

تاریخ دریافت مقاله: ۸۹/۶/۲۸  
تاریخ پذیرش نهایی: ۹۰/۸/۲۳

محمدرضا حسنائی<sup>۱</sup>

## بررسی دوازده اصل بازیگری در انیمیشن

### چکیده

بازیگر از ارکان هنرهای نمایشی به شمار می‌آید. بخش مهمی از تولید احساس دراماتیک و انتقال آن به بیننده بر عهده بازیگر است. بینندگان و دوستداران فیلم نیز بیشتر از هر عنصر دیگری با بازیگران ارتباط برقرار می‌کنند. نظام ستاره‌سازی به عنوان یکی از موفق‌ترین نظام‌های اقتصادی هالیوود بر همین اساس شکل گرفته است. بدین خاطر همواره مسائل گوناگونی در مورد بازیگری در سینما و تئاتر مطرح است. اما در حوزه انیمیشن این مقوله همواره مهجور واقع شده است. آیا همه آنچه که در مورد بازیگری انیمیشن لازم می‌نمایند، در بازیگری سینما و تئاتر گفته شده‌اند؟ البته چنین نیست. گرچه بازیگری در سینما و تئاتر و انیمیشن مشترکات زیادی دارد، اما از آنجا که همه این هنرها ویژگی‌های منحصر به فرد و خاص خود را دارند، بازیگری نیز از این قاعده مستثنی نیست. به عبارت دیگر، بازیگری در هر یک از این هنرها دارای ویژگی‌هایی است. البته هدف این مقاله بررسی اختلافات موجود میان بازیگری در انیمیشن - مقایسه آن - با سینما و تئاتر نیست بلکه در نظر دارد که اصول بازیگری در انیمیشن را - که گاه با سینما و تئاتر مشترک است و گاه نیز متفاوت - تبیین کند. به خاطر فقدان رویه واحد در خصوص بازیگری انیمیشن، نگارنده سعی دارد با استناد به نظریه‌ها و رهیافت‌های متخصصان هنر انیمیشن، به اصولی دست یابد که براساس آنها بتوان کیفیت بهتری را در بازیگری فیلم‌های انیمیشن شکل داد و به وجود آورد.

**کلیدواژه‌ها:** بازیگری، انیمیشن، کاراکتر، تئاتر، سینما.

۱. استادیار گروه انیمیشن، دانشگاه هنر، استان تهران، شهر تهران

## مقدمه

در دنیای انیمیشن مفهوم بازیگری مفهوم تازه‌ای به حساب می‌آید، زیرا عمر انیمیشن - به مفهوم امروزی آن - کمی بیشتر از یک قرن است. چه بسا همگان امروزه به شنیدن عبارت "بازیگری در انیمیشن" عادت کرده باشند، اما از عمر نخستین کتاب آموزش انیمیشن تنها نود سال می‌گذرد. "کارتون‌های متحرک: اینها چگونه ساخته می‌شوند" [۱] در سال ۱۹۲۰ منتشر شد و تا مدت‌ها تنها مرجع مورد استفاده انیماتورها بود. این کتاب در واقع راهنمایی بود که در آن متحرک کردن تصاویر آموزش داده می‌شد. حتی والت دیزنی تا مدت‌ها از راهنمایی‌های این کتاب در تولید انیمیشن‌های خود استفاده می‌کرد. قبل از انتشار این کتاب طراحان فیلم‌های انیمیشن اصولاً با تصاویر متحرک آشنایی نداشتند. در واقع اکثر آنها طراحان داستان‌های مصور بودند که در مجله‌ها و روزنامه‌ها کار می‌کردند و با تولد سینما فرصتی یافته بودند تا آنچه را که بر صفحات روزنامه به تصویر می‌کشیدند، بر روی پرده سینما در حال حرکت مشاهده کنند. در واقع آنان که "کارتونیست" [۲] نامیده می‌شدند، تا آن روز فقط تصاویر ثابت را خلق کرده بودند و همچون اکثر مردم هم‌عصر خود، شیفته "حرکت" و در حال کشف قوانین آن در سینما بودند. طبیعتاً تماشاگران نیز در آن زمان با آنچه که تماشاگران امروزی درباره سینما می‌دانند، بیگانه بودند. روزهای آغازین ظهور سینما اندک اندک سپری شد و هم‌زمان با آشنایی تماشاگران با سینما، عمر آزمایش‌های اولیه در مورد حرکت به سر آمد و سینما - و به تبع آن انیمیشن - دارای قواعد و قوانین مدون و اصول مشخصی شدند.

## روش تحقیق

شیوه تحقیق این مقاله، منطبق بر روش توصیفی-تحلیلی است و شیوه‌های گردآوری و دسته‌بندی اطلاعات عبارت‌اند از: مطالعات کتابخانه‌ای، مشاهده و تحلیل عینی. در تجزیه و تحلیل داده‌ها و اطلاعات از روش "تحلیل محتوای متن" [۳] استفاده شده است.

## پیشینه تحقیق

درباره بازیگری در انیمیشن، مطالعات پراکنده‌ای انجام گرفته که بیشتر به صورت اظهارنظرهای شخصی در مقالات و مصاحبه‌ها بوده است. اگر چه بیشتر - یا چه بسا تمامی - دست اندرکاران تولید فیلم‌های انیمیشن بر لزوم تدوین قوانین و قواعد حاکم بر بازیگری در انیمیشن تأکید دارند، اما تدوین این قوانین به علل مختلف تا به حال به نحو دقیقی صورت نگرفته است. شاید بهترین مرجع برای شناخت اصول بازیگری در انیمیشن کتاب (یا کتاب‌های) اد هوکس [۴] در مورد بازیگری در انیمیشن باشد. در تعدادی از پایان‌نامه‌های مقطع کارشناسی ارشد تصویر متحرک، به موضوع بازیگری در انیمیشن نیز پرداخته شده است که جامع‌ترین آنها "کاربرد بازیگری برای فیلم‌های انیمیشن" (بهرام شتربان) است که با راهنمایی (به عنوان استاد) مؤلف همین مقاله تدوین گشته است. با همه اینها، در مبحث بازیگری در انیمیشن محدودیت بسیاری در پیشینه پژوهشی وجود دارد.

«نمایش (یا خودنمایی) اساسی‌ترین شکل بیان انسانی است و می‌تواند هر رویدادی را به تأثیر تبدیل کند. برای مثال، هنرمندان سبک بازیگری نیویورک در دهه‌های پنجاه و شصت، قادر بودند که هر «اتفاقی» را به نمایش درآورند. کنار خیابان منتظر یک تصادف اتومبیل یا هر رخدادی اتفاقی

می‌مانند تا نقش آنها را از تماشاگر به بازیگر تغییر دهد. تجربیات آنها نشان داد که هر کسی، از شعبده‌باز گرفته تا رقص یا هر عابر معمولی اگر به فضایی گام نهد که زمینه‌چینی نمایشی داشته باشد، تبدیل به بازیگر می‌شود» (نیرمور، ۱۳۷۴، ۲۵).

هنگامی که سخن از بازیگری به میان می‌آید، در وهله نخست ذهن به سوی تئاتر و بعد چه بسا به سینما تمایل می‌یابد؛ اما در مورد انیمیشن چه باید گفت؟ اد هوکس درباره نخستین تجربه‌اش در آموزش بازیگری به انیماتورها، می‌گوید که انیماتورها تمایلی به یادگیری بازیگری از طریق انجام عملی حرکات و یا اجرا ندارند، بلکه آموزش به آنان باید نوعی آموزش نظری یا تئوریک باشد که قرار است به بازی عملی منتهی شود. آموزش بازیگری برای انیماتورها ترکیبی است از تدریس تئوری بازیگری، و بررسی ارتباطات میان فکر، احساس و بروز فیزیکی آنها در رفتار کاراکتر انیمیشن.

