

# فرهنگ واژه‌های سینمایی (۴)

مترجم: رحیم قاسمیان

قاب نسبت به قاب قبلی تغییری جزئی و پیشرونده را به نمایش می‌گذارد. اگر قابها با سرعت استاندارد بیست و چهار قاب در ثانیه، روی پرده به نمایش درآید، موضوع متحرك یا جاندار به‌نظر می‌آید (در تلویزیون سرعت نمایش بیست و پنج قاب در ثانیه است). طبق محاسبات تئوریک برای هر دقیقه فیلم نقاشی متحرك، حدود ۱۴۴۰۰ طرح یا آرایش خاص نیاز است. سرعت وقوع رخداد یا پیشرفت قصه در گروهی میزان تغییر در قابهاست؛ گاه رخدادها یا حرکت‌های کندتر را می‌توان با تکرار يك نقاشی یا توالی چند نقاشی در دو یا سه قاب هم ارائه کرد. در فیلمبرداری و ساخت نقاشی متحرك از روی طرح‌های نقاشی، غالب تکنیک‌های فیلمبرداری در فیلم زنده مورد استفاده قرار می‌گیرد (از جمله قطع به‌زاویه‌های مختلف یا حرکت افقی دوربین) و این کارها عموماً با حرکت عمودی دوربین و حرکت دادن خود نقاشیها روی میز فیلمبرداری از نقاشی متحرك شدنی است. در ساختن فیلم‌های عروسکی کارهای بیشتری با دوربین می‌توان انجام داد، اما کوچکی عروسکها و محدود بودن فضای تحرك آنها، انتخاب مکان استقرار دوربین و تحرك آن را محدود می‌کند. در نقاشی متحرك اجزای مختلف هر صحنه که در قابهای مختلف ثابت اند و تغییری نمی‌کنند، روی طاقها کشیده می‌شوند و فقط عناصر

تکنیکی و دستاوردهای جدید سینمایی نقاشی متحرك در سراسر جهان است.

## ● انیماسکوپ Animascope

روشی است که در آن از بازیگران زنده چنان فیلم‌برداری می‌شود که خطوط حاشیه‌ای بدن ایشان پررنگ به‌نظر می‌آید و در نتیجه به شخصیت‌های نقاشی متحرك شباهت می‌یابند. این روش راه بسیار ارزان‌تر و سهل‌تری برای ساختن فیلم نقاشی متحرك، نسبت به ترسیم اشکال روی طلق و خلق حرکت است. بازیگران می‌توانند هر لباسی را بپوشند و مطابق فیلمنامه گریم کنند.

## ● از پیش‌بینی صحنه animatics

صحنه‌هایی که با تکنیک‌های نقاشی متحرك یا ویدئو ساخته می‌شوند تا دست اندرکاران بتوانند نحوه عملکرد صحنه واقعی را که بعدتر خلق خواهد شد از پیش ببینند. این فرایندها به‌ویژه برای پیشداوری در مورد فیلمبرداری از جلوه‌های ویژه مفید است، که محصول کار تا ختم آن با صرف وقت و هزینه زیاد قابل بررسی نیست. نیز: جلوه‌های ویژه.

## ● جانبخشی، متحرک‌سازی animation

فرایند فیلمبرداری قاب به قاب از طرحها، عروسکها، یا موجودات جاندار، که در آن هر

● دید دیگر دوربین angle on  
جهتی برای زاویه دوربین و خلاف جهت نمایی که پیشتر گرفته شده است.

● نمای زاویه با زاویه angle-plus-angle  
نمایی که با دوربینی مستقر شده در کمی کنار سوژه و کمی سربالا یا سرپایین فیلمبرداری می‌شود و از طریق آن جزئیات زیادی را می‌توان مشاهده کرد و افزون بر آن براساس نمایش کنار، جلو و زیر صحنه، جلوه‌ای سه‌بعدی حاصل می‌آید.

● نمای رودررو angle-reverse-angle  
مجموعه نماهایی که دو شخص را درحال گفت و گو نشان می‌دهد و دوربین به تناوب نمایی تکی از هریک را، که رودرروی طرف دیگر ایستاده، ضبط می‌کند. نیز: زاویه معکوس.

