

گرافیک متحرک

آرش پیرصالحی ۱۳۸۹/۰۶/۲۰

صنعت تصویر متحرک یک بدعت منحصر بفرد در تاریخ هنرهای قرن بیستم به شمار می‌رود که پیشگامان آن در دهه ۱۹۲۰، تأثیر بسزایی بر نسل‌های بعدی متحرک‌سازها و طراحان گرافیکی داشتند. در این صنعت، توسعه فیلم‌های کارتونی در دهه ۱۹۵۰، باعث ایجاد شکل تازه‌ای از طراحی گرافیکی به نام تصاویر گرافیک‌متحرک شد و در همان دهه ساؤل باس، طراحی عناوین فیلم را متحول ساخت که منجر به شکل‌گیری زبان جدیدی از تلفیق زبان طراحی گرافیک با زبان پویای بصری سینما در صنایع سینما و تلویزیون شد.

امروزه طراحی تصاویر گرافیک‌متحرک به عاملی اصلی در تهیه عناوین فیلم و بسیاری از تصاویر گرافیک‌تلویزیونی تبدیل شده است. تقریباً در یک قرن بعد از آن، پیشرفت پردازشگرهای رایانه‌ای و نرم‌افزارهای ویدیویی و انیمیشنی، منجر به تکامل از نشان دادن یک اسلاید به نشان دادن عناصری متعدد بر روی پیش‌زمینه‌های ایستا گردید و نهایتاً تصاویر متحرک تمام صفحه پدیدار شدند که در واقع اختراع دوباره سینما بر روی صفحه رایانه است. همانطور که شاهد هستیم، امروزه امکانات دیجیتالی باعث شکل‌گیری تجاری شده‌اند که توانایی ما برای دستیابی و پردازش اطلاعات را تسهیل می‌کنند. در تناسب با همین مقوله در رسانه‌های تعاملی نیز، تصویر متحرک باعث معرفی امکانات طراحی شده و به طراحان تصاویر گرافیک‌متحرک فرصت داده تا استعدادهای خود را در ورای صفحه تلویزیون و تصاویر متحرک بیازمایند. توان بالقوه تصاویر گرافیک‌متحرک در دنیای فیزیکی ما، نهایتاً تحقق یافته و به شکل‌گیری طراحی داخلی و خارجی محیط کمک شایانی کرده است. سیستم‌های اطلاعات عمومی، هنرهای تجسمی و امکانات ویدیویی معاصر، همگی ابزارهایی هستند که درهای جدیدی را به روی طراحان تصاویر گرافیک‌متحرک باز کرده‌اند. اگرچه امروزه پتانسیل کامل تصاویر گرافیک‌متحرک در فضاهای مجازی شناور هنوز باید محقق شود، اما همین امر در محیط‌های مجازی نویدبخش‌تر به نظر می‌رسد.