

تاریخ دریافت مقاله: ۹۰/۳/۲۳
تاریخ پذیرش نهایی: ۹۰/۵/۳۱

محمدعلی صفورا^۱، محمدتقی آشوری^۲، کامران افشار مهاجر^۳، سیدبدرالدین احمدی^۴

بررسی و تحلیل تطبیقی شاخص‌های تأثیرگذار بر مدیریت تولید فیلم انیمیشن و فیلم زنده (از منظر کارگردانی)

چکیده

کارگردان مسئول و به‌وجودآورنده اصلی فیلم است. در کارگردانی فیلم، شناخت تمامی عناصر بیانی سینما بسیار اهمیت دارد. کارگردان فیلم انیمیشن و زنده می‌تواند به کمک شناخت عناصر و تمهیدات خاص هر دو رسانه، در ترکیب با تحیل خلاقانه خود، بر امکانات بیانی هر دو رسانه بیفزاید. در بُعد تولید، مهم‌ترین وظیفه کارگردان، فراهم آوردن شرایطی است که گروه تولید بتواند تمامی تخصص و خلاقیت خود را هم‌سو با اهداف پروژه به کار گیرد. هدف این تحقیق، یافتن نقش کارگردان در مدیریت مراحل و عوامل مختلف تولید، و چگونگی نظارت کارگردان بر محورهای اصلی و فرعی مراحل تولید، در فیلم انیمیشن و فیلم زنده است، که به شکل تطبیقی بررسی گردیده است. نتایج این مقاله بدین صورت‌اند: (۱) شناسایی مراحل سه‌گانه تولید فیلم انیمیشن و فیلم زنده، و مقایسه روش‌های تولید؛ (۲) معرفی عوامل اصلی در تولید فیلم‌های زنده و انیمیشن؛ (۳) مقایسه عهده‌داران مسئولیت در مراحل مختلف تولید و بررسی نقش، وظیفه و رابطه کارگردان با آنها؛ و (۴) بررسی و تحلیل تطبیقی نظارت کارگردان بر محورهای اصلی و فرعی تولید که مورد استفاده تهیه‌کنندگان، مدیران تولید و کارگردانان در سینمای انیمیشن و زنده است.

کلیدواژه‌ها: کارگردانی، فیلم زنده، فیلم انیمیشن، عوامل تولید، مراحل تولید.

۱. دانشجوی دکتری پژوهش هنر، دانشگاه هنر، استان تهران، شهر تهران (نویسنده مسئول)

Email: safoora@modares.ac.ir

۲. استادیار دانشکده هنرهای کاربردی، دانشگاه هنر، استان تهران، شهر تهران

Email: ashouri@art.ac.ir

۳. استادیار دانشکده هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر، استان تهران، شهر تهران

Email: afshar@art.ac.ir

۴. کارشناس ارشد (مربی آموزشی)، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، استان تهران، شهر تهران

Email: sbahmadi@modares.ac.ir

مقدمه

سینما به عنوان هنر هفتم، از پرمخاطب‌ترین هنرهای جهان به شمار می‌آید. دسته‌بندی کلی فیلم و سینما در سراسر دنیا به گونه‌ای است که اینها به سه گروه تقسیم می‌شوند: (۱) فیلم‌ها داستانی [۱]؛ (۲) فیلم‌های غیرداستانی [۲]، شامل فیلم‌های مستند و تجربی؛ و (۳) فیلم‌های انیمیشن [۳] (بوردول و تامسون، ۱۳۷۷، ۱۹). بنابراین، در واقع انیمیشن یکی از انواع سه‌گانه سینما است، گو اینکه انیمیشن لقب "هنر هشتم" را نیز از آن خود کرده است. از آنجا که فیلم‌های داستانی و فیلم‌های انیمیشن وجه مشترک مهم و عمده‌ای را که همانا داستان (فیکشن) است با خود دارند، و با توجه به اینکه تفکیک این دو رسانه (فیلم‌های داستانی و فیلم‌های انیمیشن) در این مقاله جایگاه پراهمیتی دارد، تقسیم‌بندی بوردول و تامسون برای تفکیک این دو رسانه کافی به نظر نمی‌رسد و برای وضوح بیشتر، اصطلاح «فیلم‌های زنده» [۴] به جای «فیلم‌های داستانی» در انواع سه‌گانه پیش‌گفته به کار برده می‌شود. تولید فیلم کاری گروهی است که عوامل متعددی در تولید آن دخیل‌اند. "از نظر بسیاری از بینندگان، فهرست طولانی عناوین و نام‌هایی که کم و بیش در انتهای فیلم‌های بلند «یا کوتاه» درج می‌گردد، نه بخشی «واقعی» از فیلم است و نه چیزی است که اصولاً توجه چندانی را جلب کند. با این حال، فهرست عواملی که کار آنها منجر به تولید فیلم شده است، به واقع بسیار واقعی و بااهمیت است. به رغم ادعاهای طرفداران نظریه مؤلف که کارگردان را مؤلف نهایی فیلم می‌دانند... لشکری از افراد وجود دارند که بدون آنها سینما پا نمی‌گرفت" (توماس و گاستافون، ۱۳۸۳، ۹۳). به هر شکل، اگر چه هر یک از افراد نقش انکارناپذیری در تولید فیلم دارند، اما کارگردان به عنوان خالق اصلی فیلم شناخته می‌شود. "تصمیم‌گیری‌های مهم و اساسی در تمام زمینه‌های فیلم از وظایف کارگردان است" (هالاس، ۱۳۷۱، ۱۸)، او وظیفه دارد فیلمنامه [۵] را که متنی نمایشی [۶] است به فیلم [۷] تبدیل کند. "طراحی برای اجرای صحنه‌های فیلم، محور حرفه کارگردانی است؛ و در واقع نقطه‌ای است که در آن مقوله‌های بازیگری و فیلمبرداری و تدوین - یعنی سه حوزه‌ای که انتظار می‌رود کارگردان طرح و شکل نهایی آن را تعیین کند - به یکدیگر می‌رسند" (کترز، ۱۳۸۵، ۱۷). کارگردان فیلم زنده و انیمیشن، با شناخت عناصر بیانی "فیلم انیمیشن" و یا "فیلم زنده" و نیز با به‌وجود آوردن طرح شکلی مناسب که از ترکیب عناصر بیانی ایجاد می‌گردد، و از پیوند شناخت و خلاقیت حاصل می‌شود، و نیز به کمک عوامل تولید، فیلم را به‌وجود می‌آورد. بدین ترتیب، کارگردان فیلم ساخته‌شده را براساس قراردادهای و مقولات مرتبط با فرم و محتوا به عنوان اثری هنری (هنر) و اثری که می‌تواند با مخاطبان خود ارتباط برقرار کند و پیامی را انتقال دهد (رسانه) و نیز بر مبنای سازمان‌بندی و تشکیلات و اقتصاد تولید (صنعت)، به‌وجود می‌آورد، و از این طریق است که سه ضلع "هنر، رسانه و صنعت" در سینما موجودیت می‌یابند. از میان انواع سه‌گانه سینما، کارگردانی فیلم‌های مستند، به دلیل رویکرد واقع‌گرایانه و اطلاع‌رسانی، دارای ویژگی‌های متفاوت و بارزی در مقایسه با دو نوع دیگر سینما - یعنی سینمای زنده و سینمای انیمیشن - است.

موضوع نوشتار حاضر، حوزه فیلم زنده و فیلم انیمیشن است که دارای اصول و عناصر بیانی مشترک و همچنین اشتراک در مراحل تولید هستند. تفاوت‌هایی نیز میان این دو رسانه وجود دارد که خاستگاه‌شان، ماهیت و عناصر به‌وجود آورنده آنها است.

