

مقدمه

این مقاله به انیمیشن ایست- حرکتی و نحوه‌ی شکل‌گیری آن نگاهی کلی دارد. هدف این است که خواننده دیدی کلی به این نوع انیمیشن پیدا کند و با مراحل ساخت آن آشنا شود. معمولاً غلط رایجی وجود دارد که این انیمیشن را مترادفِ نوع خمیری یا عروسکی آن می‌دانند؛ اما خواهیم دید که این انیمیشن، شامل همه‌ی فیلم‌هایی می‌شود که در آن با تغییر شخصیت در هر فریم، حس حرکت ایجاد شود. حال این کاراکتر می‌تواند خمیری باشد یا عروسکی، کاغذی، پلاستیکی یا حتی می‌تواند گیاه، حیوان، انسان یا هر چیز دیگری نیز باشد.

چکیده

انیمیشن ایست (Stop Motion) - حرکتی یکی از تکنیک‌های ساخت انیمیشن است که در آن، با استفاده از فیلم‌برداری فریم به فریم، اشیای فیزیکی را به حرکت در می‌آورند؛ بدین ترتیب که شیء مورد نظر را کمی جابه‌جا و از آن عکس برداری می‌کنند و سپس کمی دیگر، آن را جابه‌جا و دوباره عکس برداری می‌کنند و این کار را ادامه می‌دهند و سرانجام وقتی این عکس‌ها پشت‌سرهم به نمایش در می‌آیند، این‌گونه به نظر می‌رسد که آن شیء در حال حرکت است.

کلیدواژه‌ها: انیمیشن ایست- حرکتی، کاراکتر، استاپ موشن، نورپردازی.



انیمیشن ایست- حرکتی و انواع آن

نازنین خلیلی

روش‌ها و تکنیک‌ها:

یا خمیر استفاده می‌شود. به این نوع از استاپ موشن، اصطلاحاً انیمیشن خمیری یا «کلیمیشن» (Claym- tion) گفته می‌شود.

از این انیمیشن برای ساختن پیکسیلیشن (Pixilation) نیز استفاده می‌شود که نوعی فیلم‌باش‌رکت انسان‌ها یا حیوان‌های واقعی است که به جای حرکت روان و معمولی به صورت فریم به فریم از آن‌ها فیلم‌برداری می‌شود؛ برای نمونه از فیلم کوتاه «جادوگر سرعت و زمان» (۱۹۸۰) ساخته‌ی «مایک جیتلاو» (Mike Jittlov)

از انیمیشن ایست- حرکتی برای متحرک نشان دادن اشیای واقعی، هم‌چون اسباب‌بازی‌ها، عروسک‌ها، ماکت‌ها، و غیره استفاده می‌شود و در آن از نقاشی و طراحی خبری نیست؛ به همین دلیل به آن انیمیشن اشیا (Object Animation) نیز گفته می‌شود.

معمولاً برای آسانی شکل دادن به اشیا و شخصیت‌ها از گل رس



یا فیلم تحسین شده «همسایه‌ها» (۱۹۵۲) ساخته‌ی «نورمن مک لارن» (Norman McLaren) می‌توان نام برد.



صحنه‌ای از همسایه‌ها

یکی از عجیب‌ترین و در عین حال سخت‌ترین تکنیک‌های انیمیشن ایست - حرکتی «انیمیشن سوزنی» (Pinscreen Animation) نام دارد که اولین بار در دهه‌ی ۲۰ در اروپا شکل گرفت و بعدها با انیماتورهای استودیوی «NFB» کانادا به اوج خود رسید. این شیوه از استاپ‌موشن، شامل هزاران (و گاه میلیون‌ها) سوزن یا پین است که بر روی یک صفحه قرار می‌گیرند که قابلیت فشار دادن یا کشیده شدن از دو سوی صفحه را دارند. با استفاده از ابزارهای خاصی، بعضی از سوزن‌ها را با دقت فراوان و با زاویه‌ی مشخصی در صفحه فرو می‌برند و سپس نور را با زاویه‌ی ۹۰ درجه روی صفحه می‌تابانند و سایه‌ی پین‌های بلندتر روی پین‌های فرو رفته می‌افتد و این سایه‌ها یک شکل را تشکیل می‌دهند که از آن عکس‌برداری می‌شود؛ سپس سوزن‌ها را فریم به فریم تغییر می‌دهند و سرانجام فیلمی درست می‌شود که در آن، گویا اشکال روی صفحه‌ی سوزنی در حال حرکت‌اند. یکی دیگر از انواع انیمیشن ایست - حرکتی، انیمیشن گرافیکی

(graphic animation) است که گرچه به نظر می‌رسد به دلیل استفاده از طرح‌های روی کاغذ بیشتر با سل انیمیشن و انیمیشن سنتی مرتبط باشد؛ از نظر تکنیکی جزو شاخه‌های استاپ موشن است. این نوع انیمیشن با استفاده از عکس طرح‌های نقاشی شده و طرح‌های گرافیکی تخت نقاشی نشده ساخته می‌شود.

نوع ساده‌تری از انیمیشن گرافیکی، «انیمیشن دستی مستقیم» (manipulation animation direct) نام دارد که تغییر فریم به فریم یک تصویر گرافیکی واحد است؛ یعنی به جای این که از یک مجموعه طرح گرافیکی به صورت فریم به فریم فیلم تهیه شود، انیمیشن گرافیکی فقط از یک طرح که در هر فریم، آن را تغییر می‌دهیم، استفاده می‌شود.

