود اولین انسان روی ماه اشاره داشت. Apollo نام خدای اساطیری نور، خورشید، حقیقت و هر چیزی که شما را جذب کند، می باشد. امروزه Apollo عبارت است از مجموعه تکنولوژی های پیشرفته که برای اولین بار در استودیو DreamWorks ساخت انیمیشن «چگونه اژدهای خود را تربیت کنیم ۲» استفاده شد. این برنامه حاصل همکاری ۵ ساله گروه تولید و مجموعه پیشرفته ای از ابزارهای نرم افزاری می باشد. مجموعه ای از اجزا که موجب خلاقیت بیشتر می گردد و امکان پویانمایی به صورت پیشرفته و واقعی تر، از جمله لرزش آهسته چربی زیر پوست، شلی پوست، حرکت پوست روی ماهیچه به جای حرکت توده ای با هم را فراهم می کند.

این انیمیشن اولین فیلم DreamWorks است که از پردازش چند هسته ای scalable و نرم افزار نورپردازی و پویانمایی جدید استفاده کرده است و به قولی «نسل بعدی انیمیشن» محسوب می شود.

این صنعت، به هنرمندان این امکان را می دهد که برای اولین بار تصاویر واقعاً پیچیده را در همان لحظه ببینید. به جای این که ۸ ساعت منتظر بمانند تا نتایج را روز بعد مشاهده نمایند.

در این مجموعه از دو نرم افزار PreMO و Torch استفاده شده است.

PreMO به هنرمند امکان دسترسی سریع به میزان بی سابقه ای از قدرت پردازش کامپیوتری موازی و ویرایش شخصیت ها با جزئیات کامل و وضوح تصویر بالا را می دهد.

به وسیله این ابزار هنرمندان می توانند پشت میزشان فقط با یک قلم استایلوس (Stylus) شخصیت ها و صحنه ها را با مهارت طراحی کنند، می توانند نسبت به قبل که باید با صفحه کلید عددی گرافیک کار می کردند، انتخاب هایشان را بیشتر و بهتر مشاهده کنند.

شما فقط شخصیت را می گیرید، هر طرفی که بخواهید حرکت می کند، یک فریم کلیدی درست می کند و روی آن حرکت می کند. این تولکیت برای انیماتورها امکان برگشتن و کار با دست هایشان را فراهم می کند. در سیستم قبلی باید مراحل زیادی را طی می کردید تا ساده ترین لبخند، پلک زدن و برآمدگی لب را خلق کنید. ولی در اینجا شما استایلوس را برمی دارید و می توانید به معنای واقعی کلمه حالت و پوز را رسم کنید. این فرم بسیار تعاملی و کاملاً در موازات با سطوح مرآتی کنترل هاست. می توانید اشیاء را خیلی سریع تر بچرخانید و تکرار های بیشتری داشته باشید. با این روش به کار هنرمندان سنتی نزدیک می شوید.

با استفاده از این تکنولوژی، من خودم را یک مجسمه ساز تصور می کنم. این ابزار جدید امکان خلاقیت و هیجان بیشتر را

فراهم می کند. نرم افزار Torch یک ابزار رندر و نورپردازی تعاملی است که به هنرمندان امکان تمرکز سریع روی شخصیت ها و صحنه ها با افزودن، حذف یا جایگزینی نورها و ایجاد نگاه و حسی منحصر به فرد را می دهد. یک برنامه انیمیشن جدید با موتور اجرایی جدید که با آن انیماتورها می توانند ۱۲ فریم را در ثانیه متحرک سازی کنند و در هر ثانیه ۲۴ فریم با وضوح تصویر بالا نمایش می دهد.

این برنامه برای کار با فیلم های پیچیده تر طراحی شده است. درست مثل موتور رندر جدیدی که ما پشت آن گذاشتیم به نام Moonlight. با Torch شما ابزار گرافیکی و نورپردازی را با هم دارید و همه اینها به شما این قابلیت را می دهد که کار را به فارم بفرستید، آن را می خواند و به شما برمی گرداند. بنابراین در موارد خیلی پیچیده بسیار کارآمد است و قوی تر از Katana و Maya و بسیاری از برنامه های قدرتمند ۳D کار می کند.

قبلاً انیماتور ها باید برای رندر گرفتن تغییرات روی سیستم، چند ثانیه تا چند ساعت منتظر می ماندند. با Apollo نه تنها زمان انتظار از بین می رود بلکه انیماتورها می توانند چندین شخصیت را در آن واحد درون یک صحنه ویرایش کنند. با Apollo سرعت کار و خلاقیت هنرمندان بیشتر می

شود و هزینه های تولید کاهش می یابد. همچنین سیستمی به نام Premonition دارد که اگر شما از استایلوس استفاده کنید،

لازم نیست فرمانی بدهید، به محض رسم خودش شروع به محاسبه انیمیشن می کند و در حافظه ذخیره می کند. بنابراین شما می توانید به جلو و عقب Scrub کنید.

وقتی هنرمندان نیازمند قدرت محاسبه و خلق و اصلاح تصاویر کیفی فیلم در یک زمان هستند، DreamWorks از پردازنده ۱۶ هسته ای intel در هر سیستم به عنوان مراکز ارتباطی داده استفاده می کند.

ما با همکاری مهندسان Intel واقعاً توانستیم سخت افزارها و نرم افزارها را بهتر کنیم و این یعنی رسیدن به تکنولوژی فراتر از نسل موجود. این نرم افزار چنان قدرتمند است که ما می توانیم ارتشی از اژدها ایجاد کنیم. کاری که قبلاً نمی توانستیم انجام دهیم.

تکنولوژی Apollo می تواند دیگر صنایع وابسته به مدلسازی و طراحی ۳D مثل ماشین ها، هواپیماها، و ساختمان های پیشرفته سودمند باشد.

در این سیستم اگر بخواهید در لحظه آخر چیزی را عوض کنید، به مشکل بر نمی خورید. مثلاً اگر در لحظات آخر جنسیت یک شخصیت عوض شود، باید به عقب برگشت و خیلی چیزها را عوض کرد و با Apollo این اصلاً مشکل نیست.

Katie Swanborg سرپرست ارتباطات تکنولوژی DreamWorks می گوید: «کار ما داستان سرایی است ولی بر داستان

پیش از این Apollo به پروژه فرود اولین انسان روی

ماه اشاره داشت. Apollo نام خدای اساطیری نور،

خورشید، حقیقت و هر چیزی که شما را جذب کند،

می باشد.

امروزه Apollo عبارت است از مجموعه تکنولوژی

های پیشرفته که برای اولین بار در استودیو

DreamWorks در ساخت انیمیشن «چگونه

اژدهای خود را تربیت کنیم ۲» استفاده شد.

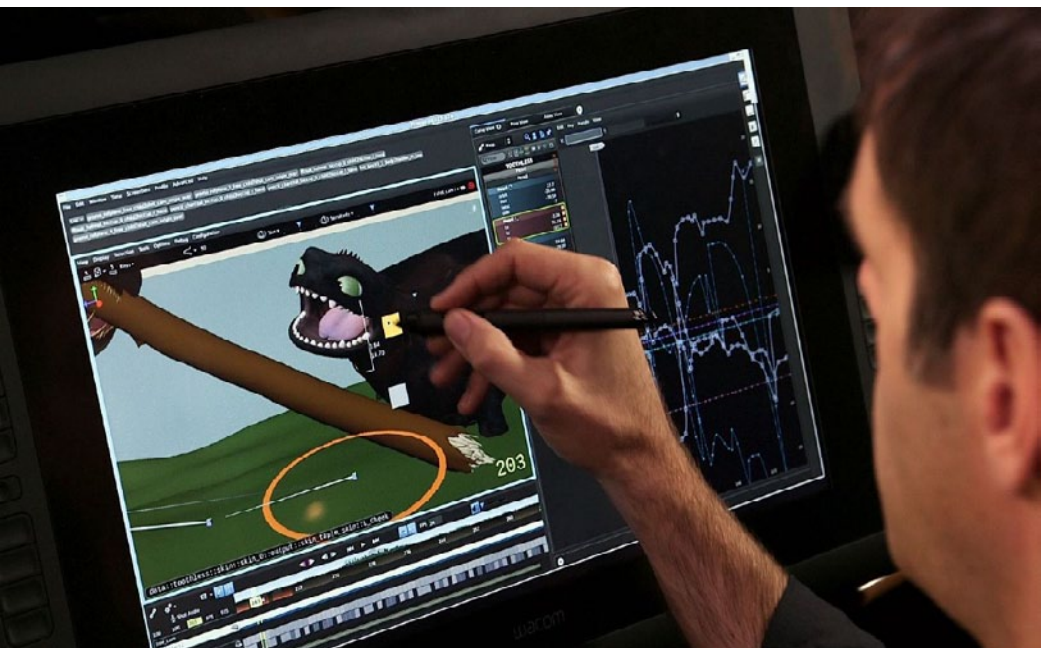
ساخت این فیلم به ۹۰ میلیون ساعت کار نیاز داشت تا رندر شود. گویی یک کامپیوتر ۱۰۲۷۳ سال کار کند. ۳۹۸ ترابایت فضا گرفت یعنی ۲۶۰۰۰ تبلت ۱۶ گیگ.

هر درخت حدود ۴ تا ۶ هفته وقت می گرفت با ۴۰۰۰ تا ۶۰۰۰ سگمنت ۳D.

هر ۱۲۹۶۰۰ فریم قبل از پایان کار دوبار به دقت پرداخت شد و برای اکران به سالن ها رفت.

های تصویری تمرکز کرده ایم. تکنولوژی برای DreamWorks متفاوت است. انتظارات مخاطبان رو به افزایش است. در هر فیلم سطح جدیدی از قدرت بصری و داستان سرایی اتفاق می افتد. در DreamWorks خلق شخصیت با ظرافت های بسیار صورت می گیرد و شما می توانید شاهد عصبانیت، دلواپسی یا هیجان در صورت باشید. این نرم افزارها به انیماتور کمک می کند که هزاران نکته را تنها در صورت کنترل کنند. با این روش است که مخاطب همراه شخصیت عاشق می شود.»

۴۹۵ هنرمند کار کردند تا این فیلم ساخته شد و نمونه سازی آن هم حدود دو سال طول کشید. استوری بورد اولین مرحله بود که قبل از ساختن فیلم انجام شد.





