

# جادوی تولید انیمیشن



نویسنده: دان هانز  
ترجمه: بتول حدادی

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی  
رتال جامع علوم انسانی

همیشه فیلم های انیمیشنی مورد علاقه ی مخاطبان قرار می گیرد که با یک ایده ی خوب در کنار داستانی جذاب آغاز شود. مسیری که تولید طی می کند؛ همانند یک گروه خبرنگاری است که در هر لحظه در تکاپوی تکمیل اطلاعات اند و اعضای گروه تمامی امکانات را در جهت تثبیت ساختار فیلم تنظیم کرده تا در نهایت به کامل شدن اثر از دیدگاه فنی و هنری منجر شود.

پرسش های اولیه ای برای آغاز هر حرکت وجود دارد که به دنبال پاسخگویی آن ها طرح به تکامل می رسد، در زمینه ی تولید انیمیشن نیز این مهم جزو عناصر جداناپذیر آن بوده و گروه تولید به دنبال کشف پاسخ های منطقی از دیدگاه مخاطب است. در تولید،

فیلم‌های کوتاه یا بلند انیمیشن پاسخگوی پرسش‌هایی است که وابستگی بیش‌تری به هم دارند؛ به‌عنوان مثال می‌توان از ارتباط موسیقی یک فیلم انیمیشن با نحوه‌ی طراحی حرکت شخصیت‌ها سخن گفت که در طول فیلم به هم مرتبط‌اند. تصمیم‌هایی در این مورد گرفته می‌شود که چه کسانی، از چه چیزهایی، چه زمانی و چگونه یک ایده را به تصویر بکشند؛ تلاش می‌کنند که نقطه‌ی اوج داستان مشخص شود تا همه‌ی فعالیت‌ها اثر مستقیم بر باورپذیری مخاطب را فراهم آورد.

آن‌چه در زندگی روزمره‌ی انسان‌ها وجود دارد؛ در بهترین وجه خود انیمیشن تبلور می‌یابد، این بدان معنی است که روایات شخصی هر فرد نیز در فیلم انیمیشن به تصویر کشیده می‌شوند، بدین‌گونه ایده‌ها، با جذابیتی خاص و کامل در انیمیشن نفوذ کرده و نمود آن را در پرورش تصویری داستان‌هایی که برگرفته از آداب و سنن اقوام مختلف‌اند همانند ضرب‌المثل‌ها و اسطوره‌ها می‌توان یافت.

رهبری و فرماندهی اجرای این ایده‌ها از سوی گروه کارگردانی انجام می‌گیرد تا ساختار فنی و هنری فیلم در یک مسیر حرکت کند و جذابیت‌های هر بخش تولید باعث تغییر مسیر خط داستان نشود، چراکه تمام تلاش گروه در بازنمایی تصویری داستان است کارگردان خلاق بایستی نویسندگان، بازیگران، طراحان، انیماتورها، آهنگ‌سازان، شاعران و نقاشان را به یک مسراصولی از پیش تعیین شده هدایت کند و در هر لحظه اطمینان یابد که هنرمندان خلاقیت‌های فردی خود را در جهت خلق داستان ثبت شده قرار می‌دهند. پس از انتخاب هر داستان، داستان به بخش‌های مختلف تقسیم بندی شده و برای هر بخش یا صحنه توضیحاتی نوشته می‌شود که تنها گفت و گوی دو شخصیت در داستان نیست و علاوه بر آن باید مطالبی در مورد، مکان، افراد، نوع بازی و حرکت، تأثیراتی که محیط بر اجزای صحنه دارد، یادداشت شود. مجموعه‌ی این دست‌نوشته‌ها به تصویر درمی‌آید و این طرح‌های اولیه در نهایت به استوری‌برد فیلم مبدل خواهد شد که در تولید فیلم بارها و بارها مورد استفاده‌ی تمام اعضای گروه تولید قرار می‌گیرد.

