

تاریخ دریافت: ۹۳/۰۲/۰۶

تاریخ پذیرش: ۹۳/۰۷/۱۴

محمدرضا حسنائی<sup>۱</sup>، فاطمه ملکی<sup>۲</sup>

## حرکت دوربین در رابطه با روایت در انیمیشن: مطالعه‌ای در جهت استخراج الگوهای کاربردی<sup>۳</sup>

### چکیده

در این نوشتار به بررسی مواردی از روایت که می‌تواند با حرکت دوربین در انیمیشن بیان شود می‌پردازیم. هدف اصلی پژوهش یافتن پاسخ این پرسش است که «آیا با تکیه بر نظریه‌های گوناگون ارائه شده درباره‌ی روایت و در کنار آن، از طریق مشاهده و تحلیل آثار انیمیشن، می‌توان به الگویی کاربردی در خصوص تأثیرات روایی حرکت دوربین در انیمیشن، برای ارائه به سازندگان فیلم انیمیشن، دست یافت؟» برای استخراج چنین الگوهایی، با تکیه بر نظریه‌های متعدد روایت، تعریفی مناسب از روایت که در این پژوهش مد نظر است، بیان و به همراه آن مقصود از حرکت دوربین و دامنه‌ی استفاده از آن مشخص شده است. پس از آن بر پایه‌ی این تعریف‌ها، لزوم بررسی ارتباط بین آن‌ها بیان می‌شود. در ادامه این پژوهش به مبحث استخراج کارکردهای حرکت دوربین وارد می‌شود و کارکردهای گوناگون آن را با تکیه بر مطالعه‌ی نمونه‌های موردی، به صورت دسته‌بندی شده از جنبه‌های گوناگونی چون بیان احساس، معرفی خصوصیت شخصیت داستان، تعیین ژانر (نوع) فیلم و تکمیل نماهای معرف، به عنوان الگوهای کاربردی بررسی و بیان می‌کند.

**کلیدواژه‌ها:** روایت، حرکت دوربین، انیمیشن، الگوهای کاربردی

<sup>۱</sup> دانشیار گروه انیمیشن، دانشکده‌ی سینما و تئاتر، دانشگاه هنر، تهران، ایران

E-mail: hosnaee@art.ac.ir

<sup>۲</sup> کارشناس ارشد انیمیشن، دانشکده‌ی سینما و تئاتر، دانشگاه هنر، تهران، ایران

E-mail: f.maleki@gmx.com

<sup>۳</sup> این مقاله مستخرج از پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد انیمیشن فاطمه ملکی به راهنمایی محمدرضا حسنائی است.

## ۱- مقدمه

مخاطب اثر انیمیشن به‌طور فعال به دریافت آن‌چه که هنرمند برای او آماده کرده است می‌پردازد. در بخش دیداری، مخاطب از طریق آن‌چه که در قاب تصویر می‌بیند به دریافت و درک اثر می‌پردازد. این قاب در واقع چشمی است که بیننده از طریق آن به فضای انیمیشن داستانی وارد می‌شود و تعیین‌کننده‌ی میزان و چگونگی حضور بیننده در داستان است. اگر این قاب را دریچه‌ی یک دوربین مجازی در نظر بگیریم، گاه دوربین از انتقال مفهوم فراتر می‌رود و با حرکت‌های ویژه‌ای، احساسی خاص مثل ترس، شوخی و یا سرزندگی جاری در فضای داستان و یا حتی حس شخصیتی را در لحظه‌ی مورد نظر، از طریق قاب دوربین به نمایش می‌گذارد و آن را به مخاطب القا می‌کند.

اکنون مسئله‌ی قابل بررسی آن است که دوربین بواسطه‌ی چه حرکت‌هایی امکان انتقال چه مفاهیم و احساساتی را از داستان به مخاطب فراهم می‌سازد؟ با توجه به ارتباط این مسئله با مباحث کارگردانی و همچنین روایت و ژانر داستان و برای رسیدن به نتیجه‌ی مطلوب، بهره‌گیری از نظریه‌های ارائه شده و مطالعات انجام شده در سه شاخه‌ی مذکور یعنی کارگردانی، روایت و ژانر، لازم می‌نماید، تا در ادامه با جمع‌بندی این سه مبحث الگوهایی کاربردی برای ارتباط بین حرکت دوربین و روایت استخراج و به صورت طبقه‌بندی شده ارائه شود. برای بررسی ارتباط بین روایت و حرکت دوربین، لازم است تعریف مشخصی از «روایت» ارائه و مرز آنچه که «روایت» نامیده می‌شود به دقت تعیین و همچنین مفهوم مورد نظر از «حرکت دوربین» در این نوشتار ارائه شود.

## ۱-۱- روایت

از میان نظریه‌های گوناگون ارائه شده درباره‌ی روایت، همچون نظریه‌ی ژرار ژنت<sup>۱</sup> (لوت، ۲۰۰۰: ۱۲-۱۳) و یا نظر میک بال<sup>۲</sup> (بال، ۱۹۸۵: ۵)، برای تحقق اهداف مقاله نظریه‌ی بوردول<sup>۳</sup> (۱۹۸۵)، با توجه به فراگیری و امکان بهره‌مندی از آن در مباحث روایت فیلم و انیمیشن، انتخاب شد. بوردول (۱۹۸۵: ۵۰) در مبحثی با عنوان «اصول روایت» به معرفی سه اصطلاح فابیولا، سیوژت و سَبک می‌پردازد.

