





تاریخ انتشار: آذر 1404
دوره انتشار: ماهنامه
تعداد صفحات: ۱۶ صفحه

نام نشریه: انیماتریکس [Animatrix]
نوع نشریه: علمی، فرهنگی، اجتماعی و هنری - دانشجویی
صاحب امتیاز: کانون انیمیشن دانشگاه هنر اسلامی تبریز
مرجع صادر کننده مجوز: معاونت فرهنگی و اجتماعی دانشگاه هنر اسلامی تبریز

مدیر مسئول: علی گرامی
سردبیر: امیر باستانفر
مشاور علمی و محتوایی: صبا عباسی نیا
صفحه آرایی و طراحی گرافیک: روزبه خارزی و امیرحسین طاهایی
طراح هویت بصری نشریه: امیر باستانفر، امیرحسین طاهایی

فهرست

۳

یادداشت سردبیر

سرمقاله

۴

تاریخچه ای از سفری
که انیمیشن را از صفحه کاغذ تا آستانه ی واقعیت برد

علمی

۱۱

دوستاناران انیمیشن های دو بعد در برابر سه بعدی
روایتی از شرق به غرب

اجتماعی

۲۱

از سفید برفی تا سیاه برفی

فرهنگی

یادداشت سردبیر شماره‌ی نخست انیماتریکس

شروع هر مسیر تازه‌ای، بیشتر از آن‌که با پاسخ‌ها معنا پیدا کند، با سؤال‌ها شکل می‌گیرد؛ سؤال‌هایی درباره‌ی دیدن، ساختن و روایت کردن.

«انیماتریکس» از دل همین سؤال‌ها متولد شده؛ از جایی که انیمیشن فقط یک سرگرمی نیست، بلکه زبانی‌ست برای فکر کردن، نقد کردن، خیال‌پردازی و حتی تغییر دادن نگاه‌مان به جهان. ما این نشریه را راه‌اندازی کردیم تا درباره‌ی انیمیشن حرف بزنیم؛ نه فقط به‌عنوان یک هنر، بلکه به‌عنوان پدیده‌ای فرهنگی، اجتماعی و حتی علمی که با زندگی امروز ما گره خورده است.

در انیماتریکس قرار نیست با یک نگاه تک‌بعدی جلو برویم. از تحلیل آثار و جریان‌های هنری گرفته تا دغدغه‌های فرهنگی، اجتماعی و علمی این حوزه، تلاش کرده‌ایم فضایی بسازیم برای گفت‌وگو، یادگیری و اشتراک تجربه‌ها؛ فضایی که دانشجویان و علاقه‌مندان انیمیشن بتوانند خودشان را در آن پیدا کنند.

شماره‌ی اول هر نشریه بیشتر شبیه یک سلام است تا یک ادعا. سلامی به مسیری که تازه شروع شده، به خوانندگانی که قرار است همراه این راه باشند و به دنیایی که هنوز چیزهای زیادی برای کشف کردن دارد. «انیماتریکس» بی‌نقص نیست، اما حاصل تعامل هاست؛ و قرار است با همراهی شما رشد کند، تغییر کند و دقیق‌تر شود.

اگر این صفحات باعث شدند کمی بیشتر به انیمیشن فکر کنید، سؤال بپرسید یا حتی انگیزه‌ی ساختن چیزی در شما شکل بگیرد، ما را به هدف‌مان نزدیک تر کرده‌اید.

به انیماتریکس خوش آمدید؛ اینجا جایی‌ست که شما با تعامل، روایت‌های آنرا می‌سازید، و آنها را به حرکت در آورید!

سردبیر



تاریخچه ای از سفری که انیمیشن را از صفحه کاغذ تا آستانه ی واقعیت برد

تصور کنید در حال تماشای انیمیشنی هستید که نه کاملاً دوبعدی است و نه سه بعدی؛ حرکات نرم تر از 2D به نظر می‌رسند، اما هنوز آن خطوط آشنا و بافت‌های دستی را دارند.

جهانی که می‌بینید، انگار بین دو دنیا معلق است. این همان جایی است که 2.5 بُعد شروع می‌شود؛ جایی میان واقع‌گرایی 3D و ظرافت 2D.

در چند سال گذشته، این سبک نه تنها در سینما، بلکه در بازی‌سازی، موشن‌گرافیک و حتی تبلیغات به یک انتخاب جسورانه تبدیل شده است.