تیم برتون کارگردان فیلم‌های انیمیشن و زنده می‌گوید: "داشتن پس‌زمینه کاری انیمیشن، زاویه دید فرد را از حیث تصویری افزایش می‌دهد. کار در انیمیشن شیوه خوبی برای کشف

ایده‌های بصری و به‌کارگیری آنها در فیلم زنده است" (برتون، ۱۳۷۹، ۲۳). در زمان حاضر حتی شیوه بازیگری در فیلم زنده نیز گاه ملهم از نوع حرکات شخصیت‌های انیمیشنی است. در سال‌های گذشته ژاپنی‌ها در حال کامل کردن نحوه ترکیب حرکات و شیوه داستان‌گویی و روایت در انیمیشن بوده‌اند. کارگردانان امریکایی، با نگاهی به این فیلم‌های انیمیشن، شیوه و سبک بازی بازیگران فیلم‌های زنده را تعیین می‌کنند و به مانند انیمیشن ژاپن، حرکات را به اجزای تشکیل‌دهنده آن - یا «فازهای حرکتی» - تقسیم می‌کنند و با کنترل این حرکات در اجزای بدن، مفهوم دراماتیک می‌سازند. نزدیک کردن شخصیت‌های انیمیشنی به واقعیت، در فیلم‌هایی مانند فانتزی نهایی و نیز استفاده از صدای ستارگان بزرگ سینما برای شخصیت‌های انیمیشنی به منظور ایجاد هویتی واقعی، از دیگر تأثیرات این دو رسانه بر هم است.

فیلم انیمیشن از عناصر متعددی تشکیل شده است. جاندارپنداری [۸] فانتزی، استیلیزاسیون [۹]، اغراق، گروتسک [۱۰] طنز، سمبل، حرکت، زمان‌بندی، مواد کار در انیمیشن، نور، رنگ و صدا از جمله مهم‌ترین این عناصر به شمار می‌آیند. همچنین باید به ویژگی‌ها و تمهیدات خاص انیمیشن - مانند مورف، سیر دائم و فضا و جز اینها - به عنوان دیگر عواملی که ویژگی‌های بیانی انیمیشن را از دیگر انواع سینما جدا می‌کند نیز اشاره داشت.



شکل ۱. زمان‌بندی این صحنه از فیلم «هری پاتر» بسیار شبیه به زمان‌بندی در انیمیشن است. منبع: سایت فیلم

وجوه و عناصر مشترک فراوانی در فیلم زنده و فیلم انیمیشن وجود دارند، که از آن جمله‌اند: اشتراک در عناصر زیبایی‌شناسانه‌ای مانند حرکت، تصویر، نور، رنگ، صدا و نظایر اینها؛ اشتراک در شیوه‌های روایت و داستان‌گویی و بازیگری؛ اشتراک در مراحل و عوامل تولید؛ و نیز اشتراک در شکل ارائه و نحوه نمایش در سالن سینما، تلویزیون، اینترنت و جز اینها. بنابراین، کارگردان علاوه بر اینکه باید شناخت کاملی از همه عناصر بیانی و زیبایی‌شناسانه رسانه سینما داشته باشد، اشراف کامل وی به مراحل و عوامل تولید نیز ضروری است. این مقاله قصد دارد که به بررسی کارگردانی فیلم زنده و فیلم انیمیشن بپردازد، و نیز با اشاره به سازمان‌بندی و تشکیلات، مراحل و عوامل تولید، بتواند وظایف کارگردان را در مدیریت تولید فیلم زنده و انیمیشن، تبیین و استخراج کند.

روش تحقیق

روش تحقیق در این مقاله، ترکیبی از روش‌های توصیفی - تاریخی و تحلیلی است؛ و شیوه‌های گردآوری داده‌ها نیز عبارت‌اند از: مطالعات کتابخانه‌ای، مشاهده، و برداشت‌های عینی. "تحلیل محتوای کیفی" به عنوان روش غالب "تجزیه و تحلیل اطلاعات" در این تحقیق مورد استفاده قرار گرفته است. "هدف تحلیل محتوا، استنباط، استنتاج و شناخت نسبی شرایط تولید موضوع، به کمک شاخص‌هاست" (Bardin, 1997, 9).

پیشینه تحقیق

مطالب گوناگونی درباره عناصر و ساختار فیلم انیمیشن و فیلم زنده که در کارگردانی این دو رسانه نقش مهمی دارند، در کتب مختلف نوشته شده است. «فرنیس» در کتاب «زیبایی‌شناسی انیمیشن» (فرنیس، ۱۳۸۴، ۹۹) به موارد اساسی مربوط به زیبایی‌شناسی انیمیشن و عناصر ساختاری آن اشاره می‌کند و بر اساس مفهوم عمده و بنیادین [۱۱] «میزانسن»، الگویی را برای تفکیک عناصر ساختاری انیمیشن ارائه می‌کند. «مارتین اسلین» نیز در کتاب «دنیای درام» (اسلین، ۱۳۷۵، ۹۹) از عناصر و عوامل مؤثر در میزانسن، با عنوان «نظام‌های نشانه‌ای» نام می‌برد. افزون بر اینها، دیدگاه‌های «بورردول و تامپسون» نیز در کتاب «هنر فیلم» در خصوص عناصر ساختاری فیلم، در این تحقیق مورد استفاده قرار گرفته است.

در کتاب «فیلم و فرهنگ، سینما و بستر اجتماعی آن» (مجموعه مقالات)، مقاله «فیلم و کار: معنی عنوان‌بندی‌ها چیست؟» (توماس و گاستافون، ۱۳۸۳، ۹۳) نوشته رابرت گاستافون، به عوامل تولید فیلم زنده و نقش آنها در تولید فیلم پرداخته است. در کتاب «کارگردانی فیلم، حرکت سینمایی» نوشته استیون دی کتز نیز به اجمال به کارگردانی و عناصر سینما توجه شده است.

در تعدادی از پایان‌نامه‌های مقطع کارشناسی ارشد، به موضوع مراحل تولید انیمیشن اشاره شده است. ساسان پسیان، در پایان‌نامه‌اش با عنوان بررسی و تحلیل سیستم‌های کارگردانی و تهیه‌کنندگی در سینمای انیمیشن دیزنی و پیش‌بینی سیستم تولید در ایران (پسیان، ۱۳۷۶، ۱۱)، از انیمیشن دیزنی به عنوان الگویی موفق در طراحی سیستم تولید انیمیشن نام برده است. مسعود صفری نیز در پایان‌نامه خود با عنوان ارائه الگوی مناسب برای رشد انیمیشن در ایران (صفری، ۱۳۸۰، ۷)، به ریشه‌های نقص و کاستی در سیستم تولید انیمیشن می‌پردازد.

ارتباط کارگردان با عوامل و مراحل مختلف تولید در فیلم‌های زنده و انیمیشن

کارگردانی، در لغت به معنی مدیریت و نظارت و هدایت کردن است. "در زبان انگلیسی برای واژه کارگردان [۱۲]، سه تعریف آمده است: ۱) کسی که نظارت، سرپرستی، مباشرت، مدیریت، اداره و کنترل می‌کند؛ ۲) عضوی که از افراد یک گروه انتخاب می‌شود تا امور کاری مؤسسه یا شرکتی را اداره یا کنترل کند؛ ۳) کسی که بر جنبه‌های خلاقانه تولیدی نمایشی یا فیلم نظارت دارد و آن را رهبری و مدیریت می‌کند." با توجه به سه تعریف مذکور، می‌توان برای کارگردان معادل "مدیر" و "مدیریت" را جایگزین کرد و وظیفه اصلی کارگردان را به اختصار، "مدیریت پروژه ساخت فیلم" دانست (هادی امید، ۱۳۸۵، ۷۰).

مدیریت و کارگردانی فیلم زنده و یا انیمیشن، باید با شناختی همه‌جانبه از منظر زیبایی‌شناسانه و تولید، همراه گردد. آگاهی از "مراحل تولید" و شناخت اصول "زیبایی‌شناسانه" و "عناصر و

امکانات بیانی " موجود در هر دو رسانه از الزامات کارگردانی فیلم به شمار می‌رود. فیلم زنده و فیلم انیمیشن، از منظر زیبایی‌شناسانه و تولید، وجوه اشتراک بسیاری دارند. "به جای اینکه تحلیل‌گر، این دو روش تولید را به عنوان دو قلمرو مجزا در نظر بگیرد، بهتر و دقیق‌تر است که آنها را زیرمجموعه‌ای از «تصاویر متحرک» بداند" (فرنیس، ۱۳۸۴، ۱۷). دیدگاه فرنیس، یعنی عدم تفکیک سینمای زنده از سینمای انیمیشن، به دلیل وجود نقاط اشتراک فراوان در این دو رسانه، مبانی نظری این تحقیق است. در واقع در این تحقیق نقش کارگردانی در این دو رسانه به گونه‌ای موازی بررسی شده است



شکل ۲. تصویری از فیلم فانتزی نهایی، «بازیگران انیمیشنی»
منبع: سایت فیلم

کارگردانی، پذیرش مسئولیت کشف راه‌هایی است که به وسیله آن بتوان فیلمنامه (متن دراماتیک و نوشتاری) را به فیلم (رسانه تصویری و صوتی) تبدیل کرد. "اوست که مسئولیت انتخاب راهی برای انتقال مفاهیم موجود در فیلمنامه را به زبان تصاویر متحرک توأم با صدا بر عهده دارد" (لیندگرن، ۱۳۸۵، ۱۹).

