



انیمیشن چسبش؟

کیارش زندگی

عضو هیات علمی موسسه آموزش عالی سوره

چکیده

بازپژوهی حاضر به منظور شناخت دقیق‌تر از واژه انیمیشن از دو منظر لغوی و صنعت سینما انجام گردید و طی مطالعات منابع کتابخانه‌ای موجود به نتیجه اصلی بازشناسی انیمیشن منجر شد که می‌تواند در سلسله مقالاتی از این دست به‌عنوان سنگ بنایی برای تبارشناسی انیمیشن به‌کار رود.

مقدمه

تقریباً همه ما ساعات زیادی از عمرمان را به تماشای تولیدات تلویزیونی می‌گذرانیم و در این میان شاید بیشترین لذت بصری را از دیدن یک نوع برنامه می‌بریم که برخلاف تصور عوام، لذت بردن از آن مختص سن خاص و در انحصار دورانی از کودکی و نوجوانی نیست و از ۶ تا ۶۰ ساله و حتی کوچک‌ترها و بزرگ‌ترها را در حیطه علاقه‌مندان خود قرار می‌دهد.

این نوع از برنامه‌های تلویزیونی که در اصل مدیون سینماست یا بهتر بگوئیم ریشه در عکاسی دارد، معمولاً بین کودکان به نام کارتون شناخته می‌شود که (شاید مخفف نادرستی از کلمه cartoon film باشد) که به‌گونه‌ای از انیمیشن اطلاق می‌گردد که تصویرسازی حاکم بر آن مبتنی بر شیوه CARTOON به معنی اغراق در طراحی شخصیت‌ها، فضا و موقعیت‌ها متناسب با مضامین طنزآمیز آن است و مقدار قابل توجهی از حجم تولیدات انیمیشنی را به خود اختصاص می‌دهد.

انیمیشن چیست؟

امروزه در زبان ما برای انیمیشن مترادف‌هایی چون 'پویا نمایی'، 'مضحک قلمی'، 'جان بخشی' و 'متحرک‌سازی' را به کار می‌برند که هر کدام از این کلمات ایرادهایی داشته و هیچ کدام به‌درستی معنی نشده‌اند. 'پویانمایی' در اصل برگردان فارسی همان 'تصویر متحرک' و 'متحرک‌سازی' است و می‌تواند برای تمامی آثار سینمایی به‌کار رود و به انیمیشن اختصاص ندارد. 'مضحک قلمی' نیز گسترش کاربری لازم را نداشته و مورد پسند جامعه واقع نگردیده است. 'جان بخشی' نیز چون از صفات ذات حق است نمی‌تواند به مصنوع انسان هنرمند گفته شود... گرچه شاید بتوان مترادف جان‌انگاری را نزدیک‌تر به معنی Animation دانست ولی به‌دلیل نداشتن ارزش فرهنگستانی این قبیل کلمات استفاده از خود واژه انیمیشن صحیح‌تر به نظر می‌رسد زیرا لفظ Animation از ریشه یونانی Anima گرفته شده که در مجموعه تحقیقات پیشین من جمله یادداشت‌های دکتر حجت اسدیان Anima را هم ریشه با 'آف' و 'آفیه' به معنای 'باد' و 'نفس' دانسته است. که خود مبنای اعتقادی در اندیشه باستان دارد، چرا که آنان برای اشیاء و امور قائل به جان بودند و محل آن را باد می‌دانستند. ضرب‌المثل‌هایی چون 'سرش را به باد داد' متضمن همین تلقی است زیرا در تفکرات

باستان باد را محمل روح و جان می‌دانستند که رگه‌هایی از این نوع نگاه هنوز هم در میان عامه دیده می‌شود. در این طرز تفکر، تمامی طبیعت جان داشته است و در واقع، واژه 'طبیعت بی‌جان' از قرن ۱۸ میلادی به کار رفته است. پیش از آن طبیعت را جاندار می‌دانستند. در تفکر عرفانی و ادبیات ایرانی نیز از کلماتی چون 'جان جانان' و 'جانان' بهره فراوان گرفته شده است و برای هستی‌جانمایه‌ای که حی یزدان است را کانون جان بخشیدن دانسته‌اند مانند این دو بیت از مولانا:

نفعه آمد مر شما را دید و رفت

هر که را می‌خواست جان بخشید و رفت

بی‌زدستی دست ما بافد همی

جان جان سازد مصور آدمی...

