

# انیمیشن و ویژگی‌های آن

سهیلا منصوریان

□ واژه‌ی "Animation" معادل "Dessinanime" فرانسویها است که آمریکاییها از آن استفاده می‌کنند. در سال ۱۲۵۴ از اعضای فرهنگستان زبان فارسی خواسته شد واژه‌ای مناسب را جایگزین «انیمیشن» کنند، آنها واژه‌ی «جانبخشی» را پیشنهاد کردند اما بعد، کلمه‌ی «متحرک‌سازی» متداول شد. در فیلم انیمیشن، اشیا و مواد بیجان حرکت کرده و زنده می‌شوند. شخصیت می‌یابد و زندگی می‌کنند. در واقع خصایص انسانی را می‌پذیرند و مانند انسانها زندگی می‌کنند. بنابراین کلمه‌ی «جانبخشی»، کلمه‌ی مناسبتری برای این نوع فیلم است. بنا به تعریفی دیگر؛ فیلم انیمیشن، فیلمی است که هر فریم آن با دخالت و اراده‌ی انسان تنظیم شده باشد. البته باید در نظر داشت که تنها متحرک ساختن اجسام و مواد بیجان کافی نیست بلکه یک انیماتور (جانبخش) باید بتواند علاوه بر متحرک ساختن یک جسم بیجان، به آن روح و شخصیت ببخشد. مثلاً اگر شخصیت‌های فیلمی را گل‌های شبیه، هم تشکیل دهند، این گل‌ها باید هر کدام از نظر ظاهر و شخصیت با دیگری تفاوت داشته باشد و عواطف و احساسات انسانی در آنها قابل تشخیص باشد. نقاشی کردن از چند کل و متحرک ساختن آنها، انیمیشن محسوب نمی‌شود.

اگر قرار است شخصی به سمت تلفن پرود و گوشی را بردارد، کافی نیست که جانبخش، حرکات را کادر به کادر دقیقاً نقاشی کند و تماشاگر، تنها ببیند که فردی به طرف تلفن می‌رود و گوشی را برمی‌دارد. بلکه باید بداند که برای چه گوشی را برمی‌دارد و با چه کسی و در مورد چه صحبت می‌کند، قبل از این که تلفن زنگ بزند مشغول انجام چه کاری بوده است و حتی شخصیت او را بشناسد، بیشتر این اطلاعات را باید تنها از دیدن فیلم به دست آورد، به طوری که حتی اگر فیلم، گفت‌وگو نداشته باشد، باز هم لطمه‌ای به معنا و مفهوم آن وارد نشود. بنابراین در یک فیلم جانبخشی - پویانمایی -، اغراق یا بیش‌نمایی در مفهوم در تصویر، مسأله‌ای مهم است و باید برای رساندن منظور و مفهوم فیلم از آن به خوبی استفاده کرد. این اغراق در واقعیت وجود ندارد ولی در حقیقت وجود دارد.

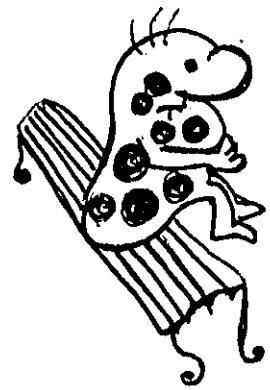
به طور مثال، اگر گربه‌ای، موشی را ببیند و بعد به دنبال او بدود، ما فقط خیز سریع و دویدن گربه را می‌بینیم در صورتی که از زمان دیدن موش توسط چشم‌های گربه تا خیز

برداشتنش، اعمالی درونی در بدن گربه اتفاق می‌افتند. تصویر موش توسط اعصابی از چشم به مغز می‌رسد و مغز به عضلات و ماهیچه‌های بدن فرمان حرکت می‌دهد. همه‌ی این اعمال در زمان بسیار کوتاهی در حدود یک هزارم ثانیه اتفاق می‌افتند که با چشم عادی و در دنیای واقعی قابل دیدن و تشخیص نیست ولی در فیلم جانبخشی، ما حتی این زمانهای بسیار کوتاه را هم می‌توانیم به بیننده نشان دهیم بدین صورت که واکنش گربه را بعد از دیدن موش به صورت پرش او در هوا و دست و پا زدن سریع او در هوا به تصویر می‌کشیم.