کارگردان مسئول و به‌وجود آورنده اصلی فیلم است و بقیه افراد گروه تولید پروژه، منطبق با افکار او نقش‌هایی خلاقانه بر عهده می‌گیرند. پرویز دوابی در کتاب فرهنگ واژه‌های سینمایی گفته است: "کارگردان ناظر و مدیر خلاقانه کاری است که دیگر هنرمندان و متخصصان فنی در جریان ساختن فیلم انجام می‌دهند" (دوابی، ۱۳۶۴، ۱۲۹). مدیریت را که از وجوه اساسی کارگردانی است، در دو سطح فردی و گروهی می‌توان تعریف کرد. "در مدیریت فردی هنرمند بر خویشتن مدیریت می‌کند و در مدیریت گروهی، کارگردان با استفاده از ابزار برنامه‌ریزی، سازماندهی، تأمین نیروی انسانی، رهبری و کنترل برای تحقق اهداف پروژه هماهنگی ایجاد می‌کند" (سلطانی، ۱۳۸۸، ۷۹).

مدیریت در فیلم کوتاه تجربی در سطح فردی است؛ ولی در تولید انبوه، مدیریت به صورت گروهی و فردی دخیل‌اند. در تمامی مراحل که کارگردان به شکل مستقیم باید مرحله‌ای از تولید - مانند دکوپاژ - را انجام دهد، مدیریت به شکل فردی صورت می‌گیرد و در مراحل از تولید که نقش کارگردان در روند خلاقه غیرمستقیم است و آن مرحله از تولید را عوامل دیگر انجام می‌دهند، مدیریت گروهی کارگردان اعمال می‌شود.

"هر کارگردانی می‌داند - یا به زودی فرامی‌گیرد - که طراحی برای اجرای صحنه‌ها تنها مجموعه‌ای از تصمیمات شخصی نیست. بلکه به واقع برنامه‌ای است که چگونگی فعالیت گروه تولید را در هر یک از روزهای فیلمبرداری تعیین می‌کند" (کترز، ۱۳۸۵، ۱۷). محصول نهایی هر فیلم زنده یا انیمیشن، می‌تواند به اهداف پروژه و ذهنیت کارگردان نزدیک یا از آن دور باشد، چرا که هر اثر حاصل جمع خلاقیت افرادی (عوامل تولید) است که در تولید و بازآفرینی اثر نقش دارند. "روش معمول تولید فیلم، مستلزم همکاری تعداد زیادی صنعتگر و تکنیسین است که به عنوان گروه یا واحد تولیدی در کنار هم به کار می‌پردازند" (لیندگرن، ۱۳۸۵، ۱۵). "بنابراین، مدیریت گروهی کارگردان، برای رسیدن به اهداف پروژه، در فرایند تولید نقش اساسی دارد." در دهه ۱۹۱۰ صنعت فیلم با دگرگونی‌های بسیاری همراه بود. در ایالات متحد، زمانی که MPPC قدرت استودیوها را استحکام می‌بخشید، روال تولید فیلم زنده در امریکا از فرایندی شخصی یا کار گروهی کوچک، تبدیل به روش خط تولید شد که افراد بسیاری را با طبقه‌بندی دقیق مشاغل به کار می‌گرفت. "دونالد کرافتون معتقد است که در اوایل دهه ۱۹۱۰ صنعت انیمیشن نیز به سوی خط تولید مشابهی حرکت کرده است. نظام تیلور [۱۳] در مدیریت علمی و روش‌های خط تولید، از به‌کارگیری ماشین‌ها و فرایندهای استاندارد شده و مکانیزه برای تضمین بازه یکسان و پیش‌بینی‌شدنی حمایت می‌کند. تقسیم کار عنصر اصلی در این نظام است. کار مدیریت مشخصاً متمایز از کارگردانان معمولی است که می‌توان کارشان را به‌طور حساب‌شده‌ای کنترل کرد. در ضوابط تیلوریستی تصور مهارت‌های فرد تکفیر شده است، و بنابراین نیازی نیست که کارگردان معمولی ویژگی‌های بارزی برای تولید محصول داشته باشد" (فرنیس، ۱۳۸۴، ۲۷ و ۳۸).

در نظام تیلوریستی تقسیم کار اساس تولید به شمار می‌رود، و تأکید چندانی بر مهارت‌های فردی دست‌اندرکاران تولید از جمله کارگردان نمی‌شود؛ اما در عصر پیشرفت‌های تکنولوژی دیجیتال، که رقابت در تولیدات و "کیفیت" و "مهارت" عواملی تعیین‌کننده در چرخه صنعتی به شمار می‌روند، نیاز به دیدگاه جدیدتری احساس می‌شود. "در سیاست جهانی تولید، روش تولید انبوه به تدریج جای خود را به تولید ناب [۱۴] داده است... هدف تولید انبوه به اندازه کافی خوب بودن است، اما در تولید ناب کمال اهمیت [را] دارد؛ یعنی نزول پیوسته قیمت‌ها، به صفر رساندن میزان عیوب و تنوع بی‌پایان محصول مطرح است" (پسیان، ۱۳۸۸، ۲۴ و ۲۵). با توجه به تغییر در شیوه‌های تولید در عصر دیجیتال، نقش کارگردان در شناخت مهارت‌های فردی دست‌اندرکاران تولید و هدایت عوامل برای رسیدن به ویژگی‌های تولید ناب پررنگ‌تر می‌شود. در ادامه، سازمان‌بندی و تشکیلات مراحل و عوامل تولید، و ارتباط کارگردان با آنها بررسی می‌شود. تعداد زیادی از این مراحل در فیلم‌های زنده و انیمیشن مشترک‌اند؛ اما در اینجا، مراحل و عوامل تولید در فیلم انیمیشن - به دلیل گستردگی‌شان - مبنا قرار می‌گیرد و البته به اختلاف‌های موجود نیز اشاره خواهد شد. "تولید انیمیشن به طور مشترک به این مراحل تقسیم می‌شود: گسترش ایده [۱۵] پیش‌تولید، تولید و پساتولید" (Milic & McConville, 2006, 2). مرحله گسترش یا بسط پروژه در فیلم زنده نیز وجود دارد. "کارهایی که برای بسط پروژه انجام می‌گیرد، مبنای تمام مراحل تولید است. این مرحله همه مبانی اصلی پروژه را - از گروه تولید گرفته تا برنامه‌ریزی و بودجه، طرح اولیه و فیلمنامه - دربرمی‌گیرد" (سعادت‌مند، ۱۳۸۷، ۱۹). با توجه به اینکه مرحله بسط پروژه به عنوان مرحله مقدماتی و تشکیل هسته اصلی تولید تلقی می‌شود، می‌توان این مرحله را به عنوان بخشی از مرحله پیش‌تولید در نظر گرفت.

مراحل سه‌گانه تولید

مراحل سه‌گانه تولید اینها هستند:

(الف) مرحله پیش‌تولید، Per-Production؛

(ب) مرحله تولید، Production؛ و

(ج) مرحله پس از تولید (پساتولید)، Post-Production.

از جمله مواردی که در کارگردانی فیلم انیمیشن در قیاس با کارگردانی فیلم زنده باید در نظر گرفت، اختلاف در برخی از مراحل تولید است. مراحل سه‌گانه تولید در انیمیشن، به دلیل وجود مراحل متعدد فنی و هنری پیچیدگی‌های بیشتری دارد. به علاوه، عوامل متعدد تولید نیز که هر یک نقشی متفاوت و عمده در تولید انیمیشن بر عهده دارند، بیشتر از سینمای زنده است.

