

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۱/۱۲/۲۲

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۳۹۲/۰۲/۳۱

سعیده سادات موسوی<sup>۱</sup>، کامبیز موسوی اقدم<sup>۲</sup>، حسن توکلی آبدانسری<sup>۲</sup>

## انیمیشن پست‌مدرن مطالعه‌ای بر انیمیشن‌های خارج از استودیو

### چکیده

### چکیده

پست‌مدرنیسم در انیمیشن به صورت ترکیبی از سبک‌ها، روش‌ها و تکنیک‌های مختلف متحرک‌سازی خود را نشان می‌دهد. هرچند ممکن است در ساخت این نوع کارها روش‌های سنتی و مدرن بطور هم‌زمان مورد استفاده قرار گرفته باشند، باز هم انیمیشن‌هایی از این دست غالباً در زمره‌ی کارهای تجربی بشمار می‌آیند. انیمیشن تجربی همان‌گونه که از معنای لغوی آن پیداست به انیمیشنی دلالت دارد که به روشی کاملاً اکتشافی ساخته شده است و به همین سبب است که انیمیشن‌هایی که در محیط خارج از استودیو ساخته می‌شوند نیز می‌توانند در این طبقه قرار بگیرند، زیرا از هیچ قرارداد و الگوی از پیش تعیین شده‌ی پیروی نمی‌کنند. انیماتورهای پست‌مدرن محیط سنتی استودیو را ترک کرده‌اند و در پهنه‌ی دشت‌ها، حومه‌ی شهرهای بزرگ و یا ساحل دریا به ساخت انیمیشن‌های هنرمحیطی<sup>۱</sup> خود می‌پردازند. حرکت، تغییر، رشد و فساد ذات طبیعت است و این همان انرژی است که در این کارها جریان دارد. این مقاله بر آن است تا با بررسی آثار نسل در حال رشدی از انیماتورهای مستقل که با الهام از آثار هنرمندان محیطی و پیروی از خط مشی انیماتورهای تجربی دهه‌های پیشین، در ده سال اخیر به خلق آثار خارق‌العاده‌ای در این حوزه پرداخته‌اند، به تشریح آنچه امروزه با عنوان انیمیشن پست‌مدرن در حال شکل‌گیری است، بپردازد.

**کلید واژه‌ها:** انیمیشن خارج از استودیو، هنر محیطی، پست‌مدرنیسم، گرافیتی، استاپ‌موشن.

<sup>۱</sup> دکترای پژوهش هنر، دانشگاه هنر، استان تهران، شهر تهران (نویسنده مسئول)

E-mail: saisimo@yahoo.com

<sup>۲</sup> استادیار دانشگاه هنر، استان تهران، شهر تهران

E-mail: cmaghdam@yahoo.com

<sup>۲</sup> کارشناس ارشد پویانمایی، دانشگاه هنر، استان تهران، شهر تهران

Email: tavakoly\_0032@yahoo.com

## ۱. مقدمه

پست مدرنیسم در انیمیشن در حوزه‌های مختلفی قابل بررسی است. به عنوان مثال، مجموعه‌های تلویزیونی نظیر سیمپسون‌ها<sup>۲</sup> و پارک جنوب<sup>۳</sup> و یا فیلم‌های سینمایی پرفروشی مانند شرک<sup>۴</sup> و متروپلیس<sup>۵</sup> همه در زمره آثار پست مدرن بشمار می‌آیند. به عقیده ماریتا استورکن و لیزا کارت رایت<sup>۶</sup>، آنچه این دسته آثار را پست مدرن می‌سازد کاربرد المان‌های غالب پست مدرنیستی مانند خودبازتابی<sup>۷</sup>، هزل<sup>۸</sup> و بینامتنیت<sup>۹</sup> در مضمون، نحوه روایت و شخصیت‌پردازی آن‌هاست و گرنه در شکل، فرم و چارچوب نظام تولید آن‌ها تفاوتی با سایر تولیدات انیمیشنی وجود ندارد (Sturken and Cartwright, 2001, 320). آنچه امروزه غالباً با عنوان انیمیشن پست مدرن شناخته می‌شود اثری هنری است که با پیروی از آثار هنرمندان محیطی، فضای بسته و محدود استودیو را ترک کرده است و در فضای آزاد<sup>۱۰</sup>، بدون پیروی از الگویی از پیش تعیین شده یا روش مدونی در زمان بندی فریم‌ها<sup>۱۱</sup>، با ترکیب سبک‌های مختلف فیلم‌سازی و متحرک‌سازی، تولید می‌شود<sup>۱۲</sup>. «هنر محیطی یا هنر زمین» گونه‌ای از هنر معاصر است که در اوایل دهه‌ی ۱۹۶۰، توسط گروهی از مجسمه‌سازان و نقاشان، مانند رابرت اسمیتسون<sup>۱۳</sup>، والتر دی‌ماریا<sup>۱۴</sup> و مایکل هایزر<sup>۱۵</sup>، با هدف جلب توجه عموم به رابطه‌ی انسان با جهان طبیعت، از طریق ساخت مجموعه‌ای از آثار تفکربرانگیز در طبیعت و به‌ویژه مناطق متروک و دورافتاده، به وجود آمد. هنرمندان محیطی تنها به نمایش طبیعت بسنده نمی‌کنند، بلکه زیستن، تجربه‌کردن و کنش متقابل با طبیعت و زمین را هدف کار خود قرار می‌دهند. دغدغه‌ی هنر محیطی مواد و نیروهای طبیعی است، بنابراین آثار هنری خلق شده در این حوزه نیز متأثر از نیروهای طبیعی‌اند و آب و هوا، باد، باران و برف بر آن‌ها تأثیر دارد. مصالح ساخت چنین آثاری همان موادی هستند که در حومه‌ی شهرها و دشت‌ها رها شده‌اند: سنگ، شاخه، برگ، پر، نی، شن و خار. هنرمندان محیطی می‌دانند که آثارشان ماندگار نیستند و روزی به همان خاکی که به آن‌ها زندگی بخشیده است باز می‌گردند و این مضمون اصلی هنر محیطی است. از این رو این آثار در قالب عکس و فیلم ماندگار می‌شوند و همین ایده‌ی اصلی است که به متحرک‌سازی خارج از استودیو منتهی می‌شود.

ساخته‌های هنر محیطی آثاری بی‌دوام و فانی‌اند و هنرمند پس از خلق این آثار به گرفتن چند عکس از آن‌ها بسنده می‌کند و سپس این آثار را در دل طبیعت رها می‌سازد تا دست طبیعت به مرور آن‌ها را تخریب کند. در انیمیشن محیطی عمر این آثار از این نیز کمتر است زیرا هنرمند انیماتور برای ایجاد تغییرات به منظور عکسبرداری از فریم بعدی باید خود به تغییر و تخریب تدریجی اثر خویش پردازد و یا پس از به تصویر کشیدن هر دیوارنگاری<sup>۱۶</sup> بر روی دیوار و عکسبرداری تک‌فریم از آن، روی آن را با رنگ سفید بپوشاند و فریم گرافیتی بعدی را بر روی دیوار طراحی کند.

