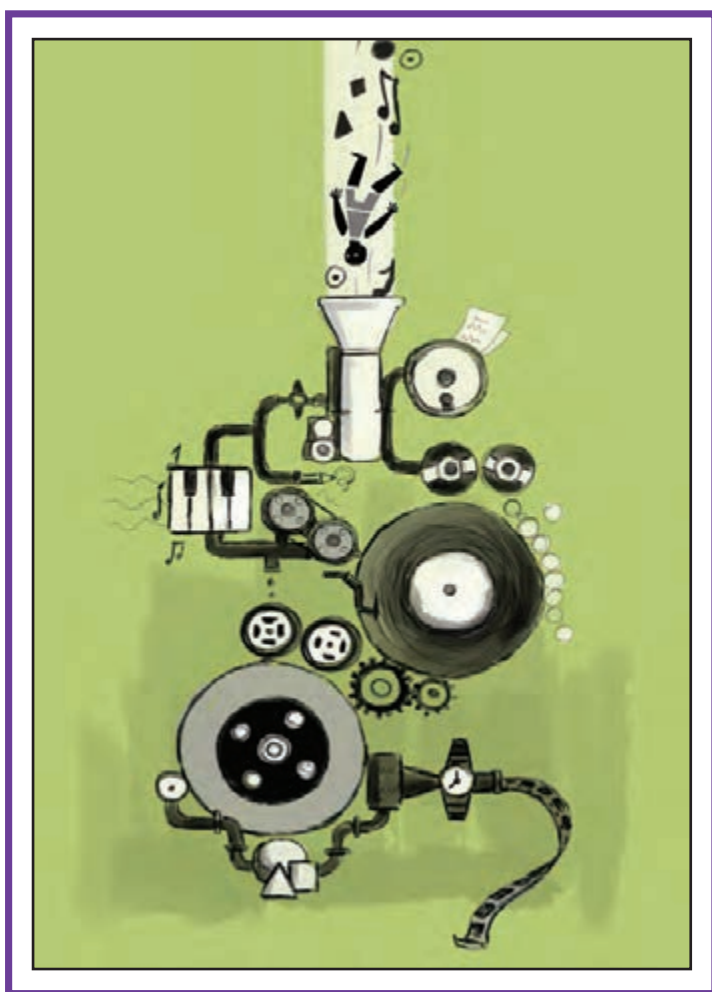




پودمان چهارم

محتوا و کیفیت در پویانمایی



واحد یادگیری ۷

کنترل کیفی (زیبایی‌شناسی و محاسبه فنی) فیلم

آیا تا به حال پی برده‌اید:

- عناصر و کیفیات بصری چه تأثیری بر زیبایی‌شناسی در پویانمایی دارند؟
- نقاط و تناسبات طلایی چگونه سبب ایجاد تعادل و هماهنگی در هر فریم پویانمایی می‌شوند؟
- برای شخصیت‌پردازی و نوشتن فیلمنامه در یک پویانمایی از چه منابعی استفاده می‌شود؟
- دلیل اصلی نیاز به موسیقی در یک فیلم چیست؟
- تفاوت نقد و تحلیل یک اثر روایی در چیست؟

هدف از این واحد یادگیری:

- نقد و تحلیل محتوا در پویانمایی؛ بیان کردن کنترل کیفی عناصر و کیفیات بصری، محاسبات فنی، پرسپکتیو، نقاط و تناسبات طلایی و تبیین و بررسی محتوای فیلم در الگوهای شخصیتی و منابع اصلی فیلمنامه، صدا و موسیقی، جلوه‌های صوتی و دیالوگ در پویانمایی.

استاندارد عملکرد:

- بررسی زیبایی‌شناسی و تحلیل محتوای پویانمایی بر اساس عناصر و کیفیات بصری و مقایسهٔ تحلیل با نقد؛ با استفاده از قوانین زیبایی‌شناختی و کاربردهای مرجع.

مقدمه

درک و فهمیدن مطالب و پیام‌ها در هر اثر هنری، به کمک شناخت روش تحلیل و تعمق بسیار در عناصر اولیه و تکنیک‌ها در راستای درک زیبایی‌شناسی به دست می‌آید. در این راه آموزش و فراگیری باید پله پله و به آهستگی باشد؛ با چنین برخوردی می‌توان به تسلط و فهم درست از زبان بصری رسید. تحلیل و بررسی اصول زیبایی‌شناسی یک فیلم از نظر برقراری ارتباط هنری با مخاطب، ویژگی‌های روایی فیلم را مورد توجه قرار می‌دهد. بنابراین ضروری است کلیه عناصر روایی فیلم نظیر عناصر بصری، آوایی و داستانی جهت بررسی زیبایی‌شناسی مورد ارزیابی قرار گیرند.

عناصر بصری

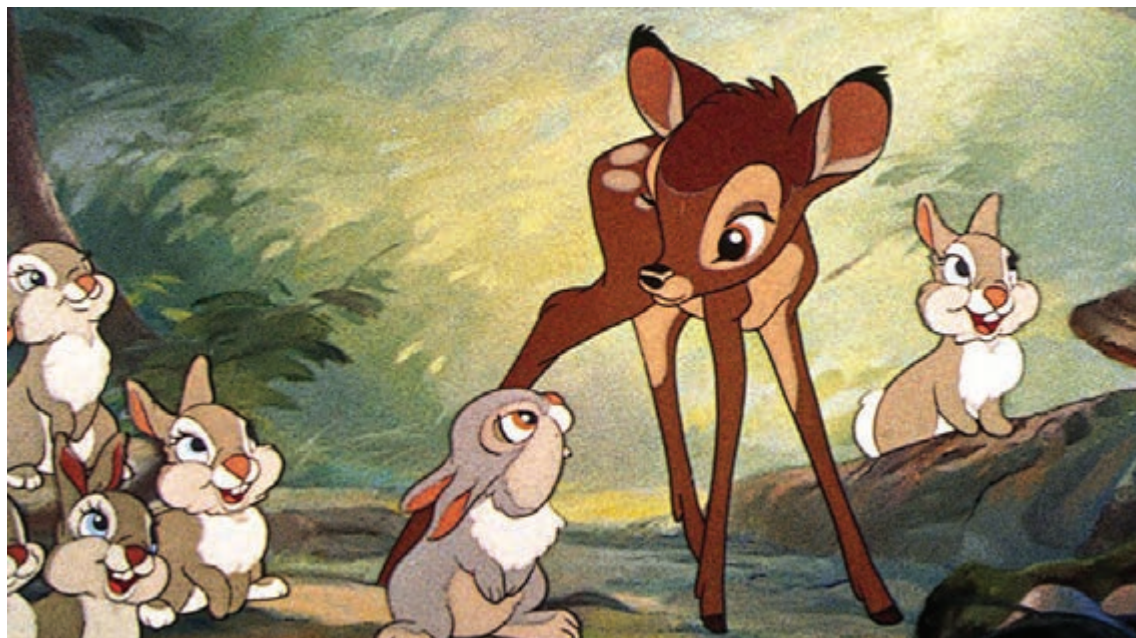
طرفی پویانمایی را با هنرهای تجسمی مرتبط می‌داند زیرا ساخته و پرداخته دست یک انسان است. البته برخی سینماگران شباهت فیلم به زندگی واقعی را مورد تردید قرار داده‌اند. برای نمونه در آثاری مانند مری پاپینز و چه کسی برای راجر رابیت پاپوش دوخت؟ پویانمایی‌ها با فیلم زنده تلفیق شده و همین امر منجر به زیر سوال بردن مرز میان پویانمایی و دنیای واقعی شده و واقعیت و خیال را به هم پیوند داده است.

در بررسی تصویری یک فریم فیلم؛ با تعامل عناصر بصری در یک فریم سر و کار داریم و هرگاه این فریم به فریم دیگر پیوند خورده و روایتی بر پرده سینما آغاز شود؛ این تصویر جنبه سینمایی پیدا می‌کند. در سطح زیبایی‌شناسانه، فیلم را می‌توان با زندگی واقعی مرتبط دانست زیرا به زندگی واقعی شبیه است. چنان که برخی از سینماگران نظیر ژان لوک گدار (کارگردان موج نوی فرانسه) آن را اینگونه تفسیر می‌کنند که فیلم واقعیتی است در قالب بیست و چهار فریم در ثانیه و از



چه کسی برای راجر رابیتز پاپوش دوخت؟، رابرت زمکیس، ۱۹۸۸م

استودیو دیزنی، پویانمایی را به لحاظ زیبایی‌شناسی به سطحی رساند که حرکت را به طرز چشمگیری واقعی به نمایش گذاشت و سبک واقع‌گرایانه اغراق‌آمیز خود را پایه‌ریزی کرد. پویانمایی در این دوران نه تنها نقطه مقابل فیلم زنده قرار نگرفت بلکه به موازات فتورئالیسم پیش رفت و به تشدید و تکمیل آن پرداخت. تلاش دیزنی برای انتقال فتورئالیسم در آثار پویانمایی‌اش با بازسازی فیلم زنده بر روی طلق (روتوسکپی) صورت گرفت. در نتیجه این رویکرد؛ زیبایی‌شناسی فتورئالیستی به ویژگی‌های پویانمایی اضافه شد.



بامبی، دیوید هند، ۱۹۴۲م

بهترین نمونه استفاده از عناصر بصری دارای روایت را می‌توان در پویانمایی رایانه‌ای سه‌بعدی درون و بیرون یافت؛ آشفتگی‌هایی در ذهن رایلی شخصیت اصلی پویانمایی رخ می‌دهد که شخصیت‌های ذهنی او (شادی و اندوه به همراه فیل صورتی) به دنیای تجرید وارد شده و طی مراحل به ترتیب به حجم، سطح، خط و نقطه تبدیل می‌شوند و وقتی با زحمت فراوان از دنیای تجرید خارج می‌شوند دوباره به حالت اصلی خود برمی‌گردند.



شخصیت‌های پویانمایی درون و بیرون، پیت داکتر، ۲۰۱۵م

نقطه

نقطه مفهوم سکوتی دارد که در خود فریاد می‌زند؛ می‌تواند مفهوم سکون و آرامش باشد که منتظر است نیرویی به آن وارد شده و به حرکت و جنبش پردازد بنابراین نقطه درون و بیرون دارد. نقطه می‌تواند تکثیر شود؛ اگر در یک جهت باشد خط به وجود می‌آید و اگر در فواصل مساوی یا نامساوی تکثیر شود، نقطه‌چین به وجود می‌آید.