آگاهی از پیچیدگی‌های مراحل تولید در فیلم انیمیشن و زنده، از جنبه‌هایی است که باید مورد نظر کارگردان باشد. در مراحل سه‌گانه تولید فیلم، فرایندها و فعالیت‌های مختلفی به کمک افراد متعدد تیم انجام می‌شود که در ادامه به آنها اشاره می‌گردد و مراحل که اهمیت بیشتری دارند، به شکل کامل مورد بررسی قرار می‌گیرند و وظایف کارگردان درباره آنها بیان می‌گردند.

(الف) مرحله پیش‌تولید (Pre-Production)

در مرحله پیش‌تولید، در بُعد اجرایی تولید، فعالیت‌های مختلفی مانند انتخاب عوامل، برنامه‌ریزی و مقدمات تولید انجام می‌شود. تهیه‌کننده و مدیر تولید مهم‌ترین عواملی هستند که شرایط تولید فیلم را از بُعد اجرایی به وجود می‌آورند. یکی از وظایف تهیه‌کننده، تأمین بودجه فیلم است. اما می‌توان نقش او را بسیار گسترده‌تر دید. او می‌تواند در تمامی تصمیم‌گیری‌های تولید و هنری در تعامل با کارگردان دخیل باشد، تا پروژه را به سمت و سوی درست خود هدایت کند. در بُعد هنری، در مرحله پیش‌تولید، مراحل مختلفی مانند انتخاب یا نگارش فیلم‌نامه، و انتخاب سبک و فضا سازی بصری و در بُعد فنی نیز، امکانات و نحوه اجرایی شدن پلاتها و صحنه‌ها به لحاظ فنی مورد بررسی قرار می‌گیرند. طراح تولید یا کارگردان هنری [۱۶] و کارگردان فنی [۱۷] از جمله عوامل مهمی هستند که به عنوان سرپرست بخش هنری و فنی در مرحله پیش‌تولید و تولید مسئولیت‌هایی را به عهده دارند و کارگردان اصلی در طول انجام مراحل مذکور با آنها در تعامل است. نقش کارگردان اصلی در این مراحل بیشتر غیرمستقیم است و توانایی فنی و خلاقیت دیگر عوامل تولید، نقشی تعیین‌کننده دارد.

از جمله مهم‌ترین مراحل پیش‌تولید، مرحله خلق فیلم‌نامه ادبی، نوشتن دکوپاژ یا فیلم‌نامه کارگردانی و مرحله پیش‌تصور (پری‌ویژوال - پیش‌نمایش) [۱۸]، شامل فیلم‌نامه مصور و جز اینهاست که به دلیل اهمیت، نقش کارگردان در این مراحل مورد بررسی قرار می‌گیرد.

سناریوی ادبی (Screenplay)

به لحاظ ساختار دراماتیک، فیلم‌نامه‌نویسی برای انیمیشن با فیلم‌نامه‌نویسی برای فیلم‌های زنده تفاوتی ندارد - به ویژه در فیلم‌های سینمایی انیمیشن که ساختاری کاملاً شبیه به فیلم‌های بلند زنده دارند. ابتدا، میانه، انتها، نقاط عطف، شخصیت‌پردازی، قهرمان، ضدقهرمان، کشش دراماتیک، «همذات‌پنداری» [۱۹] و عناصر دیگری که در ساختار فیلم‌نامه‌های فیلم زنده وجود دارند، در فیلم‌نامه‌های فیلم انیمیشن نیز به کار گرفته می‌شوند.

به غیر از عناصر یاد شده، در نگارش فیلمنامه ادبی برای فیلم انیمیشن، نکات دیگری وجود دارد که باید بر آن اشراف داشت تا فیلمنامه نوشته شده کاملاً منطبق با ویژگی‌ها و فضای فیلم انیمیشن باشد. این نکات، در داشتن شناخت از تمامی عناصر انیمیشن و مهم‌تر از همه شناخت عنصر "فانتزی" خلاصه می‌شود. "نمی‌توان از دست‌ها به جای بال استفاده کرد و به کمک آنها پرواز کرد، و یا خود را به شکل توپ درآورد و با بالا و پایین جستن، به این سو و آن سو رفت، یا با معلق ماندن در هوا، پاهای را مثل چرخ به گردش درآورد. امکان وقوع هیچ یک از این حالت‌ها در فیلم زنده وجود ندارد. اما در کارتون‌ها، این حالت‌ها می‌توانند - و باید - رخ دهند. دقیقاً به همین دلیل است که عموم مردم عاشق تماشای فیلم انیمیشن‌اند، که از قوانین جهان فیزیکی پیروی نمی‌کنند" (Weber, 2000, 16). نویسنده فیلمنامه انیمیشن با شناخت و توجه به عنصر فانتزی و دیگر عناصر موجود در این رسانه، متنی انیمیشن را به وجود می‌آورد و کارگردان فیلم انیمیشن نیز باید همین عناصر را در فیلمنامه کارگردانی (دکوپاژ) تقویت کند.

از جمله موارد دیگری که لازم است کارگردان در بخش فیلمنامه به آن توجه داشته باشد، مقوله ژانر [۲۰] است. "برای اینکه ویژگی‌ها و تعاریف و هدف‌های هر ژانر مشخص شود، در نگاه نخست چه بسا ساده بتوان مشخصات فیلمی (مثلاً موزیکال یا وسترن و یا نظایر آن را برشمرد؛ اما نشانه‌های مشترکی در انواع این ژانرها یافت می‌شود که نوعی دوگانگی و تلفیق را به وجود می‌آورد. بر همین اساس است "زیرژانرها"ی [۲۱] جدیدی به وجود می‌آیند (Wells, 2002, 41). در سینمای زنده و انیمیشن ژانرهای مشترک بسیاری وجود دارند و ژانرهایی هم هستند که تنها مختص همان رسانه‌اند. کارگردان وظیفه دارد که بر اساس قواعد موجود در هر ژانر - که در فیلمنامه اعمال شده است - سبک کارگردانی را منطبق با قواعد آن، چه در سینمای زنده و چه در سینمای انیمیشن، برگزیند.

فیلمنامه کارگردانی (Director's Script)

دکوپاژ واژه‌ای فرانسوی است و معادل انگلیسی آن اسکریپت کارگردان یا "فیلمنامه کارگردانی" است. دکوپاژ را کارگردان، از روی فیلمنامه ادبی تهیه می‌کند. در این مرحله صحنه‌ها و فصل‌های موجود در فیلمنامه، به دست کارگردان تقطیع یا دکوپاژ می‌شود. در اسکریپت، تمامی توضیحات مربوط به اتفاقاتی که در فیلم قرار است رخ دهد، جداگانه برای هر پلان نوشته می‌شود، که مواردی چون مکان وقایع، حرکت شخصیت‌ها، گفت‌وگوها و انواع صداهایی که در هر پلان به گوش می‌رسند، از جمله آنهاست. همچنین زمان‌بندی، اندازه نماها، زاویه دوربین، حرکت دوربین و نظایر اینها توضیحاتی است که کارگردان می‌بایست برای هر پلان بنویسد. اما منظور از دکوپاژ فیلمنامه، تنها تبدیل جمله‌های ادبی به جمله‌های تصویری نیست بلکه هدف اصلی حفظ روح کلی و طرح اصلی داستان، برقراری تداوم بصری و ایجاد روابط منطقی روایی و دراماتیک بین نماهای فیلمبرداری شده است. "آگاهی از قواعد سینما و درک اینکه کدام آمیزه عناصر مناسب کدام ساختار است، راهی است به سوی اصالت سینمایی" (شارف، ۱۳۸۲، ۵۰). غالباً در دکوپاژ فیلم انیمیشن از همان الگوی فیلم زنده پیروی می‌شود، اما بسته به تکنیک‌های مختلف موجود در فیلم انیمیشن، دکوپاژ انیمیشن دربردارنده مشخصه‌ها و نکات خاصی است. به عنوان مثال در تکنیک‌هایی از فیلم انیمیشن، مانند طراحی روی کاغذ [۲۲] و یا نقاشی روی شیشه [۲۳] زمانی که از تهمیدات خاصی چون "سیر دائم در فضا" [۲۴] استفاده می‌شود، با دکوپاژ در فیلم زنده کاملاً



شکل ۳. «خیابان». اثر کارولین لیف، سیر دائم در فضا
منبع: سایت فیلم

متفاوت است. "مکلارن دو تکنیک را تکمیل کرد که باعث به‌وجود آمدن دو سبک سیر دائم در فضا و تداوم در تغییر تدریجی نقاشی با پاستل شدند" (بندازی، ۱۳۷۹، ۱۵). اما در تکنیک انیمیشن عروسکی، بسته به ویژگی‌های این تکنیک، نوع دکوپاژ به فیلم زنده نزدیک است. بنابراین، شناخت کارگردان از تکنیک‌های مختلف انیمیشن عامل تعیین‌کننده و مهمی در نوع دکوپاژ فیلم انیمیشن به شمار می‌رود.