جایگاه فانتزی در انیمیشن

فانتزی از ریشه لغوی فانتزیا به معنی به رویت درآوردن، تخیل کردن به شیوه خیالی است. معنی و مفهوم اصلی فانتزی چیزی در ردیف هوس و نو آوری خیالی و تخیل و اندیشه خیالی است. نگارنده :امیر مسعود علمداری

فانتزی چیست ؟

فانتزی از ریشه لغوی فانتزیا به معنی به رویت درآوردن، تخیل کردن به شیوه خیالی است. معنی و مفهوم اصلی فانتزی چیزی در ردیف هوس و نو آوری خیالی و تخیل و اندیشه خیالی است.

فان در اسطوره شناسی لاتین، خدای کشتزارها و گله‌ها، نیمی انسان و نیمی بز بود. او از کمر به بالا شبیه یک مرد بود،

گونه‌ای کاملاً غریزی خود را به دست رویاهای شیرین می‌سیارد، با عروسک‌اش بازی می‌کند، تنفگ‌اش را به کار می‌گیرد و یا هر عملی را که در ذهن‌اش به عنوان یک دنیای شیرین تعریف شده است، به کار می‌بندد تا هر چه بیشتر از فضایی که او را تهدید می‌کند- و نمی‌خواهد در آن حضور داشته باشد- دور شود.

بزرگسالان نیز به نوعی همین کار را انجام می‌دهند. اگر چه آنان توانایی‌های ذهنی کودکان را برای ارتباط با رویاهای شیرین آن‌ها ندارند. بر اثر گذشت ایام از این جهان پنهان و رویایی ذهن خود دور شده‌اند، اما هنوز هم با استفاده از پاره‌ای تجربیات دوران خردسالی، سعی می‌کنند تا سربناه روحی برای خود ایجاد کنند، تا آنان را در محیطی امن‌تر قرار دهد. کسی که دغدغه‌های عصبي روزمره را حس می‌کند، به انجام اموری ظاهراً کودکانه می‌پردازد! به کارهایی که در ظاهر ضرورتی برای انجام آن وجود ندارد. این همان فانتزی است -که با شدت و ضعف متفاوت- در وجود همه نهفته است. دنیاهای فانتزی یک کودک و بزرگسال در کلیات مشابه‌اند، و این کلیات همان دنیای خیالی شیرین و دلجسبی است که هر انسانی در آن احساس آسودگی و امنیت می‌کند. دنیایی که در آن روابط میان موجودات حسی است و نه منطقی. در این دنیا هیچ چیز مطلق نیست، به گونه‌ای که همه چیز یا خوب باشد یا بد!

ساختمان متافیزیکی فانتزی با جهان واقعی متفاوت است. ساکنان اش زنان و مردانی مثل خود ما هستند، که در واقعیت خودشان زندگی می‌کنند. درست همان طور که ما زندگی می‌کنیم. به این ترتیب با مواد افسانه ساز در فانتزی، واقع گرایانه برخورد می‌شود، و جهان فراتری جانشین جهان واقعی می‌شود.

فانتزی هر چیزی بیرون از پوسته زمان و مکان معمولی از جهان روزمره است. عنصر اساسی همه فانتزی ها شگفتی است. این گونه ادبی، ایده های معاصر را دوباره در نظامی از نشانه ها سازماندهی می کند. در نهایت معنا گاهی دوباره سرزندگی و آزادگی را در شکل های سنتی غیر مقلدانه چون اسطوره، حماسه، افسانه، رمان و... ارائه می دهد. فانتزی در پی یک آرزوی انسان، در جهان و زمانی دیگر -که شبیه زمان و مکان ماست- رخ می دهد. یکی از این آرزوها، جستجو و غور در اعماق زمان و مکان است. آرزوی دیگر ایجاد ارتباط و سخن گفتن با سایر موجودات زنده است.

فانتزی شیوه بیانی است که در آن، اصول و قواعد معقول و واقعی جهان علی را به هم می ریزیم، تا جهانی دل خواه خود پدید آوریم، و همین محمل مناسبی است تا بتوان برای بیان

سرگذشت ها و ماجراهای هیجان انگیز و شوق آور، به رمز و راز و جادو روی کرد.

در فانتزی شخصیت ها می توانند هر کاری بکنند، پرواز، زندگی جاودانی، گفتگو با جانوران، دگردیسی به ایزدان یا حشرات. در یک اثر فانتزی، علاوه بر گرایش به تخیلات و موهومات، معمولاً جنبه‌های فکاهی نیز وجود دارد. در آثاری مانند نوشته‌های «ژول ورن» ،(اسکندر نامه/ نظامی)، «امیر ارسلان نامدار»، «سمک عیار»، «حسین کرد» و نوشته‌هایی از این دست، می‌توان جلوه‌های فانتزی را مشاهده کرد.

روان‌شناسان، فانتزی را به عنوان یک داروی مسکن، برای درمان شکست‌ها و امیال ارضا نشده و ناکامی‌های انسان تلقی می‌کنند. آن‌ها معتقدند،که توجه به فانتزی داروی درمان امیال سرکوفته و آرزوهای نا برآورده ماست. فانتزی را می‌توان پارادوکسی در برابر واقعیات به حساب آورد.

قرن بیست و یکم عصر فانتزی است. دلیل گرایش بی اندازه انسان ها در قرن بیست و یکم به فانتزی را می توانیم این گونه بیان کنیم. فانتزی محتوای جدیدتری نسبت به سایر هنرها دارد و هیجان اش بیشتر است. فانتزی ما را از مصیبت‌های زندگی واقعی دور می کند، و برای چند لحظه می توانیم این دنیا را ترک کنیم، و به دنیای دیگری برویم. در دنیای جدید و متفاوتی با ساکنان جدید زندگی کنیم، و با اتفاق‌های متفاوتی، شخصیت‌ها، موجودات و چیزهایی روبرو شویم که انتظار هیچ کدام شان را نداریم. فضاهای جدیدی که ذهن ما را از یکنواختی و تکرار جدا می‌کنند! این نگرش نسل امروز است. هوش جوان امروز پیش بینی را دوست ندارد. آن ها آخر داستان را نباید بدانند تا با آن همراه شوند، و در هر لحظه اتفاقی را شاهد باشند که لحظه پیش به آن فکر نکرده اند.

محتوا در فانتزی

از زمان های قدیم ادبیات تخیلی و افسانه ها و اسطوره ها و داستان های عامیانه ای وجود داشته اند که در دسته ادبیات تخیلی طبقه بندی می شدند. این واژه به صورت علمی تخیلی یا عبارت ادبیات تخیلی مدرن نیز استفاده شده است. در شیوه های جدیدتر واژه فانتزی، گاهی مترادف با همان واژه ها و گاهی به عنوان داستان های تخیلی نو استفاده شده است. فارغ از این نام گذاری ها در این کتاب به جای همه این نام ها و عبارات از واژه فانتزی یا فراواقعی استفاده می کنیم.

ادبیات فانتزی، یک گونه ادبی است که در آن از جادو و دیگر اشکال فراطبیعی، به عنوان عنصر اولیه طرح و توطئه، برای درون مایه یا فضای داستان استفاده می‌شود. در این سبک، قواعد و قوانین فیزیکی و طبیعی زیر پا گذاشته می‌شود، و موجودات ناموجود، تصویر می‌شوند. این نوع ادبی معمولاً شامل حوادث خارق‌العاده و موجودات خیالی است.

با این که گونه خیال‌پردازی به شکل مدرن، کمتر از دو قرن عمر دارد، شکل‌های سابق آن تاریخی برجسته و طولانی دارند. عناصر گونه خیال‌پردازی و اسطورها- که سرانجام گونه ها و زیرگونه‌های خیال‌پردازی را ساخته اند- احتمالاً با حماسه گیلگمش و اولین نوشته‌های بشر آغاز شد. ماجراجویی‌های خیالی، از اودیسه هومر تا «بثولف» ، از مه‌بهاراتا تا هزار و یک شب، از شاهنامه تا «افسانه‌های شاه آرتور» که پهلوانان شجاع، هیولا‌های مرگبار و سرزمین‌های پنهان، بسیاری از خوانندگان را در دنیای خیال فرو برده‌است. تاریخ ادبیات و تاریخ خیال‌پردازی آن قدر در هم آمیخته‌اند که نمی‌توان آن‌ها را از هم جدا کرد.

فرم(قالب) در فانتزی

فانتزی یک سبک هنری نیست. شاید حتی گرایش هنری نیز محسوب نشود. شاید به نوعی بتوان آن را مجموعه تأثیراتی می دانست که یک اثر هنری (مانند یک فیلم انیمیشن، یک تابلوی نقاشی، یک نمایش عروسکی و یا داستان و...) بر مخاطب می‌گذارد.

فانتزی به عنوان یک نگرش هنری در تمامی جلوه‌های زندگی انسان امروزی حضور یافته و به عنوان نوع خاصی از ادراکات و تعامل حسی،در میان اقشار مختلف رخنه کرده است. این میزان تأثیرگذاری بر بینش جمعی مردم در مقایسه با سبک‌های دیگر هنری بی‌همتااست و به همین علت هم هنرمندان هر چه بیشتر تلاش می‌کنند تا فانتزی را در آثار خود به نمایش بگذارند (معماری داخلی و خارجی، طراحی صنعتی، فیلم‌های سینمایی و انیمیشن، قصه‌ها و رمان‌های تخیلی و...)، و از این رهگذر منتقدین نیز آن را به عنوان یک عنصر زیبایی محسوب می‌کنند.

یک نویسنده انیمیشن، بیش از هر چیز بایستی فانتزی را درک کند. تردیدی نیست که انیمیشن غنی ترین هنر برای ارایه آثار فانتزی است.

بررسی سیر تکاملی فرهنگ و هنر جهانی- از دوران بدویت تا ابتدای هزاره سوم- نمایان گر استفاده انسان از قدرت تخیل و قابلیت‌های خیال‌پردازی خود در تمامی وجوه زندگی، به ویژه محیط مصنوع پیرامون‌اش است.

مانیفست دیزنی برای قدرت نمایی نبود؛ بلکه معرفی و نمایش توانایی های انیمیشن در خلق فانتزی به شمار می رود. فیلمی آکنده از فانتزی های روایی و افسانه وار و گاهی اساطیری و گا، مغموم و تراژیک و گاهی با مفهوم عام آن یعنی فانتزی شاد و مکشوف. در این اثر هر چه یک نویسنده فانتزی می تواند و می خواهد به آن فکر کند به نمایش درآمده است.