جریانی جدید که سبب شده دانشجویان انیمیشن و علاقه‌مندان تصویرسازی دوباره بپرسند:

«اصلاً بُعد چقدر مهم است؟»

2.5 بعدی دقیقا چیست ؟

2.5D

عمق مصنوعی
امکان حرکت دوربین
شبیه یک نقاشی که ناگهان جان می‌گیرد
نمونه‌های شاخص این سبک عبارت‌اند از:
Arcane با پس‌زمینه‌های نقاشی شده و کاراکترهای سه‌بعدی سل شید
Klaus با نورپردازی سه‌بعدی روی طراحی دوبعدی
Guilty Gear Strive که 3D را کاملاً شبیه انیمه جلوه می‌دهد
Spider-Verse که مرزهای کمیک بوکی و سه‌بعدی را فرو می‌ریزد .

2D

تصویر تخت
بدون عمق
مثال: اغلب انیمه‌ها، Looney Tunes، آثار کلاسیک دیزنی

برخلاف ظاهر نامش، «2.5 بُعد» یک اندازه‌گیری هندسی نیست؛ بلکه یک توهم هوشمندانه است. در این تکنیک، دارایی‌های دوبعدی در فضای سه‌بعدی چیده می‌شوند، یا مدل‌های سه‌بعدی چنان پردازش می‌شوند که ظاهر دوبعدی پیدا کنند.

3D

مدلسازی کامل
حجم، نور، سایه‌های واقعی
مثال : frozen ، toy story ، فیلم های pixar



سفر ابعاد : از 2D کلاسیک تا دوران هیبرید

نه محدودیت طراحی دارد و نه قوانین فیزیک دست‌وپاگیرش می‌شوند.

صنعت انیمیشن به سرعت به سمت مدل‌سازی، ریگینگ و رندر سه بعدی حرکت کرد.

جست‌وجوی تعادل

دهه ۲۰۱۰ نقطه اوج بازگشت به زیبایی‌شناسی دستی بود. آثار بسیاری تلاش کردند حسِ قلم، رنگ و نقاشی را در دل تکنیک‌های دیجیتال حفظ کنند. اینجا بود که سبک‌های هیبرید، سل‌شیدینگ، NPR Rendering و نهایتاً 2.5D تبدیل به راه‌حل شدند.

برای فهمیدن اینکه چرا امروز 2.5D چنین جایگاهی پیدا کرده، باید چند دهه به عقب برگردیم.

دوران سلطنت 2D کلاسیک

سال‌ها، انیمیشن برابر بود با صفحه شفاف سل، مداد، رنگ و نور. از سفیدبرفی تا آثار وارنر، همه روایت‌ها با خطوط دستی شکل می‌گرفتند. هر فریم، حاصل ساعت‌ها طراحی بود.

ورود کامپیوتر و انقلاب 3D

دهه ۹۰ نقطه‌ای بود که تکنولوژی ورق را برگرداند. Toy Story (1995) نشان داد می‌توان جهانی ساخت که



ظهور 2.5D در رسانه های مختلف

در بازی‌ها:

Hollow Knight ، Ori and the Blind Forest

در سینمای انیمیشن و سریال: Arcane ، Klaus

در تبلیغات و موشن گرافیک: به عنوان ابزاری سریع، سبک و اقتصادی این روند تاریخی نشان می‌دهد که 2.5D نه صرفاً یک ابزار تکنیکی، بلکه پاسخی به نیازهای زیبایی‌شناسی، اقتصادی و صنعت تولید امروز است.

چرا 2.5D این قدر محبوب شد؟

برای پاسخ، باید هم نگاه هنری داشته باشیم و هم نگاه صنعتی. (1) هزینه تولید معقول‌تر ساخت یک انیمیشن کاملاً دوبعدی به خصوص اگر سبک دستی و فریم‌به‌فریم باشد بسیار زمان‌بر است. در عوض، 3D نیازمند مدل‌سازی، تکسچرینگ، موشن و رندر سنگین است.

2.5D یک میان‌بر هوشمندانه است:

کیفیت بصری بالا
حجم تولید کمتر
زمان کوتاه‌تر

(2) آزادی حرکت دوربین

یکی از شدیدترین محدودیت‌های انیمیشن دوبعدی، کنترل دوربین است.

با 2.5D، ناگهان امکانات جدیدی باز می‌شود:

دوربین‌های سه‌بعدی
اختلاف منظر پیشرفته
حرکت‌های پویا بدون نیاز به طراحی مجدد فریم‌ها
(3) سازگاری عالی با سلسله مراتب مدرن در استودیوهای کوچک و تیم‌های دانشجویی، انعطاف‌پذیری حیاتی است. 2.5D با ابزارهایی مثل:

After Effects

Toon Boom Harmony

Blender (برای رندهای غیرواقع‌گرا)

Moho و Spine برای ریگ دوبعدی

به سرعت تولید بالا می‌برد.