- فابیولا داستانی است که ارائه می‌شود و شامل اتفاقات و زنجیره روابط علت و معلولی است که در محدوده‌ی زمانی و مکانی رخ می‌دهد.
  - سیوژت یا طرح به چیدمان، سازماندهی و نوع ارائه‌ی فابیولا و داستان در فیلم اشاره دارد.
  - سَبک به فرم و ظاهری اشاره دارد که مخاطب بواسطه‌ی آن داستان را دریافت می‌کند و شامل به‌کارگیری وسایل و شیوه‌های تولید محصولات سینمایی و فیلم است.
- در تعریف بوردول از روایت‌گری، «روایت فرآیندی است که بواسطه‌ی آن سیوژت (طرح) و سَبک با یکدیگر تعامل یافته و در ارتباط با یکدیگر قرار می‌گیرند تا از این طریق فابیولا (داستان) را در ذهن مخاطب ایجاد کنند» (بوردول، ۱۹۸۵: ۵۰).
- اگر بخواهیم حرکت دوربین را در نظریه‌ی بوردول که روایت را تعامل سیوژت و سَبک در راستای شکل‌دهی فابیولا دانسته است، بررسی کنیم، دوربین خود به تنهایی در بخش سَبک قرار می‌گیرد چرا که ابزار انتقال است (چه دوربین فیزیکی باشد و چه تعریفی از دوربین مجازی باشد)، اما این که دوربین چگونه می‌بیند، به لحاظ فاصله و زاویه، و این که آیا دوربین هنگام دیدن ساکن می‌ماند یا حرکت می‌کند به سیوژت مربوط می‌شود. دوربین با کنترل این که ابتدا چه چیزی را

نشان دهد، به چه چیزی چه قدر نزدیک یا از آن دور شود، چه چیزی را ناگهان مورد توجه قرار دهد و موارد دیگر، در واقع تعیین می‌کند که حوادث و شخصیت‌ها به چه ترتیبی و چگونه ارائه شوند، بنابراین جزء سیوژتی است که در نهایت سبب خلق فابیولا در ذهن بیننده می‌شود. با بررسی حرکت دوربین در نظر میک بال، که روایت را در سه لایه‌ی داستان، متن و فابیولا تعریف می‌کند و فابیولا را شیوه‌ی ارائه‌ی رخدادها می‌داند، حرکت دوربین در لایه‌ای از روایت یعنی فابیولا قرار می‌گیرد چرا که حرکت دوربین یکی از شیوه‌های ارائه‌ی رخدادها توسط کارگردان است.

## ۲-۱- حرکت دوربین

دوربین در سینمای زنده ابزاری فیزیکی است که از طریق آن حوادث و اتفاقات داستان ثبت می‌شود. در برخی از شیوه‌های تولید انیمیشن، مانند شیوه‌ی عروسکی، نیز دوربین به مثابه ابزاری فیزیکی معنا می‌یابد. در انیمیشن‌های رایانه‌ای، مانند سه‌بعدی رایانه‌ای، دوربین به شکل مجازی وجود دارد. اما در اینجا، تعریف دوربین به هیچ وجه به مواردی که ذکر شد محدود نیست و فرض بر این است که هر آن‌چه در یک قاب از فیلم انیمیشن دیده می‌شود، بدون توجه به شیوه‌ی مورد استفاده در آن، تصویری است که از دید یک دوربین گرفته شده است، دوربینی که لزوماً در مراحل تولید حضور فیزیکی و یا حضور مجازی نداشته است و از درون آن‌چه که این دوربین نشان می‌دهد، مخاطب با موضوع فیلم انیمیشن ارتباط برقرار می‌کند و آن را درک می‌کند. با در نظر گرفتن این تعریف از دوربین، هر تغییر و یا تغییرهایی در قاب‌های متوالی را که با این تصور همراه باشند که دوربین به لحاظ مکانی و یا زمانی دچار جابه‌جایی و یا حتی پرش شده است، حرکت دوربین می‌نامیم. در اینجا، تعریف ما از حرکت دوربین به مواردی مانند القای حس جابجایی مکانی و زمانی به مخاطب محدود نمی‌شود.

یکی از بهترین تعریف‌های حرکت دوربین را دیوید بوردول و کریستین تامپسون در مقدمه‌ای بر هنر فیلم (۱۹۹۵) ارائه می‌دهند. آن‌ها بر این باورند که حرکت دوربین ویژگی عبارت گسترده‌تر قاب متحرک یا قاب سیار است که بزرگ‌نمایی/کوچک‌نمایی<sup>۱</sup> و یا قابلیت‌های حرکت دوربین را نیز که توسط تصاویر رایانه‌ای فراهم شده است، شامل می‌شود؛ «قاب‌بندی سیار به این معنی است که، در یک عکس، قاب‌بندی شیء تغییر می‌کند. بنابراین قاب سیار زاویه، سطح، ارتفاع و فاصله‌ی دوربین را در طول نما تغییر می‌دهد» (بوردول و تامپسون، ۱۹۹۵: ۲۶۶).

## ۳-۱- ضرورت بررسی ارتباط روایت و حرکت دوربین

«حرکت دوربین می‌تواند تنها به این شکل کاربردی باشد که قاب دوربین را برای شیئی در حال حرکت تنظیم کند، اما حرکت دوربین می‌تواند ابزاری تفسیری و ذهنی برای فیلمسازان باشد تا روایت داستان را جلو ببرند» (Beidermühle, 2012: 2). «حرکت دوربین یعنی در ساخت نمایش و احساسات، گاهی طراحی واقعی نما می‌تواند در مقایسه با سایر عوامل صحنه نقش بسیار مهمتری داشته باشد» (Reilly, 2009: 140).

حرکت دوربین به کمک خالق اثر انیمیشن می‌آید تا مفاهیمی را که در ذهن خود دارد به ذهن بیننده انتقال دهد. دوربینی که می‌تواند با حضور فعال به روایت کمک کند. کارگردان در همان ابتدا با انتخاب نوع و میزان حرکت دوربین در کار، نوع اثر خود را رقم می‌زند، در کارهای فراواقع‌گرا<sup>۲</sup> و رویاگونه با افزودن پرش‌های پرشمار و یا حرکت‌های طولانی‌تر، سریع‌تر و غیرمنتظره‌تر،

آزادی زمانی و مکانی رویا را تداعی می‌کند. «فروید می‌گوید که رویاها شکل تصاویری را به خود می‌گیرند که ما هنگام به یاد آوردن یا بازگو کردنشان، آن‌ها را به یکدیگر بخیه می‌زنیم» (آسابرگر؛ به نقل از فروید، ۱۹۷۷: ۸۸).