نسبت به هنرهای قبلی- که می توانست از قالب ها و فرم هایی- که اغلب هنرهای پیش از خود از آن ها استفاده می کردند- بهره برد. این گونه در سینما، از نظر موضوع و محتوا مراحل زیادی را پشت سر گذاشت. هراس از موجودات بیگانه، مقابله با مهاجمان و ضدقهرمانان، نابودی زمین و تمدن بشری، حمله به زمین توسط موجودات در کرات دیگر، جنگ سرد، ترس و هراس از صنعت، همسان سازی انسانی و آینده ی بشری و... تا آخرین مرحله که به فلسفه و غایت اندیشی و کندوکاو انسانی در برزخ تکنولوژی و رویا، به هویت خود رسید.

ابتدا، امکانات سینما، تصویر، حرکت، نور، صدا، موسیقی و ... به هنرمندان اش فرصت می داد تا وقایعی را ثبت کنند که یا مستند بوده یا بازسازی شود. کم کم سینما با هزینه های سرسام آور سعی در بازسازی های عظیم و غیر واقعی و فرا واقعی کرد، اما تا کجا؟ جایی هست که سینمای زنده از نشان دادن آن باز می ماند. شخصیت های در فانتزی و خیال وجود دارند که نمی توان از طریق این رسانه آن ها را دید. به همین دلیل سینمای زنده با محدودیت هایی درارایه آثار فانتزی مواجه شد.

بازسازی محتوایی آثار فانتزی در سینمای زنده چندان کار ساده ای نیست. مثلاً غولی را در عصر حجر چگونه می توان بر پرده آورد؟ این محدودیت ها در جایی پایان یافتند. در یک جمله زیبا می توان گفت آن جا که سینمای زنده باز می ماند، انیمیشن آغاز می شود. گفتنی است که سینمای نو با مد انیمیشن و جلوه های ویژه، سعی در دست یافتن به قله های فانتزی کرد. البته این حقیقت که سینمای زنده به زودی با انیمیشن یکی خواهد شد، غیر قابل انکار است. اولین انیمیشن ها این واقعیت را نشان دادند که این رسانه برای نشان دادن محتوای فانتزی از همه رسانه ها و هنرهای پیشین قوی تر و مناسب تر است. آثار کوتاه دیزنی و حتی اولین آثار انیمیشن مثل (سفر به ماه /جورج ملیس) نشان داد که هنری وجود دارد که در آن ماه می خندد! این جا انیمیشن است. فانتزی در انیمیشن موجب خلق فضای ذهنی جدیدی در زندگی انسان ها می شود که به قابلیت های رسانه انیمیشن مربوط است.

انیمیشن بلند «فانتزیا» اثر دیزنی در سال ۱۹۴۰ تحولی عظیم در آن چه بود که ما به آن سینمای فانتزی در انیمیشن می شناسیم. این اثر تنها نسبت به هنرهای قبلی- که می توانست از قالب ها و فرم هایی- که اغلب هنرهای پیش از خود از آن ها استفاده می کردند- بهره برد. این گونه در سینما، از نظر موضوع و محتوا مراحل زیادی را پشت سر گذاشت. هراس از موجودات بیگانه، مقابله با مهاجمان و ضدقهرمانان، نابودی زمین و تمدن بشری، حمله به زمین توسط موجودات در کرات دیگر، جنگ سرد، ترس و هراس از صنعت، همسان سازی انسانی و آینده ی بشری و... تا آخرین مرحله که به فلسفه و غایت اندیشی و کندوکاو انسانی در برزخ تکنولوژی و رویا، به هویت خود رسید.

ابتدا، امکانات سینما، تصویر، حرکت، نور، صدا، موسیقی و ... به هنرمندان اش فرصت می داد تا وقایعی را ثبت کنند که یا مستند بوده یا بازسازی شود. کم کم سینما با هزینه های سرسام آور سعی در بازسازی های عظیم و غیر واقعی و فرا واقعی کرد، اما تا کجا؟ جایی هست که سینمای زنده از نشان دادن آن باز می ماند. شخصیت های در فانتزی و خیال وجود دارند که نمی توان از طریق این رسانه آن ها را دید. به همین دلیل سینمای زنده با محدودیت هایی درارایه آثار فانتزی مواجه شد.

نسبت به مجسمه سازی می برد. در نقاشی با عدم چینش منطقی روابط، اغراق، دفرماسیون، کشف معنای جدید روابط انسان ها و محیط و... می توان مفاهیم تازه ای را وارد کرد که در ادبیات و هنرهای تجسمی امکان پذیر نیست. فانتزی در عکاسی نیز- با وجود محدودیت هایی در خلق موقعیت ها نسبت به نقاشی- به خاطر دسترسی هنرمند به این تکنولوژی نو مورد توجه قرار دارد.

در موسیقی نیز از این نگرش استفاده می شود. گاهی باله ها و سمفونی ها دقیقاً از داستان های فانتزی گرفته شده، عناصری که در موسیقی استفاده می شود، متمرکز بر صداست، و بیش از سایر هنرها نیاز به تخیل شنونده دارد تا بتواند ارتباط لازم را با محتوای فانتزی برقرار کند. هنر موسیقی با تاثیر بسیاری که بر احساس مخاطب دارد، جایگاه ویژه ای در این زمینه دارد؛ ولی در نگاهی کلاسیک، برای مخاطب عام از عناصر کمتری برای ارتباط با دنیای فانتزی استفاده می کند.

سال ها قبل با به عرصه رسیدن نمایش عروسکی در زمینه هنرهای نمایشی اوج فانتزی خود نمایی کرد. در هنرهای نمایشی می توان از محتوای فانتزی در کنار ابعاد شخصیت های غیر واقعی و ملموس، شنیدن صدای بازیگران و عناصری چون نور استفاده کرد. حتی موسیقی هم به این توانایی ها اضافه می شود. دلیل اصلی توانا تر بودن این هنرها برای ارایه آثار فانتزی نسبت به هنرهای قید شده، استفاده از حرکت است که در هنرهای قید شده قابل بهره وری نیست.

در نمایش عروسکی می توان یک شخصیت خیالی را با عروسکی نشان داد که صدای مخصوص و متفاوت خودش را دارد، و رفتاری خاص و غیر واقعی از خود بروز می دهد. او در داستانی تخیلی شرکت می کند. در این قالب می توان از امکاناتی چون موسیقی، نور و صدا و دکوراسیون صحنه برای بیش تر قابل باور بودن این نمایش فانتزی استفاده کرد. این اهمیت موجب شد که نمایش های عروسکی با سرعتی باور نکردنی گسترش یابد، و به انواع سایه ای نخی و سیاه و پرده ای، اپرای عروسکی و... بسط یابد. با این همه محتوای فانتزی گاهی چیزی فراتر را می طلبد.

با پیدایش سینمای زنده در قرن بیستم هنر نوین و جذابی پا به عرصه نهاد. هنری همه گیر

از این رهگذر با اطمینان می توان گفت که هنر در تمامی دوران حیات خود به عنوان یک ضرورت اجتناب ناپذیر، از تخیل و فانتزی بهره برده است، اما با این وجود دست یابی به ریشه های اولیه پیدایش تخیل و فانتزی در هنر امری ناممکن است.

شعر از اولین قالب ها برای ارایه فانتزی بود. سپس رمان ها و داستان های بلند و در نهایت از داستان های کوتاه برای ارایه محتوای فانتزی استفاده شد. این قالب ها بسیار قدرتمند بودند، ولی نیاز به خواننده ای با سواد و مخاطبی فرهیخته داشتند- که مدتی از وقت خود را به مطالعه صرف کند و از درک آن چه می خواهد- عاجز نباشد. میزان دانش و آگاهی خواننده و تاثیری که از متن خوانده شده می گرفت، از تفاوت های در تاثیر متون بر مخاطب را شامل می شد. تنها ابزاری که نویسنده سعی می کرد تا با آن به مخاطب نفوذ کند، قدرت کلمات، روایت و تمرکز خواننده بود.

پس از آن فانتزی در مجسمه سازی رایج شد. مجسمه های بسیاری در هند و روم باستان وجود دارد که بخشی از بدن انسان با یک پرنده ادغام شده است. مثل صورت انسان با بال های عقاب و... این موارد را می توانیم در تخت جمشید نیز ببینیم. در این مرحله فانتزی توانست علاوه بر انتقال محتوای خود از بعد اجسام، از قوای بیننده مخاطب و حتی لامسه استفاده کند. در هنرهای تجسمی علاوه بر محتوی، از سه عنصر فرم و رنگ و حجم نیز استفاده شد. بنابراین مفاهیم فانتزی قابل دیدن و لمس نیز شد.

انسان در برابر هر موقعیت (فضا، شکل، حجم) و تطابق منطقی روابط، واکنش نشان می دهد. هنرمند این نسبت ها را به هم می زند. بر این اساس قالب هنرهای تجسمی بیش از ادبیات توانست فانتزی را ملموس کند، چرا از امکان بیشتری برای آن ها داشت.

فانتزی در نقاشی نیز از همان مفهوم یا محتوای معمول در فانتزی استفاده می کند، اما مانند هنرهای تجسمی از بعد استفاده نمی کند. به عبارتی نقاشی هنری است که از سطح تخت استفاده می کند. از این نظر امکان کمتری برای استفاده از توانایی های این هنر نسبت به هنرهای تجسمی وجود دارد. در نقاشی از رنگ بهره بیشتر و آزادانه و خلاق تری

دانش و فناوری مازستا

سیستم های تخصصی گرافیک سه بعدی، انیمیشن و رندرینگ

ضمانت بالاترین سرعت

گارانتی و خدمات پس از فروش واقعی

www.DFMRendering.com

شماره تماس (تهران) : ۰۲۶۵۰۴۹۹-۷۷۶۱۵۱۷۷-۸۸۸۶۷۲۱۴-۸۸۸۶۷۲۰۷



هتل ترانسیلوانیا ۲

این انیمیشن به کارگردانی Genndy Tartakovsky و نویسندگی Adam و Robert Smigel و Sandler، با سرمایه گذاری LStar Capital توسط Sony Pictures تولید شده است.

رنگ و خنده دار است. Metacritic هم از ۱۰۰، نمره ۴۳ داده است و از نظر مخاطبین رتبه A- گرفته است. عده ای می گویند که اسکلت بندی داستان ضعیف است و در کل خنده دار ولی چرند است. Toronto Star به این فیلم از ۴ ستاره، ۲/۵ ستاره داده و می گوید: "هتل ترانسیلوانیای اول برای مخاطبینش در هر رده سنی جذاب بود ولی این قسمت فقط برای بزرگسالان مناسب است. البته برای هیولاها هم جذابیت خاصی دارد."

San Francisco Chronicle به این فیلم از ۴ ستاره، فقط یک ستاره داده و بیان می کند: "هتل ترانسیلوانیای ۲ متأسفانه به ۲۰ سال پیش برگشته. زمانی که فیلم های انیمیشن فقط به عنوان پرستار بچه مورد پذیرش بودند."

