

ژرفنگار

(دانش طراحی تصاویر سه بعدی)

□ نیما دارابی
□ انتشارات روزنه



امروزه در کشورمان با پدیده‌ای مواجه هستیم که مردم بسیاری را به خود مشغول ساخته است. تصاویری درهم و برهم که پس از خیره شدن به آنها شیئی سه بعدی در برابر چشم ظاهر می‌شود. بیننده‌ی این تصاویر با کمی خیره و متمرکز شدن می‌توانست حجم درون این تصاویر را ببیند. این تکنیک یکی از شیوه‌های استریوگرام بود که دیگر نیازی به دستگاه آپارات سالن‌های ویژه، عینک‌های دو رنگ، دستگاه‌های پیچیده بازتاب نور و مانند آنها نبود، تنها یک کاغذ و نقوش روی آن و آنچه باعث تجسم حجم می‌شد، تغییر حالت نگاه بود و کم‌کم در عرصه انفورماتیک نرم‌افزارهایی به این منظور عرضه شدند.

کتاب حاضر سعی دارد نشان دهد که کشف راز نهفته در دل این تصاویر کاری است بسیار ساده و کشف آن حتی نیاز به در دست داشتن این تصاویر هم ندارد. چرا که مساله، مساله‌ای ریاضی است که با حل آن، چگونگی رقم زدن این نگاره‌ها آشکار می‌شود و نه خطای چشمی در کار است و نه نیازی به پژوهش‌های چشم پزشکی است.

این استریوگرام‌ها مانند سایر استریوگرام‌ها در نهایت دو تصویر متفاوت به دو چشم می‌فرستد تا مغز از اختلاف آن دو تصویر در نهایت حجمی را دریابد که مورد نظر طراح تصاویر است. برای پیاده کردن این شیوه کافی است عمق مجازی که توسط مغز درک می‌شود، بسته به فاصله تصویر از چشم و فاصله دو نقطه‌ای که باید روی هم منطبق شوند، دارند. این شیوه را به آسانی می‌توان در قالب روابط ریاضی گنجانده.

به همراه این کتاب در دسترس علاقه‌مندان قرار می‌گیرد با به کارگیری همین شیوه نگاشته شده است. این برنامه توانایی ساختن احجام دلخواه را در قالب زمینه‌های داده شده دارد. هدف از نوشتن این کتاب توجیه نظری این تکنیک است.

ژرف نگری، ژرف نگار، ژرف نگاشتن، ژرف نما، زوج نقطه و برهم نهی که تعریف شده‌اند. کتاب حاضر با توجه به فروکش کردن تب و تاب این پدیده در چند سال گذشته، امروزه می‌تواند بهانه‌ای برای رویارویی عقلانی با این امر باشد.

علاقه‌مندان می‌توانند با سایت ژرف نگار در شبکه جهانی اینترنت از طریق نشانی www.jn.s5.com تماس برقرار کنند، سایتی که دربردارنده آخرین اطلاعات، تصاویر و انیمیشن‌های ژرف نمایانه است. ژرف نما از آغاز تا امروز / ساختار ژرف نما / به کارگیری رایانه برای ساختن ژرف نما / خودآموز نرم‌افزار ژرف نگار / و نمونه‌هایی از ژرف نماهای طراحی شده با ژرف نگار بخش‌های دیگر کتاب را به خود اختصاص داده‌اند. ✓

□ عروسک‌سازی در انیمیشن

□ معصومه اینانلو
□ دانشکده سینما و تئاتر، کارشناسی ارشد
□ ۱۴۷ ص، تصویر، عکس، کتابنامه

هدف از انجام پژوهش حاضر، بیان توصیفی از ساختار فیلم عروسکی شامل فیلم‌نامه، استوری بورد (قصه اشک)، شناخت دکور در فیلم عروسکی و انواع آن (دکور کاغذی و مقوایی)، کارگاه مناسب برای فیلم برداری است. پژوهشگر ضمن ذکر نکات لازم در فیلمبرداری عروسکی همچون رعایت تمپو و طول نماها، ایجاد عمق در تصویر، ترکیب بندی تصویر و... به تعریف آنها نیز پرداخته است. همچنین با نمایش تصاویر و توضیح مناسب در مورد نحوه‌ی ساخت عروسک کاغذی - قوهای متحرک، عروسک‌های آرما توری اسفنجی - لاستیکی، عروسک‌های مفصلی و عروسک‌های پارچه‌ای و پنبه‌ای را نشان داده است. ✓

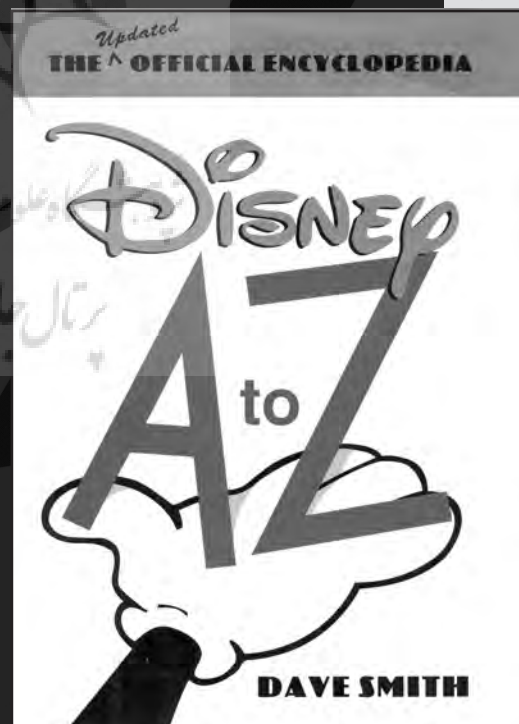
در این پژوهش، ضمن معرفی کردن قسمت‌های مختلف یک کامپیوتر شخصی و ابزار جانبی آن، مراحل ساخت فیلم انیمیشن سنتی بررسی شده است.



- ایمان شکری
- دانشکده سینما و تئاتر
- ۱۲۳ ص، تصویر، ک...

مقایسه سخت‌انیمیشن به کمزگامپیوتر

لایه‌ها انیمیشن شیوه‌ها



حکمت معنوی ساخت هنر

□ محمد مددیپور

□ مؤسسه فرهنگی منادی تربیت



تاریخ و یاد حصولی در حقیقت، یاد باواسطه‌ای است که در آن نقلیات و گزارش‌های تاریخی واسطه تذکر و یاد می‌شوند. با هر یک از تاریخ حصولی و حضوری شناسایی وقت و زمان محقق شده و آدمی در جایگاه یک مورخ و فیلسوف یا شاعر و عارف از ماهیت وقت و زمانی که در آن به سر می‌برد، دل آگاهانه یا خود آگاهانه می‌پرسد و پرسش از عهد و عصر و ساعت کرده و نحوی شناسایی برایش حاصل می‌شود. نویسنده بر آن است که صورت‌های تفکر و شناسایی در سه صورت فرعی در هر دوره از ادوار تاریخی به اعتبار سه ساحت شناسایی انسان محقق می‌شود: ساحت علم‌الیقین و آگاهی که متعلق آن شناسایی جزئیات و کنرات است، ساحت دوم، عین‌الیقین و خود آگاهی است که بحث از اعیان و ماهیات و دیدارهای اشیاست و ساحت سوم عبارت از دل آگاهی و حق‌الیقین می‌باشد که در این مرتبه انسان به تعبیر مولانا به سر سر ماهیات رفته و قرب و حضور و نسبتی بی‌واسطه با حقیقت پیدا می‌کند. هنر و عرفان نیز به معنای حکمت انسی، و ورای همه‌ی شناسایی‌های معرفت دینی، در این مرتبه تحقق پیدا می‌کند.

هر سه صورت تفکر با حضور شروع می‌شود و ممکن است به حصول ختم گردد و در این میان دل آگاهی نهایت حضور است و سرانجام شناسا فانی در مطلق می‌شود.

مؤلف در ادامه اضافه می‌کند که هنر حقیقی به معنی نحوی حکمت انسی، با ساحت دل آگاهی سر و کار پیدا می‌کند و حقیقت آن رجوع به نحوی تجلی حقیقی وجود موجود دارد. وی معتقد است که کار هنرمند ابداع، یعنی پدید آوردن امر نهانی است.

در پیشگفتار کتاب به این موضوع اشاره می‌شود که سخن بر سر رسیدن و نیل به حقیقت نیست، بلکه اصل، طلب حقیقت و جست‌وجوی آن است. جست‌وجوی که نخل و جریان‌های معاصر تفکر هنری موجود غرب، مورد تعرض قرار می‌گیرند، چرا که هر وضع ایجابی مستلزم سلبی است. همچنین به این نکته نیز پرداخته شده است که اگر سخنی در متن، لحنی تند به خود می‌گیرد، یا اگر سیر هنر در ادوار تاریخ به همان روش متداول در نگارش تاریخ هنر شرح نشده است به جهت توجه به اصول و باطن هر نحله هنری است، نه تقدم و تاخر زمانی آن. کتاب طرح پرسشی است از حقیقت و ذات هنر، تحقیقی بر اساس نظریه سیر ادواری تاریخ که تلقی همه‌ادیان از تاریخ است.

در این نوشتار اصرار بر این است که انسان امروز از آشیان ملکوتی و قرب به حق دور گشته و سرانجام به رنج و عزلت و هجران و ظلمت و جهالت و ماندگی از درگاه حق در طامه‌الکبری آخرالزمان مبتلا افتاده و در غیبت ولی حق و حقیقت جهان چنان شده که آیه شریفه «ظهر الفساد فی البر و البحر بما کسبت ایدی الناس» آن را وصف می‌کند. به نظر مؤلف هنر و هنرمندی نمی‌تواند جدای از این تلقی تاریخی که بر اساس آن کل فاسد و مفسدی بر جهان عصر حاضر سایه انداخته طرح گردد.