در این مقاله ضمن شرح پیشینه‌ی انیمیشن تجربی و تأثیر آن بر انیمیشن پست مدرن، به نقش موسیقی در زمان بندی این نوع انیمیشن‌ها و نیز نقش فن‌آوری دیجیتال در پیشرفت و گسترش آن خواهیم پرداخت و آثار پیشروی این حوزه مانند انیمیشن‌های گرافیتی بلو<sup>۱۷</sup>، انیمیشن‌های هنر محیطی کیرستن لپور<sup>۱۸</sup> و لیونل کورو<sup>۱۹</sup> و آثار انیماتورهایی چون پی ای اس<sup>۲۰</sup> و توماس مانکوفسکی<sup>۲۱</sup> که به ترکیب فن‌آوری دیجیتال با عناصر هنر چیدمان می‌پردازند، به عنوان نمونه‌های پژوهش مورد بررسی و ارزیابی قرار خواهند گرفت.

## ۲. روش پژوهش

از آنجا که انیمیشن پست‌مدرن پدیده‌ای نو در جهان هنر محسوب می‌شود و هنرمندان این حوزه به شکل آزاد و خودانگیخته به آفرینش این هنر مشغول‌اند، تا کنون تحقیق مدونی در این حوزه انجام نشده است و منابع قابل ارجاع بسیار محدودی در مورد آن وجود دارد. با این حال، هنرمندان این حوزه در تارنماهای شخصی خود به شرح آثار و چگونگی عملکرد خویش پرداخته‌اند و همین وب‌نویسی‌های فردی یکی از منابع اصلی این پژوهش بوده است که خود، با روح فانی و قانون‌گریز انیمیشن‌های خارج از استودیو همخوانی دارد. با توجه به این که انیماتورهای پست‌مدرن برای تولید آثار خود از روش‌های غیرمرسوم و تجربی استفاده می‌کنند، مشابهت‌های بسیاری میان این نوع انیمیشن و انیمیشن‌های تجربی وجود دارد. از این رو، پایه‌ی اصلی این پژوهش مطالعه‌ی دقیق تاریخ و ویژگی‌های آثار آوانگارد و تجربی انیمیشن از دهه‌ی ۱۹۲۰ به این سو، با هدف یافتن ریشه‌های جنبش فراگیر انیمیشن‌های خارج از استودیو در دوران کنونی بوده است.

## ۳. انیمیشن خارج از استودیو: لذت آزمایش و اکتشاف

همان‌طور که کوراکیدو<sup>۲۲</sup> می‌گوید، در اروپا و در آغاز قرن بیستم، انیمیشن تجربی انتزاعی در نتیجه‌ی تکامل نقاشی انتزاعی و ارتباط آن با موسیقی به وجود آمد: «سودای هنرمندان برای تقلید از کیفیت‌های موسیقایی، موجب سرعت بخشیدن به روند رشد نقاشی انتزاعی شد. نقاش روسی‌الاصل واسیلی کادینسکی<sup>۲۳</sup> و هنرمند مکتب باوهاوس<sup>۲۴</sup>، پل کله<sup>۲۵</sup> هر دو نقاشان نقاشی‌های انتزاعی بودند که دیدگاه مشابهی نسبت به یک زبان تصویری انتزاعی مرتبط با موسیقی داشتند. کاندینسکی که خود یک موسیقی‌دان خیره‌نیز بود، به‌گونه‌ای رنگ‌ها را به کار گرفت که تونالیتیه‌ی رنگ<sup>۲۶</sup> با زنگ صدا<sup>۲۷</sup>، پرده‌ی رنگ<sup>۲۸</sup> با ارتفاع صدا<sup>۲۹</sup>، و اشباع رنگ<sup>۳۰</sup> با شدت صدا<sup>۳۱</sup> مطابقت داشته باشد. در دهه‌ی ۱۹۲۰، پل کله نیز رویکرد نظام‌مندی را گسترش داد که کنترپوان<sup>۳۲</sup> موسیقایی را به طیف رنگ و ساختار هارمونیک را با ترکیب رنگ‌ها مرتبط می‌ساخت» (Korakidou and Charitos, 2006, 2). موسیقی به عنوان انتزاعی‌ترین هنر، نقاشان انتزاعی را به سوی فرم‌های ناب، نقطه، خط، و سطح، به منظور هماهنگی با نت‌ها، آکوردها، و گام‌ها سوق داد (Turner, 2003, 1) و فن‌آوری فیلم نقاشان را که برای به تصویر کشیدن حرکت و ریتم محدود به تصاویر ساکن بودند، قادر به مصورسازی حرکت‌های روان و طرح‌های آهنگینی ساخت که در گذر زمان شکفته می‌شدند.

انیمیشن تجربی که در اوایل دهه‌ی ۱۹۲۰، به شکل توالی‌هایی از چند هزار نقاشی پیوسته‌ی انتزاعی، که بر ریتم‌های آهنگین موسیقی کلاسیک سوار بودند، توجه عموم را به سوی خود جلب کرد، اکنون به کلی تغییر شکل داده است و به شکل متحرک‌سازی‌های گرافیتی‌های غول‌آسا بر روی دیوارها و پویایی سازه‌هایی از مواد طبیعی تجلی می‌یابد. با این وجود این نوع انیمیشن ماهیت آزمایشی خود را به کلی حفظ کرده است. به سبب جسارت هنرمند در انتخاب روش‌های نو در جان‌بخشی، خام‌دستی خلاقانه و هیجان‌کودکانه‌ای در بطن این آثار وجود دارد که موجب می‌شود نوعی ارزش هنری متفاوت از ارزش سایر آثار متحرک‌سازی‌شده‌ی مرسوم، که ب اساس اصول دوازده‌گانه‌ی پویانمایی<sup>۳۳</sup> جان‌بخشی شده‌اند، برای انیمیشن‌های تجربی قائل شوند و در نتیجه به جای قراردادن آن‌ها در طبقه‌ی آثار انیمیشنی - به عنوان آثاری که صرفاً جان‌بخشی شده‌اند - آن‌ها را در زمره‌ی هنرهای حرکتی<sup>۳۴</sup> بشمار آورند و از آن‌ها با عنوان انیمیشن هنری<sup>۳۵</sup> یاد کنند. برای مثال، چنانکه رابرت راست و سیسیل استار<sup>۳۶</sup> اشاره دارند، سکانس

رنگ<sup>۳۷</sup> دویل گرانث<sup>۳۸</sup> که در سال ۱۹۴۳ ساخته شد به اندازه‌ای تجربی بود که سازنده‌ی آن نیز هرگز باور نمی‌کرد که مخاطبان، با گذشت سال‌ها از زمان ساخت این انیمیشن، هنوز هم مایل به تماشای آن باشند. او می‌گوید: «این کار هرگز به عنوان چیزی بیشتر از یک نمونه‌ی آزمایشی<sup>۳۹</sup> طراحی نشده بود». این اثر هنوز از چنان اهمیتی در زیبایی‌شناسی انیمیشن برخوردار است که ضربان رنگ‌ها به‌تنهایی بخش مهمی از تاریخ مطالعات تصویر متحرک را به خود اختصاص می‌دهد (Russett and Starr, 1988, 7).

به این ترتیب، تأکید بر وجه هنری و بیانگرانه در انیمیشن‌های تجربی از مهم‌ترین ویژگی‌های آن بشمار می‌آید. به باور راست و استار، عنوان انیمیشن تجربی انعطاف لازم برای در بر گرفتن دامنه‌ی خارق‌العاده‌ای از کارهای گوناگون را داراست. این آثار غالباً حاصل سه نوع تجربه‌ی متفاوتند: ۱. تکنیک‌های انفرادی، ۲. تعهد شخصی و ۳. جسارت هنری. با این وجود بسیاری از این کارها و رای طبقه‌بندی‌های فوق‌تر قرار می‌گیرند و تنها می‌توان نام اثر هنری را بر آن‌ها نهاد (Russett and Starr, 1988, 10).