(4) هماهنگی با ذات بازی‌سازی امروز بسیاری از بازی‌ها به فضایی نیاز دارند که هم پویا باشد و هم سبک‌گرا. برای همین، 2.5D به انتخاب محبوب سازندگان مستقل و تیم‌های متوسط تبدیل شده است.



تکنیک های ساخت 2.5D از ریگینگ تا نورپردازی

هر پروژه 2.5D شبیه یک سازه معماری است که لایه به لایه ساخته میشود

(1) ریگینگ دوبعدی

کاراکترها در نرم افزارهایی مثل Moho یا Spine، Harmony اسکلت بندی می شوند:

مفاصل نگارشی کنترل های ساده
امکان ایجاد حرکات های نرم و سریع

(2) مدل سازی سه بعدی با ظاهر دوبعدی

برای مثال در بازی های فایتینگ ژاپنی، مدل ها سه بعدی اند
اما رندر آن ها کاملاً حال و هوای انیمه دارد.

(3) نورپردازی و سایه های تقلیدی

در سبک هایی مثل Klaus یا Arcane:

نور سه بعدی
بافت های نقاشی شده
سایه هایی که از نظر فیزیکی دقیق نیستند اما حس واقعی تری دارند

این، یک هویت بصری منحصربه فرد و متضاد خلق می کند.

(4) ترکیب افکت های 3D با خط کاری دوبعدی

FXهایی مثل:

ذرات دود
نورهای حجمی
افکت های جادویی



تکنیک های ساخت 2.5D از ریگینگ تا نورپردازی

3) رشد سبک های Hybrid

روند فعلی هنر دیجیتال نشان می دهد:

3D هر روز شبیه تر به نقاشی می شود
2D هر روز پویاتر و نورپردازانه تر می شود

جایی که این دو به هم برسند، آینده ی 2.5D است.

4) پایان مرزها؟

در دهه ی 2030، شاید دیگر کسی نپرسد:
«این 2D است یا 3D؟»
زیرا زبان تصویری جدیدی شکل می گیرد که تمام این دسته بندی ها را در خود حل می کند.

در کنار طراحی خطی عمیق اما سبک دار دیده می شوند.

آینده: آیا مرز بین 2D و 3D محو می شود؟

پیش بینی آینده ی انیمیشن همیشه دشوار است، اما چند روند واضح دیده می شود:

1) حرکت از «بعد» به «سبک»

قبلاً دعوا بر سر 2D یا 3D بودن بود. امروز بحث این است که:

painterly می خواهی؟
کمیک بوکی؟
متریال محور؟
پوستروگونه؟

بعد دیگر معیاری برای تعریف اثر نیست.

2) نقش هوش مصنوعی

هوش مصنوعی در چند محور تأثیر جدی دارد:

کاهش زمان تولید
تبدیل استایل ها
کمک به روتوسکوپی و کلین اپ
ساده سازی پارالاکس و لایتینگ

البته هنوز جایگزین خلاقیت هنرمند نمی شود، اما ابزار قدرتمندی است.