در کتاب سعی شده صرفاً به توصیف و تحقیق اجمالی بعضی از وجوه ظهور و تحقق و بسط هنر و شناسایی هنر دینی و غیر دینی و در آمدی به حکمت و فلسفه هنر از نظر گاه‌بحث‌اسما و سیر ادواری تاریخ پرداخته شود و در طرح سیر ادواری تاریخ از عرفان نظری «محبی‌الدین ابن عربی» و شارحان عرفان او بهره گرفته شود. مباحث وجود اسما و صفات، عالم و اعیان ثابت، انسان و اسما و ادوار غالباً از مباحث حکمت معنوی ابن عربی است. علاوه بر این از مباحث «حکمت انسی و علم‌الاسمای تاریخی» مرحوم سیداحمد فرید که طی پنجاه سال مطالعات عمیق، در زمینه حکمت قدیم حاصل آمده استفاده شود. مبانی حکمت هنر شامل حکمت و فلسفه تاریخ، مبانی نظری هنر، حکمت و فلسفه هنر باب اول کتاب را تشکیل داده و در باب دوم نیز تحت عنوان «سیر هنر در ادوار تاریخ» مباحثی چون هنر دینی صدر تاریخ، هنر اساطیری و میتولوژیک، هنر متافیزیک یونانی، هنر اختلاطی، هنر دینی و هنر جدید مطرح شده است.

ساختار زیبایی شناسی متحرک سازی

□ امرتضی اسماعیلی سبھی

□ دانشکده سینما و تئاتر، کارشناسی ارشد
□ ۶۴۰ ص، تصویر، عکس، کتابنامه



پژوهش حاضر نگرشی است جدید بر ساختار زیبایی شناسی متحرک سازی با پشتوانه‌ای از بینش بصری هنر ایرانی.

روش پژوهش به صورت مطالعه کتابخانه‌ای و تجربی است. پژوهشگر در کار خود، نقاشی ایرانی را از آغاز تاکنون با تحلیل ساختارشناسانه مفهوم فضای جوهری و نور و نسبت‌های کیهانی و نظام ترکیب بندی به لحاظ هندسه و تناسبات قدسی و کمی و کیفی مورد تجزیه و تحلیل قرار داده و یکی از شاهنامه‌های دوره‌ی قاجاری را بررسی نموده است.

وی پس از بحث در مورد تصاویر داستان‌های گرافیکی دنباله‌دار به اجرای تجربی داستانی از شاهنامه به شیوه‌ی آقالطعلی شیرازی در این شاهنامه می‌پردازد.

فیلم‌نامه مصور «برگ و باد» با بینش بصری برگرفته از هنر نقاشی کهن ایرانی بررسی می‌شود. یافته‌های این بررسی حکایت از آن دارد که انیمیشن، ساختار زیبایی شناسی هر کادر تصویر مرتبط با همان اصول زیبایی شناختی یک نقاشی و عکس است و اندیشه ساختاری هنر مدرن به نوعی به نحوه‌ی نگرش هنرمندان گذشته‌ی ما نزدیک‌تر است.



کتاب ماه هنر
مرداد و شهریور ۱۳۸۲

جناب فریدون

(شوخی نگارها)

شوخی نگاره‌های فریدون جناب به روایت طاهر نوکنده، در واقع گزینه‌ای است از کارهای فریدون جناب که از دهه ۱۳۴۰ به این سو با طراحی و شوخی نگاری همواره سر و کار داشته است. بخشی از کارهای او به صورت پراکنده در پاره‌ای از نشریه‌ها چاپ شده و یک نمایشگاه انفرادی نیز در دهه هفتاد در نگارخانه بامداد داشته است و بس. طاهر نوکنده در مقدمه آورده است:

خب تماشای مجموعه کارها، ایده‌ی نهفته‌ای را که در کل کارها بود بر ملا کرد. طبقه‌بندی کردن کارها، چون جناب هم مثل خیلی از شوخی نگاره‌ها با چند موضوع بیشتر سر و کار ندارد. یعنی مثل پاره‌ای از شاعران که فرهنگ و ازگانی خاص خودشان را دارند، او هم عناصر شوخی نگاره‌های خودش را دارد. زیاد از این شاخه به آن شاخه نمی‌پرد. دورپرواز است ولی زیاد پُران نیست. در مقدمه کتاب نامه‌ای نیز از بهمن فرسی چاپ شده که در بخشی از آن آمده:



بهر وایت محسن طاهر نوکنده
نشر بشتستان

از سخن پرویز داریوش بگویم که اما کار طنز نگار چون و چرا برمی‌دارد. نمی‌توان کلاه هنری بر سرش سوار کرد که طنز نگار دلش خواسته کجکی بکشد و همین است که هست. کجکی کشیدن در طنز ترسیمی باید حرفی و برهانی در پی داشته باشد. به همین علت بسیاری کج کشی‌های دیمی را در کار طنز نگاران و شبه‌طنز نگاران و مثلاً طنز نگاران دیروز نزدیک و امروز موجود نباید و نمی‌توان پذیرفت، به ویژه در طنز نگاری سیاسی یا طنز «معرض» باید توجه شود. در تدوین کتاب در هنگام گزینش و مرتب کردن طراحی‌ها، بیشتر ایده یا فکر طراح دنبال شده است. حاضر شیشه‌ای است بین کاریکاتور مطبوعاتی و کاریکاتور پیشناز. شاید سهم شگردهای کاریکاتور مطبوعاتی در شیوه‌اش جلوه‌ی بیشتری دارد، اما ایده‌نگاری و سهم تجربی آن نیز آشکار است. کتاب شوخی نگاری‌های او در یازده فصل تنظیم شده و یک فصل هم به آنچه کلام مکتوب گفته می‌شود اختصاص یافته است. فصل دوازدهم نیز تحت عنوان ضمیمه از طرح شماره ۱۴۷ تا پایان کتاب را در بر می‌گیرد. هر فصل با تکرار یک طرح از فصل قبل استقلال نسبی پیدا کرده است.

از نخستین فصل کتاب این گونه برمی‌آید که، این فصل شناختی است نسبت به مصالح و اسباب کار طراح و به قولی خمیرمایه‌ی کار عناصری چون گرز، میل‌های باستانی، پوتین، مار، قفس، میله، کوه، لامپ و... هر بخش از کتاب دارای ویژگی‌های روایی جذاب و مستقلی است. بخش مربوط به تخم مرغ‌ها طولانی‌ترین و شوخی نگاره‌های بخش ورزشی کوتاه‌ترین آن است. جناب همچون اکثر کاریکاتوریست‌ها همان اندازه که از دور و برش متأثر می‌شود، از تعدادی از کاریکاتوریست‌ها تأثیر گرفته است. در کارهای او بعضی اوقات، هر طرح مقدمه‌ای است که ما را آماده می‌کند برای کشیدن طرح بعدی و سپس در جایی طراح ادامه کار را قطع می‌کند. جناب یک مضحکه نگار است یا شوخی نگار، چون کاریکاتور می‌کشد، ناگفته‌ها را می‌گوید و چیزهایی را که نمی‌شود با کلمه می‌نویسد و تصویرشان می‌کند. وی نادیده‌ها را می‌بیند، چیزهایی که جزء عادت روزانه‌ی ما شده و ما دیگر به آن توجه نداریم و آن را نمی‌بینیم و نمی‌شناسیم. در بخشی از کتاب فریدون جناب تحت عنوان «گپ کوتاه طراح» با بیان اینکه این کلمات تنها برای پاسخ گفتن به نیازی است درونی، پیشاپیش از خواننده برای شریک شدن در آن سپاسگزاری می‌کند و می‌گوید:

اما در مورد این مجموعه طرح‌ها باید یادآوری کنم که نتیجه‌ی تأثیر، تلاش و صرف انرژی کسانی است که دورادور، یا از نزدیک، در راه تعالی، بیداری، شناخت و آگاهی، روشنفکری سالم و شکوفا، تکامل و در نهایت سعادت‌مان، و به در جریان انداختن انرژی‌های مسدودمان، حتی گاهی جان باخته‌اند. این تنها ویژه‌ی عصر ما نیست و همواره وجود داشته است.

آموزش غیرحضوری طراحی صحنه

مهرناز کرمی، مژگان بنی‌هاشمی
نشر ایستا

در نوشتار حاضر، نخست تعریفی از تئاتر و طراحی صحنه ارائه می‌شود، آن‌گاه جایگاه و ضرورت وجودی طراحی صحنه در نمایش توضیح داده می‌شود و ویژگی‌ها، کاربرد و اهداف طراحی صحنه تشریح می‌گردد. نگارندگان در مجلد بعدی کتاب خود به دو موضوع اساسی در مبانی و اصول هنر طراحی صحنه، یعنی نقطه و خط پرداخته و ویژگی و ابعاد و مفاهیم اساسی نقطه و خط را توصیف می‌کنند. چنان‌چه در رابطه با نقطه آمده است که: نقطه سکوت است و در خود فریاد را می‌پرورد. نقطه سکون است و آبستن حرکت و جنبش و نیروی هست شدن از نیست را در درون خود نهفته دارد. وی سپس در مجلد دیگر مبانی و اصول طراحی را با این عناوین تشریح می‌کند: شکل، تاریک و روشن، و رنگ. همچنین در ذیل هر مبحث ضمن نشان دادن اشکال اصلی، نحوه ترکیب، ویژگی‌ها و مفاهیم هر یک بیان می‌شود. کتاب در چهار جلد منتشر شده است.



اسطوره پشتیمیا

در این مجموعه رابطه سینمایی نقاشی متحرک و اساطیر به ویژه اسطوره‌های ملی و قومی ایرانی، مورد بررسی قرار گرفته است. به علت کثرت داستان‌های اسطوره‌ای، پهلوانی و تاریخی کتاب شاهنامه، تنها به مواردی خاص اشاره شده و از پادشاهی کیومرث تا انتهای پادشاهی فریدون معرفی گردیده است. همچنین داستان‌های بخش پهلوانی، داستان رزم‌رستم و اسفندیار به طور کامل هم از لحاظ عوامل داستانی و هم عوامل انیمیشن بررسی شده‌اند. در بخش دوم به نبرد رستم و سهراب پرداخته شده و تکنیک کار نقاشی بر روی کاغذ است. برای اجرای خطوط درون نقاشی‌ها از رایپد استفاده شده و تمامی خطوط اصلی محیطی با دو خط نازک به صورت خط و نقطه در اطراف دورگیری شده است تا حالت لرزش و رقص خطوط را بیشتر کند.