مثال دیگری که در این مورد می‌توان آورد، عمل ضربه زدن است. در دنیای واقعی اگر کسی با مشت، ضربه‌ای به صورت دیگری بزند ما فقط دست او را می‌بینیم که با شدت به صورت شخص مقابل می‌خورد و صدای حاصل از ضربه را نیز ممکن است بشنویم و سپس واکنش ضربه را به صورت پرتاب و عقب رفتن سر شخص مقابل به سمت عقب می‌بینیم. در یک فیلم جانبخشی، همین حرکت سریع و ساده به اجزای مختلفی تقسیم می‌شود بدین ترتیب که ضربه‌ی مشت شخص اول در ابتدا و انتهای حرکت، دارای مکث کوتاهی است و سر شخص دوم پس از زدن ضربه از حالت و شکل عادی خارج می‌شود و تغییر شکل می‌دهد و یا مثلاً اگر ضربه به بینی شخص اصابت کند، بینی به داخل سر فرو می‌رود و همچنین لرزش سریع سر را می‌بینیم. در حالت دیگر ممکن است پس از زدن ضربه، غده‌ای از سر خارج می‌شود.

اغراق و بیش‌نمایی، در چهره‌پردازی شخصیتها هم باید وجود داشته باشد و از این نظر، فیلم جانبخشی به کاریکاتور وابسته است. کاریکاتور در یک تعریف ساده و مختصر عبارت است از: «هنر ارائه‌ی تصاویر اشخاص یا اشیا که در آن صفات و ویژگیهای بارز فرد یا شیء به نحوی اغراق آمیز مضحک و غیر طبیعی ترسیم شده باشند».

با دیدن کاریکاتور، ناخودآگاه مفهوم خنده و شوخی در ذهن تداعی می‌گردد، اما این را هم باید در نظر داشت که سعی بسیاری از این تصاویر، خندانند هدف نیست. اصولاً برخی از بزرگترین آثار کاریکاتوری به سبب جدی بودن و تأثیری که بر عواطف و احساسات می‌گذارند، حائز اهمیت اند. ممکن است یک کاریکاتور به جای خندانند بیننده، او را به تفکر و تعمق در مورد مسأله‌ای وادار سازد. آن چه از واژه‌ی «کاریکاتور» برمی‌آید، این



**\*خیال، صورتی است که در  
غیاب انگیزه در ذهن به  
وجود می‌آید. چون اگر  
صورتی در حضور انگیزه در  
ذهن تشکیل شود، ادراک نام  
می‌گیرد**



است.

توانایی ساختن خیالهای گوناگون را «تخیل» می‌گویند، مانند رؤیاهای کودکان. «خیال، صورتی است که در غیاب انگیزه در ذهن به وجود می‌آید. چون اگر صورتی در حضور انگیزه در ذهن تشکیل شود ادراک نام می‌گیرد. پس هرگاه که ذهن، بدون انگیزه تصوراتی برای خود انجام دهد خیال نام می‌گیرد.»

کودک می‌تواند غول، اشباع و موجودات عجیبی تصور کند که ممکن است در خیال هیچ کس دیگر به وجود نیاید. او در ذهن خود باغی را می‌سازد. این، خیال نام دارد. هرگاه هیولایی در آن قرار دهد و اقیانوسی از شیر را در ذهن پیروراند عمل تخیل را انجام داده است.

تخیل، توهم انگیز است اما گاهی نیز جنبه‌ی واقعی به خود می‌گیرد. مانند تصور یک اترمبیل که در واقعیت وجود دارد. سفینه‌ها و موجودات فضایی، جنبه‌ی توهم دارند. تخیلات از درون انسان سرچشمه می‌گیرند. بنابراین از ویژگیهای فردی و محیط و موقعیت خاص هر شخص متأثر می‌شوند. تخیلات کودکی که در خانه‌ی محقری زندگی می‌کند با تخیلات کودکی که در قصر زندگی می‌کند تفاوت دارند.