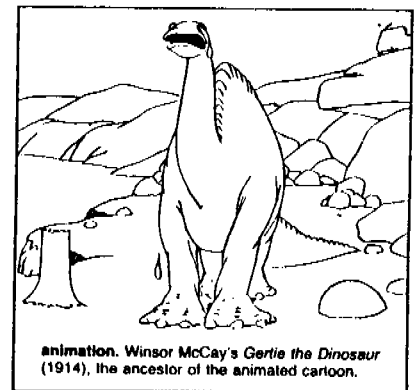
● نمای زاویه angle shot  
نمایی از يك کنش، اما با زاویه متفاوت از زاویه‌ای که از همان کنش فیلمبرداری شده است.

● انیما فیلم Anima film  
فصلنامه‌ای که از سوی انجمن بین‌المللی سینما در لهستان و به چند زبان منتشر می‌شود و حاوی مقالات، عمدتاً برگزیده از نشریات دیگر، اخبار، تازه‌های

متحرك هر قاب نقاشی می‌شود. این کار نه تنها صرفه‌جویی زیادی در میزان کار و زحمت به دنبال می‌آورد، بلکه با کشیدن طرح‌ها روی طلق‌های مختلف، دستیابی به چشم‌انداز و عمق تصویر هم شدنی است. شرکت والت دیسنی پروداکشنز با استفاده از چند دوربین توانست در فیلم‌های بلند نقاشی متحرك خود به عمق تصویر و جلوه‌های ویژه فراوانی دست یابد. امروزه استفاده از گرافیک کامپیوتری در نقاشی متحرك و سایر شیوه‌های جانبی نقش خاصی یافته است. در فیلمبرداری از ماکت‌ها، از متداول‌ترین شیوه‌های عرضه جلوه‌های ویژه است و در بسیاری دیگر از روش‌های خلق این جلوه‌ها، کامپیوتر حرکت دوربین و موضوع را تنظیم می‌کند.

از شیوه‌های مختلف جانبی در فیلم‌های مختلفی، از فیلم‌های آموزشی گرفته تا فیلم‌های انتزاعی تجربی و فیلم‌های ترسناک و تخیلی که در آنها جانبی عروسک‌ها با فیلم زنده درهم می‌آمیزد و حتی در فیلم‌های کمدی موزیکال که در آنها شخصیت‌های نقاشی متحرك زنده، همراه با هم به نقش آفرینی می‌پردازند.

اولین هنرمند برجسته نقاشی متحرك در آمریکا، وینسور مک‌کی نام داشت که فیلم کوتاه نقاشی متحركش گرتی دایناسور (۱۹۱۴) یکی از بنیان‌های سینمای نقاشی متحرك است. بعد از آن تعدادی از



مجموعه‌های نقاشی متحرك از جمله **فلیکس گریه** ساخته پت سالیوان از راه رسید، اما تا ورود صدا به سینما تحول جدی دیگری در نقاشی متحرك رخ نداد. به سال ۱۹۲۸ بود که **استیم بوت ویلی** والت دیسنی با حضور میکی ماوس و به دنبال آن مجموعه **سمفونی احمقانه** (۱۹۲۹) با حضور سه خوک کوچولو دیسنی به بازار آمد. دیسنی خیلی زود به استفاده از فیلم رنگی رو آورد و در سال ۱۹۳۷ نقاشی متحرك بلند **سفیدبرفی و هفت کوتوله** را اکران کرد. در زمینه کارهای عروسکی کارهای جالبی در سال ۱۹۲۵ از سوی ویلیس اوبراین در جهان گمشده عرضه شد. اوبراین در فیلم داستانی **کینگ کنگ** (۱۹۳۳) هم سازنده این گوریل عظیم الجثه بود. از جمله آثار ارزشمند جانبی باید به «کارتونهای عروسکی» جورج پال در اوایل دهه ۱۹۴۰ هم اشاره کرد. طی دهه ۱۹۴۰ مجموعه‌هایی چون **تام و جری** و **باگزبانی** به رقابت با تولیدهای دیسنی پرداختند و در سال ۱۹۴۵ گروهی از هنرمندان خلاق کمپانی دیسنی شرکت جدیدی به نام یونایتد پروداکشنز آو امریکا برپا داشتند. این شرکت در اوایل دهه ۱۹۵۰ با مجموعه فیلم‌های آقای ماگو و جرالده مک بوئینگ-بوئینگ به موفقیت بزرگی دست یافت. یکی از نامدارترین هنرمندان در عرصه تجربه‌گرایی و ارائه آثار انتزاعی در این هنر نورمن مک لارن هنرمند اسکاتلندی است، که با کار روی فیلم خام، آثار کوتاه ارزنده‌ای خلق کرد. مک لارن به سال ۱۹۵۳ به خاطر ساختن فیلم **همسایه‌ها** که اثری در مذمت خشونت است جایزه اسکار گرفت. او در این فیلم از بازیگران زنده به روش قاب به قاب فیلمبرداری کرد و از آنها در قالب نقاشی متحرك استفاده کرد. یکی از صاحب نام‌ترین هنرمندان روز در عرصه نقاشی متحرك، رالف بکشی است که فیلم‌های بلند نقاشی متحرك او، از جمله **فریتس گریه** (۱۹۷۱)، **ترافیک سنگین** (۱۹۷۳) و **سلطان حلقه‌ها** (۱۹۷۸) با تحسین روبرو شدند. در سال‌های اخیر گروه دیگری از طراحان کمپانی دیسنی از آن جدا شده‌اند