رنگ آمیزی شخصیت‌ها و پس زمینه‌ها با پودر رنگ و پاستیل گچی انجام شده و در برخی از پلات‌ها مواد رنگی نیز به کار رفته است.

موزه زمانی
دانشکده سینما و تئاتر
۱۷۰ص تصویر



جان لنگ
ترجمه علیرضا عینی فر
انتشارات دانشگاه تهران

آفرینش نظریه معماری

مدل گونه شناختی نظریه‌های معماری پیشنهادی در این کتاب، بیش از آنکه برتری گونه‌ای از نظریه‌ها را بر دیگری ترجیح دهد، برآیندی است از رابطه بین حوزه‌های نظری و علوم وابسته یا مرتبط با طراحی محیط. این مدل شکلی انتزاعی و گونه‌شناختی از رابطه حوزه‌های نظری شکل دهنده بر پایه دانش طراحی محیط است. کتاب با تاکید بر علوم رفتاری و تبیین رابطه‌ی انسان و محیط، علاوه بر اینکه در جهت ارتقای دانش پایه رشته‌های طراحی محیط، موضوعات جدیدی از روان‌شناسی محیط و رفتار را تدوین کرده است، زمینه‌آشنایی دانشجویان و پژوهشگران را با حوزه‌ای از نظریه‌های معماری فراهم می‌کند.

اساس فصل بندی این اثر از مدل نظری پیشنهاد شده در فصل دوم گرفته شده، اما بر اغلب موضوعات مطرح‌شده در فصل‌های اولیه دیدگاهی روان‌شناختی و رفتاری حاکم است. دیدگاهی که در فصول میانی کتاب جهت‌گیری جامعه‌شناختی، و در انتهای کتاب به دلیل پرداختن به نظریه‌های هنجاری و ارزشی و طرح دیدگاه‌های زیباشناختی در طراحی محیط بیشتر جهت‌گیری فلسفی دارد. هدف این کتاب تبلیغ نوع جدیدی از معماری، طراحی شهری یا معماری منظر نیست بلکه افزایش آگاهی طراحان نسبت به نگرش جدید در تحقیقات اخیر علوم رفتاری، ماهیت محیط ساخته شده و فرآیند طراحی است. بالا بردن توانایی تحلیل پیچیدگی‌هایی است که معماران با آن روبه‌رو هستند، به خصوص قابلیت‌هایی از محیط ساخته شده که در پاسخگویی به فعالیت‌ها و ادراکات زیباشناختی مردم مؤثر هستند. واقع آن است که نظریه‌های طراحی در هیچ زمانی از یافته‌های رشته‌های دیگر و مبانی‌ای که برای شناخت ویژگی‌های محیط و چگونگی عملکرد آنها فراهم می‌آورد، بی‌نیاز نبوده‌اند.

بحث اصلی کتاب این است که، علوم رفتاری به رشد نظریه‌های اثباتی و درک نظریه‌های هنجاری کمک زیادی می‌کند. ماهیت ساخت نظریه، عملی‌ابتکاری است و با تحلیل‌های سطحی امکان‌پذیر نیست. در واقع نظریه ابداع می‌شود. در این اثر سعی می‌شود همچون سایر رشته‌های کاربردی، ماهیت و محدوده‌ی مبانی نظری رشته‌های طراحی تدوین و نشان داده شود که رشد مبانی نظری طراحی نه تنها پسندیده، بلکه ضروری است. هدف، پیشبرد یافته‌های قبلی، از طریق تحلیل دقیق تر نقش علوم رفتاری در نظریه طراحی است.

رویکرد نظری کتاب، بر گسترش دیدگاه‌های فلاسفه‌ی مطرح قرن، از طریق جامعیت دادن به تعریف عملکرد است و کوشش شده است بین دیدگاه‌های هنجاری استادان شاخص معماری، طراحی منظر و طراحی شهری، و راهکارهای عملی درک پدیده‌ها که در حوزه‌ی نظریه‌های اثباتی جای می‌گیرند، توازن ایجاد شود. در واقع این مجموعه سال‌های جامع در مورد مبانی نظری طراحی نیست، بلکه به شیوه‌های ساخت و چارچوب‌های سیاسی و حقوقی فعالیت‌های طراحی به اختصار پرداخته و مطالبی نیز در مورد فن آوری و مصالح ساختمانی ارائه می‌کند. بنابراین به چگونگی تأمین فعالیت‌های انسانی، رفتارهای اجتماعی، و ادراکات زیباشناختی توسط ترکیب سه بعدی محیط، و فرایندهایی که اساس کار طراحان هستند، پرداخته است.

با توجه به اینکه هدف بر بررسی جامع نقش علوم رفتاری در تبیین مبانی نظری معماری گذاشته شده است، اما خلأها و تناقضاتی در نظریه‌های اثباتی و هنجاری مربوط به آن وجود دارد.

مطالب کتاب را می‌توان تا حدود زیادی و امادار نظریه پردازان اصلی مکتب‌های خردگرا و ساختارگرای شوروی (سابق) چون اپولیناری کرازوفسکی، نیکلای الکساندروویچ، و مویسی گینزبرگ است. افرادی که از جمله اولین طراحان و مدرسین نهضت تجدد بودند که بر نیاز به نظریه‌های سازمان یافته، و آرموده شده در رشته‌ی معماری تاکید کردند. همچنین می‌توان به سهم دو تن از مدرسین مدرسه‌ی باهوس، والترو گروپیوس و هانس می‌ر نیز اشاره کرد.

اما می‌توان گفت اگر کتاب، انگیزه‌ی کاربرد و آزمون دیدگاه‌های افراد ذکر شده و پژوهشگران زیاد دیگری را که ذکر نام آنها مقدور نیست ایجاد نماید و اگر طراحان

و رفتارشناسان دیگر را متوجه نیاز به نظریه‌های کاری بیشتر سازد و اگر چارچوبی را برای چگونگی کار کرد محیط ساخت شده برای بشر و ماهیت فرآیند طراحی برای دانشجویان معماری فراهم کند به هدف خود رسیده است.



داستان‌های پهلوانی، اساطیری شاهناو

قابلیت تجلی آن در انیمیشن

□ غلامرضا ایزدخواه
□ دانشکده سینما و تئاتر
□ ۱۰۸ ص، تصویر، عکس، کتابنامه

هدف از پژوهش حاضر ارایه کردن نمونه‌ای از به کارگیری داستان‌های حماسی در فیلم‌نامه‌های انیمیشن است. نگارنده در بیان موقعیت سیاسی و اجتماعی ایران، به هنگام ظهور فردوسی و به سلطنت رسیدن سلطان محمد غزنوی بوده است. همچنین به ذکر تاریخچه‌ای از زندگی فردوسی پرداخته و به بیان منابع فردوسی در خلق شاهنامه اشاره می‌کند. در توصیف و شخصیت‌پردازی رستم به مواردی چون القاب و صفات، سلاح‌ها، تدابیر و چاره‌اندیشی، علاقه به رزم، جوانمردی و... پرداخته می‌شود. همچنین در بیان جنگ‌های رستم، هفت خوان به وسیله تصاویر مربوط به هریک از خوان‌ها آمده است.

در پایان نقش رستم که در کتاب شاهنامه فردوسی به خط اولیا سمیع شیرازی چاپ شده نشان داده می‌شود و برای ساختار انیمیشن تکنیک مقوایی بریده، پیشنهاد شده است. روش اجرای فیلم تکنیک نقاشی روی کاغذ است و کلیه حرکات به وسیله دست روی کاغذ طراحی و اجرا شده است.

بررسی مراحل شکل‌گیری یک کاراکتر

از متن تا تصویر

□ محمدرضا حناپی
□ دانشکده سینما و تئاتر، کارشناسی ارشد
□ ۱۴۸ ص، تصویر، کتابنامه

هدف از پژوهش حاضر دستیابی به یک زبان تصویری و ادبی مشترک جهت طراحان انیماتور است که با روش مطالعه‌ی کتابخانه‌ای انجام گرفته است.

در راستای به تحقق رساندن این هدف، پژوهشگر تلاش می‌کند در ضمن شرح نظریه‌های موجود در رابطه با شخصیت، به مسائل مربوط به داستان و فیلم‌نامه انیمیشن پرداخته و نقش اعضا مختلف در ظاهر کاراکتر که در ایجاد حالت‌های متفاوت مؤثرند را بررسی نماید. تجزیه و تحلیل عوامل مشخصه‌ی فضاسازی و بررسی نقش رفتار و حالات مختلف در پردازش شخصیت از دیگر موارد مورد پژوهش است.



□ استن هیوارد
□ ترجمه محمد مهدی ضوابطی
□ انتشارات سروش

متحرک‌سازی کامپیوتری

در مقدمه کتاب آمده است که استن هیوارد نویسنده‌ای است که کتاب متحرک‌سازی کامپیوتری‌اش از جمله معدود کتاب‌هایی است که به منظور آشنایی با چگونگی بهره‌گیری از دستگاه‌ها و سیستم‌های کامپیوتری تالیف گردیده است.

همچنین آمده است که این کتاب، نخستین ترجمه فارسی در زمینه متحرک‌سازی کامپیوتری است که از یک سو اصطلاحات متحرک‌سازی و از سوی دیگر واژگان کامپیوتری در آن با هم پیوند می‌یابند. مترجم بنا به سابقه ترجمه در حوزه متحرک‌سازی و آشنایی با کامپیوتر سعی کرده است که بهترین معادل‌ها را بیابد. کتاب در ۱۴۰ صفحه ترجمه و به بازار عرضه شد، و با عناوین زیر قابل دسترسی است:

مقدمه، متحرک‌سازی چیست، کاربردهای ترسیمات کامپیوتری، تولید به کمک کامپیوتر، مرحله، مدیریت، فکر اصلی، ترسیم با اعداد، کنترل، اثر هنری، ترکیب، تدوین (تصحیح)، تغییر صحنه (انتقال)، الگوهای فشاری، الگوها، مسیر، ترسیم تصاویر میانی، تصاویر موجدار، انواع خط، سایه زنی و بافت‌سازی، تأثیرات پرسپکتیو و...



