



دانشکده هنر و معماری

پایان نامه کارشناسی ارشد رشته: تصویر متحرک (انیمیشن)

## بررسی روایت در انیمیشن‌های بدون کلام

پروژه عملی: ساخت فیلم (بدون عنوان)

محمد جواد جمشیدی

استاد راهنما:

دکتر محمدرضا حسنایی

شهریور ۱۳۹۰

\* بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ \*

## تأیید اعضای هیات داوران حاضر در جلسه دفاع از پایان نامه کارشناسی ارشد

اعضای هیئت داوران نسخه نهایی پایان نامه آقای محمد جواد جمشیدی تحت عنوان: بررسی روایت در انیمیشن های بدون کلام - پروژه عملی: ساخت فیلم «بدون عنوان» را از نظر فرم و محتوی بررسی نموده و پذیرش آنرا برای تکمیل درجه کارشناسی ارشد پیشنهاد می کنند.

امضاء	رتبه علمی	نام و نام خانوادگی	اعضای هیات داوران
	استادیار	دکتر محمد رضا حسنائی	۱- استاد راهنما
	مربی	محمد علی صفورا	۲- استاد مشاور
	استادیار	دکتر امیر حسن ندایی	۳- استاد ناظر
	مربی	طاهره شیدخت معتکف	۴- استاد ناظر
	استادیار	دکتر امیر حسن ندایی	۵- نماینده تحصیلات تکمیلی

## آیین‌نامه حق مالکیت مادی و معنوی در مورد نتایج پژوهشهای علمی دانشگاه تربیت مدرس

مقدمه: با عنایت به سیاست‌های پژوهشی و فناوری دانشگاه در راستای تحقق عدالت و کرامت انسانها که لازمه شکوفایی علمی و فنی است و رعایت حقوق مادی و معنوی دانشگاه و پژوهشگران، لازم است اعضای هیأت علمی، دانشجویان، دانش‌آموختگان و دیگر همکاران طرح، در مورد نتایج پژوهشهای علمی که تحت عناوین پایان‌نامه، رساله و طرحهای تحقیقاتی با هماهنگی دانشگاه انجام شده است، موارد زیر را رعایت نمایند:

ماده ۱- حق نشر و تکثیر پایان‌نامه/ رساله و درآمدهای حاصل از آنها متعلق به دانشگاه می باشد ولی حقوق معنوی پدید آورندگان محفوظ خواهد بود.

ماده ۲- انتشار مقاله یا مقالات مستخرج از پایان‌نامه/ رساله به صورت چاپ در نشریات علمی و یا ارائه در مجامع علمی باید به نام دانشگاه بوده و با تایید استاد راهنمای اصلی، یکی از اساتید راهنما، مشاور و یا دانشجو مسئول مکاتبات مقاله باشد. ولی مسئولیت علمی مقاله مستخرج از پایان‌نامه و رساله به عهده اساتید راهنما و دانشجو می باشد.

تبصره: در مقالاتی که پس از دانش‌آموختگی بصورت ترکیبی از اطلاعات جدید و نتایج حاصل از پایان‌نامه/ رساله نیز منتشر می‌شود نیز باید نام دانشگاه درج شود.

ماده ۳- انتشار کتاب، نرم افزار و یا آثار ویژه (اثری هنری مانند فیلم، عکس، نقاشی و نمایشنامه) حاصل از نتایج پایان‌نامه/ رساله و تمامی طرحهای تحقیقاتی کلیه واحدهای دانشگاه اعم از دانشکده ها، مراکز تحقیقاتی، پژوهشکده ها، پارک علم و فناوری و دیگر واحدها باید با مجوز کتبی صادره از معاونت پژوهشی دانشگاه و براساس آئین‌نامه های مصوب انجام شود.

ماده ۴- ثبت اختراع و تدوین دانش فنی و یا ارائه یافته ها در جشنواره‌های ملی، منطقه‌ای و بین‌المللی که حاصل نتایج مستخرج از پایان‌نامه/ رساله و تمامی طرحهای تحقیقاتی دانشگاه باید با هماهنگی استاد راهنما یا مجری طرح از طریق معاونت پژوهشی دانشگاه انجام گیرد.