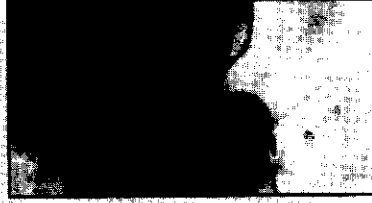
بنابراین، مقوله مهم در شروع تولید. پس از پایان یافتن فیلم نامه، بحث‌ها و گفت‌وگوهای است که در نشست‌های معین

بین هنرمندان بر روی صحنه‌های به تصویر درآمده‌ی استوری‌برد فیلم انجام می‌گیرد. خالقان اثر در فکر گسترش جذابیت داستان‌اند، جذابیتی که مستقیماً به نحوه‌ی عملکرد شخصیت‌های داستان بازمی‌گردد، احساسات درونی آن‌ها با عوامل صحنه‌ی فیلم و آن‌چه مخاطب خود همیشه درگیر آن بوده و کشف این موارد در فیلم موجب نوعی همزادپنداری با اثر خواهد شد. برخی جزئیات همیشه از سوی هنرمندان در این نشست‌ها تأیید شده و جزو محور اصلی تولید به‌شمار می‌آیند. کارگردان، تمام نظرهای نویسندگان، طنزپردازان، شاعران، طراحان، نقاشان و آهنگ‌سازان را در ارتباط با هر صحنه در کنار استوری‌برد یادداشت می‌کند، و اعضای نشست هم نکات مهم و کلیدی داستان را از کارگردان جویا می‌شوند تا تمام انرژی خود را در جهت جذب علائق مخاطب سوق دهند.

از این مرحله به بعد آزمایش تصویری تولید به شکل جدی آغاز می‌شود و پس از تکمیل نهایی استوری‌برد داستان، طراحان شخصیت خلاقیت‌های خود را بروز می‌دهند. کار سختی که طراحان انجام می‌دهند، ارتباط حسی است که شخصیت نقاشی شده‌ی آن‌ها بدون نیاز به کلام بایستی در هر لحظه از داستان با مخاطب برقرار کنند. یعنی تمام احساسات فردی و اجتماعی شخصیت را از طریق جنبه‌های روان‌شناختی مطرح کند.

نوع خطوط کاربردی و فیگور طراحی شده، نمایانگر کنش و واکنش شخص در قبال اجزای داستان است. برخی





اگر شعر و یا ترانه‌ای در فیلم نامه قرار داده شده باشد، چه بسا آثاری که بر اساس آن شعر و آهنگ نوشته و تولید شود.

شعر و موسیقی در آثار انیمیشن همیشه جایگاه ویژه‌ای را می‌طلبند و اگر در محل خود ظاهر نشوند تماشاگر تا پایان فیلم درگیر عواملی خواهد شد که ناپجا به وسیله‌ی گروه تولید بر روی ذهنش تأثیر گذاشته است.

شاعران و سخن‌پردازان فیلم می‌کوشند تا از گفتن متن‌های بی‌ارزش و یا شعرهایی که خط داستان را به شکل کامل متوقف می‌کند، دوری کنند؛ در حالی که شخصیت‌ها در حال خواندن آوازند، هیچ تماشاگری دوست ندارد به شعری گوش دهد که در داستان اهمیت ندارد.

نکته‌ای که در هر اثر سینمایی و بخصوص انیمیشن بایستی بدان توجه شود، این است که هرچه اطلاعات ما در مورد فرد یا چیزی که در صحنه حضور دارد؛ بیش تر شود، حساسیت ما نیز نسبت به آن افزایش می‌یابد.