می‌توان این ادعا را مطرح ساخت که اگرچه انیماتورهای محیطی غالباً در زمره‌ی فیلمسازان مستند بشمار می‌آیند، دغدغه‌ی اصلی آن‌ها دستیابی به نوعی بیان هنری است. به همین سبب در آثارشان به جای دنبال کردن اصول فیلم‌سازی، از رویه‌های مرسوم در هنر نقاشی و مجسمه‌سازی پیروی می‌کنند و بر تنظیم و همخوانی حرکت‌ها و زمان‌بندی بر اساس اصول حسی متمرکز می‌شوند. تلاش انیماتورهای هنر محیطی غالباً در جهت بیان مستقیم و بدون واسطه‌ی تجربه است. از این دیدگاه، انیمیشن محیطی به نوعی به سوی اکسپرسیونیسم گرایش دارد. به این معنا که فرم‌هایی که بطور سنتی در جهت برقراری ارتباط با مخاطب به کار می‌رفتند، بطورکامل با بیان و برداشت ذهنی<sup>۴۰</sup> انیماتور جایگزین می‌شوند. در نتیجه انیماتور با برخورداری از این آزادی در بازنمایی تجربه‌ی مستقیم، به جای مقید ساختن خود به قوانین سخت و انعطاف‌ناپذیر مسلط بر فیلمبرداری تک‌فریم مرسوم در ساخت انیمیشن‌های استاپ‌موشن<sup>۴۱</sup>، به ثبت لحظه‌ای تصاویر در محیط آزاد پرداخته و از این رهگذر مخاطب را به جای محدود ساختن در فضای بسته و میان دکورهای از پیش طراحی‌شده‌ی استودیو، در لذت ساخت اثر و آگاهی از حال و هوای زمان عکس‌برداری از هر فریم سهیم می‌کند. اکسپرسیونیسم در معنای معمول خود بر بیان تجربه‌ی فردی هنرمند دلالت دارد، اما کم و بیش این معنی را نیز دارد که به سایرین اجازه دهیم تا در این تجربه سهیم باشند.



شکل ۱. تک‌فریم استخراج شده از یکی از انیمیشن‌های هنر محیطی

منبع: <http://fudoeditions.info/leç-de-land-art>

بطور معمول، روش استاپ‌موشن شیوهی متحرک‌سازی غالب در متحرک‌سازی خارج از استودیو بشمار می‌رود زیرا هر صحنه و اجزای آن پس از آماده شدن باید به صورت تک‌فریم فیلمبرداری شوند. در ساخت انیمیشن‌های خارج از استودیو ممکن است از هر نوع ابزار و وسیله‌ای استفاده شود: از میوه‌ها و مواد خوراکی تا زباله‌ها و اشیاء دور انداخته شده و بازیافتی. در آثار لیونل کورو، که می‌توان در آن‌ها ردپای کارهای هنر محیطی اندی گلدزورثی<sup>۴۲</sup> را مشاهده کرد، به جای عروسک‌های<sup>۴۳</sup> استاپ‌موشن، سنگ‌ها، برگ‌های رنگارنگ و تکه‌های چوب و خار حرکت داده می‌شوند و متحرک‌سازی آن‌ها در راستای شکل‌گیری چیدمان نهایی مورد نظر هنرمند، ادامه پیدا می‌کند. در برخی از آثار خارج از استودیو، عکس‌برداری فریم به فریم از روند تکمیل یا متحرک‌سازی سنتی یک اثر گرافیتی بر روی یک دیوار مخروبه جایگزین عروسک می‌شود. یکی از بهترین نمونه‌های انیمیشن هنر محیطی، انیمیشن بطری (۲۰۱۰)<sup>۴۴</sup>، ساخته‌ی کیرستن لپور است.



شکل ۲. تک فریم استخراج شده از انیمیشن بطری

منبع: [www.kirstenlepore.com](http://www.kirstenlepore.com)

این انیمیشن که بطور کامل در فضای آزاد فیلمبرداری شده است، داستان یک آدم برفی و یک آدم شنی را روایت می‌کند که در دو سوی یک دریا هستند و از طریق قراردادن پیام در یک بطری با یکدیگر ارتباط برقرار می‌کنند. علاوه بر ایده‌ی منحصر به فرد این انیمیشن روش اجرای آن نیز چشمگیر است. مخاطب در این اثر شاهد ساخته شدن فریم به فریم شخصیت اصلی فیلم با استفاده از شن‌های ساحل است. این آدمک شنی آرام آرام به سمت ساحل حرکت می‌کند تا به کنار دریا می‌رسد و بطری حاوی پیام را به دریا می‌اندازد تا در سوی دیگر دریا، در یک منطقه‌ی سردسیری، آدمک برفی پیام را دریافت کند. جالب اینجاست که مشکلات ساخت اثر در فضای آزاد نه تنها موجب کوتاهی کیرستن لپور در پردازش صحنه‌ها و نقصان کیفیت اجرای متحرک‌سازی‌ها نشده است، بلکه به او این جسارت را داده است تا در انتهای فیلم، با ورود آدمک شنی به داخل دریا، به فیلمبرداری تک فریم در زیر آب نیز دست بزند.

از آنجا که این نوع انیمیشن‌ها غالباً در فضای آزاد فیلمبرداری می‌شوند تغییرات آب و هوایی به خوبی در آن‌ها محسوس است و ویژگی بی‌خیالی و بی‌زمانی هنر پست‌مدرن در آن‌ها انعکاس می‌یابد. از سوی دیگر، این روز و شب شدن‌ها، بارش باران و برف، گذر ابرها و ... خود به جزئی از اثر تبدیل می‌شود و بر حس و حال آن می‌افزاید.

#### ۴. ویژگی‌های پست‌مدرنیستی انیمیشن‌های خارج از استودیو

ویژگی‌های بارز مضمون‌های پست‌مدرن مانند طنز، کنایه و تقلید، تأثیر عمیق خود را بر این سبک نوین انیمیشنی حفظ می‌کنند و مواد، اشیاء و حتی سبک طراحی‌های گرافیتی مورد استفاده در این کارها در برجسته‌سازی هرچه بیشتر این ویژگی‌ها تأثیر بسزایی دارند. تقلید کنایه‌آمیز از عناصر و اشیاء با استفاده از مواد دورریختنی و بازیافتی، طنز دوپهلویی را در این انیمیشن‌ها ایجاد می‌کند. با این وجود، در این انیمیشن‌های آوانگارد اغلب فرم و تکنیک بر جاذبه‌های داستان‌گویی و مضمونی اولویت دارند، که این موضوع در تضاد با گرایش‌های مفهوم-محور سایر هنرهای پست‌مدرن است. این توجه به فرم به جای محتوا، از زمان نخستین انیماتورهای تجربی، رویکرد غالب در این حوزه بوده است. به عنوان نمونه، در آثار هنرمند فقید رابرت بریر<sup>۴۵</sup>، خلق فضاهایی میان سینمای آوانگارد زنده و انیمیشن به خوبی این سلطه‌ی طرح و شکل بر محتوا را نشان می‌دهد (Russett and Starr, 1988, 131).

