

تلاش بسیار، با کامپیوتر خود علایم و تصاویر دل‌خواه خود را طراحی می‌کرد. از دهه‌ی ۱۹۷۰ با ابداع انواع جدید کامپیوتر و دستگاه‌های جانبی و روش‌ها و برنامه‌های متنوع، کاربرد این وسیله در هنر مدرن، به‌ویژه گرافیک توسعه یافت. نرم‌افزار کامپیوتری، روند تغییر در تصویر و حروف را سرعت بخشید. امروزه تراشه (چیپ) های جدید و سریع، جای واحدهای پردازشگر مرکزی (CPU) قدیمی را گرفته‌اند؛ بنابراین بر سرعت اجرای کار افزوده شده است؛ هم‌چنین امکان

اصطلاح «گرافیک رایانه‌ای» را برای روش‌های مختلف ایجاد تصویر به وسیله‌ی کامپیوتر به کار می‌برند. خواه، از این تصویر در عرصه‌ی هنر استفاده شود یا این که در امور مهندسی، آموزشی، تحقیقات فضایی، بازی‌های فکری و غیره کاربرد داشته باشد.

نخستین رایانه‌ها، بلافاصله پس از جنگ جهانی دوم ساخته شد؛ ولی سابقه‌ی کاربرد کامپیوتر در آفرینش جلوه‌های هنری به دهه‌ی ۱۹۶۰ باز می‌گردد؛ مثلاً «هولد کوهن» با

