


تفاوت‌های بازیگری در انیمیشن

فائزه فیض 



شیوه اجرا بر روی صحنه و واکرد کردن، بازی کردن اجرای نقشی مشخص.»

«دیدرو» معتقد است: «بهترین هنرپیشه کسی است که بدون آن که کمترین احساس واقعی را نسبت به حالات نقشش داشته باشد آن را به بهترین نحو ایفا کند.» اما به طور کلی می‌توان گفت بازیگری پاسخی خلاقه و آکنده از پویایی به محرک‌ها در شرایط یک زندگی فرضی است که به شیوه زندگی شخصیت و محیط او زمان و مکانی که در آن زندگی می‌کند به گونه‌ای که افکار و عواطف مورد نظر را به تماشاگر منتقل کند، وفادار است.

انیمیشن؛ بازیگری یا بازی سازی؟

در یک فیلم انیمیشن به چه کسی بازیگر گفته می‌شود؟ داندل داک که بالا و پایین می‌پرد و حرص می‌خورد یا خالق او؟ آیا بازیگری در انیمیشن را می‌توان با همان مفاهیم قبلی قیاس کرد؟

یک انیماتور تصویری را جان‌بخشی می‌کند و مانند یک بازیگر شخصیت را در موقعیت‌های مختلف قرار می‌دهد و عکس‌العمل‌های او را به تصویر می‌کشد. در واقع، پشت هر شخصیت انیمیشنی انیماتوری هست که بازیگری را در آن ترسیم کرده است. انیماتور برای درک صحیح اتفاقات یک صحنه و طراحی کردن بهتر هر ژست و حالت باید خود، آن را تجربه کند و حاصل تجربه‌اش را به شخصیت منتقل سازد. در واقع، او حالت مورد نظر را در وجود خود بازسازی کرده و سپس به بازیگر اصلی فیلم منتقل می‌کند. از این رو، بهتر است به جای استفاده از لفظ بازیگری، در مورد انیماتورها از

بازیگری، حرفه‌ای بسیار قدیمی و حتی تاریخی است و قدمت آن به چندین هزار سال می‌رسد؛ در طول این دوران چند هزار ساله، هنر بازیگری از دیدگاه‌هایی گاه بسیار متفاوت تعریف شده است. در حال حاضر، با پیشرفت هنر نمایش و قدرت گرفتن سینما، بازیگران به هسته مرکزی صنعت سینما تبدیل شده و بسیار مورد توجه قرار گرفته‌اند و هنر بازیگری از دیدگاه‌های متفاوتی مورد بررسی قرار گرفته است. در اینجا به تعدادی از این دیدگاه‌ها می‌پردازیم. هفتمین فرهنگ دانشگاهی جدید وبستر فعل بازی کردن را به صورت ذیل معنی کرده است. «نمایش یا اجرا توسط عمل به ویژه روی صحنه، تظاهر کردن، باز آفریدن، تجسم بخشیدن، بازی کردن نقش مثلاً در یک نمایش، رفتار کردن به شیوه‌ای مناسب با رفتار کردن به

دیالوگ‌ها، موسیقی و افکت‌های صوتی قبل از جان بخشی شخصیت‌ها ساخته می‌شود، این نوع بازی سازی به فرم‌های نمایشی «میم» و «پانتومیم» بسیار نزدیک است. از این رو، جهت آشنایی بیشتر انیماتورها با شیوه‌های نمایشی میم و پانتومیم تاریخچه مختصری از این نوع نمایش‌ها تشریح می‌شود.