در ریاضی موقعیتی است در محور مختصات که ابعاد آن صفر است، کاربرد آن در ادبیات پایان جملات است و در هنرهای تجسمی اثری فاقد بُعد (هر عنصری که دارای طول، عرض، ارتفاع و یک یا دو تا از آنها باشد دارای بُعد است) و نسبی است و در موسیقی به شکل ضربه‌های قاطع بر ابزار موسیقی است که می‌توانند صدای ریز (سنتور)، متوسط (سنج)، درشت (طبل) را ایجاد کنند.

خط

خط نسبت به نقطه دارای انرژی بیشتری است و ذاتا گرایش به حرکت دارد و ساکن نیست. وقتی عامل حرکت بر روی این عنصر بصری تأثیر بگذارد حالت‌های مختلفی ایجاد می‌شود.

زمانی که نیروی درونی یا بیرونی به یک نقطه در یک جهت ضربه وارد کند؛ نقطه از موضع ساکن خود کنده شده و در مسیری بُرداری در جهت ضربه حرکت می‌کند و عنصر دوم که خط نامیده می‌شود را پدید می‌آورد.



نمایش عناصر نقطه و خط در پویانمایی درون و بیرون

سطح



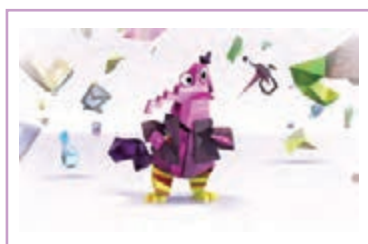
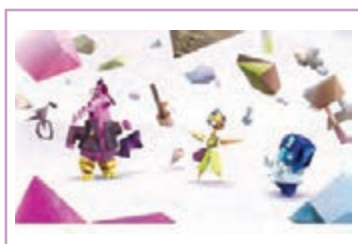
سطوح یا شکل‌ها به واسطه حرکت، دچار دگرگونی و دگردیسی می‌شوند. به عنوان مثال وقتی یک مربع حول مرکزش بچرخد، خصوصیات ظاهریش تغییر می‌کند، گوشه‌هایش گرد به نظر می‌رسد و از حالت سکون و ایستایی که ویژگی مربع است خارج می‌شود بنابراین حرکت، موجب دگردیسی مربع می‌شود یعنی هم از نظر ظاهری تغییر کرده است و هم معنی و بیان دیگری یافته است.

نمایش عنصر سطح در پیش طرح‌های پویانمایی درون و بیرون

حجم

حجم دارای سه بُعد «طول، عرض، ارتفاع» است که به وسیله خط محدود شده است؛ حجم، سطحی است که در فضا حرکت کرده و در عمق گسترش یافته است و دارای دو حالت توپر و توخالی است که دارای درک درونی و بیرونی برای مخاطب است. در پویانمایی، القای

● نکته: از تکرار نقطه؛ خط، از تکرار خطوط سطح و از تکرار سطوح حجم به وجود می آید.



نمایش عنصر حجم در اتاق تفکر انتزاعی پویانمایی درون و بیرون

کیفیات بصری

تناسب

تناسب، نسبی است و رابطه بصری هماهنگ میان اجزای اثر هنری را بیان می کند. عناصر بصری ظرفیت آن را دارند که یکدیگر را تعریف کنند به این معنی که هیچ شکل بزرگی نمی تواند وجود داشته باشد مگر اینکه شکل کوچک تری در کنارش قرار گرفته باشد.



تناسب در اندازه، لوک خوش شانس، موریس دبور، ۱۹۴۶م

کنتراست

معمولاً مفاهیم، زمانی معنا پیدا می‌کنند که در مقابل متضاد خود قرار گیرند؛ مانند سرما در مقابل گرما یا روشنایی در مقابل تاریکی. کنتراست عامل مهمی در همه هنرها برای بیان قوی‌تر هر معنا و پیامی است. برای مثال جهت ایجاد کنتراست در یک تصویر، می‌توان از تضاد رنگ یا فرم استفاده کرد.



تضاد تیرگی و روشنایی در پویانمایی *خوبگرد*، تئودور یوشو، ۲۰۱۵م

● **فعالیت:** فرم‌های متضاد را انتخاب کرده آنها را در یک فیلم پویانمایی با استفاده از گزارش تصویری با یکدیگر مقایسه کنید.



ریتم

ریتم تکرار متوالی و منظم یک عنصر است. موضوع یک ریتم می‌تواند هارمونی بین نقاط، خطوط، سطوح، لکه‌ها، حجم‌ها، اندازه‌ها، بافت‌ها و رنگ‌ها باشد. ریتم می‌تواند مانند یک ضربه موسیقی با نظم مشخص تکرار شود و یا در عین بی‌نظمی با حرکتی پیوسته و آزاد و روان همراه باشد. برای درک بهتر آن، نمای یک



ریتم در پویانمایی *خوبگرد*، تئودور یوشو، ۲۰۱۵م

حرکت

نیروهای طبیعی مانند باد، طوفان، موج، جزر و مد دریا، گرما و سرما همگی شرایطی را پیش می‌آورند که بر رفتار فیزیکی عناصر متحرک مؤثر هستند. سنگینی، بزرگی و کوچکی اشیا و جانداران نیز عامل مؤثر دیگری بر حرکت آن‌ها است.

ساده‌سازی و ایجاد حالات خنده‌آور در حرکات، یکی از ویژگی‌های پویانمایی است که برای ایجاد این حالت باید قوانین فیزیک و طبیعت را به هم ریخت؛ زمانی که متحرک‌سازی از حالت طبیعت‌گرایی دور می‌شود؛ نیروها و قوانین حرکتی پویانمایی مورد استفاده قرار می‌گیرند.



ایجاد حالات خنده‌آور در حرکات

رنگ

مجموعه تصاویر مسلسل‌وار را می‌بینند که از نمایی به نمای دیگر آنها را احساس و ارزیابی می‌کنند. یکی از عوامل حسی تصویر، رنگ است. برای مثال جان هابلی برای شخصیت‌پردازی به جای تعداد زیادی رنگ که در رنگ‌پردازی واقع‌گرایانه به کار می‌رود؛ فقط از دو یا سه رنگ زنده و مخالف هم بهره می‌گرفت.

رنگ به بازسازی واقعیت و بازنمایی فرا واقعیت کمک شایانی می‌کند. استفاده از رنگ، مخاطب را هم در برابر شکوه و عظمت قرار می‌دهد و هم در عین سادگی؛ آرام و هیجان‌زده می‌کند. تماشاگران یک پویانمایی فرصت چندانی ندارند که در سراسر فیلم به بررسی ارزش‌های زیبایی‌شناسی تک تک تصاویرها بپردازند زیرا ترکیبی از



روتی توت توت، جان هابلی، ۱۹۶۲م



حفره، جان هابلی، ۱۹۶۲م

تعالُد

یکی از مهم‌ترین عوامل فیزیکی و فیزیولوژی موثر بر حواس بشر، نیاز او به حفظ تعادل است؛ در طبیعت همه چیز از جمله آمدن شب و روز از پی یکدیگر، تغییرات فصل‌ها و بسیاری از پدیده‌های دیگر به شکل متعادلی قرار دارند. در یک اثر هنری نیز وجود تعادل بصری برای ایجاد تأثیر مثبت بر مخاطبان ضروری است.

تعادل متقارن

در هر فریم، همه چیز نسبت به محورهای افقی، عمودی و مورب که از وسط اثر عبور می‌کنند سنجیده می‌شوند. تعادل قرینه کاملاً طبیعی و سهل‌الوصول است و به راحتی قابل درک می‌باشد.

تعادل غیرمتقارن

در این روش ایجاد تعادل بصری بر اساس انرژی بصری شکل‌ها، اندازه، جهت، تیرگی - روشنی، رنگ، بافت و جای آنها نسبت به یکدیگر و در نهایت نسبت به کادر تصویر مشخص می‌شود که دارای انرژی بصری پرتحرک و پویاتری است.



تعادل نامتقارن و متقارن در پویانمایی خوابگرد، تئودور یوشو، ۲۰۱۵م

ترکیب‌بندی

تأکید، هماهنگی، تعادل، وزن و کنتراست به پویاتر شدن ترکیب کمک کنیم. در پویانمایی به دلیل حرکت، حفظ و برقراری چیدمان عناصر بصری بسیار پیچیده خواهد بود و به دلیل حرکت و تغییر مکان، عناصر در کادر؛ این چیدمان هر لحظه تغییر خواهد کرد.

یونانیان قدیم در چیدمان هنرهای تجسمی، عناصر هماهنگ و کاملاً متقارن و منطقی را به کار می‌بردند که به آن اصطلاحاً سبک کلاسیک گفته می‌شود؛ اما امروزه در ترکیب‌بندی یک اثر تجسمی، این چیدمان الزاماً نباید قرینه باشد و می‌توانیم به کمک وضوح،



کادری نزدیک به مربع در فیلم سینمایی /ید/، پاوو پولیکوفسکی، ۲۰۱۳م

■ روش به دست آوردن ابعاد طلایی یک تصویر با اصول زیبایی‌شناسی کلاسیک

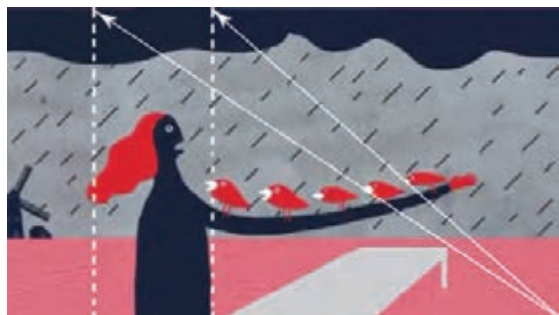
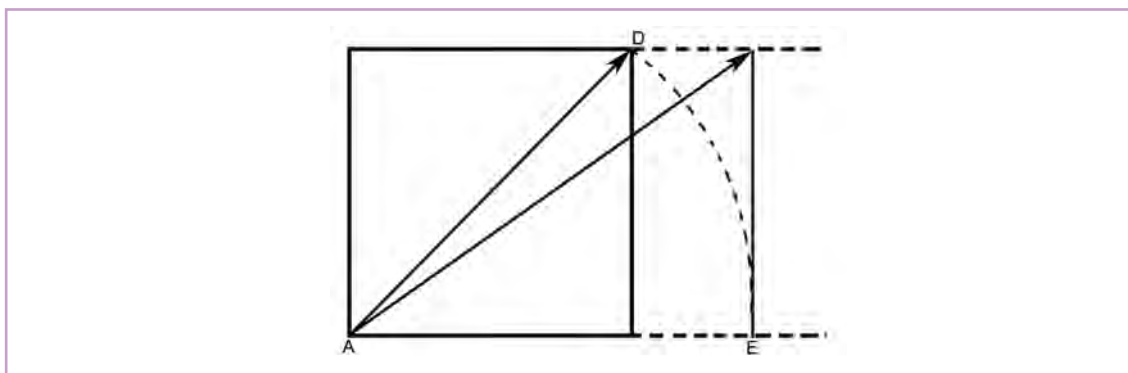
گام اول: یک مربع به عنوان مربع شاخص و با اندازه عرض اثر انتخابی ترسیم می‌کنیم.

