

Revisiting the Boundaries Between Live-Action and Animation: A Case Study of Five Successful Directors in Both Domains

Mohamadreza Hosnaee¹

Received: 17 March 2025, Accepted: 17 March 2025

Doi: 10.22034/RPA.2025.2056230.1131

Abstract

Incorporating animation elements into live-action cinema is increasingly prevalent, to the extent that some argue that the survival of live-action filmmaking may become impossible without blending with the world of animation. Numerous renowned filmmakers have simultaneously worked in both domains, and their numbers continue to grow. When elements of animation and live-action films are combined, how should these two categories be defined and distinguished? Can we differentiate between these two artistic forms? Given the evolving landscape of filmmaking—including its objectives, approaches, and audience engagement—there may be a need for a new definition. This study adopts a descriptive-analytical approach to examine the ongoing transformations within these two cinematic media while offering insights into the potential future of cinema as an art form. The findings indicate that although differences between live-action and animation persist in production processes and audience perception, films no longer need to be confined to a single category. Instead, filmmakers can leverage the most effective medium to enhance storytelling and artistic expression.

Keywords: Live-action, Animation, Cinematic Genre, Future

1. Professor, Animation Department, Faculty of Cinema and Theater, Iran University of Arts, Tehran, Iran. Email: hosnaee@art.ac.ir

بازنگری در مرزهای فیلم زنده و پویانمایی (مطالعه موردی پنج تن از کارگردانان موفق در حوزه فیلم زنده و پویانمایی)

محمد رضا حسنائی^۱

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۱۲/۲۷، تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۱۲/۲۷

Doi: 10.22034/RPA.2025.2056230.1131

چکیده

کاربرد عناصر پویانمایی در سینمای زنده به‌طور روزافزون در حال افزایش است تا آنجا که گروهی معتقد هستند ادامه حیات سینمای زنده بدون درآمیختن با دنیای پویانمایی غیرممکن است. فیلم‌سازان متعدد و مطرح بسیاری به‌طور هم‌زمان به فیلم‌سازی در این دو حوزه اقدام کرده و می‌کنند که تعدادشان در حال افزایش است. وقتی عناصر فیلم‌های پویانمایی و فیلم زنده با هم ترکیب می‌شوند، چگونه باید این دو دسته را تعیین و تعریف کرد؟ آیا می‌توان در آینده این دو گونه هنری را از هم متمایز کرد؟ ممکن است با تغییرات پیش رو در فیلم‌سازی، در هدف و رویکرد آن و همچنین در مخاطب نیاز به تعریف جدیدی داشته باشیم. این مقاله بر آن است با روشی توصیفی - تحلیلی در عین تجزیه و تحلیل تغییرات واقع شده برای این دو گونه از رسانه سینمایی، تصویری از آنچه در آینده هنر سینما شاهد آن خواهد بود ارائه دهد. یافته‌های مقاله حاکی از این است که گرچه تفاوت بین این دو گونه، هم در روند تولید و هم در نگاه مخاطب باقی است اما دیگر لازم نیست یک فیلم به یک گونه (زنده یا پویانمایی) خاص زنجیر شود و فیلم‌ساز قادر خواهد بود از بهترین رسانه برای بیان مؤثرتر داستان خود استفاده کند.

واژگان کلیدی: فیلم زنده، پویانمایی، گونه سینمایی، آینده

۱. استاد گروه انیمیشن، دانشکده سینما تئاتر، دانشگاه هنر ایران، تهران، ایران.

درآمد

اگر نخواهیم جورج ملیس^۱ را به جهت استفاده از روش فیلم برداری منقطع به عنوان متحرک ساز یا پویانما معرفی کنیم (زیرا که یکی از مهم ترین تفاوت های فیلم زنده با پویانمایی عدم توقف فیلم برداری در فیلم زنده است) حتماً کسانی مانند استوارت بلکتون^۲ که تصاویر متحرک را از طریق سکانس هایی از تصاویر ثابت^۳ روی فیلم به نمایش درآورد به عنوان پویانما محسوب می شوند. به عنوان مثال در فیلم های نقاشی طلسم شده^۴ (۱۹۰۰) و صورت های متغیر مسخره^۵ (۱۹۰۶) بلکتون با استفاده از فن آوری های پویانمایی ترکیبی اعجاب انگیز را به نمایش درآورد که در محیط فیلم زنده ناممکن بود. کسانی مانند بلکتون به وجود آوردگان اولین فیلم های پویانمایی در تلفیق با فیلم زنده بودند، چیزی که باعث شگفتی مخاطبان اولیه سینما می شد. حال اگرچه سینما در مقایسه با سایر هنرها سابقه کوتاهی داشت، اما به عنوان رسانه ای که از فناوری مدرن استفاده می کرد، به تغییر و رشد خود ادامه داد. تا به امروز هم سینما همواره در حال سرعت بخشیدن به دگرگونی خود بوده است و به همین خاطر مخاطب امروزی هر روز تصاویر شگفت انگیزتری را مشاهده می کند که در گذشته خلق آنها غیر ممکن بود. فیلم های پویانمایی و فیلم های زنده، به وضوح به عنوان بخش های مختلفی از هنر سینما از یکدیگر متمایز شده اند. با این حال، اخیراً مرزها بین این دو کمرنگ شده است و تعداد فیلم سازانی که مابین این دو سرزمین حرکت می کنند رو به افزایش است. در گذشته تفاوت فیلم زنده است با پویانمایی مشخص بود. هرکسی می توانست تشخیص دهد که آیا شکلی که روی صفحه نمایش داده می شود واقعی است یا نه ولی امروزه به دلیل توسعه تصویر برداری دیجیتال توسط رایانه ها، در دهه ۱۹۹۰ شاهد افزایش پویانمایی ها در جلوه های ویژه بوده ایم که هر روز بیشتر و بیشتر به تصاویر واقعی نزدیک می شدند. از آن زمان میزان پویانمایی های مورد استفاده در فیلم های زنده افزایش یافته است و در حالی که در گذشته استفاده از عناصر پویانمایی در فیلم زنده تنها یک ابزار کمکی بود، اکنون این گونه آماده است تا نقش های مهمی مانند آماده سازی یک شخصیت مجازی پویانمایی را به عنوان بازیگر اصلی بازی کند. در همین حال، در فیلم های پویانمایی کامل هم در سال های اخیر تصاویر واقع گرایانه و داستان های «دنیای