تاریخچه مختصری از میم و پانتومیم

میم نوعی نمایش کم‌دی عامیانه است که در حدود قرن پنجم پیش از میلاد در یونان و جنوب ایتالیا مرسوم بوده است. میم انواع سرگرمی‌ها را شامل می‌شد، از رقص‌های روایی و نمایش‌های کوتاه تا تقلید از جانوران، پرندگان، آواز، آکروبات و شعیده بازی که به طور معمول در میهمانی‌ها و مناسبت‌های خاص اجرا می‌شده است. در نمایش‌های میم داستان‌های اساطیری و حتی زندگی روزمره به سخره گرفته می‌شد. شخصیت‌های میم لباس‌های چسبان نازک، قبای کوتاه و فالوس در بر می‌کردند. موضوع این نمایش‌ها از هجو اساطیر تا زندگی روزمره را در بر می‌گرفت. امروزه میم به نمایشی گفته می‌شود که در آن بازیگر با حرکات دست، صورت و بدن اتفاقات بیرونی و احساسات درونی خود را بیان می‌کند. در میم‌ها معمولاً صورتک به کار نمی‌رفت لذا حالات و حرکات صورت حایز اهمیت بود.

در دورانی که میم روز به روز اغراق شده‌تر و سطحی‌تر می‌گردید، بسیاری از بازیگران پانتومیم به خاطر ظرافت و پیچیدگی حرکاتشان در تصویرگری حالات گوناگون شهرت زیادی یافته بودند. به طور کلی، پانتومیم عبارتست از:

لفظ «بازی سازی» استفاده شود؛ زیرا انیماتور با شرایط خاص خود بازی را می‌سازد نه آن که آن را به راستی بازی کند.

عنصر تماشاگر در انیمیشن با فیلم زنده فرق می‌کند. تماشاگر انیمیشن نتیجه حاصل از کار گروه انیماتور و کارگردان را می‌بیند؛ یعنی شخصیت‌هایی که روی پرده سینما یا صحنه تلویزیون ظاهر می‌شوند و وقایع را جلو می‌برند. در حالی که این شخصیت قبل از خلق شدن و بازی کردن، در دستان توانای انیماتوری بوده که توانسته با احاطه بر قوانین حرکتی و فرم‌های بصری و همچنین درک احساسات و موقعیت شخصیت، بهترین بازی را برای او خلق کند. در لحظه بازی سازی تماشاگری حضور ندارد ولی محصول کار مورد قضاوت تماشاگران زیادی قرار می‌گیرد. انیماتور باید در حین بازی سازی شخصیت به فرم‌های بدنی و حالات خود با دقت در یک آینه قدی توجه کرده و آن‌ها را بر شخصیت اعمال کند. البته ممکن است که برای بازی سازی تعدادی بازیگر استخدام شده و در خدمت کار باشند. اگر چه این شیوه نیز مفید است ولی بهتر است انیماتور شخصاً توانایی بازی سازی شخصیت انیمیشنی را داشته باشد. در واقع، انیماتور موجودی را خلق می‌کند و برای آن که این مخلوق نقش خود را به بهترین نحو بازی کند، باید انیماتور بر تمامی جوانب آن احاطه داشته باشد.

از آنجا که یک فیلم خوب انیمیشن بیشتر بصری است تا شنیداری و در آن حرکت حرف نخست را می‌زند، برای بازی سازی شخصیت، فرم‌های حرکتی و بی‌صدا مورد نیاز است و چون

انیماتور صرفاً باید متناسب با شخصیت طراحی شده، حس و حال گفتاری او و رویداد صحنه، بازی سازی‌هایی برای شخصیت انجام دهد و از آنجا که در انیمیشن حرکت‌ها و فرم‌های بصری در درجه اول اهمیت قرار دارند، انیماتور باید بتواند مانند هنرپیشه پانتومیم با فرم‌های بدن شخصیت و حس‌هایی که به میمیک یا بدن او منتقل می‌کند حس کلی و رویداد صحنه را نمایش دهد. هر چند که ممکن است بعداً شخصیت با دیالوگ کامل شود. بازیگر پانتومیم ویژگی‌های بدنی خاصی دارد که می‌تواند به کمک آن مفاهیم مورد نظر را از طریق حرکت به تماشاگر منتقل کند. انیماتور نیز به این ویژگی‌ها نیاز دارد.