و خود مؤسسه فیلمسازی دان بلوت را پایه‌گذاری کرده‌اند و در آنجا به تلفیق تکنیک‌های قدیمی نقاشی متحرك و تکنیک‌های جدید رو آورده‌اند. ظرف سی سال گذشته در استودیوهای نقاشی متحرك شرق اروپا هم آثار ارزشمند زیادی ساخته شده است و در این زمینه استودیوی متحركسازی زاگرب نقش بسیار مهمی برعهده دارد. نیز: **میز جانبی، گرافیک کامپیوتری، حرکت کنترل شده، چند سطحی.**

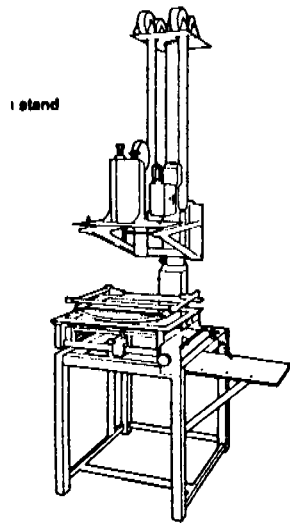
### ● دوربین فیلمبرداری متحركسازی، دوربین معلق

**animation camera, rostrum camera**  
دوربینی طراحی و ساخته شده برای فیلمبرداری تک‌قاب از نقاشی، ماکت و هرچیز دیگری که در تولید فیلم متحركسازی شده به کار می‌آید و در ضمن قادر است با سرعت‌های مختلف کار کند. چنین دوربینی باید مکانیزم ثبت و نیز مکانیزم خاصی برای نوردهی دستی یا خودکار تک‌تک قاب‌ها و جلوگیری از قاب‌ها داشته باشد. دوربین که جزئی از میز جانبی یا متحركسازی است روی ستونی عمود بر میز و بالای آن نصب می‌شود و از سوژه که روی میز قرار می‌گیرد فیلمبرداری می‌کند و در ضمن می‌تواند بالا و پایین رود تا در اندازه میدان تغییر حاصل کند و جلوه‌های مختلفی پدید آورد. کانونی کردن آن به‌طور خودکار تغییر می‌کند. امروزه از کامپیوتر برای به کار انداختن و کنترل کار دوربین استفاده می‌شود. نیز: **میز جانبی.**

● **تکرار در متحركسازی animation cycle**  
تکرار در فیلمبرداری از یک رشته نقاشی به منظور ارائه کارهای تکراری در متحركسازی و به‌ویژه در نقاشی متحرك.

### ● صفحه‌مدور متحركسازی animation disc

صفحه‌ای مدور معمولاً از جنس آلومینیم که وقتی روی میز طراحی نصب شود می‌تواند یک دور کامل بزند. دریچه‌ای شیشه‌ای یا از جنس طلق در مرکز صفحه‌مدور (دیسک) قرار دارد و روی شکافی در



کار را تکمیل و روی طاقها منتقل می‌کنند. نیز: جانبخشی.

