

انیمیشن و ویژگی‌های آن

سهیلا منصوریان

□ «فیلم عروسکی» فیلمی است که شخصیتها و بازیگرانش عروسکند. دکور، به صورت سه بعدی ساخته می‌شود و عروسکها بر زمینه‌ی آن حرکت داده می‌شوند. پرداختن به ظرافتهای دکور، لباس و سایر اجزا از اهم کار است.

عروسکها از چوب، پلاستیک و یا سایر مواد ساخته می‌شوند و دارای مفصل بندی فلزی اند. مفصل بندی عروسکها باید چنان با دقت ساخته شوند که کوچکترین حرکت یا لغزش اضافه نداشته باشند تا حرکتی به عروسک داده می‌شود، در همان حالت کاملاً ثابت بماند.

نحوه‌ی فیلمبرداری به این صورت است که ابتدا زمان هر حرکت را محاسبه می‌کنند، مثلاً اگر قرار است عروسک یکی از دستهای خود را از بالا به پایین بیاورد، زمان این حرکت را بر حسب زمان حرکت دست انسان از بالا به پایین محاسبه می‌کنند که در حالت عادی اگر شتاب یا نرمش خاص مورد نظر نباشد، حدود یک ثانیه طول می‌کشد. هر ثانیه از فیلم را ۲۴ کادر تشکیل می‌دهد و هر عروسک باید برای هر کادری جداگانه و حساب شده تکان بخورد. برای یک دقیقه فیلم باید عروسک را ۱۴۴۰ بار حرکت داد. از هر حرکت عروسک به وسیله‌ی دوربین فیلمبرداری، یک کادر عکس می‌گیرند. وقتی این کادرفای تک تک گرفته شده به دنبال هم نمایش داده شوند، عروسک، متحرک به نظر می‌رسد.

اگر قبل از تغییر حالت و وضعیت عروسک، به جای یک کادر، دو کادر از آن عکس بگیرند باز هم نرمی حرکت قابل درک است. این روش از کار را شیوه‌ی «دوکادری» (Shooting two) می‌گویند که از عوامل اساسی در متحرکسازی است. بنابراین اگر منظور خاصی در میان نباشد، شیوه‌ی دوکادری روشی قابل قبول است و می‌تواند برای تکنیکهای گوناگون جانپخش‌ی به کار رود و بدین ترتیب به میزان بسیار زیادی در وقت نیز صرفه جویی می‌شود. همچنین با استفاده از این شیوه، حرکات عروسکها از حالت واقعی (طبیعی) جدا شده و استیلیزه می‌شوند.

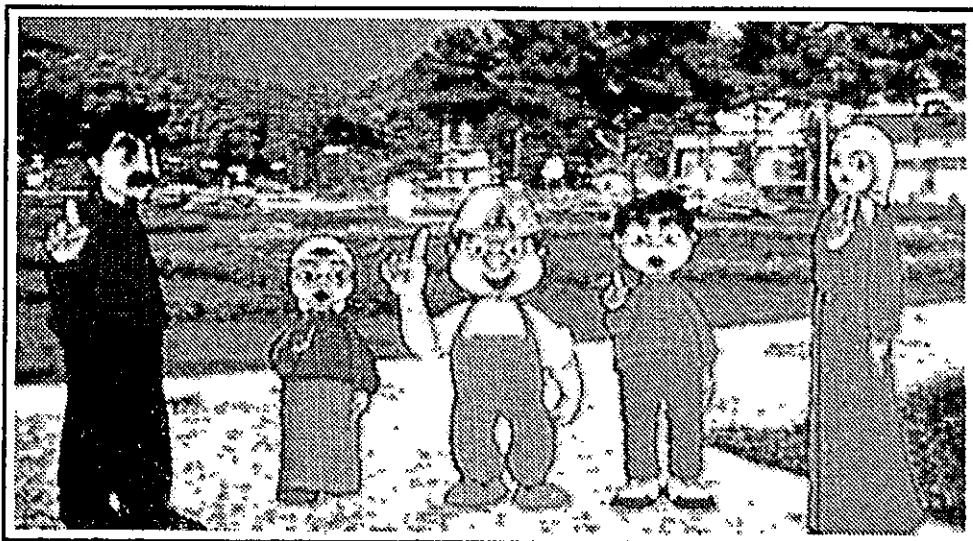
چنانچه پس از پایان فیلمبرداری، معلوم شود که تعدادی از حرکتهای درست نیست، باید تمام سکانسی که حرکتهای اشتباه در آن قرار دارد را دوباره تکرار کرد. زیرا حرکتهای عروسکها به ترتیب درجه بندی و از قبل تعیین شده نیستند و نمی‌توان دقیقاً مشخص کرد که عروسک در هر پلان چه وضعیتی داشته و یا در کدام قسم از کادر دوربین قرار گرفته است. در نقاشی متحرک، روند فیلمبرداری مجدد به دلیل استفاده از طلق یا کاغذ آسانتر است. زیرا ترتیب پشت سر هم قرار گرفتن نقاشیها امکان دست یابی دوباره به حرکت مورد لزوم و اصلاح آن را فراهم می‌کند.

