
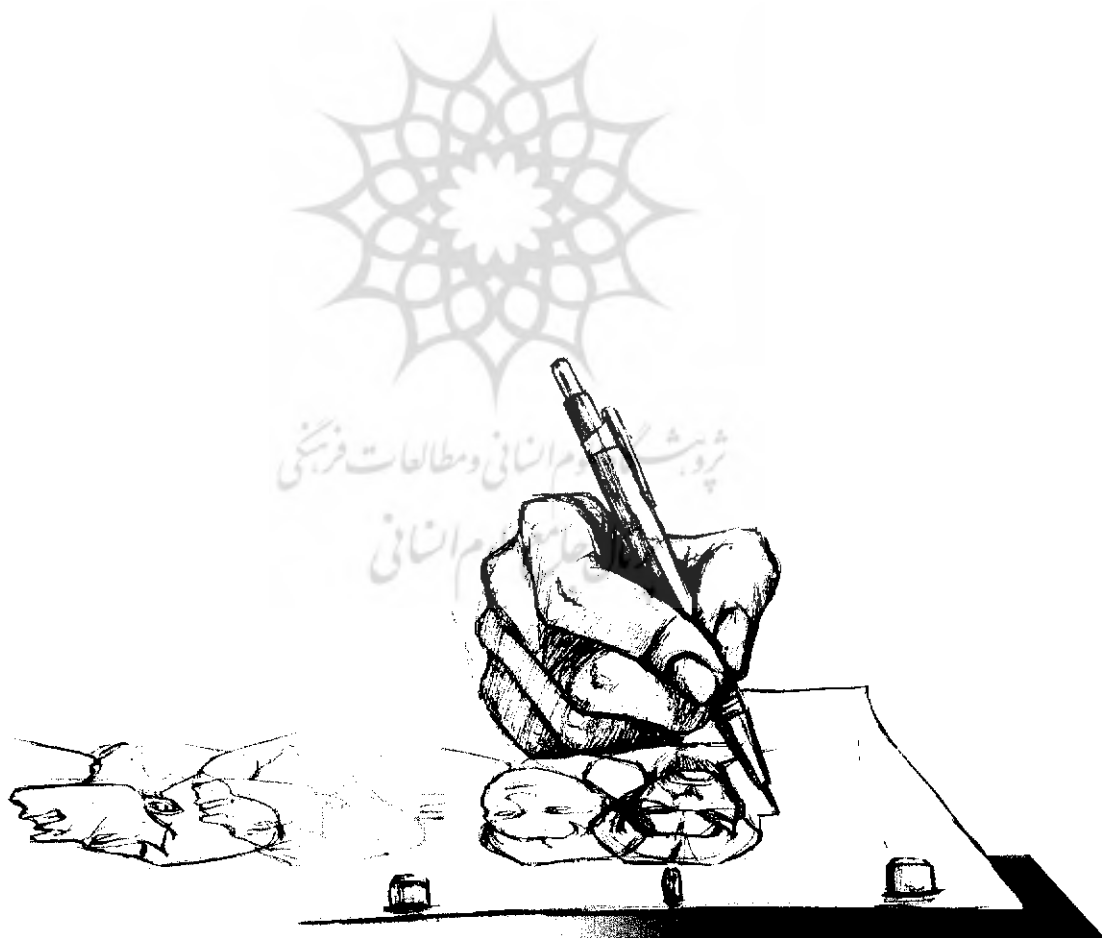


# چگونه انرژی و حرکت را روی کاغذ بیاوریم؟!

ژوزف گیلاند 

ترجمه: مهرداد علمداری



به عبارت دیگر نه حرفه ای‌های انیمیشن و نه دانشجویان این رشته هیچ کدام مرجع کاملی که دیدگاه‌های کلاسیک را در مورد رسم و درک جلوه‌های ویژه انیمیشن به طور کامل توصیف و تشریح کند، در اختیار ندارند. در شرایط کنونی ما با در اختیار داشتن ابزارهای شگفت انگیز در زمینه انیمیشن و طراحی دیجیتال، تعداد زیادی کتاب‌های نوشته شده در این باره داریم که عمده تاکید و توجه آنها بر درک و فهم و چگونگی استفاده از این ابزارهای دیجیتالی تقریباً جدید است، اما درک و فهم واقعی پدیده‌هایی که قرار است با این ابزارها مجدداً خلق شوند، کمتر مورد توجه و تاکید قرار گرفته است.

