



پودمان دوم

قالب‌ها و گونه‌های پویانمایی



واحد یادگیری ۳

شایستگی: بررسی قالب‌های مختلف پویانمایی

آیا تا به حال پی برده‌اید:

- پویانمایی‌های تلویزیونی، ویدیویی و سینمایی چه تفاوت‌هایی با یکدیگر دارند؟
- چرا فیلم‌های آموزشی معمولاً در قالب پویانمایی ساخته می‌شوند؟
- می‌توان فیلم‌ها را بر اساس ویژگی‌های داستانی دسته‌بندی کرد؟
- کودکان و نوجوانان چگونه فیلم‌هایی را دوست دارند؟
- گونه‌ها در پویانمایی چه رویکردهایی دارند؟

هدف از این واحد یادگیری:

- در پایان این فصل از هنرجویان انتظار می‌رود، ضمن آشنایی با قالب‌های مختلف پویانمایی و شناخت گونه‌های مختلف آن، بتوانند به صورت تحلیلی ویژگی آن‌ها را بیان کرده و یا در آثار خود به کار گیرند.

استاندارد عملکرد:

- ارزیابی گونه‌ها بر اساس نقدهای هنری با استفاده از فیلم‌های مرتبط و رده‌بندی سنی مخاطب، روان‌شناسی رشد و منابع علمی.

مقدمه

همانطور که تاکنون آموخته‌ایم می‌توان پویانمایی را از نظر تکنیک و یا سبک بصری آن دسته‌بندی کرد. تکنیک، ارتباط مستقیمی با ابزار اجرای اثر (شن، خمیر، انواع رنگ‌های نقاشی، رایانه و ...) دارد و در این دسته‌بندی، سبک اثر، ارتباط مستقیم با ماهیت فرهنگی و مکانی دارد. مثلاً شیوه طراحی و مفاهیم داستانی در پویانمایی ژاپن و روسیه کاملاً متفاوت است و این به خاطر پیروی از مکتب فکری و فرهنگی آن‌ها است. دسته‌بندی کردن فیلم‌ها از این نظر مهم است که فرایند تصمیم‌گیری در تماشای مخاطب آسان می‌کند. مخاطب براساس سلیقه خود می‌تواند نوعی از پویانمایی را انتخاب و تماشا کند. در این فصل قصد داریم دسته‌بندی‌های مختلف پویانمایی را از نظر ساختار زمانی، محتوا، گونه‌ها و رده‌بندی سنی مخاطب بررسی کنیم.

فرمت ساختاری و زمانی فیلم

به لحاظ ساختار داستانی و فرمت زمانی، می‌توان پویانمایی را به سه دسته کوتاه، بلند و سریالی تقسیم کرد.

■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ **فیلم پویانمایی کوتاه (Animated Short Film)** ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■

اولین فیلم‌های پویانمایی ساخته شده در تاریخ، بر روی کاغذ و یا خود نوار سلولوئیدی فیلم طراحی می‌شدند. طول این فیلم‌ها به خاطر نوع داستان و کاربرد آن‌ها کوتاه بود. فیلم پویانمایی کوتاه فیلمی است که در آن روایت داستانی، مهم‌تر از شکل گرافیکی باشد. امروزه این فیلم‌ها اغلب با هدف شرکت در جشنواره و یا انتشار در فضای وب ساخته می‌شوند.

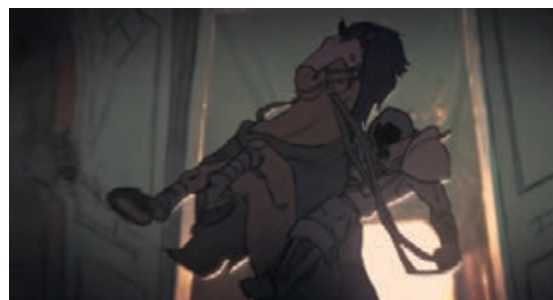
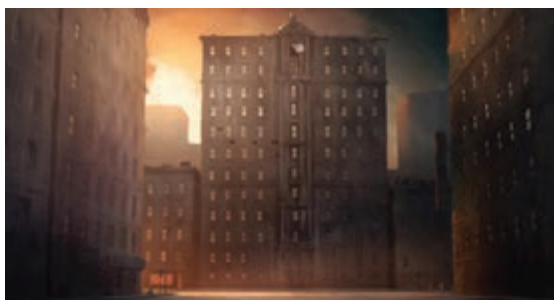


پویانمایی/یکی، پرستو کاردگر، ۱۳۹۶ هـ.ش

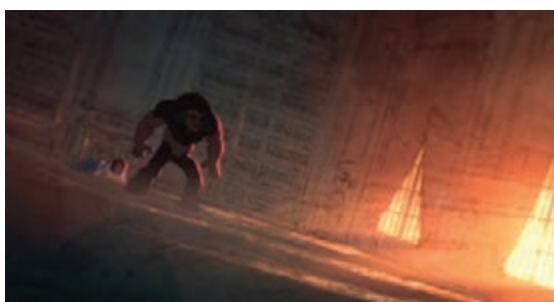
پویانمایی/یکی، یک پویانمایی کوتاه است که به بیش از صد جشنواره بین‌المللی راه یافته است و داستان بچه‌ای را روایت می‌کند که با دیگران تفاوت دارد. در شهری که همه آدم‌ها روبیک ذهنی خود را حل کرده‌اند روبیک یکی تحت هیچ شرایطی حل نمی‌شود. درحقیقت/یکی، داستان آدم‌هایی است که با جریان جامعه همراه نمی‌شوند و فیلم، به این وسیله تلاش می‌کند تنهایی مشترک آدم‌ها را نمایش دهد.



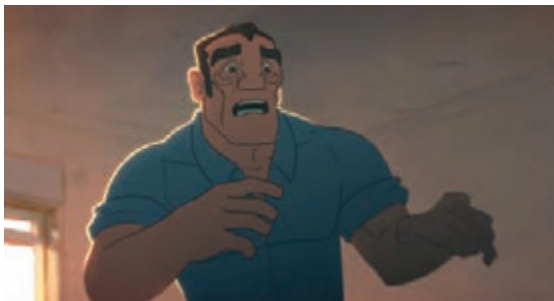
● نکته: همان‌طور که در ادبیات، نویسندگان داستان‌های بلند، کار خود را از داستان‌های کوتاه شروع می‌کنند؛ در سینما نیز اغلب فیلم‌سازان بزرگ کار خود را از تولید آثار کوتاه شروع می‌کنند. فیلم‌های کوتاه در بسیاری مواقع برای کسب تجربه یا اثبات استعداد فیلم‌ساز تولید می‌شوند. در پویانمایی کوتاه، فیلم‌ساز در کوتاه‌ترین زمان، جهان‌بینی خاص خود را به مخاطب نشان داده و در خاتمه بیانیه خود را صادر می‌کند.



کوتاه یک داستان، گیوم آرانسس، استودیو گوبلینز، ۲۰۱۳م



در پویانمایی کوتاه یک داستان، شوالیه جوان برای نجات جان یک زن با دیوی سیاه درگیر شده و پس از کشمکشی دراماتیک شکست خورده و در نهایت به دست دیو کشته می‌شود.



در نمایی دیگر مشخص می‌شود این دیو نبوده که شوالیه را کشته است؛ پدری بوده که به خاطر اعتیاد و توهم ذهنی، فرزند خود را از بین برده است. هنرمند فیلم‌ساز در مدت حدود صد ثانیه پیامش را با روایتی دردناک بیان می‌کند. بیننده در ابتدای پویانمایی، تکه‌های پازل را کنار هم می‌چیند اما در نهایت فقط پوسته ظاهری داستان یعنی درگیری شوالیه و دیو را دریافت می‌کند. در انتهای داستان اما با کنار زدن پرده و نمایش واقعیت، بیننده متوجه برداشت سطحی خود شده و تحت تأثیر عاطفی و روانی فیلم قرار می‌گیرد.