● **زاویه دیگر** another angle  
انتخاب زاویه‌ای دیگر در فیلمبرداری از نمایی که پیشتر فیلمبرداری شده است.

● **نظام رنگی آنسکو** Anasco color  
یک نظام رنگی سه‌لایه‌ای که در دهه‌های ۱۹۴۰ و ۱۹۵۰ در آمریکا کاربرد داشت و اساسش بر نظام آگفا کالر آلمانی استوار بود. رک: هاگاکلر.

● **نسخه آزمایشی، نسخه اول**  
answer print, trial composite, trial print, approval print

اولین نسخه فیلم که از لابراتوار اخذ می‌شود و در آن کار همگام‌سازی صدا و تصویر کامل شده و نور و رنگ آن نیز اصلاح شده است. این نسخه شاید مورد قبول باشد، اما معمولاً پیش از تهیه نسخه‌های نمایشی از روی آن، خرده کارهایی دارد که باید انجام گیرد.

● **شخصیت خبیث فیلم** antagonist  
شخصیت مقابل قهرمان. ضدقهرمان معمولاً آدم بد فیلم است که رودرروی قهرمان فیلم می‌ایستد و بخش اعظم هیجانهای فیلم ناشی از اوست (یک نمونه از ضد قهرمان در فیلمهای همفری بوگارت، سیدنی گرینبرگ است). گاه ضد قهرمان

می‌شود! خارهای اضافی حرکت‌های در طول و عرض نقاشیها را تسهیل می‌کنند. این خارها در ضمن موقعی که فقط قسمت بالایی میز حرکت می‌کند، نقاشیها را ثابت در جای خود نگه می‌دارند. طاقها توسط صفحه‌ای شیشه‌ای موسوم به شیشه فشارنده صاف نگه داشته می‌شوند. دوربین که از بالا به نقاشیها می‌نگرد می‌تواند روی محور عمودی به بالا و پایین حرکت کند و دامنه میدان متغیر و حتی جلوه زوم ارائه دهد. خود دوربین مجهز به مکانیسمی است که هم فیلمبرداری پیوسته و هم فیلمبرداری قاب به قاب را عملی می‌سازد و کانونی شدن هم به‌طور خودکار انجام می‌شود. میز که خود در جهات مختلف قابل حرکت است و حتی توان حرکت چرخشی هم دارد، در مرکز دارای شکافی است که به آن امکان نورپردازی از پشت تصویر و افزون بر آن استفاده از امکانات نمایش از پشت و غیره را هم می‌دهد. نورپردازی معمولی با استفاده از دولامپی که به یک فاصله از مرکز میز قرار دارند شدنی است. میز نقاشی متحرك برای خلق انواع جلوه‌ها مجهز است و از آن برای ساختن عنوان‌بندی (تیتراژ) هم استفاده می‌شود. امروزه از کامپیوتر برای راه‌اندازی و کنترل حرکات میز نقاشی متحرك استفاده می‌کنند و به‌مدد آن حرکات دقیق دوربین و طاقها و سرعت کار دوربین را تحت کنترل درمی‌آورند. نقاشیهای اصلی را هنرمند نقاشی متحرك می‌کشد و همان زمینه اصلی کار برای کامپیوتر می‌شود که خود تصاویر واسطه را تأمین می‌کند. نیز: جانبخشی و دوربین فیلمبرداری متحرک‌سازی.

● **زوم در نقاشی متحرك** animation zoom  
جلوه زوم در نقاشی متحرك که با تغییر اندازه سوژه مورد فیلمبرداری از نقاشی‌ای به نقاشی دیگر حاصل می‌آید.

● **نقاش، جانبخش** animator  
(۱) فردی که برای فیلم نقاشی متحرك، نقاشی می‌کشد. (۲) فرد مسئول طرح کلی مفهوم اصلی فیلم نقاشی متحرك، که گاه نقاشیهای اصلی را می‌کشد و سایر نقاشان

میز تنظیم می‌شود که از آن طریق نور روی صفحات نقاشی شده روی هم قرار گرفته تابیده می‌شود. چند خار و میله خاردار، صفحات نقاشی شده را درست روی هم قرار می‌دهند. میز متحرک‌سازی یا بستر متحرک‌سازی هم نام دارد.

