

آفرین

نشریه انیمیشن دانشگاه هنر

زمستان ۹۷ شماره ۲

دانشگاه هنر

Avito

چگونه یک سریال انیمیشن را ارائه داده و به فروش برسانیم
یازدهمین جشنواره بین المللی پویانمایی تهران
محتوا و معنی در انیمیشن انتزاعی



من ترجیح می‌دهم مردم را سرگرم کرده و امیدوار
باشم که در این بین چیزی هم یاد بگیرند تا اینکه
به آن‌ها چیزی یاد دهم و امیدوار باشم که با آن
سرگرم شوند.

والث دیزنی

مجله انیمیشن

نشریه انیمیشن دانشگاه هنر

زمستان ۹۷ | شماره ۲

صاحب امتیاز: انجمن علمی انیمیشن دانشگاه هنر

مدیرمسئول و سردبیر: محمد یکتامنش

صفحه آرایی: محمد یکتامنش

ویراستار: محمد مهدی مطالایی

اعضای تحریریه (به ترتیب حروف الفبا): سجاد پهلوانی،

زینب جبر، رودابه خدایاری، علیرضا لطیفی

محمد مهدی مطالایی، محمد یکتامنش

تماس با ما: iamyekta@gmail.com



فهرست

۸

گزارش یازدهمین جشنواره بین‌المللی
پویانمایی تهران

یازدهمین جشنواره بین‌المللی دوسالانه انیمیشن تهران از روز

۱۰

بهترین جشنواره‌های فیلم انیمیشن

در این مقاله، فهرستی از جشنواره‌ها را براساس سلیقه خود
می‌آوریم.

۱۲

چطور یک سریال انیمیشنی را ارائه دهیم و
به فروش برسانیم

نیازاست که پخش‌کنندگان و تولیدکنندگان را متقاعد کنید که

۲۶

چرا سینما باید زبان خود را بروزرسانی کند

محقق سینمایی دیوید رادویک، در کتاب خود: "دنیای مجازی
فیلم" می‌نویسد "هر فیلمی یک فیلم متحرک است."

۲۸

محتوا و معنی در انیمیشن انتزاعی

تصاویر انتزاعی اشکالی هستند که از اشیاء مشاهده شده اقتباس
می‌شوند، در پی بیرون کشیدن معانی درونی بوده و در صدد

۳۱

توشات و خط فرضی در داستان اسباب‌بازی‌ها

نمای توشات نمای تعامل کاراکتر است. چه مقصود صحنه عشق
ورزیدن، تهدید کردن یا هرگونه احساس انسانی در این بین باشد،

۳۶

برندگان یازدهمین دوره جشنواره بین‌المللی
انیمیشن تهران

سخن سردبیر



با تلاش دوستان و علاقه‌مندان دومین شماره از نشریه مورف نیز منتشر شد. با توجه به برگزاری جشنواره بین‌المللی انیمیشن در روزهای اخیر، سعی شده که برخی مطالب در ارتباط با این جشنواره و معرفی جشنواره‌های بین‌المللی دیگر باشد. لازم به ذکر است که لیست برندگان این جشنواره در صفحات انتهایی نشریه ذکر شده است. همچنین در صورت استفاده از نسخه دیجیتال نشریه در صورت انتخاب عنوان هر مطلب دربخش فهرست که در صفحه قبل قرار دارد به مقاله مورد نظر انتقال داده خواهید شد. امیدوارم که از مطالعه این شماره لذت ببرید.

همکاران این شماره



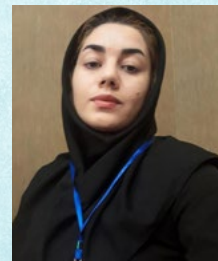
زینب جبر: ۱۳۶۶، کربلا
دانشجوی کارشناسی ارشد
انیمیشن دانشگاه هنر تهران



سجاد پهلوانی: ۱۳۷۲، تهران
دانشجوی کارشناسی ارشد
انیمیشن دانشگاه هنر تهران



علیرضا لطیفی: ۱۳۶۶، زنجان
دانشجوی کارشناسی ارشد
انیمیشن دانشگاه هنر تهران



رودابه خدایاری: ۱۳۶۶، ایلام
دانشجوی کارشناسی ارشد
انیمیشن دانشگاه هنر تهران

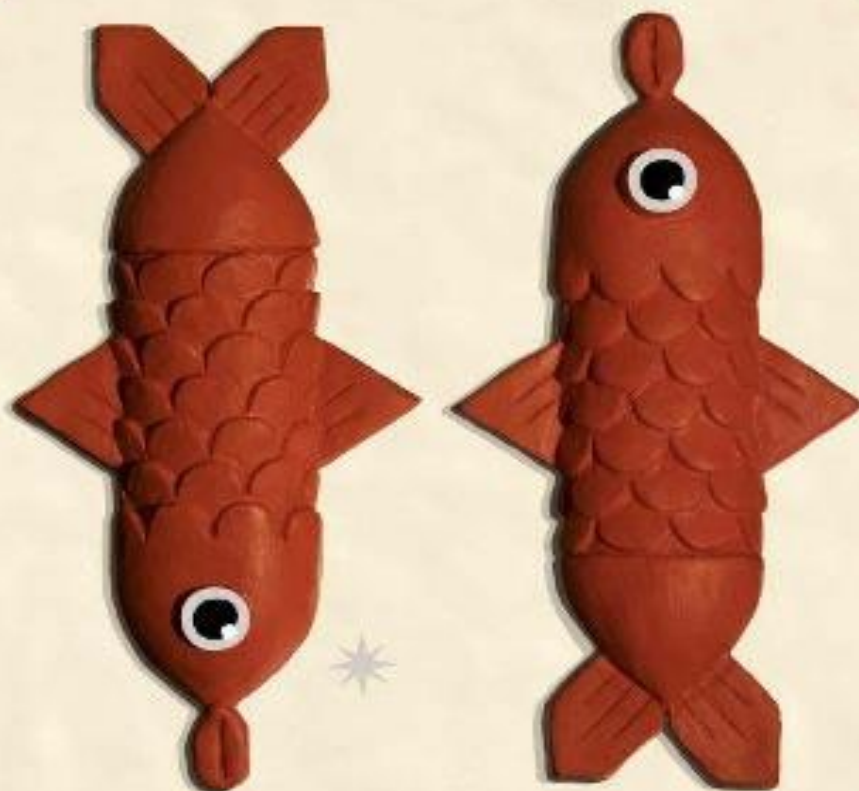


محمد یکتامنش: ۱۳۷۱، بوشهر
دانشجوی کارشناسی ارشد
انیمیشن دانشگاه هنر تهران



محمد مهدی مطلایی: ۱۳۷۳، دامغان
دانشجوی کارشناسی ارشد
انیمیشن دانشگاه هنر تهران

کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان برگزار می کند
۱۳۹۷ اسفند ۱۶ - ۱۲ March 3 - 7 2019



11th
International
Animation
Festival

Fehran

پویانمایی تهران

یازدهمین جشنواره بین المللی



گزارش یازدهمین جشنواره بین‌المللی پویانمایی تهران

یازدهمین جشنواره بین‌المللی دوسالانه انیمیشن تهران از روز ۱۲ اسفند آغاز شد و تا ۱۶ اسفند ادامه داشت و با گرما و تب و تاب زیادی همراه بود. یکی از جذابیت‌های این دوره از جشنواره، حضور آقای دودوک در جشنواره بود، که با تلاش دست‌اندرکاران با کیفیت خوبی برگزار شد.

جشنواره شامل بخش‌های زیادی از جمله مسابقه بین‌الملل، مسابقه ایران، مسابقه دانشجویی، جشنواره جشنواره‌ها، فضا و انیمیشن، بخش یونان، وورک شاپ‌ها، جلسات نقد، سخنرانی‌ها و انیمیشن‌های بلند بود. اما در میان این بخش‌ها، مواردی که بیشترین توجه مخاطبان را به خود جلب کرد بخش‌هایی، مانند مسابقه بین‌الملل، مسابقه ایران و سخنرانی دودوک د ویت بود. در هر بخش نیز کارهایی بودند که به خوبی می‌درخشیدند و توجه مخاطبان را جلب می‌کردند.

در بخش مسابقه ایران کارهایی همچون: سیم ششم، OBC، گرم و گله می‌برم، شب ترسناک لومو، هزار افسان (زال و سیمرغ)، Quiz Cup، حبسی و آلفابت تا حد زیادی مخاطبان را جذب خود کردند.

در بخش بین‌الملل نیز کارخانه، این یک شگفت‌انگیز، مختصر و مفید،

OO، جیک جیک، کافی، بی جان، ماری و هفت کوتوله، داستان پتو، آخر هفته‌ها، شکاف، سگ پاکوتاه، کوارتت شیپورها، کال، خورده شده، توپ‌های بزرگ، هویت، خرطوم‌دراز، شیر، نظریه غروب، کرگدن چهل تیکه و آخر فصل اکثر مخاطبان خود را با رضایت از سالن بیرون فرستادند.

در روز آخر آقای دودوک د ویت انیماتور و کارگردان انیمیشن‌هایی چون راهب و ماهی، پدر و دختر و لاکپشت قرمز که در مرحله ساخت است در سالن شهید بهنام محمودی از ساعت ۹ صبح تا حدود ساعت ۱۱ و ۴۰ دقیقه سخنرانی کردند و به پرسش‌های افراد داخل سالن جواب دادند. آقای دودوک صحبت‌های خود را با توصیه‌های بسیار ساده اما کاربردی و کلیدی آغاز کردند که در ادامه به گزارش این توصیه‌ها می‌پردازیم.

او در ارتباط با تجهیزات استودیو می‌گوید: «استفاده از ابزار مناسب برای کار خود، راحتی فضا و مکانی که در آن در حال کار کردن هستید، استفاده از میزهای محکم و بدون لقی، راندمان کار را در دراز مدت بالا می‌برد. پس، از صندلی‌های خوب و راحت و بدون سر و صدا استفاده کنید. کامپیوترها را پشت به

پنجره نگذارید، چون باعث می‌شود به چشم آسیب برسانند و نور سفید در فضای خود را کم کنید تا بهتر بتوانید تمرکز کنید.»

او در ادامه در ارتباط با کسب مهارت‌های لازم بیان می‌کند: «امکان مهارت طراحی و خلق حرکت را به دست آورید. مهارت در قصه‌گویی برای روایت درست را کسب کنید و ترکیب‌بندی درست برای کارهای خود بوجود آورید. درک خود را از موضوعات مختلف بالا برده، کار با موسیقی و صدا را یاد بگیرید و مهارت تشخیص خوب از بد را کسب کنید. حرفه‌ای بودن به معنای به دنبال ایده آل بودن است و لازمه آن این است که ذهن را آزاد بگذاریم و باز فکر کنیم.»

ایشان درباره الهامات ذهنی و خلاقیت در کار می‌گویند: «شاید برای شما هم پیش آمده باشد که در حال فکر کردن بر روی یک موضوع خاص هستید، اما به طور عجیبی یک ایده خوب دیگر به ذهن شما می‌رسد. به این ایده‌ها «سرنوشتی» گویند. سرنوشتی فوق‌العاده است و بدون آن نمی‌شود خلاق بود. این ایده‌ها، احتیاج به ذهن باز و حواس جمع دارد و باید با طمأنینه و دقت درباره آن‌ها تصمیم‌گیری کرد، تا همه موارد را



بررسی کنیم. به بدن و پیغام‌های ذهن توجه کنید، به خودتان گوش دهید حتی بعد از تایید ذهن خود. شهود برای خلاق ماندن بسیار مفید و لازم است. خلاقیت از راه تفکر، تحقیق، طراحی، الهام، موسیقی و غیره به دست می‌آید.»