اکنون زمان بیشتری صرف می‌شود تا هنرمندان چگونگی کار با نرم افزارهای گرافیکی پیچیده رایانه ای را بیاموزند، اما زمانی صرف نمی‌شود تا آنها بیاموزند که چگونه ظرافت‌های باورنکردنی و بسا شکوه طبیعت را ببینند و درک کنند تا به عنوان یک هنرمند آن را به بهترین شکل ممکن ارائه و بازسازی کنند. انجام چنین کاری می‌تواند دیدگاه‌های آنها را عمق ببخشد و درک بهتری به آنها از برنامه ریزی جهان هستی و طبیعت بدهد. برنامه نویس‌ها عموماً با مشتکی برنامه‌ها و شبیه سازی‌های فانتزی که طبیعت را به روش علمی و بسا جزییات تردید آمیزی بازسازی می‌کنند، می‌آیند و شما می‌توانید مطمئن باشید که کسانی که بازسازی این جلوه‌های بصری را انجام داده‌اند، ضمن بررسی پدیده‌های طبیعی تلاش داشته‌اند آنها را به اجزای کوچکتر تقسیم کنند، یعنی همان کاری که هنرمندان جلوه‌های ویژه اولیه در استودیو دیزنی در دهه ۱۹۳۰ انجام می‌دادند.

مطلب حاضر شرحی است بر کتاب «جادوی عناصر: هنر کلاسیک جلوه‌های انیمیشن دستی» نوشته «ژوزف گیلاند» رئیس دپارتمان جلوه‌های ویژه انیمیشن‌های سینمایی دیزنی که در آستانه چاپ این کتاب، توسط خود نویسنده به تحریر درآمده است.

وجود انبوه جلوه‌های ویژه که هر روزه هزاران بار بر پرده‌های سینما در سرتاسر جهان ظاهر می‌شوند و ما را در معرض بمباران خود قرار می‌دهند، این سوال را مطرح می‌سازد که چرا حداقل یک کتاب به روند طراحی و شکل ظاهری جلوه‌های ویژه کلاسیک تر، یعنی آن دسته از جلوه‌هایی که با دست رسم می‌شوند، اختصاص نیافته است. قوی ترین انگیزه من برای نگارش کتاب حاضر، در شرایط کنونی در دسترس نبودن و فقدان کامل چنین اطلاعاتی است.

به شناخت آن از درون و بیرون اقدام کرد. درست مثل یک بازیگر شیوه گرا (Method Actor) که خود را در نقش مورد حل می کند تا به حسی که می خواهد دست یابد، شما هم اگر می خواهید چیزی را به خوبی جان بخشی کنید، باید به نحوه عملکرد و ماهیت آن شی دست یابید و با آن احساس صمیمیت و نزدیکی کنید. آن را لمس کنید، بو و مزه کنید (البته اگر این کار خطری برای شما ندارد)، آن را نقاشی کنید، از آن عکس بگیرید، شکل اش را بسازید و تجزیه و تحلیل اش کنید و مهم تر از همه آن را در حالات مختلف تا آنجا که برای یک فرد امکان دارد، مورد مشاهده قرار دهید. توجه و مشاهده کلید مسئله است. من ساعت های متوالی در ساحل دریا به مشاهده اقیانوس پرداخته ام و اجازه داده ام که احساسم با آن درگیر شود. اگر شما اهل توجه و گیرنده خوبی باشید، می توانید اطلاعات دیداری را به ضمیر ناخودآگاه خود بسپارید. این کار صرفاً با حضور در مکان مورد نظر و باز کردن خوب چشم ها امکان پذیر خواهد بود. در ضمن رسم کردن طرح ها و گرفتن تصاویری که بعداً بتوان به آنها استناد کرد، بسیار مفید است. با این همه هرگز فراموش نکنید که صرف راه دادن اطلاعات به درون خودتان ارزش و اهمیت فراوانی دارد. شما می توانید این حرکت نسبتاً غیرفعال را با طراحی های مکرر فعال و متوازن سازید. هماهنگی دست ها و چشم ها در این زمینه دارای اهمیت فراوانی است. حال چه این طراحی ها با دست انجام شود یا با استفاده از ماوس یا tablet در طراحی های دیجیتال صورت پذیرد. در هر حال هر اندازه که بر