گام دوم: قطر مربع شاخص را ترسیم می‌کنیم. (AD)

گام سوم: با استفاده از پرگار به اندازه قطر AD از نقطه A یک کمان در راستای طول اثر ترسیم می‌کنیم. (DE)

گام چهارم: نقطه E به دست آمده محل ترسیم مستطیل $\sqrt{2}$ می‌باشد.

گام پنجم: با استفاده از همین روش می‌توانیم مستطیل‌های $\sqrt{3}$ ، $\sqrt{4}$ ، ... را نیز به دست آوریم.



موومان^۱ زمستان^۲، استفان مالینووسکی، ۲۰۱۷م

۱ - بخش کاملی از یک اثر بزرگ‌تر موسیقی است که خود آغاز و انجامی دارد.

۲ - یکی از موومان‌های زیبای چهار فصل ویوالدی؛ چهار فصل (ایتالیایی: Le quattro stagioni) مجموعه‌ای متشکل از ۴ کنسرتو ویلن اثر آنتونیو ویوالدی است. این مجموعه که در سال ۱۷۲۳م ساخته شد، شناخته شده‌ترین اثر ویوالدی و همچنین در زمره مردم‌پسندترین قطعات دوره باروک است.

● **فعالیت:** بررسی کنید نسبت طول و عرض در مستطیل $\sqrt{2}$ به کدام یک از ابعاد فیلم نزدیک است؟



تناسب طلایی در کادر پویانمایی باد/م زمینی، استیو مارتینو، ۲۰۱۵ م

■ نقاط طلایی ■

کاربرد نقاط طلایی برای تأکید بر روی عناصری است که در هر فریم می‌خواهیم بارزتر باشند و بار معنایی آن عنصر (مهم‌ترین عنصر ترکیب) را در فریم، بیشتر کنیم.

■ روش اول به دست آوردن نقاط طلایی در کادر مربع

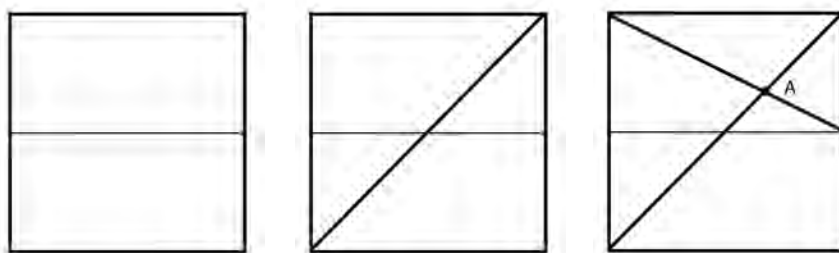
کام اول: کادر مربع را به دو قسمت مساوی تقسیم می‌کنیم تا دو مستطیل تشکیل شود.

کام دوم: قطر کادر مربع را ترسیم می‌کنیم.

کام سوم: قطر یکی از مستطیل‌های به دست آمده را در خلاف جهت قطر قبلی ترسیم می‌کنیم.

کام چهارم: محل تقاطع هر دو قطر (نقطه A)، اولین نقطه طلایی درون کادر محسوب می‌شود.

کام پنجم: برای به دست آوردن سه نقطه طلایی دیگر؛ قطرهای دیگر کادر و مستطیل‌ها را ترسیم می‌کنیم.



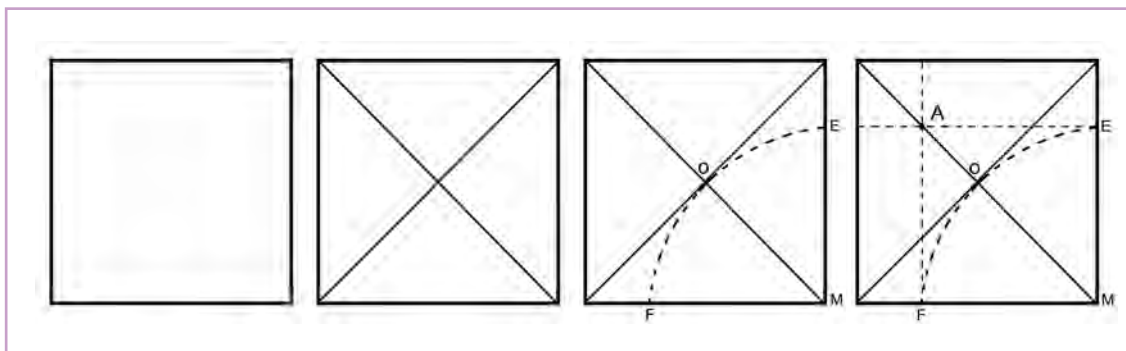
■ روش دوم به دست آوردن نقاط طلایی در کادر مربع

گام اول: یک کادر مربع ترسیم می‌کنیم.

گام دوم: هر دو قطر کادر را ترسیم می‌کنیم.

گام سوم: کمائی از نقطه M به اندازه نصف یکی از قطرها (OM) ترسیم کرده تا نقاط E و F به دست آیند.

گام چهارم: دو خط عمود بر نقاط E و F ترسیم کرده تا نقطه طلایی اول (A) از تقاطع آنها به دست آید.



■ روش به دست آوردن نقاط طلایی در کادر مستطیل

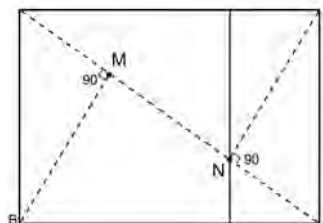
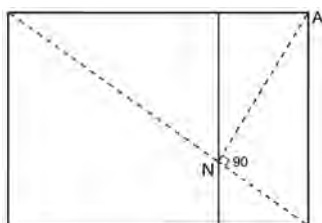
گام اول: قطر یک مستطیل که در حالت رادیکالی به دست آمده را ترسیم می‌کنیم.

گام دوم: از نقطه A بر قطر مستطیل، یک خط عمود می‌کشیم.

گام سوم: محل قطع کردن قطر مستطیل توسط خط عمود، اولین نقطه طلایی است. (N)

گام چهارم: نقطه طلایی دوم از طریق خطی عمود از نقطه B به قطر بزرگ؛ به دست می‌آید. (M)

● نکته: برای به دست آوردن دو نقطه طلایی دیگر، قطر بزرگ روبه‌رو و عمودهای آن را ترسیم می‌کنیم.



واحد یادگیری

تحلیل و بررسی محتوای فیلم

منابع شخصیت‌پردازی در پویانمایی

● فکر کنید: از چه منابعی می‌توان در خلق یک شخصیت پویانمایی کمک گرفت؟



تأثیر کمیک‌بوک‌ها در شخصیت‌پردازی پویانمایی

به دلیل کم‌خرج بودن تولید و همه‌گیر بودن کمیک‌بوک‌ها در مطبوعات؛ همواره مورد استقبال و توجه دیگر هنرمندان بوده‌اند. با نگاهی مختصر به تاریخ پویانمایی دنیا؛ به تأثیرات فراوان کمیک‌بوک‌ها و گونه‌های مختلف داستان‌های مصور در اینگونه فیلم‌ها پی می‌بریم. شخصیت‌هایی که ابتدا در مجلات معرفی می‌شدند، از طریق دنیای سینما و پویانمایی جانی دوباره یافته و به شهرتی جهانی رسیده‌اند.

یکی از نخستین شخصیت‌های آغازین کمیک‌بوک‌ها، کودک زردپوش است که توسط ریچارد اوت کالت با موضوع کودکان خیابانی در سال ۱۸۹۴م برای مجله تروث (Truth) طراحی شده است.



کودک زرد پوش، ریچارد اوت کالت، ۱۸۹۴م



- نکته: در کمیک بوک‌ها از ژست‌ها و حرکتهایی که به خودی خود بیان‌کننده مفهوم مورد نظر داستان برای مخاطب است در طراحی شخصیت داستان استفاده می‌شود. بنابراین کمیک بوک‌ها می‌توانند منبع خوبی برای ساخت فیلم باشند.

■ کماندار سبز (Green Arrow)

برای اولین بار شخصیت کماندار سبز توسط مورت ویسنگر و جورج پپ در نخستین کمیک‌بوک‌های ۱۹۴۱م به کار گرفته شد. او یک مبارز واقعی است که توانایی‌های خاصی در فنون رزمی، استفاده از تیر و کمان، کمین کردن و شمشیرزنی... دارد؛ همچنین او نماینده قشر سرمایه‌دار جامعه است که بیشترین دردها و رنج‌ها را تحمل کرده و یک شبه از یک پسر عزیز دُردونه مجبور شده است تا راه و روش سخت زندگی در یک جزیره دورافتاده را یاد بگیرد و خودش را زنده نگه دارد؛ او در واقع بسیار شبیه رابین‌هود و مدافع فقرا و افراد کم درآمد و دشمن شرورهای پولدار و ثروتمند است.