ماده ۵- این آیین‌نامه در ۵ ماده و یک تبصره در تاریخ ۸۷/۴/۱ شورای پژوهشی و در تاریخ ۸۷/۴/۲۳ در هیأت رئیسه دانشگاه به تایید رسید و در جلسه مورخ ۸۷/۷/۱۵ شورای دانشگاه به تصویب رسیده و از تاریخ تصویب در شورای دانشگاه لازم‌الاجرا است.

«اینجانب..... دانشجوی رشته..... ورودی سال تحصیلی.....»  
مقطع..... دانشکده..... متعهد می‌شوم کلیه نکات مندرج در آئین‌نامه حق مالکیت مادی و معنوی در مورد نتایج پژوهشهای علمی دانشگاه تربیت مدرس را در انتشار یافته‌های علمی مستخرج از پایان‌نامه / رساله تحصیلی خود رعایت نمایم. در صورت تخلف از مفاد آئین‌نامه فوق‌الاشعار به دانشگاه وکالت و نمایندگی می‌دهم که از طرف اینجانب نسبت به لغو امتیاز اختراع بنام بنده و یا هر گونه امتیاز دیگر و تغییر آن به نام دانشگاه اقدام نماید. ضمناً نسبت به جبران فوری ضرر و زیان حاصله بر اساس برآورد دانشگاه اقدام خواهم نمود و بدینوسیله حق هر گونه اعتراض را از خود سلب نمودم»

امضا:.....

تاریخ: ۸۷/۷/۱۴.....

### آیین نامه چاپ پایان نامه (رساله) های دانشجویان دانشگاه تربیت مدرس

نظر به اینکه چاپ و انتشار پایان نامه (رساله) های تحصیلی دانشجویان دانشگاه تربیت مدرس، مبین بخشی از فعالیتهای علمی - پژوهشی دانشگاه است بنابراین به منظور آگاهی و رعایت حقوق دانشگاه، دانش آموختگان این دانشگاه نسبت به رعایت موارد ذیل متعهد می شوند:

ماده ۱: در صورت اقدام به چاپ پایان نامه (رساله) ی خود، مراتب را قبلاً به طور کتبی به «دفتر نشر آثار علمی» دانشگاه اطلاع دهد.

ماده ۲: در صفحه سوم کتاب (پس از برگ شناسنامه) عبارت ذیل را چاپ کند:

«کتاب حاضر، حاصل پایان نامه کارشناسی ارشد/ رساله دکتری نگارنده در رشته انیمیشن است که در سال ۱۳۹۰ در دانشکده هنر و معماری دانشگاه تربیت مدرس به راهنمایی سرکار خانم/جناب آقای دکتر محمد رضا شایان، مشاوره سرکار خانم/جناب آقای دکتر محمد علی سعیدی و مشاوره سرکار خانم/جناب آقای دکتر ... از آن دفاع شده است.»


ماده ۳: به منظور جبران بخشی از هزینه های انتشارات دانشگاه، تعداد یک درصد شمارگان کتاب (در هر نوبت چاپ) را به «دفتر نشر آثار علمی» دانشگاه اهدا کند. دانشگاه می تواند مازاد نیاز خود را به نفع مرکز نشر در معرض فروش قرار دهد.

ماده ۴: در صورت عدم رعایت ماده ۳، ۵۰٪ بهای شمارگان چاپ شده را به عنوان خسارت به دانشگاه تربیت مدرس، تأدیه کند.

ماده ۵: دانشجو تعهد و قبول می کند در صورت خودداری از پرداخت بهای خسارت، دانشگاه می تواند خسارت مذکور را از طریق مراجع قضایی مطالبه و وصول کند؛ به علاوه به دانشگاه حق می دهد به منظور استیفای حقوق خود، از طریق دادگاه، معادل وجه مذکور در ماده ۴ را از محل توقیف کتابهای عرضه شده نگارنده برای فروش، تامین نماید.

ماده ۶: اینجانب محمدجواد مجتبی دانشجوی رشته انیمیشن مقطع کارشناسی ارشد تعهد فوق و ضمانت اجرایی آن را قبول کرده، به آن ملتزم می شوم.