ایشان در ادامه برای غلبه بر بن‌بست‌های ذهنی پیشنهاد می‌کنند: «اگر چیزی به بن‌بست خورد آن را رها کرده و برای مدتی، ساعتی، روزی و یا حتی سالی آن را کنار بگذارید و بعد به سراغش بروید. وقتی بعد از مدت‌ها به سراغش می‌روید متوجه می‌شوید که آن موضوع تقریباً حل شده است. باید ناخودآگاه خود را به لایه خودآگاه بیاورید و سعی کنید به آن دسترسی داشته باشید. برای خلاقیت نیاز به الهام گرفتن است.»

او در پاسخ به این پرسش که چگونه می‌توان الهام گرفت؟ جواب دادند: «آیا می‌رسید چگونه می‌توان الهام گرفت؟ جواب شما این است، حرکت در طبیعت و قدم زدن و رفتن به مکان‌های ویژه مانند موزه و مکان‌های تاریخی و کنسرت‌های موسیقی، اجراهای اکسپریمنتال، بازارها، زندگی، کسب تجربه و خیلی از فیلم‌ها مخصوصاً لایواکشن

نویسنده: سجاد پهلوانی

ها و اکسپریمنتال‌ها می‌توانند برای ما الهام بخش باشند.»

«یک هنرمند برای خلاق بودن نیاز به کنجکاوی دارد و باید جستجوگر باشد، خلاقیت و کنجکاوی از هم جدا ناپذیرند. باید آرشیو تصویری خود را کامل کنید و هر چه را که فکر می‌کنید روزی به کار می‌آید را به صورت یک تصویر ذخیره کنید. ملاقات و رابطه با آدم‌های خلاق می‌تواند خلاقیت ما را افزایش دهد، حتی اگر ما در شهر یا روستای دورافتاده‌ای هستیم که انسان‌های خلاق در آن وجود ندارند باید باز هم خود را به گونه‌ای و از هر طریقی مثل فضای مجازی با افراد خلاق در ارتباط قرار دهیم.»

دودوک در ارتباط با داستان‌پردازی می‌افزاید: «روایت قصه‌گویی در فیلم کوتاه بسیار مهم است، پایان داستان باید قوی باشد، پایان قوی می‌تواند ابتدا و میانه فیلم را پوشش دهد. پایان خوب با حس خوب کامل بودن همراه است. ما نباید در ابتدای فیلم اطلاعات زیادی به مخاطب بدهیم، نباید مخاطب را با اطلاعاتی مثل رنگ و طراحی فضاهای شلوغ بمباران کنیم. فقط کافیت، موضوع جذاب باشد. هر چیزی که

برای ما خیلی واضح است، امکان دارد برای دیگران واضح نباشد. باید توجه کرد که مخاطب حرف ما را کامل بفهمد. ما فیلم را برای دیگران می‌سازیم نه برای خودمان که بگوییم برای ما واضح است، باید دیگران متوجه حرف ما بشوند.»

ایشان در ادامه به ضرورت استفاده از بازخورد اشاره می‌کند: «بازخورد گرفتن از دیگران برای کار بسیار مهم و ضروری است. مخصوصاً کودکان می‌توانند نظرات خوبی را به ما بدهند. اما باید این بازخورد گرفتن در زمان مناسب انجام شود ولی اگر فیلم ما لایه‌هایی عمیق دارد، نباید خیلی به دیگران و نکات آنها اهمیت داد و باید به خود توجه کرد.»

و در پایان درباره اصالت در کار می‌گویند: «برای اصالت در اثر فقط کافیت یک سوال از خود پرسید، دلم می‌خواهد در فیلم بعدی چه بگویم؟ این سوال می‌تواند راه و مسیر را مشخص کند.»

بهترین جشنواره‌های فیلم انیمیشن

در این مقاله، فهرستی از جشنواره‌ها را براساس سلیقه خود می‌آوریم. این فهرست شامل دوبخش است: بخشی که واجد شرایط اسکار هستند، و بخش دیگر که شامل بقیه جشنواره‌ها می‌شود. ترتیب فهرست از بالا به پایین به معنی ارزش جشنواره نیست و همه‌ی آن‌ها در جایگاه خود ارزشمند هستند.

جایزه هدف نیست!

بهترین نکته درباره‌ی فیلم شما، لذت تولید توسط خود شماست. این مسئله شما را از تعداد زیادی از افراد که تصمیم ساخت فیلم داشتند، اما هرگز فیلمی را نساخته‌اند جدا کرده است. این نکته باعث می‌شود شما در انتها به ساخته‌ی خود افتخار کنید. مهم نیست چه تعداد از ساخته شما خوششان بیاید. پاداش واقعی این است که شما به سختی کار کرده‌اید و یک اثر هنری ساخته‌اید.

منظم باشید!!

بدون برنامه و تنها با یک جستجوی ساده در Google و انتخاب تم، اثر خود را ارسال نکنید.

باید با داشتن برنامه و آگاهی از اهداف و بودجه خود که ممکن است هزینه ارسال برخی از جشنواره‌ها ۶۰، ۷۰، و یا ۹۰ دلار باشد عمل کنید. آیا توان پرداخت این هزینه‌ها را دارید؟

وقتی که من کار "lift Up" را تمام کردم، تقریباً هیچ پولی نداشتم (به تازگی از دانشگاه فارغ التحصیل شده بودم)، پس اثرم را فقط برای جشنواره‌های رایگان فرستادم.

برای کار "Tasteful" من از همه‌ی توانم استفاده کردم. این بار لیستم متفاوت بود و تمرکز را روی جشنواره‌هایی که واجد شرایط اسکار بودند گذاشتم. من و تولیدکننده‌ام لیستی طولانی از تمام جشنواره‌های مورد علاقه‌مان که البته واجد شرایط اسکار هم بودند را بر اساس مهلت ارسال مرتب کردیم و یکی یکی شروع به ارسال کردیم. ارسال یک فرآیند است و به علت متفاوت بودن مهلت‌های ارسالی جشنواره‌های مختلف، حتی ممکن است یک سال طول بکشد.

روش‌های ارسال؟

در ۹۰ درصد اوقات از دو سایت اصلی زیر میتوان استفاده کرد:

Withoutabox.com

Filmfreeway.com

ارسال از این طریق بسیار آسان است، حتی می‌توانید همه پرداخت‌ها را از طریق این وب سایت‌ها انجام دهید، این وب سایت‌ها شامل برخی از بهترین جشنواره‌های فیلم انیمیشن در جهان هستند.

اما برخی از جشنواره‌ها از این وبسایت‌ها استفاده نمی‌کنند و سیستم به نسبت پیچیده‌ای مختص خودشان دارند که شما جهت ارسال اثر باید وارد آن شوید.

می‌توان گفت همه آن‌ها تقریباً به اطلاعات یکسانی نیازمندند که عبارتند از:

نام

خلاصه فیلم (سیناپس)

بیوگرافی (زندگی‌نامه) کارگردان

اعتبار

زمان اجرا

رده

تاریخ اتمام

کشور سازنده فیلم

نسبت ابعاد

رنگی/سیاه و سفید

پسورد خصوصی این فیلم

عکس از فیلم

یک عکس از شما

بهترین جشنواره‌های فیلم انیمیشن واجدین شرایط اسکار :

جشنواره فیلم انیمیشن اشتوتگارت (stuttgart)

جشنواره فیلم اتلانتا (Atlanta)

جشن آسپن شورت (Aspen)

شورت مستقل وین (vienna)

جشنواره فیلم کراکو (krakow)

جشنواره انیمیشن زاگرب (za-greb)

جشنواره بین المللی انیمیشن ملبورن (Melbourne)

جشنواره بین المللی فیلم کوتاه و انیمیشن (palm spring)

جشنواره بین المللی فیلم کوتاه و انیمیشن (Encounter)



جشنواره فیلم (Floye)

(Hickertest)

جشنواره بین‌المللی فیلم (Seattle)

جشنواره فیلم (Florida)

جشنواره بین‌المللی فیلم (Sanfrancisco)

جشنواره انیمیشن (Holand)

سایر جشنواره‌ها:

شب‌های انیمیشن نیویورک (New york)

جشنواره (Ani film)

جشنواره بین‌المللی انیمیشن (Hiroshima)

جشنواره بین‌المللی انیمیشن (Ottawa)

جشنواره بین‌المللی انیمیشن (KRok)

جشنواره بین‌المللی فیلم (Toronto)

حزب انیمیشن (Block)

جشنواره فیلم (Berlin)

جشنواره فیلم انیمیشن (Monstralisbon)

جشنواره بین‌المللی فیلم (Fantoche)

جشنواره (Animac)

مترجم: رودابه خدایاری

منبع: سایت بلوپ انیمیشن

جشنواره بین‌المللی فیلم ایسلند (Rhode island)

جشنواره بین‌المللی فیلم کن (canne)

جشنواره فیلم (LA)

جشنواره بین‌المللی فیلم (odense)

جشنواره انیمه (mundi)

Dok Leipzig

جشنواره بین‌المللی فیلم ادمونتون (Edmonton)

Siggraph

جشنواره بین‌المللی فیلم (sllouis)

جشنواره فیلم (Austin)

جشنواره بین‌المللی فیلم (Calgary)

جشنواره فیلم کوتاه (Holly)

جشنواره کوتاه (LA)

جشنواره بین‌المللی فیلم (Guanajuato)

جشنواره فیلم (Cine quest)

جشنواره بین‌المللی فیلم کودک (chicago)

جشنواره فیلم (Slamdanc)

جشنواره فیلم (Nashville)

جشنواره فیلم (sitges)

جشنواره بین‌المللی فیلم (santa Barbara)

جشنواره فیلم (sundance)

جشنواره بین‌المللی فیلم (Riverun)

(Stouth by Southwest)

جشنواره بین‌المللی فیلم (Cleveland)

جشنواره فیلم (Tribca)

جشنواره بین‌المللی فیلم کودک نیویورک (New)

(york)

چطور یک سریال انیمیشنی را ارائه دهیم و به فروش برسانیم

پس هر ارائه‌ای در هر جایی جواب نمی‌دهد. برای مثال ارائه محصول در بسیاری از تولیدات سریالی امریکایی در محل انجمن‌های تولید در حضور تولیدکنندگان و پخش کنندگان برگزار نمی‌شود. نکته مهمی که باید بدانید این است که قبل از شرکت در این جلسه درک صحیحی از کار خود و فهم ارائه داشته باشید و اینکه در چه قالبی می‌خواهید ارائه دهید. اگرچه این نکات به صورت خاص، برپایه‌ی بازارهای اروپایی و تجربه کسب شده در آن‌ها به دست آمده است، اما شما خواهید فهمید که بیشتر

Springboard و Annecy کارهای زیادی انجام داده‌ام و در هیچ مکانی درباره‌ی چطور انجام دادن این کارها نگفته‌ام. در این مینی کمیک چند بخشی که در سایت Cartoon Brew منتشر شده است، یک سری ترفندها درباره‌ی ارائه و اجرای مربوط به جذب تولید کننده خواهیم گفت، ترفندهایی که درست مثل بخش‌های دیگر شامل ارتباطات بین اعضا و اعتمادسازی است. باید اشاره کرد که تمرینات ارائه محصول در نقاط مختلف و کشورهای مختلف متفاوت است.

شاید ماه‌ها و حتی سال‌ها زمان صرف کرده و ایده‌هایتان را برای یک سریال انیمیشنی پرورش داده باشید، اما الان یک لحظه بسیار حیاتی رسیده است: نیاز است که پخش‌کنندگان و تولیدکنندگان را متقاعد کنید که کار شما را نمایش بدهند و از کار شما حمایت کنند. در بازار بین‌المللی، پیدا کردن بازار عرضه محصول، مدیریت و جمع‌آوری یک گروه برای راه‌اندازی یک پروژه ضروری‌ترین بحث موجود است. در طول سال‌های حضور من در بازارهای اروپایی مثل Cartoon

حالت نشسته



حالت ایستاده





وقتی که نشسته اید



وقتی که ایستاده اید



این نکات، می توانند به صورت قابل قبولی در ارائه های دیگر و در موقعیت های متفاوت قابل اجرا باشند.

