

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

۱۱۸۲۴۸

وزارت علوم، تحقیقات و فناوری



دانشگاه هنر

دانشکده سینما و تئاتر

پایان نامه تحصیلی جهت اخذ درجه کارشناسی ارشد

رشته تصویر متحرک

موضوع نظری

دکوپاژ در انیمیشن

موضوع عملی

پیرزن کوچولو

استاد راهنمای بخش نظری

دکتر محمدرضا حسنایی

استاد راهنمای بخش عملی

امیر محمد دهستانی

تمقیق و نگارش

علیرضا سپهری راد

بهمن ۱۳۸۷

وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی
توسط دبیرخانه

۱۳۸۸/۵/۲۸

دبیرخانه دانشکده سینما و تئاتر
شماره ۱۰۸۳-۱۰۸۴
تاریخ ۱۳۸۷/۱۰/۲۸

شماره ۱۲۱۷۹۱۲
تاریخ ۱۳۸۷/۱۰/۲۸

۱۱۸۲۶۸



" صور جلسه قضاوت پایان نامه کارشناسی ارشد "

با تلاوت آیاتی از قرآن کریم و با تاییدات خداوند متعال و استعانت از حضرت ولی عصر (عج) در ساعت 12..... تاریخ 87/11/27. جلسه قضاوت پایان نامه کارشناسی ارشد خانم/آقای علیرضا سپهری راد رشته تصویر متحرک گرایش کارگردانی انیمیشن با عنوان دکوپاژ در انیمیشن.. با حضور هیات محترم داوران در دانشکده سینما برگزار گردید.

نتیجه ارزشیابی:

قبول با نمره:

موکول به جلسه قضاوت مجدد

مردود

۱۸۱۵ هجری و نیم

امضاء	نام و نام خانوادگی	سمت
	آقای دکتر حسینی	استاد راهنما
	آقای دهستانی	استاد راهنمای عملی
		استاد مشاور
	آقای سید علیرضا گلپایگانی	مدیر گروه
	آقای دکتر سلطانی	نماینده تحصیلات تکمیلی
	آقای سید علیرضا گلپایگانی	استاد داور 1
	سرکار خانم خلیلی	استاد داور 2
	آقای دکتر سلطانی	استاد داور 3

نام و نام خانوادگی رییس دانشکده: آقای دکتر کشن فلاح... تاریخ: 87/11/27 امضاء:

چکیده

دکوپاژ در اصل واژه ای فرانسوی است و به معنای "ترتیب دادن" است. و منتقدان فرانسوی آن را به معنای منظم کردن نماها در صحنه یا به طور کلی در فیلم به کار می برند.

یک فیلم (زنده یا انیمیشن) همانند ساختمانی است که بر اساس نقشه و طرح خاصی ساخته میشود. که این نقشه و طرح در سینما اصطلاحاً دکوپاژ نامیده میشود.

شناخت عناصر سینمایی از قبیل: اندازه و انواع نما، زوایای دوربین، نورپردازی، میزانسن و... از مواردی هستند که کارگردان با توجه به شناخت و احاطه دقیق به آنها به دکوپاژ فیلمنامه می پردازد و گام اساسی را در جهت ساخت فیلم برمی دارد. در این رساله در فصل اول به اهمیت و نقش دکوپاژ در روند ساخت یک فیلم پرداخته شده است و همچنین تعریف جامعی از واژه دکوپاژ ارائه شده است. در فصل دوم به اهمیت عناصر سینمایی پرداخته شده و هر یک از این عناصر جداگانه تعریف و مورد بررسی قرار گرفته اند.

فصل سوم به نقش دکوپاژ در شکل گیری فیلمنامه مصور اشاره دارد و همچنین نقش و ارتباط آن با تدوین مورد بررسی و تحلیل قرار گرفته است. در فصل چهارم به عامل زمانبندی، ریتم و انواع آن اشاره شده، و در نهایت با یک جمع بندی از مباحث مطرح شده به نتیجه گیری در این مورد پرداخته شده است.

فصل اول

۱.....مقدمه

۴..... دکوپاژ^۱ - حلقه اتصال فیلمنامه به فیلم

۶..... زبان سینما (لزوم شناخت زبان سینما)

۹..... دکوپاژ

۱۱..... دکوپاژ فراتر از ترکیب فنی

فصل دوم

۱۲..... دکوپاژ و لزوم شناخت عناصر سینمایی

۲۴..... روانشناسی ادراک

۲۵..... اندازه و انواع نماها

۳۳..... زوایای دوربین

۳۷..... نورپردازی^۲

۴۲..... میزانسن^۳

۴۵..... صدا

فصل سوم

۴۷..... نقش دکوپاژ در شکل‌گیری فیلمنامه مصور

۵۳..... نقش تدوین و ارتباط تنگاتنگ آن با دکوپاژ

۵۵..... تدوین

¹ Decoupage
² Lightening
³ Mise en scene

۶۴.....	زمانبندی ^۴
۷۰.....	ریتم در نقاشی متحرک
۷۴.....	ریتم صوتی
۸۲.....	ریتم درونی
۸۴.....	ریتم بیرونی
۸۸.....	ریتم ساختاری
۹۰.....	نتیجه گیری
۹۱.....	منابع و مآخذ
۹۲.....	گزارش کار عملی