«تخیل حضور»، عبارت از یادآوری گذشته است که تقریباً در همه‌ی انسانها یکسان است. جهان تخیل، بسیار وسیع و بی‌انتهاست. ایده‌ها و موضوعهای بسیاری در خیال انسان وجود دارند که به هیچ طریقی نمی‌توان آنها را به همان صورتی که در ذهن قرار دارند به دیگران منتقل کرد، حتی به صورت طراحی و ترسیم. زیرا یک تصویر ثابت توانایی بیان بسیاری از مفاهیم را ندارد، تخیل، ورود به دنیای غیرقابل دسترس و امکان پذیر کردن نام مکانهاست. در یک فیلم چنانچه شخصی، موانع و محدودیتها از میان برداشته می‌شود. شخصیتهای آن فنانا پذیرند و می‌توانند هر کار غیر ممکن را انجام دهند و

مرکز دور می‌شوند و در جهت نقطه‌ای در بالای گوشها، به طرفین سر تعایل پیدا می‌کنند. در حالاتی مانند ترس یا حیرت، باز شدن همه‌ی اجزای صورت روی می‌دهد. اما باید دانست که کاریکاتور به تصویر چهره محدود نمی‌شود. اندام انسان نیز به اندازه‌ی چهره، حائز اهمیت است. برای چاق کشیدن آدمها می‌توان از خطوط خمیده و منحنی و برای کشیدن آدمهای لاغر از خطوط راست و زاویه‌دار استفاده کرد. معمولاً سرها و بدنها با هم تناسب دارند. با ترکیب یک سر و بدن نامتناسب می‌توان شکلی خنده‌دار و حتی عجیب ایجاد کرد.

در طراحی شخصیت‌های یک فیلم چنانچه شخصی نیز از اصول ترسیم کاریکاتور استفاده می‌شود. به طور کلی پیش‌نمایی یا اغراق، جز جدایی‌ناپذیر انیمیشن است.

خلاقیت، یکی دیگر از ویژگی‌های این نوع فیلم است. این خلاقیت باید هم در فکر و ایده‌ی داستان باشد و هم در تمامی عناصر فیلم مانند طراحی شخصیت‌ها، طراحی صحنه، نورپردازی و... تخیل نیز جزوی از خلاقیت



است که یک اثر کاریکاتوری، معمولاً مقداری تخیل و اغراق به همراه دارد. علاوه بر آن برای بیان هدف خود از اصطلاحات روزمره و عام به همان شکل متداول بهره می‌گیرد، غالباً آثار کاریکاتوری از دو عنصر مهم برخوردارند: نخست مبالغه و بزرگ‌نمایی، دیگری «انحراف موضوع از شکل اصلی خود»، علاوه بر این از تمامی تضادها و عدم تناسبها نیز بهره می‌گیرد. کاریکاتور نیست با استفاده از کنایه و تمثیل، این عناصر متضاد و نامتناسب را در کار خود به هم می‌آمیزد.

به یک تعبیر می‌توان کاریکاتورها را آثاری با مضمونی شاد و فارغ از مسئولیت دانست. هدف بسیاری از کاریکاتوریستها این است که لحظه‌ای توجه ما را به خود جلب کنند و موجب تشکیل و کاهش فشارهای زندگی روزمره‌ی ما شوند. در کاریکاتور، به ماهیت انسان و طبیعت افراد مختلف، اهمیت فراوانی داده می‌شود. به طور کلی کاریکاتوریستها نیز مانند هنرمندان دیگر، روانشناسان بسیار خوبی‌اند. روانشناسهایی که با مؤدت به درون شخصیت انسانها نفوذ می‌کنند و حالات و روحیات آنان را بیان می‌دارند.