در پانتومیم بازیگر تمرکز خود را روی حرکات معطوف می‌کند. از این رو، فرصت بیشتری دارد تا حرکات را تحلیل کند. انیماتور نیز برای آن که فرم مربوطه را به شخصیت منتقل کند و حرکت آن را به درستی بشناسد باید مانند بازیگر پانتومیم روی حرکات خود در جهت بازی سازی تمرکز نماید. برای کسب قدرت تمرکز و توانایی‌های لازم حرکتی به یک رشته تمرینات بدنی و ذهنی نیاز است که به طور معمول به هنرجویان بازیگری آموزش داده می‌شود.

تفاوت‌های بازیگری در تئاتر، فیلم و انیمیشن

به علت تفاوت اجرایی سه هنر تئاتر، فیلم و انیمیشن، مقوله بازیگری در هر کدام ویژگی‌های خاصی دارد و به رغم وجود تشابهات، بین آن‌ها تفاوت‌هایی دیده می‌شود. در این بخش برخی از عناصر

«تصویر افکار و احساسات و عواطف گوناگون روی صورت به نحوی که بیان کننده احساسات درونی هنرپیشه باشد».

در پانتومیم نیز حرکات حرف اول را می‌زنند و بازیگر نمی‌تواند دیالوگی بر زبان جاری سازد. هنر پانتومیم به عنوان نوعی از نمایش از سده پنجم پیش از میلاد در یونان باستان شکل گرفت و سپس به رم رفت. در آنجا این نمایش تابع برنامه‌های دیگر بود و معمولاً به صورت حرکات موزون توسط یک بازیگر اجرا می‌شد. رفته رفته پانتومیم فراگیر شد. حتی با استناد به تصاویر منقوش بر روی سفالینه‌ها می‌توان نتیجه گرفت که این هنر در ایران باستان نیز وجود داشته است. امروزه، این نمایش به عنوان یکی از انواع نمایش مطرح در سراسر جهان محسوب می‌شود و از هنرمندان برجسته‌ای مثل «مارسل مارسو»، «اتین دکرو» و «ژان لوئی بارو» در زمینه تأثر و «چارلی چاپلین»، «باستر کیتون» و «هارول لوید» در سینمای صامت می‌توان به عنوان بازیگرانی که بیشترین استفاده را از آن در کارهای خود کرده‌اند، نام برد. افرادی که بدون لب گشودن حرف‌های بزرگی زدند.

کاربرد پانتومیم در بازی سازی برای انیماتور

انیماتور نیز باید مانند هنرپیشه پانتومیم بدون داشتن دیالوگ، بازی سازی‌هایی در جهت هدف یا رویداد هر سکانس و صحنه انجام دهد. از آنجا که افکت‌های صوتی، موسیقی و دیالوگ‌ها در مرحله دیگری از کار تهیه می‌گردد و به طور معمول برای بیان دیالوگ‌های فیلم انیمیشن از صدای بازیگران حرفه‌ای نیز استفاده می‌شود،

یا حلقه زدن هاله‌ای از اشک در چشمان او مهم می‌باشد. در حالی که در صحنه تأثر بازیگر در نمای باز قرار می‌گیرد و جزئیات چهره او چندان دیده نمی‌شود. از این رو چهره آرایی در تأثر بسیار اغراق شده است تا با توجه به فاصله صحنه با تماشاگر چهره بازیگر بهتر مشخص شود. بازیگر تأثر باید تظاهرات بیرونی و حتی شخصیت را اغراق شده‌تر از حالات طبیعی بازی کند. بازیگر صحنه احتیاج به استفاده از حرکات گسترده دارد تا بتواند فاصله بین خود و تماشاگر را پر کند. حتی بی حرکت‌ترین اعمال مانند گوش دادن به حرف‌های شخصیت‌های دیگر را نیز باید با اغراق انجام دهد. مثلاً سرش را با فرم و ژست خاصی به سمت گوینده متمایل کند و چهره‌اش را به گونه اغراق شده‌ای مصمم نشان دهد؛ یعنی دارد با جدیت به سخنان او گوش می‌دهد.