تصاویری از کماندار سبز پویانمایی و کمیک‌بوک



- فعالیت: حداقل پنج مورد از شخصیت‌های سینما و پویانمایی که از کمیک بوک‌ها برداشته شده‌اند را به صورت یک گزارش تصویری و متنی ارائه کنید.

■ آقای برنز

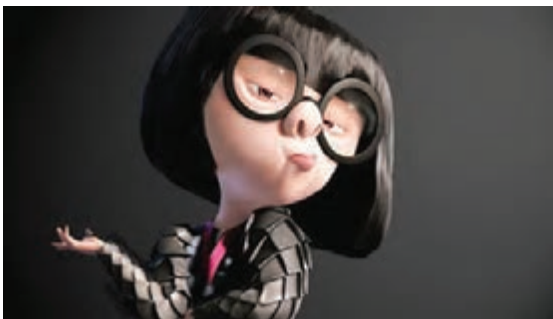
شخصیت آقای برنز ساختهٔ مت گرینینگ، برداشتی از معلم دبیرستان خودش به نام آقای بایلی و یک میلیارد در نروژی به نام اولوتون بود.



آقای برنز در مجموعهٔ سیمپسون‌ها، مت گرینینگ

■ ادنا (Edna Mode)

برداشتی از شخصیت یکی از طراحان معروف صحنه و لباس که دارای ۸ اسکار در این زمینه است و در پویانمایی شگفت‌انگیزان از شخصیت او استفاده شده است.



شگفت‌انگیزان، برد برد، ۲۰۰۴م

- نکته: علاوه بر موارد اشاره شده؛ برای متحرک‌سازی برخی از شخصیت‌های معروف پویانمایی مانند فروزن، راپونزل، سفیدبرفی و ... از حرکات واقعی انسان‌های زنده استفاده شده است.



- فعالیت: با الهام از یک شخصیت تأثیرگذار در دنیای واقعی علم، فرهنگ، هنر، ورزش و ... یک شخصیت پویانمایی طراحی کرده و مدل شیت آن را طراحی کنید.



تأثیر خیال و رؤیا در شخصیت‌پردازی پویانمایی

پویانمایی استاپ‌موشن/مگا به دنیای فراواقعی از سرزمینی بایر با زباله‌های عجیب و غریب می‌پردازد که فرم زندگی مکانیکی و برقی، در سیاره‌ای تاریک و دلگیر و ویران ساکن شده است که هزاران موجود مکانیکی، چرخه‌ای از حیات را نشان می‌دهند.



مگا، ایوا فرانز و اندی گورالزیک، ۲۰۱۴م

تأثیر اشیا در شخصیت‌پردازی پویانمایی

باب اسفنجی در یک آناناس زندگی می‌کند و در مغازه آقای خرچنگ؛ همبرگر سرخ‌کن است و به کار نسبتاً ساده و یکنواخت خود بسیار علاقمند است. او به گل لاله حساسیت داشته و با رفتارهای بی‌آلایش کودکان کاملاً مطابقت دارد؛ تفریحات مورد علاقه باب اسفنجی شکار عروس دریایی و حباب‌بازی است.



باب اسفنجی شلوار مکعبی، استیون هیلنبرگ، ۱۹۹۹م

● **جست‌وجو:** منابع شخصیت‌پردازی در پویانمایی‌ها از چند روش دیگر قابل تحقیق و بررسی هستند؛ آنها را با ذکر نمونه به صورت تصویری در کلاس ارائه کنید.



منابع فیلمنامه در پویانمایی

● **فکر کنید:** از چه منابعی می‌توان در نوشتن یک فیلمنامه پویانمایی کمک گرفت؟



تأثیر کمیک بوک‌ها

تن‌تن، خبرنگار زیرک بلژیکی و خلبانی متبحر است. وی قهرمان اصلی مجموعه داستان‌های تن‌تن است؛ در این داستان اغلب یک موضوع اتفاقی، او را در مسیر اتفاقات عجیبی قرار داده که باعث کشف توطئه‌های پی در پی در ارتباط با شغل خبرنگاری او می‌شود. از ماجراهای تن‌تن، تاکنون چند فیلم سینمایی زنده، تلفیقی و پویانمایی دوبعدی و سه‌بعدی نیز ساخته شده است.



ماجراهای تن‌تن، کمیک‌بوک و پویانمایی



اسپایدرمن، کمیک‌بوک و پویانمایی

تأثیر داستان‌های فولکلور

حکایت‌های ازوپ (مدل اروپایی آن) موضوع یا تم سیاسی دارد اما در پویانمایی‌هایی که از آن استفاده شده تلاش گردیده تا مناسب حال و هوای مخاطبین کودک به خدمت گرفته شود. کلیله و دمنه و هزار و یک‌شب داستان‌هایی فولکلور هستند که حالتی قصه اندر قصه دارند.

در فرهنگ‌های متفاوت قصه‌های خاصی وجود دارد که مختص به آن موقعیت فرهنگی و جغرافیایی است که به آنها قصه‌های فولکلور گویند. کتاب اصلی کلیله و دمنه، شرح ماجراها و اتفاقات حکمت‌آموز در فرهنگ هند است و چون بیان اتفاقات به طور مستقیم امکان‌پذیر نبوده بنابراین از زبان حیوانات و با شخصیت‌های حیوانی نوشته شده است. با وجودی که این کتاب همانند



تصاویری از پویانمایی کلیله و دمنه، صبا



پویانمایی نان‌آور، نورا تومی، ۲۰۱۷م

- نکته: دیالوگ‌های ناب و جاودانی در پویانمایی نان‌آور وجود دارد. پروانه: کلمات را بلند کن نه صدایت. این باران است که باعث رشد گل می‌شود نه رعد و برق.



- جست‌وجو: منابع فیلمنامه در پویانمایی‌ها از چند روش دیگر قابل تحقیق و بررسی هستند؟ آنها را یافته و به صورت یک گزارش تک صفحه‌ای در کلاس ارائه کنید.





■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ Musical Films موسیقی در فیلم‌های موزیکال ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

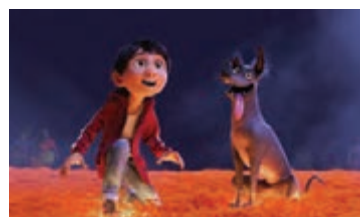


موومان زمستان، استفان مالینووسکی، ۲۰۱۷م

فیلم‌هایی با موضوع موسیقی

داستان و روایت پویانمایی کوکو دربارهٔ نوجوانی به نام میگل است که نمی‌خواهد در بزرگسالی مثل پدر و پدربزرگش به حرفه کفاشی بپردازد اما باید سنت‌های مکزیک را یاد بگیرد و بر اساس اصول همیشگی خانواده‌ای مبتنی بر کار و تلاش، مسیر زندگی‌اش را انتخاب کند.

در این دسته از فیلم‌ها، موسیقی مقوله‌ای فرعی نیست بلکه عنصر اصلی روایتی و دراماتیک فیلم است؛ تمامی کشش‌های روایی، شگردهای تعلیق‌ساز، ساختارهای شخصیتی، فضاهای دراماتیک، نگرش‌های اجتماعی- فلسفی همه و همه در ترکیبی فعال با موسیقی پدید می‌آیند.



کوکو، لی آنکریچ، ۲۰۱۷م

موسیقی در فیلم‌های خیال‌پرازانه Fantasy Films

فاینال فانتزی: ارواح درون، اولین فیلم پویانمایی فوتورئالیسم به شمار می‌رود، داستان مربوط به دو دانشمند به نام‌های اکی راس و دکتر سید است که تلاش می‌کنند زمین پَسارستاخیز را از شر یک نژاد بیگانه افسانه‌ای و آدمکش به نام فانتوم‌ها نجات دهند.

این دسته از فیلم‌ها را می‌توان در دو ردهٔ فیلم‌های وحشت‌آور و علمی- تخیلی تقسیم‌بندی کرد. فضای حاکم بر این فیلم‌ها بر عرصه‌های خیال انسانی پایه‌ریزی شده است. برای نمونه فیلم پویانمایی رایانه‌ای علمی- تخیلی

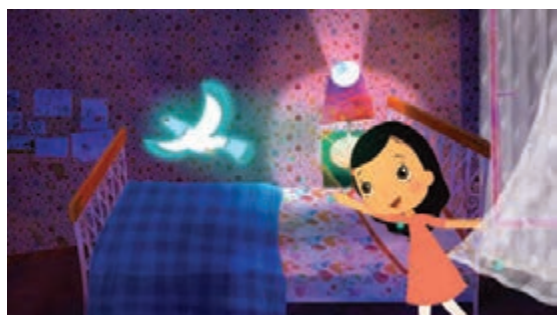


فاینال فانتزی: ارواح درون، هیرونوبو ساکاگوچی، ۲۰۰۱م

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ Artistic Films موسیقی در فیلم‌های هنری ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

همانطوری که هنرمندان تصویر را به شیوه خاص خود به کار می‌برند؛ از موسیقی نیز با کارکردی خاص در بیان روایت فیلمشان استفاده می‌کنند.

از آن رو یک موسیقی موفق در فیلم‌های هنری؛ هرچه بیشتر و بهتر مفاهیم، فضاها، دراماتیک و احساسی فیلم و نظرات کارگردان را به مخاطب عرضه می‌کند، پویانمایی شهر هزار کبوتر از مجموعه «فانوس لالایی» با رویکردی مذهبی و استفاده از رنگ‌هایی درخشان در تعامل با اشعار عبدالجبار کاکایی به نوعی موسیقی موفق در یک پویانمایی هنری، دست پیدا کرده است.



شهر هزار کبوتر، وریا نیک‌منش و مریم هاشم نژاد، ۱۳۹۶ ه.ش

● **جست‌وجو:** برای هر کدام از کارکردهای موسیقی در پویانمایی، چند نمونه را یافته و در کلاس نمایش دهید.



تحلیل و بررسی صدا و جلوه‌های صوتی در پویانمایی



• فکر کنید: آیا همهٔ نماهای یک فیلم نیاز به صدا و موسیقی دارند؟

فرم‌ها، اشکال و شخصیت‌ها همیشه ارتباط تنگاتنگی با موسیقی و صدا داشته‌اند.