قسمت اول : اجرای ارائه
حالت ارائه خود را انتخاب کنید

راه های مختلفی برای اجرای ارائه شما وجود داشته که می توانید براساس موقعیت خود آن را انتخاب کنید.

برای ارائه بهتر، داشتن یادداشت بسیار کمک کننده است اما چند نکته ظریف برای همراه داشتن یادداشت وجود دارد:

لباس خود را انتخاب کنید

یک سری باید و نبایدهای ساده در این مورد وجود دارد:

یک فهرست راهنما تهیه کنید. یک سری شاخصه های اساسی در هر ارائه ای وجود دارد که به چند نکته پایهای آن اشاره می کنیم.

نباید ها



باید ها





جمله خوش آمد گویی



نت های شخصی



کلمات کددار

خط مشی
اهداف
سرفصل کار



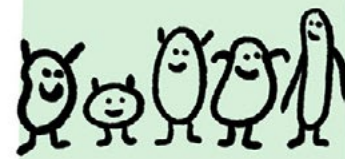
کاراکتر اصلی



جغرافیای کلی



کاراکترهای جانبی



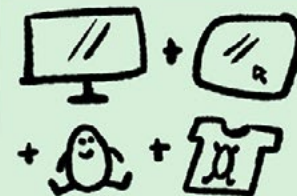
خط داستان



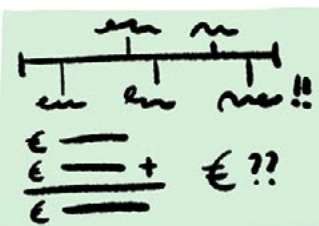
طرح



ابزار و نیازها



بودجه و برنامه



تیم



سپاسگذاری



طولانی را بخوانند هم به صورت دقیق گوش دهند.

در اسلاید های خود متن زیادی استفاده نکنید. اغلب شنوندگان نمی توانند همزمان هم متن های

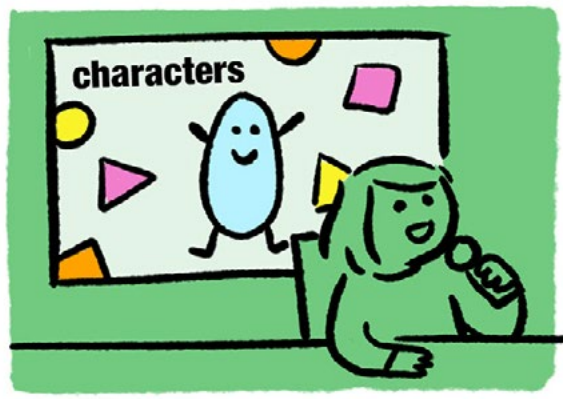
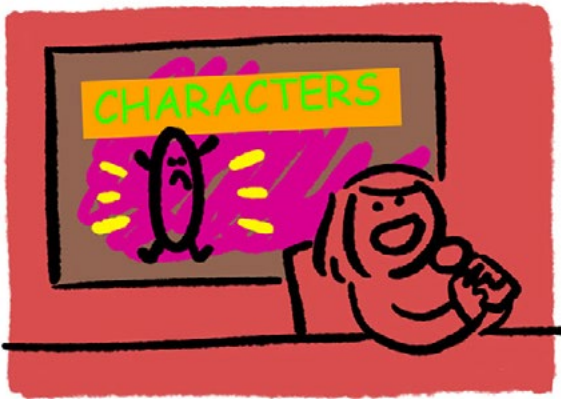


اسلاید های خود را جذاب طراحی کنید
طراحی گرافیکی اسلاید های شما باید در راستای اهدافتان باشد. شما یک هنرمند صنعت بصری هستید. هیچ بهانه ای نیست!

فقط از فهرست و نقاط پر رنگ، در زمان های مناسب استفاده کنید. به جز مواردی که خطوط، فصل بندی شده اند و از هم جدا هستند، مانند بودجه، یا ویژگی های شخصیت های داستان. به عبارت دیگر مواردی که به طور طبیعی به فهرست شدن نیاز دارند.

از فهرست کردن موضوعات خودداری کنید
فهرست کردن و پررنگ کردن مواردی باعث برهم خوردن ریتم و روح کلی روند سخنرانی شما می شود. داستان را به یک ریتم ثابت تبدیل نکرده و سعی کنید نقاط فراز و فرود داشته باشد.





صریح حرف بزنید: کوتاه و خلاصه!
ارائه تان را تا جایی که ممکن است فشرده نگه دارید. اگر سعی کنید بار اول ارتباط زیادی برقرار کنید، این کار باعث می شود در آخر هیچ اطلاعات مفیدی به شنونده ارائه ندهید.

زمان دارد. اگرچه کیفیت ایده مهم است، اما مهم تر از آن نحوه ارتباط برقرار کردن آن ایده با مخاطبین به صورت کاملاً واضح و مختصر تا حد امکان است.

با استفاده از پایه های ایجاد شده، اکنون ما می توانیم مرحله ی بعدی را که نحوه بیان کردن ایده ها به صورت واضح است لایه بندی کنیم. اغلب اوقات در گروه های ارائه و بازارها، یک تولید کننده تنها ۱۰ تا ۱۵ دقیقه برای ارائه کل ایده اش





به برنامه اصلی که دارید چسبیده و وارد حاشیه نشوید وقتی که حرف های زیادی درباره ی پروژه خود دارید سعی در این داشته باشید که برنامه های اصلی را بگویید، تا ارائه تان شلوغ نشود. پس مطمئن شوید که برنامه اصلی را ارائه می دهید و وارد فضای دیگری نمی شوید.

اگر همراه با افراد زیادی ارائه می دهید به گونه ای تقسیم بندی کنید که چه کسی درمورد چه مبحثی صحبت کند.

از اسلاید برای برقراری ارتباط استفاده کنید

می بایست اسلایدهایتان نسبت به موضوعی که در حال صحبت درباره ی آن هستید یکسان باشد.



انتخاب طراحی متفکرانه به شنوندگان کمک می کند تا بتوانند اطلاعات را راحت تر دریافت کنند.

طراحیتان مناسب مخاطب

و گروه سنی هدف باشد

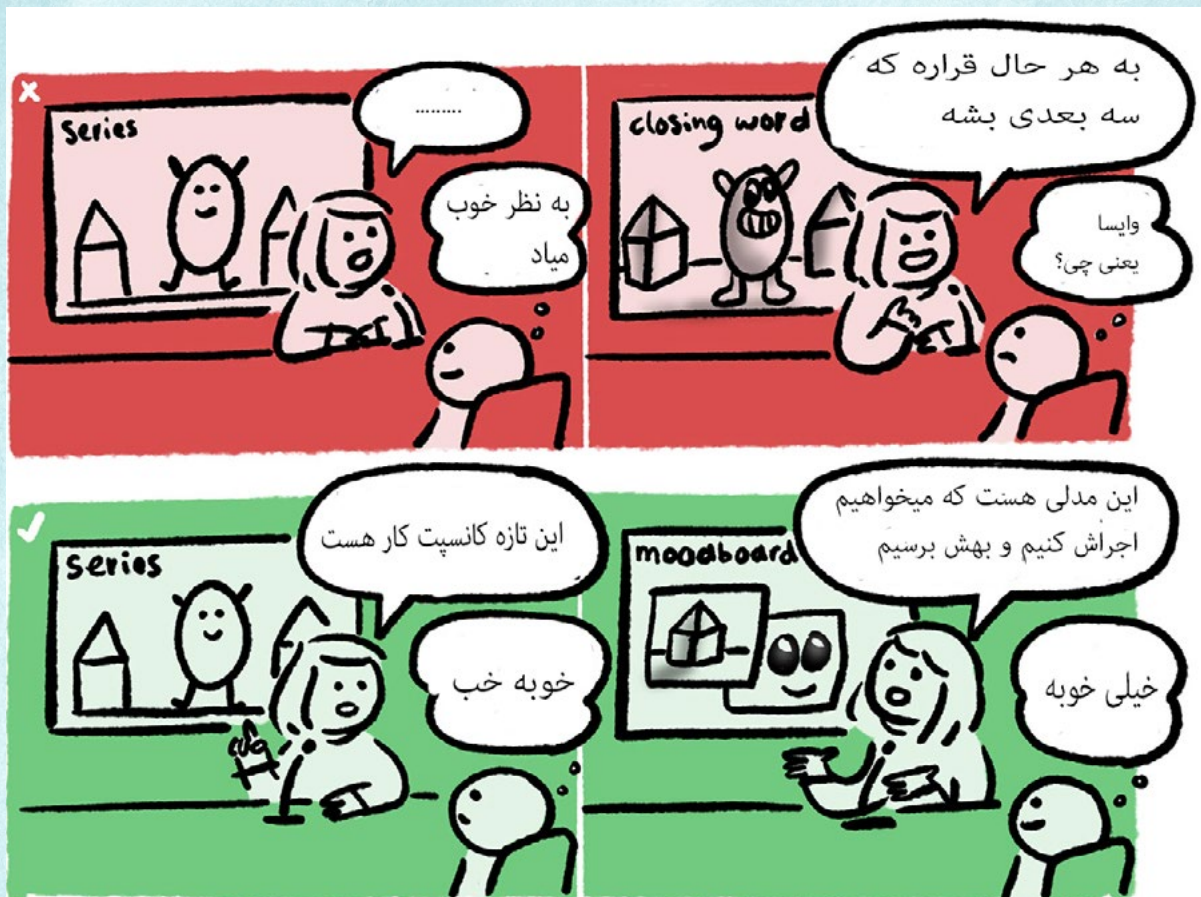
حتی اگر اتود اولیه را زده اید، سعی کنید اصل مخاطب حفظ شده باشد.

لحن مناسب خود را پیدا کنید:

لحن ارائه شما باید بازتابی از کل پروژه هایتان باشد.

اگر به طور مثال از یک





باشد.
 کلمات خود را با دقت انتخاب کنید
 توضیحات شما درباره ی پروژه،
 انتظارات را تعیین می کند پس
 با دقت کلمات را انتخاب کنید،
 خصوصاً درباره ی کلماتی که عمومی

تاکید کنید که اگر مثلاً، موضوعی
 برای شما تازه در مرحله طراحی
 اولیه است و طراحی آن به اتمام
 نرسیده، وقتی که به تولید نهایی
 برسد چگونه است، مثلاً سبک
 تصویری کار چگونه بوده و قرار است
 شبیه چه موارد دیگری از گذشته

فضای فیلمی تاریک و افسرده، به
 سمت فضایی شاد، عاشقانه و زیبا
 می روید، قطعاً باعث ترس مخاطبان
 می شوید، خصوصاً زمانی که پروژه
 برای کودکان باشد.
 اگر موردی نیاز به توضیح
 تخصصی دارد توضیح بدید





دهید، مردم خیلی سریع فراموش می کنند.

همین فرمت را تکرار کنید هر تغییری که ایجاد می کنید؛ فرمت را دوباره همان طور ارائه

و کلی هستند. مثل کلمه ی بامزه. به جاش یک کلمه خاص تر که به موضوع آن جا بخورد به کار ببرید.





پایان داستان را به اشتراک بگذارید

این مسئله که پایان داستان را پیش خود نگه داشته که لو نرود اصلا خوش آیند نبوده و باعث ناراحتی می شود.