در واقع، یکی از سخت‌ترین بخش‌های بازیگری همین نمای واکنش است. این نما که فقط در سینما و تلویزیون وجود دارد، نمایی نزدیک از بازیگری است که باید به حرف‌های بازیگر دیگر گوش داده و نسبت به آن واکنش نشان دهد. جزئیات در شخصیت پردازی فیلم بسیار مهم است. از میمک چهره تا نوع چهره پردازی، لباس و حتی شکل دستان و ناخن‌های بازیگر اهمیت دارد. در فیلم اگر دست یک کارگر زن را در نمای نزدیک ببینیم که ناخن‌هایش به خوبی مانیکور شده برایمان سوال پیش می‌آید. اما در تأثر رعایت جزئیات چندان مهم نیست.

در انیمیشن: در انیمیشن شخصیت‌های کارتونی یا بازیگران فیلم انیمیشن شخصیت‌هایی فانتزی دارند که شیوه خلق آن‌ها با فیلم زنده

تأثیرگذار بر روی هنر بازیگری در این سه مقوله نمایشی را بررسی می‌کنیم. البته، از آنجا که قصد داریم در اینجا به تفکیک به مقوله بازیگری (یعنی بازیگری زنده و تصاویر متحرک) پردازیم، با وجود این که انیمیشن زیر مجموعه فیلم محسوب می‌شود، آن را در گروه جداگانه‌ای قرار داده‌ایم.

الف) خلق شخصیت

خلق شخصیت و باورپذیر ساختن آن یکی از مسایل عمده و مهم در بازیگری است. در واقع یک بازیگر باید متناسب با سبک کار و نظر کارگردان با کاندوکارو روی شخصیت به نقش مورد نظر نزدیک شود. اولین تفاوت عمده بین تأثر و فیلم در زمینه خلق شخصیت وجود دوربین فیلمبرداری است. خصوصیات زندگی شخصیت نمایش، تحلیل صحنه، تمرین حافظه و تحقیق درباره موضوع نمایش برای زمینه کلی بازی هر کدام از این تکنیک‌ها به طور یکسان برای آمادگی در سینما و تلویزیون هم مناسب است؛ اما نکته قابل ذکر در این روش این است که بازیگر فیلم باید از چگونگی انجام بازی‌اش آگاه باشد و برای این کار باید از بعضی ایده‌های منحصر به فرد که تنها در ارتباط با تکنیک‌های دوربین به کار می‌رود استفاده کند.

در واقع، بازیگر فیلم باید بداند که در هر صحنه چه نمایی از او گرفته می‌شود. خصوصاً در صحنه‌های نمای درشت باید توسط کارگردان از منظور صحنه مطلع شود؛ زیرا چهره او کل صفحه نمایش را در بر می‌گیرد و در این حالت حتی حرکات جزئی چهره، مانند پلک زدن، خندیدن

خاص فیلم‌های انیمیشن است. باید متذکر شد که اغراق مانند تیغی دو دم است، به همان اندازه که در بازی شخصیت انیمیشنی مهم است، رعایت سادگی و پرهیز از آن نیز باعث انسجام کار می‌شود. بنابراین، در استفاده از اغراق بایستی همواره تعادل را در نظر داشت.

ب) میزانسن

میزانسن محل قرار گیری و نحوه حرکات و اعمال بازیگر بر روی صحنه است. بازیگر تأثر در صحنه نسبت به بازیگر فیلم آزادی عمل بیشتری دارد. هر چند که در نمایش صحنه‌ای نیز تمامی حرکات قبلاً در تمرینات توسط کارگردان و خود بازیگر طراحی و در زمان اجرا دقیقاً رعایت می‌شود ولی برای ایجاد تنوع در دیالوگ‌ها و در بازی‌ها نوعی انعطاف وجود دارد. بازیگر صحنه می‌تواند با فاصله سه متر از کنار در عبور کند یا اگر می‌خواهد این کار را با فاصله دو متر انجام دهد این یک اختلاف از نظر تماشاگر تأثر دیده نمی‌شود اگر هم به چشم بیاید باید به حساب همان ایجاد تنوع گذاشته شود. اما به عنوان بازیگر سینما شما چنین اجازه‌ای ندارید. زیرا اعمال بازیگر فیلم توسط دوربین فیلم برداری ثبت می‌شود نه چشمان تماشاگر و عدسی دوربین توانایی چشم تماشاگران تأثر را ندارد. خارج شدن بازیگر از خط سیر تعیین شده به معنی عدم جایگیری مناسب او در کادر است. همچنین، فاصله بازیگر تا دوربین نیز بسیار مهم است. یکی از دستیاران فیلمبردار وظیفه فوکوس کردن عدسی دوربین را به عهده دارد و این کار را با استفاده از اندازه‌های که فیلمبردار در اختیارش می‌گذارد، انجام می‌دهد. با تغییر