واقعی» بیشتری وجود داشته است. بسیاری از فیلم های پویانمایی ظاهر و کیفیتی شبیه به فیلم زنده پیدا کرده اند و مخاطبان تصاویری را مشاهده می کنند که ممکن است به عنوان تصاویر واقعی ضبط شده با دوربین واقعی اشتباه گرفته شوند. لی آنکریچ^۶، کارگردان داستان اسباب بازی^۷ (۲۰۱۰)، در سمپوزیوم نامزدهای پویانمایی اسکار گفت: «دیوارهای بین فیلم زنده و پویانمایی واقعاً متخلخل می شوند و این جالب است. من فکر می کنم در دهه های آینده شما واقعاً فروریختن این دیوارها را خواهید دید.» (Dobuzinskis, 2013). در واقع، اکنون فیلم های زنده ای وجود دارند که عناصر پویانمایی زیادی در خود دارند لذا دیگر نمی توان آن را فیلم زنده نامید، از طرف دیگر، فیلم های پویانمایی ساخته شده با استفاده از موشن کپچر^۸ آن قدر زیاد است که دیگر نمی توان آن را پویانمایی نامید. این نوع فیلم ها به دلیل دسته بندی مبهمشان برای برگزارکنندگان و داوران جشنواره های فیلم هم در سراسر و بحث برانگیز هستند. در این صورت امروزه وقتی عناصر فیلم های پویانمایی و فیلم زنده با هم ترکیب می شوند، چگونه باید این دو دسته را تعیین و تعریف کرد؟ آیا می توان در آینده این دو شکل هنری را از هم متمایز کرد؟ زیرا آنها بیشتر با هم ترکیب خواهند شد. ممکن است با تغییرات پیش رو در روند فیلم سازی، در هدف و رویکرد آن و همچنین در مخاطب نیاز به تعریف جدیدی داشته باشیم. این مقاله تغییرات فیلم های پویانمایی و فیلم های زنده در صنعت فیلم را مورد مطالعه قرار می دهد و در مورد نحوه تعریف رسانه جدید بحث می کند.

تعاریف متفاوت

به طور کلی می توان گفت که فیلم زنده فیلمی از شخص، شیء یا فضای واقعی است که از طریق دوربین فیلم برداری می شود. از سوی دیگر، فیلم پویانمایی، در ریشه کلمه به معنای «جان بخشی» است، تعریف روشنی است که برای یک جسم بی حرکت، حرکت تولید می کند. تفاوت اساسی این دو در این است که آیا یک موجود واقعاً در حال حرکت از طریق دوربین ثبت شده است یا حرکت به طور مصنوعی در موضوع ایجاد و دستکاری شده است. فیلم زنده برای ارائه داستان ها و تصاویر واقع گرایانه مناسب تر است زیرا ماهیت آن برای نشان دادن دنیای واقعی است. فیلم پویانمایی، (حداقل در گذشته)، شکلی غیر واقعی از

نهفته است و البته سهم واقع‌گرایی از نوع پویانمایی در این پدیده را نمی‌توان نادیده گرفت. پل وارد^{۱۱} در رسالهٔ دکتری خود چنین می‌نویسد: «تمایز بین فیلم‌سازی اکشن زنده و پویانمایی در همه این بحث‌ها نقش اساسی دارد و باید توجه ویژه‌ای به رابط بین اکشن زنده و تصاویر تولیدشده توسط رایانه (CGI)^{۱۲} معطوف شود. اینجاست که می‌توان دید که پویانمایی «تقویت‌کننده» اصالت و واقعی بودن نمایش اکشن زنده است. به حدی که بسیاری از «پویانمایی‌ها» به معنای واقعی کلمه نامرئی هستند و به‌گونه‌ای پخش می‌شوند که گویی اکشن زنده هستند.» (Ward, 2004, p 90)

دلیل اینکه این فیلم‌ها چنین محبوبیتی پیدا کرده‌اند، می‌تواند با واقع‌گرایی تصاویر آنها ارتباط داشته باشد. در گذشته شخصیت‌ها در فیلم‌های پویانمایی شبیه فیلم‌های زنده نبودند ولی این فیلم‌ها به تدریج از فیلم‌های زنده الهام گرفته‌اند. درحالی‌که قیافه، حرکت و نحوهٔ گفتار این کاراکتر در قدیم کارتونی بود، شخصیت فیلم پویانمایی این روزها صدای یک بازیگر زنده را دارد و به جای سبکی کاملاً اغراق‌آمیز، بازیگری واقع‌گرایانه را شامل می‌شود. دوربین و تدوین نیز بیشتر شبیه فیلم زنده شده است. در میان این تغییرات، قابل‌توجه‌ترین شاخصه، کیفیت واقعی تصویر است. پیشرفت فناوری CGI به‌طور مداوم واقعیت تصویر فیلم‌های پویانمایی را افزایش داده است تا تصاویری به‌خوبی تصاویر واقعی ایجاد کند. گرگ هیلتی و آلونا پارودو در حرکت من را تماشا کن^{۱۳} می‌نویسند: «CGI درجه بالاتری از واقعیت را ایجاد می‌کند، تا جایی که پویانمایی به‌طور منظم در فیلم‌هایی استفاده می‌شود که به‌طور آشکار برای تقویت یا تکثیر تصاویر واقعی زندگی نمی‌کنند» (Hilty & Pardo, 2011).