فیلم عروسکی مزیتهایی نیز بر نقاشی متحرک دارد. این نوع از فیلم بر خلاف نقاشی متحرک وابستگی کمتری به افراد گوناگون دارد، در نتیجه کارگردان کنترل بیشتری برکار خود خواهد داشت. عروسک را یک نفر حرکت می‌دهد و تمام حرکات، از ابتدا تا انتها فقط در ذهن او جای دارند. بنابراین او باید کاملاً بر کار خود مسلط باشد تا بتواند تداوم و نرمی حرکت عروسک را حفظ کند. سه بعدی بودن عروسکها و دکور فیلم به کارگردان امکان می‌دهد تا عمق و روشنایی لازم را به کار گیرد و به فیلمش احساس و فضای خاص برتر از فیلمهای نقاشی شده ببخشد.

ساخت عروسک فیلم

به طور کلی ساختن بدن عروسکهای فیلم جانپخش‌ی سه روش اصلی دارد: روش اول که آن را روش «جانپخش‌ی اسباب بازی» هم می‌گویند ساختمان بدن عروسک را از چوب یا پلاستیک می‌سازند و بعد دستها و پاها را که دارای مفصل یا قابل انعطاف هستند و همچنین قسمت سر عروسک را به آن متصل می‌کنند. در این روش معمولاً عروسک را رنگ آمیزی می‌کنند و جزئیات طرح لباس را روی آن نقاشی می‌کنند. عروسکهای ساخت «چورچ پال» از این نوعند.

در روش دوم، آرماتورهای مفصل بندی شده ساخته می‌شود و شکل بدن را با پارچه یا مواد



یک حرکت ارزشمند در عرصه فرهنگ و هنر ایران اسلامی

کانون

فرهنگی، هنری، ایثارگران
منتشر کرده است:



ده فیلم ده نقد دیگر

اثر: مسعود فراستی

نقد فیلم های: سارا - نیاز - زندگی و دیگر هیچ - نوبت عاشقی - شب های زاینده رود - زیر درختان زیتون - وصل نیکان - ناصرالدین شاه آکتور سینما - گروهبان - پرده آخر - مسافران

برای تهیه کتاب می توانید به
نمایندگی های مؤسسه
اطلاعات - مؤسسه روایت فتح
در تهران و کتابفروشی های
معتبر در سراسر کشور
مراجعه نمایید.
تلفن مرکز پخش:

۳۱۲۲۳۲۳

ماسکهای متعدد بر روی صورت روش دیگری مشابه روش بالا است و معمولاً کمتر مورد استفاده قرار می گیرد. در این روش، مراحل تغییر حالت های صورت به ترتیب به وسیله ی ماسک به سر عروسک منتقل می شوند. «استارویچ» مبتکر روش دیگری است. او برای تغییر حالت و چهره ی برخی از عروسکها، مخصوصاً تغییر حالت در اطراف چشم و دهان، صورت آنها را با چرم نرم می سازد و در فاصله بین عسکبردارپها با فشار دست، چرم را جابه جا می کند و چروک می دهد. به این ترتیب حالت جدیدی در چهره به وجود می آورد. جلوه ی این کار، خنده دار و بیشتر از آن عجیب و غریب می شود.

