

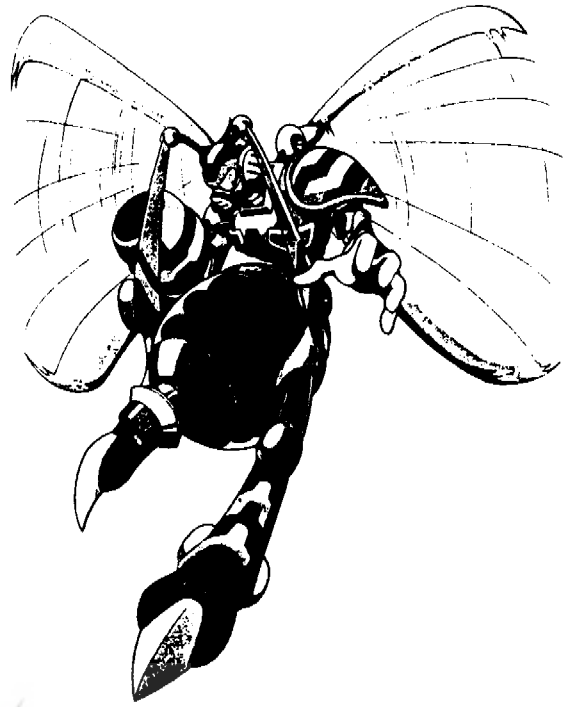
تعریفی تازه از انیمیشن

سعید توکلیان



در جامعه بین‌المللی انیمیشن، بسیاری سازمان‌ها و انیماتورها به تعاریف متفاوتی رسیده‌اند. ما فارغ‌التحصیلان، استادان و فیلمسازان انیمیشن شاید با کلمه واحدی در مورد تعریفی واحد به توافق نرسیم یا اصلاً تعریف واحدی را نتوانیم به دست دهیم، اما در هر صورت توان ارایه فهرست کاملی از آنچه به آن انیمیشن می‌گوییم را داریم. یک مفهوم واحد از این تعاریف از شخصی به شخص دیگر تفاوت دارد. دلایل آنهم متفاوت است، سیر تاریخی تحول آن، تولید و تقاضای سفارش‌دهنده، قابلیت فروش و نمایش و نیز اولویت‌های زیبایی‌شناختی از اهمیت خاصی در دادن یک تعریف برخوردار است. دلیل بررسی و کندو کاو در تعریف انیمیشن این است که انتخاب هر کدام از آنها در انتخاب شما بگنجد. در حال حاضر چالش‌های نو از نمادهای نو در حیطه فن‌آوری مورد استفاده در تولید و توزیع این گونه فیلم‌ها مطرح است. آیا واقعیت مجازی (Virtual Reality) شکلی از انیمیشن

تعاریف بسیاری از انیمیشن وجود دارد. روشن‌ترین این تعاریف در لغت‌نامه وبستر (Webster) بدین‌گونه خلاصه شده است که: الف - فیلم متحرکی که از توالی عکاسی وضعیتهای قابل تغییر یک موضوع یا شیء (مانند عروسک‌های مفصل‌دار و بخش‌های مکانیکی حاصل می‌شود) ب - فیلم‌های کارتون، به این مفهوم که؛ فیلم از توالی طرح‌هایی که توهم حرکت را از طریق تغییرات جزئی پیاپی بدست دهد بوجود آمده است. مفهوم بالا تقریباً تعریف مناسبی برای واژه انیمیشن است. اما به هر حال بازتاب محدودی از امکانات وسیع این هنر است. بدون در نظر گرفتن موافقان و مخالفان با این تعریف می‌توان ابراز داشت که این تعریف مفید است. زیرا آگاهی به این مطلب که چه کسی تعریف را عرضه می‌کند اهمیت بسیار دارد. در این صورت بسیاری از پدیدآورندگان امکان می‌یابند که آثار خود را در جشنواره‌های فیلم‌های انیمیشن شرکت دهند.