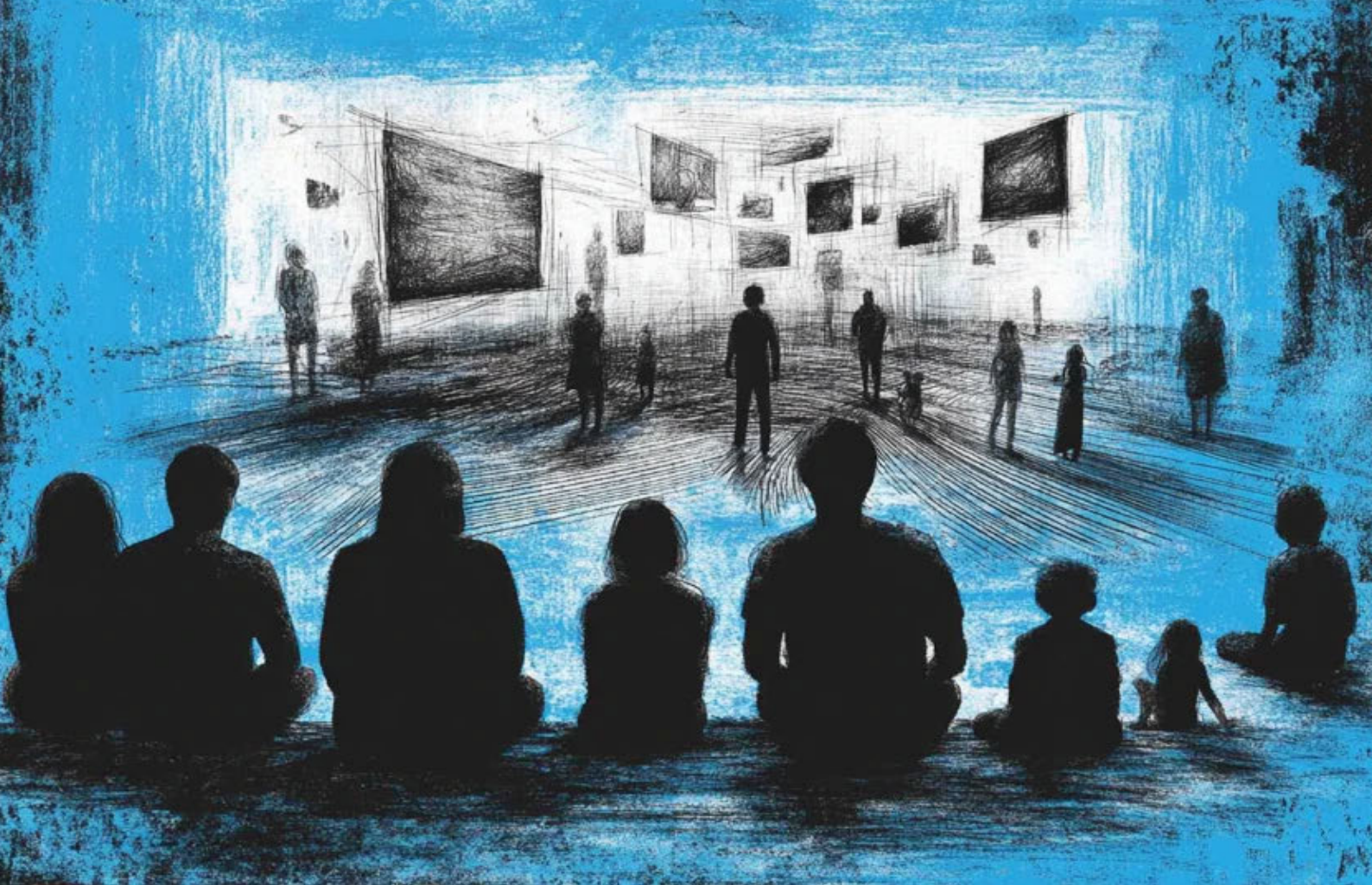
2.5D پلی میان احساس و تکنولوژی

2.5D را باید نه یک تکنیک، بلکه یک فلسفه‌ی بصری دانست. این سبک تلاش می‌کند از دنیای سه‌بعدی حجم و نور را بگیرد و از دنیای دوبعدی، حس خط و شاعرانه‌بودن را.

نتیجه چیزی است که نه‌تنها زیبا، بلکه اقتصادی و اجرایی است؛ مناسب پروژه‌های دانشجویی تا تولیدات صنعتی.

اگر انیمیشن یک زبان باشد، 2.5D لهجه‌ای است که میان دو گویش شکل گرفته؛ نه جایگزین 2D است و نه رقیب 3D، بلکه انتخابی است برای زمانی که می‌خواهیم «هم‌زمان واقعیت و خیال» را حس کنیم.

و شاید به همین دلیل است که، امروز با وجود تمام پیشرفت‌های فنی، هنوز عاشقان انیمیشن به این تکنیک رو می‌آورند؛ چون جذاب‌ترین اتفاق‌ها در مرزها رخ می‌دهند



دوستانان انیمیشن های دو بعد در برابر سه بعدی روایتی از شرق به غرب

اگر امروز در جمع دانشجویان مقدم انیمیشن قدم بزنید، احتمالاً خیلی زود به دو جمله‌ی آشنا برمی‌خورید:

«2D به چیز دیگه‌ست...»

و

«3D آینده‌ی انیمیشنه...»

این دو نگاه سال‌هاست کنار هم زندگی می‌کنند، بی‌آنکه واقعاً قرار باشد یکی پیروز شود. اما سؤال مهم این است که چطور در یک سو، جهان دوبعدی تبدیل به هویت هنری شد و در سوی دیگر، سه‌بعدی به استاندارد صنعتی رسید؟ برای پیدا کردن جواب، باید سفری کنیم؛ نه فقط در تاریخِ تکنولوژی، بلکه در تاریخِ ذائقه، فرهنگ و اقتصاد.

از نقاشی‌های ژاپنی تا سرگرمی خانوادگی غرب

زمینه‌ساز علاقه به سه‌بعدی شد.

به این ترتیب، از دل شرق رشد تصویر دوبعدی شکل گرفت؛

و از دل غرب، تصویر حجمی.

وارد دنیای سرگرمی غرب شد، خیلی زود در کنار سینما قرار گرفت: رسانه‌ای برای

جمع‌شدن دور یک خانواده، لذت بردن از قصه و جزئیات جهانی و ملموس.