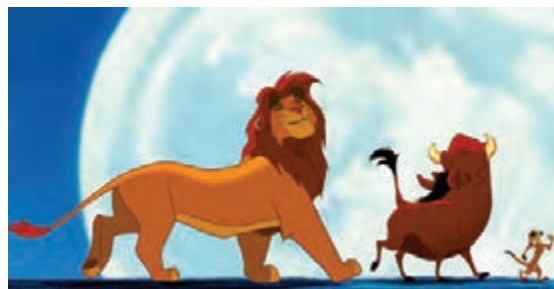
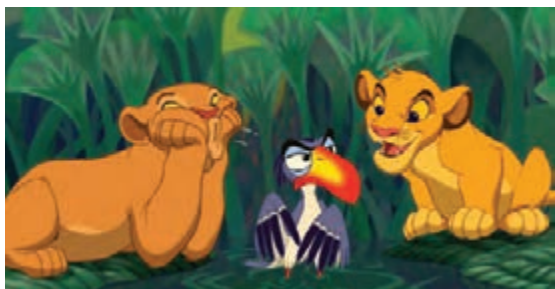
● **فعالیت: حداقل یک نمونه فیلم پویانمایی کوتاه را که در انتهای داستان، بیننده دچار شوک ذهنی می‌شود در کلاس نمایش داده و داستان آن را موشکافانه تحلیل کنید.**



فیلم‌های پویانمایی بلند

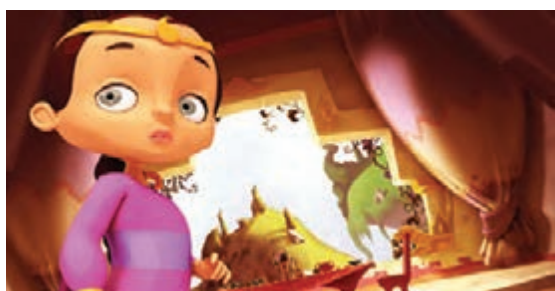
فیلم‌های بلند بر اساس فضای پخش خود در رسانه‌ها به فیلم‌های سینمایی (Feature Animation)، تلویزیونی و یا ویدیویی (Direct-to-Video) تقسیم می‌شوند که هر کدام ماهیت ویژه خود را دارند و با یکدیگر تفاوت‌های ساختاری دارند:

- بودجه آثار تلویزیونی و ویدئویی از آثار سینمایی کمتر است.
- تعداد دست‌اندرکاران تولید در فیلم‌های سینمایی بسیار بیشتر از آثار تلویزیونی و ویدئویی هستند.
- متحرک‌سازی در آثار سینمایی به مراتب جذاب‌تر، پرتحرک‌تر و ملموس‌تر از آثار تلویزیونی و ویدئویی انجام می‌شود.
- کارگردان در انتخاب کادر آثار تلویزیونی و ویدئویی محدودتر است؛ زیرا کادر تلویزیون نسبت به سینما کوچک‌تر است و بهتر است کارگردان بیشتر از نماهای نزدیک استفاده کند.
- جزئیات فضا سازی و شخصیت‌پردازی در آثار سینمایی بیشتر است.



شیرشاه، راجر الرز، ۱۹۹۴م

تولید پویانمایی سینمایی یکی از سودآورترین صنایع جهان است، به عنوان مثال پویانمایی سینمایی شیرشاه یکی از موفق‌ترین نمونه‌های تاریخ سینمای پویانمایی است که فروش بسیار خوبی در گیشه داشته است.



پویانمایی بلند تلویزیونی/افسانه سرزمین گوه‌ران، مجید شاکری

افسانه سرزمین گوه‌ران یک پویانمایی بلند تلویزیونی است که ابتدا در سال ۱۳۸۵ ه.ش به صورت سریالی ساخته شد و پس از استقبال کودکان در سال ۱۳۹۲ ه.ش نسخه بلند آن از تلویزیون پخش شد. این فیلم ماجرای پسری به نام آریو است که پس از تصرف کامل شهر توسط دیوها، قصد پس گرفتن سنگ گوه‌ران و در نتیجه نجات شهر را دارد.

- نکته: اولین فیلم بلند تلویزیونی در ایران با نام/صاحب کُهِف، سال ۱۳۶۴ ه.ش در صدا و سیما مرکز خراسان تولید شد. از آن زمان تاکنون سازمان صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران با سرمایه‌گذاری خود چندین فیلم بلند تلویزیونی تولید کرده است. تولید این نوع پویانمایی در دنیا رایج نیست زیرا بیشتر فیلم‌های بلند غیر سینمایی به صورت نسخه ویدئویی در سطح دنیا به فروش می‌رسند و سپس به صورت محصول دست دوم به تلویزیون‌ها فروخته و در نهایت پخش تلویزیونی می‌شوند.



- گفت‌وگو: چند نمونه از فیلم‌های پویانمایی بلند تلویزیونی در ایران را تهیه کرده و پس از تماشای آن‌ها در مورد روایت داستانی و تکنیک این گونه فیلم‌ها در کلاس گفت‌وگو کنید.



فیلم‌های ویدئویی پویانمایی

آثار ویدئویی دسته‌ای از فیلم‌ها هستند که بر روی دیسک‌های دی‌وی و بلوری (Blu-ray disk) برای فروش در رسانه پخش خانگی تولید می‌شوند. به خاطر گستردگی و استقبال بیشتر تلویزیون نسبت به رسانه ویدئو خانگی در ایران، تولید این گونه آثار در کشور ما متداول نیست.



اولین فیلم پویانمایی بلند ویدئویی تاریخ؛ علاءالدین: بازگشت جعفر، تاد استونز، ۱۹۹۴م

• نکته: ساختار تولید پویانمایی تلویزیونی و ویدئویی مشابه است.



دلایل عرضه فیلم‌های پویانمایی به صورت نسخه ویدئویی

- عدم حمایت شبکه‌های تلویزیونی؛
- بررسی بازار و تخمین سوددهی بیشتر با فروش ویدئویی؛
- هنگامی که میزان استقبال عمومی زیاد نباشد و استودیوها با هزینه کمتر مجبور به تولید نسخه ویدئویی اثر می‌شوند.
- فیلم‌هایی که به صورت نسخه سینمایی تولید شده‌اند، ولی به دلایل مختلفی پخش سینمایی نشده‌اند. این گونه فیلم‌ها ممکن است بعد از وقفه در پخش، دیگر چشم‌انداز خوبی برای فروش سینمایی نداشته باشند و در گیشه شکست بخورند؛ بنابراین نسخه ویدئویی آن‌ها در بازار منتشر می‌شود.

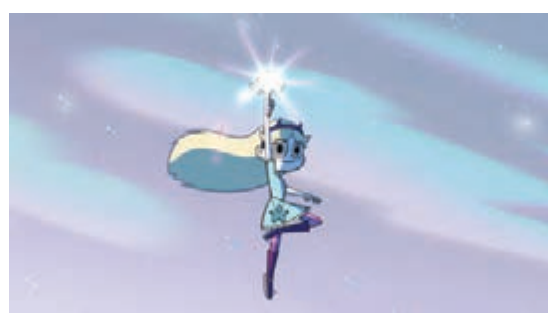


پویانمایی بلند ویدئویی مولان ۲، دارل رونی، ۲۰۰۴م

پویانمایی سریالی

می‌شود. البته نوع دیگری از پویانمایی سریالی وجود دارد که به آن مجموعه می‌گویند. در یک مجموعه، پویانمایی شخصیت‌ها و فضاها ثابت هستند و روایت داستان در یک قسمت، ارتباطی به قسمت‌های دیگر ندارد.

پویانمایی‌های سریالی به نوعی از پویانمایی گفته می‌شود که به صورت دنباله‌دار ساخته می‌شوند و در هر قسمت موضوع داستان کامل‌تر می‌شود. داستان در انتهای هر قسمت به اوج‌گنش رسیده و در جایی که بیننده انتظار گره‌گشایی را دارد، ادامه داستان به قسمت بعدی موکول



سریال پویانمایی ستاره پروانه‌ای، دومینیک بیسیگنانو، ۲۰۱۵م

داستان پویانمایی ستاره پروانه‌ای در مورد یک پرنس از سیاره‌ای است که پدر و مادرش او را برای آموزش ملکه شدن به زمین می‌فرستند و در طول این سریال شخصیت اصلی برای رسیدن به هدفش تلاش می‌کند.