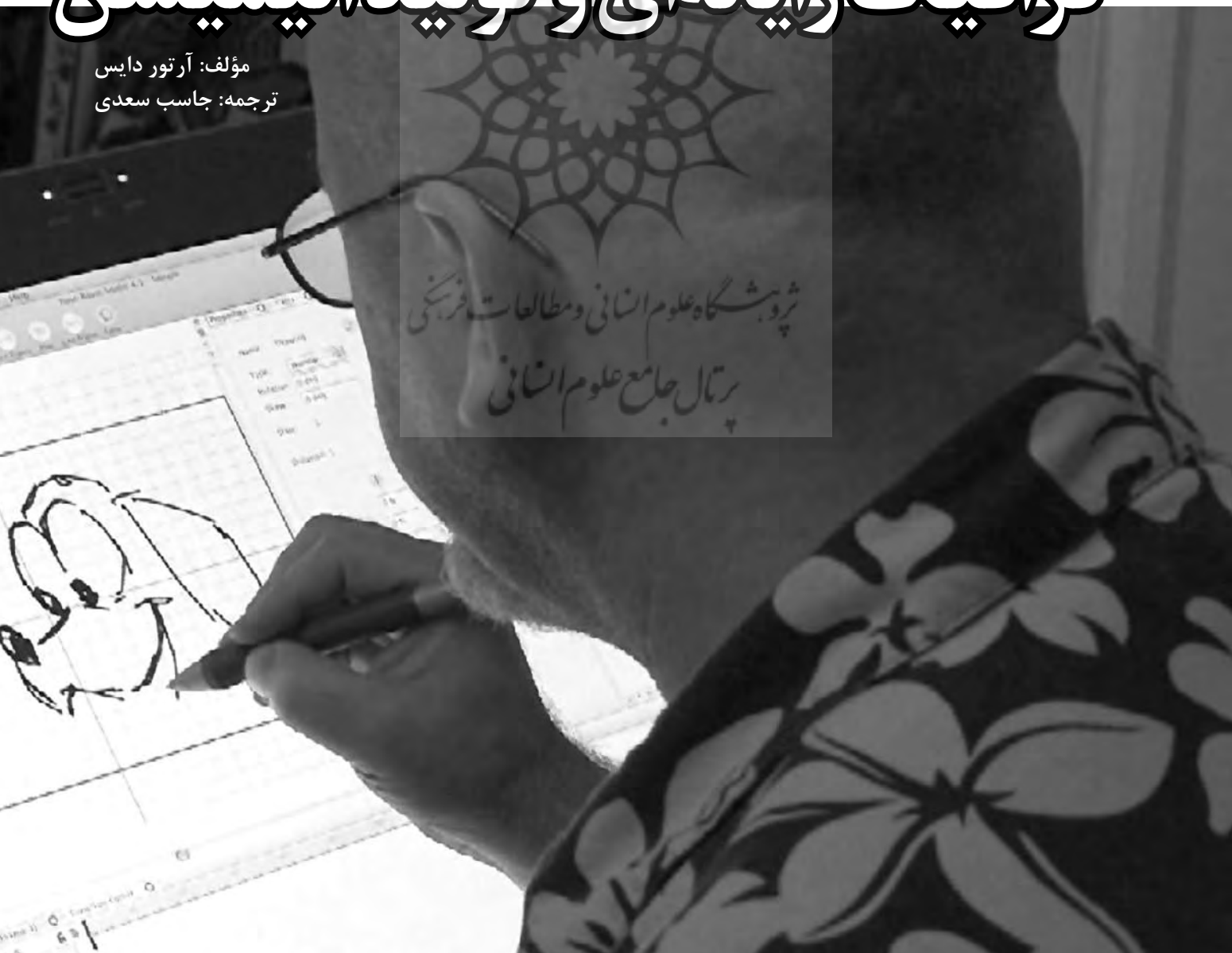


گرافیک رایانه‌ای و تولید انیمیشن

مؤلف: آرتور دایس

ترجمه: جاسب سعدی

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
رتال جامع علوم انسانی



ایجاد جلوه‌های بصری پیچیده نیز فراهم آمده است.

گرافیک کامپیوتری، به این دلیل مورد توجه قرار گرفت که دست بشر از ایجاد جلوه‌های ویژه‌ی کامپیوتری ناتوان بود؛ به همین دلیل، با انتخاب نرم‌افزار مطلوب، هواداران گرافیک رایانه‌ای توانستند به جلوه‌های مورد نظر خود دست یابند و با این کار، خواسته‌های خود را عملی کنند.

با تولد نرم‌افزارهای جدید، توقع نقاشان، گرافیست‌ها و کارتون‌نویس‌های حرفه‌ای بالاتر رفت و به تبع این ماجرا، مفاهیم رایانه‌ای، پیچیدگی

بیشتری پیدا کرد؛ حتی کار به ابداع و تولد مکتب‌های خاصی در مهارت‌های رایانه‌ای رسید. امروزه یک نقاش پست مدرنیست با فرض استفاده از گرافیک رایانه‌ای، خود را به استفاده از هرافه‌ی هنری ملزم نمی‌بیند؛ بلکه خود را صرفاً به مواردی متعهد می‌کند که به آن‌ها معتقد است؛ هر چند تمام مکاتب هنری با پدیده‌ی گرافیک رایانه‌ای به‌طور یکسان برخورد نکرده‌اند.

در این جا قصد مطرح کردن امور فنی رایانه را نداریم. قصد ما این است که محدوده‌ی گرافیک رایانه‌ای را بیشتر شناسایی کنیم؛ به ویژه در

کارتون و انیمیشن‌سازی.

برای توضیح بیشتر به «مکتب» طراح یا گرافیست باید مراجعه کرد. امروزه «مکتب» نقش بسیار مهمی را در آفرینش‌های هر هنرمند به عهده می‌گیرد. بعضی معتقدند که «رایانه»، فقط «اجرا» یا سبک ارائه را تغییر داده است. با این نگرش، آن را یک مکتب هنری نمی‌توان تلقی کرد. رایانه و جلوه‌های آن، صرفاً ابزارند. بدیهی است که ابزار، هیچ‌گاه نمی‌تواند «سبک» باشد. شاید مبحث «سبک» و «ابزار» همچنان ادامه داشته باشد؛ ولی رایانه‌گرایان معتقدند، اگر ابزار کاملاً تغییر کند، مکتب نیز به تبع آن، دستخوش تحولات اساسی خواهند شد. اکنون چیزی به نام مکتب رایانه‌ای احساس نمی‌شود. ولی ابزارهای رایانه‌ای آن چنان ما را دربر گرفته‌اند که گاه و بیگاه ناچار می‌شویم لااقل از اصول فریم‌هایی که یک مکتب را می‌سازند صرف‌نظر کنیم.