برای بالا بردن حساسیت و کنجکاوی، شخصیت‌های

شخصیت‌ها در فیلم هرگز حرف نمی‌زنند و دیالوگی در فیلم نامه برای آن‌ها تعیین نشده است، اما کاملاً روشن است که به چه چیزی فکر می‌کنند، چه چیزی برایشان مهم است و مقصودشان در قبال محیط کنشی چیست، مثلاً از شخصیت‌پردازی اشیاء در برخی از فیلم‌های انیمیشن می‌توان نام برد، که جنبه‌های انسانی با تمام خصوصیات رفتاری یک فرد را به خود می‌گیرد و با حداقل اجزا واکنش‌های شخصیتی را بروز می‌دهد.

قالیچه‌ی جادویی در فیلم انیمیشن علاءالدین، چهره و سر ندارد، ولی به راحتی می‌توان احساسات درونی او را در چهره‌ای خیالی بر آن مجسم کرد؛ در فیلم شیرشاه محصول شرکت دیسنی تمامی دوستان شیرشاه در طول داستان دیالوگ کم‌تری دارند؛ اما می‌توانند تمام خواسته‌های خود را به مخاطب منتقل کنند و هرگز بیننده دچار سردرگمی و کشف شخصیت آنان نمی‌شود. پس از آن چه گفته شد، عامل دیگری مورد بررسی گروه تولید قرار خواهد گرفت و آن ساخت موسیقی فیلم است، بخصوص





فیلم اند و با موانعی که طرح می شود، به راحتی روابط روانی و شخصیتی را در تضادهای مختلف قابل رؤیت می کند.

از نکات قابل توجه در تولید فیلم های انیمیشن و خلاقیت های کاربردی کارگردان و نویسنده قراردادن یک موسیقی، آواز و یا ترانه در قسمتی از داستان است، این قالب توانایی های بالقوه ای در بازنمایی احساس در ذهن مخاطب دارد، مثلاً برای نوشتن فلسفه ی زندگی در یک داستان زمان بسیار طولانی بایستی صرف شود، ولی با استفاده از آواز، حال و هوای خلاقانه ای به کار برده ایم تا یک دوره از زندگی را در کوتاه ترین زمان به تصویر بکشیم. سیمبا در فیلم **شیرشاه** از یک بچه شیر به شیر نر بالغ تبدیل می شود، و یاصحنه ی شروع فیلم **گوزپشت تروdam** را به یادآورید که در یک نما، هم شهر پاریس و هم گولی ها و حتی بناهای تاریخی در یک زمان کوتاه همراه با آواز دیده می شوند. حال اگر تلاش می شد تا تمام این مسیر در گفت و گوهای داستانی بیان شود، تماشاگران میل به ادامه ی داستان را از دست می دادند، ولی آواز یا رنگ های فیلم و اوج و فرودهای شعر، تمام اطلاعات را با روشی سرگرم کننده ارایه می کند.

آواها نیز شامل شاخه های مختلف می شود که می توان از آوازهای ملی، آهنگ های عاطفی، آوازهای شخصیت های منفی و یا ترسناک، نام برد.

کارگردان فیلم، همیشه از گروه عظیمی از هنرمندان بهره می برد تا از توانایی های تک تک آن ها برای به ثمر رساندن ایده های خود استفاده کند، از تأثیرگذارترین عوامل نمود داستان، طراحی های رنگی، نقاشی های تصویرگران داستان و طراحان پس زمینه اند، که از سوی کارگردان هنری فیلم رهبری می شود.

برای خلق دنیای جدید در انیمیشن کار نهایی به وسیله ی این گروه هنری انجام می گیرد تا جذابیت تصویر، نیز در درک بهتر شرایط زمانی و مکانی داستان کمک کند. به عنوان مثال جهانی که در فیلم **شیرشاه** محصول شرکت دیسنی طراحی شده،