کتاب ماهی
مرداد و شهریور ۱۳۸۲

هنر نشینی رنگ‌ها (۵)

ناصر مقدم پور ناصر پوربیرار
نشر کارنگ، ۱۳۸۲



امروزه برای ایجاد تلفیق کاملی از مهندسی خطوط، سطوح و رنگ‌ها، شناخت و درک راز نقوش همپوشان و مهم‌تر از آن تلاش در ابداع میناهای نو در فراهم ساختن سطوح همپوشان جدید و رنگ‌آمیزی مناسب و مکمل آن نیازی است اساسی. نقوش همپوشان اهمیت فوق‌العاده‌ای در زیربنای هنر شکوهمند اسلامی و کلیساهای و معابد در جهان ایفا می‌کند.

در این کتاب اطلاعات مقدماتی درباره‌ی نقوش همپوشان برای هنرمندان، صنعتگران، ارائه داده شده و تلاش می‌شود شیوه‌هایی سهل‌تر برای اجرای نقوش متنوع‌تر همپوشان پیشنهاد گردد. و از آنجایی که کاشی‌سازی و پیشرفت آن تا حد زیادی به‌دک‌ریزه‌کاری‌های مربوط به همپوشانی مربوط می‌شود، نگارنده سعی بر آن دارد به نوعی جسارت ابداع را در تولیدکنندگان کاشی و سرامیک توصیه کند. در اثر حاضر ابتدا درباره‌ی سابقه‌ی این هنر در ایران و جهان سخن آمده و سپس روش‌های طراحی مورد بحث قرار گرفته و چشم‌اندازهایی از قاب‌های منظم رنگین گشوده شده تا با ارائه‌ی روش‌های کاربردی پیوندی میان چشم و دست برقرار شود. بسیاری از نمونه‌های بخش انتهایی کتاب برداشت‌هایی است از نقوش و آثار مختلف هنری در ایران و جهان. بخش دیگری از این نقش‌ها حاصل طراحی به روش‌هایی است که در متن کتاب معرفی می‌شود که تمامی قابلیت تبدیل شدن به طرح‌های متنوع بسیاری دارند.



به نظر نویسنده در برخورد با اجزای محیط پیرامون و به خصوص مباحثی نظیر نقوش موزاییکی پیاده‌روها، کف‌پوش‌ها، کاشی‌ها می‌توان آنان را واجد خواصی کرد که تأثیری تازه‌تر و مطلوب‌تر ارائه کند.

کاشی و دیگر اجزای تکثیرپذیری که نقش و طرح را در یک سطح ایجاد می‌کند نیازمند طراحی خاص برای برخورداری از تأثیراتی ویژه است. آگاهی از ماهیت و روش‌های طراحی این اجزا موضوع این کتاب است.

روش‌ها و الگوهای مورد بررسی، علاوه بر طرح کاشی در طراحی بسیاری از آثار دیگر نیز قابلیت استفاده دارد. ایجاد گونه‌های متفاوتی از سطوح پوشاننده، انواع نقش‌های تزئینی که در عین حال برای ایجاد استحکام ارتباطی ما بین قطعات تکرار شونده در زمینه هنرهای دستی و ماشینی و ساختمانی به کار می‌رود، از این جمله‌اند.

یکی دیگر از اهداف کتاب ارائه‌ی روش‌های جدید طراحی است. دسته‌بندی و به سامان کردن این مطلب همراه با ارائه‌ی شیوه‌های تازه، ساختار مطالب بعدی را تشکیل می‌دهد، آشنایی با روش‌های شناخته شده‌ی طراحی نقوش تکثیرپذیر، با توجه به طرح کلی، به راحتی می‌تواند موجب ابداع و نوآوری شود و با توجه به آنکه هر روش ویژگی‌های درخور توجه خودش را دارد، آشنایی با آنها در واقع خلق نمونه‌های بیشتری را در پی خواهد داشت.

از طرفی می‌دانیم تزئین به عنوان مؤلفه ناگزیری برای گروه‌های شغلی امری حیاتی است. و تولیداتی که نیازمند به کارگیری عناصر و نقوش باشد، نیازمند تزئیناتی تأثیرگذار و مثبت و تکنیکی صحیح و قابل اجراست. بنابراین صحبت از نقوش همپوشان گرچه بخش کوچکی از گستره‌ی تزئینات به شمار می‌رود اما با توجه به کاربرد آن توسط طیف وسیعی از هنرمندان و عامه شروع مناسبی برای فعالیت‌های هنری است. بحث تازه‌ای از این ترغند نقش آفرینی به ویژه در هنر اسلامی بسیار ریشه‌دار و موفق عمل کرده است و می‌تواند هنرها و روش‌های ارزشمند سنتی را در قالبی نو ارائه دهد. این روش، در عین ایجاد تنوع، ساده است و با استفاده از عوامل بصری، چون نظم، تکرار، تقارن و بدون پیچیدگی‌های ریاضی و فنی به سادگی با قشرهای گسترده‌ای از مخاطبان ارتباط برقرار می‌کند.

دامنه کاربرد این نقوش وسیع است و می‌توان گفت طبیعت بزرگ‌ترین و عمده‌ترین کاربرد نقوش همپوشان است. بحث و بررسی کتاب حاضر بیشتر متوجه دو گروه کاربردی است. یک بخش بر روی پارچه، نقاشی‌های مدرن، فرش، کاغذ دیواری، گچ‌بری، کف‌سازی و غیره و گروه دیگر نیز در مورد میناهای حجمی است که با تکثیر و توالی، یک سطح همپوشان پدید می‌آورد.

□ سهیلا موسوی دهقی

□ دانشکده سینما و تئاتر

□ ۱۱۴ ص، تصویر، کتابنامه

تمثیل گون: دریچه‌ای به رنگ‌انیمیشن

هدف از این پژوهش دستیابی به قابلیت‌های تمثیل و رمز جهت ساخت فیلم‌های انیمیشن است. پژوهشگر با استفاده از روش مطالعه کتابخانه‌ای ضمن بررسی تمثیل و رمز در ایران و جهان به قابلیت‌های بسیار آنان جهت ساختن فیلم‌های انیمیشن اشاره کرده است. تشریح نمونه‌هایی از علایم رمزی موجود در اساطیر و کیش‌های کهن همچون درخت، چشمه، آب، آتش و... و بررسی امثال و معانی آن در قرآن و امثال فارسی مقتبس از آن از دیگر موارد پرداخته شده در این پژوهش است.



نورپردازی تک چهره

□ والتر نرنبرگ
□ ترجمه حمید شاهرخ
□ نشر مرکز، ۱۳۸۲



نورپردازی، کاربردهای اصلی، تحلیل شصت و یک طرح نورپردازی، صورت، حالات و سبک، بخش‌های چهارگانه کتاب حاضر را تشکیل می‌دهند. عکسبرداری از چهره تنها قصد آن را ندارد که تصویری مشابه مدل بیافریند. عکاس قادر است علاوه بر شباهت ظاهری شخصیت، روحیه، حالت و احساس افراد را در عکس ثبت کند و نورپردازی یکی از اساسی‌ترین و مهم‌ترین ابزارهای او در این کار است. نویسنده قصد دارد با ارائه‌ی رهنمودهایی که در مورد نورپردازی عکاسی تک چهره می‌دهد و وجود ذوق و خلاقیت عکاس، او را به خلق تصاویری وادارد که معرف دانش فنی و توانایی هنری او باشد. کتاب در بخش‌های چهارگانه خود اصول کلی نورپردازی و چگونگی به کارگیری عناصر گوناگونی چون رنگ و سایه روشن و پس زمینه، و شیوه‌های گوناگون نورپردازی را شرح داده و نحوه‌ی عملکرد در مورد هر یک از اجزای چهره بیان شده است.

است و به ویژه باید همیشه یک مقوله‌ی شخصی باقی بماند. رویکرد آگاهانه و هوشمندانه به نورپردازی به همان میزان مهم است که کاربرد بی نقص آن و کسانی که بر این باورند که می‌توان روش‌های نورپردازی را در تعدادی فرمول خلاصه و به آسانی نیز گره برداری کرد، موفق نخواهند شد و هر تلاشی برای استاندارد کردن روش‌های نورپردازی منجر به مکانیکی شدن عکاسی می‌شود.

کتاب نشان می‌دهد که ایجاد کردن یک الگوی خوشایند از نور و سایه به صرف خوشایند بودن کفایت نمی‌کند و عکاسی باید کاری بیشتر از ارضای حس زیبایی‌شناسی انجام دهد. عکاسی نباید تنها یک واسطه‌ی بازسازنده باشد، بلکه باید بتواند واقعیت را فشرده و خلاصه کند و به بینش شخصی ما از زندگی استقلال دهد و تداعی‌های اندیشه و احساس را برانگیزاند. پس باید نور و سایه را به عنوان یک نیروی روانی و نه فقط یک پدیده‌ی فیزیکی به رسمیت شناخت.

اوقات درست همین جزئیات بدیهی در گرما گرم عکس گرفتن فراموش می‌شوند. من خیلی خوب می‌دانم که عکس‌های خوب صرفاً از دانش کتابی حاصل نشده‌اند. استعداد ذاتی، بنیاد واقعی چنین عکس‌هایی است. از

طرفی نمی‌توان بر این نکته چندان تاکید کرد که استعداد ذاتی منجر به موفقیت شخصی می‌شود مگر آنکه تحت حمایت دانش قرار گیرد، دانشی چنان به کمال که ما را حتی نیم‌آگاهانه راهنمایی کند تا خطاهای مقدماتی و تمایلات غیر ضروری را به کمک تخصص تکنیکی پشت سر بگذاریم. این کار تلویحاً بر چیزی بیش از دانش سطحی و اعمال محدود و عادی اشارت دارد و مستلزم یک بررسی تحلیلی از گستره‌ی روش‌های نورپردازی و وقوف کامل به تمام چیزهایی است که با بازی نور و سایه خلق می‌شوند. و از همین جاست که ما آغاز می‌کنیم.