در متون هند باستان "آتما" به جان و روان تقریب شده و نیرویی است که در نهاد و سرشت آدمی وجود دارد. جالب است که آتما در تمامی عناصر و اشیاء، ساری است و روح اعظم یا منبع کلی این آتما یا جان، در واقع همان چیزی است که در اشیاء جریان دارد. در روایت قبایل استرالیایی و بدوی و شرق دور نیز مشابهاتی از این‌گونه یافت می‌شود. تمامی این نگرش‌های باستان با مرکزیت دادن جان و تمایل به متحرک‌سازی و جان‌انگاری در مصنوعات بشری، در گام اول به تقلید ظاهر موجود زنده و در گام بعدی، به ایجاد قوای حرکتی و زندگی می‌اندیشیده‌اند. در این جا اشاره به داستان نقاشی مشهور قرن پنجم میلادی باستان، زئوکسیس^۱ خالی از لطف نیست.

زئوکسیس، جوانی را با خوشه انگوری در دست، نقاشی کرده بود. اثرش چنان در استفاده از سایه روشن، از واقع‌پردازی برخوردار بود که کلاغ‌ها برای خوردن انگور به آن نوک می‌زدند. زئوکسیس در پاسخ تشویق دیگران در ستایش از این اثر اظهار داشته بود: هنوز آن چنان که باید زنده نیست، چون نمی‌تواند کلاغ‌ها را از خود براند.

این تمایل صاف کودکانه، همان گرایشی است که گذر زمان نتوانسته آن را دستخوش تغییر اساسی کند یا به فراموشی سپارد. تنها تفاوت آن در طرز نگرش جادوگونه انسان اولیه به پیرامونش و ساخته‌های خویش، با توهم بعضاً کفرآمیز بود. در حالی که انسان امروز که به راز و رمز جان‌انگاری پی برده است، دیگر گرفتار چنین توهماتی نیست و آن را به عنوان تلاشی هنرمندانه ارزیابی می‌کند. گرچه امروزه وسعت و دامنه استفاده از

انیمیشن در زبان سینما سبب شده است که از معنی اصلی خود نیز دور شود و برای هر مخاطبی، تداعی‌گر نوعی فیلم باشد که به روش "تک فریم" تهیه می‌شود. حال پس از تبیین واژه انیمیشن، بدنیت‌نگاهی نیز به تاریخچه انیمیشن در وادی سینما و هنر هفتم بیان‌دازیم. انیمیشن به معنی امروزین خود در صنعت چنان با پیدایش عکاسی و سینما آمیخته است که ناگزیر، ابتدا باید از وادی این دو هنر عبور کنیم. آنچه مسلم است عنصر اصلی تصاویر متحرک، عامل فیزیولوژیکی پایداری دید^۱ است. به عبارت دیگر، اگر تصویر جسمی از مقابل دیدگان ما عبور کند، شبکه چشم قادر است این تصویر را تا مدتی حفظ کند. بنابراین، با ظهور تصویر بعدی در مدت حفظ، دو تصویر در هم آمیخته می‌شوند و اگر تصاویر پیاپی و منظم از یک حرکت با شرایط فوق از مقابل چشمان ما بگذرند. این تصاویر و اشیاء حرکت را القاء خواهند کرد.