داستان را با عواملی هم چون شخصیت های قهرمان، شخصیت های منفی، سیاهی لشکر، راویان داستان و اندرزگویان همراه می کنند و می کوشند که موقعیت هایی برای مخاطب بازسازی و داستان با حوادثی همراه شود. **ادبسه و جنگ های ستاره ای** یا **شیرشاه**، در تمام این داستان ها قهرمانانی در حال سفرند و در مسیر این سفر با حوادث مختلفی درگیر می شوند و ناگزیرند تا احساسات درونی شان را بروز دهند و بدین ترتیب ذهن مخاطب در لایه های درونی فیلم شناور می شود. به عنوان نمونه در فیلم **شیرشاه** محصول شرکت دیسنی شخصیت «رافیکی» در ظاهر یک بابون پیر و دیوانه به نظر می آید، اما اگر تمام حرکت ها و صحبت های او را تا پایان فیلم بررسی کنیم می بینیم که بیش تر نگرش او درک درست از مسایل اطراف است. در بیش تر این داستان ها، به ویژه داستان های تخیلی، یک شخصیت پیر در رأس، که شبیه به یک مادر بزرگ و یا یک پیرفرزانه است. که قهرمان عقلانیت نامیده می شود. وجود دارد. در یک کلام می توان گفت درک تجربه از نسلی به نسل دیگر شخصیت های منفی نیز یک تهدید جدی برای قهرمان اصلی





الهام گرفته از جهانی واقعی در افریقا است، اما برای خلق صحنه‌ای پر از گردوغبار؛ کارگردان هنری، رنگ‌ها و نورهای را انتخاب می‌کند که در هر صحنه واقعیت بیش تری را از لحاظ حرکتی و فرمی به مخاطب نشان دهد. تا آن‌جا که اجزای کوچک موقعیتی را نیز به مخاطب می‌شناساند یعنی بو، جنس، گردوغبار موجود در هوای افریقا را در احساسات درونی مخاطب برمی‌انگیزد. کارگردان هنری و خلاق، آن‌چنان بر روی تماشاگر تأثیر می‌گذارد که او خود را کاملاً در افریقا احساس می‌کند.

در فیلم انیمیشن **گوژپشت نتردام** نیز کارگردان هنری آگاه بود که داستان در ارتباط با تضادهاست. داشتن در مقابل نداشتن؛ پس اولین تضادها را در دنیای پس زمینه تجسم کرد؛ بازتاب نور خورشید در مقابل سایه. رنگ‌های گرم در مقابل رنگ‌های سرد. رنگ‌های درخشان در مقابل رنگ‌های کدر. رنگ روغن در مقابل آبرنگ و رنگ‌هایی که برای شخصیت‌ها، لباس، پس‌زمینه‌ی آن‌ها انتخاب کرده، هر کدام نمودار شخصیتی آن‌هاست. این شیوه‌ی بیان تصویری داستان کاری بسیار خلاقانه است.

در فیلم‌های انیمیشن بهتر از هر فیلم دیگری این خلاقیت‌ها به تصویر درمی‌آید. کارگردان فیلم زنده تنها به بازنمایی دنیایی که در جهان واقعی وجود دارد اکتفا می‌کند، در حالی که در فیلم‌های انیمیشن کارگردان هنری دنیایی را خلق می‌کند که تماشاگر تنها در رؤیا می‌تواند آن را تصور کند. امروزه دنیایی واقعی را با دنیایی فانتزی رؤیاهای مردم ترکیب می‌کنند و در فیلم‌ها با استفاده از انیمیشن واقعیت جدیدی را خلق می‌کنند، برای باورپذیر کردن این گونه آثار به طرح‌هایی با نام لی اوت نیاز داریم.

لی اوت در فیلم‌های انیمیشن بسیار مهم است و عملکرد آن این گونه است که تمام اتفاق‌ها و پژوهش‌های بررسی شده‌ی داستان روی یکسری برگه‌های اختصاص یافته‌ی تصویری، طراحی می‌شوند تا مسیر کلی در اجرای تصویری فیلم را از لحاظ فرضی و ابعادی انجام دهند.