تغییر حالت صورت عروسکها را می شود به خوبی و بدون هیچ گونه تغییری در آن نیز به وجود آورد. اغلب عروسکهای «ترنکا» در طول فیلم فقط یک سر دارند و تغییرات عاطفی آنها به وسیله ی اشارات و چگونگی «حالت بدن» - (body stance) منتقل می شوند. صورت برخی از عروسکهای فیلم ترنکا به گونه ای طراحی و رنگ آمیزی شده اند که حالتها و احساسات عاطفی آشکار آنها با یک تغییر مختصر در جهت نور و زاویه ی دوربین دگرگون می شود. او چشمهای عروسک و مردمک آنها را بدون خطوط محیطی نقاشی می کند به طوری که تماشاگر از هر جهتی که به عروسک نگاه کند، فکر می کند که عروسک به او چشم دوخته و همچنین با کمی تغییر جهت در نورپردازی چهره، به نظر می رسد که چشمها حالت های متفاوتی به خود می گیرند.

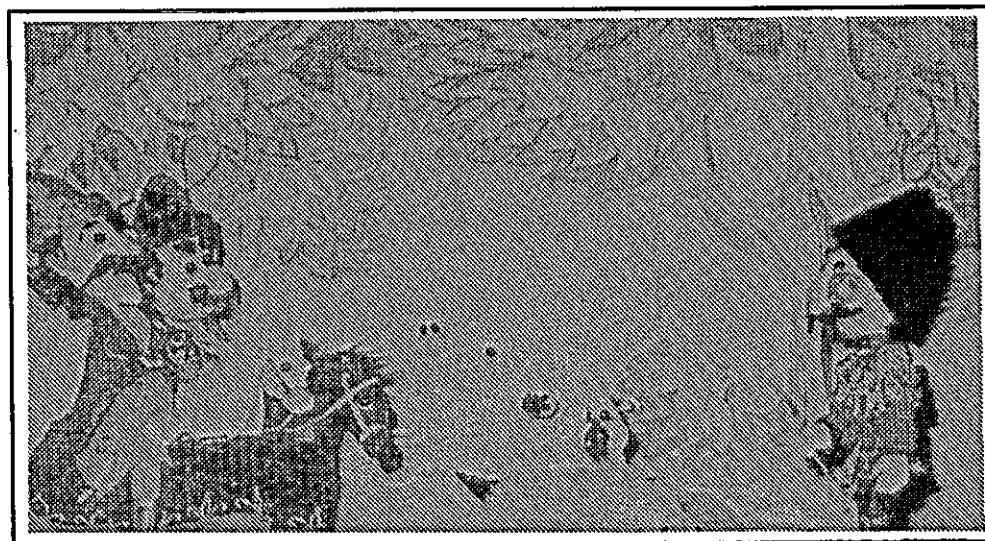
عروسک فیلم باید ساده اسلیزه شده باشد و تنها ویژگیهای برجسته و خاص هر شخصیت را در چهره و ظاهر عروسک نمایان ساخت و از طبیعت گرایی پرهیز نمود. زیرا اگر قرار باشد عروسکها به صورت طبیعی ساخته شوند و جزئیات چهره و بدن آنها کاملاً رعایت گردد دیگر لزومی به استفاده از عروسک نیست و بازیگران واقعی برای این کار مناسبترند. عروسکهایی که با نهایت دقت و ظرافت و رعایت جزئیات طبیعی

اسفنجی به روی آن روسازی می کنند. مفصلها معمولاً فلزی هستند و اجزائی که به مفصلها متصلند از چوب یا فلز ساخته می شوند. سپس به آن لباس می پوشانند. قسمتهایی که بیرون از لباس قرار می گیرند مثل دستها و صورت، از چوب، لاستیک یا پلاستیک ساخته می شوند و به رنگ بدن رنگ آمیزی می شوند. گاهی به این عروسکها، عروسکهای «کلاسیک» یا عروسکهای «چک» گفته می شود زیرا از انواع عروسکهایی اند که معمولاً در چکسلواکی از آنها استفاده می شود.