مجموعه پویانمایی آجیل مخلوط، داستین الیس، ۲۰۰۴م

داستان در مجموعه آجیل مخلوط، حول محور یک کلاس درس با هنرجویانی از ملیت‌های مختلف می‌چرخد در هر قسمت از این مجموعه یک اتفاق رخ می‌دهد که ارتباط مستقیم و هدفمندی با قسمت‌های دیگر ندارد. بابک، سوسن و سامان از ایران؛ سانجی از هند و ... هر کدام به نحوی داستان‌های فرهنگی خود را بازگو می‌کنند.

ویژگی‌های عمده پویانمایی سریالی

- ساعت پخش پویانمایی از تلویزیون تأثیر زیادی بر روی نوع مخاطب دارد به عنوان مثال پخش پویانمایی برای خردسالان در پایان شب مناسب نیست. بنابر سیاست‌های یک شبکه تلویزیونی، سریال پویانمایی ممکن است در بهترین زمان پخش یعنی پرایم‌تایم (معمولاً سر شب و زمانی است که بیشترین تماشاچی مشغول تماشای تلویزیون هستند) پخش شود.
- این دسته از آثار پویانمایی به دلیل حجم بالای تولید، بیشتر دیالوگ محور هستند و متحرک‌سازی‌ها معمولاً محدودتر انجام می‌شوند.
- داستان در پویانمایی سریالی بیشتر به مسائل روز و فرهنگ عامه جامعه می‌پردازد.
- سریال‌ها به خاطر نمایش طولانی مدت خود به تدریج و البته غیرمستقیم فرهنگ‌سازی می‌کنند.
- این دسته از پویانمایی‌ها به دلیل جایگاه پر بیننده خود می‌توانند از راه تبلیغات، درآمدزایی داشته باشند.



مجموعه پویانمایی شکرستان، سعید ضامنی و بابک نظری، ۱۳۸۷ هـ.ش

مجموعه پویانمایی شکرستان یکی از آثار پرایم‌تایم ایرانی است که از شبکه دو سیمای جمهوری اسلامی ایران به روی آنتن رفت. استفاده از پوشش ایرانی و نقش‌مایه‌های شرقی به کار رفته در دل لباس‌ها، استفاده از مشاغل سنتی ایرانی، استفاده از الگوی دوبعدی برای ایجاد ارتباط ذهنی با نگارگری ایران و استفاده از نوشتار فارسی باعث شده است تا این پویانمایی نظرات را به خود جلب نماید.

● **گفت و گو:** چند قسمت از یک سریال پویانمایی را نمایش داده و در مورد نقش شخصیت‌های مختلف آن در روایت داستان به گفت و گو بپردازید.



کاربرد محتوا

پویانمایی، شکل داستانی و یا غیر داستانی دارد. به عنوان مثال پویانمایی‌های تجربی جنبه داستانی داشته و پویانمایی‌های انتزاعی جنبه غیر داستانی دارند و پویانمایی‌های آموزشی و تبلیغاتی در هر دو حالت می‌توانند باشند.

پویانمایی تجربی (Experimental Animation)

عبارت است از فیلمی که محتوا، فرم و اجرای خود را با رویکردی ساختارشکنانه به مخاطب ارائه می‌کند و هدف آن، تجربه کردن موضوع‌های نو در قالب‌های جدید است.



پویانمایی تجربی ۱۰۰٪ آف، مرتضی کریمی، ۱۳۹۶ ه.ش

پویانمایی تجربی ۱۰۰٪ آف، با فیلمنامه‌ای کلاسیک که نگاهی روانکاوانه به مقوله روابط در خانواده دارد و کل روایت آن در قالب نماهای بسته به تصویر کشیده شده و دکوپاژ آن را متفاوت کرده است.

● نکته: مجموعه ویژگی‌های پویانمایی تجربی باعث ایجاد سبک شخصی در فیلم می‌شود.



ویژگی‌های پویانمایی تجربی

- عناصر و روش‌های نامتعارف استفاده می‌شود.
- دنیای شخصی و درونی هنرمند خلق می‌شود.
- از تقلید پدیده‌های واقعی دوری می‌شود.
- از حالات نمادین و استعاره استفاده می‌شود.



● **فعالیت:** با مرور فیلم‌های کوتاه مؤسسه ملی فیلم کانادا که فیلم‌هایی تجربی هستند، ویژگی‌های این دسته آثار را تحلیل و بررسی کنید.

■■■■■■■■■■ پویانمایی انتزاعی (Abstract Animation) ■■■■■■■■■■

فیلم پویانمایی انتزاعی فیلمی است که برای بالابردن توانایی گسترش در دیدن و درک کردن انسان ساخته می‌شود. داستان در این نوع پویانمایی ساختار کلاسیک نداشته و مرحله به مرحله پیش نمی‌رود؛ بلکه در جهت زیبایی‌شناسی گسترش می‌یابد.



پویانمایی انتزاعی یک شعر بصری، اُسکار فیشینگر، ۱۹۳۸م

ویژگی‌های پویانمایی انتزاعی

- در این نوع پویانمایی شخصیتی برای همزادپنداری وجود ندارد.
- توضیحی برای زمان و مکان وجود ندارد.
- پس از پایان فیلم، مخاطب هنوز به طور کامل معنای آن را درک نکرده است.
- تماشای این نوع فیلم، به اندازه فیلم‌های داستانی برای مخاطب با لذت همراه نیست.



● **فعالیت:** چند فیلم پویانمایی انتزاعی را نمایش داده و در مورد رابطه موسیقی و متحرک‌سازی فرم‌های بصری، توضیح دهید.

■■■■■■■■■■ پویانمایی مستند (Animated Documentary) ■■■■■■■■■■

مستند، فیلمی است که واقعیت عینی را بدون تغییر نشان می‌دهد؛ در حالی که برای تولید پویانمایی، می‌بایست روی فریم به فریم آن تغییر صورت پذیرد. با این توضیح چگونه می‌توان پویانمایی که به صورت مصنوعی ساخته می‌شود را با مستند که کارش روایت واقعیت است به هم نسبت داد؟ پاسخ اینجا است که پویانمایی، کاری فنی است و دربرگیرنده شیوه تولید اثر می‌باشد حال آنکه مستند اشاره به مفهوم و محتوای فیلم دارد. بنابراین پویانمایی مستند، نوعی از پویانمایی است که مفهومی واقعی دارد.



نمایی از اولین پویانمایی مستند تاریخ: غرق شدن *لوسیتانیا*، وینزور مک کی، ۱۹۱۸م

- **فعالیت:** یک لیست از پویانمایی‌های مستند تهیه کرده و برخی از فیلم‌های آن را در کلاس نمایش دهید.



- **گفت‌وگو:** در مورد باورپذیری روایت در فیلم‌های نمایش داده شده تمرین قبل در کلاس گفت‌وگو کنید.



- **نکته:** پرهیز از نورپردازی، صدابرداری همزمان، صدای بالای آمبیانس (Ambiance) و افرادی که دوربین را مخاطب خود قرار می‌دهند از مهم‌ترین ویژگی‌های یک فیلم مستند می‌باشد، اما چون پویانمایی به لحاظ تصویری با سینمای زنده تفاوت‌هایی دارد بنابراین فقط استفاده از صدای مستند و تغییر داده نشده و صدای آمبیانس، می‌تواند از اصلی‌ترین ویژگی‌های شیوه مستند پویانمایی محسوب شود.



■ انواع پویانمایی مستند

- **پویانمایی مستند تصویر گرایانه:** این شیوه راهی برای بازگو کردن یا اظهار نظر در مورد واقعه‌ای است که در گذشته اتفاق افتاده است. به عنوان مثال در پویانمایی پیکادون، شهر هیروشیما را در روزی که انفجار اتمی در آن رخ داده بازگو می‌کند.



پیکادون، رنزو کینوشیتا، ۱۹۷۹م

■ **پویانمایی مستند همراه با گفتار متن:** شیوه استفاده از متن فیلمنامه برای روایت داستان است. گفتار متن می‌تواند تأثیر عاطفی بر مخاطب را از طریق صدای خاص راوی بیشتر کند. فیلم‌هایی با این ساختار معمولاً به سه دسته علمی، تاریخی و زندگی‌نگاری تقسیم می‌شوند.