مقدمه:

هر فیلمی (انیمیشن یا زنده) محصول بکارگیری استعداد و کار گروهی و خلاق تعدادی از افراد علاقمند است. هر نمای فیلم باید به دقت طراحی شود و دستیابی به تکامل تکنیکی یک فیلم همواره حاصل روزها، ماهها و یا حتی سالها تفکر و تجربه است.

فیلمها، شهرها، کشورها و حتی قارهها را درمی‌نوردند و میلیون‌ها تماشاچی را به دنیای سازندگانشان می‌برند. دنیایی که در آن خوبی و بدی، عشق و نفرت، یکرنگی و دورویی وفا و خیانت و... همه و همه را می‌توان یافت و تحت تأثیرشان قرار گرفت. از این رو است که فیلم می‌تواند هم هیولایی نابود کننده و هم فرشته‌ای هستی‌بخش باشد.

در این میان کارگردان مهمترین عضو تعیین کننده خالق و مسئول اصلی فیلم است. اوست که بافت تصویری مهم و حیاتی یک فیلم را خلق می‌کند. کارگردان هنرمندانه سبک خود را با هر سناریویی تطبیق می‌دهد. او برای به انجام رساندن طرح‌های اولیه‌اش به یک واقعیت کامل (در واقع عینیت بخشیدن به ذهنیات خویش) روزها و شبها را با وسواس و تحلیل‌های پیچیده و مشاهدات مداوم تصورات خویش پشت سر می‌گذارد.

انتخاب یک نما بامعنا و مفهوم آن در ارتباط است و کارگردان پس از آشنایی با عناصر بصری و امکانات فنی طبق یک برنامه‌ریزی دقیق از طریق دکوپاژ ساختمان فیلم خود را بر روی کاغذ ترسیم می‌کند.

توفیق هر فیلمساز به استعدادی ذاتی نیازمند است اما همه ما می‌توانیم با کسب مهارت‌های لازم و فراگیری فنون تصویرگری و تصویرسازی بیاموزیم که چگونه تکنیک و اصطلاحات لازم را برای انتقال مفاهیم به طور کامل به کار گیریم و آنگاه ذوق و ابتکار خویش را نیز چاشنی آن گردانیم.

مسلمنا علت اصلی موفقیت کارگردانان بزرگی چون میازاکی^۱، جان لستر^۲، تیم برتون^۳ و... جدای از ذوق و قریحه ذاتی، تلاش و سخت‌کوشی در فراگیری اصول اولیه فیلمسازی و بکارگیری این اصول به بهترین وجه ممکن در ساختار فیلم‌هایشان است.

می‌توان چنین گفت که دکوپاژ کلید اصلی ایجاد و ارائه اثری خلاق و بیاد ماندنی است. اگر چه در ظاهر دکوپاژ از فیلمنامه مجزا به نظر می‌رسد اما در واقع این دو ارتباطی تنگاتنگ با یکدیگر دارد بویژه اگر سازنده فیلم خود نویسنده داستان هم باشد.

دکوپاژ در واقع مرز بین فیلم و فیلمساز است جایی که کارگردان با استفاده از دانش خویش در مورد سینما نوشته‌ای را به زبان تصویر و سینما تعبیر و تفسیر می‌کند. به همین دلیل است که دکوپاژ از اهمیت و جایگاه ویژه‌ای برخوردار است.

هنرمند برای تسلط به وسیله بیانی اش باید مواد خام و شیوه‌های ترکیبی سازگار با رسانه انتخابی اش را بشناسد. چه بسا فیلم‌های که از تصویرسازی و گرافیک فوق‌العاده‌ای برخوردارند اما به دلیل بی-اطلاعی و یا آگاهی اندک کارگردان در حد یک گرافیک متحرک باقی مانده‌اند.

بدون شک سینما ترکیبی از هنرهای دیگر اعم از نقاشی و موسیقی ادبیات و تئاتر است و از این رو مواد اولیه و شیوه ترکیبی آن مجموعه‌ای از آنهاست. اما کافی است به تماشای چند فیلم بنشینیم و به این حقیقت واقف شویم که گرچه سینما از وجوه سایر هنرها استفاده می‌کند اما در رسانه سینما چیزی نو و نادر وجود دارد که این رسانه تصویری را از سایر شکل‌های بیانی متمایز ساخته و بدان شخصیت و هویتی منحصر بفرد می‌بخشد. فیلم‌ها از هر نوعی که باشند زنده یا انیمیشن و با هر موضوعی بیننده را با تجربه‌ای خاص یعنی تجربه‌ای سینمایی مواجه می‌سازند. تجربه‌ای که حواس و ادراک بصری و صوتی زیباشناختی، فضایی، زمانی او را برمی‌انگیزند و این تجربه‌ای است که در مقایسه با سایر هنرها بسیار متفاوت است.