آنچه در انیمیشن پست‌مدرن از اهمیت برخوردار است نه مواد و مصالح مورد استفاده است، نه سبک متحرک‌سازی است، و نه مضمون و محتوا، بلکه این خود هنرمند متحرک‌ساز است که آزاد از هر محدودیت و مرزی، بدون پایبندی به هیچ سبک و روش خاصی و با نفی هر فراروایتی<sup>۴۶</sup>، تنها به بازنمایی خود و ایده‌های خود در قالب اثر می‌پردازد. از این دیدگاه، انیمیشن پست‌مدرن طغیانی است علیه تمام محدودیت‌های موجود در این صنعت؛ از اصول متحرک‌سازی گرفته تا هزینه‌ها و روش‌ها و قوانین تولید، عرضه و بازاریابی. انیمیشن‌های خارج از استودیو با فرار از این محدودیت‌ها و با بهره‌گیری از محیط‌های باز و عناصر متنوع، دنیای شاد، رنگارنگ و پرحرکتی را به تصویر می‌کشند. جدول شماره ۱ تفاوت‌های کلیدی موجود میان انیمیشن‌های مرسوم و انیمیشن پست‌مدرن را نشان می‌دهد.

جدول ۱. مقایسه‌ی انیمیشن‌های مرسوم و انیمیشن پست‌مدرن<sup>۴۷</sup>

انیمیشن پست‌مدرن	انیمیشن مرسوم
انتزاعی	پیکرنا <sup>۴۸</sup>
بدون روال خاص	دارای روال خاص
فرم تعبیری	فرم روایی
تکامل مصالح تولید	تکامل محتوا
گوناگونی سبک (هیبرید <sup>۴۹</sup> )	یکپارچگی سبک
حضور هنرمند در اثر (خودبازتابی)	عدم حضور هنرمند در اثر
موسیقی مینا	دیالوگ مینا

دربسیاری از انیمیشن‌های خارج از استودیو هیچ قهرمان و اول شخصی وجود ندارد و تصاویر و متحرک‌سازی‌ها در روندی به‌ظاهر خودانگیزه، پشت سر هم جاری می‌شوند، تغییر شکل می‌دهند، به یکدیگر تبدیل می‌شوند<sup>۵۰</sup>، و حتی بدون آن‌که هیچ هدف و سرانجامی را دنبال کنند، تنها در پی ایجاد لذت بصری، تا پایان اثر ادامه پیدا می‌کنند. چنان‌که گویی پس از پایان اثر و محو شدن تدریجی تصویر نیز همچنان به حرکت خود ادامه می‌دهند، هرچند که ما آن‌ها را نبینیم. کارهای گرافیتی بلو، هنرمند ایتالیایی، از بهترین نمونه‌های این نوع از انیمیشن‌های پست‌مدرن است. ویژگی‌های خاص گرافیکی انیمیشن‌های دیواری امکانات زیادی را برای خلق تصاویر



متحرک جذاب و متنوع فراهم می‌آورند. بلو که با هر انیمیشن جدید بر اندازه و جثه‌ی طراحی‌های گرافیتی خود می‌افزاید، توانسته است با توسعه‌ی روش متحرک‌سازی منحصر به فرد خود انیمیشن دیواری را در مدت کوتاهی به یکی از سبک‌های متحرک‌سازی پذیرفته شده در سطح جهان تبدیل کند.



شکل ۳. تک فریم استخراج شده از انیمیشن  
منبع: [www.blublu.org](http://www.blublu.org)

بلو در اثر اخیر خود بیگ بنگ بیگ بوم (۲۰۱۰)<sup>۱</sup> به ابتکار جدیدی دست زده است و با فیلمبرداری تک-فریم از پرسوناژ زنده، سبک پیکسلیشن<sup>۲</sup> را نیز به عمد با استاپ‌موشن گرافیتی خود ترکیب کرده است. از آنجا که متحرک‌سازی‌های دیواری بلو همواره در محیط‌های شهری فیلمبرداری می‌شوند حرکت رهگذاران همواره جزئی از انیمیشن‌های وی بوده است. اما در بیگ بنگ پرسوناژ زنده بخشی از داستان فیلم است و با گرافیتی‌ها تعامل دارد.

از آنجا که نقاشی‌کردن و یا کشیدن هر علامت و تصویری بر روی دیوارها، بدون اجازه، کاری غیرمجاز بشمار می‌رود، با هنرمندان گرافیتی همواره به عنوان عصیان‌گرانی علیه قانون عمومی، یعنی فراروایت‌ها، برخورد می‌شود. بلو با جان بخشیدن به گرافیتی‌ها بر روی دیوارهای ساختمان‌های حومه‌ی شهر این عصیان پست‌مدرنیستی را در حد اعلای خود به نمایش می‌گذارد. داستان واقعی انیمیشن‌های بلو، تکنیک خاص اوست که علی‌رغم آن‌که بدیع می‌نماید اما از زمان اولین کارهای استوارت بلکتون<sup>۳</sup> بر روی تخته سیاه قابل اجرا بوده است. از این دیدگاه، یکی از سنتی‌ترین و قدیمی‌ترین روش‌های تولید انیمیشن، یعنی متحرک‌سازی بر روی تخته سیاه، با یکی از آوانگاردترین جلوه‌های فرهنگ پاپ، یعنی گرافیتی، اوج هنر پست‌مدرن بشمار می‌رود.



شکل ۴. تک فریم استخراج شده از انیمیشن بیگ بنگ بیگ بوم  
منبع: [www.blublu.org](http://www.blublu.org)

امروزه، در بسیاری از انیمیشن‌های پست‌مدرن از ترکیب متحرک‌سازی پیکسلیشن و استاپ‌موشن استفاده می‌شود. توماس مانکوفسکی در انیمیشن کوتاه خود، متأسفم که دیر کردم (۲۰۱۱)<sup>۴</sup>، ماجرای ساده‌ی رفتن مرد جوانی به خانه‌اش را با عکسبرداری فریم به فریم از پرسوناژ زنده و ترکیب آن با طیف گسترده‌ای از اشیایی که بنا به ضرورت وارد داستان می‌شوند به تصویر می‌کشد. همه‌ی ماجراهای این انیمیشن بر روی سطح پارکت یک سالن ژیمناستیک اتفاق می‌افتد. در این انیمیشن دوربین فیلمبرداری در بالکن سالن قرار گرفته و بازیگر و اشیایی چون کوسن‌ها، بالش‌تک‌ها و سایر وسایل منزل در کف ورزشگاه به شکل استاپ‌موشن متحرک‌سازی می‌شوند. اشیای کوچکی چون اتوبوس‌ها و ماشین‌های اسباب‌بازی در فاصله‌ای نزدیک به دوربین حرکت داده می‌شوند، به‌گونه‌ای که از دید مخاطب فیلم اندازه‌ی آن‌ها طبیعی است. با این ابتکار، مانکوفسکی برای ساخت این اثر نیازی به استفاده از نرم‌افزارهای کامپوزیت دیجیتال نداشته است.