نام و نام خانوادگی: محمدجواد مجتبی

تاریخ و امضا: 

۹۰/۷/۱۲



دانشکده هنر و معماری

پایان نامه کارشناسی ارشد رشته‌ی تصویر متحرک (انیمیشن)

## بررسی روایت در انیمیشن‌های بدون کلام

پروژه عملی: ساخت فیلم (بدون عنوان)

محمد جواد جمشیدی

استاد راهنما:

دکتر محمدرضا حسنایی

استاد مشاور:

محمد علی صفورا

شهریور ۱۳۹۰

با سپاس از

اساتید محترم، دکتر محمد رضا حسنايي و محمد علي صفورا

و

پدر و مادر و برادر عزيزم

## چکیده

این تحقیق با بررسی انیمیشن‌های بی‌کلام، به این مطلب می‌پردازد که چگونه اجزای مختلف این نوع انیمیشن‌ها بدون استفاده از عنصر گفتاری، روایت خود را به پیش می‌برند. منظور از انیمیشن‌های بدون کلام آن دسته از فیلم‌هایی است که به عمد از گفتگو استفاده نکرده‌اند. در این تحقیق پس از پرداختن به پیشینه‌ی روایت در سینمای زنده و انیمیشن، و نیز پیشینه‌ی شخصیت‌های انیمیشنی بی‌کلام، برای تحلیل ساختار روایی، ابتدا فرم فیلم‌ها مورد بررسی قرار گرفته، پس از آن اجزای تشکیل دهنده‌ی روایت و داستان مشخص شده است، سپس به عواملی که داستان را اجرا و به زبان سینما تبدیل می‌کنند، پرداخته شده، این عوامل برای بررسی دقیق‌تر، به نشانه‌هایی دیداری و شنیداری تفکیک شده‌اند و اهمیت هر کدام از این نشانه‌ها در انیمیشن‌های بدون کلام توضیح داده شده است. سعی شده با استفاده از این مباحث، چگونگی ساختار روایت در تولید انیمیشن‌های بدون کلام برای مخاطب روشن شود.

واژگان کلیدی : انیمیشن‌های بدون کلام، روایت، فرم فیلم، شخصیت‌های انیمیشن



## فهرست

صفحه	عنوان
۱	فصل اول
۲	۱-۱ مقدمه
۲	۱-۱-۱ تعریف روایت
۳	۲-۱ روایت در سینما
۷	۳-۱ روایت از طریق تدوین
۱۱	۴-۱ روایت در انیمیشن
۱۶	۵-۱ جمع بندی
۱۶	۶-۱ انیمیشن‌های بدون کلام
۱۷	۷-۱ دسته بندی انیمیشن‌های تلویزیونی
۲۰	۸-۱ شخصیت‌های بی کلام در انیمیشن
۳۰	فصل دوم
۳۱	۱-۲ مفهوم فرم
۳۵	۲-۲ قراردادهای فرمی
۳۷	۳-۲ ساختار روایت
۳۷	۱-۳-۲ علّت، معلول و زمان
۳۹	۲-۳-۲ مکان یا فضا
۴۱	۳-۳-۲ داستان و پیرنگ
۴۴	۱-۳-۳-۲ ساختار داستان و پیرنگ
۴۶	۴-۳-۲ ژانرها
۴۸	۴-۲ فیلمنامه
۵۸	فصل سوم
۵۹	۱-۳ سبک فیلم
۶۰	۲-۳ بررسی سبک فیلم از طریق نشانه‌ها
۶۰	۱-۲-۳ دسته بندی نشانه‌ها

۶۰.....	۱-۱-۲-۳ نشانه‌های شمایی
۶۱.....	۲-۱-۲-۳ نشانه‌های نمایه‌ای
۶۳.....	۳-۱-۲-۳ نشانه‌های نمادین
۶۵.....	۲-۲-۳ نشانه‌های تصویری
۶۶.....	۳-۲-۳ فضا سازی
۶۷.....	۴-۲-۳ کاراکتر
۷۰.....	۵-۲-۳ الگوهای روانشناختی و فرمی دیگر برای طراحی شخصیت
۷۰.....	۱-۵-۲-۳ مراکز بدن
۷۲.....	۶-۲-۳ نشانه‌های حرکتی
۷۴.....	۱-۶-۲-۳ بازیگری
۷۷.....	۱-۱-۶-۲-۳ زبان بدن
۸۱.....	۲-۱-۶-۲-۳ پانتومیم
۸۶.....	۷-۲-۳ عناصر صوتی
۸۷.....	۱-۷-۲-۳ گفتگو
۹۱.....	۲-۷-۲-۳ موسیقی
۹۳.....	۳-۷-۲-۳ جلوه های صوتی
۹۶.....	۸-۲-۳ نوشتار
۹۹.....	نتیجه گیری
۱۰۳.....	فهرست منابع
۱۰۶.....	شرح و تصاویر کار عملی
۱۰۹.....	چکیده‌ی انگلیسی