فیلمنامه مصور (Story-board)

در فیلم زنده و انیمیشن، هر چه کارگردان بیشتر بتواند با استفاده از شیوه‌های پیش‌تصور مانند استوری‌برد و لایکا ریل، اندیشه‌های خود را به تیم تولید انتقال دهد، بیشتر می‌تواند از مهارت‌ها و خلاقیت‌های افراد تولید برای رسیدن به اهداف پروژه استفاده کند. فیلمنامه مصور از روی اسکرپیت (دکوپاژ) کارگردان تهیه می‌شود. "هدف اصلی هر استوری‌بوردی انتقال توصیفی دقیق و فنی و مشخص از اسکرپیت است" (کتن، ۱۳۸۶، ۷). استوری‌برد در واقع برگردان دکوپاژ کارگردان به شکل بصری است. "استوری‌برد فرایند ترجمه اسکرپیت به تصاویر و تبدیل کلمات به تصاویر عینی است... و در آن، زاویه دوربین، اندازه نما، و چگونگی قرارگیری شخصیت‌ها در مکان‌های مختلف به کمک تصاویر بیان می‌شود" (Milic & McConville, 2006, 71). انعطاف‌پذیری و ایجاد اصلاحات از مهم‌ترین ویژگی‌های استوری‌برد است. این تغییرات گاه حتی تا آخرین مراحل پیش‌تولید نیز می‌توانند صورت گیرند تا رضایت کارگردان در آن صحنه حاصل شود. استوری‌برد در سه مرحله اجرا می‌شود: طراحی اولیه [۲۵]، پرداخت اولیه [۲۶]، و پرداخت نهایی [۲۷]. مرحله نخست که به شکل طراحی‌های ساده ارائه می‌شود، وظیفه کارگردان اصلی است. وظیفه نهایی کردن استوری‌برد در مراحل بعد، بر عهده تیم کارگردان هنری و طراح استوری‌برد است که زیر نظر کارگردان اصلی انجام می‌شود.



شکل ۴. داستان مصور، فیلم «بتمن» ساخته تیم برتون
منبع: سایت فیلم

استوری ریل، لایکا ریل، انیماتیک (Story Reels/ Leica Reel/ Animatic)

استوری ریل (حلقه داستان) عبارت است از تصویربرداری و یا اسکن از تصاویر استوری‌بورد و قرار دادن این تصاویر در کنار هم بر اساس زمان‌بندی موجود در آن، در ترکیب با صداهای شاهد و اولیه. بنابراین به کمک استوری ریل، ماکت اولیه‌ای از فیلمی که قرار است در آینده تولید گردد، ساخته می‌شود. لایکا ریل با کمی تفاوت، فرایندی است که انیمه یا متحرک‌سازی محدودی در پلان‌های استوری‌بورد انجام می‌شود و از این طریق می‌توان حس کامل‌تری از زمان‌بندی و حرکت در این ماکت اولیه ایجاد کرد. لایکا ریل نقش بسیار مهمی در روند ترکیب نوار دیالوگ با تصاویر استوری‌بورد برای تعیین ریتم فیلم دارد. از جمله ویژگی‌های لایکا ریل این است که در طول مرحله پیش‌تولید و گاه مرحله تولید در حال تغییر و تحول است تا نتیجه مورد نظر حاصل شود. انیماتیک در یکی از تعریف‌ها معادل استوری ریل و لایکا ریل است؛ اما در تعریفی دیگر ساخت ماکت کاملی از آگهی‌های تجاری است که در آن به جای استفاده از وسایل صحنه و اشخاص واقعی، از ابزارهای انیمیشنی مانند کات اوت استفاده می‌شود. در سینمای زنده می‌توان علاوه بر استوری‌بورد، از استوری ریل نیز استفاده کرد تا کارگردان ماکتی اولیه از فیلم خود داشته باشد.

برگه اجرای کار (Bar Sheet)

از جمله ابزارها و شیوه‌های دیگری که به شکل انحصاری در کارگردانی انیمیشن وجود دارد تا کارگردان به کمک آن بتواند اشراف کاملی به زمان‌بندی و ضرباهنگ پلان‌های فیلم بیابد و برای هر فریم از فیلم برنامه‌ریزی کند، بارشیت است. بارشیت یا برگه اجرای کار، دارای جدول‌هایی است که می‌توان آن را نسخه پیش‌نویس فیلم انیمیشن نامید. این جدول راهنما را کارگردان، از روی استوری‌بورد نهایی، تنظیم می‌کند. در تمام طول مرحله تولید، این اوراق حکم راهنمای فیلم را برای کارگردان، انیماتورها، متصدی لی‌اوت (آرایه‌بندی) و دیگر عوامل دارد. تعیین زمان‌بندی حرکات شخصیت‌ها و دوربین، فزبندی حرکات، و زمان‌بندی دیالوگ‌ها و صداها مهم‌ترین کارکرد این گونه جدول‌هاست.

شماره صحنه	توضیح صحنه	توضیح دوربین	توضیح صدا	زمان
۱۸
۱۹
۲۰
۲۱
۲۲
۲۳
۲۴
۲۵
۲۶
۲۷
۲۸
۲۹
۳۰

شکل ۵. نمونه برگه اجرای کار یا Bar Sheet

منبع: شرکت حور

ب) مرحله تولید (Production)

مرحله تولید، در فیلم انیمیشن و فیلم زنده، پس از نهایی شدن استوری‌بورد و دیگر شیوه‌های پیش‌تصور آغاز می‌شود. در این مرحله نقش و وظایف کارگردان به عنوان هماهنگ‌کننده پروسه‌های مختلف فنی و خلاقانه، بسیار عمده و تعیین‌کننده است. در فیلم زنده، پس از سپری شدن مراحل مقدماتی، در مرحله تولید، کارگردانی با این پرسش‌ها آغاز می‌شود: دوربین را کجا بگذارم؟ به بازیگران چه بگویم؟ صحنه درباره چیست؟ و مانند اینها. "هیچ‌کس، از فیلمبردار گرفته تا مسئول وسایل صحنه، نمی‌تواند کارش را در صحنه شروع کند مگر زمانی که کارگردان درباره دو موضوع تصمیم گرفته باشد: نخست اینکه دوربین کجا گذاشته شود؛ و دوم اینکه بازیگران چگونه در مقابل دوربین حرکت کنند" (کتز، ۱۳۸۶، ۱۷). اینها مهم‌ترین پرسش‌هایی هستند که کارگردان باید به آنها پاسخ دهد. البته چنانچه در کارگردانی فیلم زنده به مانند کارگردانی فیلم انیمیشن پیشاپیش به پرسش‌هایی از این دست در فیلمنامه مصور و یا لیکاریل اندیشیده و پاسخ داده شده باشد، مسلماً به نتیجه بهتری می‌توان رسید. اما حتی در صورت استفاده از شیوه‌های پیش‌تصور (پری - ویزوال) در کارگردانی فیلم زنده، از آنجا که در فیلم انیمیشن همه چیز به شکل مصنوعی و ساختگی [۲۸] بر روی فریم‌های فیلم ایجاد می‌شود، کارگردانی با کنترل و احاطه بسیار بیشتری در قیاس با فیلم زنده، که همه چیز آن به شکل واقعی و تا حدودی کنترل‌ناشده (بازی بازیگران، شرایط جوی و جز اینها) در برابر دوربین اتفاق می‌افتد، صورت می‌گیرد.