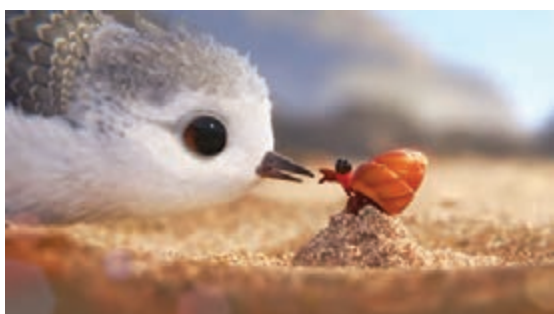
برای نمونه اگر یک قسمت از پویانمایی رودر/نر را بدون صدا نمایش بدهیم؛ پویانمایی بخشی از مفاهیم و تأثیرات خود را از دست می‌دهد. به طور کلی کاربرد صدا و تصویر به طور هم‌زمان در یک اثر روایی می‌تواند دو رویکرد موازی و دیالکتیک^۱ را در پی داشته باشد.

اهمیت صدا و موسیقی در فیلم به قدری زیاد است که حتی در دنیای سینمای صامت نیز؛ برای بیان مفاهیم فیلم یک ساز ارگ در کنار پردهٔ نمایش به کار برده می‌شد. کم‌کم کاربرد صدا در آثار سینمایی ناطق، ارتقا یافت تا جایی که کارگردانان بزرگی مانند پودوفکین و آیزنشتاین عقیده داشتند که صدا در فیلم نباید یک همراهی کننده صرف باشد بلکه باید بر آن تأثیر گذاشته و مفهوم ایجاد کند؛ بنابراین در دنیای پویانمایی نیز

رویکرد موازی

فرزند کوچکش یاد بدهد که چگونه برای خودش غذا پیدا کند؛ در حین این کار، او با چالشی روبه‌رو می‌شود که برای زنده ماندن لازم است بر آن غلبه کند. صدای هر ضربه، حرکت، موج، دویدن ... هم‌زمان با تصویر آن به کار رفته است و تصویر و صدا یکدیگر را توصیف و تکمیل می‌کنند.

تصویر و صدا در پویانمایی‌ها با رویکرد موازی، هم‌زمان با هم به کار رفته و باعث تقویت و تأیید یکدیگر می‌شوند. اما مفهوم جدیدی به فیلم اضافه نمی‌کنند و گاهی به عنوان توصیف‌کننده؛ لفظ به لفظ تصویر به صورتی که صدای هر عملی شنیده شود؛ به کار می‌روند. در پویانمایی پایپر یک مرغ دریایی مادر، تلاش می‌کند به

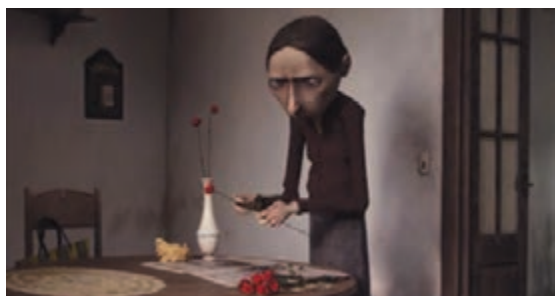
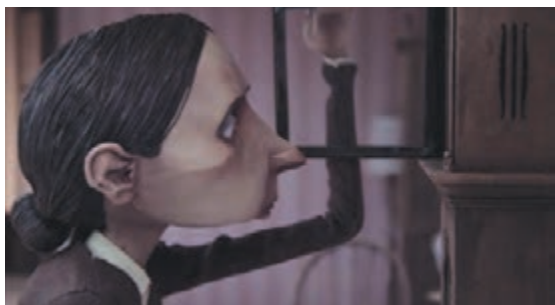


پایپر، آلن باریلارو، ۲۰۱۶م

۱. دیالکتیک: ستیز، تضاد و چیزهای مخالف یا متناقض با یکدیگر

رویکرد دیالکتیک

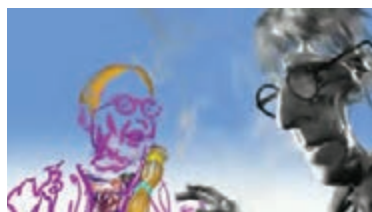
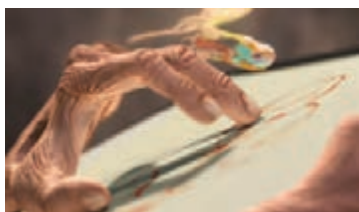
زمانی که صدا بخشی از روایت فیلم را بیان می‌کند نقش دیالکتیک دارد یعنی صدا می‌تواند بیان تصویری داشته باشد مانند صدای تیک‌تیک ساعت، خارج از کادر تصویر ساعت؛ در این حالت، تعامل تصویر و صدا در پویانمایی‌ها هم‌زمان با هم به کار برده نمی‌شوند؛ اگر تصویر، چیزی را توضیح می‌دهد؛ لازم نیست صدای آن، هم‌زمان شنیده شود به عبارتی آن چیزی که قرار نیست گفته شود باید با تصویر بیان شود. پویانمایی درام پدر به سال ۱۹۸۳م بازمی‌گردد، زمانی که حکومت دیکتاتوری در آرژانتین سقوط کرد؛ اما گویا این دوره تلخ در زندگی دختر یک درجه‌دار ارتشی، همچنان ادامه دارد...



پدر، سانتیاگو بو گراسو، ۲۰۱۳م

به تعریف شوخی‌های بدی که زندگی در حق او داشته است می‌پردازد. در اینجا صدا و تصویر تکمیل‌کننده هم بوده و آنچه در حالت مستند قابل بازسازی تصویری نبوده توسط راوی بیان می‌شود و لزوماً تصویر آن دیده نمی‌شود.

همچنین اگر صدا، چیزی را توضیح می‌دهد لازم نیست تصویر آن دیده شود، به عبارتی آنچه را که نمی‌شود به تصویر کشید؛ باید با صدا بیان کرد. در برخی نماهای پویانمایی مستندی که راجع به رایان لارکین، نابغه متحرک‌سازی دهه ۷۰ و ۸۰ م ساخته شده است؛ راوی



مستند پویانمایی رایان، کریس لندرث، ۲۰۰۴م



- جست‌وجو: دو پویانمایی با رویکرد موازی و دیالکتیک در تصویر و صدا را یافته و در کلاس نمایش دهید.



فعالیت:

- بخش‌هایی از یک پویانمایی را انتخاب کرده و با انتخاب یک صدا و افکت‌های صوتی غیر مرتبط با آن تصویر، موقعیت طنز ایجاد کنید.
- با استفاده از یک موسیقی خاص بر روی صحنه‌هایی از یک پویانمایی به شخصیت پردازی آن صحنه پردازید.

تحلیل محتوا (تأویل Interpretation- Hermeneutics) در پویانمایی



- فکر کنید: با توجه به چه مطالبی می‌توان یک اثر پویانمایی را تحلیل کرد؟

ذهن آنها نقش می‌بندد؛ مهم‌ترین هدف ارزیابی و تحلیل یک پویانمایی محسوب می‌شود. در تحلیل یک فیلم پویانمایی دانستن دانش و مهارت‌هایی از جمله: آشنایی با تاریخ فیلم، تاریخ پویانمایی، تاریخ هنر، شکل‌گیری سبک‌ها و استودیوهای بزرگ، تکامل هنری و تکنولوژی ساخت پویانمایی‌ها، اصول و تکنیک‌های پویانمایی، ادبیات، فیلم‌نامه‌نویسی، علوم تجربی، رایانه، جلوه‌های ویژه ... ضروری است.

کاربرد آگاهانه تحلیل محتوا به زمان استفاده از نمادها و زبان باز می‌گردد اما اصطلاح لغوی آن بیش از پنجاه سال قدمت دارد. مفاهیم موجود در پویانمایی از سال‌های دور تاکنون بر مخاطبان به ویژه کودکان، بیشترین اثرگذاری را داشته است. علاوه بر سرگرمی و جذابیت پویانمایی‌ها؛ ضروری است موضوع‌های مطرح شده در آنها شناسایی و تحلیل شوند. ابعاد فکری و تحلیلی مخاطبان و آن چیزی که بر روح و



تحلیل محتوای درونی



هدف و کاربرد اصلی تحلیل محتوای درونی، دستیابی به اهداف پنهان و یا پیام اثر است. بررسی شرایط محیطی و اجتماعی مرتبط با اثر می‌تواند برای تحلیل محتوای درونی استفاده گردد.

تحلیل محتوای درونی پویانمایی درون و بیرون، پیت داکتر، ۲۰۱۵م

موضوع	پرسش	ارزیابی
آیا ما لوح سفیدیم و در زندگی بر اساس خاطرات تغییر می‌کنیم؟ یا ویژگی‌های شخصی، ژنتیکی هستند؟	چه خبری؟	پیام اصلی
نوجوانان	برای چه کسی؟	
با تعامل و بازخوردهای بین پنج احساس رایلی در طول داستان.	چگونه؟	
بر اساس نظریه روان‌شناختی پشت هر رفتاری یک هیجان یا احساس قرار دارد و هر احساسی باعث به وجود آمدن رفتاری می‌شود.	چه چیزی؟	پیشینه پیام اصلی
هیجانات ما عامل اصلی نگرش ما هستند که سبب می‌شوند قضاوت کنیم، به حافظه بسپاریم و...؛ هیجان‌ها همه مثبت و ضروری هستند و اگر کارکرد غلط داشته باشند منفی می‌شوند.	چرا؟	
پنج هیجان بنیادی اشاره شده در پویانمایی؛ در بین تمام فرهنگ‌ها و سنین مختلف و حتی در انسان و حیوان مشترک هستند و هر احساسی تنها یک نمود ندارد بلکه چندین نمود دارد که همه آنها ریشه‌ای مشترک (فیزیولوژی) دارند.	چه تأثیری؟	پیامدهای پیام اصلی



درون و بیرون، پیت داکتر، ۲۰۱۵م

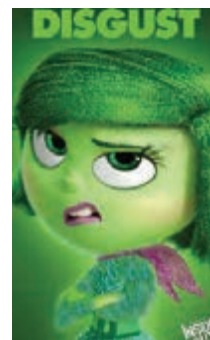
■ ■ ■ ■ ■ تحلیل محتوای ساختاری (Quantitative Semantics) ■ ■ ■ ■ ■



شیوه‌ای کمی برای بررسی جنبه‌های ظاهری یک پویانمایی است که آن را به عناصر و اجزای تشکیل دهنده‌اش تقسیم کرده و روابط بین آنها در ترکیب با یکدیگر برای رساندن پیام را مورد بررسی قرار می‌دهد.