که همه اعضای گروهتان هم با سخنرانی شما هستند.
مهر تایید داشته باشید
برای هر قسمت یا پروژه ای که کار کرده اید مطمئن شوید که پای همه ی آنها مهر و امضای تایید خورده باشد.

و به عنوان یک گروه تمرین شود. اقدامی که باعث می شود، بر ترس هایتان غلبه کرده و حتی فراتر از آن باعث قوی تر شدن و مستحکم شدن پروژه تان خواهد شد.
زمانی که برای تعداد زیادی از افراد ارائه می دهید، مطمئن باشید

اعتماد سازی : ارائه به کمک گروه

درحالی که تولید کنندگان، اغلب در استودیوهای آمریکایی به صورت تنهایی این کار را انجام می دهند، اما در اروپا معمول است که این رویداد هدف گذاری و ارائه، به صورت تیمی





دانش خود را به رخ بکشید گروه هدف خود انتخاب کنید و دانسته‌هایتان استفاده کنید.
کلمات مناسب را برای بازار و از هر فرصتی برای به رخ کشیدن





لطیفه‌هایتان را به موقع تعریف کنید:
وارد کردن لطیفه، درمیان حرف‌ها باعث همراهی بهتر جمعیت می‌شود، با دقت جک‌های خودتان را انتخاب کنید، اگر زمان و لحن صدایتان مناسب نباشد، اصلاً از آن استفاده نکنید. به خصوص، لطیفه‌هایی که اصلاً مناسب جمع نبوده یا

نگو!! اشاره کن
به جای اینکه اغلب بگویید چقدر پروژه جذاب، گیرا و زیباست، باید به مخاطبان خود طوری القا کنید که به این هدف برسند و در ذهن خودشان، جذابیت آن را تایید کنند. زیبایی و خاص بودن، باید در ارائه، خودش را نشان دهد.

دلیل کارهای خودتان رو توضیح بدهید
یک سری یادداشت‌های شخصی در ارائه به کار ببرید. این به شنوندگان کمک می‌کند که علت اتفاقات را یافته و باعث می‌شود اشتیاق آن‌ها افزایش پیدا کند.



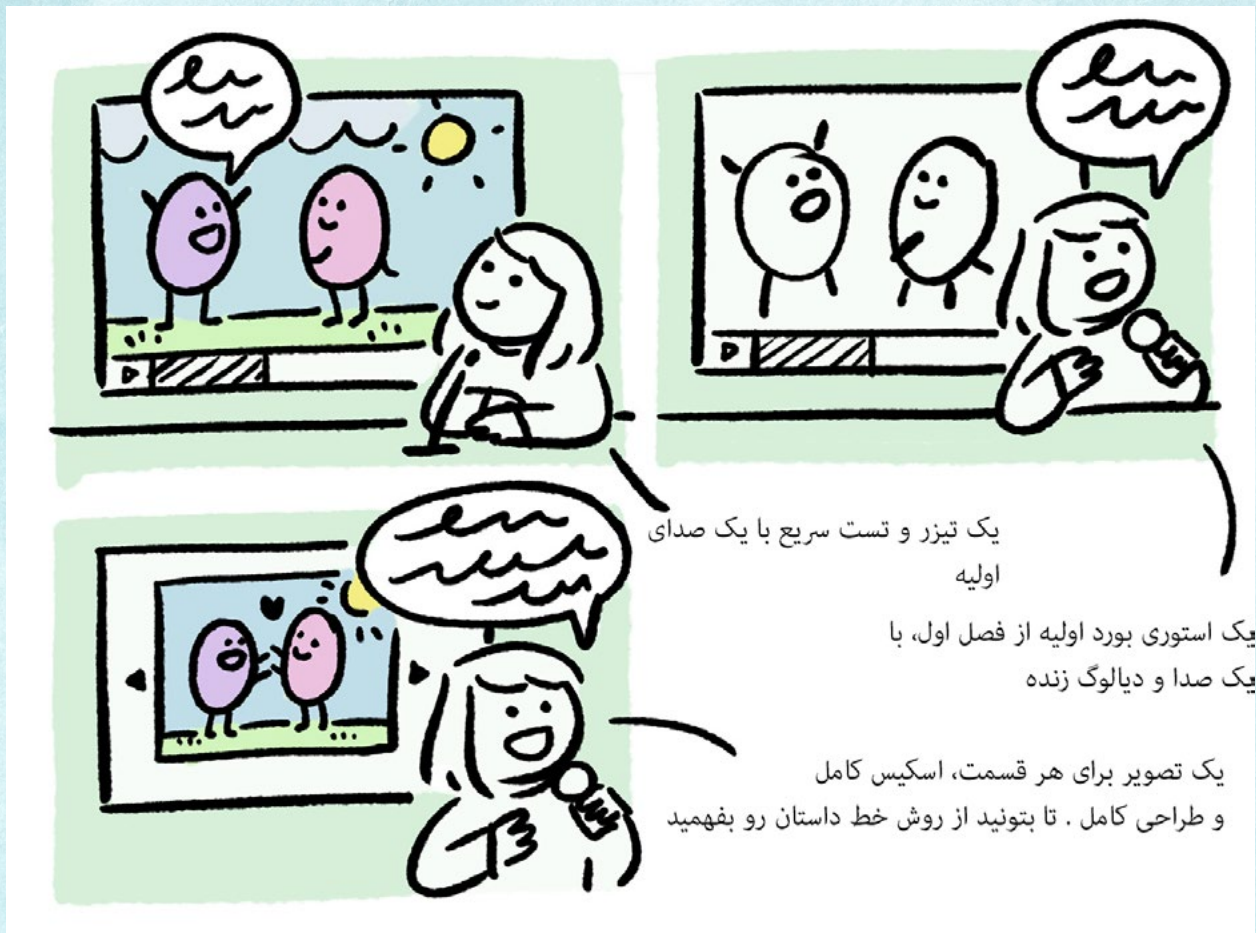
با آن فضا سازگار نباشد.

تنفس یادتان نرود:

از اینکه هر چند وقت یکبار نفس بگیرید و مکث داشته باشید اصلاً نترسید، در واقع باعث می شود که متفکرتر به نظر رسیده و دیگران فکرمی کنند که آرامش دارید.

به دست آوردن نقاط پاداش:

مزه و طعم پروژه تان را به نمایش درآورید بدون شک، بهترین و کامل ترین نکته برای مخاطبین شما این است که آن ها احساس کنند در حال تماشای یک قسمت یا حتی یک نمایش، برای مدت هر چند کوتاهی هستند. برای اینکار فرصت های بیشماری به منظور ایجاد کردن این حس، وجود دارند.



برای مخاطب اصلی خود نیز اجرا کنید:
با این کار می‌توانید بازخوردها را به مطلب خود شناسایی کنید و هنگامی که ارائه دارید با نمودار، به شنوندگان خود مطلب ارائه دهید.





از قابلیت‌های چندگانه رسانه‌ای خود نیز نام ببرید: همانطور که می‌دانید برای جذب تولید کننده استفاده از قابلیت کاراکتر خود در بازاریابی یا فروش، می‌تواند بسیار مفید واقع شود. اگر پروژه شما چنین قابلیت‌هایی دارد حتماً از آن نام ببرید. اما اگر ندارد به هیچ وجه از روی شانس چیزی نگوئید.

نگارنده: تانده وولن بروئک (TUNDE VOLLENBROEK)

مترجم: محمد مهدی مطالایی

منبع: سایت کارتون بریو



چرا سینما باید زبان خود را بروزرسانی کند؟

کنم که چنین تجدید نظری در سینمای دیجیتال گسترش یابد. برای مثال پل ولز پیشنهاد می دهد که به جای تعریف انیمیشن از لحاظ تکنیکال، شاید مناسب تر است که آن را از لحاظ روایی تعریف کرد. این بیان مطالعات انیمیشن را تحت تاثیر قرار داده است (که البته اگر فیلم یا مطالعات رسانه های جدید نباشد) - شاید موثرترین بیان توسط فیلیپ دنسلو مطرح شده باشد که به سادگی می پرسد: "چه چیزی از انیمیشن باقی خواهد ماند اگر مایل نباشد تا آنچه را که در تخیل وجود دارد را به حقیقت تبدیل کند؟!"

هر فیلمی در سبک روایت داستان مانند انیمیشن نیست، بلکه انیمیشن یک ژانر خاص است، یک درگاه ورودی است، یک جهان ممکن است، جهان رویاهاست، یک فانتزی ناقلیدسی است. انیمیشن نیز فقط فیلمی برای بچه ها یا CGI نیست (اجازه دهید آواتار و پنزلایرینث را برای مثال فیلم متحرک بنامیم).

قواعد قدیمی تولید فیلم بنا شده است، و این تضاد دوگانه ای که بین فیلم انیمیشن و فیلم زنده است را نیز در بر می گیرد، و به نظر می آید که هر دو در یک تقابل مبهم و در معرکه ای مستمر برای اثبات برتری هستند.

در نتیجه، بی اثر کردن اصطلاح انیمیشن به این معناست که ما یک ابزار تحلیلی را که می تواند به ما برای تفسیر تغییر ماهیت سینمای دیجیتال کمک کند، از دست می دهیم. بعلاوه، این نشان می دهد که جامعه علمی فیلم و رسانه های جدید، وقتی که می خواهد ویژگی های انیمیشن را تشخیص دهد، یا به آن ویژگی ها اذعان کند (به عنوان یک رسانه و به عنوان یک حوزه مطالعه) گویا به یک راه بن بست می رسد.

دلوز اصطلاحات جدیدی را بیان میکند: "لحظه ی برتر" و "هر لحظه ای که باشد" تا بتوان راهی برای تعریف و تفکیک بین فیلم زنده و فتوگرافی یافت به این ترتیب نشان می دهد که انیمیشن هیچ ارتباطی با سینما ندارد، اما این داستان دیگری است و حرف از "کثرت" به عنوان اندازه گیری سرمایه گذاری مخاطبین فیلم، به میان می آورد. من می خواهم بحث

محقق سینمایی دیوید رادویک، در کتاب خود: "دنیای مجازی فیلم" می نویسد "هر فیلمی یک فیلم متحرک است." اگر تعریف اصطلاح انیمیشن این گونه برداشت شود که بازنمایی حرکت اتوماتیکی از یک سلسله تصاویر ثابت است، فرض من بر این است که رودویک فقط از تصورات عموم که امروزه از نحوه ی تولید نامحدود تصویر متحرک دارند، سخن می گوید، اما این بیان او حس مبارزه طلبی و اشتباه را بر می انگیزد، به نظر می رسد که او تحت تاثیر حرف مانوویچ که البته از پیشنهاد خودش معروف تر است قرار گرفته است: "سینمای دیجیتال یک نمونه ی خاص از انیمیشن است که از فیلم زنده بعنوان یکی از المان های متعددش استفاده می کند".

من با در نظر گرفتن این معضل همه گیر بین اهالی سینما و متخصصان، خود را پیرو این سخن ستیفن رینک می دانم: "در نهایت انیمیشن پیروز است، اما به قیمتی هنگفت: انیمیشن جای همه چیز را می گیرد." مطمئناً آنچه که واضح است مشکل در ناکافی بودن دایره المعارف اصطلاحات سینمایی است، که همچنان پابرجاست. بحث من این است که در درجه ی اول اصطلاحات سینمایی، بر اساس



بنابراین ما در حال حاضر دو تعریف متفاوت از انیمیشن داریم:

۱- انیمیشن تمام فیلم‌ها را در بر می‌گیرد؛ به این خاطر که در سبک فیلم دیجیتال هر چیزی ممکن است و وقتی وارد این فضا می‌شویم با انیمیشن روبه‌رو هستیم.

