

تاریخ دریافت مقاله: ۸۹/۶/۲
تاریخ پذیرش نهایی: ۸۹/۸/۱۵

محمدرضا حسنائی^۱

نکاتی پیرامون بازیگری در انیمیشن

چکیده

این مقاله به بحث درباره تأثیر آشنایی انیماتورها با فنون بازیگری در ساخت فیلم‌های موفق انیمیشن می‌پردازد. مسلماً شناخت یک انیماتور از هنر بازیگری با شناختی که یک بازیگر تئاتر از این هنر دارد، متفاوت است و باید هم چنین باشد. تلاش نویسنده بر این است تا محدوده و نوع شناخت انیماتورها را از هنر بازیگری به تصویر کشد. تقسیم بازیگری در انیمیشن به دو بخش «بازی باورپذیر» و «بازی جالب و دیدنی» علاوه بر اینکه به صورت یک قاعده در انیمیشن پذیرفته شده است، در مشخص کردن مرزهای بازیگری در انیمیشن با دیگر هنرها به کار می‌آید. این موضوع امروزه از اساسی‌ترین مباحث در تولید فیلم‌های انیمیشن است، ولی تعداد منابع مدون در این باره بسیار اندک است. سعی بر این بوده است تا با ذکر آراء و نظرات عده‌ای از موفق‌ترین انیماتورها و دست‌اندرکاران هنر انیمیشن، به همراه بحث تئوریک درباره مسئله بازیگری، تأثیر عملی آن بر تولیدات انیمیشن بررسی شود. روش تحقیق در این مقاله بر پایه مقایسه تحلیلی روش‌های آفرینش یک بازی موفق انیمیشن، استوار گردیده است. نتیجه‌گیری حاصل از این مقاله نیز بر لزوم دقت نظر بر مسئله بازیگری در انیمیشن تأکید دارد.

واژه‌های کلیدی: کاراکتر، بازیگری، شخصیت، انیماتور

۱. استادیار دانشکده سینما و تئاتر، دانشگاه هنر، شهر تهران، استان تهران

مقدمه

بنا بر گفته داندل گرفتن [۱] در کتاب «پیش از میکی، انیمیشن از ۱۸۹۸-۱۹۲۹» [۲]، فانتاس ماگوری [۳] ساخته امیل کول [۴]، احتمالاً اولین کارتون متحرک‌سازی شده است. اگر این گفته صحت داشته باشد، آن‌گاه صنعت انیمیشن کمی بیشتر از صد سال عمر دارد. امروزه هنر انیمیشن به‌عنوان واقعیتهای مستقل در تمام دنیا مورد قبول قرار گرفته است؛ هنری با خصوصیات و توانمندی‌های منحصر به فرد که شدیداً مورد توجه تمامی مردم دنیا است. این مقاله با بررسی بنیان‌های نظری بازیگری در انیمیشن، چه در قالب اجرا و چه در قالب بازی چهره [۵]، تلاش دارد تا ضمن تدوین ساختاری محکم برای بازیگری در انیمیشن، به انیماتورها در ساخت انیمیشن‌هایی هر چه بهتر کمک کند. این مقاله پس از اثبات لزوم توجه ویژه به بازیگری در سینمای انیمیشن، به این نکته توجه دارد که با تقسیم کلی بازیگری به دو بخش «بازی باورپذیر» و «بازی جالب و جذاب» و با استفاده از خصوصیات منحصر به فرد دنیای انیمیشن می‌توان به خلق کاراکترهایی با کیفیت بازی به مراتب بهتر دست یافت. هر یک از دو بخش یاد شده در بالا خود به عنوان کوچکتر و موشکافانه‌تری برای نیل به تحلیلی هر چه دقیقتر، تقسیم گشته است. نویسنده با بررسی روش‌هایی که کمپانی‌های عظیم فیلم‌سازی با استفاده از آنها به خلق کاراکترهای جذاب و در نتیجه جذب بینندگان خود پرداخته‌اند، چهارچوب مشخصی را برای نیل به بازیگری بهتر در دنیای انیمیشن تبیین می‌کند.

انیماتورها باید بر روی بازیگری تمرکز کنند ... باعث شوند تا کاراکترها فکر کنند و بازی کنند ... اول باید به حرکات بدن توجه کرد، سپس متوجه چشمها شد و در آخر باید بر روی حرکات دهان تمرکز کرد. هنگامی که ما مشغول مرور استوری ریل هستیم، ابتدا به بازیگری توجه می‌کنیم. بخشی از سخنرانی جان لستر، نوامبر ۱۹۹۶ در آکادمی علوم و تصاویر متحرک لوس آنجلس

شاید خلق کاراکترهای مختلف و جان‌بخشی به آنها بر روی صفحات کاغذ به دست انیماتورها، به این توهم عمومی دامن زده است که آنها طراحان زبردستی هستند که با کمک مداد و کاغذ حرکت را خلق می‌کنند. گرچه این حرف تا حد زیادی صحیح است و غالب انیماتورها طراحان قابل‌هم هستند، اما آیا هر طراح از عهده روبه‌رو شدن با یک فیلم انیمیشن و اتمام آن بر می‌آید؟ با چنین برداشتی است که بسیاری از کسانی که دستی در نقاشی و طراحی دارند به انیمیشن‌سازی می‌پردازند و آثاری را به وجود می‌آورند که فاقد روح انیمیشن هستند.

«طراحان کاراکترها پیش از همه به طراحی می‌اندیشند نه به کاراکتر. این به من کمک می‌کند بر این واقعیت تمرکز کنم که، مهم نیست که این کاراکترها چه هستند، من باید به درون ذهن آنها رخنه کنم و با آنها درست مانند کاراکتری که خودم می‌خواستم بازی کند رفتار کنم. شما باید بازیگری کنید و گر نه کاراکترها تنها طراحی خواهند بود. آنها بی‌روح با کلیشه‌ای و بی‌تحرك خواهند شد. شما کلیشه نمی‌خواهید. شما می‌خواهید که به یک کاراکتر از زوایای مختلف و متفاوت بسیاری نگاه کنید مانند کاری که یک بازیگر انجام می‌دهد ...» (جودی لایف، ۲۰۰۰: ۴).

مثل بسیار معروفی در دنیای انیمیشن می‌گوید: «یک انیماتور بازیگری است با یک مداد». [۶] این واقعیت که انیماتور در درجه اول یک بازیگر است و بعد یک طراح، از یکسو مرز بین نقاشی و انیمیشن را مشخص می‌کند و از سوی دیگر خط ممیز میان بازیگری در دنیای تئاتر و سینما با دنیای انیمیشن را به تصویر می‌کشد. به هر حال هنگامی که انیماتور می‌کوشد تا در قالب حرکات یک

کاراکتر به بیان شخصیت او در داستان بپردازد، در واقع بازیگری است که توانایی به تصویر کشیدن حرکات خود را بر روی کاغذ دارد و این نکته که او در انجام این خواسته تا چه اندازه موفق خواهد بود، بیشتر به آشنایی با هنر بازیگری مرتبط است تا توانایی او در طراحی؛ مسئله‌ای که این‌جا مطرح می‌شود این است که آیا او یک بازیگر خوب است یا یک بازیگر بد. به همین سبب لازم است که یک انیماتور مطالب زیادی درباره فنون بازیگری بداند اما هیچ لزومی ندارد که بر همه آنچه که یک بازیگر سینما یا تئاتر در این خصوص می‌دانند، تسلط داشته باشد. به‌عنوان مثال برای یک انیماتور چندان لازم نیست که بداند به چه صورت خودش را در حالت گریه کردن به نمایش بگذارد (چیزی که یک هنرپیشه تئاتر باید هر چند وقت یک‌بار انجام دهد).