The Washington Post به این انیمیشن از ۴ ستاره، ۲ ستاره می دهد و می گوید: "هتل ترانسیلوانیای ۲ از فیلم اول نشأت گرفته و باید پذیرفت که قسمت اول آن هم به قدرت «داستان اسباب بازی ها و چگونه اژدهای خود را تربیت کنم» نبوده است."

ولی Hollywood Reporter نظر مثبتی درباره این انیمیشن دارد و می گوید: «این انیمیشن بیشتر معطوف داستان و شخصیت پردازی می باشد و از مواردی مثل رشد دندان نیش دنیس به خوبی استفاده کرده است تا مفهوم مورد نظر را به مخاطب انتقال دهد. همچنین دارای صحنه های ترسناک، اکشن و طنز ادبی می باشد.»

در کل این انیمیشن دارای امتیاز PG (پیشنهادی بعنوان راهنمای والدین) است و اگر این ویژگی اش را در کنار شخصیت های محبوب لولوخان و دوستانش، رنگارنگ و خنده دار بودن داستان بگذاریم؛ مسلماً ارزش دیدن و لذت بردن را دارد.

آید و متوجه وضعیت دنیس می شود. او معتقد است که ترس می تواند موجب رشد دندان های نیش دنیس و ظهور خصوصیات خون آشامی وی گردد. میویس از رفتار پدربزرگش عصبانی می شود و حین دعوی اعضای خانواده، دنیس آشفته به همراه دوست صمیمی اش، دختر گرگ به نام وینی (Winnie)، وارد جنگل می شود ولی مورد حمله Bela و دیگر برده های ولاد قرار می گیرند. وقتی Bela به وینی آسیب می زند، ناگهان دندان های دنیس رشد می کند و قابلیت های خون آشامی او هویدا می شوند. لولوخان، میویس و دنیس برده های خفاش مانند را شکست می دهند و Bela سعی می کند به تلاقی کارشان، جانی را بکشد و داستان ادامه می یابد.

این انیمیشن ۸۹ دقیقه ای با بودجه ۸۰ میلیون دلاری ساخته شده و تا به حال بیش از ۱۵۰ میلیون دلار فروش داشته است. Genndy Tartakovsky در اکتبر ۲۰۱۲ درباره احتمال تولید قسمت دوم اعلام کرد: "همه در این باره صحبت می کنند ولی ما هنوز کار را شروع نکرده ایم. ایده های جالب بسیاری در این باره وجود دارد که می توانیم به آنها بپردازیم." ولی او در ۹ نوامبر ۲۰۱۲ اذعان داشت که: «قسمت دوم شروع شده و در ۲۵ سپتامبر ۲۰۱۵ اکران می شود.»

موسیقی این فیلم توسط Mark Mothersbaugh انجام شده است و گروه دختران آمریکایی Fifth harmony آهنگی به عنوان «من عاشق یک هیولا هستم» را برای این فیلم ضبط کرده اند. این آهنگ در تریلر رسمی فیلم و همچنین در خود فیلم پخش شد.

Rotten Tomato از ۱۰ به این فیلم ۵ داده است و می گوید: «این انیمیشی پر از

هتل ترانسیلوانیا ۲ در ۲۵ سپتامبر ۲۰۱۵ برابر با ۳ مهر ۱۳۹۴ برای اولین بار اکران شد و توانست در هفته اول اکران بیش از ۴۸ میلیون دلار بفروشد.

داستان فیلم از این قرار است که اندکی پس از جریانات فیلم اول، میویس (Selena Gomez) و نامزدش جانی (Andy Samberg) با کسب اجازه از لولوخان (Adam Sandler) ازدواج می کنند و صاحب پسری به نام دنیس (Asher Blinkoff) می شوند. در آستانه تولد ۱۵ سالگی دنیس، هنوز دندان های نیشش رشد نکرده اند و لولوخان بسیار نگران است که مبادا دنیس خصوصیات خون آشامی نداشته باشد. میویس و جانی برای ملاقات والدین جانی به کالیفرنیا می روند. لولوخان Frank، Wayne، Griffin مرد نامرئی و چند تن دیگر از دوستانش را دعوت می کند تا به اتفاق هم از دنیس یک خون آشام تمام عیار بسازند. دنیس را به یک کمپ تابستانی می برند تا قابلیت های خون آشامی اش شکل بگیرند. لولو خان دنیس را از یک جای بلند پرت می کند تا او را وادار کند برای نجات خودش به خفاش تبدیل شود ولی بی فایده است و خودش مجبور می شود در ثانیه آخر نجاتش دهد. اعضای کمپ از این شیرین کاری فیلم می گیرند و در اینترنت می گذارند. جانی و میویس کلیپ را می ببینند و فوراً به ترانسیلوانیا برمی گردند. میویس با عصبانیت پدرش را بابت این که انسان بودن دنیس را نمی پذیرد، سرزنش می کند و قسم می خورد که بعد از جشن تولد دنیس از هتل می رود.

میویس، پدربزرگش ولاد (Vlad) یعنی پدر لولوخان را برای تولد دنیس دعوت می کند. ولاد همراه هیولای Bela می



تریلر جدید دایناسور خوب / محصول جدید دیزنی و پیکسار

تغییر کرد. شروع کار Sohn با پیکسار با فیلم کوتاه The partly Cloudy بود. او در بخش های انیمیشن، داستان، هنری و صداپیشگی نقش Emile در فیلم Rotatouille و نقش Scott در Monster University کار کرده است. Ream تهیه کننده انیمیشن های پولسازی مثل Cars ۲ برای پیکسار و دستیار تهیه کننده در انیمیشن Up بوده است. او همچنین در زمینه تولید جلوه های بصری و انیمیشن برای فیلم های اکشن زنده سابقه طولانی دارد.

تریلر جدید نگاهی دارد به داستان Arlo و توالی وقایع - شامل اصابت شهاب سنگ و سیل - که همگی موجب دوستی Arlo و پسر کوچولو می شود. پدر Arlo به نام Poppa (Jeffrey Wright) هم در این تریلر ظاهر می شود.

کارگردان این انیمیشن Peter Sohn و تهیه کننده آن خانم Denise Ream می باشد.

Bob Peterson دستیار کارگردان فیلم Up در این پروژه حضور داشت ولی سال گذشته حذف شد و تاریخ اکران از می ۲۰۱۴ به ۲۵ نوامبر ۲۰۱۵

دیزنی و پیکسار تریلر جدیدی از دایناسور خوب پخش کردند. دایناسور خوب دومین فیلم پیکسار است که قرار است در سال ۲۰۱۵ اکران شود. با توجه به تریلر پخش شده، این فیلم دارای داستانی بدیع، مهیج و طنزآمیز دربارۀ یک آپاتوزاروس نوجوان به نام Arlo است. پس از این که آرامش جامعه آرلو به واسطه واقعه ای به هم می ریزد، او در تلاش برای بازگرداندن صلح با یک فرد غیرمعمول یعنی یک پسر بچه آدمیزاد به نام Spot (Jack Bright) دوست می شود.





منتقدان در فستیوال بین المللی فیلم ونیز، این انیمیشن را بسیار مورد تحسین قرار دادند.

The Times می نویسد که پونیو بی نظمی و مفصل بودن داستان یک کودک نوپای بیش فعال را دارد و ۴ ستاره به آن می دهد.

پونیو در یک کلمه جادویی است. کار خیره کننده و شاعرانه تمام انیماتورها. این فیلم جذابیت عمیقی ایجاد کرده است که به راحتی می تواند بچه ها و بزرگترها را جذب کند. حتی شخصیت های رده چندم هم به خوبی و با ظرافت خاصی پرداخت شده اند مثل مادر سوسوکه با رانندگی جسورانه اش و حتی پیرزن های خانه سالمندان. این انیمیشن واقعا ملموس و فوق العاده است.

این فیلم که هشتمین فیلم جیبلی به کارگردانی میازاکی می باشد - و دهمین فیلم خود میازاکی - توانست در سراسر جهان بیش از ۲۰۱ میلیون دلار فروش داشته باشد و برنده جایزه بهترین انیمیشن سال و موسیقی برجسته در جایزه آکادمی ژاپن شود. پونیو توانست وارد ۶۵ مین فستیوال بین المللی ونیز شود و در فستیوال فیلم بولونیا از آن به خاطر کیفیت ویژه هنری و خیال پردازی قوی اش در سراسر جهان نام برده شد.

درباره انسان ها یاد می گیرد. لیزا برای کمک به ساکنین خانه سالمندان خانه را ترک می کند.

فوجیموتو متوجه می شود که ماه از مدار خودش خارج شده و علایم خطرناکی در طبیعت ظاهر شده اند. ماماره توضیح می دهد که اگر سوسوکه بتواند از امتحانش سربلند بیرون بیاید، پونیو می تواند انسان شود و نظم دنیا به حالت عادی برمی گردد و اگر سوسوکه شکست بخورد، پونیو به کف دریا تبدیل می شود.

صبح سوسوکه و پونیو بیدار می شوند و می بینند که بیشتر زمین اطراف خانه شان را آب گرفته است و برگشت لیزا به خانه غیرممکن است. با کمک جادوی پونیو قایق اسباب بازی سوسوکه را به یک قایق واقعی تبدیل می کنند و راهی یافتن لیزا می شوند. طی راه درگیر اتفاقاتی می شوند و داستان به زیبایی هر چه تمام ادامه می یابد.

صداپیشگی پونیو در جیبلی توسط Yuria Nara و در دیزنی توسط Noah Cyrus و صداپیشگی سوسوکه در جیبلی توسط Hiroki Doi و در دیزنی توسط Frankie Jonas انجام شده است.

میازاکی در یکی از مصاحبه هایش درباره دوبله انگلیسی این کار می گوید: «در این فیلم از سه نسل دوبلور استفاده شده است. من انگلیسی متوجه نمی شوم ولی به نظرم خوب است.»

پیش تولید این انیمیشن ۱۰۳ دقیقه ای در می ۲۰۰۶ شروع شد و کار پویانمایی در اکتبر همان سال کلید خورد.