تحلیل محتوای ساختاری پویانمایی درون و بیرون، پیت داکتر، ۲۰۱۵م

موضوع	خاطرات و احساسات، عوامل رشد دهنده شخصیت رایلی است.
نشانه‌شناسی	پنج حس: شادی، غم، خشم، ترس، نفرت
شخصیت‌ها	رایلی و شخصیت‌های ذهنی او: انگر (خشم) قدرتمند و قرمز، دیسگاست (نفرت) متناسب و سبز، فییر (ترس) نحیف و بنفش، جوی (خوشحالی) لاغر و طلایی، سدنس (اندوه) چاق و آبی است.
ژانر و سبک	ژانر کمدی-درام و ماجراجویی، سبک خیالی سورئالیسم



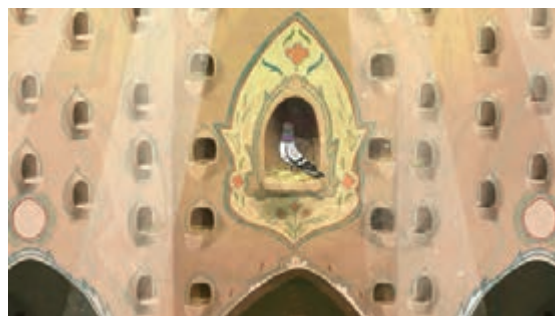
شخصیت‌های ذهنی رایلی در پویانمایی درون و بیرون

■ موضوع و تم

تم، حال و هوای فیلم را بیان می‌کند اما موضوع، جمله‌ای است که پیام اصلی فیلم را بیان می‌کند. مانند پویانمایی درون و بیرون که تم آن هیجان‌ها، احساس‌ها و موضوع آن عوامل رشد دهنده شخصیت رایلی است.

■ پویانمایی با موضوعات مذهبی، دینی و معرفتی

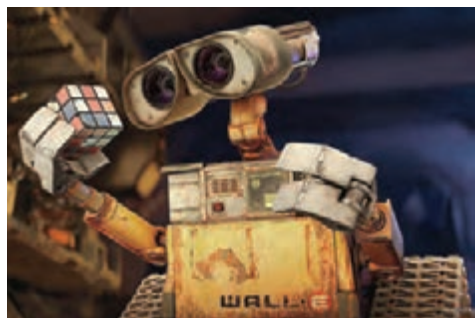
مجموعه پویانمایی «فانوس لالایی» آخرین بخش آن با عنوان *باغ سلطون* با موضوع مذهبی و استفاده از نشانه‌های تصویری سنتی فضای معنوی موضوع و تم را با گرافیک تصویری متناسب با فرهنگ به نمایش گذاشته است.



باغ سلطون، حسین صافی، ۱۳۹۶ ه.ش

■ پویانمایی علمی-تخیلی و خیال‌پردازانه

پویانمایی *وال-ئی* با رویکرد محیط زیست که مربوط به هفتصد سال پس از ترک زمین توسط انسان‌ها است و آنچه بر روی کره زمین باقی مانده، کوه‌های زباله و آهن پاره است. وال-ئی ربات هوشمند آشغال جمع‌کنی است که ماموریت او فشرده‌سازی و جمع‌آوری پسماند می‌باشد.

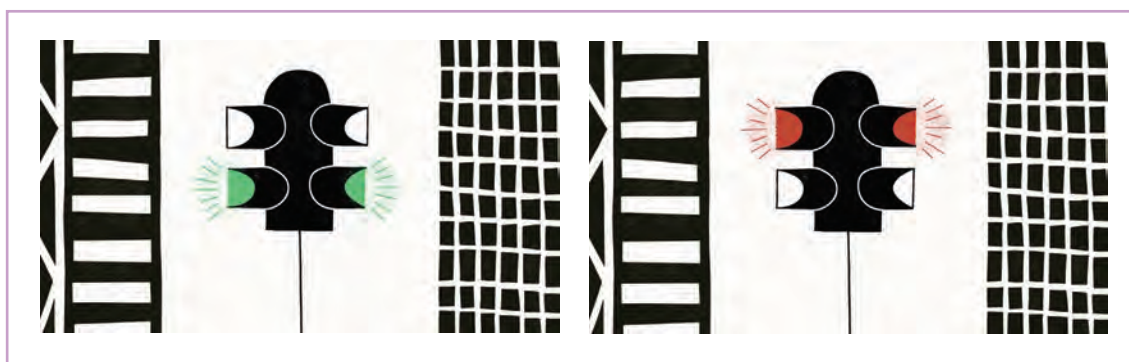


وال-ئی، اندرو استنتون، ۲۰۰۸ م

■ نشانه شناسی

در تحلیل عناصر ساختاری از نشانه‌های بصری و صوتی می‌توان استفاده کرد. نشانه‌ها معنای خاص و شیوه ارتباط با مخاطب را بیان می‌کنند.

■ **نشانه قراردادی (نمادین):** نیاز به رمزگشایی و قابلیت خلق روایت را دارند. مانند: چراغ راهنمایی که رنگ سبز آن به معنی حرکت و رنگ قرمز آن به معنی ممانعت از حرکت است و همه در مورد آن به توافق رسیده‌اند اما حالت متضاد آن هم می‌توانست مورد توافق قرار گیرد.



نمایش نمادین حرکت در پویانمایی *رانندگی*، نت دیس، ۲۰۱۴م

■ **نشانه شمایی (تصویری):** نیاز به هیچ‌گونه رمزگشایی ندارد و قابل فهم است. مانند: برای درک مفهوم تصویر یک قرص نان روی درب ورودی نانوايي احتیاج به هیچ رمزی نیست. درک مخاطب هنگام تبدیل یک شیء به تصویر ذهنی با هر کدام از روش‌های نقاشی، گرافیک، سینما، پویانمایی سبب ایجاد یک نشانه می‌شود.



نمایش تصویری خشم در پویانمایی *رانندگی*، نت دیس، ۲۰۱۴م

● **فعالیت:** نشانه‌های دیگری غیر از دو مورد اشاره شده را گردآوری کنید و ارائه دهید.



■ شخصیت‌ها

آموزش و فراگیری رفتارهای جدید به کودکان، بیشتر از آنکه از طریق آموزش صورت گیرند؛ از طریق یادگیری مشاهده‌ای و تأثیر رسانه‌هایی است که کودک آنها را دنبال می‌کند. تقلید و الگوسازی از رفتار شخصیت‌های پویانمایی‌ها و همذات‌پنداری کودک با آنان مانند:

■ بررسی شخصیت‌های معروف تاریخی در پویانمایی دزدان دریایی! گروهی از ناجورها

پویانمایی خمیری که دو شخصیت واقعی آن از ملکه و یک زیست‌شناس، الهام گرفته و با زندگی واقعی‌شان متفاوت است.



دزدان دریایی! گروهی از ناجورها، پیتز لرد، ۲۰۱۲م

■ بررسی شخصیت‌های واقعی (قهرمان) در باد برمی‌خیزد

پویانمایی بر اساس زندگی‌نامه تخیلی از زندگی جیروهوریکوشی سرمهندس طراح هواپیماهای جنگنده زیرو در جنگ جهانی دوم - که در حمله به پرل‌هاربر استفاده شد- ساخته شده و بر دورانی که ژاپن با رکود اقتصادی، شیوع بیماری‌های مسری و بلایای طبیعی دست و پنجه نرم می‌کرد متمرکز است.



باد برمی‌خیزد، هایائو میازاکی، ۲۰۱۳م

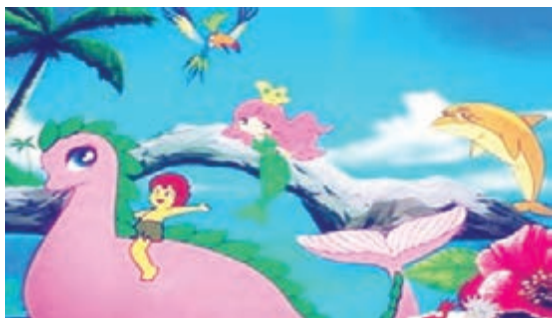
تحلیل شخصیت پاندای کونگ فوکار



نام پویانمایی	پاندای کونگ فوکار
نام شخصیت	پو
جنسیت	مرد
رسته	پستانداران
خصوصیات ظاهری	چاق و بزرگ، لکه‌های بزرگ دور چشم، پوستی سیاه و سفید
توانایی یا ابزار اختصاصی	استادی در کونگ فو
خصوصیات رفتاری	آرام و تنبل
نقطه ضعف	ضعف جسمانی
منبع شخصیت	خرس بومی مناطق مرکزی چین
مکان زندگی	دهکده



پاندای کونگ فوکار، گونه (ژانر): کمدی، اکشن، خانوادگی



شخصیت چوبین و سرنندی پیتی

تحلیل و مقایسه دو شخصیت

نام پویانمایی	چوبین	جزیره ناشناخته
نام شخصیت	چوبین	سرنندی پیتی
جنسیت	مرد	زن
رسته	احتمالاً لوبیاسانان	پستانداران
خصوصیات ظاهری	قد کوتاه و بدون گردن	جثه عظیم
توانایی یا ابزار اختصاصی	ساعت مچی جادویی	-
خصوصیات رفتاری	مصمم و با اراده، خیال‌یاف	مهربان و با عاطفه
نقطه ضعف	ضعف جسمانی	مهربانی اغراق‌آمیز
منبع شخصیت	خیال و رویا (فرازمینی)	حیوان با رفتار انسانی
مکان زندگی	جنگل	جزیره‌ای فرضی و دورافتاده

● فعالیت: حداقل پنج مورد از شخصیت‌های پویانمایی را یافته و آنها را مطابق با جدول داده شده؛ تحلیل شخصیت کنید.