در این کتاب برای نخستین بار روش دقیقی برای نشان دادن محل نصب چراغ‌ها ارائه می‌شود، روشی که هر کس می‌تواند به طور دقیق همه‌ی ترکیب‌های نورپردازی را بازسازی کند. البته نویسنده این بازسازی دقیق را توصیه نمی‌کند چون ممکن است این شبهه برای خواننده به وجود آید که باید صرفاً از ایده‌ها و الگوهای دیگر عکاسان گره‌برداری کند. خواننده‌ی این کتاب در ردگیری مسیر پیشگامان خود بیشتر باید بیاموزد که روش‌های مختص به خود را پیدا کند.

نمودارهای کتاب نیز ممکن است در ابتدا پیچیده به نظر آیند، اما به محض آشنا شدن با آنها خواهیم توانست در یک نگاه کوتاه انواع مختلف ترکیب و نصب چراغ‌ها را تفسیر کنیم.

همچنین جدول‌هایی شامل جمع‌بندی جلوه‌های نورپردازی وضعیت تمام رخ، جلوه‌های نورپردازی وضعیت سه چهارم رخ، جلوه‌های نورپردازی وضعیت نیم رخ و مواضع عادی چراغ‌ها برای نورپردازی مکمل تعدیل کننده آمده است.

□ ژیان دیباوری

□ دانشکده‌ی سینما و تئاتر، کارشناسی ارشد

طنز در دنیای انیمیشن

پژوهشگر ضمن ارائه‌ی تاریخچه‌ی طنز و به کارگیری آن در مراسم دیونیزیوسی یونان باستان مفاهیم هزل، بذله، هجو و کمدی را بررسی و به انواع طنز، چون طنز اخلاقی، سیاسی، خانوادگی و... اشاره کرده و فانتزی و طنز را مورد مقایسه قرار می‌دهد. در بخشی دیگر طنز در انیمیشن و مواردی که کمک به خلق صحنه‌هایی طنزآمیز در یک فیلم‌نامه می‌کنند مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته و خنده نیز از جهت علمی و روان‌شناسی بررسی می‌شود.

در ادامه طنز تصویری در کاریکاتور، کمیک استریپ، انیمیشن، فیلم زنده و نمایش و به کارگیری طنز در فیلم‌های تبلیغاتی، تجاری، آموزشی و انیمیشن و... مورد بحث قرار می‌گیرند.

یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهد که فانتزی به مفهوم خلاقیت در تخیل است و در کنار طنز در یک اثر می‌تواند نقش آفرینی کند. فانتزی چه به معنای تخیلات خوشایند و یا ناخوشایند، عنصر واقعی بودن، جزء لاینفک آثار فانتزی است و آن شادی که در فانتزی به دست می‌آید با شادی پدید آمده در طنز متفاوت است.

کلمه‌ی انیمیشن خود دارای مفاهیم طنز است. به کارگیری طنزهای گفتاری در خور بیان انیمیشن نیست و بهتر این است که از طنزهای تصویری در شخصیت‌پردازی استفاده نمود. شخصیت‌های طنز علی‌رغم عنوان طنزآلود جدی هستند و در آثار طنز نباید از بیننده با شعورتر باشد تا بتوانند مورد پذیرش قرار گیرند.

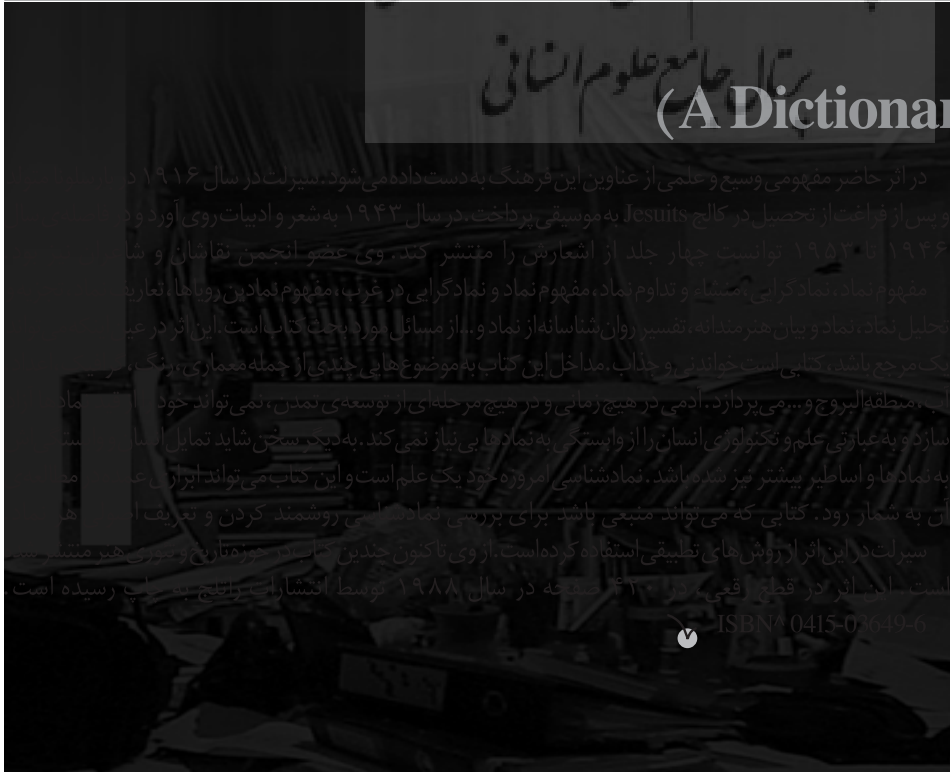
✓ حال و هوای طنز در موزیک فیلم می‌تواند به طنز آلود بودن آن کمک کند.

زبان تصویر

زبان تصویر و ارتباط بصری به لحاظ توان، خواه برای اینکه انسان را با شناخت خویش آشتی دهد و یا به او موجودیتی یکپارچه ببخشد از معتبرترین وسایل به شمار می رود. زبان تصویر قادر است مؤثرتر از تقریباً هر وسیله‌ای ارتباطی دیگری دانش را نشر دهد. انسان با زبان تصویر امکان تجربه را پیدا می کند و تجربیاتش را در شکلی قابل مشاهده مستند می سازد. به واقع ارتباط بصری ارتباطی جهانی است، محدودیت‌های ایجاد شده توسط زبان، لغتنامه و دستور زبان را ندارد و فرد عامی هم می تواند آن را درک کند. زبان تصویر امروز وظیفه‌ای دقیق و مهم بر عهده دارد. درک تصویر شامل شرکت تماشاگر در فرآیندی سازماندهی می شود، زیرا تجربه یک تصویر، عمل خلاقانه انسجام بخشنده‌ای است. اینکه چنین تجربه‌ای به دلیل قابلیت تجسمی اش به صورت کلیتی زنده ساخته می شود خصلت جوهری آن است. بر پایه‌ی این واقعیت نظمی در سازماندهی این تجربه وجود دارد که از لحاظ ساختاری، نظمی با بالاترین اهمیت در هر چرخه جهان بی شکل ما محسوس می گردد. در این میان هنرهای تجسمی تجلی عالی زبان بصری است و ابزاری آموزشی به شمار می روند که قیمتی بر آن‌ها نمی توان گذاشت.

از پیش گفتار کتاب می توان به این نکته نیز اشاره داشت که امروزه زبان تصویر اگر بخواهد عاملی مؤثر برای شکل دادن به زندگی ما شود سه وظیفه اصلی در مقابل هنرمند خلاق قرار می دهد، ابتدا یادگیری و به کار بردن قوانین سازماندهی تجسمی ضروری برای بازآفرینی سالم تصویر تجسمی، سپس به حساب آوردن تجربه‌های فضایی معاصر برای آموزش و به کارگیری بازنمایی‌های بصری وقایع زمانی-فضایی معاصر؛ و در پایان آزادسازی ذخیره‌های تخیل خلاق و سازماندهی آنها در زبان‌هایی پویا، یعنی رشد دادن به پیکرنگاری پویای معاصر.

کتاب «زبان تصویر» در یک پیش گفتار و سه فصل تحت عناوین سازماندهی تجسمی، بازنمایی تصویر، به سوی یک پیکرنگاری پویا به همراه واژه‌نامه ایتالیایی-فارسی ارائه شده است. این اثر در سال ۱۹۴۴ منتشر شده و مؤلف آن کیس تلاش کرده است به ساختاری معین در مفهوم اصول بنیادی ارتباطات بصری برسد تا در مقام یک معلم بتواند با شاگردانش رابطه برقرار کند. مخاطب او گرافیست‌هایی بوده است که به هنر تبلیغات علاقه داشته‌اند. کتاب به اکثر زبان‌های دنیا ترجمه و در آمریکا ۱۴ بار تجدید چاپ شده است. این اثر شهادتی است بر اینکه نسل سومی با به عرصه‌ی وجود گذاشته و با اشتیاق در تکاپوی حفظ تداوم و تقویت سنت جدیدی است و به قول مؤلف «خواهان تدوین خواست‌های پیشین با عباراتی مشخص و در سطح اجتماعی به مراتب گسترده‌تر» است. به گفته اس. گیدین، مؤلف قدم به قدم آزادسازی عناصر شکل‌پذیر-خطها، سطرها و رنگ‌ها- و خلق دنیایی از اشکال را که در مالکیت کامل ما می باشد دنبال می کند، درست همان کاری که پرسپکتیو در زمان‌های گذشته می کرده است، هنگامی که تنها یک نقطه‌ی نگرش برای بازنمایی طبیعت گرایانه به کار می رفت. او معتقد است کیس با دقت بالا ارتباط هنر زمان ما را با واقعیت و اینکه چطور تابلوهایی که در اولین نگاه دور از زندگی به نظر می آیند، برعکس جوهر یافته از جوشش خون آن هستند نشان می دهد. کیس کوشیده است ضمن بازآموزی بصری، کاری کند که ما انحراف شیوه‌های نگرشی بی‌اثر آن بوده‌ایم به حساب آوریم و به ما نشان می دهد که چه عواملی در تجربه‌ی تصویر دخالت دارند. او به ما دستور زبان و ترکیب تصویر را یاد می دهد. کدام کنش‌های متقابل نیروها در سیستم عصبی انسان و در دنیای خارج از آن تنش‌های معین بصری و نتیجه‌ی این تنش‌ها را تولید می کنند و ... او ما را از اندیشه‌ی راحت تمام قالب‌های پیش ساخته‌ی زیباشناسی و از تفسیرهای کلیشه‌ای محروم می کند و ما را وامی دارد تصویر را به عنوان تصویر تجربه کنیم.