۲- انیمیشن یک ژانر ویژه است؛ که به لحاظ داستان‌سرایی خاص خود از ویژگی‌های متحرک‌سازی نوینی بهره می‌گیرد. مثل متامورف، سرپیچی از قوانین فیزیک، انسان‌نمایی. اکنون، نیاز نیست که برای این زبان جدید سینمای عصر حاضر

اصطلاح بهتری پیشنهاد دهیم؟ برای شروع، من پیشنهاد اصطلاح «انیماتوگرافی» را می‌دهم که شاید بشود با سینماتوگرافی جابجا شود، تا بهتر بتوان نقد و تحلیل ماهیت سینمای دیجیتال را انجام داد.

نگارنده: کارولین پارسونز (Caroline Parsons)

مترجم: زینب جبر

منبع: سایت انیمیشن استودیو



محتوا و معنی در انیمیشن انتزاعی

مقدمه

تصاویر انتزاعی اشکالی هستند که از اشیاء مشاهده شده اقتباس می‌شوند، در پی بیرون کشیدن معانی درونی بوده و در صدد آنند که از جست و جو برای بازنمایی آنچه قبلاً ارائه شده، فراتر روند. ایجاد چنین تصاویری از تمایلی ذاتی در طبیعت انسان نشأت می‌گیرد، هرچند که این تمایلی است که به خاطر توهّمات بصری خوش‌آیندتری مانند شبیه‌سازی واقع‌گرایانه انسان‌های واقعی در روایت‌های غیرواقعی، غالباً تحت الشعاع قرار می‌گیرد، این به آن معنا نیست که این دستاوردهای بصری ارج نهاده نمی‌شوند، درواقع آنها نیز جایگاه خود را دارند. اما در مورد «غیر واقعی» یا به طور دقیق‌تر، بخش «فرا واقعی»، یعنی بخش درونی تجربه فردی، چه می‌توان گفت؟

صحبت کردن در مورد محتوا و معنای انیمیشن انتزاعی، برای کسی که به آن می‌پردازد یا به آن علاقه‌مند است، مانند بحث در مورد این است که چرا یک نفر شکلات می‌خورد یا اینکه چرا در ساحل اقیانوس می‌ایستیم و حس خالی شدن شن‌های روان از زیر پایمان با عقب نشینی امواج را تجربه می‌کنیم و یا اینکه چرا گوش دادن به یک آهنگ آرام زیبا می‌تواند چنین تأثیر تکان‌دهنده‌ای داشته باشد. درواقع،

این‌ها تجربیاتی خودبه‌خودی هستند و نیازی به توضیح ندارند. با این حال، برای افراد غیرمتخصص یا بیننده‌هایی که با انیمیشن انتزاعی آشنایی ندارند، این تصاویر متحرک می‌توانند اساساً آزاردهنده و غیرقابل‌فهم باشند. اگر این‌ها تصاویری متحرک هستند، ماهیت تصاویر انیمیشن انتزاعی چه می‌تواند باشد؟

موسیقی را در نظر بگیرید. موسیقی با هر قطعه‌ای که ساختار، ملودی و ریتم مخصوص خود را دارد می‌تواند انتزاعی‌ترین هنر در نظر گرفته شود. این صداها بازنمایانه نیستند (اگر چه برخی از قطعات کلاسیک در برگیرنده صداها پرندگان بوده‌اند و یا به صداها طبیعت اشاره داشته‌اند) و در عوض برای ایجاد یک تجربه صوتی ترتیب داده می‌شوند. این قیاس برای انیماتورهای انتزاعی به مثابه شکل‌های خالص، همچون نقاط، خطوط و سطوح که می‌توانند مانند نت‌ها، آکوردها و مقیاس‌ها، در زمان و فضا سازماندهی شوند، سودمند بوده است؛ آزاد از محدودیت‌های مربوط به بازنمایی اشیایی که از پیش وجود دارند.

موسیقی یک آرایش صوتی ایجاد می‌کند که تنها می‌تواند با اجرای آن تحقق یابد، و انیمیشن غیرشیء‌گرا (نابازنمایانه) نیز، یک ترکیب بصری

معادل را ایجاد می‌کند. این آن‌چه را که نمی‌توان دید و آنچه که به بهترین شکل می‌تواند در چپ‌نش تصاویر متوالی بیان شود را به نمایش می‌گذارد، منتها نه به عنوان صدا، متن، و یا اشیاء.

لن لای این ایده را به شکل فوق العاده‌ای تعریف می‌کند، وی می‌گوید: "یک روز صبح که پیش از آن تمام شب باران باریده بود، ابرهای کوچک سریع و چشمگیری در آسمان بودند. همانطور که به آن ابرها نگاه می‌کردم فکر کردم که آیا این کانستبل نقاش انگلیسی نبود که ابرها را کشیده بود تا حرکت آنها را بیان کند؟"

خب، فکر کردم چرا ابرها؟ چرا تنها حرکت نه؟ چرا وانمود کردن به حرکت، چرا تنها چیزی را به حرکت در نیاورد؟ ناگهان فکری به ذهنم رسید اگر چیزی مانند تنظیم موسیقی وجود دارد، پس چیزی مثل تنظیم و ساخت حرکت نیز می‌تواند وجود داشته باشد. علاوه‌براین، اگر فرم‌های ملودیک وجود دارند، چرا نمی‌توانند فرم‌های حرکتی وجود داشته باشند؟ بنابراین شروع کردم با ذوق به این سو و آن سو دویدن، با فکر اینکه ایده خوبی دارم؛ درهرحال، از آن زمان تا کنون به این فکر چسبیده‌ام.

تصاویر انتزاعی، به موسیقی و مراسمات مذهبی تاریخی بسیار



تعریف انتزاع

براین اساس، مرزهای مورد استفاده برای تعریف انیمیشن به عنوان اینکه انتزاعی است یا نه، چیست؟ همانطور که قبلاً گفته شد، عبارت «انتزاع» لزوماً تصویر نمادین را حذف نمی‌کند زیرا به این معنی است که تصاویر آن از اشکال قابل تشخیص، منحرف یا منتزع شده‌اند، و اغلب هیچ اشاره‌ای به موضوع اصلی ندارند.

همچنین انیمیشن را با نام‌های «غیرعینی» یا «مطلق» یا «غیرانتزاعی» نیز نامگذاری کرده‌اند که شامل ارجاعات به فرم‌های شناخته شده نیست، بلکه تصاویری که از آیکون و نماد به طور کامل آزاد شده‌اند، به کار می‌برد و از شکل، نور، رنگ، حرکت و زمان استفاده می‌کند. حتی زمانی که تصاویر کاملاً غیرعینی هستند، بیننده ممکن است تصاویر را حس کند، همانطور که هنگام تماشای ابرها، احساس می‌کند.

در عمل، خط بین دسته‌های انتزاعی و غیرذهنی مبهم است و در عملکرد مهم نیست، چرا که بیشتر هنرمندان به عنوان هدف خود برای «تناسب»، یک ژانر توصیف شده را در نظر نمی‌گیرند، بلکه تمایل به پیروی از یک محرک، انگیزه، یا پیروی از خط تصویری دارند، و گاهی اوقات مسیر اسرارآمیز و اکتشافی را دنبال می‌کند. این فکر هنرمندانه‌ای است که این گروه‌ها را با هم ترکیب می‌کند.

می‌توان گفت که اصطلاح «انیمیشن انتزاعی» «انیمیشن

انتزاعی‌سازی پدیده‌های طبیعی و اشیاء، به شکل صورت‌های هندسی پیچیده را ادامه داده‌اند.



شکل ۲: کوزه دانه شکل اثر توپا جمز انگیزه برقراری ارتباط، بیان تجربیات درونی و تصورات (انگاره‌ها)، نتیجه طبیعی تکانه خلاقانه ماست. راه‌های دیگر نگرستن به جهان، یا راه‌های دیدن دنیاهای دیگر، آزادی بصری است که از مجرای تصاویر متحرک انتزاعی شده، ممکن می‌شود. این میل برای ایجاد اشکال انتزاعی اغلب با موسیقی همراه می‌شود، چرا که موسیقی خود نوعی حالت انتزاعی از بیان است. ما امتداد این تکانه را در رقص‌های دست جمعی همراه با موسیقی معاصر، گرافیک‌های مورد استفاده در کلپ‌های رقص، و محیط‌های تعاملی موسیقی و تصویر شاهد هستیم. آیا این تمایلی به بازگشت به مراسم و حالات خلسه اجداد ما است؟ تنها می‌توان امیدوار بود



شکل ۱: لباس کونا

نزدیک‌اند. از زمان نخستین ترسیم‌ها بر روی دیوار غارها و صخره‌ها، فرم‌های انتزاعی برای ثبت وقایع، نشان دادن مفاهیم، نمایاندن هویت قبیله‌ای و نشان دادن اهمیت آن‌ها مورد استفاده قرار می‌گرفته‌اند. نظریات زیادی در مورد معانی و کاربرد پتروگلیف‌ها و صورت نگارها وجود دارد. آیا آن‌ها در مناطق دور افتاده غار برای اهداف مراسم مذهبی قرار داده می‌شدند و با شعله رقصان یک مشعل و مصرف گیاهان سکرآور (مستی بخش) به حرکت در می‌آمدند؟ آیا سنگ‌های حکاکی شده به این دلیل در نقاط کلیدی انتخاب شده حکاکی می‌شدند که بهترین محیط صوتی را برای آواز خواندن و مناجات فراهم می‌آوردند؟ آنچه از طریق انسان‌شناسی و باستان‌شناسی کشف شده است، آن است که استفاده از تصویر انتزاعی و صدا یکی از ویژگی‌های متمایز انسان بودن است، چه برای ایجاد تجربه عرفانی باشد و یا ایجاد نظم و معنا از طریق الگوهای هندسی انتزاعی. توسعه مستمر این گونه از تصویرگری امروزه در منسوجات و سفالینه در فرهنگ‌هایی مشهود است که سنت دلالت‌های انتزاعی خود را حفظ کرده‌اند. این را می‌توان در نقش و نگارهای رنگ روشن لباس‌های مولای سرخ‌پوستان کونا مشاهده کرد، که به پشت و جلوی پیراهن دوخته می‌شوند و جایگزینی برای رنگ آمیزی بدن شده‌اند که زمانی موسوم بوده است (شکل ۱). سفال و منسوجات بومی آمریکایی معاصر نیز، مانند این «کوزه دانه شکل» اثر توپا جمز (شکل ۲)، سنت



مطلق “غیرانتزاعی” و “موسیقی تصویری” همگی در تلاش برای تعریف این ژانر و به جای یکدیگر در سرتاسر این مقاله مورد استفاده قرار می‌گیرند.

انیمیشنی که تنها از قوه تصور و تخیل بر گرفته شده، می‌تواند خواهان بیشتری جهت مشاهده داشته باشد. هرچند این آثار هم می‌توانند جذاب، الهام بخش و حتی متعالی هم باشند.

هر گونه مانعی از انتظارات مخاطبان حاصل می‌شود، که عمدتاً از طریق انیمیشن تجاری یا اجتماعی تشکیل شده است، که البته، در

ساختار روایی و ویژگی شخصیت‌ها یا موضوعات است. بیننده انتظار دارد تا داستانی را ببیند. مخاطب در سینما می‌نشیند و به روی پرده نمایش توجه می‌کند. این مسئله می‌تواند در این موضوع مشکل‌ساز باشد آن‌ها در این وضعیت شرطی شده‌اند تا درک خود را (به‌ترتیب و به صورت زنجیره‌ای) از داستان استخراج کنند. به طوری که قطع و تبادل کار به روش بسیار کارآمد از طریق ایجاد صحنه، چیدمان، اوج و در نهایت شکل می‌گیرد. البته این، دستور زبان غیر روایی نیست. هیچ داستان یا روایتی، تنها با بیان

کردن مفهومی ندارد. اما استفاده از تصاویر انتزاعی یا متحرک، بیان محتوا و معنا را امکان‌پذیر می‌سازد که در روایت، تصویر نمادین یا رسانه‌ها امکان پذیر نیست. دنیای درونی، تصویر یا تجربه، چشم‌انداز وسیعی است که در حال بررسی است. معنی فیلم اینطور هجی نمی‌شود؛ مثل موسیقی، تجربه می‌شود.