### ● **الگوی کلی نقاشی متحرك**

#### animation layout

در نقاشی متحرك، الگوی کلی هر صحنه که در آن اندازه درست هر پیکر، رابطه فضایی آنها با همدیگر، رنگهای هریک و رنگ صحنه، محل دوربین و نوع حرکت آن مشخص شده است. نیز: الگوی کلی اپتیکی.

### ● **مکتب خشونت در نقاشی متحرك**

#### animation school of violence

عبارتی برای توصیف فیلمهای نقاشی متحرك، به‌ویژه فیلمهای تولیدی استودیوهای سازنده نقاشی متحرك در دهه‌های ۱۹۴۰ و ۱۹۵۰ در هالیوود که در آن خشونت بارزی مشاهده می‌شود. غالباً تکس ایوری را که در چند استودیوی مختلف کار کرده است، از پایه‌گذاران اصلی این مکتب می‌شناسند. فیلمهای نقاشی متحرك تام و جری و دوندو در جاده از نمونه‌های خوب این مکتب است. از ویژگیهای نقاشی متحرك این است که شخصیت‌هایش می‌توانند باد کنند، صاف شوند و انواع و اقسام بلاهای مختلف بر سرشان بیاید. سرشت قابل قبول دنیای نقاشی متحرك و اینکه این صدمات موقتی‌اند، احتمال وقوع این رخدادها را منتفی می‌کنند و همین امر تأثیر خشونت آنها را به حداقل می‌رساند.

### ● **میز نقاشی متحرك** animation stand

تجهیزات لازم برای تدویم و کنترل حرکت نقاشیها و استقرار دوربین که به روش فیلمبرداری تک‌قاب از نقاشیها فیلمبرداری می‌کند. اجزای مختلف هر صحنه معمولاً روی طاقهای شفاف کشیده می‌شود و پس‌زمینه ثابت هم روی کاغذ سفید نقش می‌بندد. این عناصر تصویری توسط خارهای مخصوص زیر دوربین ثابت

عضوی از اعضای خانواده قهرمان است که قصد شرارت ندارد، اما به خاطر عقده‌های روانی، به مخالفت با قهرمان دست می‌زند (برای نمونه مادر قهرمان زن فیلم در فرانسیس [۱۹۸۲] ساخته گریم کلیفورد).  
نیز: ضدقهرمان درشت هیكل.

### ● فیلم ترکیبی anthology film

فیلم بلندی که از ترکیب و سرهم‌بندی کردن قسمتهای مختلف فیلمهای متفاوت، براساس مضمونی مشترک با حضور بازیگر یا بازیگرانی خاص ساخته می‌شود و گاه ممکن است هدف ارائه تصویری از فیلمهای يك استودیوی خاص هم باشد. مثلاً این است سرگرمی! (۱۹۷۴) فیلمی است شامل قسمتهایی از فیلمهای کمدی موزیکال کمپانی متروگلدوین مه‌یر و با حضور بازیگرانی که در آن آثار ظاهر شده بودند.

### ● فیلمخانه فیلمهای هنری Anthology Film Archives

سازمانی است در نیویورک که فیلمهای سینمایی و به‌ویژه فیلمهای هنری را جمع و حفظ می‌کند و امکاناتی برای مشاهده آنها فراهم می‌آورد.

### ● آینده‌نگری anticipation

حرکتی جزئی یا درنگ کردن از سوی شخصیت نقاشی متحرک که مقدمه انجام کنش اصلی بعدی و لاجرم موکد دارنده آن کنش است و در ضمن حالت تعادل و توازنی برای او بار می‌آورد و به حرکاتش روانی خاصی می‌بخشد.

### ● نمای آینده‌نگر anticipatory camera, anticipatory set/up

نمایی که در آن دوربین درست پیش از وقوع ماجرای عمده در فیلم از صحنه مورد نظر ضبط می‌کند و در نتیجه نوعی حسن آینده‌نگری و انتظار در تماشاگر ایجاد می‌شود.

### ● ضداوج anticlimax

نقطه‌ای در فیلم که در آن ماجرا به اوج خود می‌رسد و تماشاگران در خود بیشترین

احساس را نسبت به فیلم حس می‌کنند، اما در عوض هیجان ماجرا فروکش می‌کند و فیلم با حالتی نومیدکننده و سرد پیش می‌رود. گهگاه ضداوج بهتر از هر عامل دیگری می‌تواند سرشت شخصیتها را نشان دهد و تماشاگر را با شخصیتهای فیلم آشناتر کند، کما اینکه در ماجرا (۱۹۶۰) ساخته میکال آنجلو آنتونینی چنین است.  
نیز: نقطه اوج.