رندی نلسون [۷] رئیس دانشگاه پیکسار [۸] معتقد است: «انیماتورها نمی‌خواهند بازیگر شوند، آنها می‌خواهند بدانند که یک بازیگر چه می‌داند و این که او چگونه آماده ایفای نقش خود می‌شود. اما برای انیماتور توانایی اجرای این کار به‌صورت زنده، به اندازه دانستن اینکه یک بازیگر در حین نزدیک شدن به یک نقش یا ساختن یک شخصیت چه کاری انجام می‌دهد مهم نیست.»

آنچه که کاراکتری مانند گوفی را از همسانان امروزی‌اش متمایز می‌سازد، کیفیت بازیگری ممتاز او به‌عنوان یک شخصیت احمق، ساده لوح و خوش‌باور است که بیشتر در شیوه بازیگری چهره و اجرای این کاراکتر نمود پیدا می‌کند تا در ساختار داستان فیلم. همین امر در مورد دانالد داک یک‌دنده، لجاز و عصبی یا میکی موس خوش‌قلب، مهربان و صمیمی، یا هر یک از کوتوله‌های داستان سفید برفی نیز صدق می‌کند. اد هوکز [۹] مولف کتاب بازیگری برای انیماتورها [۱۰] می‌نویسد: «والت دیزنی می‌دانست که کاراکترها فقط حرکت نمی‌کنند بلکه برای حرکات آنها دلیلی وجود دارد. او معتقد است که «فکر رهبری حرکات را بر عهده دارد» [۱۱]، دیزنی این نکته را در یادداشتی به دان گراهام [۱۲] چنین شرح می‌دهد: ما پیش از آنکه کاری انجام دهیم به آن فکر می‌کنیم». (یادداشت والت دیزنی برای دان گراهام، ۲۳ دسامبر ۱۹۳۵).

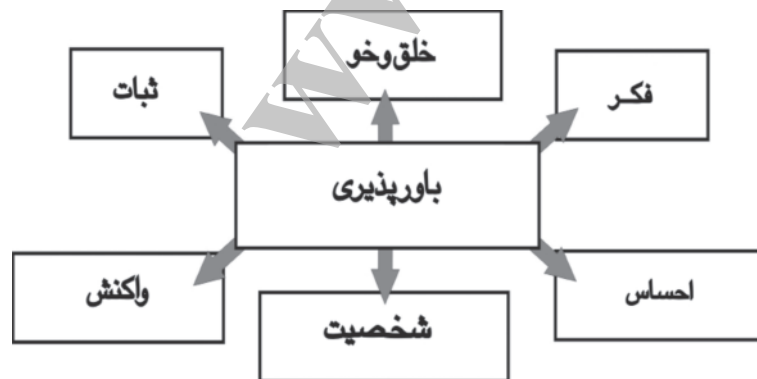


شیرخان کاراکتری با نمودهای متفاوت شخصیتی ساخته ذهن فعال متحرک‌ساز که در بازی صورت و بدن او نمودی عالی دارد. همانطور که می‌بینید، بازی خوب به این کاراکتر اجازه ارائه حالاتی کاملاً متفاوت را داده است.

هنگامی که به مقایسه فیلم‌های انیمیشن کلاسیک در دوران طلایی آن با انیمیشن‌های امروزی می‌پردازیم، متوجه تفاوت فاحش در کیفیت بازیگری کاراکترها در انیمیشن‌های کلاسیک (به‌خصوص ساخته‌های دیزنی) با هم‌نوعان امروزی آنها می‌شویم. وقتی که بازی کاراکتری مانند «شیرخان» [۱۳] (کتاب جنگل [۱۴]) را مد نظر قرار می‌دهیم با تأسف در می‌یابیم که بازیگری کاراکترهای امروزی تا چه اندازه بی‌روح و رنگ‌پریده جلوه می‌کند. کار پردازش شیرخان در فیلم کتاب جنگل از او کاراکتری منحصر به فرد می‌سازد، کاراکتری مغرور، قلدر، سنگدل و در عین حال ترسو. متأسفانه کاراکترهای امروزی توانایی تولید اثری مشابه آنچه را شیرخان در تقریباً چهار سال قبل به نمایش می‌گذاشت، ندارند. به عنوان نمونه کاراکتر «راجا» [۱۵] در علائدین [۱۶] در قیاس با شیرخان در کتاب جنگل، بیشتر به یک عروسک پارچه‌ای بزرگ شباهت دارد تا یک ببر. در موفق‌ترین موارد ما با یک کپی دقیق با شکل و شمایل متفاوت از روی کاراکترهای موفق قدیمی روبه‌رو هستیم.

امروزه این طور به نظر می‌رسد که سطح توقع به قدری پایین است که یک انیماتور تنها کافی است مرتکب اشتباهات تکنیکی نشود. در اغلب موارد این فیلم‌نامه است که به تنهایی مسئولیت دادن گونه‌ای از شخصیت را به کاراکترها بر عهده دارد و این شاید یکی از دلایلی است که سینما کم‌کم از دنیای رویایی که در آن کاراکترهای انیمیشن با بازی درخور تحسین خود به آن جان می‌بخشیدند، فاصله می‌گیرد. اما سئوالی که اکنون مطرح می‌شود این است که یک بازی خوب برای یک کاراکتر انیمیشن چیست و چه معنایی دارد؟

اولین نکته‌ای که در مورد یک بازی خوب در سینما و تئاتر به ذهن خطور می‌کند «باورپذیری» آن است. در انیمیشن هم این نکته صدق می‌کند. اولین چیزی که در مورد یک بازی مهم است این است که بیننده قبول کند که کاراکتر واقعی است و او را باور کند. این به آن معنی نیست که بیننده بپذیرد که این کاراکتر در دنیای ما یعنی در دنیای واقع وجود دارد بلکه به آن معنی است که او، اعمال و عکس‌العمل‌هایش را در ارتباط با فضای داستانی که در آن قرار گرفته است، بپذیرد. والت دیزنی در دفاع از آموزش بازیگری برای انیماتورها درباره نتیجه کارها و آموزش‌های مدرسه هنری‌اش چنین می‌گوید: «آنچه که اتفاق افتاد بسیار حیرت آور بود، در فیلم سفید برفی شما احساس باورپذیری می‌بینید و احساس می‌کنید که شخصیت‌ها قلب دارند. این فیلم تکنیک و طراحی مشابهی با فیلم ویلی قایق بخار [۱۷] دارد ولی تفاوت در احساس، باورپذیری و زنده بودن شخصیت‌ها در سفید برفی است». بازیگری، اجرا و عمل است. بازیگری شامل کنش و واکنش است. استانیسلاوسکی می‌گوید: «هنر بازیگری هنر حرکت و هنر عمل است. تنها زمانی که اتفاقی می‌افتد، یا چیزی درخواست می‌شود، یا کاری انجام می‌شود، یا دیالوگی رد و بدل می‌شود تنها در این زمان است که یک آکسیون عمل



یا حرکت به وجود می‌آید و توجه ما را نسبت به آن چیزی که روی صحنه می‌گذرد جلب می‌کند.» (استانیسلاوسکی، ۱۳۸۴: ۱۴).