فرهنگ نماها

جی. ای. سیرلت (J. E. Cirlot)

فیلم نامه نویسی برای انیمیشن

کتاب حاضر همان گونه که در مقدمه آن آمده است، چکیده‌ای است از چند کتاب انگلیسی و فرانسوی درباره‌ی سینمای پویانمایی (انیمیشن) که در رابطه با فیلم نامه نویسی برای فیلم‌های پویانما مطالبی انتخاب و به یکدیگر پیوند داده شده‌اند. مطالعه‌ی این کتاب برای کسانی که نمی‌توانند مدارک علمی را طی کنند و در عین حال علاقه‌مند به این رشته هستند، بسیار سودمند بوده و خواننده می‌تواند به راحتی با ویژگی‌های فیلم نامه نویسی با فیلم‌های پویانما آشنا شود.

فیلم‌های پویانما در این اثر به سه گروه فیلم‌های پویانمای بلند، پویانمای آموزشی و پویانمای کوتاه یا تجربی تقسیم شده‌اند. مؤلف تلاش کرده است ابتدا روش نوشتن و طراحی فیلم نامه و قواعد آن را به طور کلی ارائه دهد. شیوه‌ی نوشتن فیلم نامه از مرحله‌ی ایده تا پایان، آشنایی با قواعد و نکات مهم آن و سپس به کار بردن این قواعد در تطابق با فیلم نامه نویسی برای فیلم‌های پویانما بررسی و تفاوت‌ها مشخص شده‌اند.

از آنجایی که کسب موفقیت برای هر فیلم، نیازمند داشتن یک فیلم نامه قوی است، وجود هنرمندانی که قادر باشند اصول اساسی و مهارت لازم را جهت ساختن فیلم و نوشتن فیلم نامه‌های انیمیشن به دست آورند، امری ضروری است. به همین دلیل است که مؤلف سعی می‌کند قواعد نوشتن را به علاقه‌مندان آن نشان دهد. وی مطالب مورد مطالعه جهت فیلم نامه نویسی را از کتاب فیلم نامه "screen play" نوشته سید فیلد "sydfiedl" ترجمه و انتخاب کرده است.

فیلم نامه نویسی برای انیمیشن با ویژگی‌های خاص خود از فیلم نامه نویسی فیلم‌های دیگر متمایز است. چرا که ابتدا تمامی اعمال فیلم بررسی، طراحی و نقاشی می‌شوند و حرکت‌های دوربین در طول فیلم و زمان هر حرکت به دقت در زیر هر طرح مشخص شده و گفتارها و موسیقی مربوط به آنها نوشته و فیلم نامه مصور (story board) تهیه می‌شود. فیلم نامه‌ای که در آن واژه‌ها و تصاویر هماهنگ می‌شوند و در هر فصل به ترتیب ویژه‌ای به هم پیوست می‌یابند. در واقع فیلم نامه نویسی برای فیلم‌های این گونه و به ویژه فیلم بلند متمایز از فیلم نامه نویسی برای فیلم‌های سینمایی نیست و تنها تفاوت مصور بودن است. فیلم نامه نویسی برای فیلم‌های پویانما هنری است که نیاز به کسب مهارت در ادبیات تصویری، توانایی طراحی، درک اصول اولیه میحت حرکت اجسام و مکانیک حرکت، عکس العمل تماشاگران و فنون فیلم سازی دارد.

فیلم نامه مصور چارچوب و ترکیب عمده و اساسی یک فیلم است که با پیوستگی فصل‌ها به یکدیگر محتوا را ارائه می‌دهد. همان گونه که آیزنشتاین کارگردان روسی در کتاب خود به نام «مفهوم فیلم» معتقد بود که با تمرکز فکر بر محتوای هریک از صحنه‌های فیلم به تنهایی، به هدف نخواهیم رسید، بلکه باید بر نتیجه‌ی نهایی محتویات صحنه‌هایی که به هم مربوط می‌شوند، متمرکز گردد. یعنی قرار گرفتن صحنه‌ها به نوعی در کنار یکدیگر و ایجاد یک پیوستگی تصویری نظریه‌ای که استادان بزرگ پویانمایی چون فیشینگر، الکسیف، لن لای و نورمن مک لادن مبنای فن و هنر خود قرار دادند.

این نکته مورد توجه قرار گرفته است که شکل فیلم نامه به طور مرتب در حال تغییر است و نسل جدید فیلم نامه نویسان امروز، هنر فیلم نامه نویسی را توسعه و مرزهای جدیدی برای آن تعیین کرده‌اند. بنابراین آنچه اکنون ممکن است در فیلم نامه نویسی از نظر سبک و اجرا عملی باشد این امکان را دارد که فردا نتیجه بخش نباشد. به دیگر سخن هدف این است که خواننده بتواند با انتخاب، اطمینان و اعتقاد درونی فیلم نامه را بنویسد و بداند برای نوشتن فیلم نامه چه باید کرد.

باتوجه به این امر که فیلم نامه نویسی برای سینمای پویانما، همانا فیلم نامه نوشتاری و فیلم نامه مصور است، یک فیلم نامه نوین خوب سینمای پویانمایی باید روش‌های ساختن این دو را به خوبی بشناسد و اثر حاضر نیز بر آن است تا در این راستا، این دو را آموزش دهد.

بنابراین با تقسیم سینمای پویانمایی به فیلم‌های بلند سینمایی، آموزشی، تجربی یا هنری و فیلم‌های تبلیغاتی و تشریح اصول فیلم نامه نویسی، چند نمونه فیلم نامه مصور آورده تا خواننده بتواند مراحل تبدیل داستان فیلم به تصاویر فیلم نامه مصور را دنبال کند و با ریزه کاری‌های آن به خصوص از لحاظ زمان بندی، انتخاب مراحل کلیدی و حرکات دوربین که سه اصل مهم در طراحی داستان فیلم به صورت فیلم نامه‌ی مصور هستند، آشنا گردند. کتاب در یازده فصل تدوین شده و ابتدا فیلم نامه و فیلم از آغاز تا پایان مورد بحث قرار گرفته، در ادامه مباحث فیلم نامه نویسی فیلم‌های پویانمای آموزشی، طراحی یک فیلم آموزشی به وسیله‌ی پویانمایی، بازنگری فیلم نامه مصور، سبک‌های فیلم‌های پویانمایی آموزشی، فیلم نامه نویسی مصور، فیلم نامه نویسی از مرحله‌ی ایده تا پایان کار، فیلم نامه نویسی مصور برای فیلم‌های پویانمای تجربی، فیلم نامه نویسی فیلم‌های بلند (سینمایی) پویانما، فیلم نامه نویسی فیلم‌های تبلیغاتی به صورت پویانمایی به خواننده ارائه می‌گردد.



فیلم نامه نویسی برای انیمیشن
اردشیر کشاورزی



رنگ‌ایتن

□ یوهانس ایتن

کتاب حاضر همان گونه که ایتن می گوید، همچون وسیله‌ی نقلیه‌ای است که نقاش می‌تواند مسافتی چند را با آن طی کند، سفری دشوار و پر از دشواری‌های سخت قوانین رنگ، لئوناردو معتقد بود که اگر نقاش بخواهد به کمک فرمول‌ها و ضوابط اثری خلق کند چیزی پدید نمی‌آید. او بر این باور بود که باید خواننده‌را به رها کردن علم و پیروی از درک مستقیم ترغیب کرد.

در واقع مطالعه‌ی رنگ‌ها می‌تواند ابزاری مفید برای پرورش انسان باشد چرا که به درک ضروریات درون منتهی می‌گردد. در این اثر ایتن به توضیح و تشریح چند شاهکار نقاشی پرداخته و تلاش می‌کند معانی نهانی آنها را دریابد. آثار عمدتاً از استادان قدیم انتخاب شده‌است. اصول رنگی این آثار با گذشت زمان کهنه نمی‌شود و امروز نیز همچون همیشه از اعتبار برخوردار است.

ایتن معتقد است کسی که تنها محتوای نمادین و ذهنی نقاشی‌های فرانچسکا، رامبراند، بروگل، سزان و دیگر استادان قدیم و جدید را ملاحظه کند از مشاهده‌ی نیروی هنری و زیبایی آنها محروم می‌ماند. هدف و مقصود تمام کوشش‌های هنری، آزاد کردن جوهر ذهنی فرم و رنگ و رها کردن آن از قید و بند دنیای مادی و عینی است. به لحاظ این اشتیاق هنر انتزاعی متولد شده‌است. دنیایی که امروزه در آن زندگی می‌کنیم، همانند سال‌های ۱۵۶۰ یا ۱۸۶۰ نیست.

دنیای ما دنیای اختراع است. ماشین‌هایی ساخته می‌شود که معانی آنها در کارشان نهفته، ماشین‌هایی که نماد ایده نیستند بلکه تجسم‌گر فکری با هدف می‌باشند. حتی تابلوهای نقاشی امروز نیز نمادین نیستند. برای رنگ و فرم آنها دلایل مهمی وجود دارد.

نقاش، سطوح و رنگ‌هایی را مطابق با برنامه‌ریزی خود در تابلوی خود به کار می‌گیرد، نیروی لازم زندگی از خود وی جریان پیدا می‌کند.

او شناخت خود را با راهنمایی درک بی‌واسطه یا الهام به دست می‌آورد، به باور او نقاشی هرچه می‌خواهد باشد، در هر حال رنگ ماده‌ی اصلی آن است. برای نقاش نمود رنگ تعیین‌کننده‌تر است تا ذات رنگ. زیرا نمود رنگ چیزی است که چشم می‌بیند، به همین جهت وجود تصاویر زیاد در این کتاب اجتناب‌ناپذیر شده‌است.

نویسنده در این کتاب تلاش کرده‌است بخش عمده‌ای از مشکلات رنگ را حل نماید. و تنها به اصول و قواعد عینی رنگ نمی‌پردازد بلکه مشکلات ذهنی را کشف و بررسی می‌کند، زیرا ذوق موشکاف در قلمرو رنگ به آن مربوط است.