در ساخت انیمیشن‌های پست‌مدرن از اشیاء و عناصر متنوعی استفاده می‌شود و گاهی کاربرد خلاقانه‌ی این عناصر به جای یکدیگر طنز جالبی را در این آثار خلق می‌کند. اسپاگتی غربی (۲۰۰۸)<sup>۵</sup> نمونه‌ای از کاربرد عناصر به جای یکدیگر است. در این کار استاپ‌موشن کاموهای رنگی به جای اسپاگتی، نوشیدنی، سس و پنیر رنده شده، کاغذهای یادداشت زرد به جای کره، مکعب‌های کوچک و بزرگ به جای پیازهای خرد شده و بسیاری از اشیاء دیگر به جای مواد خوراکی استفاده شده‌اند. در این انیمیشن انیماتور توانسته است با این جای‌گذاری‌ها از روند معمولی پخت اسپاگتی، نمایشی جادویی خلق کند. پی‌ای‌اس، همین‌الگو را در اثر دیگر خود، آخربازی (۲۰۰۹)<sup>۶</sup>، نیز به کار گرفته است. در این انیمیشن از برش‌های پیتزا، تخم مرغ، سوسیس، کیک‌های فنجان‌ی و بسیاری از وسایل منزل برای شبیه‌سازی بازی‌های آتاری دهه‌ی هفتاد استفاده شده است.



شکل ۵. تک فریم استخراج شده از انیمیشن اسپاگتی غربی

منبع: [www.shortoftheweek.com](http://www.shortoftheweek.com)

با توجه به مثال‌های بالا، می‌توان ویژگی‌های پست‌مدرنیستی انیمیشن تجربی و خارج از استودیو را با دقت بیشتری شناسایی کرد. در این میان، تصادف-محوری، بهره‌گیری از جلوه‌های هنر پاپ، نقش بازتابی هنرمند در اثر و تعیین‌کنندگی زمان‌بندی موسیقیایی در ساختار و محتوای کار از مهم‌ترین شاخصه‌های پست‌مدرنیستی این شیوه‌ی متحرک‌سازی معاصر است. در ادامه، به اهمیت موسیقی در شکل‌گیری اثر خواهیم پرداخت.



## موسیقی به عنوان ابزار زمان بندی

با وجود آن که زمان بندی انیمیشن های آوانگارد آزادانه و فارغ از قوانین مرسوم در صنعت انیمیشن انجام می شود، اما باز هم تغییرات فریم به فریم در این آثار از برخی اصول زمان بندی تبعیت می کنند، اصولی که معمولاً براساس زمان بندی در موسیقی است و موجب روان شدن و چشم نواز شدن حرکت فرم ها و یا اشیاء می شود. این اصول، با توجه به ذوق و سلیقه ی هنرمند و نوع کار، به تقسیم بندی های زمانی، تنظیم سرعت، تمپوی کار و در نهایت حفظ ساختار کلی اثر در طول اجرای آن مربوط می شوند. راست و استار از این قوانین با عنوان اصول کنترپوان هنرهای پلاستیک<sup>۷</sup> یاد می کنند، یعنی اصول همنشینی تصاویر و یا اشیاء در کنار یکدیگر (Russett and Starr, 1988, 40).

همان طور که پیشتر اشاره شد، تاریخ انیمیشن تجربی وابستگی عمیق این هنر را به موسیقی نشان می دهد. دغدغه ی بسیاری از تأثیرگذارترین چهره های انیمیشن آوانگارد تجسم بخشیدن به نوعی «موسیقی تصویری» بوده است. جان ویتنی<sup>۸</sup> انیمیشن را یک تجربه ی ترکیبی تام از همنشینی موسیقی و تصویر می دانست و بر این باور بود که حساسیت هنری هنرمند متحرک ساز مسحور همین میل درونی برای به تصویر کشیدن موسیقی است. در ۲۵ اکتبر سال ۱۹۲۵ روزنامه ی لندن تایمز<sup>۹</sup> درباره ی انیمیشن های تجربی والتر راتمن<sup>۱۰</sup> با عنوان اپوس های دو تا چهار<sup>۱۱</sup>، نوشت: «مطالعه در الگوها با موسیقی که آن را همراهی می کند فیلم های نابی<sup>۱۲</sup> پدید آورده است که با مجموعه ای از الگوهای متحرک، زنده ترین پاسخ را برای تماشاگران فراهم می آورد» (Russett and Starr, 1988, 43).

تکنیک های مورد استفاده در آثار خارج از استودیو بطور معمول ریشه در ادبیات فیلم سازی دارند. آثار تجربی از اوایل دهه ی ۱۹۴۰ به ترکیب روش ها و تکنیک های مختلف برای خلق انیمیشن های نامتعارف روی آوردند. این ترکیب روش ها زمانی اتفاق می افتد که امکانات هنری در دسترس هنرمند به او این اجازه را بدهند که به حوزه ی هنری دیگری نفوذ کند، درست مانند آنچه که در رقص و اپرا اتفاق می افتد. انطباق هنرهای مختلف در این دو هنر به قدری است که حرکت ها، موسیقی و صحنه آرایبی همچون یک کل واحد به نظر می رسند به گونه ای که تنظیم هنرمندانه ی حرکت های نمایشی و آهنگین می توانند ارزش های موسیقایی و حتی سکوت را به خوبی به تصویر بکشند. هنگامی که یک هنرمند نقاش یا انیماتور قصد دارد تأثیرات موسیقایی را بیان کند، باید سکانشی ریتمیک از تصاویر یا اشیاء خلق کند. موسیقی به عنوان مجموعه ای آهنگین از صداها به خودی خود یک جنبش و حرکت قلمداد می شود، حال آن که نقاشی دیواری و هنر چیدمان تمایل ذاتی به سکون دارند. در نتیجه این رسانه ها بطور ذاتی در تقابل با یکدیگر قرار می گیرند. انیمیشن می تواند بر روی این نقیض پل بزند و این مهم از مجرای رسانه ی فیلم محقق می شود.

فیلم چیزی جز مجموعه ای از عکس های پشت سر هم نیست و تنها به کمک واقع گرایی ذاتی خویش است که به ابزاری در خدمت هنر تبدیل می شود. در نهایت، این تخیل شعرگونه و صحنه آرایبی دراماتیک هنرمند است که از فیلم یک اثر هنری خلق می کند. فیلم به خودی خود هنر محسوب نمی شود و قابلیت فنی آن در بازنمایی و بیان تنها با یک نقاشی دیواری یا عناصر هنر چیدمان به فعل در نمی آید، بلکه این کل فضای هر فریم تصویر است که باید به کمک تخیل خلاق انیماتور هنر محیطی با قطعاتی از فرم های از پیش اندیشیده شده پر شود. همان طور که گلدزورثی می گوید، شیء از فضای اطراف آن جدا نیست<sup>۱۳</sup>.

در کارهای تجربی انیماتورهای پیشتازی مانند راتمن هر فریم برابر با بوم نقاشی در نظر گرفته می‌شد و موسیقی به مثابه‌ی زنجیره‌ی ارتباطی حرکت رنگ‌ها و فرم‌ها در میان بوم‌های متوالی عمل می‌کرد. آنچه در اپوس شماره‌ی سه<sup>۶۴</sup> می‌بینیم مجموعه‌ای از اجرام هندسی نقاشی‌شده است که با گذر زمان به آرامی تغییر شکل می‌دهند. در انیمیشن پست‌مدرن این اجرام طراحی‌شده جایگزین اجسام واقعی می‌شوند و فضای بوم به دیوار یک شهر صنعتی تبدیل می‌شود که فرم‌ها آزادانه بر روی آن طراحی می‌شوند و تغییر می‌کنند.