برای به دست آوردن این اطلاعات تصویری و پژوهش‌ها گروه‌هایی به جمع‌آوری آنان از محل رویداد می‌پردازند، در فیلم شیر شاه گروهی به کنیا سفر کردند تا از نزدیک بتوانند تجربیاتی

از دشت‌ها و زندگی حیوانات وحشی و گیاهان سرسبز آن مناطق کسب کنند. همه‌ی تجربیات به دست آمده به شکل فیلم، عکس، یادداشت و طراحی‌ها در اختیار هنرمند لی اوت قرار می‌گیرد و او با استفاده از آن‌ها دقیقاً هماهنگی جالبی با داستان فیلم ایجاد می‌کند.

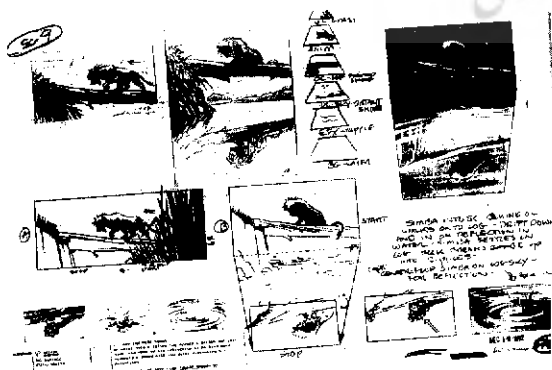
هنرمند لی اوت تجربیات فراوانی در زندگی هنری و شخصی دارد، در یک لی اوت انیمیشن ورود و خروج شخصیت‌ها ملاک عمل قرار نمی‌گیرد، بلکه علاوه بر تمام این‌ها باید احساسات مورد نظر در هر زمان و مکان با توجه به مقیاس‌های شخصیتی را به ما بدهد تا بتوانیم صحنه‌های عاطفی، فرار، دعوا و پایان فیلم را درک کنیم، حرکت‌های دوربین، ارتباط هر صحنه با صحنه‌ی بعدی را نیز در این روند مشخص می‌کند. به عنوان نمونه تصویر زیر از فیلم شیر شاه ارایه شده است. شما می‌توانید تمام جزئیات و نوشتارهایی را ببینید که نشان می‌دهد سیمبا عکس‌العملش در فضای صحنه و در قبال داستان چیست.



«سیمبا در کنار برکه راه می‌رود تا تصویر خود را در آب ببیند». هنرمند لی اوت در این بخش عملکرد دوربین را نیز به ما نشان داده است: حتی دنبال کردن رافیکی تا بالای درخت و بازگشت او به پایین نیز مشخص است. از دیگر چیزهایی که می‌توان در طراحی لی اوت این صحنه از فیلم مشاهده کرد، علامت‌هایی است که روی شاخه‌ی درختان قرار داده شده تا برای حرکت‌های دوربین و درک عمق میدان، به کار برده شود.

پس از این مراحل نخستین جهش‌ها برای خلق حرکت و به حرکت درآوردن تصاویر آغاز می‌شود، هنرمندان انیماتور تمام خلاقیت خود را در طراحی بازی حرکت‌های شخصیت‌ها نشان می‌دهند، اریکس لارسن هنرمندی که طراحی حرکت‌های بسیاری از آثار شرکت دیزنی را به عهده داشته همیشه خود را همانند یک شعار ملی دعوت به طراحی می‌کند، و پایانی، برای کشف و درک حرکت متصور نیست. برای طراحی تمام حرکت‌های فیلم از دنیایی واقعی الهام گرفته می‌شود، اعمال و حرکت‌های بدن انسان و عملکرد بدن او در موقعیت‌های مختلف آشنای چشم هر مخاطب است، پس برای طراحی حرکت در فیلم‌های انیمیشن ما باید به این سمت برویم.