¹ Miyazaki

² John Lasseter

³ Tim Burton

از این رو فیلمساز انیمیشن باید با این زبان یعنی زبان سینما آشنا باشد و ذهنیات و تخیلات خویش را به این زبان نزدیک کند.

همانطور که ذکر شد دکوپاژ حدفاصل فیلم و فیلمنامه است. جایی که کارگردان با استفاده از دانش سینمایی خود کلمات را به زبان سینما تبدیل می‌کند و هر اندازه که با اصول و فنون این رشته بیشتر آشنا باشد نتیجه کارش از انسجام و قدرت بیشتری برخوردار خواهد شد.

نوشته‌ای که درپیش رو دارید تلاشی است در جهت ارائه تعریف دکوپاژ، چگونگی شکل‌گیری آن و ذکر عناصر ساختاری و تکنیک‌های سینمایی که کارگردان با استفاده از آنها به دکوپاژ فیلمنامه می‌پردازد و در واقع آماده تصویربرداری از اثرش می‌شود.

دکوپاژ - حلقه اتصال فیلمنامه به فیلم

ابزار و لوازمی برای ساختن فیلم (چه زنده چه انیمیشن) وجود دارد و نیز قواعدی در نحوه به کارگیری و ارائه این ابزار و لوازم که فیلمنامه از اساسی‌ترین ارکان آن است.

فیلم انیمیشن با یک ایده آغاز می‌شود، ایده‌ای که به صورت جرقه‌ای در ذهن هنرمند زده می‌شود. برای تبدیل ایده به فیلم مسیری طولانی باید طی شود. فیلمنامه‌نویس مسئولیت اساسی را برای فراهم کردن محتوا و ساخت یک فیلم انیمیشن قابل ارائه برعهده دارد. در این مرحله است که نطفه یک اثر موفق و یا اثری ضعیف منعقد می‌شود.

در گذشته جلسات مذاکره درباره داستان پس از پایان یافتن ساعت کار برگزار می‌شد. پس از چند ساعت مذاکره سه یا چهار انیماتور گروه تکه‌هایی از موقعیت‌هایی که با بی‌دقتی طرح شده بود و چند شوخی را سرهم می‌کردند که برای یک داستان کافی بود. برای هر قسمت از داستان یک انیماتور انتخاب می‌شد و او می‌بایست سکانس مربوط به خودش را طوری شروع کند که بتواند به سکانس‌های قبلی و بعدی خود متصل شود. در فاصله این دو بخش شروع و پایان او آزاد بود تا هر چه دوست دارد طراحی کند به شرطی که این حرکات متحرک‌سازی شده نسبتی هر چند دور با آنچه به عنوان داستان در جلسه انتخاب شده بود داشته باشد.

در دهه ۱۹۳۰ با مشخص شدن اهمیت و جایگاه ویژه فیلمنامه در نزد فیلمسازان انیمیشن، دیزنی^۱ - فلیشر^۲ و آیورکز^۳ گروه‌هایی تخصصی تشکیل دادند (غالباً انیماتورهای سابق) که وظیفه اصلی آنها نوشتن داستان بود. سپس کوشش‌هایی برای ساختن کارتون‌هایی با گره داستانی واقعی صورت گرفت داستان‌هایی با شروع، میانه و پایان مشخص نه یک رشته شوخی‌هایی که ارتباط اندکی با یکدیگر داشته باشند. این روند تا هم اکنون نیز ادامه دارد به طوری که به جرأت می‌توان گفت درصد

¹ Disney

² Fleischer

³ Ewerks

بالایی از موفقیت یا عدم موفقیت یک فیلم خوب انیمیشن به عهده فیلمنامه‌نویس مبتکر و آموخته است.