متفاوت است. در انیمیشن نیز مانند فیلم زنده به علت حضور دوربین و نماهای مختلف جزئیات بسیار مهم است، ولی این جزئیات توسط طراح شخصیت طراحی شده است که البته به علت سادگی در انیمه کردن (حرکت بخشی) به طور معمول از جزئیات کاسته می‌شود و اصولاً در طراحی هر چیزی که قرار است حرکت بخشی شود (مانند لباس شخصیت) می‌کوشند تا از خطوط ساده استفاده شود. در واقع با وجود آن که جزئیات مهم است استفاده از آن به حداقل می‌رسد. خلق شخصیت در انیمیشن تحت نظر کارگردان و توسط طراحان شخصیت و حرکات انجام می‌گیرد و البته بازی سازی در روند خلق شخصیت بسیار مهم و ضروری است؛ زیرا شخصیت با ویژگی‌های رفتاری خود معنی پیدا می‌کند و یکی از علل ماندگاری برخی از شخصیت‌ها را می‌توان در همین شخصیت پردازی و جان بخشی ویژه آن‌ها جست و جو کرد. به طور مثال، رفتار عصبی و جوشی دونالدداک یا دست و پا چلفتی بودن گوفی، گیجی پلوتو و ... صفت‌های رفتاری است که به طور شایسته‌ای در قالب شخصیت پرداخت شده است و فقط حرکت بخشی آن‌ها از نظر رعایت اصول حرکتی و قوانین طبیعی مهم نیست. اغراق یکی از شگردهای خلق شخصیت انیمیشن است. مثلاً گاهی شخصیت انیمیشن از صخره‌ای پرت می‌شود و سنگی روی او می‌افتد ولی در نمای بعد او را سالم می‌بینیم. یا با دینامیت منفجر و تمام بدنش ریش ریش می‌شود، ولی جان سالم به در می‌برد. یا مانند یک توپ به زمین می‌خورد و کش و قوس می‌آید. این نوع بازیگری فقط

حسرت می‌ورزند؛ چون همه چیز صحنه در اختیار آن‌هاست؛ ولی در عوض در فیلم زنده امکانات زیادی وجود دارد که انیماتور حسرت آن‌ها را دارد، مثل میمیک صورت لذا هر کدام سختی‌ها و امتیازهای خود را دارند

ج) باورپذیری شخصیت

جادوی نمایش چه بر روی صحنه تأثر و چه بر روی پرده سینما، زمانی شکل می‌گیرد که تماشاگر واقعه نمایش داده شده را باور کند و این کار میسر نمی‌شود مگر به مدد انتقال حس درونی صحنه به تماشاگر به کمک بازی هنرپیشگان. البته عوامل دیگری نیز مثل طراحی صحنه، طراحی نور، چهره آرایشی و جلوه‌های ویژه در این امر بسیار مهم است. باورپذیری تماشاگر در نمایش صحنه‌ای به خاطر ثابت بودن قاب دید تماشاگر و بازی‌های اغراق شده‌تر، نوع دکور و فضا سازی از سینما کمتر است، البته در برخی سبک‌های تأثیری مثل سبک «برتولت برشت» تعمداً احساسات تماشاگر کنترل و هر لحظه به او یادآوری می‌شود که در حال تماشای نقش آفرینی بازیگران است. ولی در سیستم «استانیسلاوسکی» همه عناصر صحنه به صورت واقع گرایانه محض ساخته می‌شود و حتی بازی بازیگران با تمهیداتی به سمت هر چه واقعی‌تر شدن پیش می‌رود که باورپذیری را در تماشاگران به حداکثر برساند. با این همه، در تأثر و مخصوصاً تأثرهای مدرن نسبت به سینما باورپذیری کمتر اتفاق می‌افتد. «مایک نیکولز» عقیده دارد: «در تأثر مدرن، شما به داد و ستدی میان تماشاگر و بازیگر پی می‌برید، اگر تظاهر کنید که اتفاقی را باور کرده‌اید من هم واگرد