همین نگاه بود که بعدها

تصویر در هر فرهنگ، ریشه‌ای عمیق در تاریخ دارد. در شرق آسیا به خصوص ژاپن

سنت‌های بصری مثل اوکی‌ئه، هنر چاپ چوبی و نقاشی‌های مینیمالیستی قرن‌ها

بر نگاه زیبایی‌شناسانه‌ی مردم تأثیر گذاشته است. تصویر دوبعدی برای ذهن شرقی نه

چیزی «ساده»، بلکه بخشی از حافظه‌ی فرهنگی است؛ تصویری که با نشانه‌گرایی و

روایت‌های طولانی گره خورده است. در مقابل، مسیر غرب شکل دیگری داشت. در اروپا و آمریکا، سنت‌های بصری

بیشتر به سمت پرسپکتیو، رئالیسم و حرکت حجم رفتند. وقتی انیمیشن



اقتصاد هنر : 2D در شرق ماندگار شد و 3D در غرب قدرت گرفت

ممکن است گمان کنیم سلیقه‌ها صرفاً از فرهنگ می‌آیند، اما اقتصاد همیشه پشت صحنه حضور دارد.

در ژاپن دهه‌های 70 تا 90، تطبیق انیمه با سریال‌های تلویزیونی باعث شد تولیدات عظیمی از اپیزودهای هفتگی ساخته شوند و برای چنین حجمی، دوبعدی هم اقتصادی‌تر بود و هم قابل‌کنترل‌تر. نیروی کار جوان و ماهر،

ساختار استودیویی بزرگ و مدل تولید سلسله‌مراتبی، امکان ساخت صدها ساعت انیمه را فراهم می‌کرد.



در آن‌سو، در همان دوره اکوسیستم دیگری شکل گرفت. استودیوهایی مثل Pixar، ILM و بعد DreamWorks روی کامپیوتر و CGI سرمایه‌گذاری کردند.

صنعت بازی نیز در غرب به سرعت رشد کرد و به دنبال گرافیک سه‌بعدی بود.

سرمایه‌ی بزرگ یعنی نیاز به بازده بالا و این یعنی ورود صنعت به حوزه‌ی فناوری. نتیجه روشن بود: 3D تبدیل به ستون اصلی تولید شد.

این اختلاف اقتصادی در نهایت به اختلاف زیباشناختی منجر شد.



نقش رسانه‌ها: تلویزیون ژاپن در برابر شبکه های کودکی غرب

در ژاپن، تلویزیون نقش اساسی در گسترش دو بعدی داشت. تقاضا برای ساخت

سریال های طولانی مثل Shonen ها باعث شد سبک تولید سریع، قابل تکثیر و متکی بر طراحی دوبعدی تثبیت شود.

در مقابل، در غرب ظرفیت بیشتری برای تولیدات سینمایی و فیلم های خانوادگی وجود داشت. شبکه هایی مثل Channel Disney و Nickelodeon بخشی از بازار را در اختیار داشتند، اما سینما تعیین کننده

اصلی بود. سینما رسانه ای بود که بزرگی تصویر و عمق سه بعدی را بهتر نمایش

می داد. همین تفاوت در رسانه، تفاوت در جذابیت را شکل داد.

چرا ژاپن انیمه را هنر جدی میبیند و غرب سرگرمی؟ فرهنگ مصرف:

در ژاپن، انیمه به عنوان رسانه ای چندسطحی پذیرفته شده است برای کودکان، نوجوان، جوان و حتی بزرگسال. این تنوع مخاطب باعث شد انیمه موضوعات پیچیده تر را حمل کند و به مرور به یک زبان هنری کامل تبدیل شود.

در غرب اما انیمیشن برای مدتها با برچسب ((کودکانه)) شناخته میشد. نه اینکه بی ارزش باشد، بلکه رسانه ای بود برای روایت های خانوادگی. بنابراین مخاطب اصلی آن خانواده ها بودند، نه طیف گستردهای از گروه های سنی.

این تفاوت در نگاه مخاطب، در نهایت تفاوت در سبک را رقم زد:
در شرق: انیمه به عنوان فرهنگ مصرف روزمره
در غرب: انیمیشن به عنوان تجربه های بزرگ و مناسب سالن سینما
از همینجا عشق به دوبعدی و سه بعدی شکل گرفت.