فیلمنامه نوشته‌ای است که براساس قواعد و قوانین خاص نوشته می‌شود تا در آینده به صورت فیلم به تصویر کشیده شود. مرحله نگارش و یا انتخاب فیلمنامه از اهمیت خاصی برخوردار است زیرا در این مرحله است که کارگردان براساس ذوق و قریحه ذاتی و با استفاده از دانش سینمایی خود به تعبیر و تفسیر آن جهت تبدیل به تصویری متحرک اقدام می‌کند. این یعنی همان جایی که کارگردان به دکوپاژ فیلمنامه می‌پردازد، و یک گام دیگر در جهت ساخت فیلم برداشته می‌شود، به تعبیری کارگردان در این مرحله مهمترین گام را برمی‌دارد. در این مرحله است که اطلاعات و آموزش‌های پیشین کارگردان در روند کار بسیار موثر است، هر چه او از بینش وسیعتری نسبت به عناصر سینمایی برخوردار باشد و تجربیات زیادتری در این زمینه کسب کرده باشد در دکوپاژ فیلمنامه موفق‌تر عمل خواهد کرد و اثر وی از غنای بیشتری برخوردار خواهد بود. فیلمنامه‌نویسی برای انیمیشن مسائل ویژه‌ای دارد که آن را از فیلمنامه‌نویسی برای فیلم‌های دیگر می‌جزا می‌کند. در این جا اعمال موجود در فیلم بدقت، طراحی و نقاشی می‌شوند، حرکات دوربین در طول فیلم و زمان هر حرکت را به دقت در زیر هر طرح مشخص می‌کنند و گفتارها و موسیقی مربوط به آنها را نیز می‌نویسند و کارگردانی با تبحر کامل با استفاده از فنون و تکنیک‌های سینمایی می‌تواند مسائل طرح شده را به دقت طراحی کند و با تهیه دکوپاژی غنی موفق به تهیه فیلمنامه مصوری بی‌عیب و نقص گردد و در نهایت اثری بدیع و زیبا را بیافریند. در واقع دکوپاژ ساختار نهایی فیلمنامه براساس منطق دراماتیک است و حلقه اتصال فیلمنامه به فیلم است. میزان آگاهی و تجربه کارگردان نسبت به ساختار دکوپاژ و عناصر آن می‌تواند تاثیری مستقیم بر روی نتیجه نهایی کار یعنی فیلم، داشته باشد و کمک شایان توجهی به او در به فعلیت رساندن فیلمنامه از کلام به تصویر بکند. در یک جمله کوتاه می‌توان چنین گفت: «دکوپاژ حلقه اتصال فیلمنامه به فیلم است».

زبان سینما - لزوم شناخت زبان سینما برای انیماتور

سینما یک شکل خلاقه بیانی است. فیلم‌ساز مثل هر هنرمند دیگری در پی عرضه یک بینش شخصی است. در عمل تفاوتی که بین هنرهای مختلف وجود دارد در نحوه بررسی، بسط و گسترش موضوعی است که از طریق به کارگیری ابزار منحصر بفرد بیانی آن وسیله (رسانه) شکل و مفهوم می‌یابد.

هنرمند برای تسلط به وسیله بیانی‌اش باید مواد خام، منابع و شیوه‌های ترکیبی سازگار با رسانه انتخابی‌اش را بشناسد، نقاش از طریق ابزار رنگ و شکل در پی بیان دنیای ذهنی، عقاید و دیدگاه خویش است. عناصر ساختاری اثر وی - خط، نور، فضا، تراکم، ارزش‌های رنگی، بافت و طرح - به سوی سازمانی از رنگ هدایت می‌شوند.

رنگ نقش محوری ایفا می‌کند و ماده خام هنر نقاش به شمار می‌آید. آهنگ‌ساز با اصول به همین شیوه عمل می‌کند. وی از طریق توالی و روابط اصوات یک ترکیب صوتی عرضه می‌کند. بدین ترتیب صوت ماده اولیه رسانه آهنگ‌ساز است. به همین سیاق زبان (ادبیات) ابزاری است که نویسنده از طریق بکارگیری آن خود را بیان می‌کند. واژه‌ها ماده اولیه اویند. با گزینش و تنظیم و کنار هم چیدن واژه‌ها با نظمی خاص، نویسنده قادر به ارائه حقایق، احساسات و عقایدش می‌شود. در بدو امر می‌توان چنین تصور کرد که رسانه سینما ترکیبی از همه این عناصر یعنی هنرهای پلاستیک است. و از این رو مواد اولیه و شیوه ترکیبی آن مجموعه‌ای از آنهاست

هر فیلمی با هر موضوعی چه واقعی یا تخیلی بیننده را با تجربه‌ای خاص یعنی تجربه‌ای سینمایی مواجه می‌سازد. تجربه‌ای که حواس و ادراک - بصری، صوتی، زیباشناختی، فضایی، زمانی - او را برمی‌انگیزد و این تجربه‌ای است که در مقایسه با سایر هنرها بسیار متفاوت است.

برای اینکه به درک درستی از طبیعت و خصلت واقعی فیلم برسیم لازم است از بنیادهای فنی رسانه فیلم آگاهی یابیم.

ابداع سینما مستلزم اختراع نوع خاصی از دوربین و نوع خاصی از فیلم خام و دستگاه نمایش ویژه‌ای بود که بتواند صدها عکس مجزا از یکدیگر را به صورتی متداوم روی پرده بزرگ به نمایش درآورد. توالی منظم این عکس‌ها توهمی از حرکت پدید آورد که مفهومی ورای آنچه در تک تک عکس‌ها وجود داشت، القا می‌کرد. مجموعه عملیات فیلمبرداری عکس‌های انفرادی و نمایش آنها به سرعتی مشخص به رسانه جدید امکانی بیانی و شرایطی ترکیبی عرضه کرد که در فن آن نهفته بود. در عمل، ساخت یک فیلم با ثبت موضوع به صورت تصویر و صدا بر نوارهای فیلم آغاز می‌شود که نما خواننده می‌شود.