در دنیای انیمیشن علاوه بر باورپذیر بودن لازم است که کاراکتر از یک «بازی جالب و جذاب» هم برخوردار باشد به عبارت دیگر بازی جالب به ما کمک می‌کند تا او را باور کنیم. در نمودار بالا عناصر تأثیرگذار در یک بازی باورپذیر و در عین حال جذاب برای کاراکترهای انیمیشنی را به صورت خلاصه مشاهده می‌کنید. در ادامه به شرح و توضیح چگونگی هر یک از این عوامل خواهیم پرداخت.

۱- باورپذیری

وقتی که اولین تست‌های خطی و ساده از حرکات فیلمبرداری می‌شوند و انیماتور و همکارانش آن را می‌بینند، باورپذیری کاراکتر هم برای اولین بار محک می‌خورد. در این مرحله تنها این مهم نیست که کاراکتر متحرک شده و صحیح حرکت می‌کند، اتفاق مهمی که متأسفانه به‌ندرت در این مرحله بروز می‌کند این است که انیماتور و همکارانش بازی او را باور می‌کنند. همه چیز درست است و احساس مطلوبی از هماهنگی بین اجزاء مختلف با کاراکتر به وجود آمده است، اکنون او زنده است. هر قدر انیماتوری در طی مراحل ساخت فیلم این لحظه‌ها را هر چند اندک، به نوعی تجربه کرده است؛ هر قدر چنین لحظه‌هایی در فیلم بیشتر باشد بازیگری با موفقیت بیشتری همراه بوده است. تأثیرات ناشی از یک بازی باورپذیر، نیروی بسیار زیادی را بر روی بینندگان اعمال می‌کند و به آنها کمک می‌کند که نسبت به آنچه که بر روی پرده اتفاق می‌افتد بی‌اعتنا نباشند. در نتیجه چنین لحظاتی ما از اتفاقات بد و ناگواری که در طی فیلم برای کاراکترها رخ می‌دهد، ناراحت و از پیروزی‌ها و اتفاقات خوشایندی که برای ایشان اتفاق می‌افتد، خوشحال می‌شویم؛ چون با ماجرا درگیر شده‌ایم؛ چون این وقایع برای چند طراحی بی‌روح و مرده که از مقابل چشمان ما حرکت می‌کنند اتفاق نمی‌افتد؛ چون این فضا، این اتفاق و این کاراکترها وجود دارند، زیرا که ما باور کرده‌ایم که آنها زنده‌اند.

گلن مک‌کویین [۱۸] می‌گوید: «همه ما تلاش می‌کنیم تا کاراکترهای ما اجرای باورپذیری داشته باشند. برای من به‌عنوان یک انیماتور، چیزهای مهمی که شما برای اجرای باورپذیری کاراکتر باید بدانید، دانستن بطن داستان و ظاهر خارجی آن است. کاراکتر از کجا می‌آید و به کجا می‌رود؟ ... ما باید بسیار تحلیلگرتر از یک بازیگر باشیم. یک بازیگر در لحظه عمل می‌کند اما ما گاه مجبوریم هفته‌ها در یک لحظه بمانیم ...» (جودی لایف، ۲۰۰۰: ۷).

اغلب هنگامی که با دانشجویانم در مورد باورپذیری کاراکترهایشان صحبت می‌کنم آنها در مقابل این تذکر که از کاراکتر بازی قابل باوری دیده نمی‌شود از صحیح بودن حرکت و مثلاً هماهنگی آن با آموزش‌های قبلی خود صحبت می‌کنند. من در مقابل می‌گویم اگر ممکن بود که یک کاراکتر را تنها به‌خاطر آنکه درست راه می‌رود یا مثلاً صحیح از روی صندلی بلند می‌شود یا می‌نشیند یا ... باور کرد، یک الگوی حرکتی صحیح برای تمام موجودات در تمام فیلم‌های زنده و انیمیشن، کفایت می‌کرد و دیگر لازم نبود هیچ درسی برای بازیگری به کسی داد. این درست مانند این است که به شخصی تنها به‌خاطر اینکه اتومبیل خوبی دارد جایزه‌ای به‌عنوان بهترین راننده داده شود و در دفاع گفته شود که اجزاء اتومبیل در کنار یکدیگر به خوبی کار می‌کنند!

بازی قابل قبول به این معنا است که بیننده احساس کند که حرکات کاراکتر در بازی بدن و صورت، نتیجه محرک داخلی خود اوست و نه اینکه محرک داخلی انیماتور است که این کار را انجام می‌دهد؛ اینکه احساسات، افکار و عکس‌العمل‌های کاراکتر به‌طور مستقیم به خلق و خو و شخصیت خود او

وابسته است.

در این جا ذکر این نکته لازم است که معنی دادن به یک کاراکتر و باورپذیر کردن او چیزی نیست که تنها بر عهده انیماتور باشد. باید گفت که مقدار زیادی از این مسئولیت بر عهده داستان و به تبع آن فیلمنامه قرار دارد. به هر حال اساس و شالوده یک فیلم بر پایه فیلمنامه قرار می‌گیرد اما این نکته دلیل بر آن نیست که در روند شکل‌گیری و تکامل یک فیلم انیمیشن، از عوامل دیگری مانند بازی باورپذیر غافل باشیم. عوامل تأثیرگذار در باورپذیری بازی به صورت خلاصه عبارتند از:

• احساس [۱۹]

قبل از همه چیز باید دقت کنیم که منظور از «احساس» در اینجا این نیست که دقیقاً احساسات معین و دقیقی مثل شادی، غم و ... را به تصویر بکشیم، بلکه در اینجا ما بیشتر با احساسات درونی کاراکتر سروکار داریم. انیماتور باید بکوشد به احساسات درونی‌ای در کاراکترش برسد، که محرک‌های او در اعمال و رفتارش هستند. ما باید کاراکترمان را حس کنیم یا به حس مشترکی با او برسیم. شاید از این موضوع بتوان به‌عنوان نوعی هوشیاری نسبت به احساسات درونی کاراکتر نام برد.

• فکر [۲۰]

انجام اعمال از روی غریزه، سریع و بدون فکر، از کاراکتر موجودی مکانیکی و سطحی به نمایش خواهد گذاشت. کاراکتری که بدون فکر عمل می‌کند یا از خود عکس‌العمل نشان می‌دهد باورپذیری کمی خواهد داشت. یک انیماتور باید فرصت‌هایی فراهم کند تا همراه آنها به کاراکتر فرصت نمایش تفکر داده شود. این عمل کمک می‌کند تا کاراکترها از عمق، معنی و باورپذیری بیشتری برخوردار شوند.