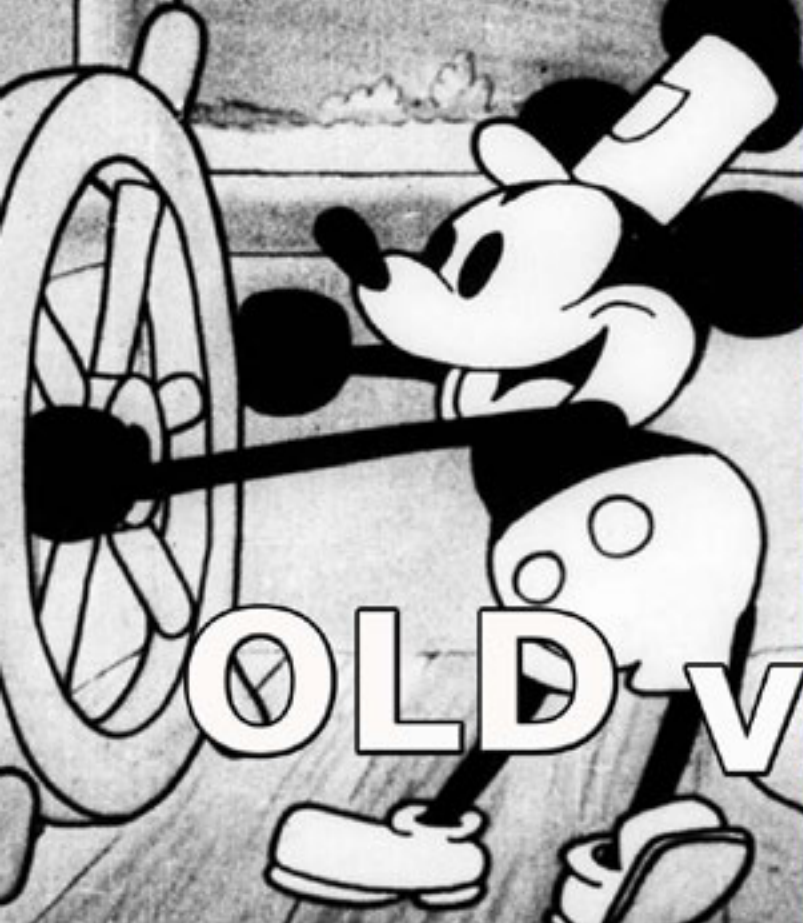


فناوری و ابزار: دو مسیر متفاوت، یک مقصد مشترک

غرب به نرم افزارهای سه بعدی زودتر دسترسی پیدا کرد. Pixar و ILM دهه ها پیش از بقیه دنیا در حال آزمودن تکنیک های جدید بودند .

در شرق، به ویژه ژاپن، گذار به دیجیتال با احتیاط و تدریج انجام شد. حتی بعد از اینکه ابزارهای دیجیتال وارد روند تولید شدند، استودیوها سعی کردند ظاهر سنتی کار را حفظ کنند چیزی که امروز نیز ادامه دارد.

درواقع فناوری در شرق نقش ((ابزار پشتیبان)) داشت، در غرب نقش ((موتور محرک)).



OLD VS NEW

دوستاناران سه بعدی:

به جزئیات، نورپردازی و واقع گرایی اهمیت میدهند
رشد تکنیک و پیشرفت نرم افزارها را هیجان انگیز میدانند

تجربه سینمایی بزرگ را ترجیح میدهند

این دو گروه هرکدام دلیلی دارند هیچکدام بهتر یا بدتر نیستند؛ فقط جهان را از زاویه ای متفاوت می بینند.

اختلاف میان دوستاناران ۲D و ۳D فقط تکنیکی نیست بخشی از آن به احساسات و خاطرات مربوط است.

دوستاناران دوبعدی:

با حس دستی بودن نقاشی ها ارتباط برقرار میکنند خطوط، بافت و سادگی را بخشی از هویت تصویر میدانند

نوستالژی دوران کودکی و سریال های دیدنهای طولانی را حمل میکنند

فندوم ها: از نوستالژی تا تکنیک

جهانی شدن سلیقه ها: وقتی اینترنت مرزها را برداشت

نسل جدید با اینترنت بزرگ شده و در جهان بدون مرز رسانه نفس میکشد.
این نسل با یک جست و جوی ساده میتواند انیمه، انیمیشن اروپایی، فیلم های مستقل و آثار بزرگ سینمایی را کنار هم ببیند.

نتیجه:

طرفداران انیمه در جهان چند برابر شدند
انیمیشن سه بعدی از قالب خانوادگی بیرون آمد
سلیقه ها ترکیب شد و مرز شرق / غرب کم رنگ تر شد

شبکه های اجتماعی نیز نقش مهمی دارند؛ بحث ها، نظریه ها، میم نقدها تمام سبک ها را به یک گفت و گوی جهانی تبدیل کرده اند.