حالتهای مسلط بر چهره، نمودار حالت مسلط بر مغز است. علاوه بر این، مکن است چهره‌ها حالات مختلف را توأماً نشان دهند و حالات متضاد در آنها ترکیب شوند. حالت استوار یک صورت، نشان دهنده‌ی تعادل و تناسب تمام عوامل عاطفی و ذهنی به وجود آورنده‌ی آن حالت است. بی‌زاری و نفرت را می‌توان با بستن چشمها بیان کرد. وقتی نفرت شدید می‌شود، چشمها باز و خیره می‌شوند. در حالتهای تهاجمی و تدافعی تمامی اجزای صورت، جمع می‌شوند. در حالاتی مانند فرود، تحقیر، دشمنی، نفرت، کینه‌توزی، عصبانیت و جنون معمولاً چهره به حالت حیوانی نزدیک می‌گردد. در حالتی نشاط، خنده، قناعت، لذت، مهربانی و انبساط خاطر، حرکت کلی بر خلاف حرکتی است که خاص انرژیهای مخرب است. یعنی اجزای صورت از

در یک فیلم جانبخشی، موانع و محدودیتها از میان برداشته می شود. شخصیت‌های آن فناپذیرند و می توانند هر کار غیر ممکن را انجام دهند و با هر مشکلی مقابله کنند. بدین ترتیب، تماشاگر می تواند با همزاد پنداری به آرامش و تزکیه‌ی نفس برسد زیرا ایده‌آلها و آرزوهای دست نیافتنی خود را در فیلم می بیند.

مثل نقاشی، گرافیک و ... در این هنرها آرایش و وضعیت خطها، احجام و رنگها عناصر تشکیل دهنده‌ی ریتم هستند.

فیلم جانبخشی که ترکیبی از تمامی هنرها است، هم دارای ریتم پویا است و هم دارای ریتم ایستا، این نوع فیلم، تکنیکها و فنون زیادی دارد که بر شمردن همه‌ی آنها در این مقوله نمی گنجد، زیرا هر جانبخشی بنا به ذوق و استعداد خویش می تواند شیوی جدیدی برای خود برگزیند. اما تکنیکهای رایجتر آن عبارتند از: «نقاشی بر روی کاغذ یا طلق»، «جانبخشی اشیا»، «جانبخشی بریده‌ها یا شکل‌های مسطح»، «جانبخشی عروسکی».

این فیلم از لحاظ موضوعی به انواع مختلفی تقسیم می شود که عبارتند از: «تخیلی»، «آموزشی»، «انیمیشن برای فیلمهای زنده» و «انیمیشن در تیتراژ».

#### انیمیشن سه بعدی

جانبخشی اجسام سه بعدی، یکی از شیوه‌های جالبی است که احتمالاً از تکنیکهای فیلمسازی عروسکی (که در اروپای شرقی تکامل یافته) به وجود آمده است.

در این قلمرو می توانیم عروسکها، خمیر مجسمه سازی، موم، ماسه، کبریت و ... و حتی بازیگرانی را متحرک سازیم. در این میان، کمتر فنی را می توان یافت که به اندازه‌ی جانبخشی موم یا خمیر بتواند از نیروی «تغییر شکل» بهره گیری کند.

یک جسم خمیری، قابلیت شکل پذیری و انعطاف فراوانی دارد. تصاویر به دست آمده بافت، شکل و وزن دارند و به سهولت قال لمس و فهمند.

برای جانبخشی اشیا می توان از اجسام مختلفی مانند سکه، مداد، سنجاق و ... استفاده کرد. مسأله‌ی مهم این است که بتوان حرکت مناسب و روانی ایجاد نمود تا اشیا، زنده و جاندار به نظر برسند. حس حرکت را باید در تجربه‌ی کاری آموخت. به هر شی باید شخصیت و رفتار ویژه‌ای بخشید و حرکتش را متناسب با آن انجام داد. اگر شخصیت‌های

آورنده‌ی آهنگ درست فیلم است. در جانبخشی عروسکی، تداوم حرکت عروسک بسیار مهم است یعنی حرکت عروسک، روان و مداوم باشد و هیچ گونه لغزش یا پرش و حرکات زائد در آن وجود نداشته باشد.

«ریتم»، عبارت است از برآیند همه‌ی حرکت‌هایی که در نتیجه‌ی قطع و وصل نماها در ساختمان فیلم به وجود می آید.