یکی از نمونه‌های بارز مدل زندگی‌نامه‌ای، پویانمایی *رایان* است که جایزه اسکار ۲۰۰۴م را نیز از آن خود کرده و داستان پر فراز و نشیب زندگی رایان لارکین، هنرمند متحرک‌ساز اهل کانادا را روایت می‌کند.



رایان، کریس لندرث، ۲۰۰۴م

■ **پویانمایی مستند صدا محور:** همان‌طور که گفته شد استفاده از صدای تغییر داده نشده از مهم‌ترین ویژگی‌های پویانمایی مستند می‌باشد. این صدا می‌تواند یک مصاحبه رادیویی، مکالمه تلفنی و یا هر نوع صدای ضبط شده و مستند دیگری باشد که حس طبیعی بودن فیلم را تشدید می‌کند. به عنوان مثال برای شخصیت‌های پویانمایی *مصاحبه با حیوانات*، از صداهای واقعی مردمی استفاده شده که قبل از تولید فیلم با آن‌ها مصاحبه شده است.



مصاحبه با حیوانات، نیک پارک، ۱۹۸۹م

● **فعالیت:** پس از ضبط صداهای واقعی و یا تهیه مصاحبه از دوستان خود، صدای آن‌ها را با تکنیک پیکسیلیشن به یک شیء اختصاص دهید.



دلایل استفاده از پویانمایی مستند

- زمانی که سوژه به دلایلی نظیر محفوظ ماندن هویت یا آبرویش، در مقابل دوربین حاضر نمی‌شود، اما با ضبط شدن صدایش مشکلی ندارد.
- برای نشان دادن چیزهای نادیدنی و یا روان‌شناسانه مانند نمایش رؤیا، وهم و خاطره استفاده می‌شود.
- گاهی هیچ دلیلی مانع تولید یک فیلم مستند به روش زنده نیست اما خود فیلم‌ساز برای علاقه شخصی و یا حس زیبایی‌شناسانه، تصمیم می‌گیرد آن را به صورت پویانمایی مستند تولید کند.
- برای نشان دادن چیزهایی که به خاطر محدودیت، امکان فیلم‌برداری زنده وجود ندارد. این محدودیت‌ها شامل چند بخش می‌شوند:
 - ۱- محدودیت مکانی مانند مسائل علمی و نمایش فضای کرات مختلف؛
 - ۲- محدودیت زمانی مانند داستان‌های تاریخی و رخدادهایی که در گذشته اتفاق افتاده‌اند؛
 - ۳- محدودیت مالی مانند بازسازی حوادث طبیعی همچون زلزله.

● نکته: برخی از مطالب غیر علمی در قالب فیلم‌های مستند به گونه‌ای ارائه می‌شوند که علمی به نظر می‌رسند. به این گونه فیلم‌ها شبه مستند (Mockumentary) گفته می‌شود.



● فعالیت: یک فهرست از فیلم‌های مستند در شاخه‌های مختلف که فراگرفته‌اید را به زبان اصلی ارائه کنید.



پویانمایی آموزشی (Educational Animation)

پویانمایی آموزشی قالبی از پویانمایی است که با هدف یادگیری ساخته می‌شود. آموزگاران، مطالب آموزشی خود را در گذشته با استفاده از گرافیک‌های ثابت برای فراگیران توضیح و تشریح می‌کردند اما امروزه به کمک پویانمایی آموزشی، می‌توان مفهوم بیشتری را در زمانی کوتاه‌تر به فراگیران منتقل کرد. برای نمونه می‌توان فرایند رشد گیاهان، مسیر گوارش غذا در دستگاه گوارش و یا خط تولید یک محصول در کارخانه را به جای تصاویر ثابت با پویانمایی نشان داد.

● نکته: در زمانی که اطلاعات تصویری کافی برای نمایش یک مفهوم طراحی نشده باشند، استفاده از متن بر روی تصویر می‌تواند پویانمایی آموزشی را کامل کند که این ترفند در آثار موشن گرافیکس نیز کاربرد فراوانی دارد.



استفاده از عناصر ساده گرافیکی، رنگ متناسب با موضوع فیلم و استفاده از عنصر متن در یک پویانمایی آموزشی.



پویانمایی آموزشی شیمی سبز، جنی مک کرول، ۲۰۱۴م

دلایل عمده استفاده از پویانمایی در جهت آموزش

- محبوبیت و جذابیت پویانمایی، فراگیران آموزشی را دیرتر خسته می‌کند.
- در مقایسه با سایر روش‌های آموزشی، مفاهیم راحت‌تر منتقل می‌شوند.
- موضوع سوژه‌های آموزشی که نیاز به تخیل دارند، راحت‌تر نمایش داده می‌شوند.

• **فعالیت:** یک موضوع آموزشی کوتاه انتخاب کرده و با توجه به موضوع آن، دو کانسپت رنگی طراحی کنید.



پویانمایی تعاملی (Interactive Animation)

می‌بخشد و در عین حال که اثر را می‌بیند در آن شرکت می‌کند. هنر تعاملی، هنری است که مخاطب آن، معمولاً از طریق یک واسطه در اثر شرکت می‌کند، بر آن تأثیر می‌گذارد و روند اجرا را بر اساس خواسته خود تغییر می‌دهد. بنابراین اولویت در این‌گونه آثار، مشارکت مخاطب و ساخت اثر هنری به وسیله کُنش او است.



جنبش هنر تعاملی از قرن ۲۰ میلادی شکل گرفت و هدف آن مخالفت با منفعل بودن و مصرف‌گرایی مخاطب در مقابل رسانه‌های عمومی بخصوص تلویزیون بود.

در قرن ۲۱، تألیف جمعی، اهمیت بیشتری می‌یابد؛ از این رو مخاطب هنر تعاملی، شرکت‌کننده‌ای است که در عین حال از محصول استفاده می‌کند به آن موجودیت



شهر خوانا، جفری شاو، ۱۹۸۹م

یکی از آثار تعاملی اجرا شده، اثری به نام شهر خوانا است که مخاطب آن می‌توانست با استفاده از یک دوچرخه ثابت در میان فضایی از حروف و جملات حرکت کند. ورود رایانه به عرصه تولید تصویر، دامنه وسیعی از هنرهای بصری مانند عکاسی، فیلم و موسیقی الکترونیکی را تحت تأثیر گذاشت. همچنین پس از عمومی‌تر شدن استفاده از شبکه اینترنت، بحث ساخت فیلم‌های پویانمایی تعاملی برای به اشتراک گذاشتن تجربیات فیلم‌ساز و حرکت مخاطب از مرحله تجربه، به مرحله اکتشاف مطرح شد.



بلا بلا، وینسنت موریس، ۲۰۱۲م

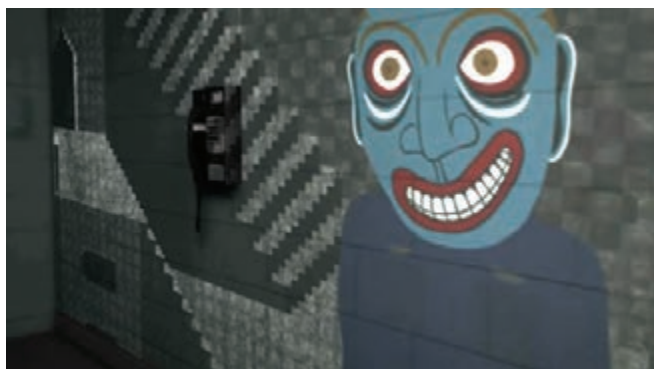
اثری تعاملی در محیط اینترنت که کاربر با کلیک کردن، داستان را به پیش می‌برد و در آن دیدگاهی تازه از ارتباطات انسانی را بررسی می‌کند. در این پویانمایی اگر مخاطب در روایت داستان دخالت نکند قهرمان داستان بی‌حرکت و ساکن خواهد ماند.



• نکته: شاید بتوان تفاوت پویانمایی تعاملی و بازی رایانه‌ای را که دارای فضای پویانمایی هستند این‌گونه مطرح کرد که در این پویانمایی‌ها، بخشی از روایت بدون دخالت مخاطب بیان می‌گردد و روایت داستان مهم‌تر از تعامل مخاطب آن است.