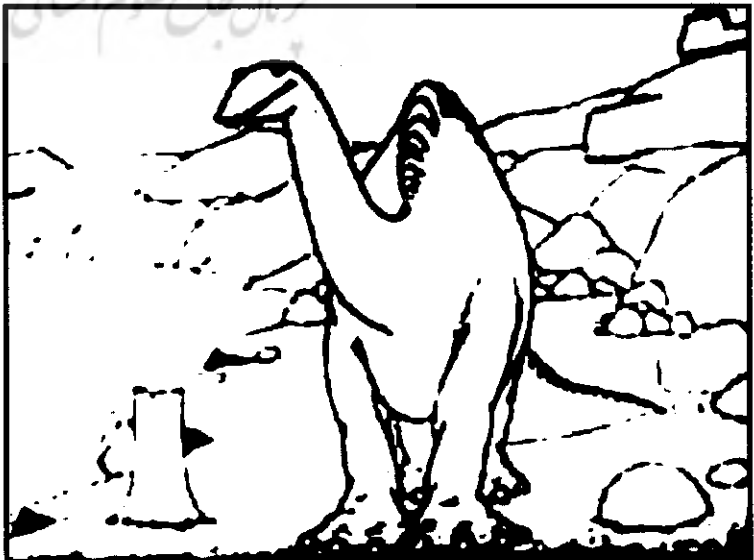
این کشف گرچه قدمتی به اندازه اسباب بازی‌های کودکانه در مصر باستان دارد، اما نتایج علمی آن مرهون زحمات اندیشمندانی چون ابن هیثم^۲ فیزیکدان مسلمان و "راجر بیکن"^۳ کشیش انگلیسی تباری است که از سوی کلیسا تکفیر شده بود. بیکن، در قرن سیزدهم میلادی، پس از ۱۰ سال تجربه و تحلیل آثار نور، در مقالات پرارزش خویش اختراعاتی چون، هواپیما، خودرو، زیردریایی، عدسی، میکروسکوپ و تلسکوپ را پیش‌بینی کرد و قابل اندازه‌گیری بودن نور را مطرح ساخت. یکی از ابداعات او را "کامرا آپسکورا"^۴ می‌دانند.

سیستم کار کامرا آپسکورا که براساس مطالعات

ارسطو پیرامون چگونگی رفتار امواج نور در حین تابش از روزنه بنا شده، بدین گونه بود: در یکی از دیواره‌های اتاق تاریک بزرگی، روزنه‌ای کوچک تعبیه گردید و یک عدسی مقابل آن قرار می‌گرفت. در نتیجه، بر دیوار مقابل این روزنه، تصاویر مناظر آن سوی روزنه به صورت واژگون تشکیل می‌شد. این روش کار اتاق تاریک، مبنای کار دوربین‌های عکاسی امروزی نیز هست که در آنها، اتاقک کوچکتر شده و در روزنه، برای افزایش ضریب وضوح، عدسی مناسب قرار گرفته و در دیوارمقابل روزنه نیز، صفحه حساس به نور یا فیلم گذاشته شده است. دو قرن بعد از بیکن، کامرا آپسکورا کاربرد خود را در معماری یافت و در نقاشی نیز لئونارد داوینچی از آن بهره برد و توانست نور و پرسپکتیو (ژرفنمایی) تابلوهایش را غنا بخشد. در اوایل قرن ۱۸ میلادی، با تلاش‌های ژوزف نیسفور نیپس^۵، گراورساز فرانسوی و پسرش، اولین گام‌ها در صنعت عکاسی برداشته شد که بعدها توسط داگره فرانسوی و تالبوت انگلیسی تکامل یافت. با عرضه فیلم رول (قابل پیچش) توسط کمپانی "ایستمن"^۶ به نام "کداک"^۷ امکان فیلم‌برداری پیاپی تصویر میسر شد. "آدوارد مایبریج"^۸ برای نخستین بار توانست از گام‌های حرکت یک اسب تصویرهای ۲۴ گانه تهیه کند و به بررسی مقاطع حرکت دوییدن اسب پردازد. یعنی اولین بار توسط مایبریج عکاس فریم به فریم اتفاق افتاد.

این ویژگی فریم به فریم، تنها مشخصه فیلم‌برداری انیمیشن و در حقیقت وجه متمیز انیمیشن از سایر تولیدات سینمایی است که امروزه به صورت یک اصل در آمده است. از این منظر، هر فیلم که برای تولید هر فریم آن عملیات جداگانه‌ای صورت گیرد

و یا به صورت تک فریم فیلم‌برداری شود، در حلقه تولیدات انیمیشن قرار می‌گیرد. بنابراین، بسیاری از تیتراژهای فیلم‌های سینمایی یا حتی جلوه‌های ویژه این آثار را می‌توان در گروه آثار انیمیشن قرار داد و حتی آثار اولیه سینمایی چون ساخته‌های "ژرژ ملیث"^۹ و "ری هری هوزن"^{۱۰} را انیمیشن‌های تاریخ سینما می‌نامند. این هنر صنعت، گرچه امروزه به صورت رشته‌ای مستقل در آمده است، ولی با توجه به معنی جان‌انگاری و میل دیرین انسان در پاسخگویی به



فطرت جان انگار خویش که
بخشیدن پنداره‌ای از جان به
اشیاء و امور را آرزو می‌کرد،
همواره در طول تاریخ شانه
به شانه تفکرات، ابداعات و
ساخته‌های بشر در دوره‌های
گونگون پیش آمده است.

