

## عنوان مقاله:

شخصیت پردازی در انیمیشن باب اسفنجی در نسبت با اسطوره و الهیات

## محل انتشار:

ششمین کنفرانس بین المللی و هفتمین کنفرانس ملی عمران، معماری، هنر و طراحی شهری (سال: 1403)

تعداد صفحات اصل مقاله: 7

## نویسنده:

سارا اسمعیل پور - کارشناس ارشد نقاشی، دانشگاه سراسری یزد

## خلاصه مقاله:

طراحی شخصیت در انیمیشن عبارت است از ترسیم خلاقانه ی جوهره ی وجودی شخصیت ، که در برگزیده ی ویژگی های شخصیتی بوده و شامل تظاهرات بیرونی است همراه با نحوه ی رفتار و اعمال که همخوانی کامل با خصوصیات درونی و نامشهود شخصیت دارد. در انیمیشن خصوصیات بیرونی شخصیت در هیئت او نمایان است و خصوصیت درونی او مثلا این که نا امید است یا شاد است ، دارای اعتماد به نفس ، مهربان، دلسوز و یا از خود گذشته است با تمهیدات و پیش زمینه هایی که نویسنده و کارگردان در طول پیش رفتن ماجرا برای تماشاگر به وجود می آورند نشان داده می شود. در شخصیت پردازی آثار سینمایی و انیمیشن و کمیک استریپ ، همیشه ارجاع به اساطیر یونان و مصر و دیگر نقاط جهان، انجیل و کتب مقدس، تئوری های مختلف روانکاوی و علمی معمول بوده است . الگوهای معرفی شده در اساطیر و دین و علم ، برای نویسندگان، الگوهای قابل اتکا هستند زیرا در ضمیر انسان نهادینه شده اند. در این مقاله با روش توصیفی تحلیلی به بررسی شخصیت پردازی در انیمیشن باب اسفنجی پرداختیم که اگرچه وامدار متون اسطوره های و دینی هست ولی نسبت اش بنا بر تبعیت مستقیم نیست ؛ بلکه مواد مورد استفاده برای شخصیت پردازی را در ساخت شخصیت دگرگون کرده است . و در این راستا به این نتیجه رسیدیم که ویژگی های شخصیت پردازی و محتوایی انیمیشن فوق تاثیر زیادی بر افکار و عواطف مخاطب می گذارد زیرا نقش بدیل یا آلترناتیو را در ذهن مخاطب بازی می کند. این انیمیشن با داشتن عناصر کودکانه و حس شاعرانه و برخورداری از ویژگی های احساسی عمیق ، می تواند زمینه ی مناسبی برای تخیل ، سیالیت و رشد عواطف کودک فراهم بیاورد.

## کلمات کلیدی:

باب اسفنجی ، شخصیت پردازی ، ترامنتیت ، گناهان کبیره

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/2042874>