### ● لایه ضد هاله، اندوده ضد هاله

anti-halation backing, anti-halation coating

اندوده تیره یا کدري که به پشت فیلم مالیده می‌شود تا نور را جذب کند و مانع از عبور نور از لایه امولسیون شود، چون در غیر این صورت هاله‌ای دور قسمتهای پر نور تصویر ظاهر خواهد شد.

### ● رنگ ضد هاله anti-halation dye

رنگی خاکستری که روی پایه فیلم خام می‌نشانند تا مانع از بروز جلوه هاله و نفوذ نور شود. برخی از فیلمهای منفی این پایه خاکستری را دارند، اما در ضمن از يك لایه سیاه در پشت فیلم هم به همین منظور استفاده می‌کنند. نیز: نفوذ نور.

### ● ضد قهرمان antihero

قهرمان یا چهره اصلی در ادبیات یا سینما که خواننده یا تماشاگر با او همذات پنداری می‌کند، اما او واجد کیفیات ضعیف یا ناراحتیهای روانی بی است که سنتاً به قهرمانان تعلق ندارد. این چهره‌ها آدمهای با خود بیگانه و تک‌افتاده‌ای‌اند که روحیات ترد و شکننده‌ای دارند، اما در ضمن از اصول اخلاقی خاصی بهره‌مندند که سبب می‌شود با محیط اطراف و جامعه در تضاد باشند. ضد قهرمانان در عرصه ادبیات که در اصل ثمره صنعتی شدن جوامع و فروپاشی باورها و ارزشهای سنتی‌اند، نسبت به ضدقهرمانان عرصه سینما آدمهای ضعیف‌تر و از نظر روانی ناپهناجاری‌اند. جیمز کاگنی در دشمن جامعه (ویلیام ولمن، ۱۹۳۳) و هل میونی در صورت رُضمی (هاوارد هاکس، ۱۹۳۲) چهره‌های

ضداجتماعی و کامیاب سالهای رکود اقتصادی آمریکا در اوایل دهه ۱۹۳۰ بودند، ولی در عین حال در انتها به‌سزای اعمال خلاف خود رسیدند. متقابلاً همفري بوگارت در بسیاری از فیلمهایش، به‌ویژه در شاهین مالتی (جان هیوستن، ۱۹۴۱)، کازابلانکا (مایکل کریتز، ۱۹۴۲)، داشتن و نداشتن (هاوردهاکس، ۱۹۴۵) و خواب ابدی (هاوردهاکس، ۱۹۴۶) شخصیت ضدقهرمانی رومانتيك، مردی جدامانده از اجتماع و در عین حال برتر از جهان دور و برش را نشان می‌دهد که می‌تواند انواع احساسات، از عشق، خشم، حرص و حتی ضعف از خود بروز دهد، ولی وقتی لازم باشد خشن و قوی خواهد بود. در سالهای بعد چهره‌های ضدقهرمان در سینما احساساتی‌تر شد و از او تصویری دوست داشتنی و انسانی به‌نمایش درآمد، از چهره‌های شاخص این ضدقهرمانان می‌توان به شخصیت جیمز دین در یاغی بی‌هدف (نیکلاس ری، ۱۹۵۵) و مارلون براندو در جوانان خشن (لازلو بنه‌دک، ۱۹۵۴) اشاره کرد. این نحوه برخورد با ضدقهرمان محبوبیت بیشتری یافت و در بانی و کلاید (آرتین، ۱۹۶۷) به اوج خود رسید که قصه زندگی دو گنگستر و قاتل را تصویر می‌کند که به چهره‌های محبوب بدل می‌شوند. شخصیتی که رابرت دنیرو نقش او را در راننده تاکسی (مارتین اسکورسیسی، ۱۹۷۶) بازی می‌کند، تصویر سینمایی از ضدقهرمان را به تصویر ضد قهرمان روانی عرصه ادبیات نزدیک‌تر کرده است. نیز: قهرمان.

