

## عنوان مقاله:

شخصیت های فانتزی در عصر دیجیتال

## محل انتشار:

نخستین همایش ملی هنرهای نمایشی و دیجیتال (سال: 1398)

تعداد صفحات اصل مقاله: 20

## نویسندگان:

امید باقری - دانشجوی کارشناسی ارشد رشته سینما، دانشگاه تربیت مدرس

محمدعلی صفورا - استادیار و عضو هیات علمی گروه سینما و انیمیشن دانشگاه تربیت مدرس

## خلاصه مقاله:

سینما در عصر دیجیتال توانسته است قدم به نمایش ناممکن ها بگذارد. عرصه ای با جمعیت کثیری از شخصیت های خیالی درجهان های ذهنی، پژوهش حاضر بر آن است تا با یک تحقیق میان رشته ای، از یک طرف، با بررسی خواستگاه این شخصیت ها، الگویی جامع تر از قبل برای دسته بندی آنها ارائه دهد. از همین رو، مرزبندی نظریه های شخصیت های انسانی را کنار می گذارد و با استخراج شخصیت های فانتزی از فیلم های تولید شده در ژانرهای فانتزی، علمی-تخیلی، وحشت و آخرالزمانی به بررسی و تفسیر خواستگاه آنها بر مبنای اسطوره شناسی، باستان شناسی، ادبیات و فرهنگ فولکلور می پردازد و مثلث هیولا، انسان نما و ماشین (MHM) را به عنوان یک قاعده کلی مشخص میکند که مشتمل بر تمامی گونه های به تصویر درآمده در سینما از آغاز تا کنون می باشد. تلاش فیلمسازان در دوران کلاسیک سینما برای بازنمایی کردن این شخصیت ها باعث شد تا مهندسی سینما تکنیک های جلوه های ویژه را یکی پس از دیگری بر حسب نیاز و همپا با فناوری های موجود ابداع کنند. این روند با قدم گذاشتن شخصیت های فانتزی به عصر دیجیتال معکوس شد. این بار جلوه های ویژه دیجیتال تعیین می کردند که چه شخصیت فانتزی با چه میزان از توانایی فردی و چه خصوصیات ظاهری منحصر به فردی می تواند خلق شود. و از طرفی دیگر، به بیان نمونه هایی اندک از دستاوردهای روزافزون جلوه های ویژه دیجیتالی می پردازد که باعث شده اند تا روند رو به رشد کمی و کیفی شخصیت های فانتزی در سینما همچنان ادامه داشته باشد و بیشتر مورد قبول مخاطبان از جوامع مختلف واقع شود.

## کلمات کلیدی:

شخصیت، فانتزی، جلوه های ویژه دیجیتال

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1011800>