علاوه بر کارکرد و نقش مهمی که حرکت دوربین در روایت دارد، دلیل دیگری نیز برای اهمیت بررسی ارتباط روایت با حرکت دوربین وجود دارد. در طول تاریخ سینما و انیمیشن برخی از قراردادهای نانوشته بین خالق اثر و مخاطب به مرور زمان شکل گرفته‌اند و مخاطبان آن‌ها را آموخته‌اند، به عنوان نمونه بیننده‌ی امروزی می‌داند که نمایش فردی در حال تفکر همراه با برش‌هایی در میان آن نشان‌دهنده‌ی گذر زمان است، اما احتمالاً این پرش‌های ناگهانی زمانی یا مکانی در ذهن مخاطبی که در ابتدای تولد سینما ناظر فیلم بود، شعبده‌بازی را تداعی می‌کرد. بنابراین به مرور زمان قوانینی نانوشته درباره‌ی حرکت دوربین شکل گرفته‌اند. این قوانین نانوشته، الزاماً محسوس نیستند و استخراج آن‌ها نیازمند بررسی است، سورن کولستروپ<sup>۱</sup> (۱۹۹۷) در ادعایی مطرح می‌کند که «ما معمولاً نسبت به حرکت دوربین توجه نداریم» و آن را همانند قواعد دستور زبان می‌داند که ما هنگام صحبت به قواعد دستور زبان توجه نداریم و به محتوا دقت می‌کنیم. اما اگر فرد مقابل، به شکلی ناگهانی کلامی بگوید که با قوانین رایج همخوانی نداشته باشد، متوجه می‌شویم حتی اگر در صورت تشخیص اشتباه در ساختار نتوانیم توضیح دهیم که آن اشتباه چه بوده است. «این همان چیزی است که در فیلم رخ می‌دهد، ما بر اساس تجربه‌های هر روزمان و بر اساس محصولات دیداری-شنیداری که تماشا کرده‌ایم، مجموعه‌ی بزرگی از دانش زبان فیلمی را ساخته‌ایم» (همان). بنابراین وجود الگوهایی نانوشته که در طول زمان و با توجه به تجربه‌های روزمره شکل گرفته و البته در طول زمان تغییر کرده‌اند و خواهند کرد، دلیل دیگر اهمیت بررسی وجود و پیدایش این قوانین است.

## ۲- کارکردهای حرکت دوربین

برای رسیدن به الگوهای گوناگون استفاده از حرکت دوربین، لازم است با مشاهده و بررسی انیمیشن‌ها و استفاده از حرکت دوربین در آن‌ها، ارتباط روایت و حرکت دوربین به صورت مطالعه‌ای دسته‌بندی شده با توجه به عوامل متعددی همچون ژانر انیمیشن، معرفی شخصیت و فضا انجام شود.

### ۲-۱- انتقال حس صحنه و نوع کار

گاهی حرکت دوربین برای انتقال اطلاعات مربوط به احساسات انسانی مورد استفاده قرار می‌گیرد و گاه نیز در خدمت خلق ژانر برمی‌آید تا مخاطب بداند باید از اثر چه انتظاری داشته باشد.

#### ۲-۱-۱- حس صحنه

گاه در صحنه‌ای خاص از داستان حس خاصی مثل ترس، تعجب، غم و یا شادی وجود دارد و یا این که این حس در یکی از شخصیت‌های داستان پدید آمده است، با کمک حرکت دوربین می‌توان این احساس را به مخاطب منتقل کرد. و در این زمینه مبحث حریم‌های اجتماعی، ارائه شده توسط ادوارد هال (۱۹۹۶)، مفید است. این حریم‌ها شامل حریم خودمانی، حریم شخصی، حریم اجتماعی و حریم عمومی‌اند (پرسن، ۲۰۰۳: ۱۱۰-۱۰۹).

برای نمونه در بخشی از انیمیشن شیرشاه<sup>۲</sup> (۱۹۹۴)، بزرگ‌نمایی سریع چهره‌ی نگران بچه

شیر هم برای تأکید بر حالت‌های چهره است و هم این‌که ورود سریع و بی مقدمه به حریم‌های گوناگون، به انتقال حس ترس و نگرانی کمک می‌کند (تصویر شماره‌ی ۱).



تصویر ۱. بزرگ‌نمایی سریع در شیرشاه (۱۹۹۴)

در انیمیشن داستان اسباب‌بازی<sup>۱</sup> (۱۹۹۵) نمایی وجود دارد که در آن باز لایت‌پیر<sup>۲</sup> متوجه می‌شود هر تصویری که از قدرت خویش در ذهن خود داشته، تصویری باطل بوده است. در این لحظه پس از آن‌که دوربین نیز به همراه باز سقوط می‌کند، باز را می‌بینیم که روی زمین دراز کشیده است. دوربین از زاویه‌ی عمود او را نشان می‌دهد، بالا می‌رود و از باز لایت‌پیر دور و دورتر می‌شود و در واقع، اگر حرکت را نسبی در نظر بگیریم این باز است که پایین و پایین‌تر می‌رود و چه بسا که از نظر روحی نیز اوست که پایین و پایین‌تر می‌رود. در این‌جا حرکت دوربین به کمک آمده است که ما حس صحنه را درک کنیم و احساس‌مان از هیجان ناشی از سقوط به حس اندوه پس از شکست تبدیل شود. دور شدن آرام آرام دوربین، احساس جدا شدن بیننده و یا شخصیت را از فضا القا می‌کند و معنای آن فاصله گرفتن روحی و شاید احساس تنهایی و شکست در باز است (تصویر شماره‌ی ۲).

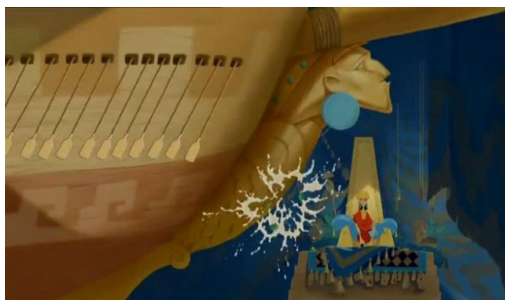


تصویر ۲. انتقال حس شکست در داستان اسباب‌بازی (۱۹۹۵)

## ۲-۱-۲- انتقال حس در ژانر اثر

آسابرگر (۱۹۹۷: ۵۰) ژانر یا نوع را به معنای توانایی دسته‌بندی تعداد تقریباً بی‌شمار روایت‌های موجود می‌داند آنچنان که مخاطب بداند باید چه انتظاری داشته باشد. بوردول و تامپسون (۱۹۹۵: ۹۰) نیز ژانر را این‌گونه تعریف می‌کنند: «ژانر یا نوع فیلم خاستگاه عمده‌ی انتظارات بیننده است. . . ژانر مجموعه‌ای از قواعد را برای ساختار روایی شکل می‌دهد که هم برای فیلم‌ساز و هم برای بیننده آشنا هستند».