کند. آیا اعضاء این انجمن با توانایی های مختلف باید به علایق و توانایی های همگان که به تکنولوژی نوین علاقه مند هستند توجه کنند؟ اما این انجمن که جشنواره های معتبر جهانی مانند انسی را هدایت کرده و زیر نظر دارد، باید مطالب دیگری را نیز در نظر بگیرد و در بخش جوایز جشنواره، بخش ویژه ای در مسابقه جشنواره طراحی کند که با تعاریف اصلی آسیفا از انیمیشن همخوانی داشته باشد. این تعریف محدودیت بسیاری را در صنعت فیلم سازی و کلمه فیلم به وجود آورده است. این سردرگمی زمانی که رسانه دیجیتالی و الکترونیکی را در مقابل امولسیون فیلم بررسی کنیم بیشتر نمود خواهد داشت، که خود بی تردید در تولید، توزیع و نشر این گونه فیلم ها تأثیر بسیار دارد. اگر تماشاگران سینما تعریف آسیفا از انیمیشن را درست بدانند، فیلم ها روز به روز استفاده کمتری خواهند داشت، زیرا تلفیق تکنیک های مختلف، رسانه های جدیدی را به دست خواهد داد و هر روز نیز بر تعدادشان افزوده می شود. بخش های زنده و غیرزنده (انیمیشن) به تفکیک دیده شوند که از نظر کلیت بصری جداسازی آنها به محتوای اصلی فیلم خدشه وارد می سازد.

هالیوود به عنوان بازار تجارت واقعی تولید فیلم انیمیشن، مجبور شد انیماتورها را با نوع عملکردشان تفکیک کند تا با خواسته سندیکایی و قراردادها، عنوان بندی انتهایی فیلم به ترتیب اهمیت شغلی ذکر گردد. اما در چه زمانی یک انیماتور، انیماتور محسوب نمی شود؟ استودیویی که برای اولین بار سریال تلویزیونی "سیمسون ها" (Simpsons) را ساخت، نپذیرفت تا هنرمند انیماتوری را که وظایف معمول را در این روند برعهده داشت به عنوان انیماتور در عنوان بندی فیلم خود بنویسد. این شرکت ترجیح داد از عنوان "لی آوت شخصیت" (Charactor Layout) که در حقیقت طراحی کلیدهای هر صحنه را برعهده

است؟ آیا فیگورهای انسانی ساخته شده از طریق کامپیوتر و "سیمولیشن" (Simulation) در این تعریف مورد نظر جا دارد؟ در مورد حرکات سینک شده لب ها چه می توان گفت، که از طریق کامپیوتر ثبت و بعداً در شخصیت اصلی به صورت تک فریم اعمال می شود؟ آیا تولید این نوع از گرافیک سه بعدی کامپیوتری در این تعریف می گنجد؟

"انجمن بین المللی فیلم انیمیشن" (ASIFA) نیز در تعریف خود از انیمیشن به قطعیت مفهومی که حاصل آن مجموعه ای از تصاویر غیرزنده و قابل نمایش باشند اشاره می کند. این تعریف به همه اعضاء انجمن خواه حرفه ای، آماتور، یا تماشاگر اجازه می دهد که در تولید فیلم های انیمیشن کوشا باشند. هدف آسیفا در حقیقت تجمع هرچه بیشتر اعضاء به منظور فعال کردن گروه های تولید کننده است. این انجمن هرچه بیشتر عضو داشته باشد خوشحال تر است. به شرط آنکه هویت اصلی خود، یعنی تولید فیلم غیرزنده را حفظ



فیلم‌سازان فیلم‌های زنده محسوب می‌شود، معمولاً از روش‌های متعارف انیمیشن (دوبعدی و سه بعدی) بهره گرفته است که اکثراً در عنوان‌بندی با نام انیمیشن مشخص نمی‌شود. تهیه‌کننده فیلم زنده ترجیح می‌دهد از عنوان جلوه‌های ویژه در مقابل انیمیشن استفاده کند. که در آن صورت هنوز بوی فیلم‌سازان زنده از پس آن پیدا است. این گروه هرگز حیوانات متحرک شده را مانند آنچه انیماتورها در تکنیک‌های اجرایی فیلم انیمیشن انجام می‌دهد ذکر نمی‌کنند. در حالی که فیلم‌هایی از قبیل ترمیناتور ۲ خیلی شبیه کارتون‌های تام و جری است. انیمیشن در شخصیت‌ها نوعی تغییر و تأثیر می‌دهد در حالی که در شیوه تولید کامپیوتری آن طرح‌های ثابت حرکت می‌کنند. متأسفانه در هالیوود به محض اینکه کلمه انیمیشن ذکر شود همگان فضای فیلم‌های کمپانی والت دیزنی را در نظر می‌آورند. کمپانی دیزنی و شاید کانال کابلی شرکت کارتون "ترنر" Turner اینکه تعبیر تماشاگران خود را از کلمه انیمیشن