جان کین‌میکر [۲۱] می‌گوید: «نورمن فرگوسن یک مجری انیمیشن نبود اما او کسی بود که به درستی شروع به خلق شخصیت‌هایی کرد که می‌توانستند فکر کنند. فرگوسن یک طرفدار واقعی درام‌های رقص و آوازی بود. رقص و آواز در تمام کارهای فرگوسن حضور دارد و او آنها را دارای نفوذ و اعتبار فراوان می‌دانست.» (جودی لایف، ۲۰۰۰: ۵).

• واکنش [۲۲]

جمله بسیار معروفی در انیمیشن وجود دارد که می‌گوید: «عمل، همان عکس‌العمل است.» [۲۳] بازیگری کم و بیش انجام یک سری واکنش‌ها و عکس‌العمل‌ها است که کاراکتر نسبت به محیط اطرافش، دیگر کاراکترها، محرک‌های مختلف و ... از خود بروز می‌دهد. «قسمت مهمی از بازیگری، نشان دادن عکس‌العمل است.» (دامود، ۱۳۸۳: ۱۰۹)

برای کاراکتر انیمیشن هر عملی باید دلیلی داشته باشد. انیماتور باید بداند که محرک کاراکتر او چیست؟ و اینکه او در حال حاضر به چه چیزی و چگونه عکس‌العمل نشان می‌دهد؟ و در نهایت اینکه آیا این عکس‌العمل معقول است یا نه؟ واکنش‌های هر کاراکتر نسبت به محرک‌های پیرامونش با کاراکترهای دیگر متفاوت است و همین تفاوت‌هاست که شخصیت کاراکترهای یک فیلم را از هم متمایز می‌کند. به عبارت دیگر این معقول است که یک کاراکتر خاص باید عکس‌العمل‌های خاص داشته باشد.

• ثبات [۲۴]

مسئله دیگری که باید به آن توجه خاص داشت، حفظ یک روش و رفتار ثابت برای عکس‌العمل و واکنشهای کاراکتر است. به‌عنوان مثال یک کاراکتر ترسو یا خجالتی (کوچولو، با حرکاتی آمیخته با احساس ترس) اگر به‌طور ناگهانی و بدون هیچ دلیل واضح و روشنی، عملی آمیخته با تظاهرات شدید بیرونی از خود نشان بدهد، صدمه شدیدی به باورپذیری خود وارد می‌آورد. همچنین هستند دیگر کاراکترهایی که اعمالی از خود بروز می‌دهند که بدون دلیل خاصی با سابقه ذهنی بیننده از اعمال و عکس‌العملهای آنها در گذشته، تفاوت دارد.

• شخصیت [۲۵]

شخصیت کاراکترها است که عکس‌العملهای آنها (به‌عبارت دیگر بازی آنها) را دیکته می‌کند، به‌همین خاطر شناخت شخصیت کاراکتر از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. تأکید می‌کنم که ما لزوماً در مورد شخصیت‌های معین و دقیق (مثلاً متکبر یا بدخلق و غیره) صحبت نمی‌کنیم. یک انیماتور موظف است کاراکتری را که متحرک می‌کند، خیلی خوب مورد شناسایی قرار دهد. متحرک‌ساز باید سعی کند تا با همه ابعاد روانی کاراکترهایش آشنا شود. سعی در شناخت کاراکتر راهی است تا شما مانند یک عضو خانواده یا کسی که با او کار می‌کنید، او را بشناسید. چه چیزی او را عصبی می‌کند؟ از چه چیزهایی خوشش می‌آید؟ از چه چیزی می‌ترسد؟ با چه مشکلاتی دست به‌گریبان است؟

• خلق و خو [۲۶]

مبحث خلق و خو در کاراکتر شباهت زیادی به شخصیت دارد. خلق و خو هم مثل شخصیت عکس‌العملهای کاراکتر را دیکته می‌کند، اما بر خلاف شخصیت، اثرات مربوط به خلق و خو موقتی است. به‌عنوان مثال شخصی که با عجله به سوی محل کارش می‌رود در مقایسه با فرد کاملاً مشابهی که هر بعد از ظهر کودکش را با کالسکه برای گردش به پارک می‌برد، دارای عمل و عکس‌العمل متفاوتی است.

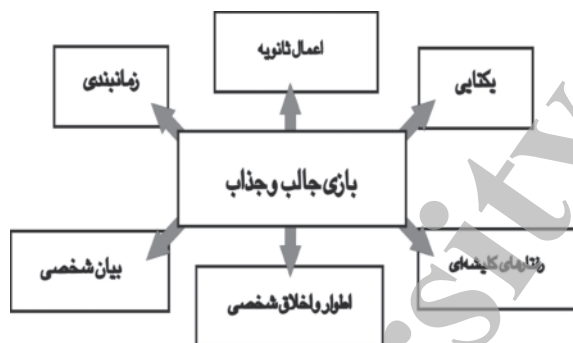
اغلب انیماتورهای امروزی در واکنش به تمام آنچه که پیش از این گفته شد می‌گویند: «همه آنها به فیلم‌نامه و استوری‌بورد مربوط می‌شود.» آنها معتقدند کنترل عکس‌العمل، شخصیت، خلق و خو و ... از عهده انیماتور بیرون است. از نظر آنها وظیفه انیماتور تنها به حرکت درآوردن کاراکترهاست. حد‌اعلای توانایی یک چنین انیماتورهایی متحرک‌سازی بر طبق قوانین انیمیشن مانند اغراق و پیش‌بینی حرکت است. اما در پاسخ این گروه باید گفت: استوری‌بورد به تنهایی برای آفرینش یک کاراکتر دارای روح، نارسا و ناقص است. به‌عنوان مثال در استوری‌بورد آمده است که کاراکتر وارد صحنه می‌شود و با ناراحتی به کاراکتر دیگری نگاه می‌کند. وقتی که شما با چنین صحنه‌ای در استوری‌بورد روبه‌رو می‌شوید، سؤال‌های متعددی مطرح می‌گردد که جواب آنها را نمی‌توان در استوری‌بورد پیدا کرد. به عنوان مثال: آیا کاراکتر به آهستگی وارد می‌شود یا به سرعت؟ مصمم است یا تردید دارد؟ چگونه می‌ایستد، ناگهانی یا به تدریج؟ آیا او کاراکتری را که در آنجا خواهد بود می‌شناسد؟ چه چیز در رفتار او این آشنایی یا عدم‌شناخت را نشان می‌دهد؟ آیا او خشمگین است یا صرفاً ناراحت است؟ چه نوع خشمی - درمانده (مثل خشم فرزند در مقابل پدر و مادر)، یا از موضعی بالاتر (مثل خشم پدر و مادر در مقابل فرزند)؟ ... و امثال این سؤال‌ها.

بر این اساس اولین وظیفه یک انیماتور/ بازیگر، این است که با دقت فیلم‌نامه را بخواند، استوری‌بورد

را مورد مطالعه و کندوکاو دقیق قرار دهد و سعی کند به درون کاراکترها راه پیدا کند. به عبارت دیگر پیدا کردن احساس درونی کاراکتر و پوشاندن لباس آن احساس به خودش، به این ترتیب او می‌تواند کاراکتر را بشناسد و او را کاملاً درک کند. یک هنرپیشه خوب بازی خودش را اختراع نمی‌کند بلکه آن را کشف می‌کند. معذالک یک انیماتور با رعایت قوانین حرکت و درآمیختن آنها با تجربه خودش، به فیلم انیمیشن غنایی می‌بخشد که منحصر به فرد است. این کار راحت نیست اما مشوق انیماتورها در این راه پیچیده و مشکل، این است که حرکت مسحورکننده و جادویی یک کاراکتر باورپذیر، ارزش این همه تلاش را دارد.