حرکت دوربین می‌تواند در خدمت تعیین ژانر انیمیشن، مانند کمدی، فراواقع‌گرا و مستند باشد. برای نمونه، لئونارد برنستاین (۱۳۸۵) درباره‌ی خنده‌دار بودن موسیقی در آثار کمدی توضیح می‌دهد که «ناگهانی و غیرمنتظره بودن عامل اساسی در هر لطیفه است. این عامل، یا هر چیز دیگری که نامیده شود، باید در آن موضوعی غیرمنتظره و ناگهانی وجود داشته باشد تا موجب خنده شود» (برنستاین، ۱۳۸۵: ۱۲۷). غافلگیری یکی از ویژگی‌های برجسته‌ی انیمیشن است و در انیمیشن‌های خنده‌دار، حرکتهای غیرمنتظره‌ی دوربین یکی از ابزارها و قراردادهای نانوشته برای غافلگیر کردن مخاطب‌اند.



تصویر ۳. حرکت دوربین در انیمیشن زندگی جدید امپراتور (۲۰۰۰)، خوانش عکس‌ها از راست به چپ

برای نمونه، در بخشی از زندگی جدید امپراتور<sup>۱۰</sup> (۲۰۰۰)، اتفاقات بسیاری، از درون قصر گرفته تا رفتن به آینده و بازگشت دوباره به درون قصر و دیدن فضای بیرونی قصر، با سکون و بزرگ‌نمایی/کوچک‌نمایی‌های مکرر و متوالی نمایش داده می‌شوند. در واقع، دوربین در این نمای طولانی گاهی ساکن است و گاهی حرکتی بسیار سریع دارد، بدون هیچ حالت بینابینی. این افراط و این جسارت در به کار بردن حرکت دوربین هماهنگ با کنش شخصیت - که انتظارش را نداریم - باعث خنده می‌شود (تصویر شماره‌ی ۳).

حرکت دوربین می‌تواند برای مستند نشان دادن دید شخصیت به کار رود. در صحنه‌هایی که با دوربین روی دست و به عنوان نمای از دید شخصیت کار شده است، حرکت دوربین نقش اساسی در القای حس مستند بودن دارد. بخش‌هایی از انیمیشن‌های مستند نمونه‌ای از این استفاده از حرکت دوربین‌اند. می‌توان به نماهایی از انیمیشن داستان اسباب‌بازی ۳ (۲۰۱۰) اشاره کرد که در آن شخصیت داستان، «آندی»، فیلمی از کودکی‌اش را تماشا می‌کند که به صورت خانگی و با دوربین روی دست ضبط شده است (تصویر شماره‌ی ۴).



تصویر ۴. بخشی از داستان اسباب‌بازی ۳ (۲۰۱۰) که فیلم خانگی کودکی را نشان می‌دهد

در فیلم‌هایی از نوع فراواقع‌گرا، به مرز رویا و ضمیر ناخودآگاه نزدیک می‌شویم. در رویا به سبب سروکار داشتن با روح، رهایی از قید مکان و زمان رخ می‌دهد. ویژگی‌ای که به واسطه‌ی نزدیک شدن به اغراق مخصوص انیمیشن است. در این حالت، حرکت دوربین نیز به القای حس رهایی از زمان و مکان بسیار کمک می‌کند: حرکت‌های سریع در جهت‌های گوناگون با تغییر سرعت‌های ناگهانی، حرکت‌هایی که در آن دوربین از یک جسم مادی عبور کند، حرکت‌هایی که منطق خاصی در علت آن‌ها نباشد، حرکت‌هایی که در میانه‌ی آن‌ها با تبدیل ناگهانی و یا تدریجی فضای صحنه حس تغییر مکان القا می‌شود، حرکت‌هایی که در آن‌ها احساس جاذبه وجود ندارد. این حرکت‌ها انواع حرکت‌هایی هستند که در انیمیشن فراواقع‌گرا به کمک می‌آیند. حتی در مواردی که از یک کنش به‌طور پی‌درپی و از زوایای گوناگون نمایی ارائه می‌شود، این حس به وجود می‌آید که مخاطب بر زمان و مکان تسلط دارد و به اراده‌ی خود می‌تواند یک زمان را چند بار و از زوایای متفاوت ببیند، شاید بتوان این را نوعی «کوبیسم»<sup>۱۱</sup> در انیمیشن نامید، همان‌طور که کوبیسم در یکی از سه تعریف اصلی خود از دو بُعد صفحه خارج می‌شود و امکان مشاهده‌ی موضوع را از زوایای گوناگون برای نظاره‌گر فراهم می‌سازد، در این شیوه‌ی کارگردانی نیز به مخاطب امکان داده می‌شود که از سه بُعد رها، به بُعد چهارم وارد و بر زمان مسلط شود.

درباره‌ی حرکت دوربین در ژانر ورزشی می‌توان به استفاده از بزرگ‌نمایی/کوچک‌نمایی‌های شدید در کاپیتان سوباسا<sup>۱۲</sup> (۱۹۸۳-۱۹۸۶)، برای حفظ ویژگی انیمیشن‌ها و سینمای ژاپن، و یا ماشین‌ها<sup>۱۳</sup> (۲۰۰۶)، برای ایجاد ژانر ورزشی، اشاره کرد. و در ژانری دیگر دوربین با صدا و

موسیقی همراه می‌شود و فضایی با ضرباهنگ به کار می‌بخشد، مانند حرکت دوربین در صحنه‌ی آوازخوانی قوری و حرکت‌های موزون همراه با آن، در فیلم دیو و دلبر<sup>۱۴</sup> (۱۹۹۱)، بخشی از انیمیشن شیرشاه (۱۹۹۴) و همینطور انیمیشن‌های فانتازیا<sup>۱۵</sup> (۱۹۴۰) و فانتازیا ۲۰۰۰ (۱۹۹۹).