■ گونه (ژانر) و سبک

سکانس‌های اکشن بی‌شماری در آنها دیده می‌شود و در سرتاسر فیلم بی‌وقفه مواعی را به سوی شخصیت‌ها نشانه‌گیری می‌کند؛ در نتیجه شخصیت‌ها مجبورند با تلاش، خطر را برطرف کنند یا از آنها بگریزند و در نقطهٔ اوج، داستان با ماجرای بزرگ‌تر به کمال خودش می‌رسد.

گونه‌ها می‌توانند با هم تداخل داشته باشند و برای پی‌ریزی ژانر یک فیلم سینمایی یا پویانمایی؛ هماهنگی بین لحن، داستان و ساختار در سرتاسر فیلم باید مورد توجه قرار گیرد. برای نمونه، فیلم‌های پویانمایی اکشن با دیالوگ‌های بامزه و شوخی‌های طنزآمیز تلفیق می‌شوند و داستان برای شوخی‌های متعدد متوقف نمی‌شود.

● فعالیت: یک پویانمایی را تحلیل درونی و ساختاری کنید.



نقد محتوا

● فکر کنید: نقد یک اثر پویانمایی از چه دیدگاهی صورت می‌گیرد؟



معمولاً از واژهٔ انتقاد؛ برداشت منفی می‌کنیم در صورتی که انتقاد واژه‌ای بسیار پیچیده است و معانی متعدد و گوناگونی دارد. در واقع می‌توان گفت منتقدان، هنگام نوشتن نقد؛ یک یا چند مورد از موارد چهارگانهٔ زیر را مد نظر قرار می‌دهند: آنها اثر هنری را **توصیف**، **تفسیر** و **ارزیابی** کرده و دربارهٔ آن **نظریه پردازی** می‌کنند.

علم ارزیابی و سنجش میزان اعتبار یک اثر هنری که دارای قواعد و اصول خاص مربوط به خود است را نقد گویند. واژهٔ نقد در قدیم به معنای تعیین عیار سکه طلا و تشخیص سکهٔ واقعی از سکهٔ تقلبی بوده است. اساساً یک اثر هنری تأثیرگذار، اثری است که در ایجاد ارتباط بین هنرمند، مخاطب، بافت و زمینه‌های اجتماعی، فرهنگی، سیاسی و اقتصادی موفق باشد. متأسفانه ما معمولاً نقد و ارزیابی را همسنگ نمی‌پنداریم زیرا

■ ■ ■ ■ ■ توصیف ■ ■ ■ ■ ■

هر آنچه را که در اثر هنری می‌بینیم؛ از جمله اشخاص، اشیاء، مکان‌ها، موضوع و محیط اجتماعی اثر، از آنها در قالب سخنرانی یا متن نوشتاری وصف می‌کنیم.

■ **توصیف فرم:** چگونگی ارائه موضوع و بررسی عناصر صوری (نقطه، خط، شکل، نور، ارزش نور رنگ، بافت، تراکم تصویر، فضا، حجم، کنتراست، نقطهٔ دید، ...).

■ **توصیف مواد و متریال کار:** آن چیزی که اثر هنری از آن ساخته شده است.

■ **توصیف سبک:** بررسی شباهت میان آثار هنری متنوع یک هنرمند، دوره یا منطقه جغرافیایی که به کمک عناصر تصویری شناخته می‌شوند.

تفسیر

- توجه، بحث و ارائه اطلاعات درباره مفاهیمی که فراتر از توصیف رفته و برای گشودن رمز معانی است.
- **تفسیر تطبیقی:** مانند تطبیق اثر هنری با امور روزمره زندگی و خلق اثر هنری.
- **تفسیر روانکاوانه:** بررسی نگاه‌ها و نظریه‌های فروید و یونگ در اثر هنری.
- **تفسیر فرمالیستی:** توجه به خصوصیات تصویری در اثر هنری.
- **تفسیر نشانه‌شناسانه:** توجه به نشانه‌ها و تضادها در اثر هنری.
- **تفسیر مارکسیستی:** توجه به واقعیت اجتماعی، بازتاب‌های تحولات جامعه و تاریخ اجتماعی در اثر هنری.
- **تفسیر زندگینامه‌ای:** ارائه اطلاعات زندگینامه‌ای از خالق در اثر هنری.
- **تفسیر نیت‌گرایانه:** توجه به نیت و مفاهیم مورد نظر خالق در اثر هنری.
- **تفسیر مبتنی بر تکنیک:** بررسی تکنیک اجرایی در اثر هنری.
- **تفسیر نمونه‌ای:** بررسی یک اثر هنری با نمونه‌ای از جهان اسطوره یا باستانی.
- **تفسیر سبک‌شناسانه:** بررسی یک اثر هنری در بافت تاریخی و سبک‌های هنری.

ارزیابی

ارزیابی الزاماً بخش ضروری نقد نیست و می‌تواند مثبت، منفی و یا بی‌طرف باشد؛ اما قضاوت هر چه باشد بر توصیف یک اثر هنری اثر می‌گذارد.

ارزیابی در واقع قضاوتی است که می‌تواند سمت و سو داشته (اخلاقی، زیبایی‌شناختی، ...) باشد. گاهی هر سه حالت توصیف، تفسیر و ارزیابی درهم می‌آمیزد و مرزهای روشنی بین آنها نمی‌توان یافت.

نظریه‌پردازی

شرح و بیان ساده از روابط و قانونمندی بین دو یا چند پدیده و علل یا عوامل یک پدیده است. در نتیجه نظریه؛ یک نظر یا ایده است؛ به همین سادگی؛ اما نه به این آسانی!

هر یک از این روابط، ارتباطی معنادار با هم دارند، همدیگر را نقض نمی‌کنند بلکه پشتوانه یکدیگرند و مکمل هم هستند و یک پدیده را از جنبه‌های گوناگون توضیح داده و روابط حاکم بر آن را برای ما بازگو می‌کنند. نظریه به صورت پیدا یا پنهان در بطن خود یک جهان‌بینی و گرایش معرفت‌شناسانه دارد و به واقع درباره نوع شناخت (تجربی، حسی، عقلی یا ذهنی) قضاوت می‌کند.

● **فعالیت:** با توجه به چهار مورد توصیف، تفسیر، ارزیابی و نظریه‌پردازی یک پویانمایی را نقد و بررسی کنید.



مراحل و شرایط فرایند نقد

در هنگام فرایند نقد یک اثر هنری بهتر است با طرح سؤالات زیر شروع کنیم:

- اگر من می‌خواستم این اثر را به وجود بیاورم، چه می‌کردم؟
- اگر این اثر مورد پسندم است، از چه چیزش خوشم می‌آید؟
- چه اتفاقی در این مرحله افتاده است؟
- آیا محتوا دارای معنا است! یا سردرگم و تحریف شده است؟
- کاربرد پیام اصلی یا محتوا چیست؟
- آیا پیام اصلی را می‌توان به گونه‌ای دیگر بیان کرد؟

● نکته: مایکل فین گلد: «نقد باید جنبه مثبت هنر را ارج بگذارد، نه آنکه خشمش نسبت به جنبه‌های منفی آن را ابراز کند».



ویژگی‌های منتقد

- ارتباط با هنرمندان بدون جریحه‌دار کردن روحیه آنان همراه با گفت‌وگوی مناسب با آنان؛
- اطلاع و آگاهی از تاریخ؛
- مسئولیت‌پذیری و منصف بودن نسبت به هنرمند؛
- ایمان و اعتقاد به نظریه خود و صراحت در اظهار نظر؛
- صداقت در داوری؛
- سادگی در نگارش؛
- پرهیز از تظاهر و تضاد؛
- نقدی مستقیم، نو، شخصی و تمام نشدنی داشته باشد.
- منتقد به موزه یا گالری که در آن آثار به نمایش گذاشته شده؛ نباید وابستگی داشته باشد.

● نکته: بهترین راه آموزش برای چشم در نقد آثار هنری؛ غرق شدن در تماشای نمونه‌های ارزشمند انواع آثار هنری از گذشته تا به امروز است؛ همچنین اثر هنری باید با دیگر آثار هنری و حتی با آثار هنرمندان دیگر هم عصر یا متقدم با وی مقایسه شود.



انواع نقد هنری

نقد آموزشی: هدف آن پیشرفت آگاهی‌های حرفه‌ای و زیباشناختی و بلوغ هنری هنرجویان است که بیشتر در کلاس‌های درس هنری رواج دارد.

نقد ژورنالیستی: خبر از یک رویداد فرهنگی و هنری دارد، برای خوانندگان یک مجله یا روزنامه نوشته شده و به انعکاس مختصری از ویژگی‌های کلی یک اثر هنری برای مخاطبان عام و گسترده محدود می‌ماند.

نقد پژوهشی: بررسی تمام عناصر، سازه‌ها، فرم، ترکیب‌بندی، ساختار، رنگ و سپس با تعبیر و تفسیر نمادها و نشانه‌ها به محتوا و درون اثر می‌پردازد.

نقد ابزاری و کاربردی: نقدی هدفمند که به اثر هنری به چشم ابزاری برای پیشبرد اهداف اخلاقی، اجتماعی، سیاسی و حتی روان‌شناختی نگاه می‌کند.

نقد فراگیر و مردم‌پسند: هرگز هنری نیست و در واقع همان آرا و نظرهایی است که مردم بعد از دیدن یک اثر هنری ابراز می‌کنند.

نقد فرمالیستی: نقدی عاری از محتوای حسی و عاطفی، نگرشی است به سوی فناوری‌های هنری در ضدیت با محتواگرایی و روان‌شناختی کردن اثر هنری.

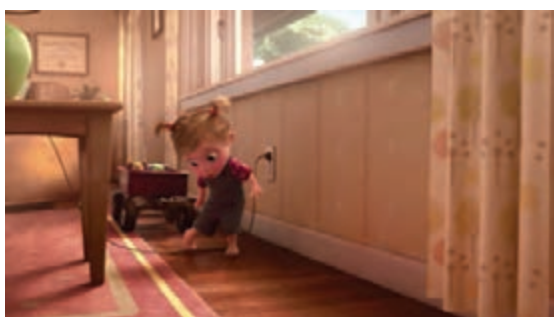
نقد متن‌گرا یا محتواگرا: این شکل از نقد هنری به سه گونه: نقد تاریخی، نقد سیاسی - اجتماعی و نقد روان‌شناختی تقسیم می‌شود.

