

# رمز گشایی از حقه‌های سینمای اکشن

به بهانه اکران فیلم‌های جدید از سری «جان‌ویک» و «سریع و خشن»، درباره تکنیک‌هایی که باعث تولید یک اکشن نفس گیر می‌شود

الهام حبشی | روزنامه نگار

## پرونده

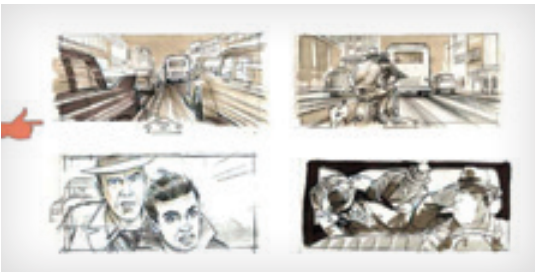
بدون شک تماشای فیلم‌هایی که در ژانر اکشن ساخته می‌شوند، یکی از مفرح‌ترین کارهای دنیاست. دیدن آدم‌هایی که قابلیت پرواز کردن دارند، خودروهایی لاچپری و خیره‌کننده که در چشم‌برهم‌زنی از هم گسسته می‌شوند و آتش می‌سوزند، برج‌های بلندی که در یک آن منفجر می‌شوند و هزاران سکانس منحصر به فرد دیگر، واقعا هیجان انگیز است. تصاویری که گاهی قلب مخاطب را به دلیل هیجان زیاد، خواهد فشرد. فیلم‌های اکشن اجازه می‌دهند برای لحظاتی فراموش کنیم که توانایی انسان در بند محدودیت‌هاست. لحظات مسحورکننده‌ای که تا پیش از این، تنها می‌شد با چشم‌های بسته و در خیالات تصورشان کرد، در فیلم‌های اکشن به وفور دیده می‌شوند. با اضافه شدن ژانر اکشن به گونه‌های هنری سینما، در پیچهای به سوی تخیلات آدمیزاد گشوده شد. با پیشرفت لحظه به لحظه فناوری و بالا رفتن تجربه کارگردان‌ها، رویاها آهسته آهسته بال و پر گرفتند و توانستند از قفس رنگارنگ ذهن‌های رویاپرداز بیرون بیایند و اجازه دهند لذت دیده شدن صحنه‌های اکشن، بیشتر و بیشتر نصیب تمام آدم‌های دنیا شود. این روزها چند فیلم اکشن جذاب و موفق مثل «جان‌ویک ۴» و «سریع و خشن تقدیم می‌کند، هاینز و شاول» با دوبله فارسی در شبکه نمایش عرصه شده است. به همین مناسبت، در پرونده امروز قصد داریم به سراغ سرزمین ناپیدایی برویم که ژانر اکشن در آن جا متولد می‌شود، سرزمینی اسرارآمیز که تصاویر افسانه‌ای می‌سازد. سرزمینی که آن را با عنوان «پشت صحنه فیلم‌های اکشن» می‌شناسیم. حالا اگر شما هم به کشف اتفاقاتی که در پشت پرده فیلم‌های اکشن می‌افتد علاقه‌مند هستید، تا پایان این پرونده با ما همراه باشید.

## بزرگ‌نمایی یک ماکت به جای تصادف یا انفجار واقعی!

از خودروهای واقعی از ماکت استفاده می‌شود و بعد با کمک جلوه‌های ویژه و تکنیک بزرگ‌نمایی سایز اجسام را تغییر می‌دهند و افکت‌گذاری می‌کنند. مثلاً در سکانس‌هایی که شاهد انفجار یک خودروی گران‌قیمت یا سقوط یک بالگرد هستید، در واقع چیزی که منفجر شد یک ماکت معمولی است. البته پروژه‌های بزرگ بسیاری هستند که از ماکت استفاده نمی‌کنند. به عنوان نمونه در پروژه «انتقام جویان»، بیشتر خودروهای تخریب شده واقعی بودند اما کم نیستند فیلم‌هایی که به کمک همین ماکت‌ها ساخته و پرفروش شده‌اند.