مترجم: علیرضا لطیفی

ترجمه مقاله “محتوا و معنی در انیمیشن انتزاعی” اثر پاملا ترنر صفحه ۱ الی ۴

توشات و خط فرضی و داستان اسباب بازی ها

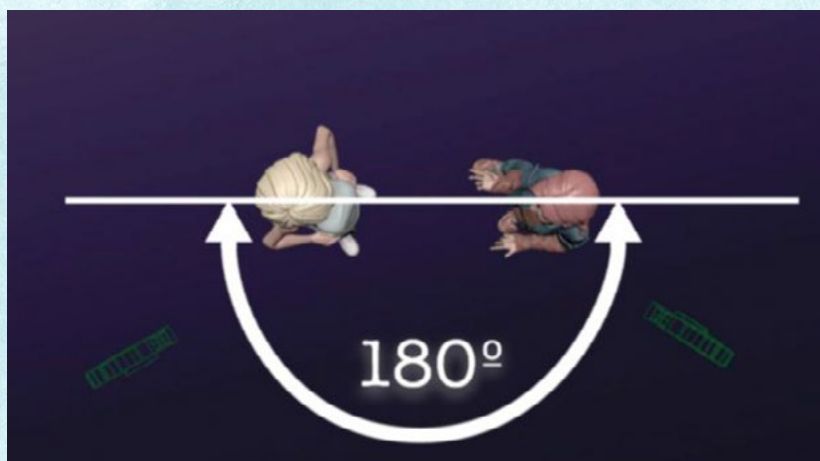
خودشان تطبیق پیدا کنند جایی است که قلب فیلم قرار دارد. از لحاظ سینمایی نمای توشات مسیر طی شده آن ها را به درستی منتقل می کند.

قانون ۱۸۰ درجه (خط فرضی)
یکی از مهم ترین خط های راهنما در تصویربرداری از دو کاراکتر که در حال تعامل با یکدیگر می باشند است. این قانون در واقع قانونی بسیار ساده بوده که در سال های متمادی تعریفی پیچیده را به خود گرفته است. این در واقع یک خط یا مرز فرضی است که اگر از آن پیروی شود موجب درک واضح تر مکان کاراکترها توسط مخاطبین می شود. برای شفاف سازی، بیاید ابتدا دو کاراکتر را که در حال تعامل با یکدیگر هستند از بالا نگاه کنیم. حال به دور این دو کاراکتر دایره ای کشیده به گونه ای که در دو طرف دایره قرار داشته و سپس خطی از یک کاراکتر به کاراکتر دیگر کشیده

بستگی به میزان علاقه ای اندی به آن اسباب بازی دارد و در آغاز فیلم وودی ارزشمندترین عضو گروه است. اما موضوع فیلم درباره این است که ما چگونه باید تغییرات را بپذیریم و در جشن تولد اندی که فیلم با آن شروع می شود به اندی یک اسباب بازی جدید و هیجان انگیز که یک فضانورد به نام "بازلایت" است هدیه داده می شود. خیلی زود اتاق اندی به دکور بازلایت پر تغییر می کند و جایگزین دکور وسترن می شود. به نظر می رسد که وودی مورد غضب واقع شده. باز که جایگزین وودی شده هم خودش را برتر دانسته زیرا تصور می کند که او واقعا تکاور فضایی بازلایت پر است نه یک عروسک شیشه سازی شده. در طول فیلم هر دو این عروسک ها باید دردهای عاطفی زیادی را تحمل کنند تا تبدیل به موجودات مهربان تر و باهوش تری شوند. این که چگونه این دو کاراکتر پیشرفت می کنند تا با دنیای واقعی

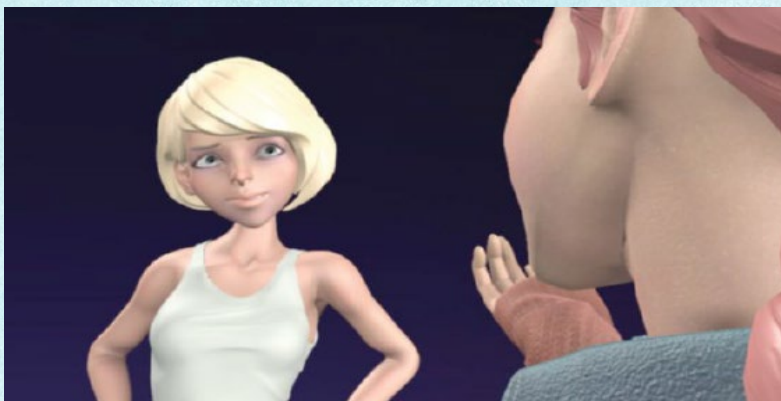
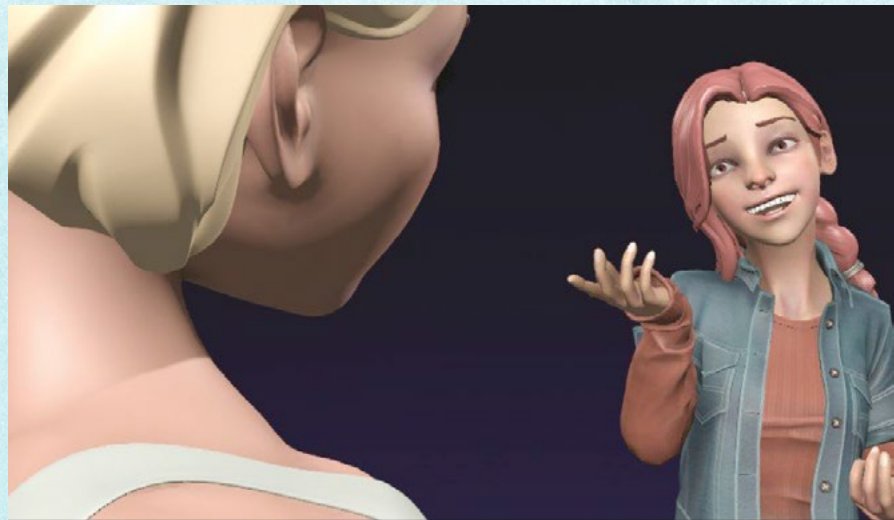
نمای توشات نمای تعامل کاراکتر است. چه مقصود صحنه عشق ورزیدن، تهدید کردن یا هرگونه احساس انسانی در این بین باشد، توشات اگر به درستی استفاده شود می تواند پیام خود را به خوبی انتقال دهد. در داستان اسباب بازی ها تم های مختلفی در فیلم وجود دارد. رقابت، حسادت، جامعه، پذیرش تفاوت ها، دوستی و عشق برخی از موضوعاتی هستند که در این فیلم برای مخاطبین پیر و جوان به طور مشابه نمایش داده شده است. ما به درون دنیایی جادویی از اسباب بازی ها هدایت می شویم که در دنیایی نادیده از انسان هایی که صاحب آن ها هستند زندگی می کنند. آن ها همچون هم تایان انسانی خود، همه احساسات و ضعف های آن ها را دارا می باشند و درس های فیلم از درون این جامعه اسباب بازی ها ارائه می شود. این فیلم دو قهرمان اصلی به نام های وودی و بازلایت پر (به معنای سال نوری) دارد، دو اسباب بازی که عملا از لحاظ شخصیت به اندازه چندین سال نوری با هم تفاوت دارند.

فیلم با وودی یک عروسک هفت تیرکش و سردسته گروه اسباب بازی ها شروع می شود. وودی با آرامش، گروهی از اسباب بازی های غیرمشابه را رهبری می کند که صاحب آن ها اندی است و هدف نهایی برای همه اسباب بازی ها است. ارزشمندی در این گروه



مقابل صحنه قرار دارد، بدون اینکه فراموش کنند که آن کاراکتر در حال تعامل با چه کسی است درک کنند زیرا ما همچنان می توانیم پشت سر و شانه کاراکتر دوم را ببینیم. حالا در تصویر بعد دقت کنید که چگونه به نرمی به کاراکتر دوم که در موقعیت صورت او قرار داریم گذر می کنیم. این کار قاعده ای را حفظ می کند که در آن انسان ها در خلا ارتباطی با کاراکترها قرار نمی گیرند. نمای اورشولدر این ایده را در ذهن مخاطب نگه داشته که آن ها به کاراکترها و با کاراکتر مرتبط هستند.

درجه اهمیت بیشتری پیدا می کند. یک نمای مدیوم کلوزآپ را در نظر بگیرید که احتمالا پرکاربردترین نما در تمام سینما است. این نما به مخاطبین اجازه می دهد که احساس کاراکتری را که در



به شکلی که دایره ایجاد شده را نصف کند. قانون ۱۸۰ درجه بیان می کند که دوربین خود را در یک سمت نیم دایره ایجاد شده نگه داشته و به سمت دیگری نبریم. اگر بخواهیم مثالی از اینکه قانون ۱۸۰ درجه به چه معناست بزنیم، ما خواهیم دید که در نمای لانگ شات، دو کاراکتر مانند زندگی واقعی آن ها عادی به نظر می رسند. زمانی که از کاراکتر دوم در موقعیت برتری فیلمبرداری می شود، به منظور حفظ تداوم واقعی بودن صحنه، ما باید دوربین را در کمان ۱۸۰ درجه ابتدایی نگه داریم. رعایت این اصل بسیار ساده است زیرا شما به راحتی می توانید در این کمان حرکت کنید. وقتی ما برای تشدید بیشتر صحنه نزدیک تر می شویم، اصل ۱۸۰

شکستن قانون

زمانی که از خط فرضی می‌پریم یا قانون ۱۸۰ درجه را می‌شکنیم، این کار خیلی از اوقات موجب شوک سینمایی می‌شود که مخاطبان ممکن است احساس کنند زیرا ما از روی توانایی بدن آن‌ها به گونه ای می‌پریم که هیچ چشمی قادر به انجام آن نیست. این کار مانند این است که دو طرف مخالف یک زوج را هم زمان ببینیم. در نمای کلوزآپ صورت آن‌ها، به نظر می‌رسد که آن‌ها بیشتر به بیرون نگاه می‌کنند تا اینکه به یکدیگر می‌نگرند. وقتی این اتفاق می‌افتد گوهره تعامل دراماتیک از دست می‌رود. یکی از راه های شکستن قانون ۱۸۰ درجه، حرکت پیوسته دوربین به دور کاراکترهاست. این نما می‌تواند قطعاً زیبا بوده و شما می‌توانید نمونه‌هایی از آن را در فیلم ورتیگو

از هیچکاک و وسواس از برایان دِ پالما ببینید. تمام موارد ذکر شده به این معنا نیست که پرش از روی خط در بعضی از فیلم های درام مناسب نیست. یک مثال عالی از شکستن قانون ۱۸۰ درجه، صحنه ای از فیلم درخشش به کارگردانی استنلی کوبریک در سال ۱۹۸۰ است. در این سکانس کوبریک از جک نیکلسون و کاراکتر دیگر در نمای لانگ‌شات عکاسی می‌کند. دوربین چندین بار از روی خط فرضی پریده و احساسی از فریم های موازی از هوشیاری را ایجاد می‌کند، که دقیقاً تاثیری است که کوبریک می‌خواست در هنگام مشاهده کاراکتر دیوانه در مخاطبین ایجاد کند. مثال‌های زیادی از شکستن قانون ۱۸۰ درجه در سینما وجود دارد اما تقریباً در همه موارد کارگردان

احتمالاً این کار را عمداً انجام داده تا بتواند موجب انتقال در آگاهی مخاطب شود.