برای بسیاری از انیماتورهای هنر محیطی صدا و موسیقی مفهومی بیش از زنجیره‌ی پیونددهنده‌ی حرکت‌های شعرگونه‌ی اجرام و فرم‌ها دارند. در فضای رها و تقریباً خالی از جنبش دشت‌ها و مناطق متروک شهری که عرصه‌ی ساخت انیمیشن‌های خارج از استودیو هستند، استفاده از صدا و موسیقی مؤثرترین راهکار پیش روی هنرمند برای انتقال تجربه‌ی حسی و یا اعمال بار هارمونیک بر اثر است. این راهکار فنی با توجه به جایگاه اصیل آن در صنعت انیمیشن سنتی‌ترین روشی است که برای افزودن بی‌درنگ احساسات مورد نظر انیماتور به تصاویر به کار می‌رود.

استفاده از موسیقی در انیمیشن‌های پست‌مدرن شکل‌های متفاوتی دارد و به آمیزه‌ای التقاطی از صداها و آواهای مختلف تبدیل می‌شود. در برخی از این کارهای آوانگارد صداگذاری اثر انیمیشنی به گونه‌ای است که فایلهای صدای اثر به خودی خود ماهیت کاملاً جداگانه‌ای از تصاویر پیدا می‌کند. نمونه‌ی این روش را می‌توان در آثار انیماتورهای پیشگامی چون لن لای<sup>۶۵</sup> مشاهده کرد. در رادیکال‌های آزاد<sup>۶۶</sup>، لن لای از یک گروه نوازنده‌ی محلی آفریقایی برای ساخت موسیقی مورد نظر خویش استفاده کرده است و چنین به نظر می‌رسد که در این اثر، در حقیقت، این نواهای بدوی هستند که نقطه‌ی عطف کارند و مقصود اصلی سازنده‌ی فیلم را در بر داشته‌اند. اوج هنر لن لای در آن است که مخاطب با دیدن تصاویر نامفهوم حاصل از خراش روی فیلم و شنیدن نواها دچار این تصور می‌شود که در حال تماشای یک مراسم بدوی و یا یک صحنه‌ی نبرد در دشت‌ها و رودخانه‌های آفریقا است.

رابرت بریر، یکی از نخستین هنرمندانی که از روش‌های ترکیبی و التقاطی در ساخت انیمیشن استفاده کرده‌اند، در انیمیشن فوجی (۱۹۷۴)<sup>۶۷</sup> به شکل دیگری از صدا بهره جسته است. انیمیشن فوجیکه ترکیبی از فیلم زنده و روتوسکوپی<sup>۶۸</sup> است روایت سفر بریر با قطار تندروی شین‌کان سن<sup>۶۹</sup> و تماشای کوه فوجی از پنجره‌ی قطار است. لرزش تصاویر، کم و زیاد شدن نور و به‌خصوص صدای تیک تاکمانندی که حرکت قطار بر روی ریل‌ها را تداعی می‌کند، مخاطب را در تجربه‌ی سازنده‌ی اثر شریک می‌کند. چنان که گویی بیننده‌ی اثر نیز در قطار نشسته است و می‌تواند کوه فوجی را از پنجره ببیند، اگرچه محو و نمایان شدن مرتب خطوط تصویر این احساس را تداعی می‌کند که بیننده دچار نوعی اختلال بینایی است که موجب می‌شود نتواند به وضوح ببیند. علی‌رغم تمهیدات خلاقانه‌ی بریر در ساخت انیمیشن فوجی، باید اذعان داشت که قوی‌ترین عامل انتقال‌دهنده‌ی تجربه‌ی سفر با قطار به مخاطب همان عنصر صدا است.

در بسیاری از انیمیشن‌های هنر محیطی که روایت‌هایی نیمه‌داستانی را دنبال می‌کنند، استفاده از فولی<sup>۷۰</sup> و صداهایی که با ابزارهای بسیار ابتدایی، بطور مستقیم در محیط فیلمبرداری ضبط شده‌اند و یا بطور مصنوعی با استفاده از اجسام و ابزارهای موجود در محیط فیلمبرداری تولید شده‌اند، بسیار رایج است. در اینجا زنجیره‌ی ارتباطی اثر نه یک قطعه‌ی سنگین موسیقی کلاسیک بلکه صداهایی است که با محیط فیلمبرداری همخوانی دارند و به روایت اثر کمک می‌کند. در

انیمیشن‌های خارج از استودیویی چون بیگ‌بنگ بیگ‌بوم، کمبو<sup>۶۱</sup> و موتو (۲۰۰۸)<sup>۶۲</sup> استفاده از سر و صداهای مربوط به محیط‌های صنعتی و کارخانه‌ای، نظیر صدای شکستن شیشه، حرکت ماشین‌آلات سنگین و آژیرهای مختلف حس زنده‌ای به گرافیتی‌های تصویرشده بر روی دیوارهای این محیط‌های صنعتی متروک می‌دهد. در انیمیشن بطری استفاده از صدای امواج در کنار برخی صداهای مصنوعی برای تأکید بر حرکت‌های مجسمه‌های شنی و برفی، مخاطب را از توجه به هنر محیطی بودن اثر بازمی‌دارد و او را به تمرکز بر روایت داستان فرا می‌خواند.

در مقابل، انیماتورهایی که به جای روایت بر فرم و مفهوم ساخته‌های هنر چیدمان خود تأکید دارند تنها به افزودن صداهای محیطی همچون باد و یا جریان آب اکتفا می‌کنند و گاهی نیز برای تأکید بیشتر بر روند شکل‌گیری برساخته‌های محیطی خود از نوعی موسیقی سبک که با مراتب شکل‌گیری اثر همخوانی دارد، استفاده می‌کنند. در این آثار زیرترین باند صدا بطور مستقیم در محیط ضبط می‌شود و هیچ‌گونه دخل و تصرفی در آن صورت نمی‌گیرد. برای مثال، می‌توان به انیمیشن‌های هنر محیطی لیونل کورو اشاره کرد.

### ۵. جایگاه فن‌آوری در انیمیشن پست‌مدرن

در دهه‌های اخیر فن‌آوری‌های جدید اگرچه امکانات تولید انبوه انیمیشن را فراهم آورده و آن را به یک صنعت تبدیل کرده‌اند، اما در عین حال موجب گسترش حوزه‌هایی شده‌اند که در آن‌ها انیمیشن می‌تواند بیش از پیش به مثابه‌ی یک هنر عمل کند. هر چه بیشتر در قرن بیست و یکم پیش می‌رویم، حضور روزافزون فن‌آوری، علوم رایانه‌ای و ارتباطات الکترونیکی تغییرات محسوس‌تری را در محیط فرهنگی و اجتماعی زندگی‌مان رقم می‌زند. این تغییرات تأثیر عمیقی بر برداشت‌های ما از جهان پیرامون‌مان داشته است و امکانات جدیدی را برای بیان هنری در اختیارمان قرار داده است.