نقش کارگردان و تعامل او با عوامل مختلف تولید

آگاهی کارگردان از مراحل و وظایف مختلف افراد تولید، بسیار مهم است. چنانچه گروه تولید وظیفه‌اش را با هدایت کارگردان به درستی انجام دهد، بهترین شرایط برای تهیه‌کننده و تولید پروژه به وجود خواهد آمد. "او باید این توان را داشته باشد که تفکر خود را به نحوی مؤثر به دیگران انتقال دهد و مطمئن شود که افراد مسئول اصلی در گروه، اندیشه‌ها را درک کرده‌اند" (Wendor, 2001, 80). در سینمای زنده، کارگردان هنری، کارگردان فنی، مدیر فیلمبرداری، و بازیگران در واقع مهم‌ترین عوامل هستند که در بُعد فنی و هنری فیلم دخیل‌اند و کارگردان اصلی، فیلم را به کمک آنها تولید می‌کند. اما در سینمای انیمیشن عوامل بیشتری در مرحله تولید دخیل‌اند. اجرای نقاشی‌های زمینه، اجرای رنگ، متحرک‌سازی، درآمیزی یا کامپوزیت، جلوه‌های ویژه و بصری و جز اینها (به استثنای تکنیک‌های خاص) جزو مراحل مختلف تولید در فیلم انیمیشن‌اند. «استیو کرانتس»، از کارگردانان هالیوود، می‌گوید: "کارگردانی انیمیشن مشکل‌تر از دیگر انواع فیلم است. در انیمیشن کارگردان از شخص ثالثی نظر نمی‌گیرد. او با کاغذی سفید شروع به کار می‌کند. آن صفحه را می‌بایست طراحی کند، تا دارای فکر گردد، صاحب هنرپیشه شود، شخصیت پیدا کند، خصوصیات اخلاقی بیابد، و صداها هماهنگ گردد؛ و اینها همه باید از ذهن کارگردان سرچشمه بگیرند" (شرمن، ۱۳۷۰، ۱۵۶). البته این نظر کرانتس درباره فیلم‌های کوتاه و تجربی انیمیشن صادق است؛ اما در تولیدات حرفه‌ای انیمیشن، مانند تولیدات حرفه‌ای فیلم زنده، کارگردان این مراحل را به تنهایی انجام نمی‌دهد. در پروژه‌های انیمیشن، در کنار کارگردان اصلی سه سرپرست (سوپروایزر) [۲۹] نیز حضور دارند: کارگردان هنری، کارگردان فنی، و سرپرست انیماتورها. زیر نظر اینان نیز افراد متعددی فعالیت می‌کنند، و در نهایت نتایج هر بخش به تأیید کارگردان اصلی می‌رسد.

طراح تولید یا کارگردان هنری (Production designer / Art Director)

از جمله مهم‌ترین افراد گروه تولید، طراح تولید یا کارگردان هنری است. پروراندن و ریختن "طرح بصری" فیلم وظیفه طراح تولید و همکاران اوست. "معنی طراحی تولید چیست؟ دقیقاً طراحی برای تولید است؛ یعنی اینکه فیلم چگونه به لحاظ بصری جلوه‌گر شود. البته طراح تولید قرار نیست تمامی کارها را مستقلاً انجام دهد. بلکه کارگردان اصلی به شیوه مدیریتی به راهنمایی او می‌پردازد که به کدام سمت حرکت کند. نباید فراموش کرد که وجه بصری هر فیلم به توانایی گروه طراحی تولید بستگی دارد که شامل هنرمندان بخش لی‌اوت و نقاشان پس‌زمینه است. آنها تمام ایده‌های کارگردان را به شکل تصویر، واگردان می‌کنند" (Bacher, 2008, 8). کارگردان هنری شخصی است که در همفکری با کارگردان اصلی، به نظارت بر همه فعالیت‌های این بخش می‌پردازد. بنابراین، خلق سبک بصری وظیفه طراح تولید است، و نظارت بر اجرای آن جزو وظایف کارگردان هنری است؛ اما در بسیاری از مواقع این دو وظیفه را یک نفر انجام می‌دهد و اصطلاح کارگردان هنری عمدتاً در این بخش به کار برده می‌شود. در سینمای زنده نیز، طراحی چهره‌پردازی، طراحی لباس و طراحی صحنه با سرپرستی کارگردان هنری و تأیید کارگردان اصلی شکلی نهایی به خود می‌گیرد. در سینمای انیمیشن انتخاب سبک و فضا سازی بصری فیلم، طراحی شخصیت، طراحی فضا، طراحی استوری‌بورد، لایکا ریل، و طراحی لی‌اوت، از جمله مواردی است که به دست گروه طراحی تولید و کارگردانی هنری انجام می‌گیرد.

وظایف کارگردان هنری در انیمیشن

از جمله این وظایف می‌توان به اینها اشاره کرد: ایجاد سبک بصری، نظارت بر طراحی فضا، طراحی شخصیت و تطبیق آن با سبک بصری فیلم، نظارت بر اجرای زمینه، و طراحی رنگ، تعامل و همکاری با کارگردان در اجرای استوری‌بورد و همچنین در اجرای لی‌اوت، نظارت بر تولید لایکا ریل و ماکت فیلم، و مانند اینها. هنرمندان طراحی و تولید سبک بصری فیلم [۳۰]، طراح شخصیت [۳۱]، هنرمند مجری پس‌زمینه [۳۲]، متصدی لی‌اوت یا آرایه‌بندی [۳۳]، از جمله افرادی هستند که در تیم طراحی تولید فعالیت می‌کنند.

کارگردان فنی (Technical Director)

وظیفه مهم کارگردان فنی در سینمای زنده و انیمیشن، به‌کارگیری امکانات و ارائه پیشنهاد فنی برای اجرای بهتر پلان یا صحنه‌ای خاص است. از زمانی که رایانه در تولید فیلم به شکل جدی وارد شد، نقش کارگردان تکنیکی اهمیت ویژه‌ای یافته و مهم‌ترین وظیفه او طراحی برای اجرای بهتر جلوه‌های ویژه و جلوه‌های بصری در فیلم شده است.

وظایف کارگردان فنی یا مدیر فنی در انیمیشن

از جمله این وظایف عبارت‌اند از: تحقیق و توسعه و طراحی روش اجرایی بر اساس سبک بصری و تکنیک اجرایی پروژه، تجزیه اطلاعات پروژه و معرفی نرم‌افزارهای مورد نیاز بر اساس سبک بصری و تکنیک اجرایی پروژه، شناسایی صحنه‌هایی که به صورت دیجیتالی ساخته می‌شوند، مدیریت انجام جلوه‌های دیجیتالی، انتخاب فرمت خروجی و نظارت بر انجام آن، تأیید و کنترل پردازش تصویر [۳۴] در پروژه‌های سه‌بعدی، و بازبینی فنی صدا. در پروژه‌های پیچیده، وظایف

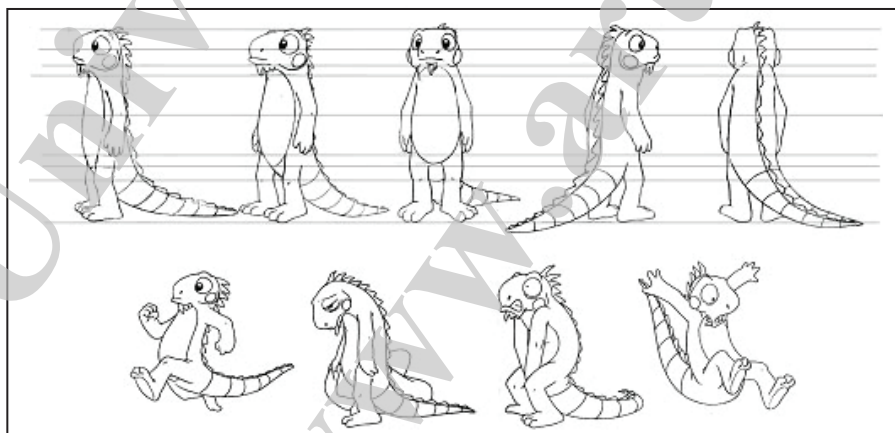
مذکور بین تیم مدیریت فنی - شامل مهندسان نرم‌افزار و سخت‌افزار، مسئول ضبط، مسئول جلوه‌های بصری، مسئول تعمیر تجهیزات، مسئول نگهداری تجهیزات و برخی دیگر - تقسیم می‌شود.