درحالی‌که فیلم‌های پویانمایی از نظر ظاهر و محتوا بیشتر به سمت واقعیت پیش می‌روند، فیلم‌های زنده تصاویر و داستان‌هایی خلق می‌کنند که تصویربرداری آنها تنها با دوربین فیلم‌برداری غیرممکن بود و در نتیجه بسیاری از آنها از واقعیت دور می‌شوند و تا حدودی وارد حیطهٔ داستان مصور می‌شوند. داستان‌هایی از رمان‌های فانتزی و کتاب‌های داستان مصور، مانند ارباب حلقه‌ها^{۱۴}، هری پاتر^{۱۵}، و داستان‌های مختلف ابرقهرمانی مارول^{۱۶} و دی‌سی کامیکس^{۱۶}، با فناوری مدرنی که تصاویر واقعی را امکان‌پذیر می‌کند، بیش از هر زمان دیگری به فیلم‌های زنده

یک موجود ارائه می‌داد، که به مخاطب این فرض را می‌داد که این یک رویداد واقعی نیست. می‌توان چنین گفت که در فیلم‌های پویانمایی اولیه اصرار پویانما، بر ارائه فضایی غیرواقعی بود. چنین فیلمی بدون شک می‌تواند داستانی قوی را با (وجود شکل غیرعادی) ارائه دهد، اما بیشتر وسیله‌ای برای کاوش در جهان‌های تخیلی و شخصیت‌های اغراق‌آمیز و ارائه سرگرمی هنری بود. پل ولز در کتاب مبانی پویانمایی خود دلیل انتخاب پویانمایی به جای فیلم زنده را بیان می‌کند. پویانمایی واژگان متفاوتی از بیان و بازنمایی واقعیت ارائه می‌دهد، آزادی‌های خلاقانه و درجهٔ کنترل بیشتری را امکان‌پذیر می‌کند، ممکن است به‌طور مفیدی با دنیای فیزیکی و مادی زنده مرتبط باشد و در آن عمل کند و همچنین جهان‌هایی کاملاً متفاوت از دنیای واقعی ایجاد کند. همچنین، و درنهایت، می‌تواند به هر چیزی که قابل تصور باشد دست یابد (Wells, 2006).

این‌ها همه تعریف‌های درستی هستند، اما مشکل امروز این است که پویانمایی وارد فیلم‌های زنده شده و بخشی از آن شده است و در موارد دیگر، خودبه‌خود شروع به تعقیب واقعیت کرده و مانند فیلم زنده تأثیراتی را ایجاد می‌کند. علی‌رغم تفاوت‌های غیرقابل‌انکار، پویانمایی در حال تبدیل شدن به بخش اصلی فیلم زنده به جای یک رسانه جایگزین است و علاوه‌براین، به‌خودی‌خود به دلیل توانایی‌های جدید در به تصویر کشیدن زندگی، پویانمایی می‌تواند آنچه را که قبلاً تنها فیلم زنده ارائه می‌داد به مخاطب ارائه دهد. به‌عبارت‌دیگر مفهوم فیلم پویانمایی و فیلم زنده در حال تغییر است.

در مقالهٔ ریچارد وریر^{۱۷} در لس‌آنجلس تا بمز ذکر شده است که: «پویانمایی منبع سود قابل توجهی برای استودیوهای هالیوود است» (Verrier, 2011) زیرا که ۴۰ درصد از فروش اخیر گیشه‌ها را به خود اختصاص داده است. تصاویر رایانه‌ای فیلم‌های پویانمایی امروزی مورد علاقهٔ استودیوها و همچنین مخاطبان قرار گرفته است. فیلم پویانمایی اخیراً در بین تماشاگران سینما محبوبیت بیشتری پیدا کرده است و صنعت فیلم بیش از هر زمان دیگری در تاریخ آن را به رسمیت می‌شناسد.

اینکه موفقیت یک فیلم به کجا بستگی دارد، سؤال است که ذهن همگان را به خود مشغول داشته است و پاسخ آن در موارد بسیاری مانند داستان، کارگردان و شخصیت‌ها

این ابزار روی صفحه نمایش خود یک صحنه تولید شده توسط رایانه را نشان می‌دهد و همان‌طور که دوربین در فضای واقعی حرکت می‌کند، با محاسبه حرکت، نمای متحرک را در زمان واقعی نشان می‌دهد. کارگردان یا فیلم‌بردار می‌تواند طوری فیلم‌برداری کند که گویی دوربین را در دنیای واقعی ایجاد شده در تعامل با شخصیت‌های پویانمایی حرکت می‌کند. (شکل ۱)

روش جدید تعریف

مقوله فیلم‌های زنده و پویانمایی را می‌توان بر اساس اینکه آیا فیلم از لنز واقعی ثبت شده است تعریف کرد، اما مسئله فعلی این است که CGI که فضای بیشتری را در یک فیلم اشغال می‌کند، واقعی به نظر می‌رسد. به عبارت دیگر به نظر می‌رسد فیلم زنده است درحالی‌که واقعاً این‌طور نیست. امروزه ما فیلم‌های زیادی داریم که با تصاویر رایانه‌ای پوشانده شده‌اند و در آینده ممکن است فیلم‌هایی را ببینیم که از فناوری دیگری به جز دوربین فیزیکی برای ثبت عملکرد یا یک صحنه استفاده می‌کنند و به اندازه فیلم‌های زنده سنتی واقعی باشند، در این صورت ملاک تعریف یک فیلم زنده و یک فیلم پویانمایی چیست؟

قانون کنونی آکادمی علوم و هنرهای تصویری (اسکار) در مورد رده فیلم‌های پویانمایی این‌گونه است که، حرکت و اجرای شخصیت‌ها با استفاده از تکنیک فریم به فریم ایجاد شود و مقدار پویانمایی نباید کمتر از ۷۵ درصد از زمان پخش تصویر باشد. این قانون ممکن است در حال

تبدیل می‌شوند. این فیلم‌ها در بین تعداد زیادی از مخاطبان در سراسر جهان محبوب هستند که نوید تولید بیشتر این نوع فیلم‌ها را می‌دهد. در این فیلم‌ها می‌توان هر چیزی را از نظر بصری با فناوری گرافیک رایانه‌ای امروزی ساخت، بنابراین حجم فزاینده‌ای از فیلم دست‌کاری شده با عناصر پویانمایی و جلوه‌های بصری در حال تولید هستند. از نظر فیلم‌ساز و مخاطب تا زمانی که این‌گونه تصاویر در فضای داستان واقعی به نظر می‌رسند، دیگر اهمیتی ندارد که واقعاً فیلم‌برداری شده یا مصنوعی ساخته شده.