با اینکه در انیمیشن آشنایی با اصول بازیگری اهمیت بسیار دارد، اما به هر حال این انیماتورها نیستند که بازی می‌کنند. در واقع در اینجا کسی بازی نمی‌کند. حقیقت این است که در مورد دنیای انیمیشن نه تنها بازیگری (مانند تئاتر) وجود دارد، بلکه به علت مجازی بودن فضا و شخصیت‌ها، ایجاد ارتباط با بیننده برای پذیرش شخصیت نمایشی بسیار سخت‌تر است، و در نتیجه آشنایی با اصول بازیگری برای انیماتورها بسیار لازم و ضروری‌تر می‌نماید. چنین به نظر می‌رسد که بازیگر تئاتر و انیماتور هر دو از یک طریق به آفریدن شخصیت نزدیک می‌شوند، اما وقتی بازیگران تئاتر خود را به صورت شخصیت نمایش می‌دهند، انیماتورها علاوه بر این کار، با مقوله نشان دادن نوعی آفریده ذهنی به صورت عینی نیز روبه‌رو هستند. بنابراین به منظور ایجاد شخصیت‌هایی پذیرفتنی، تلاش برای یافتن روش‌های تعلیم بازیگری می‌تواند برای انیماتورها بسیار مفید باشد. مفهوم بازیگری در انیمیشن را می‌توان در سه حوزه - که در ادامه شرح داده می‌شوند - بررسی کرد:

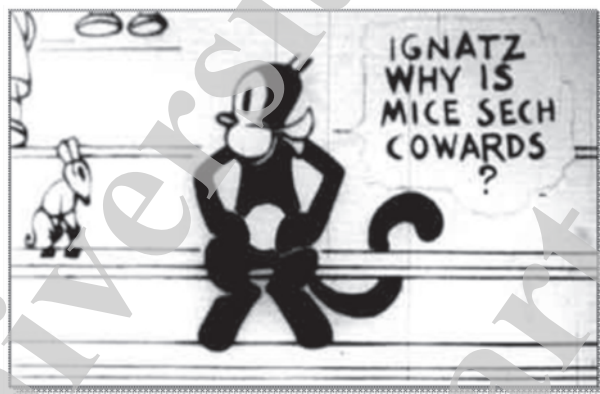
۱- حرکاتی که بدنه اصلی آنها از بازیگر زنده به کاراکتر انیمیشنی انتقال می‌یابد. در این حوزه استفاده از ابزارهایی چون "موشن کیچر" [۵] و روتوسکپی [۶] کردن حرکات، از روی هنرپیشه زنده کارکرد دارد. در اینجا کاراکتر انیمیشن در واقع در حال تقلید حرکات انسانی است و از همین منظر بازیگری انیمیشنی صورت نمی‌گیرد.

۲- رفتاری که از بازیگر صدا [۷] در تغییر آوا و صدا و هماهنگی‌اش با کاراکتر انیمیشن ضبط می‌شود و به کاراکتر انیمیشن منتقل می‌گردد. در اینجا بازیگر صدا هم مرجع صوتی کاراکتر قرار می‌گیرد و هم اینکه انیماتور از رفتاری که در هنگام ضبط صدا از او سر می‌زند، به عنوان الگو استفاده می‌کند.

۳- آنچه که به وسیله کاراکتری که انیماتور خلق کرده است به نمایش درمی‌آید. در اینجا انیماتور در واقع بازیگری است که در قالب کاراکتر انیمیشنی، بازی می‌کند. او به تمامی شاهد بازی خود آفریده است بدون اینکه بازی کند؛ و این خود تفاوت اصلی بازیگری در انیمیشن با بازیگری در هنرهای دیگر است. در پژوهش حاضر نیز این نوع از بازیگری مورد نظر نویسنده است.

در حدود یک قرن قبل کارتون‌نویست‌های روزنامه‌ای در تلاش بودند تا با این سرگرمی جدید (کارتون‌های متحرک‌سازی‌شده) دست و پنجه نرم کنند. بینندگان اولیه سینما، خود را به شدت با حرکات تصاویر دخیل می‌دیدند و از آن لذت می‌بردند. در آن زمان هنوز روایت در سینما و

انیمیشن جایی نداشت و جذابیت صرفاً در حرکت تصاویر نهفته بود. اما کم‌کم مسئله حرکت صرف تصاویر از رونق افتاد و بیننده و انیماتور به فکر دست‌یافتن به خواسته‌های مهم‌تری در تصاویر متحرک افتادند. در اینجا بود که فقط تجربه تصویرسازی به تنهایی کافی نمی‌نمود و لازم بود که طراحان روزنامه‌ای با چیزهای دیگری علاوه بر خلق تصاویر زیبا آشنا شوند. «والث دیزنی» گفته است: «نخستین کاری که پس از به دست آوردن مقداری پول برای دست زدن به تجربه انجام دادم، این بود که تمامی هنرمندانم را به مدرسه برگرداندم. دانشکده‌هایی که در آن زمان وجود داشتند، برای برآورده کردن نیازهای ما در انیمیشن کافی نمی‌نمود. بدین ترتیب بود که ما مدرسه هنری خاص خود را تأسیس کردیم. در این مدرسه، ما از آنچه که در مدارس دیگر تدریس می‌شد و عبارت بود از بررسی فیگورهای ثابت، پیش‌تر رفتیم. آن‌گاه دیگر ما با حرکت سروکار داشتیم؛ حرکت و حرکات پیوسته... جریان مداوم چیزها، کنش و واکنش، و همه آنها. مدرسه ما این‌گونه بر پا گردید و هنرمندانی که از آن فارغ‌التحصیل شده‌اند، کسانی هستند که هم‌اکنون فیلم‌های مرا تولید می‌کنند و به طور کلی همه کسانی که خارج از «هالیوود» کارتون تولید می‌کنند نیز غیرمستقیم فارغ‌التحصیلان آن مدرسه هستند» (Korkis, 2004).



نتیجه این فعالیت‌ها بسیار چشمگیر بود و تماشاگران با گونه‌ی جدیدی از تصاویر متحرک‌سازی‌شده روبه‌رو گردیدند که فرق عمده‌ای با انیمیشن‌های اولیه نداشتند ولی بسیار زنده‌تر و واقعی‌تر به نظر می‌رسیدند و به چشم می‌آمدند. مسلماً چیزی در این میان تغییر کرده بود؛ در واقع روش آموزشی جدیدی شکل گرفته بود که طی آن امکان استعداد خلق تصاویر زیبا، با توانایی بازیگری و ایجاد احساس زندگی در کاراکترها درآمیخته بود. «والث دیزنی» درباره‌ی نتیجه‌ی کارها و آموزش‌های مدرسه هنری‌اش چنین گفته است: «آنچه که رخ داد، بسیار شگفتی‌برانگیز می‌نمود. در فیلم «سفیدبرفی»، احساسی باورپذیر به چشم می‌خورد و می‌توان حس کرد که شخصیت‌ها قلب دارند. تکنیک و طراحی این فیلم، مشابه «قایق بخار ویلی» [۸] است، ولی تفاوت در مواردی نهفته است که پیش‌تر اشاره شد - یعنی احساس و باورپذیری و زنده بودن شخصیت‌ها» (Korkis, 2004).

برای نشان دادن اهمیت پرداختن به بازیگری برای انیماتورها، همین بس که در اولویت‌بندی استودیو «پیکسار» برای انیماتورهای آینده‌اش توانایی بازیگری در اولویت دوم قرار دارد، و توانایی طراحی در اولویت پنجم؛ در صورتی که در حدود سال‌های ۱۹۳۲ توانایی طراحی اولویت نخست را برای «دیزنی» داشت. «هوکس» می‌گوید: «انیماتورهای مکتب قدیم مانند «تکس ایوری»

[۹] خالق «باگزی» [۱۰]، بازیگری را از طریق آزمون و خطا و آزمایش‌های مشخصی به دست می‌آوردند.