هدف پویانمایی تعاملی، فقط توضیح داستان نیست بلکه ایجاد فضایی است که در آن داستان کشف و به وسیله مخاطب ساخته می‌شود. روند داستان به شکل‌های مختلف خلق می‌شود و در نهایت این مخاطب است که از شخصیت‌ها و محیط استفاده می‌کند و تصمیم می‌گیرد داستان به چه نحوی پیش برود.

در پویانمایی تعاملی نمایش تصویر ناپیدا، از مصاحبه‌های تلفنی با کودکانی که در مراکز مهاجرت بازداشت شده بودند استفاده شده است. روزانه هزاران کودک و سالانه صدها هزار کودک در کشورهای نظیر استرالیا، یونان، مالزی، مکزیک، آفریقای جنوبی، آمریکا و... بازداشت می‌شوند. در این پویانمایی تجربیات کودکان بازداشت شده که معمولاً از دید عموم پنهان است، نمایش داده شده و از کاربر درخواست می‌شود که در طول فیلم اقداماتی در جهت کمک به آن‌ها انجام دهد.



نمایش تصویر ناپیدا، تیم تراورس هاوکینز، ۲۰۱۳م

در پویانمایی تعاملی جاذبه با موضوع آموزش و جلوگیری نوجوانان از سیگار کشیدن و از اولین آثار تعاملی است که مخاطب با کمک وبکم داستان را پیش می‌برد. این روایت در توکیو و در سال ۲۰۴۰م اتفاق می‌افتد. سه نوجوان کشف خواهند کرد که تکرار رفتارهای بزرگسالان باعث نمی‌شود که آن‌ها بزرگ‌تر به نظر برسند. مخاطب در این پویانمایی با انجام حرکات فیزیکی روبه‌روی وبکم، به کمک قهرمانان فیلم می‌آید.



جاذبه، کوچی موریموتو، ۲۰۱۰م

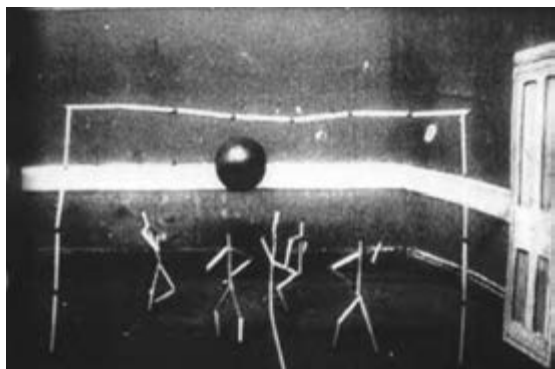
● **فعالیت:** اثر تعاملی جاذبه در رسانه‌های عمومی و مدارس فرانسه به نمایش و اجرا در آمده است و ماهیت کاملاً کاربردی دارد. در مورد آن تحقیق کنید و حداقل یک نمونه پویانمایی کاربردی تعاملی دیگر یافته و در کلاس نمایش دهید.



پویانمایی تبلیغاتی (Animated Commercials)

به نظر می‌رسد، مردم آن روزها را بسیار سرگرم کرده و از محبوبیت زیادی برخوردار بود؛ با این حال تا ۱۹۴۰م نیز کسی متوجه قابلیت‌های شگفت‌انگیز پویانمایی در دنیای تبلیغات نشده بود.

اولین پویانمایی تبلیغاتی در حدود سال ۱۸۹۹م ساخته شد. این پویانمایی، یک آدمک چوبی را نشان می‌دهد که یک متن تجاری را بر روی دیوار می‌نویسد. با اینکه تولید این آگهی با معیارهای امروز بسیار ساده و پیش پا افتاده



اولین آگهی تبلیغاتی پویانمایی با نام درخواست مسابقات، آرتور ملیبورن کوپر، حدود سال ۱۸۹۹م



- گفت وگو: چند پویانمایی تبلیغاتی قدیمی را جمع‌آوری کرده و پس از نمایش در کلاس، در مورد ویژگی‌های آن‌ها گفت‌وگو کنید.

حامی (Sponsor) تولید پویانمایی می‌شوند تا در خلال آن و در برخی نماها، محصول یا نشان خود را تبلیغ نمایند. این نوع تبلیغات در صورتی که درست و به جا استفاده شود در ناخودآگاه مخاطب قرار گرفته و تأثیر بهتری نسبت به تبلیغات مستقیم خواهند داشت.

با گسترش و عمومی شدن استفاده از تلویزیون، نگاه صاحبان صنایع به پخش تبلیغات در این رسانه جمعی بهتر شد و به خاطر جنبه‌های خاص پویانمایی و جذابیت‌های فراوان آن، درخواست‌ها برای تولید پویانمایی تبلیغاتی روز به روز افزایش یافت. امروزه برخی از سفارش‌دهندگان برای تبلیغات نام تجاری خود،



تبلیغات غیر مستقیم چیپس در پویانمایی سینمایی آن‌سوی پرچین

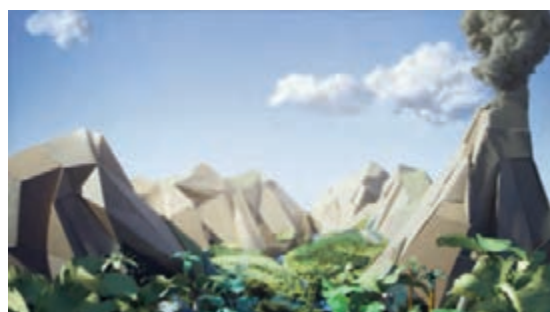


- جست‌وجو: حداقل سه نمونه تبلیغات غیرمستقیم در پویانمایی را جمع‌آوری کرده و به صورت یک پوشه تصویری ارائه کنید.

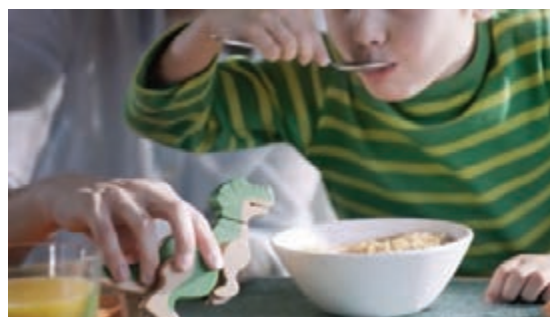
■ موارد تأثیرگذار در پویانمایی‌های تبلیغاتی ■

■ ساختار روایی فیلم در تبلیغات پویانمایی

یکی از بهترین روش‌ها برای نمایش دادن جذابیت بیشتر محصولات، ساختن یک دنیای جدید است که مخاطب قبلاً آن را ندیده باشد. به عنوان مثال در پویانمایی تبلیغاتی برنجک، در ابتدا نمایی دوردست از کوه‌های آتشفشان نمایش داده می‌شود و به این شکل مخاطب را وارد دنیا و فضای داستان می‌کند.



سپس با نشان دادن دو دایناسور، فضا در ذهن بیننده ملموس‌تر می‌شود. در ادامه محصولات برنجک در کنار دایناسورها حرکت می‌کنند. در اینجا ممکن است سوال‌هایی از ذهن مخاطب عبور کند و او به دنبال ارتباطی منطقی بین عناصر و در نهایت کامل کردن داستان باشد.



این داستان زمانی کامل می‌شود که تصویر یک دایناسور اسباب‌بازی در کنار پسر بچه‌ای که مشغول خوردن محصول برنجک است؛ دیده می‌شود و ذهن بیننده بین واقعیت و پویانمایی ارتباط برقرار می‌کند.

● فعالیت: چند شخصیت پویانمایی را که در آن‌ها از تکنیک ترکیبی پویانمایی با فیلم زنده استفاده شده است گردآوری کرده و به صورت آرشیو تصویری در کلاس ارائه کنید.



■ شخصیت‌های پویانمایی در تبلیغات

شخصیت‌ها می‌توانند نماینده برندهای تجاری باشند. بنابراین دلایل انتخاب یک شخصیت و نوع طراحی و متحرک‌سازی آن دارای اهمیت است.