در روش سوم، عروسک از طریق قالب گیری با لاستیک یا پلاستیک نرم ساخته می شود و در داخل آن آرماتور مفصل بندی شده قرار می دهند. روشهای گوناگون دیگری برای ساخت عروسکهای جانبخشی وجود دارند که همگی از این سه روش اصلی منشأ می گیرند.

سر عروسکها را با روش قالب گیری از انواع لاستیک یا پلاستیک می سازند. در بعضی موارد لازم می شود که حالت صورت عروسکها تغییر کند. برای آن که حالت و ظاهر زنده تری به این نوع اجزای دارای حرکت در چهره بدهند آن را با لایه ی نازکی از لاستیک که از طریق قالب گیری به شکل صورت درآورده اند می پوشانند. روش دیگر، نقاشی حالت های صورت در فواصل بین عسکبردارپها است که کاری پرمحت است و دقت زیادی می خواهد تا در موقع نقاشی مراحل مختلف، هیچ گونه تغییری در وضعی عروسک به وجود نیاید. به علاوه در هر مرحله رنگها باید به خوبی پاک شوند تا اثر لکه های رنگ، پس از فیلمبرداری در چهره باقی نماند. به جای نقاشی حالت های صورت به خصوص حالت چشمها و دهان، از بریده های کاغذ نیز استفاده می کنند که آنها را به ترتیب به وسیله چسب لاستیکی در فواصل عسکبرداری هاب روی چهره می چسبانند.

تکنیک دیگری که اغلب از آن استفاده می شود، ساختن سرهای متعدد برای یک عروسک است. حالت چهره ی هر سر کمی با سر قبلی تفاوت دارد و سرها را به ترتیب عوض می کنند. به کار بردن



چهره و بدن ساخته می‌شوند، تنها مدلی از انسانند و برای فیلم عروسکی مناسب نیستند. عروسک باید بر اساس تیپ خاصی ساخته شود به نحوی که تماشاگر با دیدن آن بتواند شخصیتش را بشناسد و یا دستکم به ویژگی برجسته‌ی شخصیت او پی ببرد. بنابراین باید به وسیله‌ی اغراق، ویژگیهای برجسته، بیرون کشیده و نمایان شوند. اگر چند عروسک کاملاً مشابه هم باشند با تغییر کوچکی در یکی از اجزای صورت می‌توان

به هر کدام شخصیت متفاوتی بخشید. مثلاً ابروهای درهم و دهان متبسم، شخصی عصبانی و بدجنس را نشان می‌دهد ولی اگر دهان همین شخصیت به طرف پایین خم شود، تبدیل به شخصی عصبانی و غمگین می‌شود. چشمان کوچک و نزدیک به هم با بینی کوتاه و کوچک و دهان بزرگ معرف شخص مکار، حیله‌گر و مودی است. شخصیت خسیس، با بینی بزرگ و خمیده و چشمان تنگ، صورت کشیده و لاغر و چانه بزرگ شناخته می‌شود. بنابراین

کسی که عروسک را می‌سازد باید دانش و مهارت کافی در شخصیت‌شناسی و روانشناسی داشته باشد.

طراحی صحنه در تئاتر، سینما و تلویزیون اصول کلی و مراحل اولیه‌ی طراحی صحنه در

تئاتر، سینما و تلویزیون یکسان است، اما چند تفاوت اساسی نیز بین آنها وجود دارد.