از آنجا که انیمیشن‌های پست‌مدرن آثاری تجربی قلمداد می‌شوند، اکثر آن‌ها از الگوهای پیروی می‌کنند که انیماتورهای دهه‌های شصت و هفتاد از آن‌ها استفاده می‌کردند. در این مسیر پیشرفت‌های رایانه‌ای کمک زیادی به خلق آثار انیمیشینی خلاقانه توسط هنرمندان آوانگارد کرده است. فن‌آوری دیجیتال با فراهم آوردن امکان ترکیب آسان و سریع روش‌های مختلف متحرک‌سازی تنها با استفاده از یک رایانه‌ی شخصی، آزادی عمل زیادی را برای انیماتورها به همراه داشته است. به عنوان مثال، سبک متحرک‌سازی فوتوانیمیشن<sup>۶۳</sup> که اصولاً براساس کات اوت<sup>۶۴</sup> طراحی شده است و پیشتر توسط هنرمندان تجربی مانند فرانک موریس<sup>۶۵</sup> در دهه‌ی هفتاد مورد استفاده قرار می‌گرفت، به کمک رایانه‌ها در شکل‌های متنوعی قابل اجرا است: ویرجیل ویدریچ<sup>۶۶</sup> در انیمیشن ترکیبی کپی شاپ (۲۰۰۱)<sup>۶۷</sup>، ابتدا یک فیلم ویدیویی را به تصاویر دیجیتال تبدیل کرده، سپس از تمام تصاویر در حدود ۱۸۰۰۰ پرینت سیاه و سفید تهیه و پس از مرتب‌کردن هر صحنه، بار دیگر با دوربین سی و پنج میلی‌متری و به روش تک‌فریم از آن‌ها فیلمبرداری کرده است. سبکی که در این انیمیشن مورد استفاده قرار گرفته است با داستان اثر که درباره‌ی مردی است که به دنبال شخصیت اصلی خود می‌گردد، هماهنگی کامل دارد. هنرمندان بسیاری، به گونه‌هایی بسیار ساده‌تر، از این روش برای خلق انیمیشن‌های خارج از استودیو استفاده کرده‌اند. یکی از پرطرفدارترین شیوه‌های فوتوانیمیشن مورد استفاده در ویدیوکلپ‌ها، فیلم‌برداری از یک حرکت در فضای آزاد و سپس چیدن فریم‌های پی‌درپی استخراج‌شده از فیلم در فضای داخلی اتاق و بر روی وسایل مختلف به منظور خلق داستان جدیدی از تصاویر، و در نهایت فیلمبرداری تک‌فریم از آن‌هاست.

به کمک فن‌آوری دیجیتال بسیاری از انیماتورهای مستقل در حوزه‌ی هنر محیطی که احتمالاً در ابتدا مهارت و خلاقیت خود را تنها وقف بیان هنری کرده بودند، اکنون قابلیت‌های نوآورانه‌ی خود را صرف تولید تبلیغات قدرتمند تلویزیونی<sup>۸</sup>، موزیک ویدیوهای آزاد<sup>۹</sup> و سایر تولیدات شبه هنری<sup>۱۰</sup> می‌کنند. بهره‌گیری از آخرین پیشرفت‌ها در ویدیو، رایانه و فن‌آوری پخش جمعی امکان تأثیرگذاری بر مخاطبان بیشتر را برای این نوع از آثار فراهم ساخته است.

در هر حال تأثیر و کارایی فن‌آوری معلول شور تخیل انسان است. در این مسیر، آینده بیشتر در خدمت انتخاب‌های فردی و علایق شخصی خواهد بود. هم اکنون در حوزه‌ی تبلیغات و سرگرمی بسیاری از انیماتورهای مستقل با برخورداری از استقلال مالی و عملی و با پشتوانه‌ی تجربیات حرفه‌ای خود، درست مانند کارگردان‌های استودیوهای بزرگ از نفوذ و آزادی عمل برخوردارند.

## ۶. نتیجه‌گیری

با الهام از اندیشه‌ی پست‌مدرن، اتحاد میان صورت‌های هنری مهجوری مانند انیمیشن تجربی و هنر محیطی منجر به خلق نوعی هنر حرکتی جدید شده است که امروزه به عنوان یکی از خوش‌آهنگ‌ترین جنبش‌های هنری، نه تنها در میان گروه‌های آوانگارد بلکه در میان بسیاری از محافل رسمی هنری و فرهنگی، شناخته می‌شود. انیمیشن پست‌مدرن که ماحصل یک سده تلاش متحرک‌سازان تجربی است، کیفیت‌های زیبایی‌شناختی صدا را به وسیله‌ی حرکت به تصویر کشیده، امکان تصنیف حرکت را در انیمیشن و هنرهای حرکتی به وجود آورده است. این موسیقی تصویری، که دستیابی به آن همواره رویای متحرک‌سازان تجربی بوده است، با عملکرد موسیقی به عنوان زنجیره‌ی پیونددهنده‌ی اشکال و مورف‌های متوالی به یکدیگر محقق می‌شود. در این راستا، موسیقی به عنوان تنظیم‌کننده‌ی تقسیمات زمانی، سرعت و شتاب اثر عمل می‌نماید و علاوه بر اعمال بار هارمونیک بر کار، به انتقال پیام و احساس هنرمند نیز کمک شایانی می‌کند. به همین ترتیب، رشد هنرهای حرکتی و تصنیف حرکت<sup>۱۱</sup> موجب شده است که این باور غالب که تماشای فیلم شکل تغییر یافته‌ای از تماشای تئاتر است و به عنوان یک تجربه‌ی ادبی، تنها شکل دیگری از داستان‌گویی است، اعتبار خود را از دست بدهد.

بقای هر هنری وابسته به توانایی آن در جذب و انگیزه بخشیدن به هنرمندان جوان است، از این منظر، انیمیشن پست‌مدرن بسیار موفق عمل کرده است. این واقعیت که تلاش‌های صورت گرفته در این حوزه به صورت پراکنده، ادواری و کوتاه مدت بوده‌اند نه تنها به معنای ضعف و شکست این هنر نیست بلکه نشان می‌دهد که سخت‌ترین بخش کار انجام شده است و هنرمندان کنجکاو عرصه‌ی انیمیشن‌های محیطی، ساخت آثار خلاقه‌ی آتی خود را به پشتوانه‌ی تجربه‌های انیماتورهای سلف خود با قدرت و دوام بیشتری دنبال خواهند کرد. هیچ پایانی برای انیمیشن محیطی نمی‌توان متصور شد، چرا که بقای آن وابسته به تکنیک‌ها و موضوع‌هایی است که هیچ حد و مرزی نمی‌شناسند. انیمیشن محیطی انیماتورها را از فضای بسته‌ی استودیو بیرون آورده و فضای کار و حوزه‌ی خلاقیت آن‌ها را به اندازه‌ی گسترده‌ی زمین وسعت داده است. در نتیجه، با وجود آن‌که انیمیشن‌های خارج از استودیو پدیده‌ای نسبتاً جدید بشمار می‌روند و هنوز در ابتدای راه قرار دارند، اما جذابیت‌های آن‌ها از یک سو و آزادی عملی که در اختیار سازندگان‌شان قرار می‌دهند از سوی دیگر، موجب افزایش محبوبیت سریع آن‌ها شده است و به کارگیری گسترده‌ی این قبیل کارها در پیام‌های بازرگانی و ویدیوکلپ‌ها، عرصه را برای ورود انیمیشن‌های آوانگارد به حوزه‌های جدی‌تر سینما و انیمیشن باز کرده است.

## سپاس‌گزاری

در پایان از حمایت‌ها و راهنمایی‌های بی‌دریغ خانم دکتر فرشته حسینی شکیب، آقای دکتر محمدرضا حسنایی و آقای دکتر فرزانه سجودی در روند گردآوری مطالب و نگارش این پژوهش تقدیر و سپاس‌گزاری می‌شود.