شکل دهی به نماها چیزی است که فیلم‌ساز را قادر به بیان افکار و احساساتش می‌کند بنابراین، نما عنصر اولیه و بیانی سینماست. به طوری که می‌توان آن را به عنوان ماده اولیه و بنیادی رسانه سینما به شمار آورد که به کمک آن فیلم کامل ساخته می‌شود.

یک نما کوچکترین جزء بیان فیلمی است. واحد ترکیبی غیرقابل تقسیمی است که به تنهایی و یا به صورت مجموعه ساختار بزرگ فیلم را بوجود می‌آورد. از نظر موضوعی، غالباً یک نما حاوی یک بخش ناکامل از مفهوم است و برای تأثیر نهایی نیازمند توالی و همراهی سایر نماهاست.

اگر بنا باشد که نماها در خدمت انگیزه‌های خلاقه یک فیلم‌ساز باشند. همانطور که رنگ در خدمت نقاش، صوت در خدمت آهنگ‌ساز و واژه در خدمت نویسنده است، پس آنها را باید ابزار اساسی رسانه، واحدهای ضروری سازنده فیلم به شمار آورد.

از نظر موضوعی هر چه در ساختار یک فیلم ضروری است باید ابتدا به صورت نماها بیان شود. نماها در اجزاء و عناصرشان ثابت نیستند بلکه ناپایدارند. لازم نیست که نماها نمایش مستقیم موضوع باشند، همان طور که نیازی نیست رنگ برای نقاش، نمایشگر رنگ در طبیعت باشد. یک نما مفهوم کامل خود را وقتی به دست می‌آورد که اجزای آن گزینش شده، تنظیم شده و سرانجام با نماهای متأخر و متعاقب خود در ارتباط باشد.

از این دیدگاه فیلم‌ساز عناصر متنوعی در اختیار دارد که قابل استخراج بوده و به محتوای مورد نظر وی انسجام شخصیت و ارزش می‌بخشند. کارگردان به عنوان معمار و سازنده فیلم برای بیان ذهنیات خویش در قالب فیلم باید به زبان سینمایی مسلط باشد، عناصر سینمایی را خوب بشناسد و بکار گیرد. تصویر، حرکت، زمان، مکان، رنگ یک نما را بوجود می‌آورد. فیلمساز با استفاده از دانش خود و بکارگیری عناصر سینمایی به یک نما وضوح، تأثیر و سبک می‌بخشد. این که یک نما چگونه و با چه تأثیری عمل می‌کند در وهله اول به ظرافت استفاده از این عناصر بستگی دارد. و در مرحله بعد به چگونگی تعامل آنها با سایر عناصر در نماهای بصری وابسته است.

در این ارتباط باید در نظر داشت یک خطر عمده نیز فیلمساز را تهدید می‌کند. دلمشغولی بیش از حد به ابراز بیانی و پرداختن بیش از حد به مسائل تکنیکی ممکن است باعث گردد تا آنچه باید بیان شود یعنی موضوع، به فراموشی سپرده شود. و در نهایت اثر هنرمند را تا حد یک فیلم صرفاً تکنیکال پائین بیاورد.

در حله اول آنچه از اهمیت برخوردار است، این است که مثل هر هنرمند دیگری، موضوع و نگرش فیلمساز نسبت به زندگی در جایگاه اصلی قرار می‌گیرد. به کارگیری عناصر تغییرپذیر و سبک بیانی تا جایی ارزشمند است که در خدمت موضوع و مضمون و یا فراهم کننده امکان دستیابی به مرزهای نوین در خود رسانه باشد. در بررسی نهایی، عامل تعیین کننده اهمیت سینما چیزی فراتر از تجمع و صنعت و شکل است. قابلیت‌های هنرمند، تصمیمات او و عمل اوست که یک اثر را خلق می‌کند اما از طرف دیگر شکی نیست که هنرمندان بزرگ گهگاه این قالب‌ها را شکسته‌اند و محتوای آثارشان پرتوان‌تر از شکل وسیله بیان‌شان بوده است. اما همه به اصول اولیه این زبان و قواعد آن آشنا بوده‌اند. در یک نگاه کلی بیشتر کسانی که به سمت ساخت و تولید فیلم‌های انیمیشن تمایل پیدا می‌کنند دانشجویان رشته‌های نقاشی و ارتباط تصویری هستند چرا که پایه و اساس ساخت انیمیشن براساس طراحی است. دانشجویان این رشته با قابلیت‌های بصری که دارند اصول و قواعد متحرک‌سازی را می‌آموزند و با خلق کاراکترها در فضای داستان مورد نظرشان به خلق دنیای سرشار از تحرک و

پویایی به اغراق و فانتزی براساس قواعد انیمیشن می‌پردازند. اینجاست که علاوه بر تسلط به فنون و تکنیک‌های متحرک‌سازی آشنایی با زبان و قواعد سینما خودنمایی می‌کند.