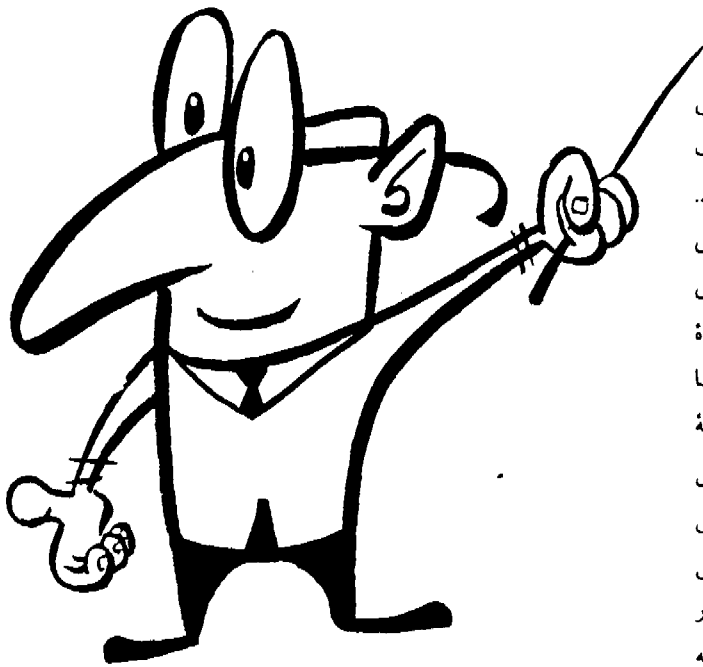
داشت استفاده کند. شاید این تصمیم به این دلیل بود که نمی‌خواست به شأن و موقعیت انیماتورهای بیشتر از آنچه که هست، اهمیت دهد. و با این دستاویز از افزایش روزافزون دستمزدها جلوگیری کرد. جست و جوی استودیوها برای بکارگیری تخصص‌های مختلف نیز عناوین شغلی مشخصی را می‌طلبد. استودیوهایی که فعالیتشان در زمینه انیمیشن کامپیوتری است عنوان کارگردان فنی را برای فردی استفاده می‌کنند که با سیستم‌های کامپیوتری، تولید انیمیشن می‌کنند. جداسازی این افراد از انیماتورهایی که در سیستم‌های سنتی تولید انیمیشن فعال هستند به دلیل ابزار کار و خاص بودن روند تولید عناوینی از این قبیل ایجاب کرده است. اما به هر حال علی‌رغم چنین مشترکاتی بسیاری از کارگردانان فنی هنوز خود را انیماتور می‌دانند.

جلوه‌های ویژه تصویری یا تروکازهای مختلف که به شکل بسیار رنگ پریده‌ای از وظایف متعارف



می‌تواند به تدریج سازماندهی متفاوت داشته و تغییر شکل یابد. اگر چه تشکل‌های آکادمیک به مشخص کردن دقیق واژه‌انیمیشن نیاز بسیار دارند، اما این تعریف باید همه تعریف‌های افق آینده تکنولوژی نوین را در نظر بگیرد. در غیر آن صورت ممکن است برنامه‌های درسی و آموزش در ورطه یک رکود قرار گیرد و خلاصی از آن دشوارتر شود. اگرچه یک مرکز عالی آموزش انیمیشن باید به یک تعریف قطعی رسیده باشد، اما این تعریف تقریباً در همه مراکز با ابزار و تجهیزاتی که در آن مکان استفاده می‌شود هماهنگ است. شاید اگر به ویژگی‌های "چند رسانه‌ای" Multimedia و "هنرهای دیجیتال" Digital Arts توجه کنیم نیازهای مالی یک گروه آموزشی را بتوان تخمین زد. از آنجا که قدم گذاشتن در راه تکنولوژی جدید همیشه کمک‌های خاص مالی را می‌طلبد، قبول همکاری در تولیدهای سود ده و برنامه آموزشی جدید، حیاتی می‌نماید.