اما نسل جدید انیماتورها می‌تواند از آموزش رسمی بیشتری بهره بگیرد؛ به ویژه از یکی از برنامه‌های آموزش بازیگری که به آنها کمک می‌کند که توجه‌شان را از بازی بیرونی به احساسات درونی متمرکز سازند. در گفت‌وگو با انیماتورها، آنان معمولاً پرسش‌های زیادی را درباره چگونگی بیان احساس شخصیت‌های آثارشان مطرح خواهند کرد. از این دست‌اند: «آیا می‌توان این ابروی شخصیت را جابه‌جا کرد؟»، «آیا اگر شخصیت هیجان‌زده شود، بازوهایش بالا می‌روند؟»، «آیا می‌توان دهانش را باز کرد؟»، و جز اینها. حتماً هنگامی که کسی بازیگری را به انیماتورها بیاموزد، آنها خود توانایی تصمیم‌گیری خواهند داشت. بازیگران به رفتار خارجی توجهی نمی‌کنند، اما انیماتورها شروع کارشان با رفتار بیرونی است. در عین حال که مریبان عملکرد متفاوتی از یک هنرپیشه جوان می‌خواهند، انیماتورها نیز به تمرینات و مشق‌های متفاوتی نیاز دارند. با این همه «بیشتر انیماتورها نمی‌خواهند تجربه سر صحنه (تئاتر) رفتن را داشته باشند». اد هوکس می‌گوید: «من به زودی آموختم که آنها (انیماتورها) نمی‌خواهند پلان‌ها را بازی کنند، بلکه می‌خواهند بیاموزند که خطوط را به حرکت در آورند و بازی دهند». وی می‌افزاید: «آنها واقعاً بازیگر نیستند بلکه بیشتر شبیه عروسک‌گردان‌ها هستند. در واقع، شخصیت (کارتونی) آنهاست که بازی می‌کند» (Grant, 2000).

با وجود شباهت‌های زیاد ظاهری در بازی شخصیت‌ها در سینما و تئاتر و انیمیشن، قوانین بازیگری در انیمیشن در ترکیب با ویژگی‌های بارز دنیای خاص آن تأثیراتی متفاوت از سینما و تئاتر را به نمایش می‌گذارند. در تقسیم‌بندی‌ای که در پی می‌آید، محدوده تأثیر قوانین بازیگری انیمیشن مشخص می‌گردد.

#### ◀ جنبه‌های حسی مربوط به بازی کاراکتر

کاراکتر احساس دارد. او پیش از انجام هر کاری درباره آن فکر می‌کند؛ بازیگری همانا نشان دادن عکس‌العمل یا واکنش است؛ و کاراکتر انیمیشن باید هدف داشته باشد.

#### ◀ جنبه‌های مربوط به داستان‌نویسی بازی کاراکتر

کاراکترها باید همیشه از کنشی به کنش دیگر در حرکت باشند؛ در صحنه همواره باید به نوعی درگیری ایجاد شود؛

انتقال حس همذات‌پنداری لازمه بازیگری است؛

در هر کنشی حرکت وجود دارد؛

حرکت، بدون ضرباهنگ یا ریتم و نیز زمان‌بندی، کامل نیست؛ و

بازی باید با اشتباهات طبیعی همراه باشد.

### ◀ جنبه‌های خارجی تأثیرگذار بر بازی کاراکتر

شاخصه تشخیص بازی خوب در کاراکترهای انیمیشن، انسان است؛

هماهنگی حرکات، فرم بدن و شخصیت، در انجام بازی لازم است؛ و

بازیگری تابع خصوصیات اغراق‌آمیز بازیگر و دوربین است.

اصل یکم- دانستن اینکه کاراکتر احساس دارد، و قبل از انجام هر کاری، درباره آن فکر می‌کند. استانیسلاوسکی می‌گوید: «هنر بازیگری هنر حرکت و هنر عمل است. تنها زمانی که اتفاقی می‌افتد یا چیزی درخواست می‌شود، یا کاری انجام می‌گیرد، یا دیالوگی رد و بدل می‌شود، تنها در این زمان است که اکسیون یا عمل و حرکت به وجود می‌آید و توجه ما را نسبت به چیزی که روی صحنه می‌گذرد جلب می‌کند» (استانیسلاوسکی، ۱۳۸۴، ۱۴).

این امر بدیهی است که در انجام تمام کارهای انسانی، اندیشه مؤثرترین نقش را دارد. همه کارها از تفکر آغاز می‌شوند و بعد به صورت عملی شکل می‌گیرند. فکر کردن، هشیار بودن و استدلال کردن برای همه انسان‌ها اساسی‌اند. به هنگام غذا خوردن، مغز است که بر چگونگی این عمل نظارت دارد. گرچه به نظر می‌رسد که بسیاری از مراحل مربوط به غذا خوردن غیرارادی است و آدمی بر آنها نظارتی ندارد، اما در واقع تمام این اعمال تحت راهنمایی مغز انجام می‌پذیرند. آنگاه که مغز از کار می‌افتد دیگر توان انجام کوچک‌ترین کارها هم وجود نخواهد داشت. والت دیزنی می‌گوید: «خلبان، مغز است»؛ همان‌طور که ارسطو هزاران سال پیش کشف کرده بود. مردم فقط حرکت نمی‌کنند بلکه برای حرکت دلیلی دارند.

دیزنی در یادداشت معروفی برای دن گراهام [۱۱] معلم بازیگری استودیوی دیزنی، چنین توضیح می‌دهد: «ما قبل از انجام هر کاری، درباره آن فکر می‌کنیم».

این نکته که امروزه ممکن است بسیار بدیهی به نظر رسد، انقلابی در انیمیشن به شمار می‌آید و دلیل عمده موفقیت افسانه‌ای استودیوی والت دیزنی نیز بوده است. والت دیزنی که با میکی ماوس شروع کرد، دریافته بود که کار کردن - ولو غیرارادی - به حرکت و نیز احساس منتهی می‌شود.

دیزنی می‌گوید: «در اغلب موارد نیروی محرکه‌ای که در پس اعمال و رفتار وجود دارد وضع روانی کاراکتر، شخصیت کاراکتر یا حالت کاراکتر - یا هر سه اینها - است. از این رو فکر در این میان راهبر است. ما در مورد کارها فکر می‌کنیم قبل از آنکه بدن‌مان آنها را انجام دهد» (Thomas & Johnston, 1981, 93).

دیزنی به میکی موس، معنی احساسات داد. او کشف کرده بود که اگر تماشاگر فکر کند کاراکترها احساس دارند، می‌شود او را وادار کرد به آنها اهمیت نیز بدهد، نه اینکه فقط به آنها بخندد. کاراکترهای دیزنی نه تنها بامزه بودند، بلکه قلب و روح داشتند، و فکر هم می‌کردند.

اد هوکس می‌گوید: «انیماتورها اگر بتوانند بین فکر و احساس تفاوت قائل شوند بسیار پیشرفت خواهند کرد، چرا که احساس باعث حرکت شخصیت می‌شود. اگر می‌خواهید بدانید که احساس

شخصیت چیست، بهترین راه این است که شروع کنید به پرسش کردن درباره شیوه اندیشیدن شخصیت و سیستم ارزش گذاری شخصی او» (Hooks, 2003, 56).



احساس، نتیجه فکری است که با مغز انجام می‌گیرد. می‌توان آن را به صورت "واکنش ارزشی خودکار" [۱۲] تعریف کرد، که چه بخواهید و چه نخواهید، روی می‌دهد. برای انیماتورها ترسیم خط تمایزی میان تفکر و احساس مفید است. چرا که احساس چیزی است که به کنش کاراکتر منتهی می‌شود. اگر می‌خواهید درک کنید کاراکتر چه حسی دارد، بهتر است با این پرسش شروع کنید که کاراکتر به چه می‌اندیشد و سیستم ارزشی اش چیست؟

ممکن است در موارد مشابه، عکس‌العمل‌های متفاوتی را از انسان مشاهده کرد. مشاهده برف بیرون پنجره، کاراکتری را خوشحال، آن دیگری را مأیوس، و کاراکتر سوم را غمگین می‌کند؛ چرا که اولی سودای برف‌بازی در سر دارد، دومی به امید گرم شدن هواست، و سومی به یاد عزیزی می‌افتد که زمستان گذشته تا ابد رفت. احمد دامود در کتاب "بازیگری متد" چنین می‌گوید: «این لحظات در حقیقت لحظاتی غنی و آکنده از پویایی‌اند که طی آنها بازیگر محرک‌ها را دریافت می‌کند، به بررسی آنها در ذهن خود می‌پردازد، سپس به محرک‌ها اجازه می‌دهد که پاسخ لازم را ایجاد کنند. بین محرک و پاسخ پلی وجود دارد. بازیگر باید به خود فرصت دهد تا محرک را بشنود (یا ببیند)، آن را جذب کند، اجازه دهد که محرک بر او تأثیر بگذارد (احساس) و سپس به آن پاسخ دهد (حرکت). به عبارت دیگر، بازیگر باید به خود فرصت دهد تا از این پل عبور کند. مرحله عبور از این پل ممکن است بدون هیچ مکثی باشد و یا ممکن است لحظاتی به درازا بکشد» (دامود، ۱۳۸۳، ۱۱۹).