هایائومیازاکی بیان می کند: «الهام بخش من کتاب Hans Christian Anderson به نام پری دریایی کوچولو (The little Mermaid) بود ولی این داستان خیلی انتزاعی بود.» نام پوینو یک صدا واژه است، بر اساس ایده میازاکی که از صداهای نرم حین لمس بدن ایجاد می شود. روستای ساحلی که داستان در آن اتفاق می افتد به نام Tomonoura، شهری است واقع در ژاپن که میازاکی سال ۲۰۰۵ را آنجا ماند و بخشی از داستان و تنظیمات فیلم را تحت تاثیر اپرای Richard Wagner به نام Die Walkure انجام داده است. شخصیت سوسوکه بر اساس دوره ۵ سالگی پسر خود میازاکی یعنی گورو (Goro)

نقد و بررسی

انیمیشن ژاپن

پونیو اثر

هایائومیازاکی

پونیو، انیمیشن کمدی فانتزی ژاپنی به نویسندگی و کارگردانی هایائو میازاکی (Hayao Miyazaki) تولید استودیو جیبلی (Ghibli) می باشد که برای اولین بار در ۱۹ جولای ۲۰۰۸ در سالن های ژاپن اکران شد و در همان ماه اول ۹۱ میلیون دلار فروخت.

داستان این فیلم یک «دخترماهی»

است به نام برون هیلد (Brunhilde) که با پدرش فوجیموتو (Fujimoto) و خواهران بسیار زیادش زندگی می کند. او با موهای قرمز، چشمانی بسیار زیبا و لباسی قرمز رنگ، بسیار باهوش و بامزه، شایان ستایش، بازیگوش، شاد و شیرین است و ژامبون خیلی دوست دارد. او در این فیلم در دو نقش ظاهر می شود: ماهی که بسیار بامزه است و انسان که جادویی است. یک روز که او و خواهرانش به همراه پدر بیرون آمده بودند، با مخفی شدن پشت یک عروس دریایی از خانواده اش دور می شود ولی در یک قوطی شیشه ای گیر می کند و آب او را به نزدیکی ساحل می آورد. پسر بچه ای به نام سوسوکه (Susuke) او را پیدا می کند و برای شکستن شیشه و نجات دادنش با سنگ شیشه را می شکند ولی در این حین انگشتش زخمی می شود. برون هیلد زخم انگشت سوسوکه را لیس می زند و زخم خوب می شود. سوسوکه شگفت زده می شود و آنقدر به این ماهی کوچولو علاقمند می گردد که تصمیم می گیرد او را به خانه ببرد، اسم او را پونیو (Ponyo) می گذارد و قول می دهد که همیشه مواظبش باشد.

در این حین فوجیموتو پریشان به دنبال دخترش می گردد و به دلیل خاطرات بدی

که از انسان ها دارد فکر می کند سوسوکه دخترش را دزدیده است و با کمک گرفتن از روح موج، پونیو را به خانه بر می گرداند.

پونیو با پدرش درگیر می شود و می گوید که دیگر دوست ندارد «برون هیلد» صدایش کنند و اعلام می کند که از این به بعد پونیو صدایش کنند و آرزویش این است که انسان شود چون عاشق سوسوکه شده است. پونیو با قدرتی که از لیسیدن خون سوسوکه به دست آورده است، ناگهان زوائد پا و بازو ماندلی را به زور در خود ایجاد می کند و آرام آرام شبیه انسان می شود. پدرش او را به اجبار دوباره به ماهی تبدیل می کند و خودش برای صحبت

با مادر پونیو گران ماماره (Granmamare) می رود.

در این زمان پونیو با کمک خواهرانش از دست پدر فرار می کند و با استفاده از جادوی پدرش خودش را کاملاً انسان می کند. جادوی زیادی که او در اقیانوس رها می کند موجب عدم تعادل در جهان وایجاد سونامی بزرگی می گردد. حین طوفان، پونیو با دویدن روی موج ها سعی می کند به سوسوکه برسد. سوسوکه از دیدن پونیو خیلی خوشحال می شود و مادرش لیزا (Lisa) از این موضوع بسیار شگفت زده می شود. هر سه در خانه می مانند تا طوفان تمام شود جایی که پونیو چیزهای جدیدی



مصاحبه با

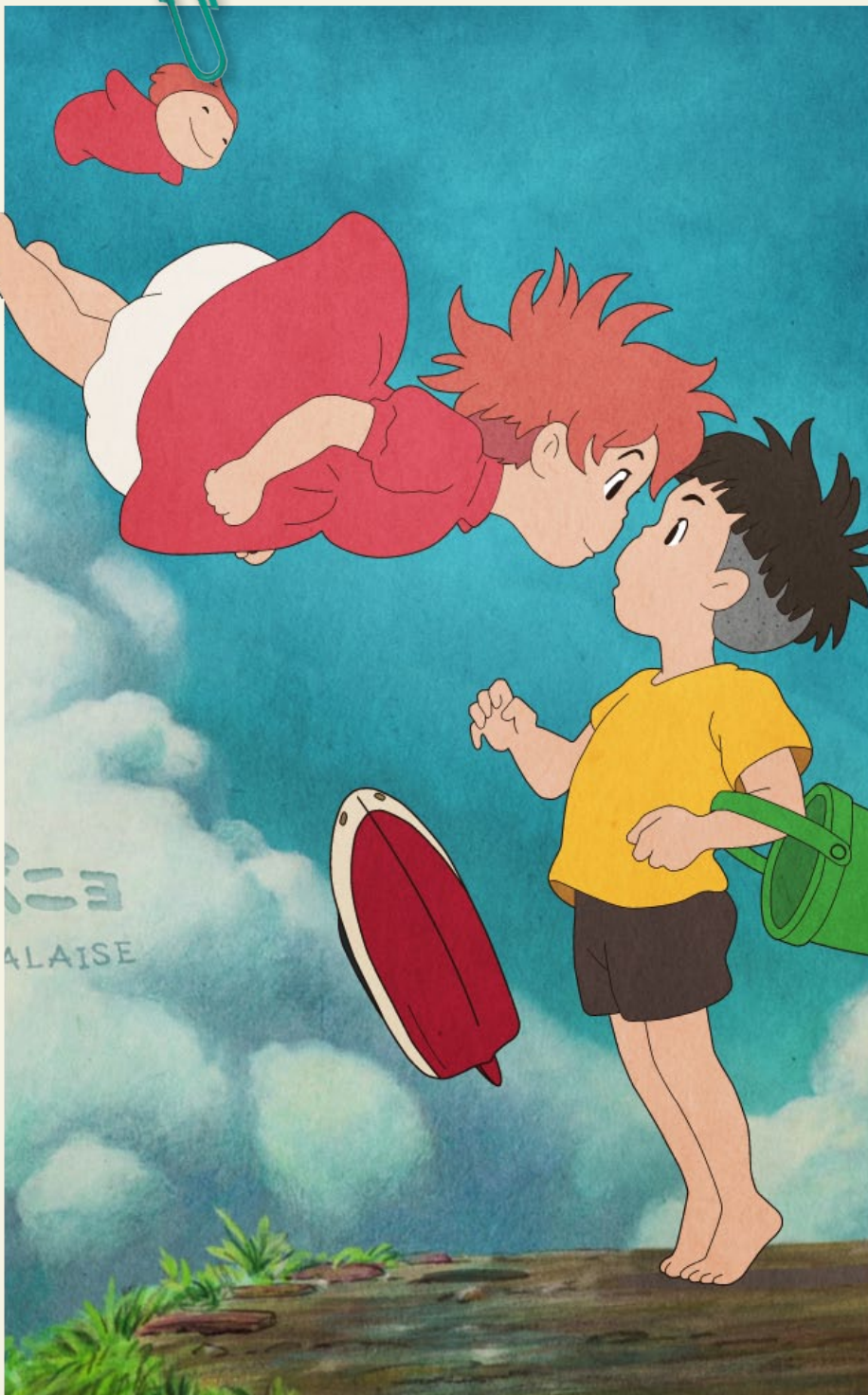
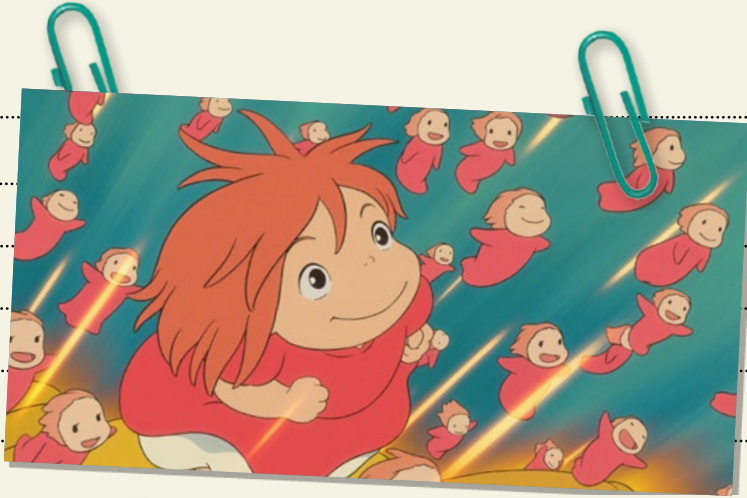
Katsuya Kondo

کارگردان

Nobru Yoshida

کارگردان هنری

پونیو



Yoshida: ما فضای صحنه ها را ایجاد کردیم؛ زمین ها، اتاق ها و هر چیزی بجز شخصیت ها مثل طراح تولید در فیلم های زنده. ما حتی شب و روز را طراحی کردیم. صحنه هایی وجود داشت که زمینه حرکت می کرد ولی وقتی تصاویر به حرکت در می آیند آقای Kondo کار را به عهده می گرفت. در ابتدای کار، میازاکی و Kondo طرح بصری کلی را طراحی کردند. وقتی تصمیم ها گرفته شد، حرکت صحنه ها به انیماتورها سپرده شد.

در پونیو صحنه های زیادی وجود دارد که پس زمینه خودش به یکی از ابزار ایجاد حالت تبدیل گشته است مثل اقیانوس، سبزه، گل ها، درختان و غیره. اینها همگی به وسیله انیماتورها پویا نمایی شده اند.

Kondo: هدف ما در ساخت پونیو، بیان تکنیک های دستی تا حد ممکن بود. این کار انیماتور است ولی این بار میازاکی می خواست تصاویر زمینه نزدیک تر از شخصیت های انیمیشنی باشند. به عبارت دیگر تصاویر زمینه به جای این که فقط در جای خودشان باشند، باید بیشتر از شخصیت ها عمل می کردند. این امر را Yoshida ممکن ساخت.

در کل با همکاری ملموس و نزدیک عوامل اصلی، توانستیم انیمیشنی درست کنیم که طبق برنامه با افتخار به بچه ها نشان دهیم مثل جشن گرفتن بی گناهی و شادی کودکان.