۲- بازی جالب و جذاب

بهترین نمونه‌های بازیهای جذاب و دیدنی برای کاراکترهای فیلم‌های انیمیشن، در دوره معروف به «عصر طلایی» انیمیشن دیده می‌شوند. عصر طلایی جایی در جول و حوش سالهای ۱۹۶۰ میلادی واقع شده است. این سالها در واقع سالهای پایانی قدرت کمپانی دیزنی است. زمان بزرگترین مجموعه موفق انیماتورهای



خلاق در شرکت معظم دیزنی که از آنها به عنوان «نه پیرمرد» یاد می‌شود. این نه پیرمرد عبارتند از: ۱- لس کلارک [۲۷]، ۲- اولی جانسون [۲۸]، ۳- فرانک توماس [۲۹]، ۴- ولفگانگ ریدرمن [۳۰]، ۵- جان لانزبری [۳۱]، ۶- اریک لارسن [۳۲]، ۷- وارد کیمبال [۳۳]، ۸- میللت کال [۳۴] و ۹- مارک دیویس [۳۵].

این مردان در واقع کسانی بودند که سهم اصلی را در شکل‌گیری کاراکترهای گیرا، جذاب و زنده شرکت دیزنی در این دوره به عهده داشتند. آنان هنر انیمیشنی را که با نام کمپانی دیزنی عالمگیر شد، به وجود آوردند و بسط و توسعه دادند. نه پیرمرد کمپانی دیزنی برای مدت چهار سال انیمیشن ساختند. این زمانی بود که شاهکارهای کلاسیک مانند کتاب جنگل، شمشیر در سنگ، پینوکیو، سفید برفی و هفت کوتوله، زیبای خفته، سیندرلا، بامبی [۳۶] و ... به وجود آمدند. کسانی که موفق به

دیدن این فیلم‌ها شده‌اند مسلماً چیزی فراتر از یک داستان را نظاره‌گر بوده‌اند (درحقیقت در بعضی از فیلم‌ها مانند «شمشیر در سنگ»، داستان در واقع جذاب نیست). این فیلم‌ها از موقعیت‌های جذاب، با کاراکترهای فراموش‌نشده و متحرک‌سازی بسیار عالی ساخته شده‌اند.

در مقابل شاهکارهای عصر طلایی انیمیشن، در فیلم‌های انیمیشن امروزی، مأموریت جذب و حفظ علاقه بیننده منحصراً به‌عده نویسنده سناریو قرار گرفته است.



انیماتورهای کمپانی دیزنی معروف به «نه پیرمرد دیزنی» که با تکیه بر خلاقیت و استعداد خود باعث به وجود آمدن دوره طلایی انیمیشن شدند. (منبع عکس: کتاب توهم زندگی)

نقش انیماتورها در بازی سازی برای کاراکترها، در این میان به کلی به فراموشی سپرده شده است. این طور به نظر می رسد که کسی انتظار دیگری بجز اجرای صحیح حرکات از آنها ندارد، حتی کسی نمی خواهد که آنها مقداری چاشنی به رفتار کاراکترها اضافه کنند. برای کارگردان در انیمیشن های



(منبع عکس: کتاب توهم زندگی)

امروزی آنچه بیشتر مهم است، به نمایش گذاشتن «اتفاق در صحنه» است نه چگونگی به انجام رسیدن این اتفاق. اما هنوز هم با کمی تأمل و دقت می توان به یک بازی جذاب برای کاراکترها دست یافت و به این وسیله فیلم های انیمیشنی خاطره انگیز و جذاب ساخت.

عوامل تأثیرگذار بر یک بازی جذاب عبارتند از:

• یکتایی

هنگامی که مدتی نسبتاً طولانی با شخصی معاشرت می کنیم، زوایای خاصی از کاراکتر او برای ما آشکار می شود؛ مثلاً طرز خاص غذا خوردن او یا فرم مخصوص راه رفتنش، نوع خندیدن و گریستن او یا شیوه سخن گفتن و... این کار تا آنجا ادامه می یابد که حتی وقتی او را نمی بینیم از صدای قدمهایش، خنده اش، نفس کشیدن یا حتی روشی که درب منزل را به صدا در می آورد، می توانیم او را از دیگران تشخیص دهیم و مثلاً می گوئیم این صدای پای مادر است یا بابا آمد و یا... پس در نتیجه می توان گفت: هر کسی به طریق مخصوص خودش راه می رود، حرکت و یا صحبت می کند، به قدری که شما حتی می توانید صدای قدمهای او را تشخیص بدهید. به عنوان مثال در فیلم کتاب جنگل، «بالو» [۳۷] فرم حرکتی مخصوصی را از خود به نمایش می گذارد؛ حرکتی که ترکیبی است از شوخی، سرزندگی و جهش که البته مقداری هم بدترتیب به نظر می رسد. حرکت او در کلیت خود نوعی مسخره بازی را به نمایش می گذارد، این در حالی است که «باگیرا» [۳۸] حرکت نرم و گربه مانندی دارد که از بزرگی و نظم حکایت می کند. حرکات او یک آقای تمام عیار را به نمایش می گذارد. «شیرخان» هم حرکتی گربه وار دارد فقط با یک کاراکتر کاملاً متفاوت که حاکی از قدرت، غرور بیجا و خودبینی است. فیلم انیمیشن کتاب جنگل از هر یک از این کاراکترها نمایشی زیبا با حرکاتی منحصر



والاس و گرومیت- کاراکترها از خاک رس غالب گرفته شده بر روی مفتولهای فلزی ساخته شده اند، تکنیکی که به نام متحرک سازی با گل (claymation) شناخته می‌شود. (منبع عکس: سایت فیلم والاس و گرومیت)

به فرد به نمایش می‌گذارد که از آنها کاراکترهایی می‌سازد که هیچ تشابهی با دیگر کاراکترهایی که ما قبلاً دیده‌ایم، ندارد. آنها واقعاً کاراکترهایی فراموش‌نشده هستند.