#### اصل دوم - بازیگری نشان دادن عکس‌العمل است.

بیل تیتلا [۱۴] (انیماتور سفیدبرفی) به درستی گفته است که «پز [۱۵]، واکنش در برابر چیزی است؛ اما این هم درست است که کل کنش، خود واکنش در برابر چیزی است». وقتی آدم پدال گاز اتومبیل را فشار می‌دهد، اتومبیل نیز واکنش نشان می‌دهد. گوشی همراه نیز که زنگ می‌زند، آدم واکنش نشان می‌دهد، همان‌طور که به هنگام ماساژ دادن گردنش نیز. بازیگری هم در واقع واکنش نشان دادن است. بازیگری در عین حال انجام دادن کاری است. هم انجام دادن است و هم واکنش نشان دادن. کاراکتر ممکن است به تفکری درونی واکنش نشان دهد ("تشنه‌ام") یا به رویدادی خارجی مانند روشن شدن آژیر آتش‌سوزی ("بیا از اینجا بریم بیرون!"). یا به همبرگر آبداری که برای شام سرو می‌شود ("به‌به!"). واکنش زودتر از «انجام دادن» روی می‌دهد. چراغ راهنمایی قرمز می‌شود؛ باید چه کرد؟ باید اتومبیل را نگه داشت. سرتان که درد می‌گیرد، چه کاری می‌کنید؟ آسپرین می‌خورید. کایوت نیز در برابر اینکه رودرانر [۱۶] باز هم ترفندش را نقش بر

آب کرده است و اکنش نشان می‌دهد، و برای گرفتن پرنده لعنتی فوراً شروع به طرح‌ریزی نقشه جدیدی می‌کند. کاپیتان هوک با فرار کردن، به کروکیدیل و اکنش نشان می‌دهد. فرار کردن انجام دادن چیزی است. در ضمن باید توجه داشت که همه این مثال‌ها یک جزء دیگر نیز دارند: احساس. نخست احساس می‌آید، و سپس کنش. ابتدا محرک است، و بعد عمل. اگر می‌خواهید نشان دهید کاراکتر سردش است، نخست کاری می‌کنید که به دما و اکنش نشان دهد و بعد برای آن دست به کار انجام امری می‌شود؛ مثلاً می‌کوشد تا خود را با مالیدن دست‌هایش به هم و پا به پا شدن، گرم کند. چند بار کاراکتری انیمیشنی را دیده‌اید که با لرزیدن و به هم خوردن دندان‌ها، سرما را نشان می‌دهد؟ این بازیگری است ضعیف. کسی که سردش باشد، می‌کوشد تا خود را گرم کند. کنش در پاسخ به محرک است. بازیگری، همان و اکنش نشان دادن است. بازیگری انجام دادن است.

### اصل سوم- کاراکتر انیمیشن باید هدف داشته باشد.

حرکت به خودی خود بی‌ارزش است. حرکتی ارزش دارد که هدفی معین را دنبال کند. استانیسلاوسکی می‌گوید: «هر عملی که روی صحنه انجام می‌گیرد باید علتی داشته باشد. نشستن هم بدون علت نمی‌شود. ما نباید روی صحنه فقط و فقط بنشینیم که به ما نگاه کنند. نشستن کار ساده‌ای نیست. باید آن را آموخت...» (استانیسلاوسکی، ۱۳۶۹، ۱۰۹).

هر وقت کاراکتری که آفریده‌اید روی صحنه است، باید بتوانید به این سؤال جواب بدهید که "چه کار دارد می‌کند؟" نیز آنچه که کاراکتر انجام می‌دهد باید دارای کنشی مؤثر و به دنبال هدفی مشخص باشد. کاراکتر باید در تمامی زمان صحنه در حال انجام کاری باشد. این نوع انجام دادن بدان معنا نیست که بینی‌اش را می‌خاراند یا بند کفشش را می‌بندد. انجام دادن نمایش، کنشی است در پی هدفی. ارسطو این را «وحدت کنش» [۱۷] می‌خواند: کنش‌های کوچک که به کنشی بزرگ‌تر منتهی می‌شوند، یا جست‌وجوی هدف مشخص. این قانون ساده پایه تمامی تئوری‌های بازیگری است. کنش بدون اندیشه ناممکن است، و کنش بدون هدف صرفاً چیزی است مکانیکی. تکان دادن اعضای بدن عملی نمایشی نیست.

اگر کاراکترتان مگس می‌پرانند یا لب‌هایش را در حال خواندن تکان می‌دهد، این خود نوعی انجام دادن است لیکن در مسیر هدفی نمایشی و هم‌سو با آن نیست. وقتی پلوتو (سگ میکی‌موس) می‌کوشد کاغذ مگس‌کش را از بینی‌اش جدا سازد، در واقع





کنشی را بازی می‌کند (خلاص شدن از دست کاغذ) که در پی هدف است (خلاصی). هدفی که کاراکتر دنبال می‌کند، تعیین‌کننده کنش است. اگر در تلاش برای مشخص کردن نوع کنشی که کاراکترتان باید بازی کند، یا چگونگی بازی کردنش هستید، از خودتان بپرسید که هدف کاراکتر چیست.

فرض کنید سناریویی نوشته‌اید، و کاراکتر آن خلبان هواپیمایی است از تهران به مقصد شیراز. رسیدن به شیراز هدف اوست. وقتی او وارد کابین خلبانی می‌شود، کنتورهای سوخت و ترمزها و دیگر عناصر را واریسی می‌کند. کنش‌های او با هدفش که پرواز به شیراز است، در یک سمت و سو هستند. همه چیزهای دیگر به خاطر پشتیبانی از آن‌اند، و در حقیقت اعمال وی از هدف‌هایش می‌گویند. اگر قصدش از پرواز به شیراز این است که ازدواج کند، شیوه یا نحوه بررسی درجه سوخت نیز باید از آن تأثیر بگیرد.

اگر در پیش‌بینی هواشناسی اعلام شود که هوا خراب است، ناظری که او را در کابین می‌نگرد ممکن است متوجه شود که او عصبی به نظر می‌رسد. چه بسا هیچ‌کسی نداند که هدفش چیست و کجاست، اما از انرژی‌اش در حال کنترل کابین و آماده‌سازی هواپیما برای سفر می‌توان پی‌برد. اگر هدفی داشته باشد، هدفمند بودن در حرکاتش به چشم می‌خورد، و احساس او به سفری که در پیش دارد نیز تحت تأثیر حرکات بدنش قرار خواهد گرفت. در سفیدبرفی وقتی ملکه خبیث معجون هولناکش را به هم می‌زند، هدفش ارتکاب قتل است. کنشی که بازی می‌کند، یعنی "هم زدن دیگ"، نیز هم‌سو با این هدف است. اگر تصمیم به قتل حذف‌گردد آن‌گاه آشپزی عادی حضور خواهد داشت. وقتی غول آهنی به آسمان پرواز می‌کند تا بمب اتمی پرتاب‌شده را منفجر کند، پرواز در واقع کنش وی برای انفجار است و بمب نیز هدف اوست.

**اصل چهارم - کاراکترها باید همیشه در حال حرکت از کنشی به کنش دیگر باشند. هر کنش جدید دلیل تغییر کنش قبلی است.**

کاراکتر باید صددرصد از زمان هر کنش را در حال بازی کردن باشد، حتی اگر صحنه کاملاً توضیحی یا پیوندی باشد. استانیسلاوسکی می‌گوید: «نشستن و حرکت نکردن دلیل فقدان عمل نیست. در بی‌حرکتی محض نیز می‌توان به فعالیت پرداخت ولی نه به شکل ظاهری یا جسمانی، بلکه به شکل درونی آن یعنی روانی. حتی گاه شدت عمل و فعالیت درونی باعث متوقف شدن عمل جسمانی می‌شود. این عمل به خصوص در هنر، بسیار اهمیت دارد و بس جالب نیز هست. ارزش هنر را محتوای آن تعیین می‌کند. به همین دلیل من تا اندازه‌ای گفته خود را اصلاح می‌کنم و چنین می‌گویم: روی صحنه باید عمل کرد - چه درونی و چه بیرونی» (استانیسلاوسکی، ۱۳۶۹، ۱۱۰ و ۱۱۱).