فاصله بازیگر تا دوربین فوکوس به هم می‌خورد و دستیار موظف است دوباره آن را تنظیم کند. از این رو، حرکات بازیگر فیلم نسبت به بازیگر صحنه محدودتر است.

در انیمیشن نیز میزانس حرکت شخصیت کارتونی در دکوپاژ مصور شده تعیین می‌شود. در واقع، ابتدا و انتهای پلان مشخص می‌شود و انیماتوری که وظیفه انیمه کردن آن را به عهده دارد آزادانه با حرکات متنوعی که به شخصیت می‌دهد حس از قبل تعیین شده صحنه را به وجود می‌آورد. به طور مثال، اگر قرار است خرسی بازی کنان از سمت راست کادر وارد شده و در زمانی معین از سمت چپ کادر خارج شود. انیماتور آزاد است در چارچوب زمانی تعیین شده، این سرخوشی را با ژست‌ها و بازی‌های خاصی القا کند. از این رو، شخصیت انیمیشن نسبت به بازیگر فیلم آزادی عمل بیشتری دارد؛ زیرا تصاویر در کادرهای مخصوصی رسم می‌شوند و در برابر دوربین قرار می‌گیرند. در نتیجه، عوامل فنی فیلمبرداری مانع شکل بازیگری شخصیت در صحنه نمی‌شود. در عین حال، انیماتور این آزادی را دارد که در حین طراحی حرکات را بارها و بارها با ژست‌های گوناگون در مقابل آئینه انجام دهد و بهترین فرم را انتخاب کند. از این رو، همه چیز قابل کنترل و پیش بینی است و شخصیت انیمیشنی نمی‌تواند در بازی‌اش اشتباه کند؛ زیرا خالق او همه چیز را کنترل می‌کند. در واقع، در فیلم انیمیشن همه چیز تحت کنترل کارگردان است. خیلی از کارگردانان صاحب سبک مثل هیچکاک و کیارستمی اذعان کرده‌اند که به کترلی که یک انیماتور در صحنه دارد

می‌کنم که آن اتفاق واقعاً رخ داده است ولی این کار، کار چندان قشنگی نیست. مردم با این مسئله خیلی راحت نیستند؛ اما به آن عادت کرده‌اند.»

و اما سینما به خاطر حضور دوربین و امکان ایجاد صحنه پردازی، چهره پردازی و ارایه بازی‌های طبیعی و واقع‌گرایانه تماشاگر داخل سینما خود را فراموش کرده، قدم در دنیای تازه‌ای می‌گذارد، برای ساعتی با فیلم همراه می‌شود و حتی با هنرپیشه‌های فیلم همذات‌پنداری می‌کند. اما شخصیت‌های دنیای انیمیشن با بازی فانتزی خود تماشاگر را به دنیایی تخیلی می‌برند و به طور ناخودآگاه با فیلم همراه می‌سازند. این شخصیت‌ها دست به اعمالی می‌زنند که در قلمرو جاودانگی انسان‌ها جای دارد. به طور معمول در دنیای شخصیت‌های انیمیشنی مرگ معنایی ندارد و آن‌ها حتی در مقابل سخت‌ترین بلاها، پس از چند لحظه توقف، دوباره زنده می‌شوند. این دنیای بی‌حد و حصر جاودانگی در شخصیت‌های انیمیشن باعث باورپذیری تماشاگر می‌شود. کدام بازیگری می‌توانست در طول سه دهه یک نقش را بازی کند؟ همه نکته در این است که شخصیت‌های کارتونی نوعی جاودانگی را یدک می‌کشند. لحظه‌ها در گذر هستند و آن‌ها تغییر نمی‌کنند. «میکي موس» حالا در آستانه هفتاد سالگی قرار دارد و «باگزیانی» شصت سالگی را پشت سر گذاشته است.