حال که تصویر متفاوت است و روند ساخت فیلم تغییر کرده است، فیلم‌سازان پویانمایی احتمالاً برای انجام یک رویکرد زنده برای فیلم‌های خود آموزش خواهند دید. علاوه بر این، استودیوها اغلب فیلم‌سازان زنده را برای کار روی فیلم پویانمایی خود به عنوان تلاشی برای آوردن رئالیسم بیشتر استخدام می‌کنند. راجر دیکینز^{۱۷} (فیلم‌بردار) می‌گوید: «تجربه‌های زیادی از داستان‌گویی در فیلم زنده وجود دارد که اکنون در پویانمایی به کار می‌رود، از حرکت دوربین‌ها گرفته تا نحوه کادربندی نماها و حالت نورپردازی» (Ver-rier, 2013). همچنین از طرف فیلم‌سازان، فناوری CGI با استفاده از زبان فیلم آنها توسعه می‌یابد و به آنها کمک می‌کند تا به راحتی از ابزارهای مجازی استفاده کنند. یک مثال خوب دوربین مشابه‌ساز^{۱۸} است، دوربینی که می‌تواند دنیای مجازی و شخصیت‌های متحرک را درحالی‌که حرکت دوربین را ضبط می‌کند، ببیند، که اولین بار برای آواتار^{۱۹} (۲۰۰۹) جیمز کامرون^{۲۰} ساخته شد.



شکل ۱. دوربین مشابه‌ساز (Simulcam).

می‌شود دوران جدیدی را در پویانمایی جلوه‌های بصری فیلم‌های پارک ژوراسیک^{۲۳} رقم زده بود، اما ماجراهای تن‌تن^{۲۴} (۲۰۱۱) اولین فیلم پویانمایی او بود. اسپیلبرگ در ابتدا قصد داشت تن‌تن را به صورت زنده بسازد، اما بحث و گفت‌وگو با پیتر جکسون^{۲۵}، تهیه‌کننده فیلم، باعث شد که مسیر به سمت یک فیلم پویانمایی دیجیتال تغییر کند. اگرچه این فیلم به عنوان یک پویانمایی ساخته می‌شد، اما ظاهر آن به طور کامل به طراحی‌های داستان مصور اصلی نزدیک نبود. (شکل ۲)

در حالی که فیلم جوهر شخصیت‌ها و عناصر طرح‌های اصلی را حفظ می‌کند. جکسون می‌گوید: «ما می‌خواستیم آنها شبیه ساخته‌های هرژه^{۲۶} باشند، اما با سطح بالایی از جزئیات و واقع‌گرایی. این بدان معناست که ابروها باید جایگزین یک قلم ساده شوند. دو نقطه سیاه به چشمان رنگی تبدیل شد» (Guise, 2011 p14). این فیلم تلاش زیادی را برای ارائه واقعیت در CGI در نور، فضا، جزئیات و نمای دوربین به خوبی فیلم زنده نشان می‌دهد، با این حال شخصیت‌هایی با ویژگی‌هایی از داستان مصورهای اصلی دارد. نگاه CGI فیلم تنها عاملی نیست که به واقع‌گرایی کمک می‌کند. از پرفورمنس کپچر^{۲۷} برای وارد کردن بازی بازیگران به فیلم استفاده شد که روند را از سایر فیلم‌های پویانمایی متفاوت می‌کند و واقع‌گرایی را افزایش می‌دهد. دلیلی که اسپیلبرگ پویانمایی را انتخاب کرد این بود که این رسانه به خوبی با داستان مطابقت داشت و فناوری پویانمایی واقع‌گرایانه برای او در دسترس بود.

توسعه سیستم‌های موشن کپچر و استانداردهای بالای فعلی که امکان درک عبارات ظریف بازیگر را فراهم می‌کند،



شکل ۲. صحنه‌ای از فیلم ماجراهای تن‌تن ۲۰۱۱.

حاضر کار کند، اما ممکن است برای مدت طولانی دوام نیاورد. بسیاری از فیلم‌ها تصویری را با فناوری جدید ثبت می‌سازند و آنها را فریم به فریم پردازش می‌کنند و همچنین استفاده روزافزون از پویانمایی و جلوه‌های بصری تعیین میزان پویانمایی آن را دشوار می‌کند. بنابراین، تعریف با عبارت فریم به فریم یا شمارش درصد پویانمایی یا فیلم زنده ممکن است راهی مبهم و بی‌معنی شود. در سال‌های آینده، تعریف مقوله‌ها را نباید از نظر فنی تعیین کرد (که چگونه ساخته می‌شود)، بلکه می‌تواند بر اساس این باشد که قصد فیلم‌ساز چیست؟ و مخاطب چگونه آن را تشخیص می‌دهد؟ در مورد فیلم‌های پویانمایی هم همین‌طور است و امروزه فرض بر این است که ابزارهای آینده می‌توانند ظاهر فیلم را با هدف فیلم‌ساز مطابقت دهند، همان‌طور که فیلم‌سازان امروزی می‌توانند تصمیم بگیرند رنگ خاصی را روی پرده بگذارند و مخاطب آن را ببیند. دقیقاً همان رنگی که فیلم‌ساز در نظر داشت. این موضوع را می‌توان با موسیقی در عصر دیجیتال مقایسه کرد. ساز دیجیتال در حال رسیدن به استانداردهای یک ساز فیزیکی است و در آینده نزدیک ممکن است یک نوازنده با ویولن مجازی روی یک رایانه موسیقی‌ای بسازد که به همان اندازه خوب و واقعی باشد که در ویولن سنتی نواخته می‌شود. اگر نوازنده قصد دارد ویولن بزند و مخاطب آن را به عنوان ویولن می‌شنود، دیگر لازم نیست آن را «موسیقی دیجیتال» نامید. باید «ویولن» باشد و هست. بنابراین، تعریف یک فیلم بر اساس نیت سازنده و درک مخاطب، راه قابل قبولی به نظر می‌رسد. قابلیت مشابهی که فیلم‌های پویانمایی و زنده به اشتراک می‌گذارند به فیلم‌ساز آزادی می‌دهد تا فیلم مورد نظر خود را در رسانه مناسب بسازد. با این حال، این بدان معنا نیست که دو فرم فیلم تفاوت‌های خود را از دست خواهند داد.