دانش و بکارگیری الفبای سینما بیش از پیش مورد نیاز فیلمسازان انیمیشن است و تنها دانش طراحی و هنرهای تجسمی به کار فیلمسازی نمی‌آید و برای اینکه اثر هنرمند از یک گرافیک متحرک صرف دریابد باید در ساختار سینمایی تعریف شود.

هنرمند فیلمساز برای اینکه بتواند آنچه را که در ذهن دارد براساس فیلمنامه به فیلم انیمیشن تبدیل کند، باید اصول و قواعد سینما را بشناسد و آنها را در ساخت فیلم پیاده کند. بدین گونه است که فیلمساز انیمیشن هرگز به تماشاگر اجازه نمی‌دهد که با بی‌اعتنایی به فیلمش نگاه کند. در صورتیکه فیلمساز بتواند به خوبی از عهده ایجاد رابطه صحیح بین فیلمنامه و فیلم برآید، تماشاگر مانند شخصی هیپنوتیزم شده در مسیر خط داستانی فیلم به پیش می‌رود و بی‌وقفه از جزئی به جزء دیگر رهنمون خواهد شد. با چنین تسلسلی فیلمساز خواهد توانست بر آنچه که می‌خواهد تأکید کرده و روح و ذهن تماشاگر را به تسلط خویش دریاورد. در این ارتباط هر چه فیلمساز بر ابزار خودش تسلط بیشتری داشته باشد خلاقیت فردی‌اش به بهترین شکل آشکار می‌شود.

دکوپاژ

نیروی نهفته در تصویر قادر است با از بین بردن موانع ارتباطی بر اختلاف‌های زبانی چیره گردد و ملت‌ها و قوم‌های گوناگون را چون زنجیره‌ای انسانی به یکدیگر پیوند دهد. یکی از اصول مسلم و اساسی در خلق یک اثر هنری - تصویر، بکارگیری حداقل مواد و مصالح و حداکثر استفاده از آنهاست البته رعایت اصل اختصار و اقتصاد به تمام جنبه‌های هنر اشراف دارد و تنها به سینما خلاصه نمی‌شود. در همین راستا در طراحی کارگردانی فیلم (زنده و انیمیشن) واژه فرانسوی‌الاصیل دکوپاژ مورد استفاده فیلمسازان قرار می‌گیرد.

دکوپاژ در فرانسوی به معنای «ترتیب دادن» است و منتقدان فرانسوی آن را به معنای منظم کردن نماها در هر صحنه یا به طور کلی در فیلم به کار می‌برند. بیشتر منظور سبک خاصی در تدوین و طراحی کلی نماهاست. به عنوان واژه ای معادل در زبان انگلیسی به واژه شوتینگ اسکریپت^۱ برمی‌خوریم که معرف فیلمنامه تقطیع شده، فیلمنامه دکوپاژ شده نسخه نهایی فیلمنامه که فیلمساز در مرحله فیلمبرداری مورد استفاده قرار می‌دهد، است. این فیلمنامه حاوی دستورالعمل‌های لازم برای دوربین و نیز گفتگو و حرکت است. براساس هر صحنه تقطیع شده شماره هر نما به ترکیب توالی زمانی از آغاز فیلمنامه در کنار آن درج می‌شود.^۲

همانطور که ذکر شد در تعریف، اولیه دکوپاژ برنامه ای است که کارگردان همه اطلاعاتی را که فکر می‌کند گروه فنی و تولید برای درک منظور او و یافتن تمهیداتی فنی برای اجرای آن و یا به عبارتی برای برنامه‌ریزی کارشان براساس اندیشه‌های کارگردان نیاز دارند آورده است، و همانطور که در صفحات قبل توضیح داده شد کارگردان برای تهیه دکوپاژ نیاز به دانش و اشراف زیادی بر عناصر سینمایی دارد تا بتواند سنگ بنای فیلم را به درستی استوار سازد.

^۱ Shooting script

^۲ فرهنگ کامل فیلم-آیرا کینگز برگ (حوزه هنری)

دکوپاژ فراتر از ترکیب فنی

دکوپاژ فیلم کلید اصلی ایجاد و ارائه اثری خلاق و بیاد ماندنی است. در واقع دکوپاژ نه به یک فرآیند خاص پیش از ساخت فیلم اشاره دارد و نه به یک فعالیت فنی خاص بلکه به ساختار بیان یا اندیشه-ای که طرح کلی فیلم از آن پایه گرفته است اشاره دارد. یک فیلم تا آنجا که به فرم و شکل آن مربوط است از رشته‌ای از پلان‌ها، صحنه‌ها و سکانس‌ها، تشکیل یافته است. ایجاد تداوم و یکدستی نماها از نظر فضایی و زمانی چیزی است که دکوپاژ مدنظر دارد.