## ۲-۲- همراهی با ویژگی‌های اغراق و غافلگیری پس از تعلیق در انیمیشن

حرکت دوربین می‌تواند برای اغراق در اثر باشد:

الف) کمک حرکت دوربین به بیان اغراق در فضای خلق شده؛ مانند فضای بسیار کوچک روی گرده در انیمیشن هورتون صدای کسی را می‌شنود<sup>۱۶</sup> (۲۰۰۸).

ب) نقش حرکت دوربین در بیان اغراق و فاصله در طراحی شخصیت‌هایی با تفاوت بسیار در اندازه؛ مانند گوریل در کنار سگ (گوریل انگوری<sup>۱۷</sup> (۱۹۷۵)) و موش در کنار انسان (موش سرآشپز<sup>۱۸</sup> (۲۰۰۷)). بازی با زاویه‌ی دوربین، جابجایی افقی و عمودی دوربین و بزرگ‌نمایی/کوچک‌نمایی در این نوع کارها به کمک می‌آید (تصویر شماره‌ی ۵).



تصویر ۵. حرکت دوربین در خدمت اغراق؛ انیمیشن‌های موش سرآشپز (۲۰۰۷) و گوریل انگوری (۱۹۷۵)

ج) حرکت دوربین و کمک به تعریف شخصیت: تنبل، مصمم، خنده‌دار، سریع. برای نمونه می‌توان به پسر خانواده در باورنکردنی‌ها<sup>۱۹</sup> (۲۰۰۴) اشاره کرد که بسیار سریع حرکت می‌کند. در نمایی، دوربین به جای این که در یک قاب باز دویدن سریع را ضبط کند به شکلی هدفمند قابی را در نظر می‌گیرد که کمی از اندازه‌ی لازم کوچکتر باشد، بنابراین برای ضبط آن، ناگزیر از جابه‌جایی کادر، در انتهای چپ و راست مسیر دویدن می‌شود و این خود حس سریع دویدن شخصیت را، به اندازه‌ای که حتی دنبال کردنش نیز سخت است، بهتر منتقل می‌کند (تصویر شماره‌ی ۶).





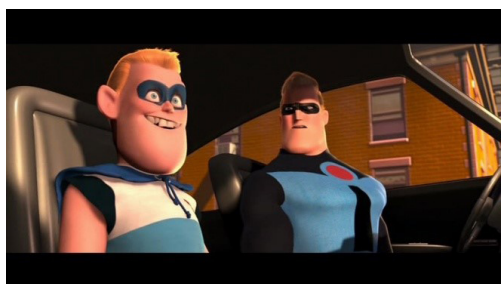


تصویر ۶. جابه‌جایی مکرر کادر برای معرفی رفتار شخصیت در باورنکردنی‌ها (۲۰۰۴)

با توجه به قدرت حرکت دوربین در مخفی کردن و پوشاندن فضاها و شخصیت‌ها، از آن برای ایجاد تعلیق و یا متعجب ساختن مخاطب استفاده می‌شود. در صحنه‌ای در انیمیشن باورنکردنی‌ها (۲۰۰۴) شخصیت داستان در داخل ماشینش می‌نشیند و از این که ناگهان می‌بیند پسری روی صندلی نشسته است جا می‌خورد، حرکت دوربین به ما نیز اجازه می‌دهد همراه با او شگفت‌زده شویم، به این شکل که ابتدا پسر را نمی‌بینیم اما هم‌زمان با تعجب مرد، دوربین عقب می‌رود و ما نیز پسر را روی صندلی می‌بینیم (تصویر شماره ۷).

درباره‌ی قدرت تعلیقی که دوربین فراهم می‌آورد، می‌توان گفت اطلاعاتی که حرکت دوربین فراهم می‌سازد، در یک یا چند حالت از سه حالت زیر قرار می‌گیرند:

- حرکت دوربین می‌تواند در جهت تأیید اطلاعات بیننده باشد و حدس او در زمان تعلیق را تأیید کند.
- حرکت دوربین می‌تواند در جهت رد اطلاعات بیننده باشد، او را غافلگیر و حدسش در زمان تعلیق را رد کند.
- حرکت دوربین می‌تواند زمینه‌ساز ادامه‌ی جریان روایت باشد.



تصویر ۷. حرکت دوربین و غافلگیری بیننده در انیمیشن باورنکردنی‌ها (۲۰۰۴)

### ۲-۳- برجسته‌سازی آنچه که از منظر کارگردان حائز اهمیت است

ممکن است از نظر کارگردان برای شکل‌دهی فابریولا در ذهن مخاطب ارائه‌ی اطلاعاتی ضروری باشد. این تأکید و مهم جلوه دادن می‌تواند با روش‌های گوناگون تحقق پذیرد:

الف) بسط نمایش اطلاعات در زمان؛ به این ترتیب که به جای ارائه‌ی یک نمای باز از صحنه، با نمایی بسته‌تر و با حرکت دوربین بر روی اشیاء صحنه، لباس شخصیت و یا حالت چهره‌ی او،

اطلاعات به ترتیب و با سرعت مورد نظر کارگردان به بیننده منتقل شود. توقف در برخی قاب‌ها و گذر سریع از برخی دیگر خود شامل اطلاعات مهمی برای مخاطب است.

ب) بزرگ‌نمایی یا کوچک‌نمایی شدید روی چهره‌ی شخصیت و یا حالت او برای بیان واکنش او به حادثه‌ای ناگهانی؛ مانند شوکه شدن در شیرشاه (۱۹۹۴) (تصویر شماره‌ی ۱).

## ۲-۴- موضوع داستان، شخصیت‌ها و فضای داستان

حرکت دوربین در نمای معرف خود به تنهایی می‌تواند موضوع کلی داستان را بیان کند و یا در طول کار ویژگی‌هایی از شخصیت‌ها را بشناساند و یا به درک و شناخت مخاطب از مکان و فضای داستان کمک کند.