«تمپو»، عبارت است از طول هر نما که بستگی به اندازه‌ی «متریک» و زمانی آن نماها دارد، ریتم و تمپو رابطه‌ی مستقیم با یکدیگر دارند.

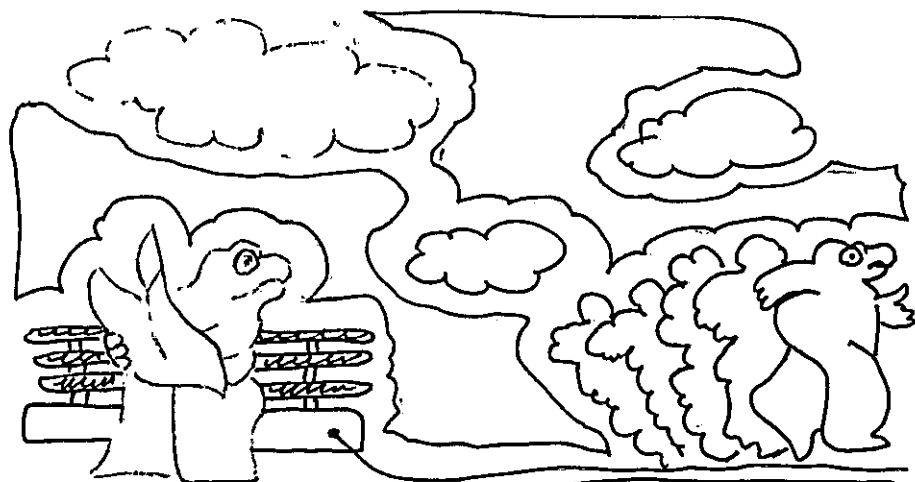
هنرها را از لحاظ ریتم به دو بخش تقسیم می کنند. هنرهای با ریتم پویا و هنرهای با ریتم ایستا. ریتم در نوع اول در بستر زمان قابل شمارش و اندازه گیری است؛ مثل رقص، شعر و موسیقی با این که دارای ریتم شمارشی اند، ریتم آنها ذهنی بوده و به ریتم سمعی معروف است. ریتم سمعی به دنبال ریتم بصری است و به سرعت بازی هنرپیشه اثر می گذارد.

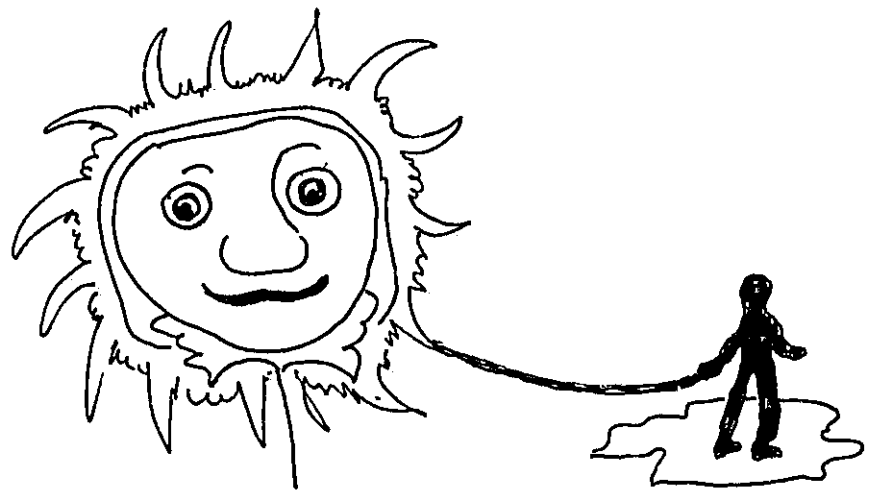
نوع دوم (هنرهای ایستا)، واجد ریتم عینی یا بصری بوده و در بستر زمان تغییر ناپذیر هستند. لذا ریتم آنها ساکن و جاودانه است.

با هر مشکلی مقابله کنند. بدین ترتیب، تماشاگر می تواند با همزاد پنداری به آرامش و تزکیه‌ی نفس برسد زیرا ایده‌آلها و آرزوهای دست نیافتنی خود را در فیلم می بیند. رؤیاهای خود را به چشم می بیند و دیگران نیز می توانند با او، به تماشا بنشینند. یعنی ذهنیت تبدیل به عینیت می گردد.