واقعیت در فضای پیوسته‌ای جریان دارد و پرده سینما درحقیقت نمایشگر توالی نماهاست که انتخاب و حتی طول و اندازه آنها در دکوپاژ تعیین می‌شود. کارگردان سعی دارد بدون توجه بیننده او را به قبول نظم خاصی از پدیده‌ها سوق دهد. او به هنگام دکوپاژ آغاز هر سکانس یا صحنه را طوری طراحی می‌کند که علاوه بر غیرمنتظره، جذاب و نو بودن هدف اصلی آن بخش از فیلمنامه را به سادگی و سرعت بیان کند.

اگر بپذیریم که یکی از خصیصه‌های بارز سینما بدور از همه جنبه‌های فرهنگی و هنری که می‌توان بر آن متصور بود - خلق عنصر لذت و انتقال آن به بیننده بدون هیچگونه واسطه است، انیمیشن این عنصر را به ساده‌ترین و بی‌آلایش‌ترین شکل خود در دسترس انسان قرار می‌دهد. آزادی از قید ماده و رهایی از تار و پود غیرممکن‌ها، آزادی مطلق و در عین حال ساده‌ای در اختیار فیلمساز قرار می‌دهد که هیچ نوع از فرم‌های دیگر هنر بدین سادگی نمی‌تواند بدان دست یابد و به این وسیله فیلمساز قادر است با عناصر مادی محیط به هر شکل عمل کند و آنها را به هر شیوه‌ای که بخواهد تغییر شکل دهد.

کارگردان فیلم انیمیشن با دارا بودن این ویژگی سینمایی انیمیشن اقدام به خلق فضایی رویایی و فانتزی می‌کند و تماشاچی را به همراه خود به سیر و سفر می‌برد. سفری اعجاب‌انگیز و جادویی. قوانین و قواعد تعیین شده هیچگاه دست و پای کارگردان خلاق را نمی‌بندند بلکه او با استفاده از

آنها بستری را می‌آفریند که بیشتر به کشف و شهود نزدیک است تا نمایش تصاویری براساس قواعد و قوانین صرف.

کارگردان دنیای خلق شده در فیلمنامه را از طریق دکوپاژ آماده فیلمبرداری می‌کند. اندازه نماها، حرکت کاراکترها، شیوه حرکت دوربین، رنگ، نور، زاویه دید صدا، موسیقی ارتباط محتوایی نما به نما، صحنه به صحنه و سکانس به سکانس، ارتباط نماها از نظر زیباشناسی و مسائل ترکیب‌بندی در تصویر که خود شامل خط، نقطه، بافت، حجم و ... می‌باشد و نقش ریتم یا ضرباهنگ با کوتاه و بلند کردن طول نماها، تماماً از قبل و توسط کارگردان در دکوپاژ تعیین و مشخص می‌شود. عناصر نامبرده در بزخورد با یکدیگر مفاهیم تازه‌ای می‌یابند.

این بزخوردها که در طول فیلم به اشکال گوناگون و پیچیده‌ای صورت می‌گیرند عناصر جدیدی را بوجود می‌آورند تا مفهوم نهایی فیلم را به تماشاگر ارائه دهند. پیوند این عوامل تحت نظام مشخص و قانونمندی توسط کارگردان آگاه انجام می‌پذیرد. او چون یک معمار مصالح خام، سخت و خشن خود را شکل می‌دهد و یکی از زیباترین معماری‌های جهان را بنا می‌کند او با جهان‌بینی خود دنیایی را که مدنظر دارد پیش چشم تماشاگر بازسازی می‌کند.

دکوپاژ و لزوم شناخت عناصر سینمایی

اگر چه بسیاری از کسانی که به سینما می‌روند و یا تلویزیون تماشا می‌کنند ممکن است از سواد بصری چندانی برخوردار نباشند، اما می‌توانند زبان گویای تصویر را دریابند و این فیلمساز است که با زبان تصویر آنچه را که می‌خواهد در ذهن و دل تماشاگر جای می‌دهد و این ارتباط وقتی قرین توفیق است که فیلمساز با کاربرد زبان فیلم و مفاهیم و عناصر تصویری هر چه بیشتر آشنا باشد.