کنترل می‌کند، به این خاطر است که تنها در سایه این تحکم، اقتصاد و تولید خاص را حفظ می‌کنند. بنابراین در حقیقت کمپانی دیزنی و ترنر هستند که تمایل بسیاری برای کنترل جمعیت بیننده خود دارند و در نهایت چه کسی به عنوان بهترین منبع و مرجع در اذهان معرفی می‌شود؟ به‌طور واضح خود این شرکت‌ها. تعریفی که اعضای هیأت علمی از انیمیشن می‌دهند. بیشتر مفهوم یک هنر نمایشی خلاقه را در بردارد تا با توجه ویژه به واژه‌های آن اعتبار و نیز هزینه‌ها را برای دوره‌ها و برنامه‌هایی آموزشی آن تأمین کند. این عنوان‌ها معمولاً عملکرد یک محیط آموزشی را در سر تیتربرنامه‌های دانشگاهی و آموزشگاهی به نمایش می‌گذارد و از آن بهره‌های مادی و غیره می‌گیرد. اگر دانشکده‌های انیمیشن تخفیفی در موضع خود بدهند عنوان انیمیشن را به "هنرهای فیلم‌سازی" تغییر داده تا حد کارتون به نفع دیگر بخش‌های کم بودجه یک دانشکده کاهش پیدا کنند، برنامه آموزشی انیمیشن

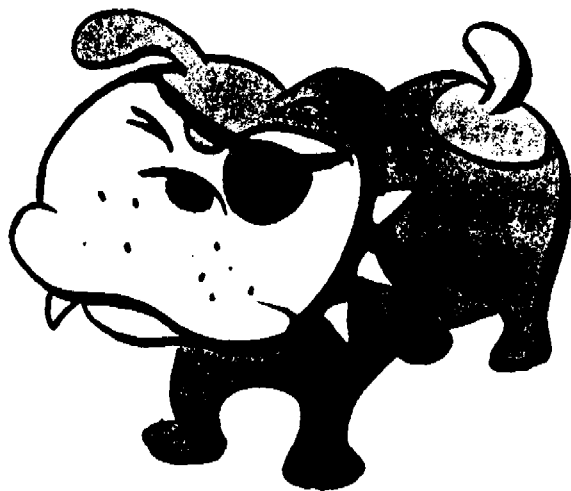


زمانی که تأثیر تکنولوژی جدید را بر ایده‌های روزمره بررسی کنیم، بازتاب تولیدات انیمیشن به کمک تکنولوژی جدید در سال‌های اخیر سازنده خواهد بود. در ۴۰ سال گذشته، انیمیشن از عمده برنامه‌های تلویزیونی قرار گرفته است و شاهدیم که استودیوهای انیمیشن تجهیزات و برنامه‌های تولید را براساس بیننده تلویزیون خانگی بنا نهاده‌اند. شاید کمپانی دیزنی با ارایه برنامه‌های تلویزیونی بعد از ظهرها و نیز عرضه مجدد فیلم‌های قدیمی، روی نوارهای ویدیویی آخرین فرصتی باشد که نیاز بیننده خانگی را احساس کرده است. کارتون از برنامه‌های سرگرم‌کننده سینمایی بزرگسالان است که مدام می‌باید تولیدات جدیدی در قالب فیلم‌های سینمایی ارایه دهد اما هم‌اکنون تنها به نسل جدید بیننده جوان اکتفا کرده و به یک اسباب بازی تبدیل شود. شاید جانشینی مجموعه‌های دائمی جدید انیمیشن ویدیویی در بیشتر منازل خود به نوعی به پدید آمدن تکنیک‌های جدید و خلاقیت‌های تأثیرگذار باشد و شاید هم در نهایت تنها به تغییراتی کم ارزش در بین همین تولیدات بی‌انجامد. همچنین شاید از نظر بیننده و نیز خریدار تنها تقلبی بزرگ باشد که در انبوه‌سازی با کمی تفاوت، بیشترین بهره اقتصادی را نصیب تهیه‌کننده کرده است. در بازار تولید صدای حاشیه، به تغییرات بسیاری که در صدای آنالوگ و دیجیتال پدید آمده است توجه کنید. خلاقیت‌های زیبایی‌شناختی به نظر تهیه‌کننده و بیننده تغییرات فزاینده‌ای داشته است. روش‌های دیجیتال صدا در اغلب اوقات جانشین خطرناکی برای روش‌های سنتی صدا به ویژه در هزینه تولید آن شده است. این نیاز به یک دیدگاه فرهنگی اشاره دارد. شاید هم این فرسودگی از دیدن تکراری کاتالوگ‌های پر زرق و برق "دیزنی" به درمان فوری و ترمیم عاجل نیاز داشته باشد. باید به دنبال چیز تازه‌ای گشت.