زمانی که ما مدتی طولانی را با شخص دیگری می‌گذرانیم اقتباس خودمان را از گفتار و تجلی‌های صورت یا حرکت او پیدا می‌کنیم. خود ما هم حرکات و اشارات مخصوص به خودمان را داریم. در فیلم انیمیشن رابین هود [۳۹] (ساخته کمپانی دیزنی)، پرنس جان خیلی پولدار است و اطوار و اخلاق خاص خودش را دارد. برای مثال او تاج بسیار بزرگی بر سر دارد که تا

روی چشم‌هایش پایین می‌آید (و با توجه به اینکه حکومت را غصب کرده، تداعی‌کننده این ضرب‌المثل است که این کلاه برای سر او گشاد است)؛ و هر وقت که برای او چیز ناگوار و ناخوشایندی اتفاق می‌افتد، انگشت شصتش را به داخل دهان برده، گوشش را می‌گیرد و در حالی که شصتش را می‌مکد، می‌گوید «ماما». این‌ها مشخصه‌های رفتاری و ظاهری منحصر به فرد پرنس جان است که از طریق آنها، بیننده به راحتی با این کاراکتر ارتباط پیدا می‌کند. اگر شکل ظاهری پرنس جان باعث شناسایی اوست، به وسیله اعمال و رفتار او این تصویر جان می‌گیرد و زنده می‌شود. اغلب همین رفتارهای مخصوص است که ما از یک فرد به عنوان خاطره در ذهنمان بایگانی می‌کنیم و وقتی که او را به خاطر می‌آوریم رفتارهایش در ذهنمان زنده می‌شود. درست به همین دلیل است که شما می‌توانید صدای یک نفر را تشخیص بدهید، و همچنین می‌توانید حرکات او را تشخیص داده و حتی صدا و حرکات او را تقلید کنید. انیماتورها باید همواره به خاطر داشته باشند که «شخص تنها با نگاه کردن به صورت و تناسبات بین اندام او معنی پیدا نمی‌کند، بلکه همچنین به خاطر اطوار و اخلاق خاصش شناخته می‌شود، همچنین او باید دارای ساختاری برای تبدیل شدن به کاراکتر انیمیشن باشد.»

از این‌رو در شرکتها و کارگاه‌های ساخت انیمیشن تست کوچکی از کاراکتر صورت می‌گیرد که به وسیله آن می‌توان این نکته را مورد آزمایش قرار داد که آیا بازی کاراکتر منحصر به فرد است یا نه؟ تست مذکور به این صورت است که یک بازیگر حرکات کاراکتر را مورد تقلید قرار می‌دهد.

خیلی مهم است که بفهمیم؛ آیا یک مقلد خوب می‌تواند کاراکتر را تقلید کند یا نه؟ این کار برای تمام کاراکترهایی که رفتار منحصر به فرد و موافق با واقعیت دارند، ممکن است. این آزمایش برای تمام کاراکترها در فیلم کتاب جنگل صورت گرفت. این آزمایش را حتی می‌توان با کاراکترهای سه بعدی انیمیشن انجام داد، همانطور که والاس و گرومیت



(منبع عکس: کتاب توهم زندگی)

[۴۰] این امتحان را پشت سر گذاشتند. اما متأسفانه هیچ کاراکتری از پوکاهونتاس [۴۱] این تست را انجام نداد و همچنین در شیر شاه [۴۲] هرکولس [۴۳] و حتی فیلم های خوب مانند داستان اسباب بازیها [۴۴] این نکته به فراموشی سپرده شد.

• اعمال ثانویه [۴۵]

گاهی درک تفاوت بین این اصطلاح با قانون «اعمال منطبق بر هم» [۴۶] به سختی امکان پذیر است. در میان انیماتورها هم تعاریف متفاوتی را در این باره شاهدیم. به عنوان مثال در مقاله معروف مایکل ب. کمت [۴۷] با عنوان «و واقعاً خوب» [۴۸] این تعریف آمده است: «عمل ثانویه عملی است که به علت وقوع عمل دیگری اتفاق می افتد. به عنوان مثال موقعی که یک سگ می دود اگر به صورت ناگهانی بایستد، گوشه‌هایش احتمالاً هنوز برای مدتی حرکت می کنند». اما آنچه در تعریف اعمال ثانویه در کتاب «توهم زندگی» [۴۹]، نوشته اولی جانسون و فرانک توماس آمده، چنین است: «شخص غمگینی درحالی که رویش را برمی گرداند اشک‌هایش را خشک می کند. شخص سراسیمه‌ای درحالی که بر روی زمین می افتد، سرش را تکان می دهد. یک آدم گیج در حال به دست آوردن آرامش خود عینکش را به چشم می زند». وقتی که این اتفاق جانبی از عمل اصلی حمایت می کند، عمل ثانویه نامیده می شود. اعمال ثانویه مطابق با توضیح دوم (که البته صحیح تر است)، به همراه عمل اصلی و در موازات آن اتفاق می افتد. اما توضیح مایکل ب. کمت بیان کننده «اعمال منطبق بر هم» یا «اعمال روی هم افتاده» است که صرفاً یک جنبه تکنیکی از انیمیشن بوده و به سبب پدیده اینرسی در فیزیک انجام می پذیرد. اعمال ثانویه برای آن استفاده می شوند تا با افزودن پیچیدگی و افسوس به حرکت و چاشنی زدن به انیمیشن، باعث به وجود آمدن یک بازی منحصر به فرد و طبیعی شوند. این خردوریزها قادرند بودجه فیلم را تا حد غیرقابل تصویری بالا ببرند و شاید به همین دلیل است که در فیلم‌های انیمیشن امروزی خیلی کم از آنها استفاده می شود. اما بدون شک در فیلم‌های قدیمی، عمل ثانویه با خوشمزگی و سلیقه بسیار مورد استفاده قرار می گرفته و به همین دلیل آن فیلم‌ها، انیمیشن‌هایی پرشکوه، لذت بخش با بازیگری بسیار جالبی بودند.

• زمانبندی [۵۰]

زمانبندی صحیح اثر مستقیمی بر کیفیت حرکات یک کاراکتر و در نتیجه پردازش شخصیت او دارد. مثلاً در حرکت سقوطی یک توپ، تغییر در زمانبندی سقوط بر وزن و اندازه توپ تأثیر می گذارد؛ حرکت کند، توپ را سنگین و غول آسا و حرکت تند آن را سبک و کوچک می نمایاند. زمانبندی بر ریتم کلی داستان نیز تأثیرگذار است. نمایش یک بازی با زمانبندی کند تأثیری متفاوت با ارائه همان بازی با زمانبندی سریعتر دارد و باعث پیدایی کاراکتری متفاوت با شخصیت متفاوتی می گردد. یکی از اشکالات بازیگری در انیمیشن‌های امروزی، چیزی است که از آن تحت عنوان انیمیشن با حالت‌های شتابزده [۵۱] یاد می شود و این اصطلاح در جایی به کار می رود که گذر از یک حالت به حالت دیگر خیلی به سرعت اتفاق می افتد. البته این حالت امروزه به عنوان یک راه حل شتابزده و ساده، انیماتورها را قادر می سازد که نسبت به گذشته کمتر مبتکرانه کار کنند و مهارت کمتری هم داشته باشند. در این روش انیماتور به جای تغییر، به زمانبندی سرعت بیشتری می بخشد و در انتها بیننده به حالتی مابین یکنواختی - خسته‌کنندگی می رسد یعنی حرکت سریع/ کند - سریع/ کند و بدون تنوع؛ و همان طور که همه ما می دانیم این راه به ملالت ختم می شود. استفاده کردن از شیوه انیمیشن

با حالتهای شتابزده، اعمال ثانویه را از کار می‌اندازد و باعث به‌وجود آمدن یک بازی خسته‌کننده و کند از سوی کاراکترها می‌گردد.