برای طراحی برخی جزئیات حرکت، انیماتورها به ایجاد نوعی نمودار انسانی می‌رسند و در کنار آن رفتار حرکتی بازیگران را بارها و بارها تماشا می‌کنند تا توانایی طراحی حرکت‌های کلیدی فیلم را در بازی پیچیده و واقعی انسان‌ها داشته باشند. مجسمه‌سازان با ساخت ماکت‌هایی از شخصیت‌ها،



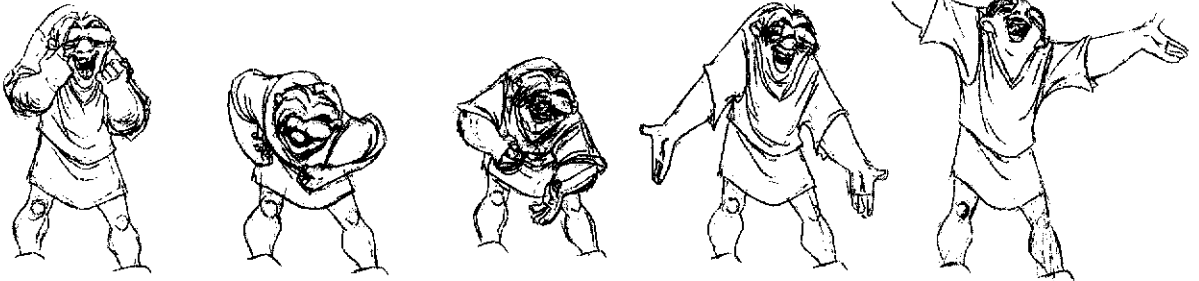


طراحان را در به ثمر رساندن واقعیت درک حرکت کمک می کنند. طراح با مشاهده ی این احجام تصور ذهنی خود را از شخصیت به تصور عینی از زاویه های مختلف مبدل می کند. در فیلم های زنده بازیگران فیلم نامه را دقیق مطالعه می کنند و مهارت های مربوط به نقش خود را بررسی کرده و برای فیلم برداری آماده می شوند؛ تصور کنید که در روز فیلم برداری کارگردان از بازیگر بخواهد تمام حرکت های خود را در یک صحنه از فیلم بر روی کاغذ طراحی کند! این دقیقاً همان کاری است که هنرمند انیماتور هر روز انجام می دهد؛ در واقع انیماتورها؛ بازیگرانی اند که نقش شان را طراحی می کنند و همانند بازیگران نقاط ضعف و قوت هر کدام از آن ها را هم دارند. در بازیگری فیلم های بلند زنده هر شخص توانایی خاصی در اجرای متن های مختلف دارد؛ بازیگری در اجرای یک نقش کمندی مهارت دارد و دیگری در صحنه های رزمی و گفتاری، بر همین مینا کارگردان کار سختی را در انتخاب انیماتورهای فیلم برعهده دارد و ملاقات های زیاد آن ها با یکدیگر در طول فیلم یک جریان حرکتی خلاقانه را برای تماشاگر سخت گیر فراهم می کند.

چیزی که در پایان طراحی انیماتورها دیده می شود یک قسمت از فیلم است که از طریق یک پروژکتور که در مدت یک ثانیه ۲۴ فریم را نمایش می دهد مشاهده خواهد شد. پس در یک فرایند ساده هر انیماتور باید بتواند برای هر ثانیه ۲۴ تصویر را طراحی کند. آن ها معمولاً کار خود را با تصاویری آغاز می کنند، که در آن شخصیت بیشترین حرکت را دارد. نتیجه ی کار حجم بزرگی از طرح است که در بیان احساس آزادند، یک تصویر بیانگر شکل حرکت، حالت، زمان، وزن و هماهنگی است و

بایستی هر کدام از آن ها با تصویر دیگر انیماتورهای فیلم مطابقت داشته باشد.

پس در هر مقوله ای تمام افراد گروه یک شخصیت را یکسان طراحی می کنند. طراحی ها پس از بازبینی های مختلف و قرار گرفتن در کنار هم برای اجرای نهایی و رنگ آمیزی تمیزکاری می شوند که دقت در هر مورد، حمایت اعضا از یکدیگر را نشان می دهد.