کاراکترهای شما باید همواره در حال انجام کاری، و همیشه در حال حرکت از کنشی به کنش دیگر باشند. از یاد نباید برد چیزی که روی می‌دهد و باعث می‌شود کاراکترتان کنش دیگری را شروع کند، یا می‌تواند داخلی باشد یا خارجی. مثلاً در داستان اسباب‌بازی، انسانی که وارد اتاق می‌شود، کنش جدیدی برای وودی و باز لایت‌بیر برمی‌انگیزد: اما فرض کنید ناگهان وودی یادش می‌آید کلاهش را کجا گذاشته است؛ و بنابراین به خاطر محرکی داخلی - یک خاطره - از کنشی به دیگری حرکت می‌کند - مثل زمانی که آدم درست وقتی که با اتومبیل از گاراژ بیرون می‌رود، یادش می‌افتد که اجاق را روشن گذاشته است. این فکر باعث خواهد شد که او کاری در این مورد

انجام دهد؛ مثلاً اتومبیل را نگه دارد و به آشپزخانه بازگردد تا اجاق را خاموش کند. در واقع کنشی را بازی می‌کند تا آن زمان که چیزی روی دهد و وادارش سازد که بخش دیگری را بازی کند. برای بیشتر روشن شدن موضوع، دانه‌های گردن‌بندی را در نظر بگیرید. هر کدام از دانه‌ها جلوی دانه دیگری قرار دارد. با نخ کردن مهره‌های کافی گردن‌بند شکل می‌گیرد. درست؟ به هر حال نمی‌توان دو تا مهره در یک سو، و یک مهره در سوی دیگر گذاشت، با فضای بزرگی در میان‌شان. کنستانتین استانیسلاوسکی، زمانی که بازی کفش‌ها را توضیح می‌داد از این مثال استفاده می‌کرد. نکته حاشیه‌ای جالب اینکه در امریکا منظور وی را درست متوجه نشدند. آموزگاران بازیگری امریکا فکر کردند که او می‌گوید: ضرباهنگ [۱۸]، و نه مهره‌ها [۱۹]. همین امروز هم می‌توان شنید که آموزگاران از ضرباهنگ یا «beats» در صحنه‌ای صحبت می‌کنند (توجه داشته باشید که ضرباهنگ موسیقایی مقوله متفاوتی است، و نباید با ضرباهنگ کنش و یا مهره اشتباه شود). پس نمی‌توان به‌مانند دانه‌های گردن‌بند، مدت کنشی را بازی کرد و سپس همین‌طور رهایش ساخت تا وقتی که یکی دیگر پیدایش شود. کاراکتر باید تمام مدت در حال بازی کنشی باشد.

#### اصل پنجم - صحنه باید همواره در پی ایجاد نوعی درگیری باشد.

صحنه نمایشی نیازمند مانع است، مگر اینکه موقعیت کاملاً پیوندی باشد. می‌توان با اندیشیدن به صحنه به عنوان نوعی درگیری، مفهوم را ساده کرد، چرا که صحنه ذاتاً شامل درگیری است. درگیری حسی نمایشی است که لزوماً چیزی منفی هم نیست. معمولاً وقتی لغت کشمکش را می‌شنویم، بلافاصله شروع به یافتن راهی برای برطرف کردن آن می‌کنیم: هیچ کس از درگیری خوشش نمی‌آید. با این حال بازیگران یاد می‌گیرند که کشمکش یاور آنهاست.

همان‌طور که در اصول داستان‌نویسی نیز همواره مطرح می‌شود، برای هر کاراکتر سه نوع کشمکش وجود دارد: کاراکتر می‌تواند با خودش کشمکش داشته باشد، می‌تواند با کاراکتر دیگری در صحنه، یا با موقعیت درگیر شود - به عبارت دیگر، کاراکتر می‌کوشد تا به گونه‌ای بر مانع غلبه کند. به عنوان مثال در "مورچه و مورچه‌خوار" [۲۰] اساس بازی، بر درگیری دائم این دو استوار است؛ همان درگیری‌ای که دائماً بین کایوت و رودرانر برقرار است و یا در صحنه چسبیدن کاغذ "چسب مگس" به پولوتو، پولوتو در حال درگیری با موقعیتی است که پیش آمده است. به هر صورت اساس بازی در این صحنه‌ها درگیری است. با این حال لغت درگیری چه‌بسا چندان خوشایند نباشد، چرا که دربردارنده لحن یا باری منفی، مانند کتک‌کاری در کافه است؛ ولی درگیری در بازیگری لزوماً چیزی منفی نیست. تنها چیزی که باید در درگیری کاراکتر انیمیشن به خاطر داشت، حس نمایشی خاص انیمیشن در درگیری است. این حس گرچه با هنرهای دیگر مانند سینما و تئاتر هم‌خانواده است اما از قوانین خاص انیمیشن مانند اغراق، تخیل، زمان‌بندی و نظایر اینها بهره می‌گیرد. کاراکتر می‌تواند درگیر باشد که آیا کیک شکلاتی بخورد یا بستنی؛ یا اینکه برای تعطیلات به اصفهان برود یا تبریز. در این خصوص شاید مفهوم مانع کمی رساتر و بهتر باشد، اما آن‌هم مانند چیزی به نظر می‌رسد که سربازها در دوره آموزشی از آن بالا می‌روند. پس ما به جای این واژه، ترجیح می‌دهیم الگویی را از دیوید ممت [۲۱] نمایشنامه‌نویس برگزیم. وی برای این مفهوم از واژه "کشمکش" استفاده می‌کرد. کشمکش تلویحاً به درگیری یا موانع و نیروهای مخالف اشاره دارد - اما جست‌وجویی را نیز برای راه‌حلی مثبت، مطرح و پیشنهاد می‌کند. انیماتور باید همواره این سؤال را در بازی کاراکتر در نظر داشته باشد که «در

صحنه چه نوع درگیری‌ای وجود دارد؛ و اگر هیچ‌نوع درگیری‌ای در صحنه وجود ندارد، احتمالاً بازی کاراکتر در صحنه مشکل نمایشی دارد.

### اصل ششم- انتقال حس همذات‌پنداری لازمه بازیگری است

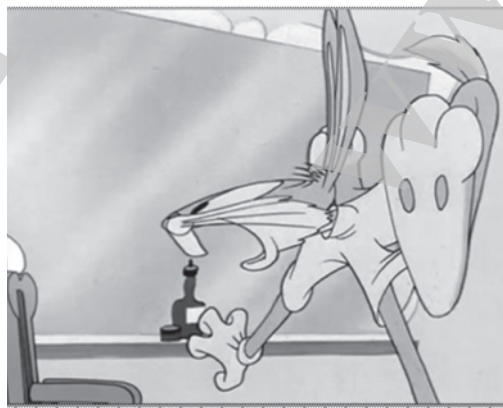
بیل تیتلا می‌گوید: «هدف ما انتقال حس شخصیت‌های داستان به بینندگان است، نه درک عقلانی آنها. ما نمی‌خواهیم بینندگان از موقعیت یا حالت نمایش داده شده لذت ببرند، بلکه در واقع می‌خواهیم آنان آنچه را که شخصیت داستان حس می‌کند، بفهمند و حس کنند. اگر در این امر موفق شویم، شخصیت داستان و آنچه که برای او اتفاق می‌افتد برای بیننده اهمیت پیدا می‌کند و بدون آن شخصیت کارتون هرگز مورد توجه بینندگان قرار نخواهد گرفت» (Hooks, 2003, 83).

در صحنه مرگ سفیدبرفی، هنگامی که بیننده کم سن و سال، در حس اندوه و غم حاصل از بازی بسیار سنگین و آهسته کوتوله‌ها قرار می‌گیرد، با احساس ایشان در غم از دست دادن سفیدبرفی شریک می‌شود. در چنین داستانی که کودک تا لحظه‌ای قبل در فضای دراماتیک متفاوتی قرار داشته است، تنها هم‌حس شدن با حیوانات پشت پنجره، کوتوله‌ها و حتی بارانی که به آهستگی می‌بارد، امکان تغییر فضایی تا این اندازه مؤثر را برای فیلم مهیا می‌سازد.