## فهرست تصاویر

شکل	صفحه
شکل ۱ - باغبان آبپاشی شده	۵
شکل ۲ - «ارکستر تک نفره»	۶
شکل ۳ - نمونه‌ای از نمایشهای وودویل	۱۲
شکل ۴ - دایناسور گرتی	۱۳
شکل ۵ - فلیکس گربه	۱۴
شکل ۶ - میکی موس	۱۴
شکل ۷ - کشتی بخار ویلی	۱۵
شکل ۸ - سه قلوهای بلویل	۱۸
شکل ۹ - تام و جری	۱۹
شکل ۱۰ - سیمپسون‌ها	۱۹
شکل ۱۱ - اوتار	۲۰
شکل ۱۲ - گان گریو	۲۰
شکل ۱۳ - پلوتو	۲۱
شکل ۱۴ - دوپی	۲۱
شکل ۱۵ - فیگارو	۲۲
شکل ۱۶ - انیمیشن فانتازیا	۲۲
شکل ۱۷ - شخصیت‌های لونی تونز	۲۳
شکل ۱۸ - اگ هد جی آر	۲۳
شکل ۱۹ - فاگ هورن لگ هورن	۲۳
شکل ۲۰ - وایل ای. کایوت و رودرانر	۲۴
شکل ۲۱ - باگزبانی و کایوت	۲۵
شکل ۲۲ - چیلی ویلی	۲۵
شکل ۲۳ - چیلی ویلی و اسمدلی	۲۵
شکل ۲۴ - سی‌سیم استریت و کاراکترهای ماپت	۲۶

- شکل ۲۵- سالی و بیف ..... ۲۶
- شکل ۲۶- حباب فکر در گارفیلد ..... ۲۷
- شکل ۲۷- لولک و بولک ..... ۲۸
- شکل ۲۸- پت و مت ..... ۲۸
- شکل ۲۹- شاون گوسفند ..... ۲۸
- شکل ۳۰- برنارد ..... ۲۸
- شکل ۳۱- اوگی و سوسکها ..... ۲۸
- شکل ۳۲- وال.ای ..... ۲۹
- شکل ۳۳- وایل ای. کایوت و رودرانر ..... ۳۳
- شکل ۳۴- چه کسی برای راجر ایت پاپوش دوخت ..... ۳۳
- شکل ۳۵- استخدام ..... ۳۴
- شکل ۳۶- شهر اشباح ..... ۳۴
- شکل ۳۷- استفاده از محصولات اکمی در کایوت و رودرانر ..... ۳۶
- شکل ۳۸- ماشین زمان در «فرصتی برای جمع کردن دانه بلوط نیست» ..... ۳۸
- شکل ۳۹- انتهای زمین ..... ۳۹
- شکل ۴۰- فضا سازی در انیمیشن خط ..... ۴۰
- شکل ۴۱- کنجکاو ..... ۴۱
- شکل ۴۲- وزنه بردار ..... ۴۱
- شکل ۴۳- من نفرت انگیز ..... ۴۲
- شکل ۴۴- بریده‌های روزنامه روی دیوار در «من نفرت انگیز» ..... ۴۲
- شکل ۴۵- بازی جری ..... ۵۰
- شکل ۴۶- فرنچ روست ..... ۵۱
- شکل ۴۷- پرستو ..... ۵۲
- شکل ۴۸- آقای سسکه ..... ۵۳
- شکل ۴۹- آنچه روی زمین است ..... ۵۴
- شکل ۵۰- الگرو نان تروپو ..... ۵۵