ابزارهای رایانه‌ای - فی‌نفسه - برای خود ادعایی ندارند. یک نرم‌افزار، بیش از هر چیز یک ابزار رایانه‌ای است و صرفاً می‌تواند در جلوه‌های آرایه‌ی یک اثر دخالت داشته باشد؛ هر چند این دخالت کاملاً کنترل شده است؛ ولی گاهی کار به جایی می‌رسد که ناخواسته با پدیده‌ی جدیدی روبه‌رو می‌شویم. در چند قرن پیش از میلاد، یک نقاش می‌نشست و با صرف چند ساعت وقت، صحنه‌ی برخورد یک لک‌ه‌ی رنگ با یک بوم یا پارچه را به تصویر می‌کشید؛ ولی در قرن‌های بعد با اختراع تفنگ بادی، همان نقاش



امر باعث شده است تا تهیه‌کنندگان قابل توجهی به تولید این محصول فرهنگی روی آورند. براساس این نظرخواهی، تماشای کارتون هم برای والدین و هم برای کودکان لذت‌بخش است؛ در حقیقت، بزرگسالان با تماشای فیلم‌های انیمیشن، در کنار فرزندان خود، پلی به گذشته‌ها و دوران کودکی خود می‌زنند و توانایی بیشتری برای برقراری ارتباط با فرزندان خود می‌یابند.

بیشتر خانواده‌ها تصور می‌کنند که «کارتون تنها فیلمی است که بدون دغدغه و وسواس، می‌توان آن را در اختیار فرزندان خود گذاشت و نسبت به تأثیرات مثبت آن نیز کاملاً خوش‌بین بود؛ زیرا هم نکات آموزنده‌ی فراوان به همراه دارد و هم به بهترین شکل، اوقات فراغت فرزندانمان را پر می‌کند.»

یونیسف از سوی خانواده‌ها و محافل فرهنگی از انیمیشن‌سازان خواست که این هنر را جدی بگیرند و نسبت به متعادل‌سازی آن هماهنگی بیشتری به خرج دهند. نماینده‌ی یونیسف افزود که خشونت افراطی، کارتون را از تعادل خارج می‌کند. خشونت برای دوره‌های سنی ابتدایی، مناسب تشخیص داده نمی‌شود. اگر انیماتورها از عنصر خشونت بکاهند و به سایر عناصر بپردازند، انیمیشن را به شکل متعادل خود نزدیک‌تر کرده‌اند.

به نظر ما شخصیت‌های کارتونی نه تنها قدرت سرگرم‌کنندگی دارند؛ بلکه توانایی رساندن پیام‌های جهانی را که موجب نجات بسیاری از کودکان

می‌توانست با ریختن چند قطره در لوله تفنگ و شلیک آن به سوی «بوم» همان صحنه را (حتی با مهارت بیشتر) ترسیم کند.

مرزبندی میان «سبک» و «ابزار» گاهی به سادگی انجام نمی‌شود؛ گاهی پیچیدگی در ابزار، موجب تغییرات عمده در سبک یا مکتب می‌شود. اکنون دخالت رایانه‌ای در هر نقاشی و گرافیک و همچنین انیمیشن، ممکن است مرزبندی را برای منتقدان مشکل کند؛ خلاصه، این که سبک‌های نقد هم به تبع همین تحول، دستخوش تغییرات عمده باید قرار گیرند.

در فیلم‌های انیمیشن، می‌توان پیام‌هایی شامل توصیه‌های بهداشتی، موارد کودک‌آزاری، آموزش کودکان برای دفاع از خود و ده‌ها پیام دیگر را به مخاطبان انتقال داد.

کارتون در حال تبدیل شدن به یکی از سالم‌ترین تفریحات نسل جوان و به‌ویژه کودکان است؛ به همین دلیل دغدغه‌ی خانواده‌ها به حداقل رسیده است. آنان خواستار گسترش این هنر نوپا و فراگیر شدن آن در جهان‌اند. «یونسکو» و یونیسف، از طریق روابط عمومی خود، احساس نیاز خانواده‌ها را به شکلی مطلوب، منعکس کرده‌اند.

یونیسف با یک نظرخواهی به این نتیجه رسیده است که این هنر می‌تواند ساعات قابل توجهی از اوقات فراغت کودکان و نوجوانان را پر کند. در طول ده سال اخیر استقبال خانواده‌ها از فیلم‌های انیمیشن افزایش پیدا کرده است و همین