اگر انیمیشن ایست - حرکتی، فقط شامل تکه کاغذهایی باشد که طرح‌هایی روی آن کشیده شده باشد که در هر فریم، تعویض می‌شوند و نورپردازی هم از رویه‌رو باشد که رنگ و جزئیات طرح را نشان بدهد، آن را انیمیشن ایست - حرکتی برشی (cutout animation) می‌نامیم. این روش از دهه‌ی ۴۰ در اروپای شرقی رایج شد و انیمیشن تحسین شده‌ی «چون قصه‌ی قصه‌ها» (Tale of Tales) با این روش ساخته شد.

اگر در این نوع انیمیشن، نورپردازی از پشت کاغذ صورت بگیرد، تصاویر سایه‌هایی خواهند بود که روی یک زمینه حرکت می‌کنند و آن را «انیمیشن سایه‌ها» یا «سیلوئت انیمیشن»

(silhouette animation) می‌نامند. «لاتری اینجر» (Lotte Reiniger) یکی از پیشگامان انیمیشن آلمان از این شیوه بهره می‌برد و انیمیشن بلند (The Adventures of Prince Achmed) در سال ۱۹۲۶ نیز با این شیوه ساخته شده است که قدیم‌ترین انیمیشن بلند موجود است.



صحنه‌ای از The Adventures of Prince Achmed

یکی از رایج‌ترین تکنیک‌های انیمیشن ایست - حرکتی انیمیشن با تأخیر زمانی (animation time lapse) است که در آن، دوربین در فواصل زمانی معین یک فریم عکس می‌گیرد؛ برای مثال دوربینی که رو به آسمان است، هر ده دقیقه یک‌بار یک فریم عکس می‌گیرد و وقتی سرانجام این فریم‌ها پشت سر هم قرار می‌گیرند، حرکت ابرها را در آسمان به صورتی سریع می‌بینیم. این عکس‌برداری یا به صورت دستی است یا با یک وسیله‌ی الکترونیکی به نام «ینترالومتر» انجام می‌شود. نمونه‌های زیادی از این نوع انیمیشن ایست - حرکتی را در تلویزیون دیده‌اید: رشد سریع گیاهان، پدیدار شدن ستاره‌ها در آسمان، حرکت خورشید در آسمان و...

هر نوع انیمیشنی، از جمله انواع انیمیشن‌های ایست - حرکتی به دوربین نیاز دارد. حال این دوربین



انیمیشن سنتی است؛ اما به جای طرح‌ها از اشیای واقعی استفاده می‌شود.

قدمت انیمیشن است - حرکتی تقریباً به پیدایش انیمیشن بر می‌گردد. از میان تکنیک‌هایی که در بالا نام بردیم،

انیمیشن اشیای قدیم‌ترین تکنیک است؛ سپس انیمیشن دستی مستقیم به وجود آمد و سرانجام «سل انیمیشن» از آن متولد شد.

بعد از این‌ها، به ترتیب انیمیشن است - حرکتی خمیری، پیکسیلیشن، انیمیشن عروسکی و انیمیشن با تأخیر زمانی به وجود آمدند.

اگرچه امروزه با ظهور تکنیک‌های گرافیک کامپیوتری (CGI)، دیگر انیمیشن نیست - حرکتی جایگاه پیشین را برای خلق جلوه‌های ویژه‌ی فیلم‌ها ندارد؛ بودجه‌ی کم استفاده از آن، به همراه حس و فضای واقعی آن، باعث شده است که هنوز از

می‌تواند از همان دوربین‌های معمولی باشد یا می‌تواند نوعی سیستم عکس برداری دیجیتال باشد که فریم‌ها را تک‌تک عکس برداری کند. روش کار به این شکل است که یک تک‌فریم از یک شیء گرفته می‌شود؛ سپس آن شیء را کمی تکان می‌دهند و سپس دوباره یک فریم دیگر از آن گرفته می‌شود؛ سپس وقتی این فریم‌ها پشت سر هم در پروژکتور یا هر سیستم نمایش دیگری پخش می‌شوند، چنین به نظر می‌رسد که اشیای خودبه‌خود حرکت می‌کنند. در حقیقت سیستم کار در انیمیشن است - حرکتی مشابه

انیمیشن است - حرکتی برای تهیه‌ی فیلم‌ها، آگهی‌های تجاری و به خصوص برنامه‌ی کودکان استفاده شود. برخی نیز هستند که معتقدند، بافت‌تصنعی‌ای با گرافیک کامپیوتری خلق می‌شود، با بافت و حس واقعی و سه بعدی انیمیشن است - حرکتی مقایسه کردنی نیست؛ به این دلیل است که کارگردان بزرگی چون، «تیم برتون» برای خلق انیمیشن موفق Corpse Bride در سال ۲۰۰۵م از انیمیشن است - حرکتی عروسکی بهره می‌گیرد.

اگرچه این نوع انیمیشن با توجه به ظهور انیمیشن کامپیوتری مورد بی‌مهری قرار گرفته است و ساخت آن نیز حوصله و زمان فراوانی می‌طلبد؛ ناگفته پیداست که حس و فضایی که با استفاده از یک شخصیت واقعی و سه‌بعدی ایجاد می‌شود، با گرافیک کامپیوتری مقایسه کردنی نیست. انیمیشن است - حرکتی به بقای خود ادامه خواهد داد.



صحنه‌ای از Corpse Bride