• مجموعه رفتارهای کلیشه‌ای [۵۲]

این بخش تنها به انیماتور محدود نمی‌شود. برای دستیابی به «مجموعه رفتارهای کلیشه‌ای» به تلاش همزمان انیماتور و سناریونویس احتیاج است. انیمیشن معمولاً یک کاریکاتور از واقعیت است در همه ابعاد آن؛ اعم از طراحی، حرکت و بازیگری. در بیشتر موقعیت‌ها، کاراکترها در فیلم انیمیشن (و فیلم زنده به‌طور کلی) همگی ریشه در رفتارهای کلیشه‌ای دارند، چیزی که تماشاچی را قادر می‌کند به سرعت کاراکتر را بشناسد و یک ایده کلی در باره نقش او در موضوع اصلی داشته باشد. برخلاف باور عمومی، کلیشه‌سازی به ساخت انیمیشن جذاب کمک می‌کند - ساده‌ترین دلیل این امر آن است که کاریکاتور غالباً خیلی صریح و واضح، جالب، رسا و پرمعنی و یک نمایش درست از حقیقت است. اما مشکل از وقتی شروع می‌شود که خود کاراکتر کلیشه‌ای است و نه رفتارهای او. به‌عنوان یکی از بدترین کاراکترهای کلیشه‌ای می‌توان از «کلیتون» کاراکتر منفی فیلم تارزان نام برد. بیننده بلافاصله درمی‌یابد که او شرور است، اما تقریباً در تمام طول فیلم چیز دیگری درباره او نمی‌فهمیم. او چه می‌خواهد؟ برای چه این را می‌خواهد؟ ما نمی‌دانیم. یک کاراکتر اصلی از فیلم که به هیچ‌عنوان دارای هویت و شخصیت نیست. او فقط یک آدم بد است و وجود دارد. اما برخلاف انتظار می‌توان به کاراکترهایی دست یافت که با وجود آنکه با استفاده از مجموعه رفتارهای کلیشه‌ای ساخته شده‌اند ولی یک شخصیت منحصر به فرد دارند. بر خلاف کلیتون در فیلم تارزان، فیلم‌های دوره طلایی انیمیشن به ما این اجازه را می‌دهند که کاراکتر را درک کنیم. آنها کاراکتر را در مقابل ما به تصویر می‌کشند و کم‌کم و همانطور که فیلم نمایش داده می‌شود ما نیز رفته‌رفته شروع به درک جنبه‌های دیگری از شخصیت او می‌کنیم. به‌عنوان مثال، کاراکتر بالو در فیلم کتاب جنگل یکی از خونسرترین کاراکترها است. فردی که برای خودش زندگی می‌کند، به هیچ قاعده و قانونی پایبند



انتقال حرکت از بازیگر زنده به کاراکتر انیمیشن سه بعدی به وسیله استفاده از موشن کپچر.

(منبع عکس: سایت اینترنتی فیلم ارباب حلقه‌ها)

نیست، خودخوری نمی‌کند و از زندگی لذت می‌برد، اما در ادامه داستان فیلم وقتی که بالو متقاعد می‌شود که ماندن در جنگل برای «ماگلی»، پسر بچه‌ای که دوست اوست، خطرناک است با رفتار دیگری در بازی او مواجه می‌شویم و در می‌یابیم که بالو نه تنها دارای احساسات است بلکه می‌تواند مسئولیت‌پذیر باشد، در مواقعی دچار شک و تردید شود و آنجا که لازم است تصمیمی جدی و سخت از روی بلوغ کامل بگیرد.

• بیان شخصی [۵۳]

قبلاً از دوره طلایی انیمیشن و بخصوص نه پیرمرد دیزنی به عنوان پدیدآورندگان هنر انیمیشن کلاسیک نام برده شد. طبیعتاً آنها برای الهام‌گرفتن در انیمیشن فقط یک منبع در اختیار داشتند که می‌توانستند از روی آن طراحی کنند و آن جهان واقعی بود. انیمیشن‌های ساخته شده در این دوران

تفسیر شخصی این مردان بود، کاریکاتوری که آنان از حرکت و بازیگری در جهان واقعی خلق کردند. این‌طور به نظر می‌رسد که انیماتورهای امروزی به‌جای مطالعه جهان اطرافشان و ارائه تعبیر شخصی‌شان از این جهان در قالب کاراکترهای انیمیشنی، ترجیح می‌دهند که به‌عنوان نخستین منبع الهام بر انیمیشن‌های دیگران تکیه کنند. آنچه که به این طریق حاصل می‌شود، یک سری کلیشه است؛ یک کاریکاتور از روی کاریکاتور. یک تکثیر کمرنگ که از نظر سطح تازگی و نوپهوری نسبت به دوره بزرگ بازیگری در انیمیشن شکست خورده است.

جای بسی امیدواری است که در میان دستاوردهای بزرگ تکنیکی در عصر حاضر، هنوز می‌توانیم شاهد حضور فیلم‌های انیمیشنی باشیم که تنها نمایش‌دهنده امکانات فناوری نوین نیستند. قرار گرفتن فناوری‌های جدید مانند کامپیوتر، در کنار بازیگری خوب در انیمیشن‌های جدید می‌تواند در عین حال که به تهیه فیلم‌های انیمیشن با کیفیت تصویری بهتر کمک می‌کند، لذت ناشی از مواجهه با کاراکترهای دارای روح و زنده را نیز در بینندگان به‌وجود بیاورد. به عنوان نمونه موفق چنین هماهنگی و همکاری در عصر جدید می‌توان از فیلم بازی گری [۵۴] انیمیشن کوتاه و برنده اسکار کمپانی پیکسار نام برد. نکته قابل توجه در این انیمیشن، بازی یک کاراکتر در دو نقش است. ایفای نقش کاراکتر «گری» در این انیمیشن تقریباً چهار دقیقه‌ای، چکیده ای است از آنچه که درباره یک بازی باورپذیر و در عین حال دلچسب و جذاب، ذکر گردید. مقایسه دو بازی متفاوت در قالب یک کاراکتر، می‌تواند چیزهای زیادی در مورد بازیگری به ما یاد دهد.

در حال حاضر با آسان‌تر شدن روند تولید فیلم‌های انیمیشن، تعداد این‌گونه فیلم‌ها نسبت به گذشته از رشد قابل توجه‌ای برخوردار بوده است، اما در عین حال باید توجه داشت که گرایش شدید به استفاده از ابزارهای جدید تولید باعث نشود تا کیفیت بازیگری در انیمیشن دچار صدمه شود.

«من شرکتی دارم که بازی‌های رایانه‌ای، جلوه‌های ویژه، تیزرهای تبلیغاتی و موشن کیچر [۵۵] تولید می‌کند. بسیار ساده است که تخمین بزنم چه کارهایی می‌توانیم با موشن کیچر انجام دهیم. بیا بید در مورد دوازده قانون دیزنی صحبت کنیم. به عنوان مثال قانون «فشرده کردن و کشیدن کاراکتر» [۵۶]، چگونه ممکن است این قانون را یک مجری انسانی (بازیگر موشن کیچر) اجرا کند؟ مشتری‌های زیادی به ما رجوع می‌کنند و درخواست اجرای پروژه‌های انیمیشن با استفاده از موشن کیچر را دارند. به نظر می‌رسد آنها متوجه نیستند که این کار برای ما غیرممکن است، مگر اینکه یک بازیگر جادویی در اختیار داشته باشیم. موشن کیچر وقتی می‌تواند کاربرد داشته باشد که ما به کاراکترهای معمولی انسانی با حرکات طبیعی انسانی احتیاج داشته باشیم.» (آلبرتو مناچی، مولف کتاب فهم موشن کیچر برای کامپیوتر و بازیهای ویدیویی).