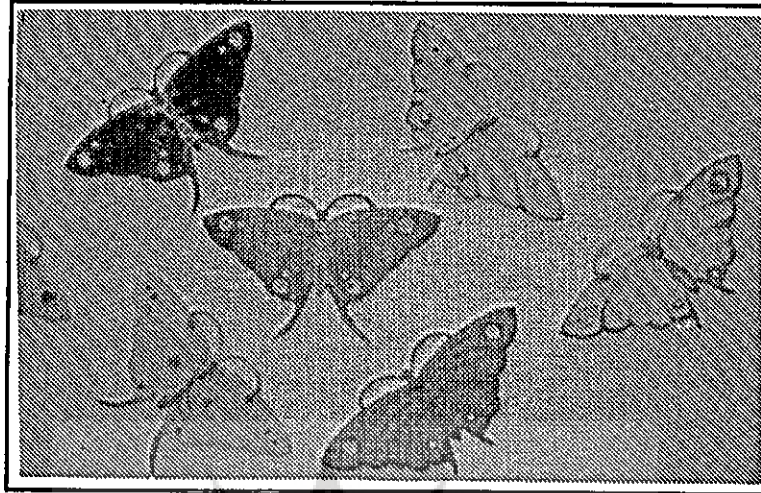
در یک سالن تئاتر، تماشاگر می‌داند و باور دارد که به تماشای یک بازی و نمایش آمده است و همه چیز را از فاصله‌ی نسبتاً دور می‌بیند. بنابراین دقت در رعایت جزئیات و ظرایف صحنه و وسایل آن لزومی ندارد.

هنرمند صحنه پرداز سینما، توهم مکان واقعی را با استفاده از مواد واقعی موجود در چنین مکانی و یا با ساختن آن به صورت مصنوعی، بازسازی می‌کند، این

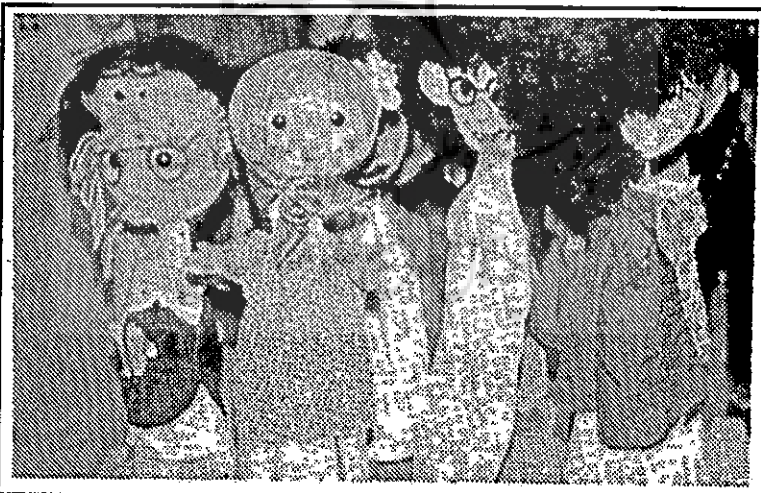
شبهه سازی باید چنان دقیق باشد که بینندگان را تحت تأثیر قرار دهد و باورکنند که ناظر یک ماجرای واقعی در یک مکان واقعی هستند. در سینما، بر خلاف تئاتر، تماشاگر همه چیز را از درجه‌ی چشم خود نمی‌بیند بلکه از درجه‌ی لنز دوربین می‌بیند و هر قسمت از صحنه را که دوربین انتخاب کند او باید ببیند و گاهی از نمای نزدیک، بنابراین در صحنه آرایشی سینما باید واقعگرایی و پرداختن به جزئیات به دقت رعایت

شود.

اگر صحنه‌ای برای تئاتر طراحی شود، باید به طور کامل طراحی و ساخته شود زیرا تماشاگر آن را به طور کامل می‌بیند. زوایای دید او باید از هر جهت سالن بررسی شود تا اطمینان حاصل گردد که همه‌ی تماشاگران در هر ردیف و هر قسمتی از سالن نمایش که نشسته‌اند، صحنه را به خوبی می‌بینند و مانعی بر سر راه دید آنها نباشد. صحنه پردازی برای سینما و تلویزیون باید



کاملاً تابع تکنیک کار کارگردان باشد و طراحی صحنه از حرکات و زوایای دوربین و اندازه‌ی نماها آگاه باشد. برداشت تماشاگر از دکور به خبر در نماهای باز، معمولاً بر پایه‌ی یک سلسله زوایای دید بسته بنا می‌شود که در این صورت پس زمینه پشت سر بازیگران، کمتر دیده می‌شود.