یک فیلم جانبخشی، مانند هر فیلم دیگر باید کشش لازم را برای جلب و جذب تماشاگر ایجاد کند. سپس حالت انتظاری در او به وجود آورد تا فیلم را تا انتها دنبال کند. در این نوع فیلم از طنز استفاده می شود که به تناسب موضوع فیلم می تواند «طنز تلخ» باشد یا «طنز شیرینی» و بنا به ضرورت پیام و شکل داستان به کار گرفته می شود. برای توازن در آهنگ فیلم و جلوگیری از خسته کننده بودن فیلمهایی که دارای موضوعهای جدی و خشکند، استفاده از طنز و خنده بسیار لازم است. اما این کار نیاز به آگاهی و دقت فراوان دارد تا به مفهوم جدی داستان لطمه‌ای وارد نشود.

«تداوم»، از ویژگیهای مهم یک فیلم است که به هماهنگی حرکت شخصیتها، هماهنگی ریتم و تغییر مناسب صحنه‌ها و حرکت دوربین بستگی دارد. تمام این اجزا باید با یکدیگر هماهنگ باشند تا داستان به خوبی بیان شود. در ارتباط با تداوم و ترکیب درست، مسأله‌ی توازن در آهنگ فیلم نیز باید رعایت شود. نقطه‌ی اوج و نقطه‌ی فرود، نقطه‌ی هیجان و نقطه‌ی آرامش، حرکت و سکون، رنگ گرم و رنگ سرد صحنه‌ها و ترکیب متوازن آنها با یکدیگر به وجود





**مرکز گسترش  
سینمای مستند و تجربی  
منتشر کرده است**

**۱- راهنمای فیلمنامه نویسی**

نوشته: سید فیلد

ترجمه: عباس اکبری

بها: ۳۹۰۰ ریال

**۲- خلق شخصیت‌های ماندگار**

نوشته: لیندا سیکر

ترجمه: عباس اکبری

بها: ۴۸۰۰ ریال

**۳- چگونه کارگردانی کنیم**

نوشته: دانیل آریخن

ترجمه: عباس اکبری

بهای جلد نرم: ۱۸۵۰۰ ریال

بهای جلد سخت: ۲۴۰۰۰ ریال

برای کتب فوق قیمت تعیین شده را به حساب جاری شماره ۲۱۳۸۱۳ بانک سپه شعبه سیدخندان واریز و اصل فیش بانکی را به همراه آدرس دقیق به نشانی مرکز گسترش سینمای مستند و تجربی ارسال نمایید.

کرد تا هور، تنها بر اشیایی متمرکز گردد که موضوع فیلم را عرضه می‌دارند.

استاد این نوع کار، «استارویچ» بود. در فیلم «مایه‌ی خوشبختی» (۱۹۳۳) ساخته‌ی وی، قوطی حلبی، پوست تخم مرغ، تکه‌ای حصیرو و بریده‌های پارچه به حرکت درمی‌آیند و در مجلس رقص شیطان شرکت می‌کنند و با نوای ارکستری که از عروسکهای اسپاب بازی پارچه‌ای، توپ لاستیکی و بادکنک تشکیل شده است می‌رقصند. اسکلت واقعی جوجه‌ای که استخوانهایش با سیم نرم مفصل بندی شده، شاهکار این فیلم عجیب و غریب است.

در تکنیک جانبخشی شکل‌های مسطح (Cutout)، هر شخصیت به طور جداگانه روی مقوا نقاشی می‌شود و قسمت‌های مختلف بدن از محل مفصل‌های نقاطی که باید حرکت داده شوند، به طور جداگانه بریده می‌شوند و هنگام فیلمبرداری و اجرای کار، این قطعات بدون داشتن اتصال ثابت، روی هم قرار می‌گیرند و به صورت افقی کادربندی کادر حرکت داده می‌شوند. در این تکنیک، عمل حرکت دادن شخصیت‌ها مانند جانبخشی سه بعدی است ولی نتیجه‌ی کار، به جانبخشی دوبعدی شباهت دارد. نوع دیگری از فیلم‌های جانبخشی عروسکی وجود دارد که با استفاده از تکنیکی مشابه جانبخشی شکل‌های مسطح ساخته می‌شود و به جای بریده‌های مسطح، در آن از عروسک‌های نیمه برجسته به صورت افقی بر روی صفحه‌ای شیشه‌ای استفاده می‌شود. پس زمینه، زیر شیشه قرار می‌گیرد و به اندازه‌ی کافی بر آن نور تابانده می‌شود تا سایه‌ی عروسک‌ها از بین برود.