انتخاب یک حیوان، گیاه یا موجود تخیلی برای تبلیغ یک برند بهتر است با دلیل منطقی انجام شده باشد. به عنوان مثال در پویانمایی تبلیغاتی یک شرکت رنگ‌سازی از شخصیت آفتاب‌پرست استفاده شده است. دلیل این انتخاب این است که شاید در بین شخصیت‌های حیوانی، آفتاب‌پرست از دیگر حیوانات به موضوع رنگ نزدیک‌تر باشد.



پویانمایی تبلیغاتی رنگ ساختمانی، معین صمدی، ۱۳۹۲ هـ.ش

در این پویانمایی تبلیغاتی یک زوج آفتاب‌پرست مشغول صحبت کردن با یکدیگر هستند. یکی در حال تماشای تلویزیون و دیگری مشغول انتخاب رنگ برای فضای خانه است. در خاتمه آفتاب‌پرستی که مشغول تماشای تلویزیون بوده است متوجه تغییر رنگ خانه شده و سلیقه همسرش را در تغییر رنگ تحسین می‌کند.

● فعالیت: چند نمونه از شخصیت‌های تبلیغاتی را مثال زده و با جست و جوی اینترنتی در یک فایل پاورپوینت، ارتباط بین شکل ظاهری شخصیت با نوع محصول برند را ارائه دهید.



واحد یادگیری ۴

شایستگی: کاربرد گونه‌های (Genre) پویانمایی در تولید

ژانر در لغت به معنی گونه است و منظور، الگویی داستانی است که فیلم از آن پیروی می‌کند. ممکن است برخی فیلم‌ها به طور هم‌زمان چند گونه مختلف داشته باشند. به عنوان مثال در فیلم پویانمایی من نفرت/نگیز، به طور هم‌زمان شاهد ژانر کمدی و علمی-تخیلی هستیم.

دسته‌بندی ژانرهای پویانمایی

■ ژانر کمدی (Comedy) ■

کمدی در پویانمایی، به فیلم‌های خنده‌دار گفته می‌شود، اما گاهی هدف آن فقط سرگرم کردن و خندیدن بیننده نیست. داستان در برخی کمدی‌ها دست روی دردناک‌ترین زخم‌ها می‌گذارد اما تماشاگر به آن توجه نمی‌کند؛ زیرا از قبل می‌داند که فاجعه بزرگی رخ نخواهد داد و سیر حوادث در جهت قهرمان شدن شخصیت پیش می‌رود. قهرمانان کمدی اکثراً افرادی از قشر متوسط یا پایین جامعه هستند که درطول نمایش مرتکب اشتباهات یا رفتارهایی می‌شوند که مخاطب بر ددرس‌ساز بودن یا اشتباه بودن این اعمال اِشراف کامل دارد.

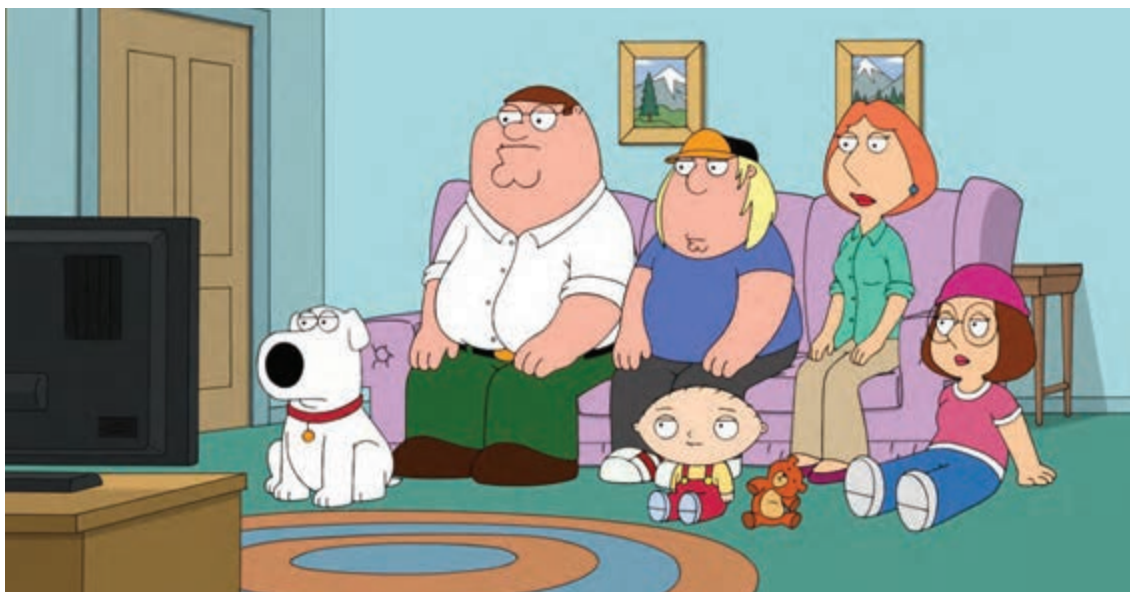
■ انواع بیان در کمدی

■ **کمدی موقعیت (Sitcom):** معمول‌ترین و موفق‌ترین نوع کمدی است و همان‌طور که از اسم آن مشخص است، این کمدی بر اساس قرارگیری شخصیت‌ها در موقعیت‌های خنده‌دار و مضحک پدید می‌آید. مستربین یکی از نمونه‌های این نوع کمدی است.



مستربین، کاترین سنیور، پخش اول از سال ۲۰۰۲م

■ **کمدی کلامی یا لفظی:** رایج‌ترین حالت برای بیان کمدی استفاده از شوخی‌های کلامی توسط شخصیت‌های فیلم است. همچنین تغییر لهجه یا به کارگیری لهجه‌هایی ساختگی یا حتی واقعی؛ یکی از کاربردهای کمدی لفظی است. پویانمایی *مرد خانواده* یکی از این نمونه‌ها می‌باشد.



مرد خانواده، ست مک فارلان، پخش اول از سال ۱۹۹۹م

■ **کمدی بزن بکوب یا اسلپاستیک (Slapstick):** اولین آثار کمدی سینما با ساختار بزن بکوب یا در اصطلاح اسلپاستیک متولد شدند و بعدها همین روش در سینمای پویانمایی نیز مورد استفاده قرار گرفت. گاهی این بزن بکوب به حد اعلای خود می‌رسد و فیلم حالتی جنون‌آمیز به خود می‌گیرد. در این نوع کمدی که معمولاً دارای دو شخصیت اصلی می‌باشد، بیش از هر چیزی موقعیت‌های مسخره به همراه شخصیت‌های اغراق‌آمیز، جلب توجه می‌کند. پویانمایی‌های تام و جری و رودرانر از نمونه‌های موفق کمدی بزن بکوب هستند.



تام و جری، ویلیام هانا و ژوزف باربرا، پخش اول از سال ۱۹۴۰م

■ **کمدی تقلیدی:** در این نوع فیلم‌ها، عمدتاً یک فیلم داستانی یا جدی دست‌مایه کار قرار می‌گیرد. با توجه به این که آن فیلم، باید آنقدر معروف باشد که صحنه‌های آن در ذهن بیننده ثبت شده باشد. در این کمدی، رفتارهای طنز و مسخره و به کارگیری دیالوگ‌های کنایه‌ای فیلم بازسازی می‌شود؛ به عنوان مثال می‌توان از شوخی با صحنه معروف فیلم سینمایی پدرخوانده در پویانمایی سیمپسون‌ها نام برد.



سیمپسون‌ها، مت گرونینگ، پخش اول از سال ۱۹۸۹م

ژانر درام (Drama)

به طور کلی هر داستان و ماجرای که قابلیت تبدیل به یک روایت نمایشی را داشته باشد یک موضوع دراماتیک است. درام به معنای یک کشمکش داستانی است که قصد دارد، ماجرای احساسی را جدای از ماجراهای تخیلی خلق کند. این ژانر؛ نزاع، ستیزه‌جویی، نگرانی، اضطراب، تنش و شدت احساسات شخصیت‌ها را برای تماشاگران به تماشا می‌گذارد، به گونه‌ای که آن‌ها چنین کیفیاتی را در خود حس کنند.