د) عنصر تدوین

همان‌طور که اشاره شد؛ در تأثیر ارتباط بازیگر و تماشاگر به صورت مستقیم برقرار می‌شود و زاویه دید تماشاگر یک نمای باز به اندازه دهانه صحنه است و برای کارگردان تأثیر استفاده از عنصر تدوین یا وصل صحنه‌های مختلف از زاویه دیدهای متفاوت امکان‌پذیر نیست. البته کارگردان تأثیر می‌تواند به صورت بسیار محدود با نورپردازی موضعی مرکز توجه را به قسمتی از صحنه هدایت کند. ولی این کار به هیچ‌عنوان به اندازه تدوین در فیلم تأثیر گذار نخواهد بود. بازیگران تأثیر مجبورند در راستای ماجرای هر صحنه حس مربوطه را بازی کنند. اما به قول «یان برنارد»:

البته قابل ذکر است که در طول زمان این شخصیت‌ها به دلایل مختلف (از جمله نیاز به طرح کردن پیام‌های جدید و مسایل اجتماعی تازه) از نظر جسمی، رفتاری یا حالات تغییر می‌کنند. این تغییرات، در نهایت در جهت تکامل

ه) ارتباط با مخاطب

فضای ارتباطی در تأثر همگن یا یکسان است. تماشاگر و بازیگر رو در روی هم قرار دارند و همه چیز در لحظه اتفاق می‌افتد، بازی بازیگر و عکس‌العمل مخاطب یا تماشاگر، از این رو، عکس‌العمل تماشاگران بر بازی بازیگران تأثیر می‌گذارد. به قول «یان برنارد»: «بازیگر صحنه با دو عنصر واکنشی ارتباط دارد، بازیگران دیگر و تماشاگر». چون بازیگر واکنش‌های تماشاگران را حس می‌کند و به شیوه خاص خود با آن رفتار می‌کند. اجرا از لحظه‌ای به لحظه دیگر همواره در حال تغییر است. البته این تغییر در نمایش‌هایی که نقش اصلی آن‌ها به صورت بداهه ایفا می‌شود، بسیار پررنگ‌تر است. مثلاً در نمایش‌های سنتی ایران مثل «سیاه‌بازی» بازیگر می‌تواند در لحظه و با توجه به خواست تماشاگر بداهه‌سازی کند. در تأثر، با آن که دیالوگ‌ها و حرکات از قبل تعیین و تمرین شده است هر اجرا با اجرای قبل متفاوت است و حسی از کشف و خلاق در هر اجرا وجود دارد. از این رو، اکثر بازیگران لذتی را که از کار صحنه‌ای می‌برند در کار فیلم حس نمی‌کنند زیرا برای آنان هیچ لذتی به پای لذت درک واکنش سریع و لحظه‌ای تماشاگران زنده نمی‌رسد.

فضای ارتباطی در فیلم ناهمگن (غیر یکسان) است و در لحظه بازی به جز عوامل تولید فیلم تماشاگری حضور ندارد و بازیگر فیلم از واکنش لحظه‌ای مخاطبان بهره‌ای نمی‌برد. در واقع، فقط به اتکای هدایت کارگردان به ایفای نقش می‌پردازد. به قول «یان برنارد»: «به محض این که بازی او به فیلم تبدیل شد دیگر