- شکل ۵۱- pink S.W.A.T ..... ۵۵
- شکل ۵۲- salmon pink ..... ۵۶
- شکل ۵۳- ملخ‌ها ..... ۵۷
- شکل ۵۴- مثال: شکل شمایی ابر در انیمیشن ..... ۶۱
- شکل ۵۵- هپی تری فرندز ..... ۶۲
- شکل ۵۶- رنگو ..... ۶۳
- شکل ۵۷- شب و روز ..... ۶۴
- شکل ۵۸- اصرار پلنگ صورتی بر رنگ صورتی ..... ۶۶
- شکل ۵۹- استفاده از تفاوت رنگ پس زمینه و پیش زمینه در «لوک خوش شانس» ..... ۶۷
- شکل ۶۰- توضیح الگوی طراحی کاراکترها در کتاب انیمیشن پرستون بلر ..... ۶۸
- شکل ۶۱- فلیکس گربه ..... ۶۹
- شکل ۶۲- کاراکتر مردان امریکایی در «سه قلوهای بلویل» ..... ۶۹
- شکل ۶۳- تغییر رنگ بر اثر عصبانی شدن (بالا) و ترسیدن (پایین) در «پلنگ صورتی» ..... ۷۰
- شکل ۶۴- هنر سقوط ..... ۷۱
- شکل ۶۵- استفاده از افکتهای انیمیشنی ..... ۷۳
- شکل ۶۶- قدم زدن فلیکس به علت عصبی بودن ..... ۷۵
- شکل ۶۷- تشنج مکس در «مری و مکس» ..... ۷۵
- شکل ۶۸- بازی اغراق شده در فیلم صامت «مطب دکتر کالیگاری» ..... ۷۶
- شکل ۶۹- صحنه‌ی فریاد در فیلم «دیوار» ..... ۷۶
- شکل ۷۰- حالت‌های مختلف تغییر شکل و تبدیل شدن در کاراکترها ..... ۷۷
- شکل ۷۱- صفحاتی از کتاب کایرولوژی و کایرونومی ..... ۷۹
- شکل ۷۲- صفحه‌های از کتاب حالات بیانی احساسات در انسان و حیوان ..... ۸۰
- شکل ۷۳- سه حالت دست ..... ۸۰
- شکل ۷۴- انیمیشن توتال دراما ..... ۹۰
- شکل ۷۵- استفاده از حیوانات به عنوان ساز در «کشتی بخار ویلی» ..... ۹۱
- شکل ۷۶- کنسرتوی گربه ..... ۹۲

- شکل ۷۷- پدر و دختر ..... ۹۳
- شکل ۷۸- راهب و ماهی ..... ۹۳
- شکل ۷۹- همسایه‌ها ..... ۹۴
- شکل ۸۰- پینگو ..... ۹۵
- شکل ۸۱- ابعاد گفتگو ..... ۹۶
- شکل ۸۲- انیمیشن صامت «غم و شادی» ..... ۹۷
- شکل ۸۳- انیمیشن صامت «کریزی کت» ..... ۹۷
- شکل ۸۴- استفاده‌ی مکرر از نوشتار در «پلنگ صورتی» ..... ۹۸
- شکل ۸۵- استفاده از رابطه‌ی ریاضی برای بیان فکر در «چیلی ویلی» ..... ۹۸

## \* فصل اول

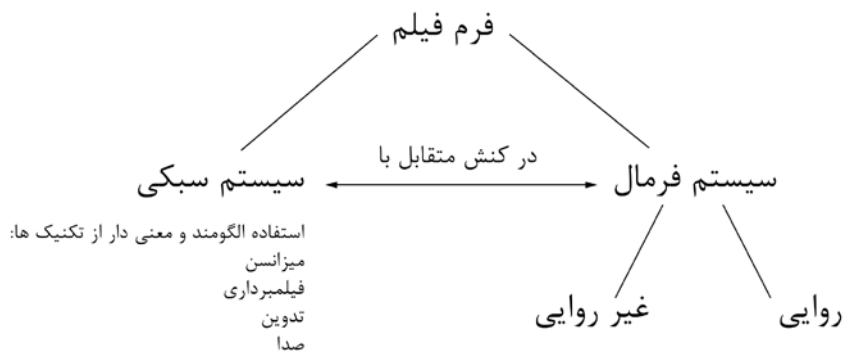
## ۱-۱ مقدمه

### ۱-۱-۱ تعریف روایت

"روایت عبارتست از زنجیره‌ای از رویداد های علی واقع در زمان و فضا. [ ]  
بوردول، ۱۳۷۷، ص ۷۴] و یا به عبارت دیگر " توالی از پیش انگاشته شده‌ی رخداد هایی که بطور غیر  
تصادفی به هم اتصال یافته اند. " [تولن، ۱۳۸۳، ص ۲۰] " روایت با یک موقعیت آغاز می شود، براساس  
یک الگوی علت و معلولی، تحولات حادث می شود و در پایان موقعیت جدیدی ایجاد می شود که  
پایان بخش روایت است. " [بوردول، ۱۳۷۷، ص ۷۴]