مخاطب با احساس، همذات‌پنداری می‌کند. همذات‌پنداری یعنی هم‌حسی. وقتی بیننده با کاراکتر همذات‌پنداری کند، با شیوه‌ای فردی با حس کاراکتر مرتبط می‌شود. بازی نمایشی رابطه‌ای میان بازیگر و تماشاگر است و آنچه که این دو را در کنار هم قرار می‌دهد، احساس است. انسان در واقع با احساس همذات‌پنداری می‌کند و نه با اندیشه؛ و این امر در کودکان - که مخاطبان اصلی سینمای انیمیشن هستند - حضور قوی‌تری دارد. در اینجا تماشاگر دلیل بازی بازیگر متحرک‌سازی شده است و هدف انیماتور، بیان احساس از طریق خلق توهم حرکت روی پرده. آنچه که کاراکتر لحظه به لحظه انجام می‌دهد اهمیتی حیاتی دارد، اما نقاط همذات‌پنداری با بیننده در بردارنده احساس‌اند. نکته مهم در صحنه مرگ سفیدبرفی این است که کاراکترها چه احساسی به کاری که انجام می‌دهند دارند، و سپس درک این حس از سوی بیننده. به تعبیری، برای دستیابی به بازی پویا، همذات‌پنداری همان قدر اساسی است که اکسیژن برای آب.

### اصل هفتم- در هر کنشی حرکت وجود دارد

گرچه در انیمیشن با توجه به قانون "اغراق کردن"، همه چیز و از جمله بازی کاراکتر با اغراق



همراه می‌شود اما در واقعیت نیز هیچ کنشی نیست که با حرکت همراه نباشد. دست‌کم اینکه انجام کنش را با دیدن حرکت می‌توان دریافت. حتی در توضیحات لفظی در مورد کوچک‌ترین تغییرات کنشی، ما به حرکت اشاره می‌کنیم. به عنوان مثال: «از ترس موهای بدنش سیخ شد» یا «مثل بید می‌لرزید». نفس کشیدن حرکت است. ضربان قلب نیز از همین دست است. این حرکات آن قدر کوچک‌اند که بیننده نمی‌تواند کاملاً تشخیص‌شان دهد، اما با این حال

حرکت‌اند. حرکت ممکن است در آغاز نامحسوس باشد، اما در همه کنش‌ها وجود دارد. در ساکت نشستن و ضرب کردن ۱۵ در ۹۲ نیز حرکت وجود دارد، حتی اگر فقط در جابه‌جا شدن مردمک چشم‌ها در زمان حساب کردن باشد. البته حضور بازی انیمیشن در صورت کاراکتر [۲۲] می‌تواند از کنش جسمی او بکاهد ولی به هر حال می‌توان چنین بیان کرد که: "اندیشه‌ای که در کنش نشان داده نشود، هیچ است". انگیزه تا زمانی که نمایانده و بازی نشود، در حد برانگیختگی ذهن و فکر باقی می‌ماند. وقتی که بازی شد، آنگاه حرکت به وجود آمده است. بخش نمایشی (یعنی کنشی که هم‌سو با هدف است) معمولاً حرکت نمایشی بیشتری را دربرمی‌گیرد - فقط همین. کنش بدون حرکت، ناممکن است. باید به خاطر سپرد که بر طبق اصل نخست، حرکت نتیجه تفکر و احساس کاراکتر است؛ پس هر چه احساس شدیدتر باشد، تأثیر آن بر بازی کاراکتر نیز بروز نمایشی بس قوی‌تری خواهد داشت.

### اصل هشتم- حرکت، بدون ریتم و زمان‌بندی کامل نیست

والث دیزنی (در یادداشت برای دان گراهام)، دربارهٔ ریتم و مفهوم آن، چنین نگاشته است: «به عقیده من، مطالعه درست در زمینهٔ موسیقی، می‌تواند برای هر انیماتور جزو ضروریات باشد - بررسی ریتم - ریتم‌های گوناگونی که هر روز وارد زندگی ما می‌شوند - موزونی واقعی بدن و تعادل واقعی آن چگونه است. چیزهایی در زندگی هستند که ما برای ریتم انجام‌شان می‌دهیم و به نظر ما طبیعی‌اند. توجه کن که ضربه زدن با چکش چقدر ریتمیک است. یک دلیل برای آن وجود دارد. باید ریتم داشت وگرنه نمی‌توان اکشن کاملی را انجام داد. همچنین ببین که در ارّه کردن تخته، وجود ریتم خوب برای آن تا چه حد ضرورت دارد - از همین دست است راه رفتن - اگر آدم بدون ریتم راه برود، ره به کجا می‌برد؟ باید همیشه تصور کرد که بعداً چه کاری را باید انجام داد. آدم به‌جای اینکه فکرش را تنظیم کند تا به راه رفتن طبیعی بپردازد، باید در راه رفتن ریتمیک بکوشد».

برای مثال، پلنگ صورتی به عنوان یکی از به یادماندنی‌ترین و خاص‌ترین بازیگران انیمیشن ریتمی ویژه و معین در تمام حرکات خود دارد. بازی پلنگ صورتی یادآور نوعی رقص سبک و آزاد است که انیماتور توانسته است آن را با هوشیاری به تماشاگر انتقال دهد. زمان‌بندی حاکم بر حرکات پلنگ صورتی احساس گذر زمان و به عبارت دیگر صدای ساعت را به بیننده منتقل می‌سازد، و یادآور پاندولی است که برای هیپنوتیزم کردن از آن استفاده می‌شود. اینها همه امکان تولید فضایی تخیلی و خاص را برای فیلم فراهم می‌سازند.

برای بازیگری در انیمیشن رعایت زمان‌بندی بسیار اهمیت دارد، و این از خصوصیات متمایز انیمیشن از



فیلم زنده است. زمان بندی در تئوری، درجه بندی مختصری است که استادانه انجام شده است و به وجود آورنده ریتم و آهنگ و زندگی در فیلم انیمیشن است. ما طراحی‌ها را به صورت فشرده در کنار هم می‌چینیم تا وضع و حالت را بسازیم و معنا کنیم و آنها را جداگانه و با فاصله قرار می‌دهیم تا بر آنها تأکید گردد. چگونگی چینش و استفاده از این طراحی‌هاست که به صحنه ما زندگی و تمپو (میزان ساعت) می‌دهد.

از مواردی که والد دیزنی همواره به انیماتورهای خود تأکید می‌کند، رعایت زمان بندی در بازی شخصیت‌هاست. وقتی که دیزنی درباره ریتم در حرکت‌های ساده مانند میخ کوبیدن و بریدن تخته سخن می‌گوید، در واقع سخن از زمان بندی و عبارت سازی و تغییر آهنگ به میان می‌آورد. آنچه که بسیار ضرورت دارد، این است که انیماتور باید در هر حرکت هر کاری انجام دهد، تا آن حرکت موج دار و زنده و مهیج شود.

انیماتور باید ارزش یک "ثانیه از زمان" (۲۴ فریم از فیلم) را بر روی پرده سینما (صفحه نمایش فیلم) درک کند. او باید بداند که دقیقاً چه مقدار "زمان" (ثانیه، یا کسری از آن) این توان را به ما می‌دهد که پیام داستان مان را برای بیننده درخور فهم سازیم. ما باید بازی و حرکات شخصیت‌های فیلم انیمیشن را با قابلیت فراوان در درون "فریم‌ها" و "ثانیه‌ها" اجرا کنیم - یک ثانیه می‌شود ۲۴ فریم - نیم ثانیه ۱۲ فریم - یک سوم ثانیه ۸ فریم - که این همین‌طور ادامه دارد. انیماتور باید آنها را در ضمیر و درون خود حساب کند. او باید مقدار و رابطه فریم‌ها و ثانیه‌ها و طراحی را احساس کند تا اینکه بتواند به طور کامل به بیان خود در بازی شخصیت‌های فیلم بپردازد.