از آنجا که تجهیزات و ابزار کامپیوتری، دیجیتالی و

الکترونیکی هر روزه پیشرفته‌تر و ارزانتر شده‌اند، برای هنرمندانی که با توانایی‌های شخصی به تولید روی آورده‌اند. تکنولوژی جدید امیدهای تازه‌ای در افق خود به نمایش گذاشته است. تصور اینکه گروه‌های کوچک تولیدکننده انیمیشن نیز تنها از راه شبکه‌های اینترنت محصولات خود را در کم‌ترین زمان ممکنه به فروش می‌رسانند نیز امکانات تغییر و ساخت و سازهای هنرمندانه حتی بر روی کارهای هنری از قبل تهیه شده دنیای دیجیتالی و همچنین معروف شدن بعضی از شخصیت‌های ساخته کامپیوتر برای آینده این ابزار سناریوی خوش‌بینانه‌ای طراحی کرده است.

اگر چه تصاویر متحرک کامپیوتری مشابه حرکاتی است که قبلاً نیز در دنیای انیمیشن وجود داشته است، اما فراموش نکنیم که از حرکت و تحرک تصویری بیشتری برخوردارند، چشم‌نوازند و قابلیت مونتاژ دارند، ادغام حرکات زنده و انیمیشن بدون متوجه کردن بیننده به این امتزاج نه تنها نقطه تمکیک بین این عناصر را کم رنگ می‌نماید بلکه ارزش‌هایی که در نظر گرفته‌ایم را تغییر می‌دهد. تجارت ارزان، دستیابی به



کرده است و بنابراین به طور مشخص تعریف انیمیشن مجموعه‌ای از بخش‌های مراحل تولید است. و بنابراین به طور خلاصه می‌توان به این تعریف که "میل به تولید حرکتی که در حقیقت وجود خارجی ندارد و تنها در ذهن می‌گنجد" اکتفا کرد.

سرانجام با کندوکاو عمیق در ذهن به تعریفی که در روح خود انیمیشن نهفته است می‌رسیم؛ چیزی تلاش دارد زندگی را تداعی کند. اگر یک عنصر بی‌جان چیزی را خلق می‌کند، آیا زندگی را تداعی کرده است؟ و اگر در این صورت عمل انجام شده، در اصل یک فیلم است؟ در روش‌های انیمیشن کامپیوتری، چند درصد از اعتبار انیماتورهای آن به برنامه‌نویسان و سازندگان نرم‌افزاری و سخت‌افزاری داده می‌شود؟ در آینده نزدیک همه تولیدات سمعی و بصری، دیجیتالی خواهد بود، شاید همه آنها در ردیف انیمیشن قرار می‌گیرند. قبل از اینکه فیلم زنده نامی برای خود انتخاب کند (قبل از ۱۹۰۰ میلادی) همه آنها به تصاویر انیمیشن معروف بودند، شاید ما نیز این شرایط را دوباره به دست آوریم.

بیننده از طریق شبکه (Web page) در اینترنت‌ها قابل توجه هستند؛ حقوق مالک و حق طبع و نشر و نیز کسب درآمد از این طریق به چه صورت تغییر شکل می‌دهد و چگونه شکل واقعی و صحیح خود را به دست می‌آورد. وقتی در سیستم دیجیتال باور بر این است که بین کار اصلی و کپی آن تفاوتی وجود ندارد، کدامیک را به عنوان کار اورژینال انتخاب خواهیم کرد. آیا در اصل وجود جداسازی فریم‌ها، تنها عاملی خواهد بود که در تعریف انیمیشن خواهد گنجد؟ آیا تصاویر کامپیوتری متحرک که با یک پردازش داخلی به‌طور جداگانه به تولید این تصاویر می‌پردازد و در نظر بیننده و هنرمندان آن به صورت یک حرکت مداوم تصور می‌شود، هنوز می‌تواند انیمیشن محسوب شود؟ یکی دیگر از فاکتورهای اصلی که باید در نظر گرفته شود، زمان تولید هر محصول انیمیشن است. چند فیلم انیمیشن سنتی وجود دارد که به تلاش بی‌دریغ سازندگان آن در زمانی نسبتاً طولانی نیاز نداشته باشد؟ انیماتورها و آن دسته که با مطالعات انیمیشن سرگرم هستند معمولاً مراحل تولید بیشتر ذهن آنان را مشغول