سرپرست متحرک سازی در انیمیشن Supervising Animators (Directing Animators)

مرحله متحرک‌سازی از جمله مراحل است که تنها به فیلم انیمیشن اختصاص دارد. کارگردان اصلی پس از طراحی برگه اجرای کار (بارشیت)، هدایت این بخش را به سرپرست انیماتورها یا متحرک‌سازان می‌سپارد و خود نیز بر کیفیت آن نظارت می‌کند. سرپرست متحرک‌سازان کسی است که وظیفه نظارت و هدایت افراد تیم متحرک‌سازی را بر عهده دارد. انیماتور حرکت‌های اصلی [۳۵]، طراح میانی [۳۶]، هنرمند خطی‌ساز [۳۷]، دسیناتور [۳۸]، رنگ‌کار [۳۹]، از جمله افراد این تیم یا گروه به‌شمار می‌آیند.

وظایف سرپرست متحرک‌سازی در انیمیشن

از جمله مهم‌ترین این وظایف، تکوین و ایجاد و توسعه ویژگی‌ها و سبک حرکتی شخصیت‌ها بر اساس نظر کارگردان، یافتن خصایص فردی متناسب با شخصیت‌ها بر اساس فیلمنامه، و طراحی کنش‌های حرکتی بدن شخصیت‌ها، تفکیک طراحی شخصیت‌ها به اشکال هندسی اولیه، نظارت بر ساخت مجسمه شخصیت‌ها، و نظارت به همراه کارگردان بر ضبط تصاویر روتوسکوپی صحنه‌هایی است که حرکت شخصیت‌ها می‌بایست به حرکات واقعی هرچه نزدیک‌تر باشد.



شکل ۶. نمونه‌ای از یک مدل برگه‌ای
منبع: Milic & McConville, 2006, 60

ج) مرحله پس از تولید (Post Production)

تدوین، دوبلاژ، موسیقی، صداگذاری و میکس، تنظیمات نهایی، و خروجی نهایی مهم‌ترین مراحل هستند که در مرحله پس از تولید، مشترکا در سینمای زنده و انیمیشن وجود دارد. مهم‌ترین بخش در مرحله پساتولید، «مونتاز» [۴۰] یا تدوین است. در تدوین (مونتاز)، فیلم شکل نهایی خود را می‌یابد و برای نمایش آماده می‌شود. مونتاز ارتباط‌دهنده و تداوم‌بخش

تصاویر و نماهایی است که به شکل جداگانه و پراکنده در مرحله تولید به وجود آمده‌اند. این گام در واقع آخرین فرایند خلاقانه در تولید فیلم به شمار می‌رود. "باید همکاری نزدیکی میان کارگردان و تدوین‌گر فیلم برقرار شود، زیرا در دستکاری نهایی نیز باید نقشی که کارگردان در موقع فیلمبرداری (تولید) برای هر نما در نظر گرفته است مورد توجه قرار گیرد" (لیندگرن، ۱۳۸۵، ۱۶).

جدول ۱. بررسی و تحلیل تطبیقی نقش کارگردان در مدیریت مراحل و عوامل مختلف تولید، فیلم انیمیشن و فیلم زنده

ردیف	شرح / عنوان	عهده‌دار مسئولیت		نقش کارگردان		سطح مدیریت کارگردان	
		در انیمیشن	در فیلم زنده	در انیمیشن	در فیلم زنده	در انیمیشن	در فیلم زنده
پیش‌تولید	انتخاب عوامل، برنامه‌ریزی اولیه و مقدمات تولید	تهیه‌کننده، مدیر تولید و برنامه‌ریز (گروه تولید)	تهیه‌کننده، مدیر تولید و برنامه‌ریز (گروه تولید)	غیرمستقیم	غیرمستقیم	گروهی	گروهی
	فیلمنامه ادبی	فیلمنامه‌نویس (گروه نویسندگی)	فیلمنامه‌نویس (گروه نویسندگی)	غیرمستقیم	غیرمستقیم	فردی/ گروهی	فردی/ گروهی
	فیلمنامه کارگردانی (دکریاژ)	کارگردان	کارگردان	مستقیم	مستقیم	فردی	فردی
	طراحی سبک، بصری، فضا، شخصیت، و لیاوت یا آرایه‌بندی	طراح تولید یا کارگردان هنری (گروه طراح تولید)	طراح تولید یا کارگردان هنری (گروه طراح تولید)	غیرمستقیم	غیرمستقیم	گروهی	گروهی
	پیش‌تصور (فیلمنامه مصور، و لیکا ریل)	گروه کارگردان هنری	گروه کارگردان هنری	غیرمستقیم	غیرمستقیم	گروهی	گروهی
	اوراق اجرای کار (بارشیت)	کارگردان انیمیشن	---	مستقیم	---	فردی	---
	طراحی و مدیریت فنی	کارگردان فنی (گروه فنی)	کارگردان فنی (گروه فنی)	غیرمستقیم	غیرمستقیم	گروهی	گروهی
	لیاوت یا طراحی و مدیریت فنی	(گروه طراح لیاوت من)	---	غیرمستقیم	---	گروهی	---

ادامه جدول ۱. بررسی و تحلیل تطبیقی نقش کارگردان در مدیریت مراحل و عوامل مختلف تولید، فیلم انیمیشن و فیلم زنده

ردیف	شرح / عنوان	عهده‌دار مسئولیت		نقش کارگردان		سطح مدیریت کارگردان	
		در انیمیشن	در فیلم زنده	در انیمیشن	در فیلم زنده	در انیمیشن	در فیلم زنده
تولید	اجرای نقاشی‌های زمینه	(گروه طراح تولید) هنرمند مجری پس‌زمینه	---	غیرمستقیم	---	گروهی	---
	اجرای رنگ	(گروه طراح تولید)	(گروه طراح تولید)	غیرمستقیم	غیرمستقیم	گروهی	گروهی
	متحرک‌سازی (انیمیت)	سرپرست انیماتورها	بازیگران در سینمای زنده	غیرمستقیم	مستقیم	گروهی	فردی / گروهی
	حلوه‌های ویژه و بصری	(گروه فنی)	(گروه فنی)	غیرمستقیم	غیرمستقیم	گروهی	گروهی
	کامپوزیت	(گروه فنی)	(گروه فنی)	غیرمستقیم	غیرمستقیم	گروهی	گروهی
	فیلمبرداری	(گروه فنی)	مدیر فیلمبرداری	غیرمستقیم	غیرمستقیم	گروهی	گروهی
	کنترل و نظارت	مدیر تولید و کارگردان	مدیر تولید و کارگردان	غیرمستقیم	غیرمستقیم	گروهی	گروهی
	تدوین	تدوینگر - کارگردان	تدوینگر - کارگردان	مستقیم	مستقیم	گروهی	گروهی
	صداگذاری	صداگذار	صداگذار	غیرمستقیم	غیرمستقیم	گروهی	گروهی
	کنترل و نظارت نهایی	مدیر تولید / کارگردان	مدیر تولید / کارگردان	غیرمستقیم	غیرمستقیم	گروهی	گروهی
اصلاح نهایی و خروجی	(گروه فنی)	(گروه فنی)	غیرمستقیم	غیرمستقیم	گروهی	گروهی	
آماده‌سازی برای پخش	مدیر تولید و گروه تولید	مدیر تولید و گروه تولید	غیرمستقیم	غیرمستقیم	گروهی	گروهی	

منبع: نگارندگان

از آنجا که تولید فیلم انیمیشن بسیار زمان‌برتر و دشوارتر از فیلم زنده است، کارگردان انیمیشن باید سعی کند تا صرفاً آن دسته از پلان‌ها و صحنه‌هایی را در مرحله تولید به‌وجود آورد که حتماً در فیلم استفاده می‌شوند. آگاهی از بینش تدوینی این امکان را به کارگردان می‌دهد تا بر فیلم خود، از نظر شکل، تأکیدها، ریتم، ترکیب تصویری و پرداخت نهایی، پیش از ساخته شدن آن، تسلط یابد و بدین ترتیب از تولید پلان‌ها و صحنه‌های اضافی بپرهیزد. استفاده از استوری‌بورد و لایکا ریل از جمله راه‌هایی است که در کنار بینش تدوینی به کارگردان کمک می‌کند تا تولید اضافی را به حداقل کاهش دهد. برخلاف فیلم زنده که در آن، تدوین مرحله‌ای خلاقانه به شمار می‌رود و می‌تواند حتی شکل نهایی فیلم را تغییر دهد، در انیمیشن معمولاً خلاقیت مربوط به مرحله تدوین، در مرحله استوری‌بورد و لایکا ریل صورت می‌گیرد.