Kennedy: در این فیلم تمام پس زمینه ها (ابرها و تصاویر روی زمین) به سبک معمول انجام نشده اند. آنها واقعی و ۳D هستند. CG به ما این امکان را می دهد که حالت های قوی تری بسازیم ولی مشکل جدیدی پیش آمده است. پیشرفت تکنولوژی کامپیوتر آنقدر سریع است که نمی توان به آن رسید. اگر شما با آخرین تکنولوژی موجود هم یک فیلم بسازید، باز هم خیلی زود از دور خارج می شود. یک مسئله دیگر هم وجود دارد. مثلاً در

فیلم Howl پاهای قلعه یا CG ساخته شده اند که اصلاً طبیعی به نظر نمی رسند.

من به میازاکی گفتم که مهارت خودش بهتر از کامپیوتر است. ما می دانیم که CG ضعف ها و قوت های خودش را دارد. بنابراین زمینه این فیلم مثل داستانش، ساده است.

بنابراین زمینه این فیلم مثل داستانش است، ساده. جلوه های بصری بسیار ساده به نظر می رسند در حالی که نیازمند کار خیلی سخت بودند چون همگی با دست کشیده شده اند.

در این فیلم بیش از ۱۵۰ هزار طرح اصلی و ۱۷۰ هزار تصویر انیمیشنی استفاده شده است. ۱,۵ برابر آنچه در Spirited away استفاده شده گرچه ۲۴ دقیقه طولانی تر از پونیو است.

میازاکی که قبلاً فیلم های شاهزاده خانم مونونوکه (Princess Mononoke) و قلعه متحرک هاو (Howl's Moving Castle) و همسایه من (My neighbor Totoro) را با کامپیوتر پویانمایی کرده بود، برای این فیلم بخش گرافیک کامپیوتری در استودیو جیبلی را تعطیل کرد و منحصرأ کار با دست را انتخاب کرد.

یک نوع رنگ tempera (یک روش نقاشی با رنگدانه های پراکنده در آب و نوعاً در زرده تخم مرغ. این روش معمولاً برای نقاشی روی پنل های چوبی از قرن ۱۲ تا ۱۵ در اروپا استفاده می شد) است که معمولاً در مدرسه های آمریکا استفاده می شود. این ارزان ترین رنگی است که وجود دارد. استودیوهای ژاپنی تاریخچه طولانی در استفاده از رنگ پوستری دارند و شاید دلیل آنها هم صرفه جویی در هزینه ها باشد.

Kondo: دلیل اعمال این روش این بود که می خواستیم دنیایی درست کنیم که در آن همه چیز ممکن تر از دنیای واقعی انسانی باشد. مثلاً وقتی خطوط صاف را رسم می کردیم، عمداً بعضی جاها را نکشیدیم تا فضا برای کارهای

بعدی وجود داشته باشد. این همان فضایی است که در آن، موج های اقیانوس تبدیل به انسان می شوند.

پونیو نسبت به دیگر محصولات که با استفاده از رنگ پوستر ساخته شده اند، منحصر به فرد است. هنرمندان هر تکه از پس زمینه را با مدادهای رنگی تمام کردند. به آنها آموزش داده شده بود که گاهی خطوط را قابل مشاهده رها کنند و همین موجب شد که دستی بودن فیلم کاملاً مشهود باشد.

همیشه می گویند اگر می خواهی زنده بودن چیزی را نشان دهی که انگار واقعاً وجود دارد، دائم آن را در حرکت نشان دهی و این مورد در پونیو علاوه بر شخصیت ها، روی زمینه ها هم اعمال شد.

حدود ۵۰ انیماتور اصلی در پونیو کار کردند و پرسپکتیو دنیای میازاکی را جان بخشیدند.

Kondo: من و کارگردان هنری Nobru Yoshida به همراه میازاکی مجموعه ای از اهداف را تنظیم کردیم و تصمیم گرفتیم از انیمیشن کاملاً سنتی استفاده کنیم. میازاکی برای پونیو بیشتر از حد معمول احساسی رفتار می کرد و خیلی انرژی می گذاشت. خودش می گفت: «می خواهم این فیلم را به بچه ها نشان بدهم!» مسلماً خیلی چیزها در ذهنش داشت و نمی توانست جوشش ایده هایش را متوقف کند.

Kathleen Kennedy تهیه کننده اجرایی: میازاکی اصرار داشت که شخصیت ها و پس زمینه ها را با مداد طراحی کند و می گوید: «در حال حاضر گرافیک کامپیوتری از ابزار پیشرفته تری استفاده می کنند ولی این می تواند زیاده از حد باشد. من فکر می کنم انیمیشن یعنی مداد و طراحی دست انسان.»

یک کتاب Artbook به نام The Art of Ponyo وجود دارد که تمام طرح های با دست کشیده میازاکی در آن وجود دارد. این کتاب شامل نقاشی های مداد و آبرنگ برای شخصیت ها و پس زمینه ها می باشد.

Yoshida: من از رنگ پوستر برای ایجاد زمینه ها استفاده کردم. سپس پایه را کمرنگ کردم. رنگ های تیره تر را اضافه کردم و بالای آنها را سایه زدم. در این زمان چیزهایی مثل ته رنگ یا حالت های دقیق را با مداد رنگی روی آنها اضافه کردم.

اگر سابقه نقاشی داشته باشید شاید تعجب کنید که چطور تمام پس زمینه های رندر شده رنگ پوستری هستند! رنگ پوستری



Ponyo

معرفی هنرمند ANIMATION ARTISTS

حسین صافی

حسین دیبا

آیدین سلسبیلی



حسین صافی
۱۳۵۵/۱۰/۱۲
مشهد



تحصیلات:

کارشناسی گرافیک دانشکده هنرهای زیبا دانشگاه تهران
کارشناسی ارشد انیمیشن دانشکده هنر دانشگاه تربیت
مدرس

افتخارات:

برنده جایزه اول دو سالانه جهانی کاریکاتور تهران ۲۰۰۱
برنده جایزه سوم دو سالانه جهانی کاریکاتور تهران ۲۰۰۳
عضو هیئت انتخاب آثار دو سالانه جهانی کاریکاتور
تهران ۲۰۰۵

برنده دیپلم افتخار و تندیس جشنواره سالانه world
press cartoon کشور پرتغال (برترین کاریکاتورهای
مطبوعاتی جهان) ۲۰۱۰

عضو هیئت داوران دومین دوره بازیهای یارانه ای
ایران ۱۳۹۱

عضو هیئت انتخاب آثار دو سالانه جهانی انیمیشن تهران
۲۰۱۳

عضو هیئت انتخاب آثار سی امین جشنواره بین المللی
فیلم کوتاه تهران ۲۰۱۳

عضو هیئت داوران سومین جشن خانه سینمای
ایران ۱۳۹۳

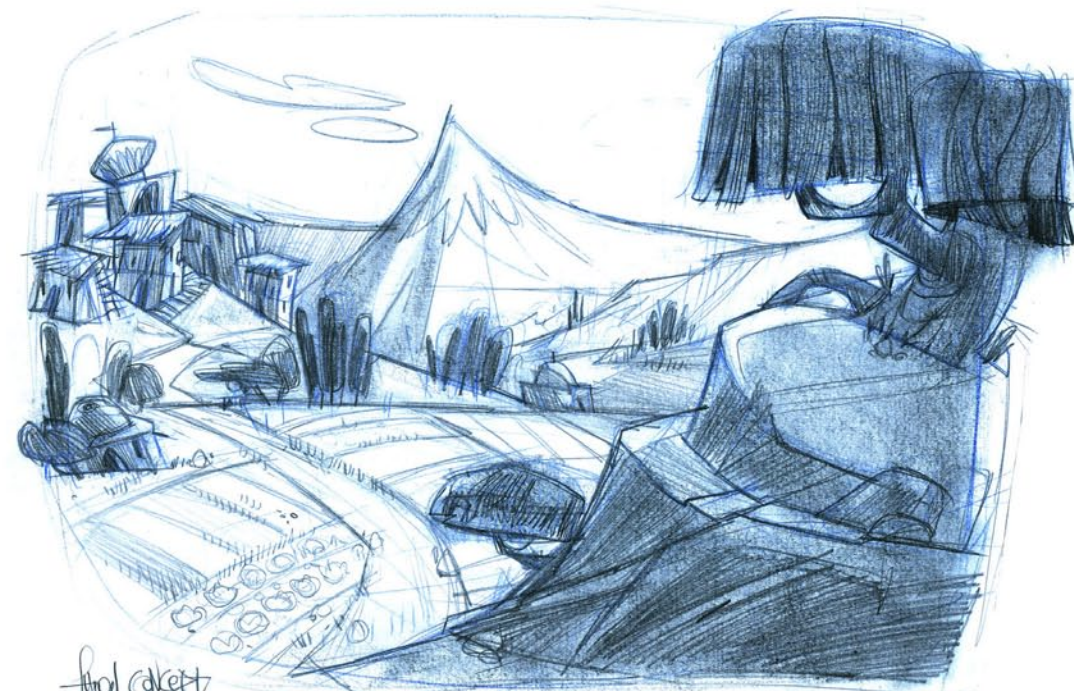
سوابق حرفه‌ای:

۱۶ سال تصویرسازی و کاریکاتور در مطبوعات
دبیر طرح روزنامه شرق ۸۶، مجله شهروند ۸۷ و ۹۰، دبیر
طرح روزنامه خبرو سایت خبرآنلاین ۸۷-۹۲
دبیر طرح مجله اندیشه پویا از ۱۳۹۱ تاکنون

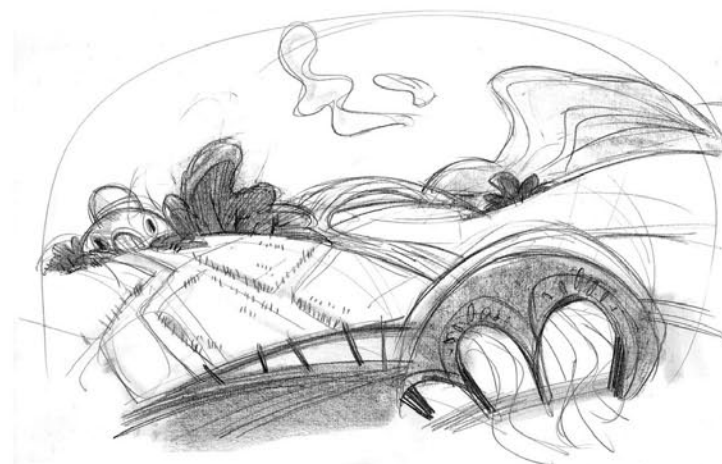
مدیر هنری نشر چکه (نشر کودک و نوجوان)