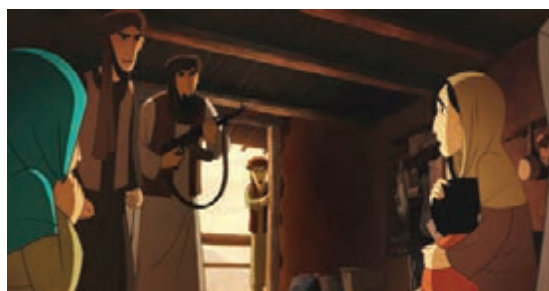
■ مشخصه‌های بارز درام

- توصیفی از زندگی هستند.
- باید داستان‌گویی داشته باشند.
- شخصیت‌ها باید یک درگیری درونی داشته باشند تا بتوانند احساسات را در طول داستان منتقل کنند.

● نکته: درام بر اساس نوع داستان می‌تواند خانوادگی، اجتماعی، رمانتیک، جنایی و ... باشد.



درام خانوادگی در پویانمایی پدر و دختر، مایکل دودک دویت، ۲۰۰۱م



درام اجتماعی در پویانمایی نان‌آور، نورا تومی، ۲۰۱۷م

● فعالیت: در مورد تراژدی و ملودرام تحقیق کرده و آن‌ها را در کلاس توضیح دهید.



ژانر جنگی (War)

پویانمایی جنگی یکی از ژانرهای فیلم است که در مورد موضوعات مربوط به جنگ و معمولاً حماسی ساخته می‌شود و گاه زندگی روزمره نظامی و غیر نظامی افراد را در زمان جنگ به نمایش می‌گذارد. این داستان‌ها ممکن است خیالی و یا بر مبنای حقیقت تاریخی ساخته شده باشد.

■ مشخصه‌های یک پویانمایی جنگی

- برای مخاطب ترس و دلهره ایجاد می‌کند.
- معمولاً با یک اتفاق عاطفی همراه است تا بار احساسی بیشتری را به مخاطب منتقل کند.
- به نوعی جنبه تبلیغات سیاسی داشته و سعی در تقویت غرور ملی و بیشتر کردن روحیه مردم دارد.

● نکته: بسیاری از فیلم‌های ژانر جنگی، مضمونی ضد جنگ دارند که درد و وحشت جنگ را از دیدگاه سیاسی و ایدئولوژیک به نمایش می‌گذارد. پویانمایی هنر سقوط یکی از این فیلم‌ها می‌باشد که کنایه‌ای تند به جریان‌ات سیاسی جهان می‌زند.



هنر سقوط، توماز باگینسکی، ۲۰۰۴م

پویانمایی مدفن کرم‌های شب‌تاب یکی از تأثیرگذارترین فیلم‌های ضد جنگ و بر اساس واقعیت است. داستان فیلم با هدف عذرخواهی شخصی نویسنده از خواهرش که در جنگ جهانی دوم بر اثر سوء تغذیه جان باخت؛ نوشته شده است.



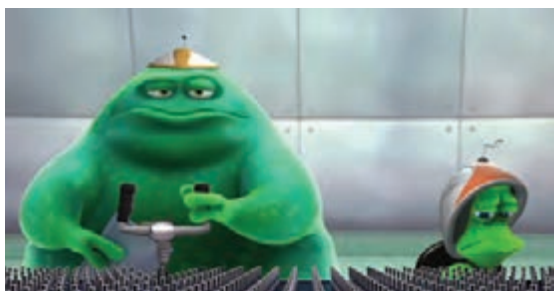
پویانمایی سینمایی مدفن کرم‌های شب‌تاب، ایسانو تاکاهاتا، ۱۹۸۸م

ژانر علمی-تخیلی (Science Fiction)

به طور کلی این فیلم‌ها در مورد پدیده‌هایی که هنوز از دید علم پذیرفته نشده است ساخته می‌شوند. پدیده‌هایی همچون موجودات فرازمینی، دنیاهای بیگانه، حس ششم و سفر در زمان و همچنین اغلب همراه با عناصر مربوط به آینده همچون فضاپیما و روبات‌ها یا فناوری‌های دیگر در این فیلم‌ها استفاده می‌شود.

دسته‌بندی موضوعات ژانر

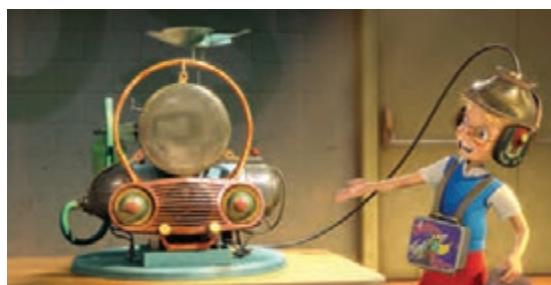
- سفرهای فضایی، سفر به کرات و سیاره‌های مختلف و برخورد با موجودات فضایی.
- سفر به زمان گذشته یا آینده.
- پیشرفت‌های پزشکی خارق‌العاده که انسان را قادر می‌سازد تا کمی در کار خلقت دست ببرد.
- آینده زندگی بشر و غرق شدن در ابزارهای روباتی و رایانه‌ای که به نحوی زندگی انسان‌های آینده را تسخیر کرده‌اند.



پویانمایی / ازجا کردن، گری ریدستورم، ۲۰۰۶م

مشخصه‌های پویانمایی علمی-تخیلی

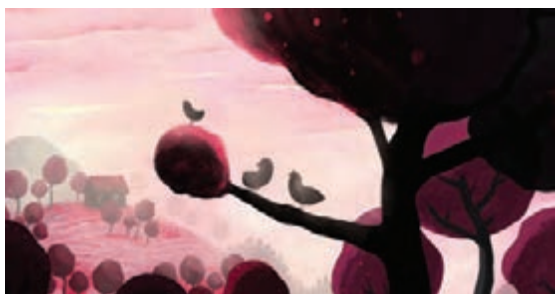
- فلاش‌بک و فلاش فوروارد در طول فیلم وجود دارد.
- وسایل عجیب و دست نیافتنی به نمایش گذاشته می‌شود.
- از عناصر روایی متافیزیکی (حرکت در زمان - غیب شدن و ...) استفاده می‌شود.
- دارای جلوه‌های بصری و رایانه‌ای زیاد است.
- نگاه معمولاً بدبینانه و نامطمئن به آینده رابطه علم و بشر دارد.



پویانمایی سینمایی ملاقات با خانواده رابینسون، استیو اندرسون، ۲۰۰۷م

برای بیان روایت در ژانر ترسناک از عامل‌های نفرت و وحشت استفاده می‌کنند. همچنین استفاده از صحنه‌های ترسناک و فراطبیعی در این گونه فیلم‌ها باعث شباهت آن با ژانر علمی-تخیلی شده است.

● نکته: معمولاً پایان فیلم‌های ترسناک را باز در نظر می‌گیرند تا مخاطب پس از پایان فیلم و حتی در تنهایی خودش نیز احساس ترس داشته باشد.



بردبوی: کودکان فراموش شده، آلبرتو واز کوئز، ۲۰۱۵م

- کنتراست آن زیاد است.
- از نور کم استفاده می شود.
- بیشتر از فضای مه آلود استفاده می شود.
- بیشتر از رنگ های سرد و خاکستری استفاده می شود.
- یک موجود اهریمنی محسوس و یا نامحسوس حضور دارد.



پویانمایی سینمایی فرانکن وینی، تیم برتون، ۲۰۱۲م



• نکته: یکی از زیر شاخه‌های فیلم‌های ترسناک، اسلشر (Slasher Movie) نام دارد که در این نوع داستان از خشونت بسیار زیاد و معمولاً از دست دادن اعضای بدن، تکه تکه شدن و... استفاده می‌کنند.

دلایل تماشای فیلم‌های ترسناک توسط مخاطبان

- کنجکاوی: کنجکاوی بشر در کشف ناشناخته‌ها و پی بردن به چیزهای فراتر از دنیای عینی و ملموس.
- فرافکنی^۱: انسان خشم خود را جای عوامل ترس‌آفرین قرار داده و به لذت خوشایندی دست می‌یابد.
- تخلیه هیجانی: تماشای فیلم‌های ژانر وحشت می‌تواند منجر به تخلیه روحی روانی افراد شود.
- اختلالات روانی: گاهی ممکن است دلیل علاقه به فیلم‌های ترسناک به دلیل اختلالات سادیسم (دیگر آزاری)، جامعه‌ستیزی و مازوخیسم (خودآزاری) مربوط باشد.