روزگاری شاید، از نقش
دیواره غارها از گاوهایی
که پاهای متعدد داشته‌اند
تا حرکت را القاء کنند و
اسباب بازی‌های کودکان
همچون "توماتروپ" که با
استفاده از اصل پایداری دید،
دایره‌ای چرخان با دو تصویر
در دو روی آن بود، گرفته
تا فانوس خیال که از امتزاج



تردست بود، به زودی
جاذبه‌های سینما و
جادوی آن را دریافت و
توانست جلوه‌های ویژه
بصری را توسط نوردهی
مجدد و دوبار نوردهی یک
نگاتیو، پدید آورد.

فیلم‌سازی تمهیدی
ملیث، معمولاً برای
نمایش حوادث ناهمگن
و سوررئال بود و برای
پیرامون ملیث تجربه‌ای
شادی بخش محسوب
می‌شد، و بسیاری از
معاصرانش همچون آمیل
رینو^۳ و آمیل کول^۴
را متأثر می‌ساخت.

بریتانیا، "ملبورن"^{۱۵} کوپر توانست اولین انیمیشن تجاری
به نام "جاذبه کبریت" را بسازد. از دیگر متقدمان، "جیمز
استوارت بلکتون"^{۱۶} بود. وی نقش عمده‌ای در استقبال
عمومی از انیمیشن داشت. در کشور ما نیز تولیدات
سینمای انیمیشن قدمتی ۵۰ ساله دارد و همواره
توانسته است، نماینده‌ای شایسته برای انیمیشن در
جهان باشد. بررسی این بخش از تاریخ هنر ایران خود
مجال جداگانه‌ای می‌طلبد.

تصاویر برای ایجاد پنداره حرکتی استفاده می‌کرد، همگی
پاره‌های این تاریخ هستند. اما در صنعت سینما، پیدایش
تجربه‌های ابتدایی در عرصه "سینماتوگراف"^{۱۱} را مبداء
مشخص تاریخ هنر صنعت انیمیشن می‌دانند. بنابراین
صرف نظر از قالب‌ها و تکنیک‌های متنوع انیمیشن، از
کارهای خمیری و نقاشی روی شیشه گرفته تا عروسکی
و سه بعدی رایانه‌ای، همگی از تبار ساخته‌های ملیث
به شمار می‌آیند. ژرژ ملیث که ابتدا شومن و به نوعی

بی‌نوشتها

- 1-Zeoxis
- 2-Roger Bacon
- 3-Camera Obscura
- 4-Joseph N. Niepss
- 5-Daguerre
- 6-Eastman
- 7-Kodak
- 8-Edward Maybridge
- 9-George Mellieth
- 10-Ray Harry Hossen
- 11-Thaumatrope
- 12-Cinematograph
- 13- Emile Reynaud
- 14-Emile Cohl
- 15-Melborn Cooper
- 16-James Stewart Blackton

فهرست منابع

- ۱-خاستر، والتر، نقاشی متحرک، ترجمه اندیشه مقتدرپور، تهران، انتشارات بهار.
- ۲-غریب‌پور، بهروز، انیمیشن از نخستین گام‌ها تا اعتلا، تهران: انتشارات دانشگاه هنر.
- ۳- مرزبان، سروش، پایان نامه، به راهنمایی حجت اسدیان، دوره کارشناسی گرافیک، موسسه آموزش عالی سوره.
- ۴- مولانا، جلال‌الدین بلخی، مثنوی معنوی، تصحیح دکتر قاسم غنی، تهران: انتشارات امیرکبیر.
- ۵- هالاس، جان، استادان انیمیشن، ترجمه محمد شهباز، تهران: انتشارات بنیاد سینمایی فارابی.
- ۶- هالاس، جان، فنون متحرک‌سازی، ترجمه محمد رضا رزاقی، تهران: انتشارات بنیاد سینمایی فارابی.