### ۲-۴-۱- نمای معرف

در نمای معرف انیمیشن اسپیریت<sup>۲۰</sup> (۲۰۰۲) دوربین سه دقیقه‌ی تمام و با کمترین برش<sup>۲۱</sup>، همراه با پرواز پرنده بر بالای دشت‌ها، کوه‌ها و آب‌ها پرواز می‌کند و به معرفی فضای غرب و همراهی با موسیقی می‌پردازد. اما علاوه بر این کاربرد، نما در حال اشاره به موضوع داستان نیز هست. هنگامی که مخاطب سه دقیقه‌ی تمام، آزادی در حرکت و گردش بر فراز دشت‌ها، کوه‌ها، آب‌ها را بچشد بی‌تردید بهتر می‌تواند با شخصیت داستان که اسبی آزاد است و نمی‌خواهد در بند انسان‌ها باشد هم‌ذات‌پنداری کند و موضوع داستان، یعنی آزادی، را دریابد.

در نمای ابتدایی انیمیشن وال-ای<sup>۲۲</sup> (۲۰۰۸) دوربین با سرعتی آرام در فضا حرکت می‌کند، سپس، به آرامی کره‌ی زمین در قاب دوربین قرار می‌گیرد و ناگهان با حرکتی تندشونده، مانند یک جرم آسمانی، به سمت زمین می‌رود و بعد از عبور از جو و در جایی که به نزدیکی سطح زمین می‌رسد سرعتش را کم می‌کند، تغییر جهت می‌دهد و برفراز زمین تیره، غبارآلود و از میان ساختمان‌هایی از زباله، عبور می‌کند. سپس با یک برش، دوربین از دید عمود، انبوه ساختمان‌های ساخته شده از زباله را نشان می‌دهد و با سرعت و با حرکتی شبیه به حرکت در فضا، از بالای انبوه زباله‌ها عبور می‌کند. این سقوط به سمت زمین، این دید از زاویه‌ی بالا و با فاصله‌ی دور و همچنین حرکت نرم دوربین، با موضوع داستان که در آن انسان‌ها از زمینه فاصله گرفته و در فضا زندگی می‌کنند و همچنین این نکته که بخشی از داستان در فضا رخ می‌دهد و در بخش‌هایی از داستان سفینه‌ای به زمین می‌آید، مرتبط است.

در انیمیشن ریو<sup>۲۳</sup> (۲۰۱۱) داستان با رقص پرندگان آغاز می‌شود و این با موضوع داستان که ناتوانی یک پرنده برای پرواز و به دست آوردن آن در انتهاست، مرتبط است.

انیمیشن کونگ‌فو پاندا<sup>۲۴</sup> (۲۰۰۸) با رویا آغاز می‌شود. در واقع آنچه نمایش داده می‌شود رویایی است که شخصیت اصلی در حال مشاهده‌ی آن در خواب است. وقتی راوی می‌گوید: «اما قهرمان هیچ‌گاه با دهان پر صحبت نکرد»، دوربین سریع به سمت دست او که نشانه‌ی دعوت حریف به صبر برای قورت دادن لقمه است، می‌چرخد. در اینجا دوربین سه کارکرد خود را نشان می‌دهد، نخست این‌که با هماهنگی با سایر عناصر این انیمیشن، بیننده را به فضای شرق دور می‌برد که در آن استفاده از حرکت‌هایی همچون چرخش افقی سریع دوربین یا بزرگ‌نمایی بسیار سریع رایج است. در دومین نقش خود، به ما می‌فهماند که با اثری خنده‌دار و اغراق‌آمیز روبرو خواهیم بود؛ و سومین کارکرد آن است که شخصیت پاندا را در رویاهایش معرفی می‌کند، شخصیتی آن‌قدر قهرمان که در شرایط بحرانی خونسردی خود را از دست نمی‌دهد.

## ۲-۴-۲- تعریف شخصیت

دوربین می‌تواند با حرکت خود به کمک معرفی شخصیت بیاید. برای نمونه، کاراکتری که راه می‌رود و دوربین علاوه بر تعقیب او مدام تغییر زاویه می‌دهد اما او بدون توجه به حرکات دوربین، مصمم به راه خود ادامه می‌دهد و تنها بر تحقق هدف خود مصمم است. در اینجا به نوعی شخصیت او معرفی می‌شود.

در نمایی از کونگ‌فو پاندا (۲۰۰۸) شخصیت پاندا را می‌بینم که در حال بالارفتن از پله‌هاست، دوربین سر به بالا می‌چرخاند، و به بالای پله‌ها و سپس به خورشید در آسمان می‌رسد، و ما از طریق تغییر جای خورشید در آسمان متوجه گذشت زمان می‌شویم. با یک برش دوربین پاندا را نشان می‌دهد که در حال کشیدن ظرف آش است، با توجه به گذر زمان انتظار داریم پاندا در انتهای مسیر باشد، اما دوربین که در واقع چشم ماست، ناگهان با سرعت زیادی به عقب می‌رود، و می‌فهمیم که پاندا روی کدام پله است، پاندا هنوز روی همان پله‌های اول است! حرکت دوربین شخصیت پاندا را کند و تنبل معرفی می‌کند (تصویر شماره ۸).



تصویر ۸. قاب‌هایی از نمای معرفی شخصیت پاندا در کونگ‌فو پاندا (۲۰۰۸)

## ۲-۴-۳- بیان اطلاعات فضای داستان

همان‌طور که ذکر شد، دوربین می‌تواند در کنار پررنگ‌سازی آنچه که از نظر کارگردان مهم است، با جابجایی‌های گوناگون، مکان و فضای رخداد داستان و اشیاء درون آن را معرفی کند. درباره‌ی بیان اطلاعات فضای داستان می‌توان به صحنه‌ای از انیمیشن هورتون هورتون صدای کسی را می‌شنود (۲۰۰۸) اشاره کرد که در آن مخاطب با حرکت دوربین، متوجه تمایز دو دنیای متفاوت درون گرده و بیرون از آن می‌شود (تصویر شماره ۹).