درباره نقش و اهمیت دکوپاژ به تفصیل در بخش‌های قبل توضیح داده شده و اشاره‌ای هم به ضرورت شناخت و آگاهی فیلمساز از قواعد و عناصر سینمایی شده است. این عناصر در دست

کارگردان به عنوان حرف ها و کلماتی هستند که با دقت و بینش خاص کنار هم چیده می‌شوند تا اندیشه کارگردان در قالب فیلم به تماشاگران ارائه گردد و آنها را تحت تأثیر قرار دهد. اما ذکر این نکته ضروری است که دانستن صرف قواعد بدون عمل نتیجه بخش نیست. زمانی تبحر و کاردانی فیلمساز رو به رشد می‌گذارد که ساعت ها و روزها و سال ها را به تجربه اندوزی بپردازد، هر فیلم با مشخصات خودش دوره تازه‌ای را برای بکار بستن و فراگیری نکات تازه دیگر پیش روی فیلمساز می‌گذارد. با خلق یک یا دو اثر اتفاق خاصی نمی‌افتد. در عرصه سینمای انیمیشن با انبوهی از فیلم ها مواجه هستیم افراد بیشماری در این زمینه فعالیت می‌کنند و از آن میان تنها هنرمندانی نامشان بجای مانده است و اثر هنری‌شان هیچ‌گاه رنگ کهنگی و تاریخ مصرف بخود نمی‌گیرد که با قبول رنج آموختن بنای اندیشه و عمل خویش را بر پایه‌ای درست استوار کرده‌اند. آثار اینگونه هنرمندان همیشه ماندنی است و مرور آن به هر شکل همیشه پربار است و دریچه‌ای است که از میان آن، تلاش و رنج عاشقانه «هنرمند» به خوبی پیداست و «هنردوست» را به راهی روشن رهبری می‌کند.

دقت در تماشای آثار بزرگان و انیمیشن دنیا، مطالعات مستمر و پیگیری کسب مهارت های لازم و آموزش کامل فنون فیلمسازی و متحرکسازی ما را در مسیر گام نهادن در عرضه ساخت فیلم انیمیشن یاری خواهد کرد. این که قواعد و قوانین آموزش داده شده در کلاس ها توسط استادان و یا نوشته در کتاب های متعدد چگونه توسط این هنرمندان زبردست در تولید و ساخت فیلم هایشان مورد استفاده قرار گرفته دانشگاه دیگری است با ساعاتی نامحدود و این تنها در سایه تلاش و کوشش ماست که چه میزان از این دریای بزرگ بهرمنند شویم و ما نیز رویاها، تخیلات، بکر و زیبایی خود را در قالب این معجزه تصویری بیان کنیم و دیگران را هم در این کشف و شهود قرین خود سازیم.

فرم و شکل، تقسیم‌بندی تصویری از نظر دراماتیک و روانشناسی تصویر و نیز از جهت القاء مقصود و چگونگی تأثیر آن بر بیننده از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است و چنانچه این امر با دقت و شناخت اصولی انجام نگیرد فیلم نمی‌تواند معنا و پیام لازم را در لحظات مورد نظر نویسنده و فیلمساز به

بیننده القاء کند و یا احساس او را تحریک و متأثر سازد. مسلماً فیلمی که با چنین دکوپاژی ساخته شود هر چند که داستانی گیرا و پرجذبه داشته باشد به توفیق دست نخواهد یافت. در صفحات پیش‌رو به عناصری پرداخته می‌شود که کارگردان باید نسبت به آنها آگاهی داشته باشد تا بتواند بوسیله آنها به بهترین نحو ممکن بتواند از روی فیلمنامه دکوپاژ بی‌نقصی را پیاده کند.

ترکیب‌بندی^۱ تصویر (روانشناسی ادراک بصری)

همه هنرهای بصری لاجرم برای نمایش به محدوده‌ای نیازمندند که در آن عرضه شوند. این محدوده یا حاشیه به صورت قابی اطراف آنچه را که به نمایش درمی‌آید، می‌گیرد و حدفاصلی بین جهان بیرون و درون تصویر بوجود می‌آورد. بدون شک این قاب یا کادر فقط یک مرز یا حاشیه ختشی نیست بلکه نقشی بسیار اساسی در نمود، جلوه و نحوه ارائه تصویر ایفا می‌کند. قاب در نگاه اول دیدگاه مشخصی از محتوای تصویر را ایجاد می‌کند و سرانجام در فیلم این قاب دست کم تصویر را برای ما تعریف می‌کند.^۲

در سایر هنرهای بصری مانند نقاشی و عکاسی تصاویر از قاب‌بندی‌هایی با اندازه و اشکال متفاوت مثل مربع، دایره، مستطیل‌های عمودی و افقی و مثلث برخوردارند اما در صنعت سینما همواره بیننده با یک قاب چهارگوش مواجه بوده است. شکل قاب هرگونه که باشد تصویر را محدود می‌سازد قاب تصویر نه فقط بر فضای بیرون از خود دلالت دارد. بلکه موقعیتی است که از آن صحنه دیده می‌شود. در واقع قاب‌بندی مانند پنجره‌ای رویه صحنه باز می‌شود. قاب تصویر بیانگر زاویه دید ماست یعنی بیننده را در موضعی قرار می‌دهد که او از آنجا شاهد رویداد صحنه است. آن موضوع می‌تواند بی‌نهایت متغیر را به خود ببیند.

^۱ Composition

^۲ سینما: معماری در حرکت. ص ۲۲ و ۲۳ (مهدی رحیمیان - انتشارات سروش)