#### اصل نهم - بازی باید با اشتباه‌های طبیعی همراه باشد

در زندگی واقعی هیچ چیز صددرصد کامل نیست. این واقعیتی است که زندگی داستانی نیز براساس آن شکل می‌گیرد. در زندگی واقعی هیچ وقت همه چیز بر وفق مراد نیست، و همیشه چیزی کم یا نادرست است یا دلخواه نیست. در بازی داستانی هم این امر از جمله ارکان بازیگری است. اگر همه چیز درست باشد، اساساً بازی به چیزی بی‌روح و مکانیکی بدل می‌شود. هنگام هدایت بازیگری در فیلم انیمیشن، این نکته اهمیت فراوانی دارد که "بازی روان و عاری از اشتباه‌های طبیعی، دیگر طبیعی نیست".

«دیک کلسی [۲۳] - از نویسندگان کمپانی دیزنی - زمانی گفت: «در هیچ خانه‌ای پنجره بی‌عیب وجود ندارد، همه پنجره‌ها به هر حال عیبی دارند: یا انحراف دارند، یا پوسیده‌اند، زنگ زده‌اند، در آنها بادکردگی به چشم می‌خورد، پیچ و تاب خورده‌اند و همواره و مستمر نیاز به رنگ دارند.» این امری است که آدم دوست دارد و چیزی است که آدم می‌خواهد با آن بسازد و در انیمیشن نیز دارای کاربرد مشابهی است. روشی برای اینکه بهتر از دیگران متحرک‌سازی کنیم وجود ندارد (Thomas & Johnston, 1981, 93).

ناگفته نماند که در اینجا، منظور از "اشتباه" عمدتاً تمیز و بی‌عیب بودن است - درست مانند جاده‌ای برای رانندگی. راننده با احساس لرزش‌های حاصل از تماس لاستیک اتومبیل با سنگریزه‌ها می‌تواند نوع تماس را تشخیص دهد. جاده صاف و تمیز هم نباید موجب انتقال احساس رانندگی بر روی شیشه به راننده شود. این اصولاً احساس درستی نیست - یا بهتر است گفته شود که طبیعی نیست. بازی بدون عیب و کاملاً شسته و رفته یا تمیز هم احساس طبیعی بودن را از تماشاچی خواهد گرفت.

### اصل دهم - شاخصه تشخیص بازی خوب در کاراکترهای انیمیشن، انسان است

چهبسا این ویژگی و مشخصه دنیای انیمیشن که در آن هر چیزی امکان‌پذیر و شدنی است، مهم‌ترین خصوصیت این هنر به شمار آید. به همین ترتیب، بازیگران فیلم‌های انیمیشن نیز می‌توانند به هر شکل و قالبی درآیند. شخصیت‌های این دنیا می‌توانند همه‌چیز باشند: از موجودات عجیب و غریب گرفته (آلیس در سرزمین عجایب، سندباد)، تا حیوانات (شیرشاه، در جست‌وجوی نمو، اسپریت)، اتومبیل (ماشین‌ها)، هیولا (شرکت هیولاها) و هر چیز دیگر. لیکن دست‌کم یک نکته برای شخصیت‌های اصلی بسیار اهمیت دارد: این نکته که هر چه بیشتر حرکات شخصیت به رفتارهای انسانی نزدیک باشد، بازی مؤثرتری ارائه می‌گردد. اصولاً ملاک تشخیص بیننده از رفتارهای شخصیت‌ها، خودش است. به همین خاطر لازم است که انیماتورها در هنگام متحرک‌سازی کاراکترهای غیرانسانی دائماً به فکر المان‌هایی باشند که بتوانند در بیان حالات انسانی تأثیر بدهند. میکی‌موس به عنوان معروف‌ترین شخصیت در دنیای انیمیشن (و یکی از معروف‌ترین شخصیت‌ها در عالم سینما) دارای همین ویژگی است. البته کمی تغییر در شکل و قالب برخی از اندام‌های حیوانی و آن هم به منظور دستیابی به بازی بهتر، لازم می‌نموده است که از آن جمله می‌توان به شکل یا فرم دست و پا و حذف دم اشاره کرد. پرسش اصلی این است که آیا میکی‌موس آدمی است در نقش موش، یا موشی است در نقش آدم. این اصل در مورد کاراکترهای دیگری مانند دانالد داک، گوفی یا حتی شخصیت‌های بازیگر در فیلم شرکت هیولاها نیز صدق می‌کند. در سطح دیگری از همین اصل بازیگرانی به چشم می‌خورند که فرم‌های حرکتی حیوانات و انسان را در هم آمیخته‌اند. مثلاً تام (تام و جری) گاه به شکل گربه‌وار به دنبال جری می‌دود، یا شیر می‌خورد یا برای خودشیرینی، خودش را به پای صاحبش می‌مالد (برخلاف میکی‌موس و گوفی)، و گاه رفتاری کاملاً انسانی از خود نشان می‌دهد. در این مورد نیز این پرسش مطرح است که آیا تام آدمی است در نقش گربه، یا گربه‌ای در نقش آدم. در سطح بعدی بازیگرانی هستند که هیچ‌گاه به قالب‌های حرکتی انسانی نزدیک نمی‌شوند اما بازی بسیار مؤثری دارند، که چه بسا یکی از نخستین و موفق‌ترین آنها، "پلوتو" سگ میکی‌موس است.

انیماتورهایی که در شرکت والت دیزنی مشغول به کار بودند، در نقد فیلم کوتاه "پلوتوی شیطان" [۲۴] (۱۹۳۴) که در آن پلوتو با کاغذ مگس‌کش (چسبی که مگس را گرفتار می‌کند) درگیر می‌شد، چنین گفتند: "حالت‌ها برای ارزش صحنه‌های سرگرم‌کننده بسیار مهم‌اند. در حالی که همگان این حالت‌ها را برای سگ غیرمتعارف می‌دانند، ولی تلاش آنها برای واقعی نشان دادن سگ، راه را برای تداوم کار هموار کرده است" (Thomas & Johnston, 1981, 100-101). در اینجا دیگر این پرسش مطرح نیست که پلوتو انسان است یا سگ. چون مسلماً او سگ است و حرکاتی سگ‌گونه دارد. اما از طرف دیگر خروج از حالت انجام حرکات غریزی و رسیدن به رفتاری که در پس آنها می‌توان خشم، ترس، ناامیدی، شادی و نظایر اینها را در قیاس با معیار انسانی مشاهده کرد، بازی این شخصیت را بسیار دلپذیر ساخته است. این همان نکته مهمی است که انیماتورها باید همواره به خاطر داشته باشند: "در دنیای انیمیشن، در پس هر شخصیت غیرانسانی، باید روحی انسانی حاکم باشد."

### اصل یازدهم - هماهنگی حرکات و فرم بدن و شخصیت، در انجام بازی ضروری است

ایجاد هماهنگی بین حرکات کاراکترها و فرم بدن آنان، مبحث مهمی را در موضوع بازیگری برای



فیلم‌های انیمیشن به خود اختصاص می‌دهد. فرم راه رفتن رقص‌گونه پلنگ صورتی نشان از شخصیت آزاد و سهل‌انگار او دارد. با نخستین آشنایی‌ها با حرکت پلنگ صورتی و فرم بدن او، می‌توان شخصیتی منحصر به فرد را برای او متصور شد که با کاراکترهای دیگر متفاوت است. شاید بتوان گفت که حرکات پلنگ صورتی برداشتی از حرکات چارلی چاپلین است؛ همان حرکاتی که از او کاراکتری را با نمودهای متفاوت شخصیتی به‌وجود آورده است. در هر دو کاراکتر چاپلین و پلنگ صورتی، تضادهای رفتاری مشاهده می‌شود که گاه از آنها شخصیتی باهوش و گاه کودن نمایش داده می‌شود، که گاه شاد و بی‌خیال است و گاه تأثیرپذیر و عمیق. انیماتور (به عنوان کسی که بازی کاراکترها را کنترل می‌کند) عهده‌دار برقراری ارتباط است، زیرا خلق کاراکترهای به

یاد ماندنی تنها با همین نظارت امکان‌پذیر است. فرم بدن گوفی، حرکات احمقانه و بی‌خیال او را تشدید می‌کند و به موازات او، می‌توان دید که کاراکتر عصبی و تند و تیز داندل داک با فرم بدنش هماهنگ است. در نظر گرفتن این اصل باعث ترفیع بازی کاراکتر انیمیشن و در نتیجه بالا رفتن کیفیت فیلم خواهد بود. آندریاس دجا [۲۵]، انیماتور سرپرست کاراکتر اسکار [۲۶] (در فیلم شیرشاه) برای به‌وجود آوردن تفاوت بین شخصیت اسکار با دیگر شیرها، تغییراتی را در راه رفتن و فرم بدن او، ایجاد کرد. اسکار از دیگر شیرها لاغرتر و استخوانی‌تر است و حرکانش نرم‌تر و زیرکانه‌تر. در حالی که راه رفتن دیگر شیرها قدرتمندانه و سنگین است، راه رفتن اسکار بیشتر به لیز خوردن بر روی زمین می‌ماند، تا راه رفتن. فرم بدن او نیز با دیگر شخصیت‌ها متفاوت است. اسکار معمولاً در سطحی پایین و نزدیک به زمین راه می‌رود، که این خود بیانگر شخصیت مودنی و شرور اوست.