کارگردانی در دو حیطة زنده و پویانمایی

استیون اسپیلبرگ^{۲۸}

اسپیلبرگ شخصیتی است که هرکسی در دنیای امروزی او را می‌شناسد که ساخت فیلم‌های زنده بسیاری را در کارنامه خود دارد. این فیلم‌ساز ناگهان پس از ۵۰ سال اولین فیلم خود به عنوان کارگردان یک فیلم پویانمایی را کارگردانی کند. این فیلم بر اساس یک داستان مصور معروف تن‌تن^{۲۹} ساخته شد. او که به عنوان مردی پر از فانتزی و تخیل شناخته

منطقه‌ای خارج از حیطه پویانمایی بگذارد چندان سخت نبود، زیرا او یکی از معدود افرادی بود که جرئت ساخت فیلم پویانمایی بلند در CG را (درحالی‌که قبلاً ساخته نشده بود) داشت. (شکل ۳)

به نظر می‌رسد استنتون بهترین فرد برای انجام این کار بود زیرا که با وجود اینکه یک «مرد پویانما» بود، برای کارگردانی این فیلم به اندازه کافی پرشور و توانا هم بود. استنتون می‌گوید: «همیشه فکر می‌کردم چطور یک فیلم زنده می‌سازی و خوب می‌شود» (Daly, 2012). این نکته قابل توجه است که داستانی که در سال ۱۹۱۲ شروع شد، پس از چندین تلاش ناموفق در طول سال‌ها، سرانجام در طول ۱۰۰ سال از طریق استنتون به عنوان یک فیلم بلند زنده ساخته شد، به خصوص زمانی که بدانیم این اولین فیلم زنده او بود.

در مصاحبه دی‌وی‌دی فیلم با استنتون، او می‌گوید: «یکی از دلایل غیرممکن بودن ساختن جان کارتر به عنوان یک فیلم در گذشته، به خاطر گستره و موجودات داستان بود. فناوری دیجیتال در پویانمایی و جلوه‌های بصری در آن زمان وجود نداشت. اکنون در عصری که فیلم‌هایی مانند آواتار ساخته می‌شود، پویانمایی و جلوه‌های بصری جان کارتر برای تمدن و موجودات مریخ شگفت‌انگیز نیست، اما همچنان عاملی اساسی است که امکان به تصویر کشیدن داستان را می‌دهد» (Kushins, 2012 p30) اگرچه ممکن است این فیلم آن‌طور که استودیو دیزنی انتظار داشت سود چندانی کسب نکرده باشد، اما مطمئناً موردی بود که نشان می‌داد یک فیلم‌ساز پویانمایی قادر به تکمیل یک فیلم زنده در مقیاس بزرگ است.

روند فیلم پویانمایی را برای فیلم‌سازان امروزی جذاب می‌کند. این ابزارها فقط برای تکنسین‌ها و هنرمندان خاص پویانمایی طراحی نشده‌اند، بلکه حتی برای کارگردانان باتجربه زنده نیز مناسب است تا با دست خود با آن بازی کنند، و این قابلیت دسترسی یک جنبه حیاتی از فناوری خواهد بود که به طور گسترده مورد استفاده قرار می‌گیرد. اسپیلبرگ برای اولین بار از طریق دوستش جیمز کامرون^{۲۸} در زمان ساخت آواتار در معرض چنین ابزارهایی قرار گرفت. اسپیلبرگ، استادی که با دقت مطمئن بود همه چیز با موفقیت کار می‌کند، در کنار پیتر جکسون و ویتا دیجیتال^{۲۹} تصمیم خود را برای رفتن به سمت یک فیلم پویانمایی گرفت.

اندرو استانتون^{۳۰}

اندرو استانتون نیز کارگردانی از پیکسار است که فیلم‌های پویانمایی برنده جوایزی مانند در جست‌وجوی نمو^{۳۱} (۲۰۰۳) و وال-ای^{۳۲} (۲۰۰۸) را کارگردانی کرده است. به عنوان یک ویژگی اساسی برای یک کارگردان پیکسار، او توانایی داستان‌گویی قوی و همچنین حس تصویرسازی عالی دارد. با این حال، زمانی که اعلام شد استنتون کارگردانی جان کارتر^{۳۳} (۲۰۱۲) را بر عهده دارد، خبر شگفت‌انگیزی بود. نه تنها به این دلیل که نادر بود کارگردان پویانمایی یک فیلم زنده را کارگردانی کند، بلکه به این دلیل که نوع عملکرد او در این فیلم با آنچه قبلاً در پیکسار انجام می‌داد بسیار متفاوت به نظر می‌رسید. در مقایسه با فیلم‌های پویانمایی ملایم و شاعرانه او، جان کارتر، فیلمی «بالغ» با حرکاتی خشن، بیگانگان و موجودات ماورایی است که جهان را کنترل می‌کنند. از سوی دیگر، تصور اینکه استنتون پای به



شکل ۳. صحنه‌ای از فیلم جان کارتر ۲۰۱۲.

او نزدیک به دو دهه به ساخت فیلم‌های زنده ادامه داد، به جز فیلم پویانمایی *کابوس قبل از کریسمس*^{۴۰} (۱۹۹۳)، که به عنوان تهیه‌کننده و نویسنده در ساخت آن شرکت کرد. برتون می‌گوید: «من عاشق استاپ‌موشن هستم، افرادی که این کار را انجام می‌دهند هنرمند هستند، آنها بازیگر هستند، آنها زندگی را در اشیای بی‌جانمانند فرانکشتاین و پینوکیو می‌دمند» (Salisbury, 2005 p14). (شکل ۴)

با فیلم *عروس مرده*^{۴۱} (۲۰۰۵) است که سرانجام برتون به عنوان کارگردان یک فیلم پویانمایی با مخاطبان خود ملاقات می‌کند. این اولین فیلم بلند استاپ‌موشن او بود که سبک برتونی آن دست‌نخورده باقی مانده است. بعد از *عروس مرده* برتون به صندلی کارگردانی زنده خود باز می‌گردد و سه فیلم دیگر می‌سازد تا اینکه دوباره به پویانمایی در فیلم *سینمایی فرانک وینی*^{۴۲} (۲۰۱۲) که یک پویانمایی استاپ‌موشن نیز هست، باز می‌گردد.