روایت و یا ساختار روایی در فیلم زیر مجموعه‌ای از فرم در فیلم است. فرم، به سیستم حاکم  
بر روابط بین عناصر در یک اثر هنری یا ادبی اطلاق می شود. در واقع فرم، یک چارچوب یا یک قالبی  
است که اثری هنری یا ادبی را می توان به شکل آن قالب به مخاطب ارائه داد. هر اثر به واسطه‌ی فرم  
خود، ساختار یا سیستم مخصوص به خود را به مخاطب معرفی می کند و طرز تلقی مخاطب و انتظار  
او از یک اثر در قالب آن ساختار قرار می گیرد. بطور مثال "هر آهنگی در ما انتظار شنیدن ملودی  
خاصی را پدید می آورد یا هر فیلمی ما را فرا می خواند که رشته حوادث را در یک کلیت بزرگتر به هم  
مرتبط کنیم. " [بوردول، ۱۳۷۷، ص ۴۲۸]

در کتاب هنر سینما اثر دیوید بوردول، فرم فیلم به صورت زیر تقسیم بندی شده است:



با توجه به نمودار فوق، فیلم از نظر فرمی به دو بخش روایی و غیر روایی تقسیم می شود.  
فیلم های غیر روایی از ساختار داستان گونه و قصه گویی پیروی نمی کنند، فیلم های مستند و  
انتزاعی در این دسته قرار می گیرند. در این تحقیق نیز فرم روایی انیمیشن ها مد نظر است و آن



دسته از انیمیشن‌های انتزاعی و یا مستند که بدون دیالوگ هستند و ساختار غیر روایی دارند در قالب این تحقیق نمی‌گنجد.

سیستم سبکی یا سبک فیلم که بخش دیگری از فرم فیلم است در راستای اجرا کردن و به تصویر کشیدن سیستم فرمال عمل می‌کند. در واقع سیستم فرمال به مثابه فیلمنامه و سیستم سبکی به مثابه کارگردانی اثر است که از ترکیب آن‌ها فیلم ساخته می‌شود. انیمیشن به عنوان یک ابزار اجرایی و تکنیکی، زیر مجموعه‌ی سیستم سبکی قرار می‌گیرد که با ابزارهای مختص خود، روایت فیلم را بیان می‌کند.

## ۲-۱ روایت در سینما

سال‌های آغازین سینما به دو دوره‌ی «آغازین» و «انتقال» تقسیم می‌شود. دوره‌ی آغازین از حدود سال ۱۸۹۵ تا حدود ۱۹۰۶، و دوره‌ی انتقال از ۱۹۰۷ تا اواسط دهه‌ی ۱۹۱۰ به طول می‌انجامد. " دوره‌ی انتقال، همچون پلی است میان شیوه‌های متمایز سینمای آغازین و شیوه‌های پس از آن، وجه تمایز سینمای آغازین به طور کلی این است که از شیوه‌های باز نمایی مستقیم [فیلمبرداری از همان چیزی که در فضای جلوی دوربین رخ می‌دهد] سود می‌جوید و عمدتاً به سنت‌های تئاتر و عکاسی تکیه دارد. در دوره‌ی انتقال بود که خلق قراردادهای خاص سینما واقعاً آغاز شد و سینما رفته رفته غالب‌های روایتگری خاص خود را پدید آورد" [ناول - اسمیت، ۱۳۷۷، ص ۲۱]. "مدتی به طول انجامید تا سینما به رسانه‌ای تبدیل شد که ویژگی اصلی آن روایتگری و داستان پردازی بود. برنامه‌های سینمایی در آغاز، معجون عجیب و غریبی بود که در آن، رویداد های واقعی، قطعات کمیک، داستان های مستقل، مجموعه های چند قسمتی، حقه های سینمایی و قطعات انیمیشن به نمایش درمی آمدند." [ناول - اسمیت، ۱۳۷۷، ص ۹]