تصویر ۹. حرکت دوربین و معرفی دو فضای متفاوت در هورتون صدای کسی را می‌شنود (۲۰۰۸)

گاه دوربین با صدا همراهی و از قابلیت‌های صدا در روایت استفاده می‌کند تا در شرایطی که تصویر به لحاظ زمان، هزینه و یا فن‌آوری قابل ساخت نیست، صدا بار تصویر را به دوش بکشد و به بیان روایت بپردازد. ما در اینجا این کاربرد را «دوربین سر به هوای آگاه» نام‌گذاری می‌کنیم. دوربین سر به هوای آگاه می‌تواند برای تحقق اهداف زیر، به عمد از شیء یا شخصیتی که مخاطب می‌خواهد آن را دنبال کند، سر برگرداند و ادامه‌ی داستان را بر عهده‌ی صدا بگذارد:

- عدم توانایی به تصویر کشیدن تصویر به لحاظ موارد اجرایی
  - رمزآلود بودن نوع فیلم و لزوم در پرده نگاه داشتن برخی موارد
  - در جهت تقویت تعلیق، و پس از آن غافلگیری
  - برای جلب توجه بیشتر بیننده به صدا که در آن نما نقش مهمی را بازی می‌کند
- گاه نیز دوربین همه چیز را بر عهده‌ی صدا نمی‌گذارد و به دنبال ثبت اثرهایی دیگر مانند سایه‌ها و یا رد پاها می‌رود.

## ۲-۵- دید روایی

با توجه به تمایز راوی اول شخص و راوی سوم شخص، می‌توان یکی دیگر از کاربردهای دوربین را ایجاد فاصله‌ی روایی دانست. «اصطلاح فاصله، به ویژه به رابطه‌ی میان راوی و (رخدادها/ شخصیت‌ها) در متن روایی اشاره دارد» (لوت، ۲۰۰۰: ۵۱-۵۰). دوربین از دید شخصیت، همانند راوی اول شخص و دوربین با دید ناظر همانند راوی سوم شخص است. البته در حالتی که دوربین به عنوان همراهی نامرئی همیشه همراه شخصیت است اما الزاماً همه‌ی نماها را از دید شخصیت نشان نمی‌دهد، نیز می‌توان گفت که دوربین به روایت اول شخص در ادبیات نزدیک‌تر است تا به روایت سوم شخص آگاه.

فاصله‌ای که دوربین می‌تواند در انیمیشن ایجاد کند بیشتر به نوع سوم فاصله، یعنی فاصله در نگرش، مربوط می‌شود و در این بین حرکت دوربین است که می‌تواند به بیننده القا کند که آیا در حال مشاهده از دید اول شخص است یا خیر؟ و اگر از دید سوم شخص باشد حرکت دوربین

می‌تواند هم‌ذات‌پنداری با شخصیت را از طریق انتقال احساسات نمایشی به مخاطب القا کند و یا در مقابل، با ایجاد فاصله بین مخاطب و شخصیت، مخاطب را به قضاوت ناخودآگاه درباره‌ی شخصیت یا رخدادها بنشانند.

## ۲.۶. تعامل با فن‌آوری

نمی‌توان نقش فن‌آوری را در خلق حرکت‌های جدید برای دوربین نادیده گرفت. تغییرهایی که ایجاد می‌شوند برخی ماندگار و برخی کم‌کم کنار گذاشته می‌شوند. از قابلیت‌های مثبت دوربین در فضای سه‌بعدی رایانه‌ای برای فراهم آوردن آزادی عملی که تا پیش از آن به راحتی فراهم نبوده گرفته تا توانایی آن در ساخت ژانرهای ورزشی و یا فیلم‌هایی که شخصیت‌های اصلی آن‌ها موجودات پرنده هستند. «مجازی بودن دوربین و فضا، امکاناتی را در اختیار کارگردان انیمیشن قرار داد که در اختیار کارگردان یک فیلم زنده نیست» (اکرمی، ۱۳۹۰: ۳۷).

فن‌آوری‌های دیگری حرکت دوربین را به چالش کشیده‌اند. برای نمونه، در صورت اضافه شدن صدای دالبی<sup>۲۰</sup> به حرکت دوربین، هماهنگی‌های بین صدا و تصویر ضروری است حتی گاهی تغییر در صدا، همراه داشتن حرکت دوربین را الزامی می‌سازد؛ و به‌طور متقابل استفاده از قابلیت‌های انیمیشن در خلق حرکت‌های پیچیده و سریع دوربین، می‌تواند هنر طراحی صداها را چندبخشی را وارد مرحله‌ی جدیدی سازد.

فن‌آوری دیگری که حرکت دوربین را به چالش کشید، استریوسکوپیک<sup>۲۱</sup> است. امکان به وجود آمده برای مخاطب جهت درک بهتر سه بُعد، باعث می‌شود کارگردانان به شیوه‌هایی برای استفاده‌ی بهتر از این قابلیت در نمایندگی فکر کنند. شیوه‌هایی که در گذشته‌ی نزدیک، در شهربازی‌ها و سینماهایی با عنوان سینما ۲۰۰۰ مورد استفاده قرار می‌گرفت، شیوه‌هایی مانند حرکت و پرتاب اشیاء به سمت دوربین، حرکت ناگهانی دوربین به سمت شیء آنچنان که ترس از تصادف ایجاد کند، و سرعت بیش از حد و تکان‌های غیرمنتظره‌ی دوربین. با دقت در فیلم‌های استریوسکوپیک تولید شده می‌توان ردی از حضور این تغییرها را در تعریف نماهای فیلم مشاهده کرد. البته کارگردان باید توجه داشته باشد که تنها برای تجربه کردن فن‌آوری، با استفاده‌ی بیش از اندازه از آن اثر خود را به یک کار کوچک تنزل ندهد.