«برتیسلا وپورژا» در برخی از فیلم‌های اخیرش مانند «بازشناختن شاهزاده خانم ساده نیست» از این تکنیک به خوبی استفاده کرده است.

فیلمی را مدادها، تشکیل دهند، باید تفاوت‌هایی در رفتار و حرکاتشان، متناسب، شخصیت هر کدام ایجاد کرد. بطوری که علیرغم شباهت ظاهری، بیننده قادر به تشخیص تمایز بین آنها باشد. مثلاً یک مداد خودخواه با سینه‌ای برآمده و قدم‌های شمرده و سنگین راه می‌رود. در این شیوه باید تمام توجه تماشاگر به اشیا و حرکت آن معطوف باشد. به همین دلیل زمینه را مطلقاً ساده می‌گیرد. اگر دوربین و محور عدسی بر سطح کار عمود باشد، می‌توان از یک صفحه مقوای رنگی به عنوان زمینه‌ی کار استفاده کرد. رنگ زمینه طوری انتخاب می‌شود که رنگ اشیای کوچک را تحت الشعاع قرار ندهد یا محو نکند. اشیا از لحاظ رنگ باید همواره بالاتر از سطح زمینه به نظر برسند. چون در یک سطح صاف بعضی رنگ‌ها جلوتر و بعضی دیگر عقبتر به چشم می‌آیند. رنگ‌های گرم، فعالتر و جلوتر از سایر رنگ‌ها دیده می‌شوند.

در بعضی موارد، دوربین به صورت افقی قرار می‌گیرد. در این صورت می‌توان از مقوا به شیوه‌ای استفاده کرد که لبه‌ی انتهایی آن دو دوربین دیده نشود. برای این کار باید لبه‌ی آن را بالاتر از سطح کار به دیوار متصل نمود. چنین زمینه‌ای به نظر می‌آید که در افق محو شده است. جزئیات و بافت زمینه نباید مشخص باشد. این آماده‌سازی زمینه و کار بر روی آن را اصطلاحاً «دیوراما» (Diorama) می‌گویند. در این شیوه، از نورپردازی تخت استفاده می‌شود تا سایه‌ها به حداقل برسند و حرکت اشیا را تحت تاثیر قرار ندهد.

نورپردازی تخت، دستکم به کار بردن دو منبع روشنایی قابل اجرا است. یک پروژکتور، سایه‌ای از شی بر زمینه یا اشیا دیگر می‌اندازند و پروژکتور دیگر، این سایه را از بین می‌برد. اما اگر بخواهیم در صحنه سایه وجود داشته باشد می‌توان از یک پروژکتور استفاده



# تهران در انتظار «یحیی»

بازیگران: محمد برسوزیان، مهدی میامی.



حسین راضی، مریم معترف، شراره یوسف نیا، ابراهیم آبادی، محسن آراسته نیا.



چمن علی عطایی، هماخاکپاش، محمدیگانه، آرزو فرخی و امیر حسین نقفی در نقش «یحیی»

مدیر تولید: حسن آقا کریمی  
برنامه ریز و دستیار اول کارگردان:  
فرید سجادی حسینی

مدیر فیلمبرداری: عظیم جوانروح  
فیلمبردار: علی اللهیاری  
فیلمنامه: عباس شیر محمدی  
تدوین: روح الله امامی  
موسیقی: فریبرز لاجینی  
عکس: ناصر عرفانیان

# یحیی

کارگردان: حسین فرخی

پخش: تعاونی فیلمسازان ۸۳۰۶۷۶