امروز

رقابتی در کار نیست، فقط دویدنی به سمت آینده

با وجود تفاوت ها، مسیر انیمیشن جهان به سمت یک نقطه مشترک می رود : ترکیب سبک ها. آثار سه بعدی از جهان دوبعدی الهام میگیرند تولیدات دوبعدی از تکنیک های سه بعدی برای نور، عمق و حرکت استفاده میکنند سبک های هیبرید مثل Verse-Spider یا Arcane مرزها را کاملاً شکسته اند. در پایان، نه شرق میخواهد دوبعدی را کنار بگذارد و نه غرب سه بعدی را. هر دو مسیر در کنار هم حرکت میکنند و درنهایت یک چیز را ثابت میکنند: هیچ سبکی برتر نیست؛ هر سبک فقط راهی است برای تعریف یک دنیا.



از دو جبهه تا یک گفتوگوی جهانی

وقتی به مسیر انیمیشن نگاه میکنیم، می بینیم که این دوگانگی ۲D/۳D درواقع یک تقابل نیست؛ بلکه نتیجه تفاوت های تاریخی، فرهنگی و اقتصادی است.

امروز دانشجویان و هنرمندان بیش از گذشته به این واقعیت رسیده اند که : شرق و غرب مکمل هم اند دوبعدی و سه بعدی ابزارهایی هستند برای خلق حس و آینده متعلق به ترکیب، تجربه و جسارت است

پس شاید بهتر باشد به جای این سؤال که ((کدام بهتر است؟))، بپرسیم: با کدام سبک میتوانیم جهان تازه ای بسازیم؟



چه شد که انیمیشن به اینجا رسید؛ از «سفید برفی» تا «سیاه برفی»

وقتی سفید برفی در سال ۱۹۳۷ روی پرده آمد، کمتر کسی تصور میکرد این اثر نه فقط آغازگر عصر انیمیشن باشد، بلکه نقطه ای مرجع برای چند نسل از هنرمندان و مخاطبان شود. قصه ای ساده اما منسجم، جهانی روشن، شخصیت هایی که با همه سادگی شان قابل باور بودند و پایانی که در ذهن کودکان جهان ماندگار شد. سفید برفی نیاز نداشت چیزی را به رخ بکشد؛ همان قدر که بود، کامل بود.

امروز اما بازسازی های تازه از همین قصه قدیمی فضای متفاوتی دارند. بازنویسی های جدید نه تنها سعی دارند روایت را به روز کنند، بلکه گاهی آنقدر از ریشه فاصله میگیرند که مخاطب احساس میکند با اثری تازه رو به رو ست، نه بازخوانی همان قصه. مسئله بر سر تغییر نیست؛ هر قصه ای که به دوران جدید قدم بگذارد باید پوست بیندازد. مسئله این است که آیا این تغییرات به جان قصه خدمت میکنند، یا بخشی از هویت آن را فرسایش میدهند.



بازسازی ها نه در خدمت روایت، بلکه در خدمت پیام زندگی قرار میگیرند .
 قصه کلاسیک وقتی پایدار می ماند که معنا را در دل روایت حمل کند، نه آنکه روایت زیر بار معنا خم شود. یکی از چالش هایی که امروز برخی مخاطبان با بازسازی های هالیوود دارند همین است: فشار برای به روز کردن قصه ها گاه آنقدر شدید میشود که اثر از تعادل خارج میشود.
 در نتیجه، بخشی از ظرافت و بی ادعایی روایت کلاسیک همانجا از بین می رود.

سفید برفی جدید، مانند بسیاری از بازسازی های اخیر، نشانه ای از همین روند جهانی است. شخصیت ها بازتعریف شده اند، نقش قهرمان جا به جا شده، برخی کاراکترها حذف یا ترکیب شده اند و پایانبندی داستان نیز تفاوت هایی دارد.
 این تغییرات، برخلاف تصور اولیه، همیشه از دل نیاز هنری نمی آیند. بخشی از آنها محصول فشار رسانه ای، سلیقه بازار، ترس از ریسک پذیری هنری و نوعی تمایل به پیروی از جریان هایی هستند که گاهی بیش از آنکه ریشه در قصه داشته باشند، حاصل فضای اجتماعی بسیار خاص آمریکا هستند.
 مشکل دقیقاً از جایی شروع میشود که

در کنار این مسئله، واقعیتی وجود دارد که نمیتوان نادیده گرفت: جامعه آمریکا در دهه های اخیر با شکاف های فرهنگی و هویتی پررنگتری رو به رو شده است؛ شکافهایی که از سیاست تا هنر و از رسانه تا سبک زندگی امتداد پیدا کرده و بازتاب آن را میتوان در تولیدات سینمایی دید. بخشی از بازخوانی های جدید تلاش میکنند این شکاف ها را پر کنند، اما گاهی نتیجه برعکس میشود: روایت ها به جای آنکه مردم را گرد قصه جمع کنند، آنها را در دو سوی سلیقه قرار میدهند. این پدیده بیشتر از آنکه هنری باشد، نتیجه فشارهای بیرونی بر روند تولید است.