نویسنده کتاب «بازیگری سینما و تلویزیون» بازیگر فیلم این فرصت را دارد که به مقتضای صحنه از زمان خاصی بهره‌برد و مجموعه‌ای از حالات احساسی گوناگون را به نمایش بگذارد. سپس این امکان برای تدوین‌گر وجود دارد که در صورت نیاز نماهای نزدیک را در فصول دیگر استفاده کند. به عبارت دیگر اگر بازیگر مجموعه‌ای از حالات احساسی مختلف را اجرا کند و در نمایشی به نمایش بگذارد. این نما می‌تواند در جاهای گوناگون مورد استفاده قرار گیرد. البته، فیلمبرداری بدون ترتیب صحنه‌ها کار بازیگر را سخت‌تر کرده و باعث می‌شود او حس تداوم صحنه‌ای خود را از دست بدهد. اما در انیمیشن، کلیه صحنه‌ها قبل از اجرا به صورت کامل تدوین و دکوپاژ کار روی صفحات مخصوصی رسم می‌شود. در این صفحات حتی اندازه و عناصر هر پلان مشخص و در کنار تصویر هر پلان موسیقی، دیالوگ‌ها، حس صحنه و زمان دقیق آن نوشته می‌شود. از این رو، عنصر تدوین در ساخت یک فیلم انیمیشن نقش مهمی دارد و شخصی که بازی‌سازی شخصیت را انجام می‌دهد می‌تواند چندان به زمان پلان‌ها محدود نشود، زیرا که او برای پرداخت شخصیت و بازی‌سازی صحنه‌ای بازی می‌کند و انیماتور موظف است بهترین حرکت را انتخاب کند و سپس در قالب زمانی خود بگنجانند. البته قابل ذکر است که زمان بر اساس حرکات تعیین می‌شود و زمانبندی با انجام بازی صحنه‌ای صورت می‌گیرد. از این رو، حرکات تقریباً با زمان مربوط به آن‌ها هماهنگ‌اند.

رسید و بعد کارهای پرهزینه مانند رنگ‌گذاری و روتوش‌های نهایی را انجام داد.

قابل برگشت نخواهد بود. به استثنای «وودی آلن» هیچ فیلم‌سازی را نمی‌شناسیم که پس از دیدن فصول فیلم، فیلم‌برداری مجدد آن‌ها را تا کسب رضایت کامل ادامه دهد.» در فیلم، دوربین و عوامل صحنه و کارگردان در پشت صحنه حضور دارند و هر لحظه می‌توانند کار بازیگر را قطع کنند. در واقع، بازیگر فیلم نمی‌تواند حس تداوم صحنه‌ای را که در تأثر وجود دارد لمس کند. او هر لحظه باید این آمادگی را داشته باشد که حس لازم را بگیرد و با شنیدن عبارت «کات!» حس را قطع کرده و دستورات جدید را در بازی خود اعمال کند. بازیگران انیمیشن شخصیت‌هایی کارتونی هستند که برخی مواقع حتی اعمالی انجام می‌دهند که از عهده بازیگر فیلم یا تأثر بر نمی‌آید. در واقع، امر بازی‌سازی برای شخصیت کارتونی انیمیشن بر اساس شناخت و تجزیه و تحلیل حرکات آن توسط کارگردان، انیماتور و یا بازیگر مدل انجام می‌گیرد. در فصل‌های بعد به این موضوع بیشتر خواهیم پرداخت از آنجا که انیمیشن در مقوله فیلم جا دارد، به خصوصیات فیلم نزدیک‌تر است. از این رو، در انیمیشن نیز تأثیر لحظه‌ای تماشاگر، تداوم حس، حس کشف و خلق لحظه‌ای وجود ندارد ولی تصحیح صحنه‌ها در آن راحت‌تر از فیلم انجام می‌گیرد. همان‌طور که می‌دانیم، در فیلم انیمیشن گاه چندین تست مختلف از صحنه، فیلم‌برداری می‌شود تا مناسب‌ترین و کامل‌ترین برداشت به دست آید. شاید بدان جهت است که در انیمیشن از بازیگران گران‌قیمتی استفاده نمی‌شود و می‌توان فقط با تست مدادی به نتیجه مطلوب