## استوری‌برد و بررسی جذابیت سکانس‌های اکشن روی کاغذ!



اگر بخواهیم در ساده‌ترین حالت ممکن «استوری‌برد» را برایتان توضیح بدهم، باید بگویم نقش استوری‌برد در فیلم‌های اکشن چیزی شبیه الگوهای کاغذی در حرفه خیاطی است. به طرح‌های دستی کارگردان که از ایده‌ها و ایده‌آل‌های ذهنی خودش نشئت گرفته، استوری‌برد می‌گویند. یک کاغذ استوری‌برد از شش باکس خالی تشکیل می‌شود. کارگردان با کشیدن جز به جز، بخش‌های اکشن فیلم به سبک کمیک استریپ، حرکات دوربین، حرکات بازیگر و ری اکشن‌های دلخواهش را طراحی می‌کند. علاوه بر این، نکات لازم در زیر هر باکس نقاشی یادداشت می‌شود. کشیدن استوری‌برد الزامی نیست و همه کارگردان‌ها از این روش استفاده نمی‌کنند، با این حال استوری‌برد کردن سکانس‌های اکشن سه مزیت دارد. اول این که می‌توانند داستان فیلم خود را قبل از فیلم‌شدن ببینند. با این روش زمان کمتری صرف آمون و خطای یک سکانس می‌شود. دومین مزیت استوری‌برد این است که بازیگران کاملاً متوجه می‌شوند باید چه کاری انجام بدهند. همین‌طور گروه فیلم‌برداری می‌دانند کارگردان چه زاویه دید، چه تصویر و چه نوع حرکاتی را از دوربین آن‌ها می‌خواهد. اما مهم‌ترین منفعت استوری‌برد کردن، این است که کارگردان متوجه می‌شود آیا ایده‌هایش واقعا جذاب هستند یا این جذابیت‌ها تنها در خیالات خودش کار می‌کند؟



جایگزینی هم در فیلم‌های اکشن برای خودش دنیایی دارد. تیراندازی و شلیک گلوله یکی از اتفاقات معمولی است که در بسیاری از فیلم‌های اکشن شاهد آن هستیم. معمولاً در این گونه سکانس‌ها، در لوله اسلحه مواد محترقه کم‌خطری تعبیه می‌شود. با فشردن ماشه، مواد محترقه داخل لوله با ایجاد صدای نور جرقه می‌خورد و این تصور را

## حقه کروماکی چیست؟

برای فیلم‌های علمی و تخیلی، انتخاب لوکیشن دلخواه بسیار دشوار است. به همین دلیل بسیاری از لوکیشن‌ها در یک فضای ساده سبز رنگ ضبط می‌شوند و سپس به کمک تکنیک‌های رایانه‌ای جابه‌جایی صورت می‌گیرد. تکنیک کروماکی، یکی از اساسی‌ترین تکنیک‌ها در جلوه‌های ویژه است. در این تکنیک اشخاص در فضای بسته‌ای که با پرده یا دیوارهای سبز پوشانده شده‌اند، قرار می‌گیرند. بعد از ضبط هر سکانس، متخصصان جلوه‌های ویژه، پرده سبز را حذف و تصاویر دلخواه را اضافه می‌کنند. شرایط آب و هوایی، افکت‌های تصویری و میزان نور، همگی لایه به لایه روی تصویر پایه می‌نشینند. سکانس‌های انفجار در مناطقی خارج از شهر ضبط می‌شوند. در این شرایط مسیر انفجار، سقوط یا هر نوع خرابی دیگر با دیوارهای متحرک، روباز و سراسر سبز پوشانده می‌شوند؛ همچنین برای این کار، فضاهای قابل حمل که شبیه کارتن بازو بسته می‌شود، وجود دارند. تا چند سال گذشته که پرده سبز کمتر استفاده می‌شد، برای نمایش موقعیت‌ها و طبیعت اطراف، از پوسته‌های غول‌آسا استفاده می‌کردند. بیشتر فیلم‌های ژانر اکشن، فانتزی، علمی و تخیلی در اتاق‌های سبز ضبط می‌شوند چرا که هر قدر هم پروژه گسترده‌تر شود، دست‌عوامل برای استفاده از منابع بازتر خواهد بود. به عنوان مثال یک فیلم با بودجه کمتر به اجبار از خرابی کمتری استفاده می‌کند یا از فضاهای بسته، امن و کوچک‌تر بهره می‌گیرد اما در پروژه‌های بزرگ مثل «انتقام جویان»، سکانس‌های مبارزه در فضاهای باز، وسیع و باورنی بیشتر تولید می‌شود.



## حقه‌ای به نام دنیایی از جایگزینی!

در بیننده‌ایجاد می‌کند که گلوله شلیک شده است. از سوی دیگر در دیوارهای مقابل، مواد محترقه دیگری قرار گرفته که با شروع تیراندازی، روی سطح دیوار منفجر می‌شود و در حد توان یک فشنگ، اثر فرورفتگی و تخریب بر جای می‌گذارد. گاهی برای ایجاد شرایط آب و هوایی دلخواه هم از همین تکنیک جایگزینی استفاده می‌شود. مثلاً برای سکانس‌های بارانی از دوش‌های خاص با حفره‌های متنوع، با شدتی تنظیم‌شده بهره‌برده می‌شود. همان‌طور که در این مطلب اشاره کردیم، بیشتر پرش‌ها