نمای توشات و داستان اسباب بازی

باید به مثال‌هایی از چگونگی استفاده پیکسار از این اصول در انیمیشن داستان اسباب‌بازی‌ها نگاهی بیاندازیم. وقتی وودی و باز برای اولین بار همدیگر را ملاقات می‌کنند، ما تنشی در حال افزایش را مشاهده می‌کنیم. در اینجا دو اسباب‌بازی قدرتمند وجود دارند که مجبورند با شیطان درونشان مواجه شوند. وودی می‌ترسد که علاقه اندی را به خود به خاطر بازلایتیر از دست دهد و باز، مشکل خودشناختی داشته و باور دارد که یک تکاور فضایی واقعی است. در سری از توشات‌ها، دوربین وضعیت دراماتیک بین دو کاراکتر را آشکار می‌سازد. همانطور که قبل‌تر اشاره شد ما همیشه از دوکاراکتر درون تصویر آگاهی داریم ولی یکی از آن‌ها، معمولاً آن که صحبت می‌کند غالب است. نگه داشتن دو کاراکتر در فریم به مخاطبین اجازه می‌دهد که کشمکش که هر دو تحمل می‌کنند را همزمان شاهد باشند.

به تشدید احساس وقتی که به کاراکترهایمان نزدیک‌تر می‌شویم توجه کنید. این نما از لحاظ روانشناسی قوی‌تر از حالتی است که کاراکترهایمان را از نقطه دید یکدیگر نگاه کنیم. روش‌های بشمار برای فیلمبرداری از این نمای توشات اورشولدر وجود دارد. در بسیاری از فیلم‌ها، کارگردان





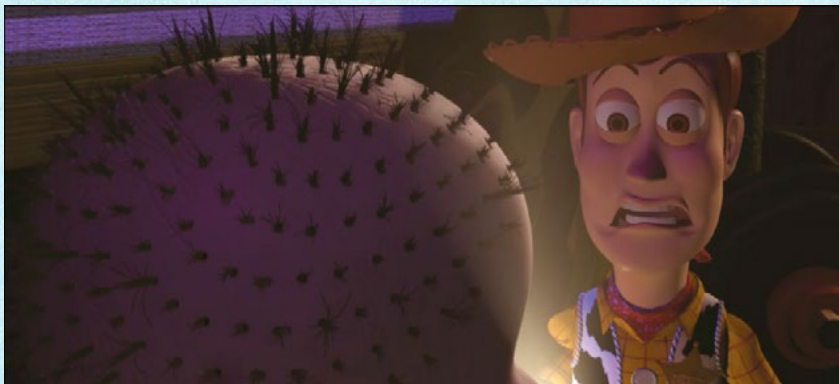
دیدن چه چیزی است آماده می کند، یک موجود با بدن مکانیکی عنکبوت و سر عروسکی یک چشم. این جا مکانی است که فیلم داستان اسباب بازی از لحاظ درام تشدید می شود.

علیرغم ترسی که وودی و باز تجربه می کنند، موجوداتی که در اتاق "سی" زندگی می کنند هیچ قصدی برای آسیب زدن به آن ها ندارند و در واقع تا پایان فیلم قهرمانان داستان خواهند شد.

نماهای توشات مبتکرانه دیگری در ادامه می آید، که شامل انعکاس درون آینه عقب از وودی و باز در یک مسابقه با واگن هستند که در تلاش اند به خانواده انسانی خود برسند و دیگری که تعجب بوپیپ را هنگامی که درون دوربین خود مسابقه دو قهرمان را می بیند نشان می دهد. به عنوان یادگاری از دوره

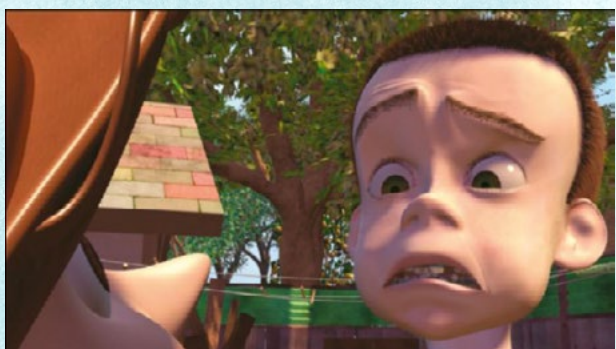
این اتاق آن ها عروسک های سر از تن جدا شده و جراحی های عجیب و غریب را پیدا می کنند. زمانی که آن ها با این موجودات معیوب شده مواجه می شوند، میخکوب می شوند. در نمای توشات بعدی که مستقیماً از ژانر ترسناک گرفته شده است وودی صورت به صورت با یکی از این عجایب مواجه می شود. ترسی که در صورت او نمایان می شود ما را برای نمای بعدی که او در حال

تصمیم می گیرد که ما از روی شانه کاراکتری که در حال صحبت است نگاه کنیم و کاراکتری را که در حال گوش کردن است را در اولیت قرار می دهد. این کار زمانی انجام می شود که کارگردان به این نتیجه برسد که عکس العمل کاراکتری که با او صحبت می شود از حس درام در صورت صحبت کننده مهم تر است.



مناظر اضافی در داستان اسباب بازی

ودودی و باز نمی توانند با وجود بی علاقه گیشان نسبت به یکدیگر در اتاق اندی بمانند و طرح داستان به گونه ای نوشته شده تا آن ها را از اتاق اندی خارج کند. در میانه فیلم آن ها دستگیر شده و به اتاق شکنجه شیطانی "سید" برده می شوند. در



کادو جدید کریسمس اندی یک توله سگ است. با توجه به اینکه قبلا توسط سگ سید شکنجه شده بودند، آن ها یک نگاه مضطرب را با یکدیگر رد و بل می کنند. هر چالش جدیدی که با آن مواجه شوند با یک دیگر بر آن غلبه خواهند کرد. دایره اکنون کامل شده است، آن ها از دشمن به بهترین دوست یکدیگر تبدیل شده و در این راه تبدیل به دو موجود عالی شدند.

اگر شما دوباره این فیلم را ببینید قانع خواهید شد که چقدر نمای توشات ابزار قوی ای است. به جای انجام کات های کلوزآپ از صورت هر کدام، داستان اسباب بازی به ما نشان می دهد که با نمایش همزمان دو چهره در صفحه نمایش چه مقدار فیلمسازی می تواند قدرتمند باشد.

بخش کوچکی از صورت وودی را در گوشه صفحه می بینیم. این نما غالبا با چهره وحشت زده سید پر شده است. این مثالی عالی از زمانی است که دیدن صورت کاراکتری که با او صحبت شده برای مخاطب جذاب تر است.

همه خوبی ها با خوبی پایان می یابد نهایتا داستان اسباب بازی ها فیلمی درباره رشد شخصی و دوستی بوده و اینکه چگونه نزدیک ترین رابطه ها بوسیله سختی ها و تجربه های مشترک ایجاد می شود. در سکانس نهایی، باز و وودی یکدیگر را چندین بار نجات می دهند و سکانس تعقیب نهایی تمام هیجاناتی که شما ممکن است توقع داشته باشید را داراست. پایان کار با نمای توشات از باز و وودی در روز کریسمس است، بعد از آن که به آن ها خبر می دهد که

سکوت نماهای دوچشمی، این شات به صورت دو دایره فریم بندی شده است.

نمونه های دیگری از توشات

داستان اسباب بازی ها اوج گیری سینماتیک زیادی دارد، اما هیچ کدام رضایت بخش تر از زمانی که سید شیطانی سزای عمل بدش را می بیند نیست، وودی، سید را با نمایش اینکه یک عروسک می تواند صحبت کند شکنجه می دهد. ما نمای توشات را با دیدن سید در حالی که وودی را نگه داشته است و تصور نمی کند که این عروسک می تواند با اسم با او صحبت کند آغاز می کنیم. در ادامه سکانس، عکس العمل سید را با نمای نزدیک تر توشات نمایش می دهد. زمانی که صحنه کامل می شود، ما یک نمای توشات را می بینیم که در آن فقط

منبع: مجله دنیای سه بعدی
شماره آپریل ۲۰۱۸

مترجم: محمد یکتامنش

نگارنده: دورا فیتزجرالد



برندگان یازدهمین دوره جشنواره بین المللی انیمیشن تهران

برگزیدگان بخش مسابقه ایران

در بخش مسابقه ایران فیلم روباه به کارگردانی صادق جوادی و تهیه‌کنندگی مرکز گسترش سینمای مستند و تجربی به دلیل هماهنگی کامل بین تمام بخش‌ها، کارگردانی خلاقانه و اقتباس هنرمندانه تندیس طلایی فیلم اول این بخش را از آن خود کرد.

هیات داوران این جشنواره متشکل از فرخ یکدانه، سعادت رحیم‌زاده، روانبخش صادقی، حامد جعفری، امیر مهران تندیس نقره‌ای فیلم دوم را نیز به امیرهوشنگ معین کارگردان فیلم گرگم و گله می‌برم؟ و تهیه‌کنندگی کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان به دلیل توانمندی و جسارت در فضا سازی و استفاده خلاقانه از تکنیک اهدا کردند و تندیس برنزی فیلم سوم نیز به شیوا صادق اسدی کارگردان و تهیه‌کننده فیلم یال و کوپال به دلیل شناخت کامل قابلیت‌های تکنیک و اصالت در شکل روایت اهدا شد.

در این میان تندیس طلایی بهترین فیلم با موضوع کودک و نوجوان را ساره شفیع‌پور کارگردان فیلم شب ترسناک لومو به تهیه‌کنندگی کانون

پرورش فکری کودکان و نوجوانان به دلیل استفاده از قابلیت‌های انیمیشن در آموزش خلاقانه کودک دریافت کرد.

همچنین تندیس طلایی بهترین اثر تلویزیونی نیز به کارگردانی شیوا ممتحن و تهیه‌کنندگی خود او و مرکز پویانمایی صبا به فیلم اینجوری بهتره (سفر دریایی) به دلیل رعایت شاخصه‌های تولید در زمان محدود، با حفظ کیفیت مطلوب اختصاص یافت.

در همین حال تندیس طلایی بهترین اثر تبلیغی نیز به امین حق‌شناس کارگردان فیلم «Quiz cup» و تهیه‌کنندگی Quiz of kings به دلیل استفاده خلاقانه از قابلیت‌های انیمیشن و ایده پردازی جذاب اهدا شد.

تندیس طلایی بهترین فیلم‌نامه، جایزه دیگر بخش مسابقه ایران جشنواره بین‌المللی پویانمایی تهران را علی زارع قنات‌نوی کارگردان و تهیه‌کننده و هادی سبحانیان برای فیلم چشم‌انداز خالی به دلیل انتقال پیامی تاثیرگذار در قالب روایتی زیبا دریافت کردند.

امیرهوشنگ معین هم با دریافت تندیس طلایی عنوان بهترین

پویانما (انیماتور) بخش مسابقه ایران را برای فیلم گرگم و گله می‌برم؟ به کارگردانی امیرهوشنگ معین و تهیه‌کنندگی کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان به دلیل بهره‌گیری از ایده‌های خلاقانه در جان بخشی از آن خود ساخت.

بهرام عظیمی و یاشار جعفرخانپور نیز تندیس طلایی بهترین فضا سازی را برای فیلم سیم ششم به کارگردانی بهرام عظیمی و تهیه‌کنندگی مرکز گسترش سینمای مستند و تجربی به دلیل حساسیت‌های هنرمندانه و نگاه محققانه در خلق فضاها بر اساس رای داوران به دست آوردند.