■ ■ ■ ■ ■ ژانر ماجراجویی (Adventure) ■ ■ ■ ■ ■

این ژانر دارای داستان‌های هیجان‌انگیز در موقعیت‌های جدید و مناطق عجیب است. اینگونه فیلم‌ها از لحاظ ساختاری بسیار شبیه به فیلم‌های اکشن می‌باشند با این تفاوت که به جای خشونت و مبارزه، ماجراجویی از طریق سفر، اکتشافات، ایجاد امپراتوری و مبارزه‌های شخصیت‌های تاریخی و قهرمانان است.

- در این فیلم‌ها معمولاً شخصیت‌ها برای انجام یک کار از طرف یک مقام مافوق یا یک نیروی غیرانسانی مأموریت می‌گیرند.
- این فیلم‌ها شخصیت‌هایی دارند که حتی اگر شجاع هم نباشند؛ در موقعیت قهرمانانه قرار گرفته و خود را برای نجات دیگران به خطر می‌اندازند.
- کاوش و کنجکاوی برای رفتن به قاره‌های گمشده و مکان‌های اسرارآمیز.



دوبرینیا و وزدها، ایلپا ماکسیمو، ۲۰۰۶م

۱. فرافکنی نسبت دادن ناآگاهانه اعمال، عیب‌ها و امیال ناپسند خود به دیگران است، که فرد را در مقابل اضطراب حفظ می‌کند. اضطرابی که ممکن است در اثر اعتراف به کاستی‌ها و نقص‌ها به وجود آید.

ژانر موزیکال (Musical)

در این ژانر شخصیت‌ها در طول فیلم به جای صحبت کردن معمولی از خواندن ترانه استفاده می‌کنند که این کار برای پیشبرد فیلم و معرفی شخصیت‌ها استفاده می‌شود. در بیشتر موارد همراه با خواندن ترانه از عناصر طنز، موسیقی و حرکات موزون نیز استفاده می‌شود.

● نکته: همانطور که می‌دانید اولین پویانمایی موزیکال تاریخ سینما، مجموعهٔ *سمفونی‌های احمقانه* می‌باشد که در آن پویانمایی فقط از موسیقی خالی بدون ترانه استفاده شده بود.



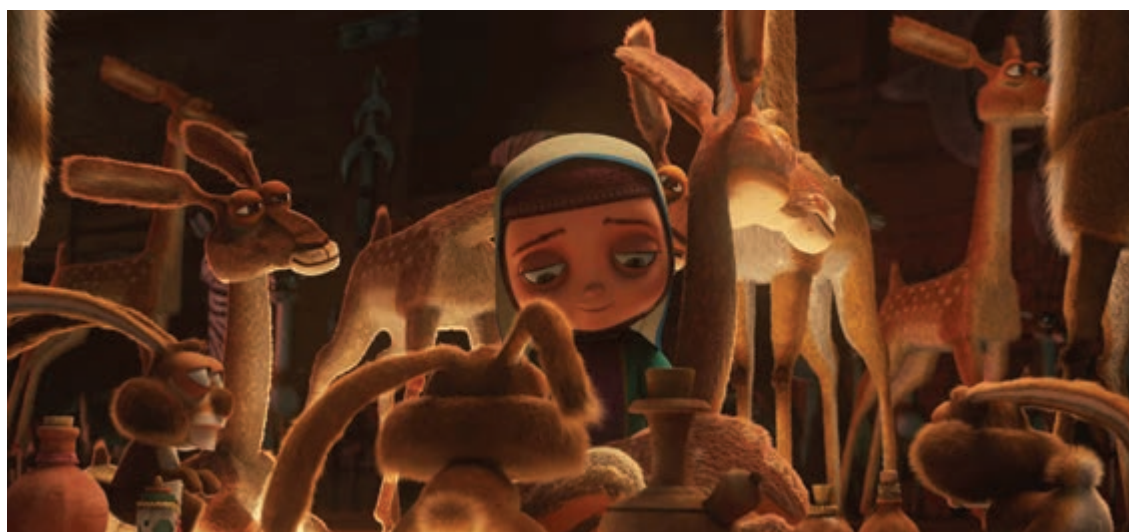
کابوس قبل از کریسمس، هنری سیلیک، ۱۹۹۳م

ژانر مذهبی (Religion)

در این ژانر با بهره‌گیری از متون کتاب‌های دینی و یا تاریخ ادیان، رخدادهای دینی در طول تاریخ، با استفاده از پویانمایی به تصویر کشیده می‌شود.

■ ویژگی‌های ژانر مذهبی

- از داستان‌های واقعی دینی استفاده می‌شود.
- مضامین انسانی، ارزشی و اخلاقی دارد.



رده سنی خردسال (زیر ۷ سال)

- محدود بودن تجربه کودکان؛
- محدودیت زبان و کمبود در گنجینه لغات؛
- محدود بودن زمان دقت (خردسالان نمی‌توانند از نظر فکری مدت زیادی دقت کنند)؛
- ناتوان بودن در دریافت اتفاقات مختلف در یک زمان.



شخصیت یک پنگوئن بازیگوش که دوست دارد برای اطرافیان‌ش جلب توجه کند. مشخصه اصلی پینگو، منقار اوست که گاهی شبیه بلندگو شده و صدایی ایجاد می‌کند که جای دیگری شنیده نشده است. این یکی از ویژگی‌های یوپانمای دهه سمنی خردسال است که شخصیت‌های آن به هیچ یک از زبان‌های واقعی دنیا صحبت نمی‌کنند.



جک سامورایی، جندی تارتاکوسکی، پخش اول از سال ۲۰۰۱م

رده سنی بزرگسال (بالا تر از ۱۹ سالگی)

کار برده می‌شود که با حافظه تصویری مخاطب کودک فاصله دارد. گرافیک این آثار معمولاً به شدت آبستره و انتزاعی هستند و ذهن مخاطب کودک از درک فضا و فرم‌های آن ناتوان است.

این دسته از آثار معمولاً یک سری موضوعات و مسائل فلسفی، سیاسی و اجتماعی را بررسی می‌کنند که از دهه ۵۰ م با ایده جان هابلی که قصد ساخت فیلمی سیاسی با موضوع تبعیض نژادی را داشت؛ شکل گرفت. در پویانمایی بزرگسال تکنیک‌هایی در ساختار اثر به



سیانید و خوشحالی، کریس ویلسون، پخش اول از سال ۲۰۰۵م

● نکته: در پویانمایی بزرگسال، برای بیان مفاهیم اجتماعی و انتقادی معمولاً از کمدی سیاه استفاده می‌شود.



«استاندارد ارزشیابی پیشرفت تحصیلی پودمان دوم»

عنوان فصل	تکالیف عملکردی (واحدهای یادگیری)	استاندارد عملکرد (کیفیت)	نتایج مورد انتظار	شاخص تحقق	نمره
فصل ۲: قالب‌ها و گونه‌های پویانمایی	بررسی قالب‌های مختلف پویانمایی	ارزیابی گونه‌ها بر اساس نقدهای هنری با استفاده از فیلم‌های مرتبط و رده‌بندی مخاطب بر اساس مراحل رشد با استفاده از منابع علمی	بالاتر از حد انتظار	تحلیل و مقایسه گونه‌های مختلف پویانمایی با یکدیگر ترجمه یک پاراگراف از یک متن فیلمنامه	۳
	کاربرد گونه‌های پویانمایی در تولید		در حد انتظار	تطبیق و مقایسه قالب و گونه‌های مختلف و ترجمه گفت‌وگوها (دیالوگ‌ها)	۲
			پایین‌تر از حد انتظار	تعیین قالب‌ها و گونه‌های پویانمایی	۱
	نمره مستمر از ۵				
	نمره واحد یادگیری از ۳				
	نمره واحد یادگیری از ۲۰				