از نگاه فرهنگی خارج از فضای آمریکا از جمله در جامعه ایران این تغییرات همیشه قابل فهم نیستند. ما با قصه های کلاسیک در فضایی متفاوت بزرگ

شده ایم؛ خانواده محور، ارزش محور و بر پایه مفهوم ثبات در شخصیت پردازی.

طبیعی است که بخشی از بازنویسی های اخیر برای مخاطب ایرانی کمی دور از

ذهن به نظر برسد. چون این تغییرات گاه بیش از حد شتاب زده، واکنشی و بی ریشه اند. قصه های کهن وقتی زیبا هستند که به زبان ساده از انسان بگویند، نه اینکه حامل بار تنش های روز جامعه ای خاص شوند.

با این حال، نمی توان انکار کرد که سینما همیشه با جامعه خود حرکت کرده است. همان گونه که سفید برفی 1937 بازتاب آرمان های دوران خود بود،

نسخه های امروز هم تصویری از دغدغه های جامعه معاصر ارائه میدهند.

تفاوت در اینجاست که آن زمان، قصه به جای اینکه در قالب ها فرو رود، خودش قالب می ساخت. امروز گاهی اینطور نیست. روایت ها از بیرون شکل میگیرند، نه از درون. همین مسئله موجب شده است بسیاری از طرفداران آثار کلاسیک احساس کنند که بازسازی ها هویت اصلی قصه را کمرنگ میکنند. شخصیت هایی که باید پیچیده تر شوند، عمق پیدا نمیکنند؛ شخصیت هایی که باید با وقار حفظ شوند، به سرعت دگرگون میشوند.

حذف یا ترکیب برخی عناصر کلیدی نیز این احساس را شدت میبخشد. گویی این روایت ها بیش از حد تلاش میکنند متفاوت باشند، بدون آنکه دلیل داستانی قانع کننده ای برای این تفاوت ارائه دهند .

در سوي دیگر، چالش دیگری نیز وجود دارد : صنعت انیمیشن در سال های اخیر زیر فشار مدل های اقتصادی جدید قرار گرفته است. سرعت تولید بالا، نیاز به دیده شدن در بازار جهانی و رقابت شدید میان پلتفرم های استریمینگ، اجازه ریسک های هنری را کمتر کرده است.

از بازسازی آثار مشهور برای استودیو ها گزینه ای کم خطرتر به نظر میرسد، اما این تصمیم اقتصادی گاهی به قیمت از دست دادن اصالت تمام میشود. نتیجه آثاری است که نه کاملاً جدیدند و نه وفادار به گذشته؛ آثاری بینابینی که ممکن است جذاب باشند، اما روح کلاسیک قصه را حمل نمیکنند.

با این حال، راه حل حذف بازسازی ها یا بازگشت کامل به گذشته نیست. بلکه یافتن تعادل است. قصه ها میتوانند به روز شوند، شخصیت ها میتوانند تغییر کنند، اما این تغییر باید از دل روایت بجوشد، نه از بیرون تحمیل شود. اگر قصه چیزی برای گفتن دارد، در هر دوره شنیده خواهد شد؛ مشروط به اینکه روایت اجازه داشته باشد خودش سخن بگوید.

سفید برفی جدید نمونه ای مهم از همین مسیر پیچیده است. اثر نه باید اسیر نوشتالژی شود و نه باید از ریشه بُرد. اگر بازسازی ها یاد بگیرند میان احترام به گذشته و نوآوری امروز پلی بسازند، نه تنها مخالفت ها کاهش مییابد، بلکه مخاطبان بیشتری نیز جذب خواهند شد. قصه های کلاسیک ماندگارند چون انسانی اند، نه چون متعلق به زمان خاصی هستند.

در نهایت، پرسش مهم این نیست که بازسازی ها باید کاملاً وفادار باشند یا کاملاً نو. پرسش این است که آیا میتوان در دل تغییرات فعلی هالیوود، دوباره به اصل قصه نزدیک شد؛ به روایتهای ساده، سالم، انسانی و کم ادعا. اگر چنین شود، بازسازی ها نه جایگزین گذشته، بلکه ادامه طبیعی آن خواهند شد. و شاید روزی برسد که سفید برفی جدید هم مثل نسخه نخستین، نه مرکز جدال، بلکه مرکز گفت و گو باشد.



دانشگاه هنر اسلامی تبریز