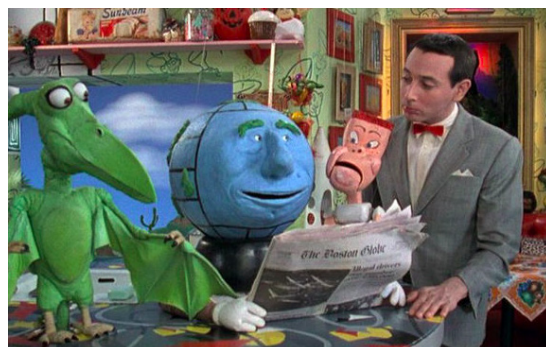
یکی از فیلم‌های زنده او که در اینجا باید به آن اشاره کرد *آلیس در سرزمین عجایب*^{۴۳} (۲۰۱۰) است زیرا در واقع این فیلم به همان اندازه که زنده است پویانمایی هم هست. گذشته از بیشتر پس‌زمینه‌های این فیلم که به صورت دیجیتال ساخته شده‌اند، تعدادی از شخصیت‌های این فیلم موجودات پویانمایی شده هستند. آنچه در میان آنها قابل توجه است، شخصیت‌های کلیدی است که بازیگرانی مانند جانی دپ^{۴۴} و هلنا بونهام کارتر^{۴۵} با بدن‌هایی با اندازه و تناسب فوق‌العاده اغراق‌آمیز روی پرده ظاهر شدند. این کار با موشن‌کپچر و پرده سبز با کمک پویانمایی دیجیتال انجام شد، ترکیب جالبی که روز به روز بیشتر در فیلم‌های فانتزی استفاده می‌شود. (شکل ۵)



شکل ۵. هلنا بونهام کارتر در نقش ملکه قلب‌ها با بدنی با اندازه اغراق‌آمیز-آلیس در سرزمین عجایب.

تیم برتون^{۴۴}

تیم برتون نه تنها یک فیلم‌ساز با دنیای هنری منحصر به فرد است، بلکه کارگردانی است که بیش از هر فیلم‌ساز دیگری مابین دنیاهای پویانمایی و فیلم زنده حرکت کرده است. داستان‌ها و شخصیت‌های عجیب و غریب او ممکن است مردم را متعجب کند که چگونه او به یک فیلم‌ساز بزرگ تبدیل شد که استودیوها به طور مداوم پروژه‌های بزرگ را به او واگذار می‌کنند. به نظر می‌رسد که او بیشتر مناسب عنوان یک فیلم‌ساز مستقل است، زیرا او ماهیتی بسیار غیرعادی دارد. با این حال، مخاطبان و طرفداران در سراسر جهان طی چندین سال ثابت کرده‌اند که فیلم‌های این هنرمند چیزهای زیادی برای ارتباط با مخاطب و لذت بردن دارند که هیچ‌کس دیگری نمی‌تواند خلق کند خصوصاً «جلوه‌های بصری برجسته و شخصیت‌های محو‌نشده‌ی او که مضامینی را که در تمام آثارش تکرار و طنین‌انداز می‌کنند، نشان می‌دهند» (Magliozzi, 2009 p17). برتون کار خود را در پویانمایی در استودیو والت دیزنی آغاز کرد. به لطف پویانمایی‌های کوتاه وینسنت^{۳۵} (۱۹۸۲) و فیلم کوتاه *فرانکن‌وینی*^{۳۶} (۱۹۸۴)، فرصتی برای او فراهم شد تا اولین فیلم بلندش را کارگردانی کند، ماجراجویی بزرگ پی‌وی^{۳۷} (۱۹۸۵)، یک فیلم زنده که شامل چند صحنه پویانمایی استاپ‌موشن است. این کارگردان در اواسط دهه ۲۰ زندگی خود با این فیلم وارد رسانه زنده شده بود. از آنجایی که پی‌وی و فیلم بعدی *اش آب سوسک*^{۳۸} (۱۹۸۸) با بودجه نسبتاً کمی به موفقیت دست یافتند، برتون فیلم *زنده‌ی بتمن*^{۳۹} (۱۹۸۹) را به عنوان سفارش بعدی‌اش دریافت کرد که رکوردهای فروش را شکست و او را به یک فیلم‌ساز مشهور تبدیل کرد.



شکل ۴. صحنه‌ای از فیلم ماجراجویی بزرگ پی‌وی ۱۹۸۵.

رابرت زمکیس^{۴۶}

رابرت زمکیس فیلم‌سازی با استعدادهای منحصر به فرد است. در میان فیلم‌های پرسروصدا او به‌ویژه به علت استفاده از جلوه‌های ویژه و پویانمایی در برخی از فیلم‌هایش شهرت دارد. *بازگشت به آینده*^{۴۷} (۱۹۸۵)، فیلم معروف سفر در زمان، پویانمایی و افکت‌های خاطره‌انگیز دهه ۸۰ را داشت که داستان دیدنی آن را جذاب‌تر کرد. چه کسی برای راجر رابیت *پاپوش دوخت*^{۴۸} (۱۹۸۸) به عنوان نقطه عطفی در فیلم‌سازی زمکیس باقی می‌ماند که «به طرز قابل توجهی» پویانمایی‌های زنده و کارتونی را با هم ترکیب می‌کند زیرا داستان در دنیایی می‌گذرد که در آن انسان‌های واقعی و شخصیت‌های کارتونی با هم وجود دارند. داستان‌ها و شخصیت‌های قوی فیلم‌های موفق او، از جمله *فارست گامپ*^{۴۹} (۱۹۹۴) و *دورافتاده*^{۵۰} (۲۰۰۰)، به وضوح نشان می‌دهد که زمکیس فقط فیلم‌سازی نیست که عاشق جلوه‌های بصری خارق‌العاده باشد. با این وجود، او علاقه و دید عمیقی نسبت به جلوه‌های بصری و پویانمایی‌های پشتیبانی شده توسط فناوری دارد. در واقع، او به دلیل آثاری که از اوایل دهه ۲۰۰۰ تاکنون داشته است، به عنوان یک پیشگام شایسته در فیلم‌سازی دیجیتال شناخته می‌شود. از *قطار سیع‌السير قطبی*^{۵۱} (۲۰۰۴)، به عنوان یکی دیگر تجربه‌های زمکیس در فیلم پویانمایی یاد کرد که این بار با کمک فناوری CG شکل گرفت و به دنبال آن *بیولف*^{۵۲} (۲۰۰۷) و *سرود کریسمس*^{۵۳} (۲۰۰۹) فیلم‌هایی با ترکیب عناصر فیلم زنده و پویانمایی بودند. (شکل ۶)

از نتایج فروش این فیلم‌های دیجیتال که بگذریم، ساخت این فیلم‌ها خود رویکرد جسورانه‌ای بود با چشم‌اندازی روشن برای پدید آوردن افق جدیدی در فیلم‌سازی با ترکیب زنده و پویانمایی.