" بسیاری از فیلم‌هایی که در سال‌های ۱۸۹۲ تا ۱۹۰۷ ساخته شده‌اند، در نظر تماشاگر امروز عجیب می‌نمایند، زیرا نحوه‌ی روایتگری فیلمسازان اولیه بسیار خودآگاهانه بود، به این معنی که آن‌ها سعی نمی‌کردند به تماشاگر بقبولانند که به تماشای رویدادی واقعی نشسته است. آن‌ها فیلم‌هایشان را طوری به بیننده عرضه می‌کردند که گویی خودشان جارچیان یک کارناوال هستند و جلب مشتری می‌کنند، حال آن که فیلمسازان بعدی با توسل به قراردادهای سینمایی، حضور خود را به کلی مخفی می‌داشتند. سینمای آغازین، برخلاف رمان‌های واقع‌گرایانه و نیز برخلاف سینمای هالیوود، که از یک

راوی دانای کل استفاده می‌کرد، خود را به یک زاویه‌ی دید واحد محدود می‌کرد. از همین رو، سینمای آغازین با تماشاگر و پرده، رابطه‌ای برقرار می‌کرد که با رابطه‌ی زمان و مخاطبان آن به کلی متفاوت بود. تماشاگران سینما علاقه‌شان به فیلم، بیشتر به خاطر جذابیت بصری آن بود نه به خاطر داستان‌گویی. در طی این دوره، تاکید بر جذابیت بصری سینما چنان زیاد بود که بسیاری از اهل نظر، تمایزی را که تام گانینگ<sup>۱</sup> میان سینمای آغازین و سینمای دوره‌ی انتقال قائل شده است می‌پذیرند. او سینمای آغازین را «سینمای جاذبه‌های بصری» و سینمای دوره‌ی انتقال را «سینمای انسجام روایی» می‌نامد (تام گانینگ، ۱۹۸۶)، در سینمای دوره‌ی اول، تماشاگر معنا را از رهگذر تغییر قراردادهای و قواعد سینمایی در نمی‌یافت، بلکه معنا را از رهگذر اطلاعاتی که از پیش درباره‌ی رویداد ماقبل فیلمی [یعنی قبل از این که رویدادی فیلمبرداری شده و تبدیل به فیلم شود] داشت درک می‌کرد، یعنی آگاهی از وحدت مکانی رویداد و وجود رویدادی با آغاز و پایانی مشخص، و آگاهی از موضوع. اما سینما در دوره‌ی انتقال، تماشاگر را به تدریج وادار ساخت که بر اساس دانش خود درباره‌ی قواعد و قراردادهای سینمایی، قطعات مختلف داستان را در کنار هم بچیند. " [ناول-اسمیت، ۱۳۷۷، ص ۲۶]

در سال‌های ۱۸۹۴ تا ۱۹۰۲-۳ برادران لومیر<sup>۲</sup> و جرج ملی‌یس<sup>۳</sup> بزرگترین تولیدکنندگان فیلم در این دوره بودند. لومیرها در ۱۸۹۵ فیلم مشهورشان «قطار به ایستگاه وارد می‌شود» را به نمایش گذاشتند و مدتی بعد فیلم «خروج کارگران از کارخانه»<sup>۳</sup> گزارش‌هایی از تماشای این فیلم‌ها در آن زمان به دست ما رسیده است، نشان می‌دهد که تماشاگران این فیلم‌ها از رویدادهای مجذوب‌کننده لذت نمی‌بردند، بلکه مسحور جزئیاتی می‌شدند که چه بسا تماشاگران امروزی کاملاً از آن‌ها غافل بمانند، جزئیاتی مانند حرکت آرام برگ‌های درختان در پس‌زمینه‌ی صحنه‌ای که یک بچه را در حال خوردن صبحانه نشان می‌دهد؛ یا بازی نور بر روی آب، هنگامی که یک قایق اسکله را ترک می‌کند. تماشاگران اولیه این فیلم‌ها نمی‌خواستند برایشان «قصه» گفته شود، بلکه در نظرشان صرف ضبط کردن و باز آفریدن حرکات موجودات جاندار و بی‌جان بسیار مسحور کننده بود. " [ناول-اسمیت، ۱۳۷۷، ص ۲۷]

<sup>۱</sup> Tom Gunning (تئوریسین سینما)

<sup>۲</sup> Lumiere Brothers

<sup>۳</sup> George Melies

" سینماتوگراف برادران لومیر، که عمدتاً برای ساختن آثار مستند از آن استفاده می‌شد، فرانسه را در عرصه تصویر متحرک پیشتاز کرد. اما رقیب هموطن آن‌ها، ژرژ ملی‌یس بود که به تولید کننده‌ی اصلی فیلم‌های داستانی در دوره‌ی آغازین سینما تبدیل شد.