۱۵ سال فعالیت در زمینه انیمیشن و مشارکت در ساخت
نزدیک به ۴۰ پروژه کوتاه، سریالی و بلند تلویزیونی به
عنوان کارگردان، کارگردان هنری، طراح کاراکتر، طراح
استوری برد، طراح فضا و سوپروایزر بک گراند

TRUE TIME TALE
Character Design 4



final concept
shkspere
shkspere





Final Design Charac
FOOTBALL Proj
(1)





2012
Funfarm



AMK/2007



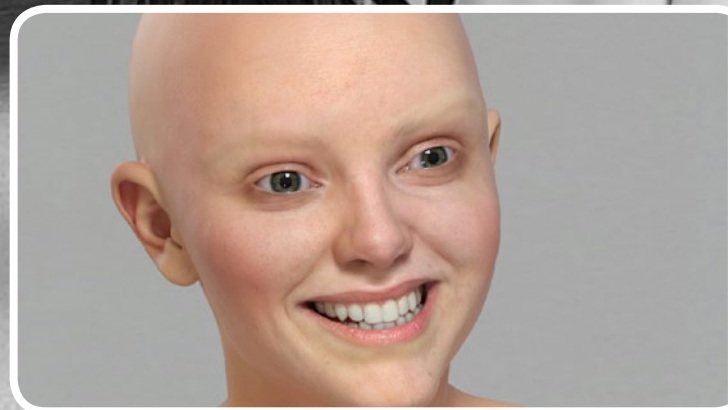
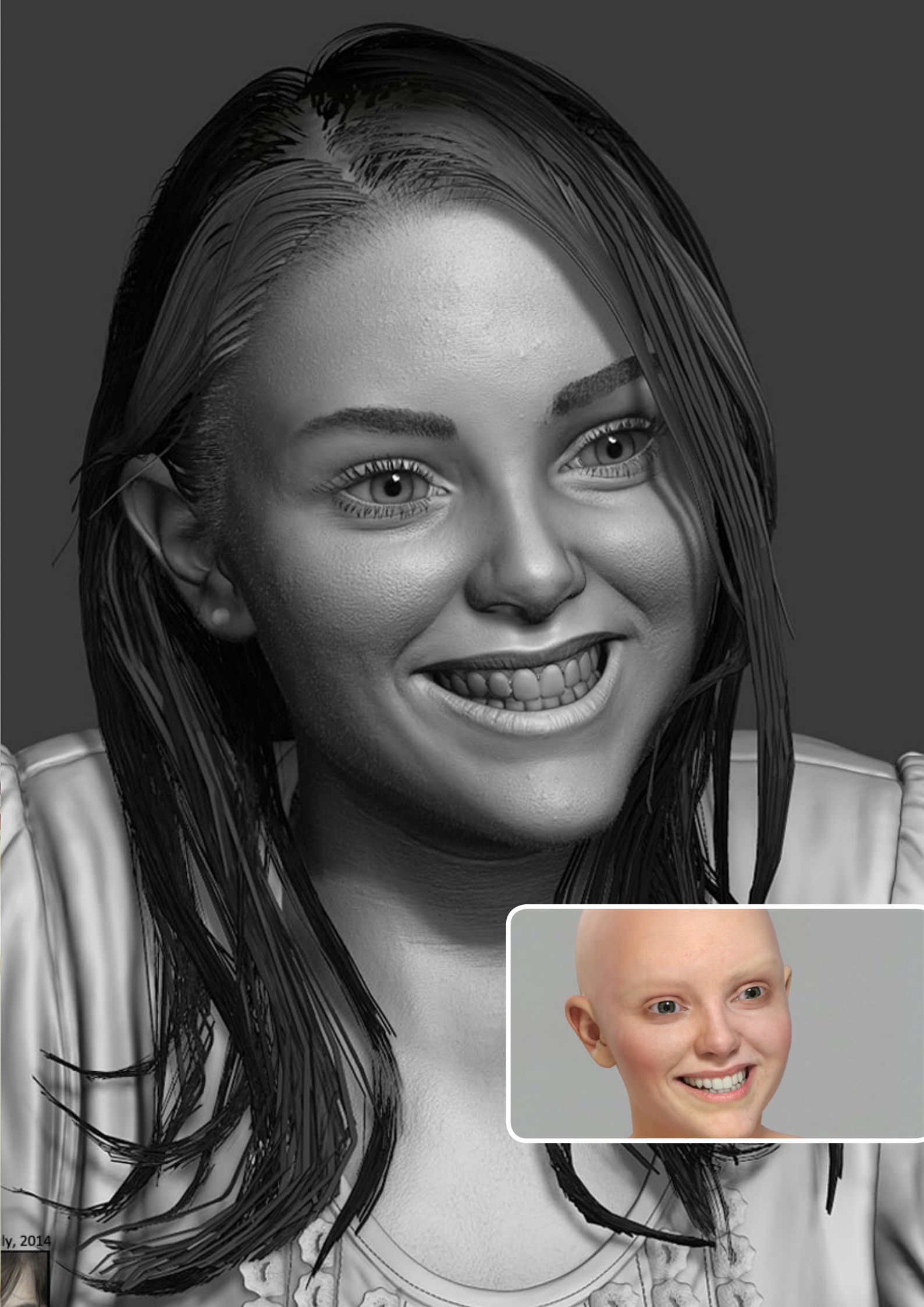