### اصل دوازدهم - بازیگری از خصوصیات اغراق آمیز بازیگر و دوربین تبعیت می‌کند.

«تحرک دوربین و قاب‌بندی دقیق چهره‌ها و توانایی دوربین برای آنکه هر لحظه روی بازیگری متمرکز شود، به این معنا هم هست که سینما بیشتر به واکنش توجه دارد. روی صحنه متأثر در نماهای متوسط استاندارد، چشم تماشاگران به طور خودکار بازیگری را پی‌می‌گیرد که حرف می‌زند یا حرکت می‌کند؛ ولی در سینما این امکان وجود دارد که این نما به تصویر بازیگری که بی‌حرکت ایستاده است قطع شود. به همین دلیل، بسیاری از بازی‌های به یادماندنی هالیوود، عمدتاً نماهای درشتی از بازیگر را دربرمی‌گیرند که در برابر رویدادی خارج از کادر، واکنشی بی‌کلام نشان می‌دهد» (نیرمور، ۱۳۷۴، ۳۳).

همین امر در انیمیشن نیز مصداق دارد، با این تفاوت که در انیمیشن به علت وجود قانون

"اغراق" خصوصیات مربوط به حرکت دوربین نیز، مانند تمام عوامل دیگر فیلم انیمیشن، می‌تواند در آن اغراق شود. همان‌طور که عوامل وابسته به بازی بازیگر دستخوش اغراق‌اند، تحرک دوربین و قاب‌بندی‌های مؤثر سینمایی نیز می‌توانند با تأکیدی انیمیشنی همراه باشند. به عنوان مثال، در فیلم "زندگی جدید امپراتور" (۱) استفاده‌های مکرر از حرکات اغراق‌آمیز دوربین (مانند زوم) به چشم می‌خورد که مختص انیمیشن است. این امر تنها بدین خاطر نیست که تکنیک‌های فیلمبرداری این امکان را مهیا می‌سازند بلکه بیشتر به این خاطر است که فضای حاکم بر انیمیشن اجازه و امکان حضور هرچه خلاقانه‌تر همه عوامل را به فیلمساز می‌دهد.

حاصل همکاری دوربین و بازی اغراق‌آمیز بازیگر انیمیشن (چه اغراق در نمایش حرکت باشد، و چه در تضعیف آن) تأثیر عمده‌ای در بازی نمایشی دارد. تماشاگر حرکت تشدیدشده از سوی دوربین و کاراکتر را دنبال می‌کند. هنگامی که کاراکتر انیمیشن در حال تشدید حرکتی جزئی است، دوربین هم در حال بزرگ‌نمایی حرکت اغراق‌شده از سوی اوست. «هر حرکت جزئی برای خودش دارای معنی نیست، اما هر حرکت جزئی دارای معنی خاصی برای اجراکننده حرکت است، و بنابراین مجری حرکت آن را برای مخاطب، تشدید (یا تضعیف) می‌کند» (Bradley, 2009, 65).

### نتیجه‌گیری

اگر چه می‌توان قوانین بازیگری در انیمیشن را تابعی از بازیگری در سینما و متأثر برشمرد، ولی بازیگری در انیمیشن دارای ویژگی‌های بارز و منحصر به فردی است که بی‌توجهی به آنها، به تأثیرگذاری‌های منفی بر فیلم انیمیشن دامن می‌زند. به عبارت دیگر، گو اینکه شناخت و آشنایی با اصول بازیگری در سینما و تأثیر برای انیماتورها لازم است ولی کافی نیست. اد هوکس (مربی بازیگری انیماتورها) در مقدمه کتاب خود می‌نویسد: «در طول زمان آموخته‌ام که آموزش بازیگری برای انیماتورها باید شامل تمرینات صفر (پایه) [۲۷] برای آزاد کردن موانع احساسی باشد. انیماتور باید چیزهای زیادی درباره بازیگری بداند، اما تمامی چیزها لازم نیست. برای مثال ضرورتی ندارد فراگیرد که چطور خودش را به گریه بیندازد، چرا که در این صورت نمی‌تواند ببیند و متحرک‌سازی کند» (Hooks, 2003).

تعیین اینکه انیماتورها می‌بایست چه چیزهایی را در مورد بازیگری بدانند و یا اینکه دانستن چه چیزهایی در این مورد برای‌شان لازم نیست، خود می‌تواند گام عمده‌ای در بالا بردن کیفیت فیلم‌های انیمیشن باشد. با توجه به فقدان منابع مدون کافی در این زمینه و این نکته که منابع موجود هم اکنون در حال تکمیل‌اند، طبقه‌بندی ارائه شده می‌تواند به عنوان دستورالعمل و راهنمایی مقدماتی در زمینه ارائه بازیگری در فیلم‌های انیمیشن مورد استفاده انیماتورها قرار گیرد.

### منابع

- استانیسلاوسکی، کنستانتین (۱۳۸۴) آخرین درس بازیگری، مهین اسکویی و ناصر حسینی‌مهر، چاپ اول، نشر نگاه، تهران.
- استانیسلاوسکی، کنستانتین (۱۳۶۹) کار هنرپیشه روی خود در جریان تئاتر، مهین اسکویی، چاپ اول، نشر سروش، تهران.
- بهرام شتریان، باقر (۱۳۸۶) کاربرد بازیگری برای فیلم‌های انیمیشن، دانشگاه هنر.
- دامود، احمد (۱۳۸۰) بازیگری متد، چاپ سوم، نشر مرکز، تهران.
- نیرمور، جیمز (۱۳۷۴) بازیگری در سینما، مترجم: حمیدرضا منتظری، چاپ اول، ناشر مجله دنیای تصویر، تهران.



- یادداشت والت دیزنی برای دن گراهام، ۲۳ دسامبر ۱۹۳۵.

- Bradley, Karen (2009) *Rudolf Laban*, First published by Routledge, London and New York.
- Grant, John Angell (January 2000) Profile: Ed Hooks, *An Ant Prepares (An acting teacher trains Toonville's luminaries)*, American Theatre Magazine.
- Hooks, Ed (September 2003) *Acting for Animators A Complete Guide to Performance Animation*, Heinemann Drama.
- Koris, Jim (September 23, 2004), *The Birth of Animation Training*, Animation world magazine.
- Lieff, Judy (March 2000) *Performance and Acting for Animators*, Animation Word Magazine, Issue 4.12.
- Thomas, Frank & Johnston, Ollie (1981) *Illusion of Life*, New York.

### پی‌نوشت‌ها

1. Animation Cartoons: How they are Made
2. Cartoonist
3. Content analysis
4. Ed Hooks
5. Motion Capture
6. Rostascope
7. Voice Actor
8. Willie Steamboat (1928)
9. Tex Avery (1908-1980)
10. Bugs Bunny
11. Don Graham
12. Automate Value response
13. Bill Tytla
14. Pose
15. Road-Runner
16. Unity of Action
17. Beats
18. Beads
19. The Ant and Aardvark
20. David Mamet
21. Facial Animation
22. Dick Kelsey
23. Playful Pluto
24. Andreas Deja
25. Scar
26. Zero exercis

ART University Journal  
www.art.ac.ir