زیرا عمق میدان به دلیل تنظیم فاصله بر موضوعی نزدیکتر، وضوح موضوعهای دورتر را محدود می‌کند. برای حل این مشکل، دکور را می‌توان به گونه‌ای آرایش داد که تنها نیاز این زوایای محدود را برآورده سازد تا هر قاب تصویر، تأثیر ترکیب بندی حساس شده‌ای بر بیننده داشته باشد. بنابراین تنها لازم است که بخشهایی از دکور را که در تصویر دیده می‌شوند ساخت. دکور، حتی اگر یک شاهکار معماری عظیم هم

باشد معمولاً فقط در لحظات کوتاهی به طور کامل، آن هم از برخی زوایا دیده می‌شود. دیوارهای بلند و قسمتهای پیش آمده ممکن است به صورت مانعی بر سر راه نورپردازی بسیاری از نماهای دیگر درآیند. نماهای بازر را می‌توان با استفاده از تمهیدات کم خرجی مثل نقابگذاری بر دوربین، استقرار قطعاتی در پیشزمینه و ... برداشت. طراح صحنه حتی می‌تواند در مواقع فیلمبرداری از مکانهای بزرگتر، ماکت آن را آن چنان دقیق و قانع کننده بسازد که حتی برای تصویربرداری نزدیک دوربین نیز استفاده شود و بیننده پی به مصنوعی بودن آن نبرد.

باید به دوربینها فرصت داده شود تا نماهای مطلوب خود را بگیرند. زاویه‌ی عدسی دوربین، برداشت بیننده را از اندازه، ابعاد و پرسپکتیو موضوع متأثر می‌کند. یک عدسی زاویه‌ی باز (فاصله‌ی کانونی کوتاه)، فضای صحنه و عمق آن را مبالغه آمیز نشان می‌دهد در حالی که عدسی زاویه‌ی بسته (فاصله‌ی کانونی بلند) ظاهراً فضا و عمق صحنه را فشرده می‌نماید.

از این ویژگی عدسیها می‌توان استفاده‌های معنایی به عمل آورد. به کمک صحنه پردازی ماهرانه، نورپردازی و حرکت دوربین می‌توان احساسات بیننده و تعبیر او را از تصویر تحت کنترل درآورد.

یک طراح صحنه‌ی خلاق سینما و تلویزیون، باید به تأثیر نهایی صحنه در دوربین توجه داشته باشد. بعضی مصالح به کار رفته در مبلمان و پرده‌های صحنه می‌توانند مشکلاتی ایجاد کنند. مخمل پرده در تصویر دوربین، مرده و بی شکل ظاهر می‌شود. پرده‌های تور سفید را باید به رنگهای قهوه‌ای، خاکستری یا آبی درآورد تا از سوختگی کاملشان در دوربین جلوگیری کرد. مواد پلاستیکی یا براق و عمدتاً اشیای درخشان باعث ایجاد بازتابهای نوری مزاحم در تصویر می‌شوند. در مواردی که طراح صحنه مجبور به استفاده از چنین موادی است، می‌تواند به کمک درممانهای

صحنه‌ای مانند تیره و کدرکردن یا استفاده از اسپری ضد درخشندگی و مواد مات کننده، تا حدودی مشکلات را برطرف کند.

در انتخاب رنگ نیز باید دانست رنگی که با چشم دیده می‌شود در لنز دوربین و در فیلم، جلوه‌ی دیگری می‌یابد. شیوه‌ی نورپردازی نیز تأثیر مهمی در این زمینه دارد. مثلاً رنگ قهوه‌ای در فیلم، ارغوانی دیده می‌شود.