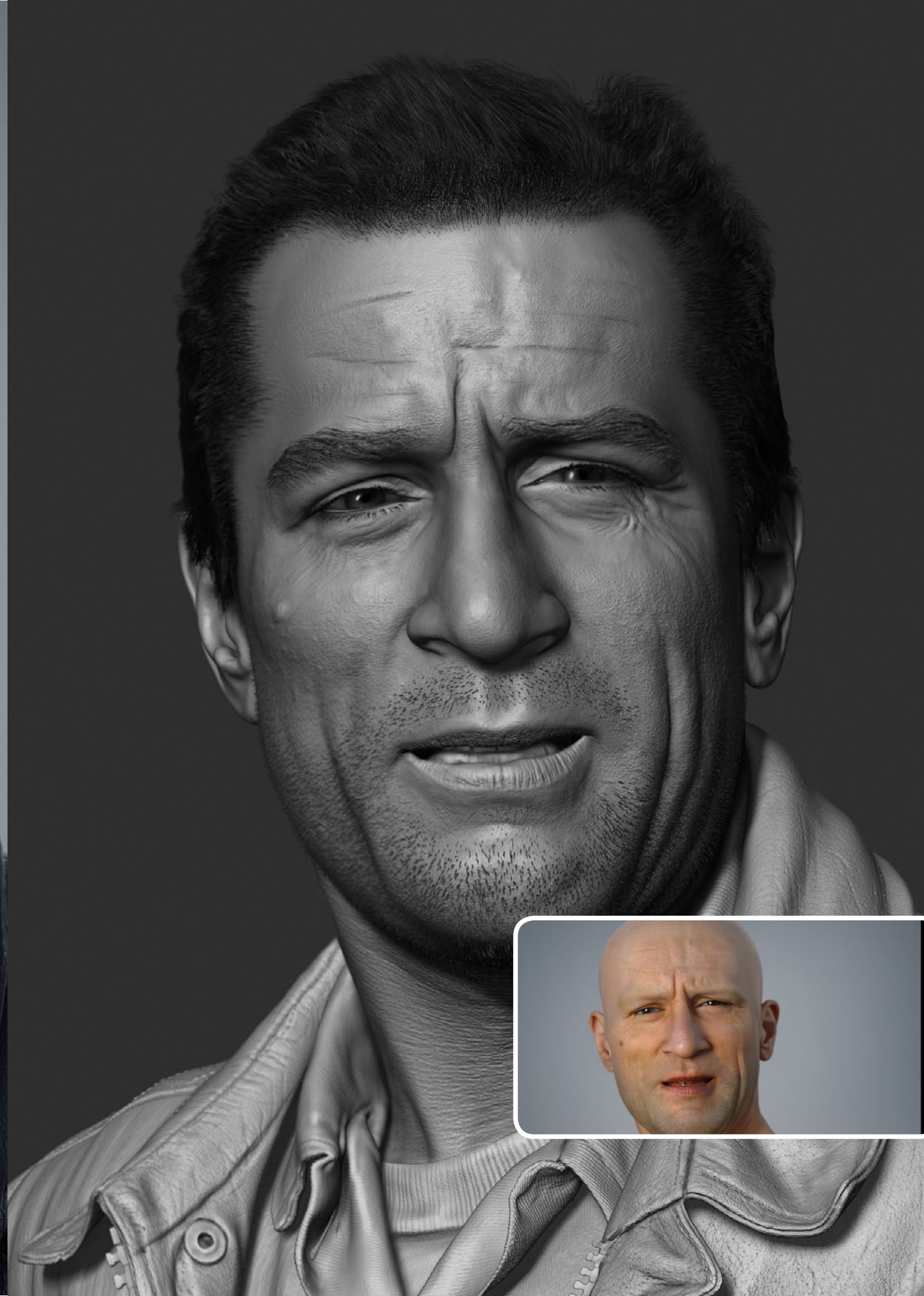


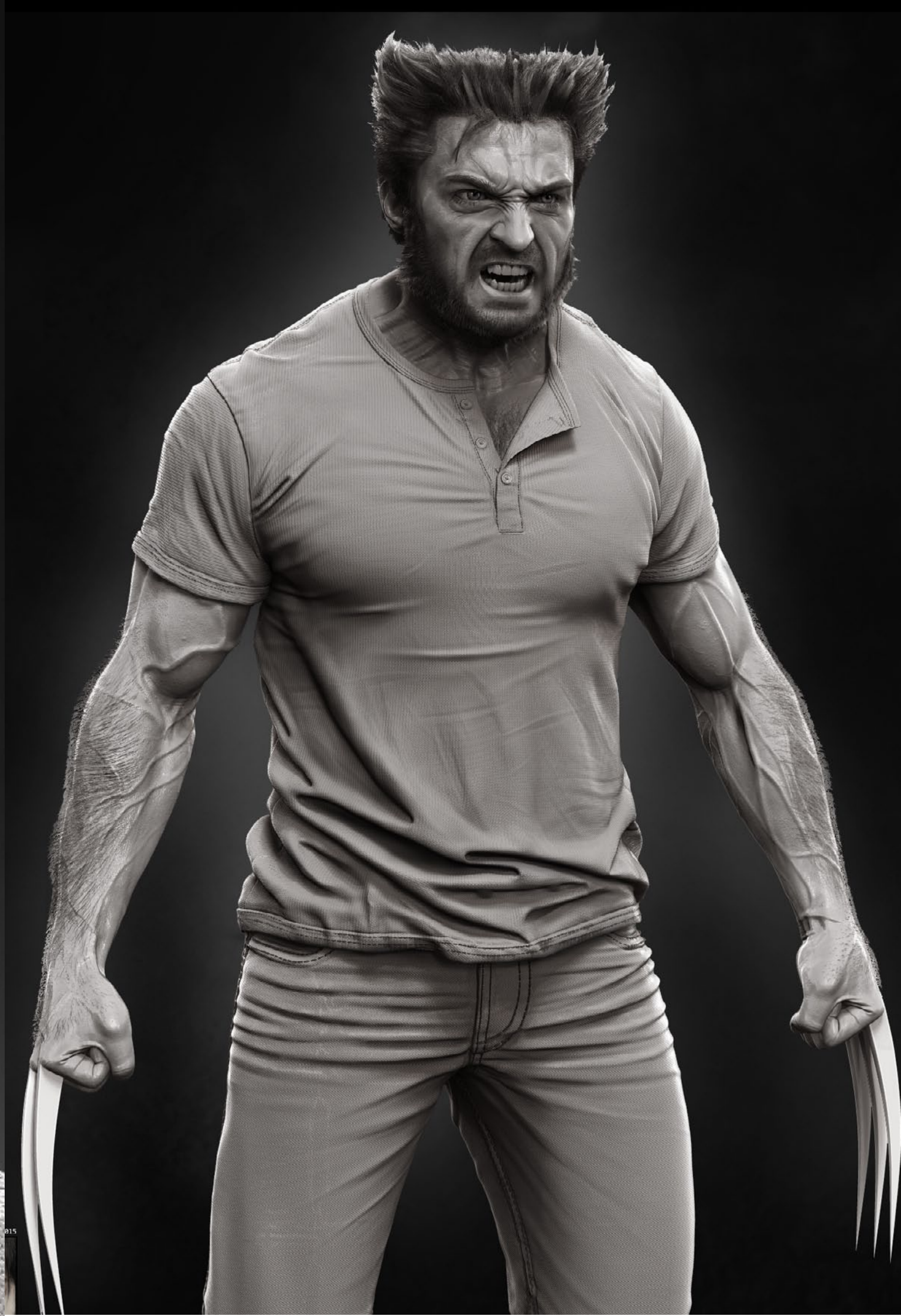
حسین دیبا
۱۳۶۸/۰۵/۱۱

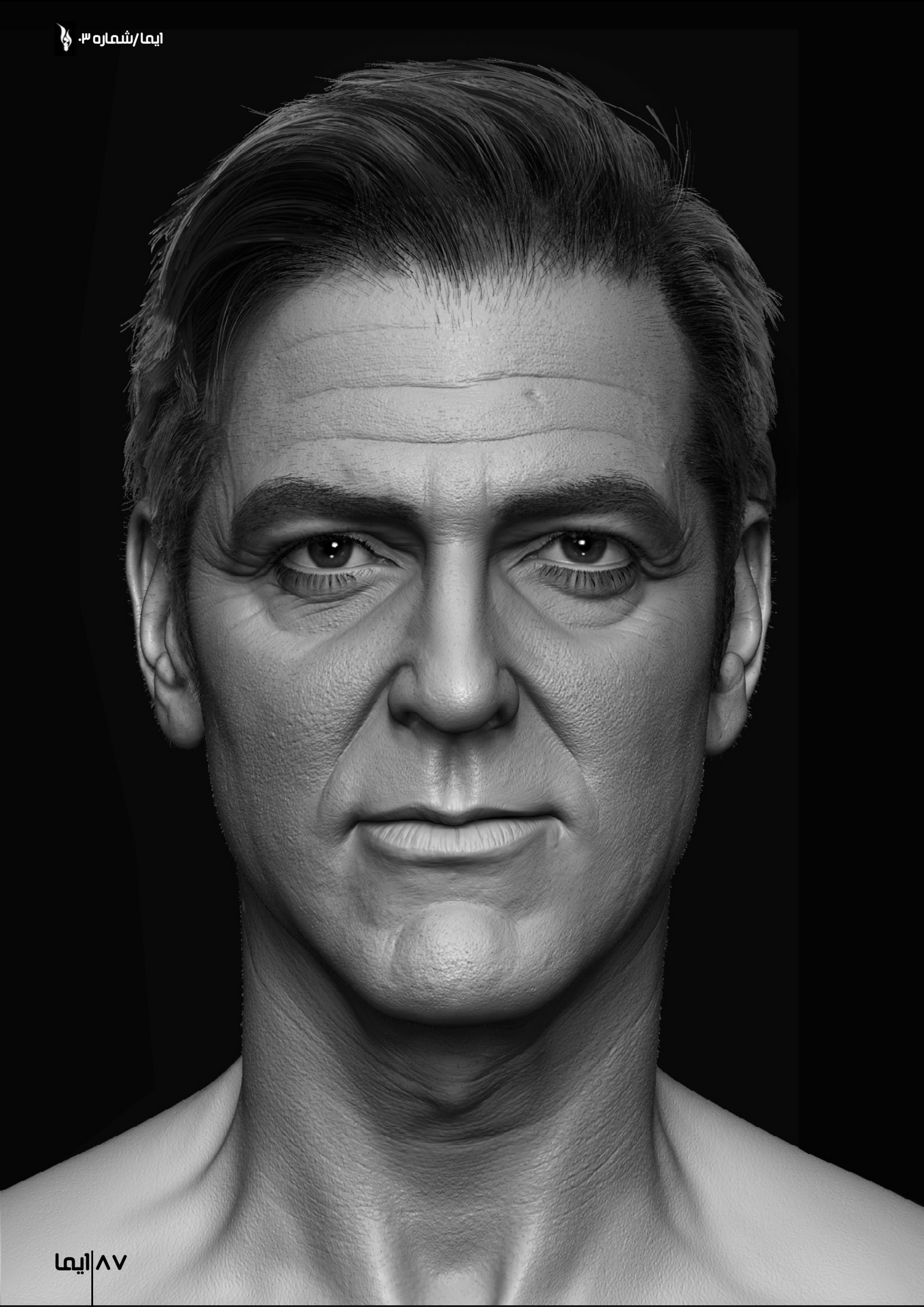


مدل ساز سه بعدی در زمینه ی بازیهای رایانه ای و
انیمیشن. او فعالیت هنری خود را از سال ۲۰۰۷ شروع
کرده و با پروژه های مختلف بعنوان کاراکتر اریست
مشغول فعالیت میباشد.











آیدین

سلسبیلی

۱۳۶۰/۰۳/۱۸

تهران



موزه علوم و فناوری ایران
مود فضاانورد/ پروژه طراحی سه بعدی و ساخت ماکت به
ارتفاع سه متر/نمایش در گالری Art Lounge و سپس
به صورت دائمی در موزه علوم و فناوری ایران
برگزاری ۵ نمایشگاه انفرادی و شرکت در ۱۷ نمایشگاه
گروهی

همکاری:

عضو اصلی Tehran ACM SIGGRAPH Professional Chapter
و مشاور بخش سه بعدی
عضو پیوسته انجمن تصویرگران ایران و کمیته انتشارات
همکاری به عنوان کانسپت آرتیست و طراح شخصیت /
سه پروژه گیم با تیمهای مستقل بازی سازی کانادایی و
ژاپنی

طراحی شخصیت های سه بعدی برای شرکتهای صنعتی

مدلسازی برای پرینت سه بعدی و سایت های بین المللی

تولید ویدیوهای آموزشی برای نرم افزار ZBRUSH

موفقیتهای پروژه های شخصی

برگزیده نخستین جشنواره سرو ایرانی / موزه مجازی

برگزیده وب سایت ZbrushCentral.com / جلد

شاهنامه سه بعدی

برگزیده وب سایت ZbrushCentral.com / پروژه

فیل فضاانورد

برگزیده وب سایت Sketchfab.com / فیل فضاانورد

برگزیده وب سایت Gameartisans.org /

Blizzardfest Challenge ۲۰۱۴ / طراحی شخصیت

بازی برای کمپانی بلیزارد

برگزیده وب سایت Warlord / CGart.ir

Challenge / طراحی شخصیت و تصویرسازی سه بعدی

در کودکی با توجه به علاقه ای که به نقاشی از خودم
نشان می دادم، اطرافیانم را قانع کرده بودم که آینده
من در فعالیت هنری است. از این رو خانواده ام مشوق
گام نهادن در این مسیر بودند. در نوجوانی به صورت
جدی تری فعالیتیم را با طراحی کردن و کاریکاتور برای
مجلات و نشریات ادامه دادم و در کنارش به ساخت و
تجربه کردن حجم در مجسمه سازی پرداختم. دنیای
کودکی من پر بود از داستان و تصویر. همیشه نقاشی
می کردم و همیشه در مدرسه بابت این کار دچار
دردسر می شدم. اوایل ده ۹۰ میلادی که دنیای
دیجیتال با فیلمها و ویدیو گیمهایش وارد کشور ما
هم شد تاثیرات عمیقی بر تصورات من گذاشت. یادم
می آید که برای اولین بار با دیدن فیلم ویرانگر بود
که قدرت این تکنولوژی را درک کردم، اما همان روز
بذر استفاده از تکنولوژی سه بعدی برای خلق ذهنیاتم
در من کاشته شد.

پروژه های فردی:

شاهنامه سه بعدی/ پروژه تصویرسازی سه بعدی /

خلق بیش از ۱۵۰ کار کتر شاهنامه بر پایه تحقیقات

مدون و جامع / ۶۶ فریم تصویرسازی سه بعدی/

آرشیو اسلحه و لباس / نقشه سرزمینها/ انتشار کتاب/

نمایش آثار در خانه هنرمندان ایران

موزه مجازی اشیا باستانی ایران / مدلسازی سه بعدی

/ بیش از ۳۰۰ عنوان از اشیا مهم ایرانی که در ۱۱

موزه جهان نگهداری می شود و اخذ شناسنامه از این

مراکز/ نمایش آثار در خانه هنرمندان ایران

آلبوم تصویری درفش کاویانی- شهرام ناظری/ طراحی

سه بعدی و اجرای دکورفیزیکیال

فیل فضاانورد/ پروژه طراحی سه بعدی و ساخت ماکت

فیل در ابعاد واقعی با موضوع زیست محیطی/نمایش

در خانه هنرمندان ایران و سپس به صورت دائمی در













مجلات الکترونیکی ما انتیمیشن

Eema Animation
the electronic magazine of animation

نخستین مجله الکترونیکی تخصصی انیمیشن ایرما



www.karajpooyanama.ir