شکل ۶. صحنه‌ای از فیلم بیولف، ۲۰۰۷.

زمکیس می‌گوید: «من می‌خواهم این‌طور توصیف کنم که این رویکرد برای فیلم‌هایی که با اکشن زنده غیر ممکن‌اند، طراحی شده؛ اما نباید به عنوان انیمیشن انجام شود» (Lan- dau, 2009: 14). به نظر می‌رسید رویکرد او به‌ویژه با توجه به فناوری روبه‌رشد، رویکردی قانع‌کننده باشد. با این حال، متأسفانه، فیلم‌های دیجیتال بعدی او در گیشه آن‌طور که انتظار می‌رفت موفق عمل نکردند. علی‌رغم مرحله فعلی فیلم‌های دیجیتال زمکیس، رویکرد او همچنان باید معتبر تلقی شود زیرا مزایای پویانمایی با کمک فناوری (زمانی که این نوع از فیلم‌سازی به استاندارد مناسب برسد) می‌تواند انقلابی در ساخت فیلم ایجاد کند. ابزار ضبط و تکنیک‌های CGI قادر خواهند بود تصاویر را تقریباً همانند چیزی که از طریق یک دوربین فیزیکی می‌بینیم خلق کنند و سپس ممکن است رویکرد زمکیس به شیوه فیلم‌سازی آینده تسلط پیدا کند: ترکیبی یکپارچه از یک فیلم پویانمایی و زنده. تا آن زمان، فیلم‌سازی که می‌خواهند در فیلم‌های خود از تصویربرداری حرکتی استفاده کنند، باید تصویر خود را کمتر انسانی جلوه دهند (برای پرهیز از مشکل دره شباهت‌های غیرطبیعی^{۵۴}) تا مانند فیلم‌های متحرک متعارف CG طبیعی به نظر برسند یا بهتر است بگوییم فعلاً باید از این ابزار فقط برای شخصیت‌های غیرانسانی استفاده کنند.

گور وربینسکی^{۵۵} - از دزدان دریایی کارائیب تا رنگو

گور وربینسکی با فیلم *پرفروش، دزدان دریایی کارائیب*^{۵۶} (۲۰۰۳)، به کارگردانی سرشناس تبدیل شد. پس از اتمام سومین فیلم از سری *دزدان دریایی*، او ناگهان شروع به ساخت یک فیلم پویانمایی کرد که به یک فیلم برنده جایزه اسکار به نام *رنگو*^{۵۷} (۲۰۱۱) منتهی شد. این امر برای یک فیلم‌ساز زنده که بدون هیچ تجربه‌ای وارد دنیای پویانمایی می‌شود، یک امر غیرعادی بود. وربینسکی تجربه خود را در کتاب *هنری فیلمش*، تصنیف رنگو، این چنین به اشتراک



شکل ۷. صحنه‌ای از فیلم پویانمایی رنگو ۲۰۱۱.

پویانمایی ساخته‌شده با استفاده از مدل‌های زنده آن‌قدر زیاد است که دیگر نمی‌توان آن را پویانمایی نامید و امروزه تعریف جدیدی برای دسته‌بندی بین این دو گونه لازم است. گروهی پیشنهاد می‌کنند که بهتر است نوع فیلم با توجه به نیت فیلمساز و درک مخاطب تعریف شود تا اینکه چگونگی ساخت فیلم از نظر فنی مورد توجه باشد.

در دسترس بودن فناوری‌های جدید هم امکان استفاده از عناصر پویانمایی در یک فیلم زنده و هم ایجاد یک فیلم پویانمایی با شیوه فیلم زنده را به فیلم‌سازان عطا کرده است، لذا به فیلم‌ساز (صرف‌نظر از زمینه‌ای که قبلاً در آن فعال بوده) این فرصت را می‌دهد تا آزادانه کاوش کند و شیوه مناسب را انتخاب کند. به عبارت دیگر، لازم نیست یک فیلم به یک رسانه (زنده یا پویانمایی) خاص زنجیر شود. امروزه فیلم‌ساز قادر است از بهترین رسانه برای بیان مؤثرترین داستان خود استفاده کند. البته تفاوت بین این دو رسانه هم در روند تولید و هم در نگاه مخاطب باقی است. بنابراین، فیلم‌سازان باید به‌خوبی از تفاوتی که هنگام تولید مسیر مشخصی در تصویر نهایی ایجاد می‌کنند و اینکه چگونه مخاطب پیام را از طریق یک رسانه در مقابل رسانه دیگر دریافت می‌کند، به‌خوبی آگاه باشند. شاید تماشاگران به نحوه ساخت فیلم اهمیتی ندهند، اما مطمئناً از دیدن فیلم‌هایی که مرزهای فیلم زنده و پویانمایی را کمرنگ‌تر می‌کنند و بهترین‌های هر رسانه را به نمایش می‌گذارند هیجان‌زده خواهند شد.

می‌گذارد: «ما که قبلاً هرگز یک فیلم پویانمایی نساخته بودیم، به‌نوعی از کنوانسیون‌های یافتیم. ما هرگز فیلم را «پویانمایی» نمی‌دانستیم، به‌طوری‌که انگار این کلمه دلالت بر «نوع» یا «گونه» دارد» (Cohen, 2011 p14).

وربینسکی دقیقاً می‌داند که فیلم زنده و پویانمایی در ساخت متفاوت است. او فیلم زنده را به عنوان ثبت لحظه‌ای از حقیقت توصیف می‌کند، با این حال، از آنجایی که داستان در مورد حیوانات سخنگو بود، قرار بود رنگو یک فیلم پویانمایی باشد. وربینسکی با موفقیت رنگو را با ILM^۵ ساخته است، تیمی که به او قدرت غلبه بر تفاوت‌های بین تجربه‌اش در فیلم زنده و رسانه جدید در پویانمایی و خلق شخصیت‌های کارتونی در دنیایی واقع‌گرایانه را داد. رنگو در مقابل بودجه ۱۳۵ میلیون دلاری، ۲۴۵/۷ میلیون دلار در سرتاسر جهان فروخت و مورد تحسین منتقدان قرار گرفت. در هشتاد و چهارمین دوره جوایز اسکار، رنگو برنده جایزه اسکار به عنوان بهترین فیلم پویانمایی بلند شد.