موسیقی فیلم روباه به کارگردانی صادق جوادی و تهیه‌کنندگی مرکز گسترش سینمای مستند و تجربی توجه داوران جشنواره را به خود جلب کرد و آن‌ها نیز برای خلق لحظات پراحساس و نقش تاثیرگذار در همراهی روایت تندیس طلایی جشنواره را به بهنام معیریان اهدا کردند.

هیات داوران همچنین تندیس طلایی بهترین صداگذاری را به آرش قاسمی برای فیلم چشم‌انداز خالی به کارگردانی و تهیه‌کنندگی علی زارع قنات نوی به دلیل فضا سازی



زیبای صوتی و ارتباط تنگاتنگ آن با تصاویر اهدا کردند و تندیس طلایی بهترین اثر بلند نیز به اشکان رهگذر برای فیلم آخرین داستان به کارگردانی او و تهیه‌کنندگی احسان رسول‌اف و شرکت هورخش به دلیل رعایت استانداردهای بالا در خلق انیمیشن سینمایی اهدا شد.

جایزه ویژه هیات داوران هم به محسن رضاپور برای فیلم خورده شده به کارگردانی خود او و تهیه‌کنندگی مرکز گسترش سینمای مستند و تجربی به دلیل خلاقیت در قصه‌پردازی و نوآوری در ساخت فضاهای فانتزی اختصاص یافت.

در این میان دبیر جشنواره با اهدای جایزه ویژه خود از مهین جواهریان به دلیل نیم قرن تلاش جهت خلق آثاری ماندگار در هنر پویانمایی ایران قدردانی کرد.

بر اساس این گزارش یک تندیس نقره‌ای برای بهترین فیلم تجربی به عباس جلالی یکتا کارگردان فیلم پسر دریا به تهیه‌کنندگی مرکز گسترش سینمای مستند و تجربی به دلیل استفاده تاثیرگذار از انیمیشن برای بیان احساسات در فیلم زنده و دیگر تندیس نقره‌ای بخش مسابقه ایران جشنواره برای بهترین دستاورد فنی و هنری به مجتبی موسوی کارگردان فیلم «آقای گوزن» به کارگردانی و تهیه‌کنندگی صدیقه فامیل‌فرنیا و مرکز مطالعات و تولیدات تلویزیون و انیمیشن حوزه هنری به دلیل

مهارت تکنیکی در استفاده از دوربین، ساخت ماکت و عروسک تعلق گرفت.

بر اساس این گزارش یک دیپلم افتخار جشنواره از سوی هیات داوران در بخش پویانمایی به حسام جواهری و احسان طاهری برای فیلم سگی که مرض داشت به کارگردانی پروین تجوید و تهیه‌کنندگی کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان به دلیل تبلور روح فانتزی در جان‌بخشی، دومین دیپلم برای فضاسازی به امیرهوشنگ معین کارگردان فیلم گرگم و گله می‌برم؟ و تهیه‌کنندگی کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان به دلیل مهارت در خلق فضایی سیال متناظر با روایت و دیپلم سوم به حمیدرضا بیات کارگردان فیلم سارا به تهیه‌کنندگی وحید جهانمیری‌نژاد به دلیل پرداخت تاثیرگذار و تلاش برای فرهنگسازی با نگاه مثبت اهدا شد.

در این بخش معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری نیز جایزه فن‌آوری انیمیشن را به سارا طیب‌زاده کارگردان و تهیه‌کننده فیلم یکدیگر به دلیل بهره‌مندی از قابلیت‌های فنی و هنری لازم جهت ورود به بازار تولید اهدا کرد.

برگزیدگان بخش بین‌الملل

فیلم انیمیشن این کیک شگفت‌انگیز! محصول مشترک بلژیک، فرانسه و هلند تندیس طلایی فیلم اول یازدهمین جشنواره بین‌المللی پویانمایی تهران را از آن

خود ساخت.

این اثر مارک جیمز رولز و اما دوسونف به‌خاطر نقد هوشمندانه و خلاق از فرآیند و تاثیرات استعمارگری و رویکردی اصیل در روایت این جایزه را در بخش مسابقه بین‌الملل به‌دست آورد.

در این آیین تندیس نقره‌ای فیلم دوم نیز به فیلم گرگم و گله می‌برم؟ به کارگردانی امیرهوشنگ معین از ایران به‌خاطر توانایی در برانگیختن عواطف در داستانی ظاهراً ساده اما با پیامی قدرتمند از امید اهدا شد و هیات داوران تندیس برنزی فیلم سوم را هم به فیلم پیرامون به کارگردانی داوید کوکورد دسو از فرانسه به‌خاطر تاثیربخشی بصری، ایجاز روایی و استفاده از مکان به عنوان استعاره ای برای انحطاط اجتماعی معاصر اهدا کردند.

گروه داوری بخش مسابقه بین‌الملل متشکل از مایکل دودوک، سیلوی برینگاز، ولکر پتزولد، مهین جواهریان و فرنس میکولاش با اهدای یک تندیس طلایی فیلم موش کور چهل‌تیکه سگ پاکوتاه به تهیه‌کنندگی توماس مایا هرمان از آلمان را به‌خاطر دست‌آوردی جمعی در خلق سریال که ایده‌های پیچیده را به مخاطب خردسال می‌آموزد به‌عنوان بهترین فیلم با موضوع کودک و نوجوان انتخاب کردند.

همچنین تندیس طلایی بهترین اثر دانشجویی به فیلم بز کوچولوی من به کارگردانی توموکی میساتو از

ژاپن به خاطر استفاده سرگرم کننده، هیجان انگیز و فوق العاده خلاق در توجه به مسائل اجتماعی اهدا شد.

گروه داوری همچنین تندیس طلایی بهترین اثر تلویزیونی را به فیلم هزار افسان (افسانه زال و سیمرغ) به کارگردانی اصغر صفار و عباس جلالی یکتا از ایران به خاطر موفقیت در انتقال زیبایی شناسی مینیاتور ایرانی به رسانه انیمیشن اهدا کردند.

فیلم ۹ روش برای طراحی یک شخصیت به کارگردانی ساشا اسویرسکی از روسیه نیز به خاطر اکتشاف بازیگوشانه در طراحی شخصیت انیمیشنی و یادآوری به موقع این نکته که انیمیشن خیلی چیزهاست. تندیس طلایی بهترین اثر تجربی را از آن خود ساخت.

اشکان رهگذر از ایران نیز که تندیس طلایی مسابقه ایران جشنواره را با فیلم آخرین داستان به دست آورده بود در بخش مسابقه بین الملل نیز موفق شد تندیس بهترین اثر بلند را به خاطر ثبت درخشان داستانی کهن، با استفاده از سبک بصری معاصر، زبان تصویری پویا و موسیقی هیجان انگیز به خود اختصاص دهد.

تندیس نقره ای بهترین دستاورد فنی و هنری هم با رای گروه داوری به فیلم مرگ اتفاقی و مبارک به کارگردانی سرجو نیگولیچی از رومانی به خاطر همنوایی استادانه سبک های مختلف و سفر به بافتی فرهنگی برای خلق تصویری برانگیزاننده از خاطره به مثابه تاریخ

اهدا شد.

هیات داوران جایزه ویژه خود را نیز به فیلم دختر شرور به کارگردانی آیچه کارتال از فرانسه و ترکیه به خاطر کاوشی دو پهلو از دیدگاه دختری کوچک به جهان، جایی که در آن خشونت علیه کودکان فراگیر است اهدا کرد.

دبیر جشنواره بین المللی پویانمایی نیز جایزه ویژه خود را به مایکل دودوک دو ویت کارگردان صاحب نام انیمیشن جهان و برنده جایزه اسکار اهدا کرد.

بر اساس این گزارش سه دیپلم افتخار جشنواره هم به فیلم های بابابزرگ گراز دریایی به کارگردانی لورنس آندری از فرانسه به خاطر استفاده ماهرانه از روایتی سوررئال و گفتگوهایی موثر در نمایش فرآیند عزاداری یک خانواده، آواز پشه به کارگردانی لوکاس فون برگ از آلمان به خاطر خلاقیت در خلق طنزی شوخ طبع از یک اپرای کلاسیک وفیلم بهترین دوست به کارگردانی نیکولاس اولیویری، یی شن، ژولیانای دی لوکا، وارون نایر و داوید فلو از فرانسه به خاطر بازنمایی خلاقانه مشکلی معاصر از طریق بازسازی ماهرانه جهانی استعاری اختصاص یافت.

سیفژ و آسیفا جایزه دادند

در این آیین همچنین جایزه ویژه سیفژ (سازمان بین المللی فیلم کودک و نوجوان) به فیلم خرطوم دراز به کارگردانی ایکاترینا فیلیپووا

از روسیه تعلق گرفت.

آسیفای ایران هم تندیس و لوح تقدیر این دوره خود را به پاس عمق بخشیدن به مفهوم تجربه گرایی در انیمیشن به گروه انیمیشن؛ تجربه و مهدی شیری به نمایندگی از گروه تقدیم کرد.

برترین های بخش مسابقه دینی و ارزش های انقلاب جشنواره پویانمایی

هیات داوران بخش دینی، تندیس طلایی بهترین فیلم را به فیلم خیمه خورشید سوخت به کارگردانی ایرج محمدی رزینی و تهیه کنندگی کانون به خاطر رعایت تناسب در ارائه محتوای مذهبی، همراه با فرم مناسب اهدا کردند.

تندیس طلایی بهترین کارگردان این بخش نیز به فیلم قرار به کارگردانی مریم هاشم نژاد و وریا نیک منش و تهیه کنندگی علی ثابت نیا به خاطر انتخاب فرم مناسب برای مخاطبان کودک در بیان روایتی شاعرانه و تندیس طلایی بهترین فیلم در بخش ارزش های انقلاب اسلامی به فیلم سنگ های سپید به کارگردانی فاطمه حسنی و تهیه کنندگی فاطمه حسنی به خاطر انتخاب مضمون ارزشمند و ارائه شاعرانه فرهنگ ایثار و شهادت برای مخاطبان کودک تعلق گرفت.



معرفی پویانمایی‌های برتر دانشجویی و پایان‌نامه‌های پویانمایی

تندیس طلایی بهترین کارگردانی به ملیحه غلامزاده برای فیلم کلاف به خاطر به کارگیری مناسب عناصر سینمایی در انتقال محتوا، تندیس طلایی بهترین فیلم‌نامه به سیامک واحد برای فیلم پلکان به خاطر انتقال مفاهیم پیچیده ذهنی و سنجیدگی در انتخاب عناصر ادبی و تندیس طلایی بهترین انیماتور به

زهره رستم‌پور برای فیلم گرسنگی به خاطر دستیابی به ویژگی‌های فردی در متحرک‌سازی و انیمیت روان و پرکار اهدا شد.

تندیس نقره‌ای و لوح یادبود جشنواره را به پایان‌نامه بررسی تطبیقی سیاست‌های رسانه‌ای در صنعت انیمیشن ایران و ژاپن نوشته سعیده سادات موسوی اهدا کردند و در عین حال قرار است هزینه‌های چاپ و انتشار این پایان‌نامه به صورت کتاب نیز تقبل شود.

بر همین اساس دو لوح یادبود و جایزه نقدی ۱۵ میلیون ریالی جشنواره به صورت جداگانه به پایان‌نامه مطالعه مؤلفه‌های تولیدات چیبی ژاپن در باورپذیری حرکت نوشته نوید صنایع مظفری ثابت و پایان‌نامه بازنمایی طبیعت در سینمای انیمیشن براساس تئوری نقد بوم‌گرا نوشته یگانه خشخاشی مقدم اهدا شد.

منبع: سایت موج نیوز