من در تجربه کار خود به عنوان ناظر بر کار هنرمندان دیجیتال در ۱۰ سال گذشته، همواره با افرادی مواجه شده ام که با وجود آن که توانسته اند سطح بالایی از مهارت طراحی و توان حرفه ای در کار با ابزارهای دیجیتال را در خود ایجاد کنند، اما همین افراد در ایجاد احساس فیزیکی و درک آن چیزی که در صدد انیمه کردن یا جان بخشی به آن بوده اند، ناموفق بوده اند. آنها در مراحل آموزشی خود برداشتن گام های لازم را برای درک پدیده های طبیعی، به روش های تحقیق، مشاهده، احساس، بازتاب های شخصی و ... به فرآوردی سپرده اند. این مسئله هم در مورد جلوه های بصری دیجیتال و هم در مورد انیماتورهایی که کاراکترهای دیجیتال را جان بخشی می کنند و امروز بسیار وارد عرصه انیمیشن تجاری می شود، صادق است. استودیوها و کارگردانان پیشرو در زمینه CGI به خوبی از این نکته آگاهند که مطالعه انیمیشن شخصیت از طریق تکنیک های طراحی و مشاهده سنتی بهترین راه برای رسیدن به تسلط و توانایی در این حرفه است. گمان نمی کنم که انیمیشن جلوه های بصری نیز از این قاعده مستثنی باشد. یاد گرفتن شیوه دیدن و حس کردن از طریق تمرین هماهنگی چشم ها و دست ها، مشاهده، ترسیم، ساخت پیکره اشیا، جان بخشی با دست و ... همگی موارد ارزشمندی هستند که چنانچه هنرمند جلوه های ویژه بخواهد به آن جایگاهی اسرار آمیزی که در آن زمان، فضا، جسم و حرکت، کاملاً طبیعی و شهودی می شوند، دست یابد، ناگزیر از فراگیری آنها است. برای پژوهش در باره یک موضوع باید نسبت

ساحلی هاوایی را مورد مطالعه قرار می‌دادم. در واقع این سطوح را برای ساعت‌ها تماشا و بر نوارهای ویوی ضبط می‌کردم. گاه به درون آب می‌رفتم تا حس کنم که چگونه آب مرا از جایم تکان می‌دهد. سرم را به زیر آب می‌بردم و به بالا نگاه می‌کردم تا ببینم آسمان، ابرها و درختان از آن زیر چگونه به نظر می‌آیند و شکل آنها چگونه به هم می‌ریزد. در همان حال که من در آب مشغول بازی بودم کارگردانان، کارگردانان هنری، طراحان صحنه و انیماتورها، مردمان هاوایی، روستاها، کوه‌ها و جنگل‌های اطراف را با وسایلی که در دست داشتند، به روش‌های گوناگون از قبیل طراحی، نقاشی، عکسبرداری و تصویربرداری ویدیویی مورد مشاهده قرار می‌دادند.

این کارها به هیچ عنوان ریخت و پاش‌ها و اصراف کاری‌های بیهوده بخش انیمیشن استودیوی دیزنی یا سفرهای دیوانه وار عده ای هنرمند که از پشت میز نشینی خسته شده باشند و حالا بخواهند مدتی را در سفر بگذرانند، نبود. برعکس دلیل انجام چنین اقدامی آن بود که کمپانی دیزنی به خوبی و به درستی بر این نکته واقف بود که مشاهده در باره موضوعی که قرار است در باره آن فیلمی ساخته شود، از اهمیت فراوانی برخوردار است. اگر هنرمند نتواند موضوع کار خود را بشناسد، هنر او از روح و خلوص آکنده نخواهد بود. موضوع را باید شناخت، آن را تجربه کرد و به سراغ‌اش رفت، حال چه این موضوع در حیاط پشتی شما باشد و چه کیلومترها دورتر. اما پس از انجام این تحقیقات، تجربه‌ها و

تکنیک طراحی تسلط داشته باشید باز هم اگر نتوانید جلوه‌هایی را که سعی در جان بخشی یا انیمه کردن آنها دارید، احساس کنید، نبض زندگی و حیات در نتیجه و حاصل کار شما نخواهد تپید.

نحوه هدایت تجربیات برای مشاهده موجودات و اشیاء و این که چگونه حرکت و عمل می‌کنند، یکی از سحر انگیزترین جنبه‌های درک جلوه‌های ویژه انیمیشن است. من به عنوان رئیس دپارتمان جلوه‌های ویژه انیمیشن‌های سینمایی والت دیزنی در فلوریدا، گروه جلوه‌های ویژه خودم را به چند سفر بسیار جالب برای مشاهدات میدانی بردم. در یکی از این گردش‌ها، در یک بعداز ظهر، جلسه طراحی داشتیم و در ساحل به بازی و جست و خیز پرداختیم. در فرصتی دیگر به کیپ کاناورال رفتیم تا پرتاب شاتل فضایی را تماشا کنیم. فراتر از این‌ها تجربیات خنده دار بخشی از برنامه‌های روزانه ما را تشکیل می‌داد، یعنی زمانی که اشیاء چیده شده در کنار یکدیگر عمداً شکسته یا منفجر و معدوم می‌شدند. برخی از ما نقاشی می‌کشیدیم. برخی دیگر با دوربین عکاسی یا ویدیویی کار می‌کردند و برخی دیگر صرفاً به تماشا مشغول بودند. این سرگرمی‌ها نه تنها تجربیات تیمی را شکل می‌داد، بلکه به گمان من هر کدام از ما بسیار بیشتر از زمانی که در پشت میز تحریر یا رایانه نشسته بودیم، می‌آموختیم.