## پی‌نوشت‌ها

1. Land Art Animation
2. The Simpsons
3. South Park
4. Shrek
5. Metropolis
6. Marita Sturken & Lisa Cartwright
7. Self-reflexivity
8. Irony
9. Intertextuality
10. Out door

۱۱. در اینجا منظور از عدم پیروی از الگوی از پیش تعیین شده یا روش مدون در زمان بندی، عدم پیروی انیماتورهای پست‌مدرن از الگوهای متحرک‌سازی مرسوم نظیر پیروی از قوانین دوازده‌گانه‌ی دیزنی و استفاده از روش‌های زمان‌بندی ابتکاری و خلاقانه‌ی خاص خود است. در واقع بسیاری از این نوع انیمیشن‌ها به سبب گستردگی پروژه با برنامه‌ریزی بسیار دقیق و کنترل کامل زمان‌بندی اجرا می‌شوند.

۱۲. با وجود آن‌که انیمیشن‌های پست‌مدرن به سبب روش خلاقانه‌ی تولید غالباً در زمره‌ی انیمیشن‌های تجربی بشمار می‌آیند اما امکان طبقه‌بندی آن‌ها به گروه‌های گوناگونی مانند حرفه‌ای، تجربی، تلویزیونی، مستقل و غیره نیز وجود دارد.

13. Robert Smithson
14. Walter De Maria
15. Michael Heizer
16. Graffiti
17. Blu
18. Kirsten Lepore
19. Lyonelkouro
20. PES
21. Tomas Mankovsky
22. VeronikiKorakidou
23. Wassily Kandinsky
24. Bauhaus
25. Paul Klee
26. Tone
27. Timbre
28. Hue
29. Pitch
30. Saturation
31. Volume of sound
32. Counterpoint

۳۳. دوازده اصل اساسی متحرک‌سازی که توسط استودیوی دیزنی پایه‌گذاری شده‌اند.

34. Kinetic Art Form
35. Fine Art Animation
36. Robert Russet & Cecile Starr

37. Color Sequence  
 38. Dwinell Grant  
 39. Test Roll  
 40. Subjective
۴۱. stop motion یکی از تکنیک‌های متحرکسازی است که با حرکت دادن فیزیکی اشیاء به منظور خلق توهم حرکت همراه است.
42. Andy Goldsworthy  
 43. Puppet  
 44. Bottle  
 45. Robert Breer  
 46. Metanarrative
۴۷. این جدول با الگوبرداری از جدول مقایسه‌ی انیمیشن تجربی و انیمیشن مرسوم، مندرج در کتاب «فهم انیمیشن» اثر پل ولز تهیه شده است.
48. Figurative
۴۹. Hybrid: انیمیشن پست‌مدرن یک هنر هیبرید است، یعنی ترکیبی از سبک‌ها و روش‌های مختلف در تولید آن به کار رفته است.
۵۰. Morph: به تغییر شکل یک شکل به فرم و شکل دیگری در توالی زمان می‌گویند.
51. Big Bang Big Boom
۵۲. Pixilation: یکی از روش‌های متحرکسازی استاپ‌موشن محسوب می‌شود که در آن از حرکات یک پرسوناژ زنده به صورت تک‌فریم عکسبرداری می‌شود.
53. Stuart Blackton  
 54. Sorry I'm Late  
 55. Western Spaghetti  
 56. Game Over  
 57. The Counterpoint of Plastic Arts  
 58. John Whitney  
 59. London Times  
 60. Walter Ruttmann  
 61. Opus II - IV
۶۲. Absolute Film یا فیلم ناب، جنبشی در فیلمسازی در دهه‌ی ۱۹۲۰ است که توسط گروهی از هنرمندان تصویرگر آلمانی همچون هانس ریختر، والتر راتمن و اسکار فیشینگر بنیان نهاده شد. این گونه فیلم‌ها با تأثیرپذیری از موسیقی ناب بدون ارجاع به هیچ نوع روایت داستانی یا عناصر واقعی، تنها با تمرکز بر روی ریتم، هارمونی و ملودی به متحرکسازی نقاشی‌ها و تصویرسازی‌های انتزاعی می‌پرداختند.
۶۳. اندی گلدزورثی، مجله‌ی تندیس، شماره‌ی ۱۵، مهر ۱۳۸۲.
64. Opus III  
 65. Len Lye  
 66. Free Radicals  
 67. Fuji
۶۸. Rotoscoping: روشی در متحرکسازی است که در آن از روی فیلم زنده فریم به فریم کپی برداری می‌شود.
69. Shinkansen
۷۰. Foley: به بازتولید صدا در مرحله‌ی پس از تولید به منظور افزایش کیفیت باند صدای فیلم می‌گویند.
71. Combo  
 72. Muto
۷۳. Photo-Animation: یکی از قدیمی‌ترین تکنیک‌های ساخت انیمیشن است که با استفاده از عکس‌برداری مجدد از مجموعه‌ای از عکس‌های پی‌درپی صورت می‌گیرد.
۷۴. Cutout: روشی در متحرک‌سازیست که با بریده‌ی مقوا صورت می‌گیرد.
75. Frank Morris  
 76. Virgil Widrich  
 77. Copy Shop  
 78. High-power  
 79. Free form  
 80. Quasi-artistic



81. Motion Composition

منابع

- مجله‌ی تندیس، شماره‌ی ۱۵، مهر ۱۳۸۲.
- Adams Sitney P. (2002). *Visionary Film: The American Avant-Garde, 1943-2000*, Oxford University Press, London.
  - Andrews, Max (2006). *Land, Art: A Cultural Ecology Handbook*, Cornerhouse Publications, Manchester.
  - Cholodonko, Alan (2011). *The Illusion of Life 2: More Essays on Animation*, Power Publications, Sydney.
  - Korakidou, Veroniki & Charitos, Dimitri (2006). "Creating and perceiving abstract animation", Proceedings of the 8th Conference on "Consciousness Reframed: Art& Consciousness in the Post-Biological Era", *Planetary Collegium*, University of Plymouth, 21-23 July.
  - Pilling, Jayne (1998). *A Reader in Animation Studies*, Indiana University Press.
  - Russet, Robert & Starr, Cecile (1988). *Experimental Animation, Origins of New Art*, Litton Educational Publishing, New York.
  - Solomon, Charles & Canemaker, John (1987). *Art of the Animated Image: An Anthology*, The American Film Institute.
  - Sturken, Marita & Cartwright, Lisa (2001). *Practice of Looking: An Introduction to Visual Culture*, Oxford University Press, USA.
  - Turner, Pamela (2003). *Content and Meaning in Abstract Animation*, Virginia Commonwealth University.
  - Wells, Paul (1998). *Understanding Animation*, Routledge, London.
  - [http://atelieranimationdescartes.blogspot.jp/cinéma d'animationLand'Artanimé à Cournond'Auvergne](http://atelieranimationdescartes.blogspot.jp/cinéma_d'animationLand'Artanimé_à_Cournond'Auvergne), accessed on 14/12/2012
  - <http://blublu.org>, accessed on 21/08/2012
  - <http://fudoeditions.info/category/etiquettes/land-art>, accessed on 14/12/2012
  - <http://hcl.harvard.edu/hfa/films/2007novedec/lye.html>, accessed on 07/11/2012
  - <http://www.kirstenlepore.com>, accessed on 21/08/2012
  - <http://www.shortoftheweek.com>, accessed on 21/08/2012