## ۳- نتیجه‌گیری

با وجود شباهت‌های بسیار استفاده از حرکت‌های دوربین در سینمای زنده و انیمیشن، بررسی ارتباط حرکت دوربین و روایت با توجه به ویژگی‌های منحصر به فردی که انیمیشن و یا جلوه‌های دیداری، مانند تخیل و اغراق، به همراه دارند، ضروری است. حرکت دوربین در انیمیشن تحت تأثیر عواملی مانند ژانر فیلم، ویژگی‌های شخصیت و احساس جاری در صحنه قرار می‌گیرد و با توجه با این عوامل تجلی‌های گوناگونی در فیلم پیدا می‌کند که می‌توان برای آن‌ها الگوهای مشخصی را ترسیم و یا پیشنهاد کرد. این مقاله با بررسی ارتباط روایت و حرکت دوربین، به استخراج الگوهای استفاده از حرکت دوربین و طبقه‌بندی آن‌ها پرداخته است. بر اساس این پژوهش، کاربردهای حرکت دوربین در ارتباط با روایت عبارت‌اند از: ۱) انتقال حس صحنه و نوع (ژانر) اثر، ۲) همراهی با ویژگی‌های اغراق و غافلگیری پس از تعلیق در انیمیشن، ۳) پررنگ‌سازی موارد مهم داستان از نظر کارگردان، ۴) تعریف موضوع داستان با نمای معرف، تعریف شخصیت‌ها و شرح فضای داستان، ۵) تعریف دید روایی، و ۶) تعامل با فن‌آوری.

## پی‌نوشت‌ها

1. Gérard Genette
2. MiekeBal
3. David Bordwell
4. zoom in/out
5. surrealist
6. SorenKolstrup
7. Lion King
8. Toy Story
9. Buzz Lightyear
10. The Emperor's New Groove

۱۱. با توجه به اینکه استفاده از معادل فارسی کوبیسم، حجم‌گرایی، در مورد انیمیشن رساندن مقصود را دشوار کند، از عبارت کوبیسم استفاده شده است، البته می‌توان واژه‌ی بُعدگرایی را برای آن پیشنهاد داد.

12. Captain Tsubasa
13. Cars
14. Beauty and the Beast
15. Fantasia
16. Horton Hears a Who!
17. The Great Grape Ape
18. Ratatouille
19. The Incredibles
20. Spirit
21. cut
22. WALL•E
23. Rio
24. Kung Fu Panda
25. Dolby Digital
26. Stereoscopic امکان مشاهده‌ی سه‌بعدی فیلم با تلویزیون مخصوص و گاهی عینکی مخصوص

## منابع

- آسابرگر، آرتور (۱۳۸۰) *روایت در فرهنگ عامه، رسانه و زندگی روزمره*، ترجمه‌ی محمدرضا لیراوی، انتشارات سروش، تهران.
- اکرمی، حامد (۱۳۹۰) *شیوه‌های کارگردانی صحنه‌های اکشن*، پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد، دانشگاه هنر تهران.
- برنستاین، لئونارد (۱۳۸۵) *تجزیه و تحلیل موسیقی برای جوانان*، ترجمه‌ی بازنویسی و توضیح: مصطفی کمال پورتراب، نشر چشمه، تهران.
- بوردول، دیوید و تامپسون، کریستین (۱۳۷۷) *هنر سینما*، ترجمه‌ی فتاح محمدی، نشر مرکز، تهران.
- لوته، یاکوب (۱۳۸۶) *مقدمه‌ای بر روایت در ادبیات و سینما*، ترجمه‌ی امید نیک فرجام، انتشارات مینوی خرد، تهران.
- Bal, Mieke, 1985. *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*, Toronto: University of Toronto Press.
- Beidermühle, Tobias, 2012. *Camera Movement: Historical Overview and Application in Madly Unto Eternity*, MFA. Savannah College of Art and Design.
- Bordwell, David, 1985. *Narration in the fiction film*. Wisconsin: The University of Wisconsin Press.
- Bordwell, David and Thompson, Krisrin, 1995. *Film Art: An Introduction*, 1995, New York, McGraw-Hill.
- Kolstrup, Søren, 1997. *Camera Movement and Narration, The camera as narrator in the documentaries of Lars Engels*, P: O.V. Number 4, December - On camera movement and filmic space, Available at: <[http://pov.imv.au.dk/Issue\\_04/section\\_1/artc4A.html](http://pov.imv.au.dk/Issue_04/section_1/artc4A.html)> [Accessed 18 August 2013].
- Persson, Per., 2003. *Understanding Cinema: A Psychological Theory of Moving Imagery*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Reilly, Tom, 2009. *The Big o Picture: Filmmaking lessons from a life on the set*. New York: ThomasDunne Books.

Received: 26 April 2014  
Accepted: 06 Oct 2014

## **The Camera Movement in Relation to Narration in Animated Films: a Practice-Oriented Study**

**Mohammad Reza Hosnaee:** Associate Professor. University of Art, Cinema & Theater Faculty, Tehran, Iran.

**Fatemeh Maleki:** M.A of Animation. University of Art, Cinema & Theater Faculty, Tehran, Iran.

### **Abstract**

As a core element of film language, camera movement plays a crucial role in narrative explanation, character shaping, and theme development in cinema. Although camera movements in animation movies are often implemented to add excitement to shots, their best use is when new narrative is revealed. In this paper we have studied the aspects of narration that can be presented by camera movement in animation. We put our question on whether camera movement can have a role in narration or not; how narration theories can explain camera movement; what are the special and different abilities of camera movement in animation. We have analyzed case studies along with narration theories. The goal is to extract and categorize these usages of camera movement in by studying animation movies in a way that the result would be applicable and useful for animation directors. In order to reach this goal, first it is defined what is meant by the word narration in this paper and different theories of narration are used to reach our definition of narration. Afterward it is conveyed what is exactly meant here by camera movement and on the basis of the given definitions, the necessity of studying the relation between narration and camera movement is discussed. We use theories such as of MiekeBal and Bordwell. After defining Syuzhet, fabula and style, we argue about the membership of camera movement in those three parts of narration. Then the main part is discussed, which is explaining and discussing different applications of camera movement in animation considering many different aspects such as inducing feelings, defining genre of the animation and enriching the master shots. Applications of camera movement have been studied based on different aspects such as conscious absent mindedness camera; forming film genres such as comedy, surreal, documentary; making suspension and exaggeration in animation; application of still camera; and challenges between new technologies and art. During the main part of the discussion we study animations in a categorized approach to make the patterns being derived, we focus on useful applicable patterns.

**Keywords:** narration, camera movement, animation, applicable patterns