در پایان مسیر تولید تدوین گر کار خود را با صداهای صحنه و موزیک شروع می کند تا به کمک آن ها بتواند صدای فیلم را نیز روی صحنه های خود قرار دهد. شبی که در آن یک فیلم انیمیشن به نمایش درمی آید. شبی است که در آن واقعه ای خاص اتفاق می افتد. یک فیلم معمولاً سه تا چهار بار بازنگری می شود تا این که به اتمام برسد و نظر واقعی تماشاگر پیش بینی شود، از افراد مختلف برای نمایش های خصوصی و پژوهشی گروه کارگردانی دعوت می شود تا تماشاگر فیلم پیش از نمایش عمومی باشند. پس از هر بار دیدن فیلم، دست اندرکاران فیلم دور هم جمع شده تا در مورد نظر تماشاگران تصمیم گیری کرده و ببینند که آیا با تغییرات جزئی در فیلم می توانند آن را بهبود بخشند یا نه.

برگه ی پرسش به دست اندرکاران فیلم کمک می کند تا بفهمند واکنش مخاطب در مقابل اثر خلق شده ی آنان چیست. پس از آن زمان موعود فرا می رسد و شب اولین اکران عمومی، شبی است که چراغ سالن سینما خاموش می شود و کارگردان و اعضای گروه هنری سازنده ی فیلم در انتظار تأثیر عملکرد خود بر مخاطبان می نشینند.

این پایان ماجراست و معجزه در این جا تمام می شود، اما چیزهای بسیار زیادی در مورد فیلم های انیمیشن وجود دارد که تنها با درگیر شدن در تولید یک فیلم انیمیشن می توان آن ها را درک کرد ادامه ی این شناخت به میزان علاقه ی شما وابسته است.



داستان فیلم ممکن است در مورد انسان ها و برخی مکان ها باشد، اما طبیعت را نیز باید به آن اضافه کرد، باد، باران، نور خورشید، رطوبت، مه، سایه ها و آتش، همه جلوه های ویژه ای اند که به انیماتور کمک می کند تا جهانی قابل قبول و حالتی از زندگی واقعی را به تصویر بکشد. بیش تر تماشاگران شاید حتی بدان فکر هم نکنند، اما آن ها به راحتی ناراحت می شوند که اگر یک شخصیت سایه نداشته باشد.

راه پایانی که با به نمایش در آوردن فیلم پایان می یابد، راهی پیچیده است، به یاد داشته باشید که یک فیلم انیمیشن از حدود هزار و سیصد صحنه ی جداگانه تشکیل شده است، هر صحنه روی استوری برد کشیده شده و روی کاغذ آورده شده است و سپس ضبط شده و به وسیله ی کارگردان به انیماتورها داده شده تا پس از طراحی و آزمایش و ترمیم آن صحنه های دیدنی طرح های خود را به اتمام رسانند. تمام این طرح ها به وسیله ی گروهی دیگر از هنرمندان که هنرمندان همه کاره (Artist Coordinator) نامیده می شوند، در اختیار گرفته خواهد شد تا شروع به برنامه ریزی مجدد کرده و با استفاده از نظرهای تمام هنرمندان و تکنسین ها هنر و فن آوری را با هم ترکیب کنند؛ و اثر نهایی را خلق کنند، آنان فیلم را با هماهنگی کارگردان در اختیار تدوین گر ها قرار می دهند، آنان قطع کردن و پیرایش فیلم را تا زمانی که فیلم جریان کلی خود را پیدا کند؛ بر عهده دارند، تدوین گر ها معمولاً از اولین افرادی هستند که در پروژه ی تولید انیمیشن شروع به همکاری با کارگردان می کنند و ضمناً جزو آخرین افرادند که از پروژه کنار می روند.