## مشت‌هایی که به طرف مقابل نمی‌خورد!

متخصصان جلوه‌های ویژه با تکنیک بزرگ‌نمایی، ابعاد اجسام را مطابق با نیاز فیلم نامه تغییر می‌دهند. این گونه اغراق‌ها به اشکال متنوع دیگری در بخش تنظیم جلوه‌های ویژه اتفاق می‌افتد. به عنوان مثال در مبارزات تن‌به‌تن که با سرعت و خشونت بالا همراه است، در واقع ضربات با سرعت و قدرت کمتری وارد می‌شوند و این هنر جلوه‌های ویژه است که به ضربات اسلوموشن (حرکت آهسته) سرعت می‌دهد. گاهی هم ضربات با همان سرعتی که می‌بینیم هستند اما تفاوتش در این است که ضربات به نقطه نمایش داده شده وارد نمی‌شوند. شخص ضربه‌زنده، ضربه را به فاصله‌ای حدود ۵۰ تا ۱۰۰ سانتی‌متری هدف وارد می‌کند. در طرف مقابل، شخص دریافت‌کننده ضربات با بروز دادن هنرهای نمایشی و فرمالیته به آن سکانس خاتمه می‌دهد. از این‌جای کار به بعد، پای هنر جلوه‌های ویژه به ماجرا باز می‌شود. زاویه دوربین و نوع فیلم‌برداری در القای ضربه‌زدن واقعی مهم است. سکانس‌های بسیاری، شاهد انفجار و تیراندازی بوده‌باشید. در این سکانس‌ها هم فاصله بازیگر تا نقاط انفجاری بیش از چیزی است که در ظاهر به نظر می‌آید. تمامی این فواصل به کمک افکت‌های رایانه‌ای حذف خواهند شد و شما به هیچ وجه متوجه آن‌ها نخواهید شد.



## بازیگرهایی که به طناب جادویی وصل می‌شوند

شاید برایتان سوال شده باشد که اگر انفجارها در فیلم‌های اکشن قابلی هستند پس پرتاب شدن بازیگران بر اثر موج انفجار و ضربات به چه شکلی صورت می‌گیرد؟ برای سقوط از ارتفاع، پرش از نقطه‌ای به نقطه دیگر یا پرتاب شدن بازیگران از طناب‌های به خصوصی استفاده می‌شود. طناب‌هایی که در دو نوع معمولی و کششی، مخصوص فیلم‌های اکشن طراحی شده‌اند. بسته به نوع سقوط و ارتفاع، طناب‌ها به قسمت‌های مختلفی از بدن متصل می‌شوند. بالا رفتن از دیوار یا پرش از نقطه‌ای به نقطه دیگر هم به کمک طناب‌های کششی امکان‌پذیر است. تنها تفاوت بازیگران باید لکاران این فیلم‌ها در نقاط اتصال طناب‌ها به آن‌هاست. به طور مثال و احتمالاً در آثار ژاپنی به وفور دیده‌باشید که بازیگران در سکانس‌های مبارزه از زمین‌کننده می‌شوند و ارتفاع می‌گیرند. در این حالت طناب‌ها در قسمت پشت بازیگر نصب شده‌اند. با تغییر تکنیک‌های مبارزه، طناب‌ها را تغییر موقعیت می‌دهند. گاهی برای سهولت بیشتر، روی دیوار ساختمان مدنظر میل‌گردهایی هم‌رنگ با دیوار ساختمان، نصب می‌شود. برای حفظ امنیت بازیگر، علاوه بر طناب، سطح زمین با تاتامی یا تشک‌های مناسب پوشانده می‌شود. طناب‌ها نه تنها در حرکات انسانی که در حرکت دادن خودروها هم به کار گرفته می‌شوند. به عنوان نمونه پشتک‌ها و واروژدن یک خودرو وسط خیابان یا پرتاب شدن یک وسیله نقلیه سنگین و امثال آن به کمک طناب‌ها صورت می‌گیرند. معمولاً در این حالت، نیروی اولیه‌ای که برای بلند کردن خودرو به کار گرفته می‌شود از طریق مواد محترقه‌ای که در زیر خودرو قرار گرفته، مهیامی‌شود. در وهله دوم، طناب‌ها بقیه کار را انجام می‌دهند. طناب‌هایی که در ویرایش نهایی فیلم، حذف می‌شوند یا اصلاً به‌رنگی هستند که شما قادر به دیدن‌شان نیستید!



به کمک طناب‌ها صورت می‌گیرد اما گاهی می‌شود سطح پرش را هم با تکنیک جایگزینی تعویض کرد. به عنوان مثال سکانسی را در نظر بگیرید که یک موتورسوار از روی یک کانتینر متحرک روی یک وسیله نقلیه بزرگ دیگر که آن هم در حال حرکت است، می‌پرد. در این موارد هم می‌توان دست‌به‌دامن حقه‌های رایانه‌ای‌شد. یعنی پرش می‌تواند در فضای پرده سبز، روی دو سطح ثابت و کم ارتفاع انجام شود. در مرحله بعد اجسام ثابت با خودروهای در حال حرکت جابه‌جا خواهند شد.