● نکته: وظیفه نقد ایجاد بحث و تأمل است، نه صدور حکم قطعی.



■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ نقد متن‌گرا یا محتواگرای پویانمایی درون و بیرون ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

خلاصه داستان: رایلی دختر یازده ساله و شادی است که به دلایلی مجبور می‌شود علیرغم میل باطنی‌اش به همراه والدین به شهر سان‌فرانسیسکو نقل مکان کند. رایلی مجبور است خودش را با شرایط جدید سازگار کند در حالی که پنج احساس مهم ذهن او شامل شادی، ناراحتی، خشم، ترس و انزجار که به صورت شخصیت‌هایی در درون او تصویر شده‌اند؛ قادر نیستند در این موقعیت جدید، مدیریت وظیفه همیشگی خود را بر ذهن رایلی اعمال کنند و دائماً در حال کشمکش هستند.



درون و بیرون، پیت داکتر، ۲۰۱۵م

است در صورتی که بر اساس نظریه روان‌شناسان و فلاسفه، انسان لوح سفیدی نیست که با خاطرات و حوادث زندگی‌اش شکل بگیرد بلکه ویژگی‌های شخصیتی انسان، ژنتیکی و از بدو تولد همراه اوست و کودک درون او را شکل می‌دهد و بخش والد تحت تأثیر عوامل بیرونی ساخته می‌شود.

بنابراین نقش خاطرات رایلی در ساخت شخصیت او بسیار بنیادی تعریف شده است؛ به گونه‌ای که هویت او را شکل می‌دهند؛ اما بهتر است بدانیم خاطرات مثل فیلمی نیست که عقب و جلو ببریم؛ هر چه تلاش کنیم خاطرات را بیشتر به یاد آوریم از آنها بیشتر دور می‌شویم زیرا ما در خاطرات خود نقش داشته و هر بار که آنها را به یاد می‌آوریم در آن دست می‌بریم.

در ذهن شخصیت اصلی پویانمایی (رایلی)، پنج شخصیت که هر کدام نماد کلی از احساسات انسانی است؛ وجود دارد که هر کدام از شخصیت‌ها با توجه به نوع احساس رایلی در برخورد با عوامل مختلف، بر رفتارهای بیرونی

پویانمایی کمدی درام و ماجراجویی درون و بیرون؛ با موضوع چالش‌های اجتماعی است که به بیان تضادهایی بین احساس‌های آدمی برای کنار آمدن با موضوعات و اتفاقات جدید زندگی می‌پردازد و این احساسات توسط مرکز ذهن کنترل می‌شوند، شخصیت‌ها در این پویانمایی به صاحب خود در زندگی کمک می‌کنند تا با حوادث اجتماعی بهتر کنار بیایند.

در این پویانمایی با ورود به جهان ذهن، درکی از شناخت انسان و چالش‌های ذهنی و احساساتی او با پیرامونش را به مخاطب ارائه می‌کند و نشان می‌دهد که اعمال ارادی (عینی) انسان تابع حالات، هیجانات و احساسات درون ذهن و خاطرات او است. علاقمندی رایلی به بازی هاکي بر اساس خاطره او است که در سه سالگی به طور شانس در بازی، گل زده و این احساس در او شکل گرفته است.

بر اساس این خاطره در فیلم نتیجه گرفته می‌شود که نقش خاطرات در ساخت شخصیت رایلی منبع اصلی

زندگی رایلی و میمیک (حالات عاطفی) صورت او ضعیف کرده یکی دیگر از برداشت‌های این پویانمایی تأثیر می‌گذارند. این احساسات و عواطف در فیلم نقش است به صورتی که انسان مجموعه‌ای از امیال است که پرننگی داشته و رایلی را کنترل می‌کنند؛ اینکه اراده و با هم رفاقت ندارند بلکه با هم در حال جنگ هستند و امیال در تاریخ تفکر بشر جا باز کرده و عقل و تفکر را نهایتاً یکی در آخر پیروز می‌شود.

• **فعالیت:** با استفاده از آنچه در مورد نقد فراگرفته‌اید و با رویکرد یکی از انواع نقد هنری یک پویانمایی را مورد نقد و بررسی قرار دهید.



تفاوت نقد با تحلیل

• **فکر کنید:** نقد و بررسی با تحلیل در یک اثر پویانمایی چه تفاوت‌هایی با هم دارند؟



گاهی عبارت نقد و تحلیل به اشتباه یکسان در نظر گرفته می‌شوند، اما اساساً جایگاه این دو برای ارزیابی یک اثر هنری کاملاً متفاوت است. آنچه در وهله اول از نقد به ذهن می‌رسد، ایراد و اشکال گرفتن از یک اثر علمی و هنری است اما در واقع نقد، علم ارزیابی و سنجش میزان اعتبار علمی و هنری یک اثر است.

ویژگی‌های نقد

- ۱- نقد می‌تواند برای هر اثر هنری و علمی به کار رود.
- ۲- برای نقد هر اثر هنری باید سواد تخصصی آن را داشت.
- ۳- نقد قبل از نمایش اثر هنری است و منتقد باید مواظب باشد تا پایان آن را لو ندهد.^۱
- ۴- نشانه‌ها در نقد، نقش کارکردی تصویر و شیء را بیان می‌کند مانند: کبوتر نماد صلح.
- ۵- در نقد هر اثر هنری، منتقد باید بر اساس نظریه‌ای معین (فرمالیسم، روانکاوی، نشانه‌شناسی، تاریخ‌گرایی، ...) معنا و پیام آن را بیان کند.
- ۶- برای نقد کردن، یک بار دیدن هر اثر هنری کافی است.
- ۷- هدف اصلی نوشتن نقد، ایجاد جذابیت برای مردم است تا آنها را ترغیب به دیدن اثر هنری کند.
- ۸- نقد از لحاظ حجم نوشتاری معمولاً کوتاه‌تر از تحلیل است و می‌توان کلامی یا تصویری برای رادیو و تلویزیون هم باشد.
- ۹- رعایت سانسورها و محدودیت‌های اجتماعی و فرهنگی و سیاسی زمان نقد اثر هنری باید توسط منتقد رعایت شود.
- ۱۰- هدف از نقد؛ ارتقاء سطح دانش مخاطبان نیست، بلکه یادآوری آن چیزی است که مخاطب می‌شناسد.

۱. Spoiler: ضایع کردن، عبارتی مورد استفاده برای منتقدینی است که پایان داستان را در نقد خود لو داده‌اند.

ویژگی‌های تحلیل

- ۱- تحلیل بیشتر به یک اثر ادبی و هنری نزدیک است تا اثر علمی؛ زیرا علم با واقعیت سروکار دارد نه تخیل.
- ۲- در تحلیل یک پویانمایی روابط بین اجزا آن توسط هر مخاطبی بدون داشتن سواد سینمایی هم می‌تواند درک شود.
- ۳- تحلیل بعد از نمایش پویانمایی معنا پیدا می‌کند زیرا اگر قبل از آن انجام شود؛ همه چیز را لو داده و از جذابیت آن کم می‌کند.
- ۴- نشانه‌ها در تحلیل، معنای خاص و شیوه ارتباط با مخاطب را بیان می‌کنند. مانند پنج حس شادی، غم، خشم، ترس و نفرت در پویانمایی درون و بیرون که نماد شخصیت احساسی رایلی هستند.
- ۵- تحلیل، روشی اجتناب‌ناپذیر و ابتدایی از فرایند اثر هنری است که نهایتاً به نقد آن منتهی می‌شود و رویکرد ندارد.
- ۶- برای تحلیل یک پویانمایی باید چندین بار آن را دید تا روابط بین اجزای آن را کشف کرد.
- ۷- هدف اصلی تحلیل این است که چرا یک فیلم یا پویانمایی در یک زمان خوب و در زمان دیگر بد است.
- ۸- تحلیل از لحاظ حجم نوشتاری بیشتر از نقد است و به صورت متن نوشتاری (مقاله) و یا به صورت شفاهی (کنفرانس، سخنرانی، تدریس ...) انجام می‌شود.
- ۹- تحلیل‌گر، یک انسان بی‌طرف است که در مورد اثر پویانمایی به عنوان یک هنر و پدیده دائماً در حال تغییر تحلیل می‌کند.
- ۱۰- هدف تحلیل، ارتقای سطح دانش مخاطبان و رمزگشایی است.

«استاندارد ارزشیابی پیشرفت تحصیلی پودمان چهارم»

عنوان فصل	تکالیف عملکردی (واحدهای یادگیری)	استاندارد عملکرد (کیفیت)	نتایج مورد انتظار	شاخص تحقق	نمره
فصل ۴: محتوا و کیفیت فیلم	کنترل کیفی فیلم (زیبایی شناسی و محاسبه فنی)	بررسی زیبایی شناسی و تحلیل محتوای پویانمایی بر اساس عناصر و کیفیات بصری و مقایسه تحلیل و نقد با استفاده از قوانین زیباشناختی و کاربردهای مرجع	بالاتر از حد انتظار	تکمیل یک متن داستانی نیمه تمام نقد و تحلیل هم زمان یک پویانمایی	۳
	بررسی محتوای فیلم (ساختار، روایت و...)		در حد انتظار	نقد و تحلیل زیبایی شناختی محتوای یک فیلم پویانمایی	۲
			پایین تر از حد انتظار	دسته بندی عناصر و کیفیات بصری و انواع تحلیل	۱
	نمره مستمر از ۵				
نمره واحد یادگیری از ۳					
نمره واحد یادگیری از ۲۰					

■ نمونه جداول برای فعالیت‌های تحلیل یک پویانمایی

تحلیل محتوای درونی.....		
موضوع	پرسش	ارزیابی
	چه خبری؟	پیام اصلی
	برای چه کسی؟	
	چگونه؟	
	چه چیزی؟	پیشینه پیام اصلی
	چرا؟	
	چه تأثیری؟	پیامدهای پیام اصلی

تحلیل محتوای ساختاری.....	
	موضوع
	نشانه‌شناسی
	شخصیت‌ها
	ژانر و سبک