ایتن می‌گوید: «رنگ زندگی است، زیرا دنیای بدون رنگ به نظر ما همچون مرده‌است، رنگ‌ها مثل‌های ازلی‌اند، فرزندان نوراصلی بدون رنگ و همتای آن یعنی تاریکی بدون رنگ‌اند.»

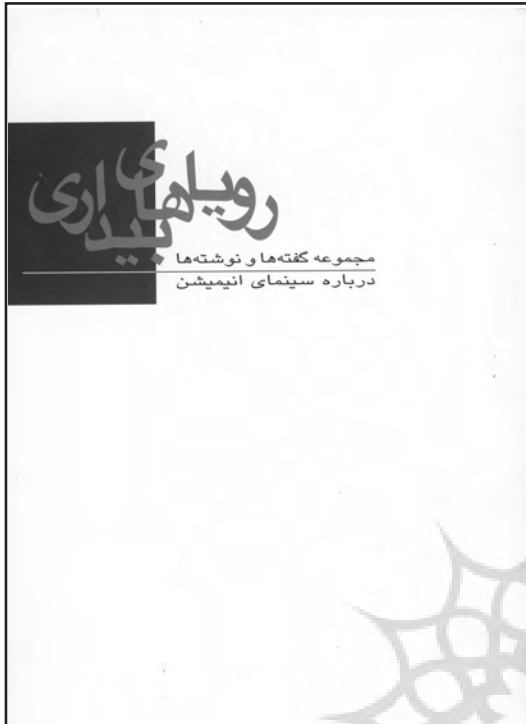
همان‌طور که شعله نور ایجاد می‌کند، همان‌طور هم نور رنگ را به وجود می‌آورد. رنگ‌ها بچه‌های نوراند و نور مادر آنهاست. نور، این پدیده اولیه جهان، روح و جان دنیا را از طریق رنگ‌ها بر ما آشکار می‌سازد. ایتن در این اثر دو روند متفاوت در جهت درک هنر رنگ را بررسی می‌کند. احساسات ذهنی و قوانین عینی رنگ، دو قطبی هستند و نویسنده با ارائه‌ی کپی‌های رنگی به تفسیر و توضیح آن می‌پردازد. کلید این شناخت در دایره‌ی رنگ و کنتراست‌های هفت‌گانه‌ی رنگ است که در صفحات ۵۲ تا ۱۵۵ کتاب ارائه می‌شود. نمودهای بصری، احساسی و سمبولیک رنگ با تصاویر رنگی بررسی شده‌اند. مشق‌های سیستماتیک رنگی در کنار کپی‌های نقاشی استادان بزرگ آورده شده‌است که دیدگاهی نوین به تمامی دوران‌های نقاشی غرب از اوایل قرون وسطی تا پیکاسو عرضه می‌کند.

همچنین در فصل «نظریه‌ی اکسپرسیون رنگ»، ارزش‌های ذهنی و احساسی که با رنگ بیان شده‌اند بررسی می‌گردند که می‌تواند نقاشی‌های اکسپرسیونیستی را به نحو فوق‌العاده‌ای قابل فهم کند. در فصل «نظریه‌ی امپرسیون رنگ» بیشتر به نمودهای رنگ در طبیعت می‌پردازد و فصل کمپوزیسیون در بردارنده‌ی اهداف نظریه‌ی رنگ برای هنرمند خلاق است. به علاوه نکات برجسته‌ی کتاب به بیننده‌ی آثار هنری معرفی می‌شوند. به نظر ایتن، کمپوزیسیون در رنگ به معنای کنار هم گذاشتن دو یا چند رنگ به گونه‌ای است که با هم اکسپرسیونی واضح و ملمو از کارا کتر ایجاد می‌کنند.





کتابخانه
مغز



سینما را یکی از مهمترین ابزارهای پیام‌رسانی دانسته‌اند که نسبت به هنرهای دیگر هنری جدیدتر به شمار می‌رود که توانسته است از امکانات هنرهای دیگر استفاده کند و آنها را در خدمت تعالی خود قرار دهد. موسیقی، نقاشی، معماری و ادبیات و شعر در سینما متجلی شده‌اند. امروزه دستاوردهای انسان از برخورد های کوچک به افکاری بزرگ تبدیل شده‌اند و ایده‌های کوچک، نتایج مهمی را به دست داده‌اند. سینمای انیمیشن امروزه در کنار سینمای زنده با تجارب شخصی و کوتاه به مکان حاضر خود دست یافته است. رسانه‌ای جهانی که هنرمندانش با ساخت فیلم‌های کوتاه و تجربی که در ورای مرزهای ملی و فرهنگی قابل فهم می‌باشند، بخش عمده‌ای از تولیدات انیمیشن را به خود اختصاص داده‌اند. در این میان پشتوانه‌ی عظیم فرهنگی و هنری کشورمان زمینه‌ای است بسیار مناسب برای برداشتن گام‌هایی موثر.

انیمیشن به اندازه سینمای زنده به واقعیت نزدیک نیست، چرا که در سینمای زنده، از نگاه تماشاگر آنچه رخ می‌دهد واقعی است. در انیمیشن آنچه ساخته می‌شود جز در مکانیزم متحرک نمایی قابل دیدن نیست، بلکه تنها از ذهن سازندگان می‌گذرد. در نتیجه هیچ پیش فرضی برای اینکه نا واقعیت را به جای واقعیت باور کرد وجود ندارد و از همان آغاز بیننده خود را برای دیدن مقدماتی که زیاد هم پنهان نیستند آماده می‌کند.

اعتبار هنری انیمیشن به خاطر توانایی و قدرتی است که انیمیشن برای دگرگون کردن واقعیت به صورت یک شیء تخیلی دارد. انیمیشن این توانایی را دارد که تمامی قواعد تحمیل شده از سوی سینما را به نفع خود دگرگون کند. انیمیشن باید بتواند از قید تجهیزات مشتری که با سینما دارد خود را آزاد سازد و وابستگی هایش کمتر شود و کامپیوتر در این میان می‌تواند عاملی موثر برای رهایی از این قید سینما باشد. بیدایش انیمیشن یا آنچه به نقاشی متحرک، جان بخشی و پویانمایی نامیده می‌شود توان و قدرت گذر کردن از مرزها را دارد و می‌تواند راه پیمای ناپیموده را طی کند.

کتاب روایهای بیداری مجموعه‌ای است از مقالات، گفت و گوها، نقدها و نگاه به آینده این هنر در ایران: گفت و گوهایی با زرین کلک، اکبر عالمی، مرتضی ممیز، عبدالله علیمراد، سعید توکلینان، علی اکبر صادقی، اسفندیار احمدیه و مقالاتی چون: تخیل و واقعیت در انیمیشن / امید حبیبی نیا، انیماتور تحصیل کرده / فائز علیدوستی، پیشینه‌ی انیمیشن در ایران / دکتر اسدالله کافی، نگاه داشتن تاریخ / سید علیرضا گلپایگانی، داستان‌های مصور دنباله دار و انیمیشن / مسعود شجاعی طباطبایی، انیمیشن و علوم / هرمز حقیقی، بدعت‌ها و بدایع / غلام حیدری، تخیل اساطیری در انیمیشن / محمد رضا خیالی و ...

روایهای بیداری

□ معاونت پژوهش

کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان



ترکیب بندی در نقاشی



هنری رانکین پور - ترجمه: فرهاد کشایش



ترکیب بندی در نقاشی



زیرا رانکین پور
جمعه فرهاد کشایش
۳۸۲ انتشارات اتلوس

در هر تصویر خوبی ضرورتاً نمی توان تعادل کمالی را ملاحظه کرد. هنرمند است که برای رسیدن به تعادل و تعادل، تصویر مطلوب تری خلق می کند. تشخیص یک ترکیب بندی خوب آسان است، اما اینکه چرا چنین ترکیب بندی خوب است، آهسته آهسته دشوار است. این است که چگونه می توان ترکیب بندی را بهتر کرد. به نظر می رسد در هنر تعادل ترکیب بندی تصویر، اگر با تردیدی مواجه می شویم همیشه می توانیم اصل «قابل دیدن» را به ذهن آوردیم. با کمک آن عناصر می توانیم در عمق و عرض تصویر را با یکدیگر متوازن سازیم. در واقع تعادل ترکیب بندی یک موضوع مرکزی برابر باشد. اهمیت تعادل در ترکیب بندی، مسیر ورود و خروج، خطوط عمودی، افقی و مورب، نور و سایه عناوین فصول شش ماهه ترکیب بندی، به تفصیل داده است. در کتاب آثار مختلفی از نقاشان قدیم و جدید تحلیل و با استفاده از اصول تعادل و ترکیب بندی، توضیح شده است. نویسنده می کوشد تا با به کارگیری تصاویر و نمودار، اهمیت تعادل در ترکیب بندی و تجربه بیودارد. بحث تعادل به عنوان مهم ترین بخش به موضوعاتی چون تعادل قابل مشاهده، عمودی، محور طبیعی، تعادل به وسیله خط، تعادل به وسیله سایه روشن پرداخته است. هنرچو باید با شناخت اینکه چگونه آثار نقاشی هنرمندانی چون استاد کمالی می توانند مشخص ترکیب بندی تبعیت می کنند بتواند اصول ترکیب بندی را بیاموزد. به نظر مولف در مشاهده هر نوع ترکیب بندی، چشم انسان باید بتواند حداقل یک بار از بخش مرکزی تصویر عبور کند. این کار به تعادل بخش هایی تشکیل دهنده ترکیب بندی می انجامد. از طرفی میزان جذابیت بعدی نقش مهمی در ترکیب بندی ایفا می کند. معمولاً نقاشی در تعادل سمت مقابل یک عنصر عمودی، ترجیح می دهد. در نگاه اول، تعادل در ترکیب بندی، تعادل در ترکیب بندی بی نقص تصویر باید به نوعی انتظام یابد که تعادل عناصر در دو سوی محور را برقرار می کند. اگر ترکیب بندی بی نقص باشد، بیننده مجبور نیست برای دیدن درست تصویر، سگش را بکشد و با زاویه ای خاص به آن نگاه کند. در واقع همانند آنچه در مجسمه سازی و نقاشی در ایران باستانی برای برقراری تعادل تمامی ملاحظات دیگر از حیثیت داشته است، تعادل اجزا تصویر بر مبنای کفایت در ترکیب بندی به حساب می آید. همان گونه که وزن مجسمه با توجه به نقطه ای تقلب متعادل می شود، تصویر نیز با توجه به نقطه ای محوری خود که سطوح کوچک و بزرگ به تناسب پیرامون آن توزیع می شوند متعادل می گردد. در بحث تعادل افقی و عمودی نویسنده بر آن است که اهمیت و تأثیر تعادل بستگی به واحد کاری دارد که قرار است با یکدیگر ترکیب شوند. روشن است که قرار دادن یک بکره ای در درون فضای تصویر به مراتب آزادی بیشتری به هنرمند می دهد تا ترکیب بندی چندین بکره ای مختلف. نویسنده در بحث بازسازی تصویر به منظور مشاهده ای جزئی معتقد است که انتظام ترکیب بندی در درون یک بیضی یا دایره، به مراتب سهل تر از فضای چهار گوش است، حتی که سطوح بیضوی و دایره ای فاقد گوشه هستند. با این حال کمتر نقاشی از چنین قالبی استفاده می کند. یکی از دلایل اصلی آن است که نمایش این تابلوها به حین عدم هماهنگی با دیگر تابلوها، مشکلاتی را به وجود می آورد. با این وجود اکثر نقاشان تلاش می کنند در بیشتر ترکیب بندی های خود موضوع را متناسب با خطوط اصلی دایره یا بیضی انتظام بدهند.