در مدتی که به منظور گسترش جنبه‌های بصری موضوع در جزایر هاوایی به سر می‌بردیم، من مرتب به بیرون می‌رفتم، برخورد امواج بر ماسه‌ها، صخره‌ها و تخته سنگ‌ها در خط

موضوعی که مورد نظر ما است چه خانه ای باشد که در حال سوختن است و یا موجی به ارتفاع ۴۰ فوت که به سوی ساحل هاوایی می غلطد، به طور حتم علت و معلولی در این تغییرات انرژی ایفای نقش می کند. ما در عین حال به این مسئله نیز خواهیم پرداخت که زمانی که این انرژی با شی و یا نیرویی در جهت عکس خود مواجه می شود، چه اتفاقی رخ می دهد. در اینجا به چند مثال از این پدیده ای اکتفا می کنیم: پرتوهای نور به یک شی برخورد می کنند و سایه ایجاد می شود، موج با سطح ساحل برخورد می کند و ذرات آن در هوا پخش می شود. این موج سپس عقب نشینی می کند و با موج بعدی که از راه می رسد برخورد می کند. حلقه های دود به سمت بالا می رود و در اطراف سقف پراکنده می شود، دانه های باران بر سطح پیاده رو می نشیند و...

بنا بر این اگر ساختاری که ما با نقاشی یا طراحی خود پدید می آوریم این انرژی ها را در بر داشته باشد، می توانیم بگوییم به الگو حرکت شی وفادار مانده است. از این پس است که نوبت به جزئیات می رسد.

حال چگونه و چه وقت باید این جزئیات را به تصویر آورد؟ این کلید موفقیت تمامی جلوه هایی است که خوب طراحی و ترسیم شده باشند. هر حرکت و هر موج کوچک در سطح اقیانوس، هر قطره از پاشیده شدن آب، هر گونه جزئیاتی از یک ابر قارچ مانند اما بی شکل و در هم تنیده با الگوی انرژی مشابهی شکل گرفته است. گاهی این همان نیرویی است که تاثیر نهایی را موجب شده است. برخی مواقع نیز تاثیر

مشاهدات، چگونه باید این اطلاعات را به کاغذ منتقل کرد. به عبارت دیگر به چه تکنیک هایی در طراحی باید مجهز شویم و بر آنها تسلط پیدا کنیم تا بتوانیم اشکال بسیار پیچیده عناصری مانند آب و آتش را به تسخیر خود درآورده و در آنها روح زندگی بدمیم. پاسخ ساده است: آرام بگیرید و بگذارید که دست های شما آزادانه به حرکت درآیند و طراحی کنند. همان گونه که یک معلم خوب رسم جانداران، شما را تشویق می کند که سریعاً یک حالت چهره را رسم کنید. این البته به شرطی است که ما برای مطالعه موضوع مورد نظرمان وقت کافی گذاشته باشیم که در این مورد یک پدیده طبیعی است که می خواهیم آن را بازسازی کنیم. طراحی را با حرکاتی توأم با نهایت آزادی و رهایی ممکن آغاز طرح هایی که در صدد ارائه آنها هستید، ممکن است سرشار از جزئیات پیچیده و ظریف باشند. آنچه ما باید در مرحله نخست بر صفحه سفید کاغذ بیاوریم، انرژی و حرکتی است که در ورای این ظرایف نهفته است. هر موج، هر حرکت، پاشیده شدن آب، زبانه کشیدن آتش و یا به آسمان رفتن حلقه های دود در ورای جزئیات ظاهری خود دارای نوعی انرژی طبیعی هستند، همان گونه که انسان در زیر پوست و گوشت خود روح و انرژی دارد. جاذبه هوای سرد و گرم و هر تعداد از نیروهای بیرونی می توانند نشانی از این الگوهای انرژی را برای ما داشته باشند. این الگوها زمانی به حرکت می آیند، به شکل نیرویی هماهنگ عمل می کنند و به شیوه ای زیبا و منطقی به حرکت خود را نشان می دهند تا این که انرژی نهفته در آنها به تحلیل می رود.

نهایی حاصل زیر مجموعه ای از آن انرژی و یا یک نیروی مخالف است. همچنانکه ما تاثیرات خود را در طراحی صیقل می دهیم و جزئیات را به آن می افزاییم، این نیروی انرژی باید هر حرکت قلم را از خود متاثر سازد. فراموش نکنیم قطراتی که از برخورد آب با یک سطح حاصل می شوند، با همان انرژی حرکت می کنند که کل آب از آن برخوردار است. آنها در محدوده یک الگوی انرژی حرکت می کنند و دستان ما، مغز ما و نهایتاً قلم ما باید با آن انرژی ارتباط برقرار کرده و منطق ظریف و زیبایی آن را بیان دارد.