امروزه با توجه بیشتر انیماتورها به حالت‌های چهره کاراکترها و آنچه که به عنوان انیمیشن چهره از آن یاد می‌کنیم، بازیگری در انیمیشن بیشتر به نمایش حالات چهره تمایل دارد تا بازیگری کاراکتر در ارائه حرکات با بدن. به هر حال آنچه که از آن به عنوان بازیگری در انیمیشن یاد می‌کنیم



شامل هر دو بخش بازی با بدن و بازی با صورت می‌شود. یادگیری چگونگی استفاده از این بازیگری در خدمت ساخت فیلم انیمیشن نیز در حال حاضر جزء لاینفکی از صنعت انیمیشن گشته است. در فیلم‌های انیمیشن نسل جدید مانند زنبور [۵۷] ساخته کمپانی «دریم ورکز» [۵۸] و یا موش آشپز، شاهد توجه بیشتر به بازیگری چهره هستیم تا جایی که می‌توان چنین گفت که انیماتورها به برداشت‌های جدید و نوعی از بازی دست یافته‌اند. بدیهی است به کارگیری هر چه اصولی‌تر علم بازیگری در خدمت انیمیشن، باعث موفقیت هرچه بیشتر فیلم‌های انیمیشن خواهد گردید.

نتیجه‌گیری

اگر چه در سینمای انیمیشن کاراکترها وجود خارجی ندارند و ساخته و پرداخته دست و ذهن خلاق انیماتور هستند ولی برای آنکه تماشاگران با آنها ارتباط برقرار کنند، لازم است که به آنها روح و حیات بخشیده شود. بخشی از آنچه که برای دادن روح به کاراکترها لازم است مربوط به داستان‌نویس و چگونگی پیش بردن داستان است اما بخش مهم دیگر نه تنها به مهارت‌های طراحی انیماتورها بلکه به شناخت آنها از بازیگری و انتقال این شناخت به کاراکترهایی که به تصویر می‌کشند، بستگی دارد. آشنایی هر چه بیشتر انیماتور با هنر بازیگری و ترکیب آن با مهارت‌های انیمیشنی، باعث به وجود آمدن کاراکترهای زنده و در نتیجه خلق انیمیشن‌های به یادماندنی می‌گردد. باید به خاطر داشت که پیشرفتهای فناورانه در حیطه انیمیشن باعث سهولت اجرا و بالا بردن سطح کیفی تصاویر گردیده است، اما با تمام اینها این دستگاه‌ها نیستند که به کاراکترهای انیمیشن زندگی می‌بخشند.

پی‌نوشت‌ها

- 1- Donald Crafton
- 2- Before Mickey, (1982)
- 3- Fantasmagorie
- 4- Emile Cohl
- 5- Facial Animation
- 6- An animator is an actor with a pencil.
- 7- Randy Nelson
- 8- Pixar University (PU)
- 9- Ed Hooks
- 10- Acting for Animators
- 11- The mind is the pilot
- ۱۲- Don Graham، اولین مربی آموزش بازیگری به انیماتورها در کمپانی دیزنی. هدف اصلی والت دیزنی از بحث آموزش بازیگری به انیماتورها فهم انگیزه‌های حرکتی کاراکتر در اعمال و عکس‌العمل‌های آنها و انعکاس این انگیزه‌ها در رفتار حرکتی شخصیت‌های فیلم انیمیشن بود. تعلیمات دان گراهام باعث گردید که کاراکترهای فیلم‌های کمپانی دیزنی تنها به انجام اعمال بامزه نپردازند، بلکه حرکات آنها آمیخته با حسی از زنده بودن این کاراکترها باشد، چیزی که بسیاری معتقد هستند سهم بزرگی در موفقیت فیلم‌های بلند کمپانی دیزنی داشته است.
- ۱۳- Shere-Khan، کاراکتر ببر در فیلم کتاب جنگل که نقش منفی اصلی فیلم را به نمایش می‌گذارد.
- 14- The Jungle Book (1967)
- 15- Raja
- 16- Aladdin
- ۱۷- Willie Steamboat (1928)، اولین فیلم انیمیشن دارای صدا و موسیقی.

۱۸- انیماتور نظارت‌کننده بر کار دیگر انیماتورها در کمپانی پیکسار

19- Feel

20- Think

۲۱- John Canemaker، از انیماتورهای مستقل جهان، او تحت عنوان فیلمساز، انیماتور، وقایع نگار انیمیشن، سخنران و مدرس تصویر متحرک در جهان انیمیشن شناخته شده است و در حال حاضر در دانشگاه نیویورک سرگرم تدریس انیمیشن است.

22- React

23- Action is Reaction

24- Consistency

25- Personality

26- Mood

27- Les Clark

28- Ollie Johnston

29- Frank

30- Wolfgang Reitherman

31- John Lounsbery

32- Eric Larson

33- Ward Kimball

34- Milt Kahl

35- Marc Davis

36- The Jungle Book, The Sword in the Stone, Pinocchio, Snow White and the Seven Dwarfs, Sleeping Beauty, Cinderella, Bambi

۳۷- Baloo، کاراکتر خرس در فیلم کتاب جنگل.

۳۸- Bagira، کاراکتر شیر در فیلم کتاب جنگل.

39- Robin Hood

۴۰- Wallace and Gromit، نام دو کاراکتر اصلی از سری سه‌گانه فیلم‌های کوتاه و همچنین یک فیلم بلند انگلیسی ساخته نیک پارک (Nick Park) از کمپانی آرادمن انیمیشن (Aardman Animations).

41- Pocahontas

42- The Lion King

43- Hercules

44- Toy Story

45- Secondary Actions

46- Overlapping Actions

47- Michel B. Comet

48- And quite good

49- Illusion of life

50- Timing

51- "Snapimation" or pose-based animation

52- Complex Stereotypes

53- Personal interpretation

54- Geri's Game

55- motion-capture

56- Squash and stretch

57- Bee

58- Dream Works

فهرست منابع

- استانیسلاوسکی، کنستانتین (۱۳۸۴)، *آخرین درس بازیگری*، مهین اسکویی و ناصر حسینی مهر، چاپ اول، تهران، نشر نگاه.
- دامود، احمد، (۱۳۸۲)، *بازیگری متد*، چاپ سوم، تهران، نشر مرکز.
- لستر، جان (نوامبر ۱۹۹۶)، *سخنرانی آکادمی علوم و تصاویر متحرک*، لس آنجلس، آمریکا
- Crafton, Donald (1984), *Before Mickey*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press.
- Feathestone Stephen (2000), "Acting in Animation: A BATS", Animation World Magazine.
- Hooks Ed. (2005), *Acting in Animation*, Heinemann Library, Australia.
- Lief Judy (2000), "Performance and Acting for Animators", Animation World Magazin.
- Menache Alberto (1999), *Understanding Motion Capture for Computer Animation and Video*, Morgan Kaufmann Publishers Inc., San Francisco, USA.
- Tomas Frank & Jonston Ollie (1995), *Illusion of Life*, Hyperion Publisher, USA.