شهرستان علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
مرکز مطالعات و تحقیقات فرهنگی



می شوند این امر دیده می شود.

برای ابداع خط می بایست دلیلی وجود داشته باشد. خط، راهنمای کسانی است که خود را در پی شکل هایی که از هر سو ما را فرا گرفته است، به مخاطره می اندازند. راهنمایی که ما را به سوی شناخت شکل، ابعاد و معانی باطنی سوق می دهد. مانند ریسمانی که Ariadne^۱ پیش از آنکه Theseus در گردی مرموز لایبرنت با خطر روبه رو شود، به او داد! خط آنگاه که در لایبرنتی قدم می گذاریم که در آن میلیون ها عامل طبیعی اطرافمان را فرا گرفته است راهنمای ماست. بی آن ره گم می کنیم و هرگز یارای خروج از ماریپیچ را نداریم.

بگذارید هر جا که خط می رود کشیده شویم. شاید به چیزی صریح و دقیق رهنمون شود. یک چشم انداز، صورت یا اندام انسان. یا به یک نیمه آگاهی — سرزمین تخیل، جایی که تصور به هر جا که بخواهد سیر می کند.

تخیل ممکن است تصویری آزاد و بدون ارتباط با دنیای واقع باشد. اما امکان دارد در ورای یک عامل طبیعی، مانند یک درخت، یک صخره، یا یک توده ی شن نهفته باشد. در حقیقت دیر بتوان پوسته را به اندازه کافی عمیق شکافت. تخیل همه جا هست. چون به هر حال طبیعت تنها یک مجموعه ساده از جاندار و بی جان نیست. در یک درخت، صخره یا توده ی شن چیزی بیش از یک ظاهر خارجی مطلق نهفته است. و شاید حقیقت مرموز جاودانه پشت درک کلی فکر قراردادی ما از طبیعت مخفی باشد. همان طور که Durer می گوید: هنر محاط در طبیعت است و پژوهنده آن را تصاحب می کند.

قرن گذشته تاکید زیادی بر دنیای ظاهری حقیقت داشت و از دنیای درونی آن غافل بود. به همین خاطر امروز هنگامی که جستجوی حقیقت درون، روح انسان را تسخیر می کند ما خود را روحاً به نقاشان قرون وسطی نزدیک تر حس می کنیم تا به طراحان رالیست معاصر پدر بزرگانمان. یک نقاشی از Pisanello یا Grunewald یک طراحی صرف

نیست، چرا که ممکن است طرحی خلاصه یا کامل باشد ولی همیشه یک ترکیب روحانی است.

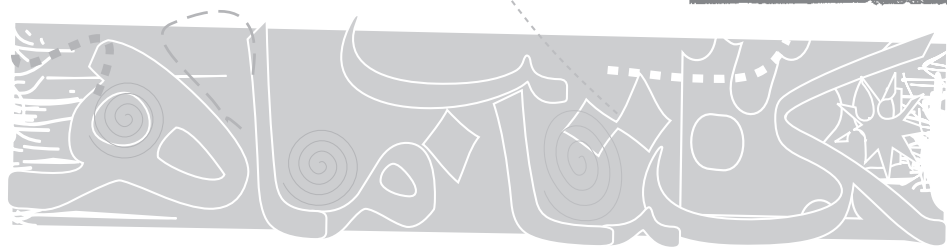
بدینسان خط، همانطور که اشاره شد ابداع و ساخته فکر و روح بشر است. کاملاً منطقی و طبیعی است به خطوطی که از طبیعت یافته ایم خطهای دیگری که ساخته دید درونی ماست اضافه کنیم. این نقاشی ها که پوسته خارجی و هستی درون را با هم عرضه می کنند به مراتب به ماشینی که به آن دوربین عکاسی می گوئیم برتری دارد. یعنی نمی توانید دوربین عکاسی را به دنیای رویای خود ببرید. هیچ دوربینی اختراع نشده و نخواهد شد که بتواند تصویری فنی و بدون عیب از رویا یا تصورات درونی شما تهیه کند.

از اوایل کودکی ام نقاشی کردن را دوست داشتم، کجا نقاشی می کردم، با چه وسیله ای نقاشی می کردم؟ زیاد مهم نیست که نقاشی های اولیه ام را با گچ روی تخته سیاه می کشیدم، یا بعدها بدنبال طرح های گچی در آکادمی، با ذغال طراحی می کردم. سراسر زندگی هنری یک نقاش داستان یک رشد و دوام است، کنجکاوی پایدار، نگاه کردن و تحقیق. در داستان رشد همه چیز قابل توجه است حتی اولین گام های متزلزل هنری در کودکی. اغلب یک اثر تکامل یافته هنرمند جلوه ای از سادگی مخصوص بلوغ را همراه دارد.

Hans Von Marees نقاش آلمانی می گوید: نقاش ها فقط برای خود هنرمند هستند و سرانجام برای کسانی که او آشکار شدن راز تکامل درونش را برایشان مجاز می داند. برای عموم مردم نقاشی بدون داستان جالب نیست. این نظر حقیقت پوشیده را در یک نقاشی خالص، و عملش را به صورت یک شاخص رشد نادیده می گیرد. در این کتاب برای اولین بار نقاشی های به خصوص، خودم را به عنوان یک مدرک از رشد هنری به مردم تقدیم می کنم. این نقاشی ها در مقایسه با آثار گذشته ام که سیاسی و هجایی بودند، بیشتر انتزاعی است. آنها در حد واسطه های مختلف هستند. پاره ای طرح های مقدماتی را برای

طراحی کار یک کارورس است





گنورگ گروس

طراح کاریکاتور پست نقاش

ترجمه: شهریار سعیدی

و مرحمت نمی بیند. چنین می نماید که سرمایه های اصلی زندگی او کودکی، طبیعت و جانوران اند.

آنچه را که او تعقیب می کند یا شکار می کند، از میان می برد، و با قلم وحشی و جسور و کاملاً بی رحمانه اش تحلیل می کند، ابتدال، پرمدعایی و خودبینی سست مایگی های جسمی و روحی و زشتی ها و خوی بی انضباطی است.

کشش او به زندگی اجتماعی، آثارش را، مدارک فوق العاده سال هایی بحرانی ساخته است که نگران پیدایش نازیسم بود. مطلب زیر ترجمه ای است از مقدمه ای که «گروس» بر یکی از کتاب هایش نوشته است.

خط به خودی خود در طبیعت وجود ندارد، بلکه یکی از ابداعات بشر است و در حقیقت همین طور هم نقاشی — خط، نقاشی و نوشته به هم وابسته هستند، نشانه ها و سایر عوامل توصیفی که اغلب، نقاشی بزرگان گذشته را می سازند. نوشته ها به تنهایی جدا از خود تصویر وجود نداشته اند، آنها جزیی از تصور کلی را بیان می کنند. این عقیده در نقاشی های نقاشانی چون Mantegna و Altdorfer durer تعبیر شدنی است. حتی به صورت قابل توجه تری در نقاشی های شرقی، جایی که خط و نوشته به منظور ایجاد یک مجموعه ی مستحکم به هم آمیخته

گنورگ گروس طراح و کاریکاتوریست و نقاش آلمانی در سال ۱۸۹۳ در برلین چشم به جهان گشود. پس از سپری کردن دوران کودکی در «پومرانی» در «استولپ» که اکنون در لهستان قرار دارد، نخست در آکادمی «درسه» و سپس در آکادمی برلین، که در آنجا شاگرد «امیل لولویک» بود به تحصیل هنرهای زیبا پرداخت.

سپس داوطلبانه به جنگ رفت و از جبهه گریخت و در سال ۱۹۱۸ در پایتخت آلمان، مستقر شد. در نهضت «دادا» جای گرفت و با همکاری دیگران سه گاهنامه هجایی تاسیس کرد و یک نمایش عروسکی، که آن هم هجایی بود. و بعد به کشورهای اسکاندیناوی، روسیه، فرانسه و سوئیس سفر کرد. در ۱۹۳۲ به عنوان استاد میهمان به نیویورک دعوت شد و در ۱۹۳۳ برای اقامت همیشگی به آن دیار سفر کرد. در سال ۱۹۳۸ ملیت آلمانی خود را از دست داد و تبعه آمریکا شد. در این کشور به دریافت جوایز متعددی چون مدال طلای «آکادمی هنر و ادبیات» نایل آمد. «گروس» در سال ۱۹۵۹ چند هفته ای پس از بازگشت به برلین، در این شهر درگذشت.

«گروس» در هنر هجاگری، یک آموزگار اخلاق (Moralist) و در گستره شرارت ها و بدی ها، الهام گر فضیلت و تقوا بود. انسان و سوسه می شود که بگوید هیچ چیز از چشمان «گروس» عنایت