برادران لومیر در نخستین نمایش عمومی سینماتوگراف، نمایش یک فیلم داستانی را هم در برنامه‌شان گنجانده بودند و آن فیلم « باغبان آبیاشی شده »<sup>۱</sup> بود. در اغلب آثار برادران لومیر رویدادهایی به تصویر درمی‌آمد که حتی بدون حضور دوربین هم اتفاق می‌افتادند، اما در این فیلم مشهور، رویدادی به تماشا گذاشته می‌شد که منحصرأً برای سینما ساخته و پرداخته شده بود. " [ناول - اسمیت، ۱۳۷۷، ص ۲۷] داستان فیلم از این قرار است که باغبانی در حال آب دادن به چمن هاست که پسر بچه‌ای پایش را روی شیلنگ می‌گذارد و آب قطع می‌شود، باغبان با تعجب به داخل شیلنگ نگاه می‌کند و در همین لحظه پسرک پای خود را برمی‌دارد و باغبان خیس می‌شود. باغبان پسر را می‌گیرد، سپس پسر فرار می‌کند و باغبان نیز به دنبال آن می‌دود و هر دو از کادر خارج می‌شوند و پرده دو ثانیه سفید می‌ماند. " یک فیلمساز امروزی در چنین موقعیتی با چرخش دوربین شخصیت‌ها را در قاب می‌گیرد و یا آن‌که برش می‌زند به رویداد خارج از تصویر، اما برادران لومیر چنین نمی‌کنند و نشان می‌دهند که در نظر آن‌ها حفظ مکان رویداد ماقبل فیلمی بر زنجیره‌ی علی و زمانی داستان برتری دارد.



شکل ۱ - باغبان آبیاشی شده [منبع: filmaffinity.com]

اما روش کار جرج ملی‌یس با برادران لومیر کاملاً متفاوت بود. او همیشه در استودیوی خود فیلمبرداری می‌کرد، رویداد از همان آغاز برای ضبط شدن طراحی شده بود و در جلوی دوربین به صحنه می‌آمد. فیلم‌های او حوادثی را نشان می‌دادند که در زندگی واقعی وقوعشان ناممکن بود.

<sup>۱</sup> L'Arroseur Arrosé (1895)

فیلم های او سرشار از ظاهر شدن و غیب شدن بازیگران بود که با تکنیک روشن و خاموش کردن دوربین [همانند تکنیک استاپ موشن در انیمیشن] ساخته می شد. با اینکه دستکاری های زیادی در فضای جلوی دوربین انجام می داد باز هم فیلم هایش از بسیاری جنبه ها کاملا تئاتری بود. " از جمله اینکه داستان را چنان ارائه می کرد که گویی بر صحنه تئاتر روی می دهد، که این ویژگی بسیاری از فیلم های داستانی پیش از ۱۹۰۷ است. نه تنها دوربین صحنه تئاتر را چشم انداز خود قرار می دهد، بلکه رویداد نیز در فضایی بسیار کم عمق اتفاق می افتد، یعنی در فضای بین نقاشی های صحنه و قسمت پیشین صحنه، شخصیت ها نیز از دو جناح با درچه های کف صحنه وارد و خارج می شوند. فیلم های ملی یس در بحث های صاحب نظران درباره تئاتری بودن سبک سینمای آغازین سهم مهمی داشت " [ناول- اسمیت، ۱۳۷۷، ص ۲۷]



شکل ۲- «ارکستر تک نفره»<sup>۱</sup> اثر ملی یس [منبع: worldofmovie.kiev.ua]

" تا سال ۱۹۰۷ فیلمسازان فیلم های تک نمایی می ساختند و هدفشان این بود که ویژگی های رویداد «ما قبل فیلمی» ( یعنی صحنه ای که در جلوی دوربین قرار داشت ) را حفظ کنند. آنها هیچ گاه روابط زمانی یا علیت داستانی را از رهگذر دخالت های سینمایی خلق نمی کردند. [ناول- اسمیت، ۱۳۷۷، ص ۲۶]