نتیجه‌گیری

در عصر جدید فیلم‌سازی دیجیتال، هم‌زمان با اینکه پویانمایی و فیلم زنده بیشتر با هم ترکیب می‌شوند صحبت از مرزهای مشخص شده کلاسیک برای این دو گونه سینمایی سخت و بی‌معنی می‌شود. در واقع، اکنون فیلم‌های زنده‌ای وجود دارند که عناصر پویانمایی زیادی در خود دارند لذا دیگر نمی‌توان آن را فیلم زنده نامید، از طرف دیگر، فیلم‌های

پی‌نوشت‌ها

1. Georges Méliès
2. James Stuart Blackton
۳. تعریف انیمیشن در فرهنگ لغت مرین وبستر: «فیلم، صحنه یا سکانسی که حرکت از یک سری فریم ثابت را شبیه‌سازی می‌کند (مانند نقاشی‌ها، گرافیک‌های کامپیوتری، یا عکس‌هایی از اجسام بی‌جان که به صورت تدریجی حرکت می‌کنند)». <https://www.merriam-webster.com/dictionary/animation>.
4. The Enchanted Drawing
5. Humorous Phases of Funny Faces
6. Lee Unkrich
7. Toy Story 3
۸. Motion Capture: یک فناوری تقریباً نوپا است که به کمک آن حرکات انسان، حیوانات و اشیاء ضبط شده و به محیط رایانه‌ای منتقل می‌شوند.
9. Richard Verrie
10. Paul Graham Ward
۱۱. Computer-generated imagery: تصویر تولیدشده توسط کامپیوتر.
12. Watch Me Move
13. The Lord of the Rings
14. Harry Potter
15. Marvel
16. DC Comics
17. Roger Deakins
18. Simulcam
19. Avatar

- | | |
|----------------------|------------------------------|
| 20. James Cameron | 23. Jurassic Park |
| 21. Steven Spielberg | 24. The Adventures of Tintin |
| 22. Tintin | 25. Peter Jackson |

۲۶. Hergé؛ آفریننده تن تن

۲۷. Performance capture؛ ضبط همزمان صدا، حرکات بدن و حالات چهره یک فرد به عنوان داده‌هایی است که انیماتورها یا هنرمندان جلوه‌های بصری (VFX) و توسعه‌دهندگان بازی بر روی شخصیت‌های CGI قرار می‌دهند.

- | | |
|--------------------|------------------|
| 28. James Cameron | 31. Finding Nemo |
| 29. Weta Digital | 32. Wall-E |
| 30. Andrew Stanton | |

۳۳. John Carter؛ جان کارتر یک فیلم علمی تخیلی اکشن و ماجراجویی آمریکایی محصول سال ۲۰۱۲ به کارگردانی اندرو استانتون، نویسنده استنتون، مارک اندروز و مایکل چابون است.

- | | |
|------------------------------------|-----------------------------|
| 34. Tim Burton | 43. Alice in Wonderland |
| 35. Vincent | 44. Johnny Depp |
| 36. Frankenweenie | 45. Helena Bonham Carter |
| 37. Pee-wee's Big Adventure | 46. Robert Lee Zemeckis |
| 38. Beetlejuice | 47. Back to the Future |
| 39. Batman | 48. Who Framed Roger Rabbit |
| 40. The Nightmare Before Christmas | 49. Forrest Gump |
| 41. Corpse Bride | 50. Cast Away |
| 42. Frankenweenie | 51. Polar Express |

۵۲. Beowulf؛ فیلمی پویانمایی رایانه‌ای سه‌بعدی است، که به وسیله فناوری ضبط حرکت ساخته شده است. در این فیلم هنرپیشگانی همچون آنتونی هاپکینز (در نقش هروتگار)، ری وینستون (بیوولف)، آنجلینا جولی (مادر گرندل) و کریسپین گلاور (گرندل) به عنوان مدل پویانمایی و صدایشه بازی کرده‌اند.

53. A Christmas Carol

۵۴. دژهی وهمی یا دره شباهت‌های غیرطبیعی به انگلیسی Uncanny valley بر اساس این فرضیه، اگر ویژگی‌ها و حرکات‌های یک پدیده مصنوعی (خصوصاً موارد انسانی) تقریباً همانند نمونه طبیعی باشد (ولی نه کاملاً مطابق با آن)، اغلب بینندگان نسبت به آن حس دافعه خواهند داشت.

- | | |
|------------------------------|-----------|
| 55. Gore Verbinski | 57. Rango |
| 56. Pirates of the Caribbean | |

۵۸. Industrial Light & Magic (به فارسی: نور و جادوی صنعتی)؛ یک شرکت آمریکایی است که در حوزه جلوه‌های بصری فعالیت می‌کند. آی‌ال‌ام زیر مجموعه لوکاس فیلم بوده و توسط فیلم‌ساز آمریکایی، جرج لوکاس خلق شده است.

فهرست منابع

- Cohen, David S. (2011). *The Ballad of Rango: The Art & Making of an Outlaw Film*. San Rafael, Calif.: Insight Editions.
- Daly, Steve. (2012). For John Carter, Director Andrew Stanton Leaps From Animation to Live-Action Sci-Fi. *Wired*.
- Dobuzinskis, Alex. (2011). *Lines Blur Between Animated, Live Action Movies*. Reuters. Thomson Reuters.
- Guise, Chris. (2011). *The Art of the Adventures of Tintin*. New York: Harper Design.
- Hilty, Greg, and Pardo, Alona. (2011). *Watch me move: the animation show*. London: Merrell Publishers.
- Kushins, Josh. (2012). *The Art of John Carter: A Visual Journey*. New York: Disney Editions.
- Landau, Diana. (2009). *The Art of Disney's A Christmas Carol*. New York: Disney Editions.
- Magliozzi, Ron and Jenny (2009). *Tim Burton*. New York: Museum of Modern Art.
- Salisbury, Mark. (2005). *Tim Burton's Corpse Bride: An Invitation to the Wedding*. New York: Newmarket Press.
- Verrier, Richard. (2011). "A Happy Medium Between Animation and Live Action." *Los Angeles Times*. Los Angeles Times.
- Ward, Paul Graham; (2004) *The place of animation within Film and Media Studies: a theoretical and pedagogic approach*. Doctoral thesis, Institute of Education, University of London.
- Wells, Paul. (2006). *The Fundamentals of Animation*. Worthing: AVA.