وظایف و نقش کارگردان در محورهای اصلی و فرعی مراحل تولید در سینمای انیمیشن و سینمای زنده

ارتباط کارگردان با بخش‌ها و مراحل مختلف تولید، تنها بخشی از وظایف اوست، و نظارت کارگردان بر محورهای اصلی و فرعی مراحل تولید، از جمله ویژگی‌های دیگری است که در مطالعه کارگردانی فیلم باید به آن توجه داشت. لازم به ذکر است که کارگردان در بیشتر مراحل، مدیریت و نظارت خود را در تعامل با تهیه‌کننده اعمال می‌کند.

وظایف کارگردان را در محورهای اصلی و فرعی، می‌توان چنین برشمرد:

- تحلیل فیلمنامه و انتخاب ساختار دراماتیک متناسب با متن (سینمای زنده "ز" و سینمای انیمیشن "ا")؛

- آماده‌سازی و تکمیل فیلمنامه با همکاری نویسنده و تهیه‌کننده (ز / ا)؛
- مشارکت و هم‌فکری با تهیه‌کننده، برای پیشبرد اهداف هنری و فنی پروژه (ز / ا)؛
- اهتمام برای تولید پروژه براساس بودجه و زمان تعیین‌شده (ز / ا)؛
- انتخاب و تأیید عوامل مرتبط با پروژه با مشارکت تهیه‌کننده (ز / ا)؛
- نظارت و کنترل عملکرد عوامل تولید در فرایند تولید پروژه (ز / ا)؛
- ایجاد هماهنگی بین عوامل هنری و فنی به منظور برآورده ساختن نیازهای پروژه (ز / ا)؛
- رهبری و هدایت عوامل هنری تولید (ز / ا)؛
- انتخاب سبک بصری براساس تکنیک، مخاطب هدف و متن فیلمنامه (ا)؛
- انتخاب سبک بصری براساس مخاطب هدف و متن فیلمنامه (ز)؛
- نظارت و تأیید طراحی و اجرای، دکور، وسایل صحنه، لباس، گریم (ز)؛
- نظارت و تأیید اجرای سبک بصری، طراحی شخصیت، طراحی فضا، رنگ، نور، فضاها، کاراکترها (ا)؛

- نظارت بر لیاوت و تأیید آن (ا)؛

- انجام دکوپاژ (ز / ا)؛

- نظارت و تأیید استوری‌بورد (ز / ا)؛

- طراحی و ارائه برگه اجرای کار یا بارشیت (ا)؛

- نظارت و تأیید فیلمبرداری (ز)؛

- نظارت و تأیید انیمه‌ها، رنگ‌گذاری کاراکترها، زمینه‌ها و ترکیب لایه‌ها (کامپوزیت) (ا)؛

- نظارت بر بازیگران و تأیید آنها (ز)؛
- نظارت و تأیید دوبله و صداپیشگان (ز / ا)؛
- انتخاب عوامل پس از تولید (تدوین‌گر، موسیقیدان، صداگذار و جز آن) (ز / ا)؛
- نظارت و تأیید تدوین، صداگذاری و میکس (ز / ا)؛
- نظارت و تأیید موسیقی (ز / ا)؛
- نظارت و تأیید ساخت تیتراژ (ز / ا)؛
- نظارت و تأیید خروجی نهایی تصویر و صدا (ز / ا)؛

جدول ۲. بررسی تطبیقی نظارت کارگردان بر محورهای اصلی و فرعی مراحل تولید در سینمای انیمیشن و سینمای زنده

محورهای اصلی تولید انیمیشن	نظارت کارگردان بر محورهای فرعی، در سینمای انیمیشن	محورهای اصلی تولید فیلم زنده	نظارت کارگردان بر محورهای فرعی، در سینمای زنده
فیلمنامه	انتخاب نام، طراحی داستان و ساختار دراماتیک، دیالوگ‌نویسی، شخصیت‌پردازی، فانتزی، طنز و دیگر عناصر انیمیشن	فیلمنامه	انتخاب نام، طراحی داستان و ساختار دراماتیک، دیالوگ‌نویسی، شخصیت‌پردازی
سبک بصری و طراحی فضا	انتخاب رنگ، انتخاب بافت، انتخاب فرم، انتخاب خط اجرای طراحی زمینه، اجرای طراحی وسایل صحنه	طراحی صحنه و فضاسازی	انتخاب رنگ، انتخاب بافت، انتخاب فرم طراحی وسایل صحنه
طراحی شخصیت	تناسب شخصیت‌ها با متن، جذابیت (Appeal) در شخصیت‌ها	طراحی لباس و چهره‌پردازی	تناسب شخصیت‌ها با متن، طراحی لباس، مو، گریم
لی‌اوت	لی‌اوت زمینه، لی‌اوت شخصیت، حرکت دوربین، نور	فیلمبرداری	حرکت دوربین، نور، لنز، گیت، ترکیب‌بندی
متحرک‌سازی	طراحی حرکت شخصیت‌ها، زمان‌بندی حرکت، خلاقیت در حرکت	بازیگری	بازی بازیگران
جلوه‌های ویژه و بصری	اجرای مناسب به لحاظ زیبایی‌شناسی و فنی	جلوه‌های ویژه	اجرای مناسب به لحاظ زیبایی‌شناسی و فنی
کامپوزیت	ترکیب لایه‌ها به لحاظ زیبایی‌شناسی، و ترکیب لایه‌ها به لحاظ فنی	کامپوزیت	ترکیب لایه‌ها به لحاظ زیبایی‌شناسی، و ترکیب لایه‌ها به لحاظ فنی
خروجی تصویر	به لحاظ فنی: رنگ، کیفیت خروجی تصویر، فرمت خروجی تصویر	خروجی تصویر	به لحاظ فنی: رنگ، کیفیت خروجی تصویر، فرمت خروجی تصویر
تدوین	پیوند نماها، ضرباهنگ	تدوین	پیوند نماها، ضرباهنگ

ادامه جدول ۲. بررسی تطبیقی نظارت کارگردان بر محورهای اصلی و فرعی مراحل تولید در سینمای انیمیشن و سینمای زنده

محورهای اصلی تولید انیمیشن	نظارت کارگردان بر محورهای فرعی، در سینمای انیمیشن	محورهای اصلی تولید فیلم زنده	نظارت کارگردان بر محورهای فرعی، در سینمای زنده
صدا	دوبله، صدای پیشگی، افکت صوتی، موسیقی، طراحی صوتی، صدابرداری، صداگذاری، میکس	صدا	دوبله، صدای پیشگی، افکت صوتی، موسیقی، طراحی صوتی، صدابرداری، صداگذاری، میکس
تیتراژ	طرح و ایده، طراحی تصویری، طراحی صرّتی، تناسب زمانی	تیتراژ	طرح و ایده، طراحی تصویری، طراحی صوتی، تناسب زمانی

منبع: نگارندگان

نتیجه‌گیری

برای کارگردانی فیلم زنده و انیمیشن، شناخت تمامی عناصر بیانی موجود در سینما و هر یک از این دو رسانه بسیار اهمیت دارد. در بُعد خلاقانه کارگردانی فیلم انیمیشن، آگاهی از عناصر بیانی و تمهیدات خاص در تکنیک‌های مختلف انیمیشن، بسیار ضروری است. به کمک شناخت این ویژگی‌ها و ایجاد روابط تازه و خلاقانه بین آنها، می‌توان بر امکانات بیانی انیمیشن افزود و آثاری تأثیرگذار و جذاب به وجود آورد. امروزه سینمای زنده به کمک تکنولوژی دیجیتال به بسیاری از امکانات و عناصر بیانی انیمیشن دست یافته است و سینمای انیمیشن نیز از تمامی امکانات بیانی سینمای زنده استفاده می‌کند. بنابراین، توجه به عناصر و امکانات بیانی خاص هر یک از این دو رسانه و به‌کارگیری آنها در رسانه دیگر، از جمله موارد مرتبط به وجه خلاقانه کارگردانی است و می‌تواند باعث ارتقای شیوه بیانی هر دو رسانه گردد.

نقش کارگردان در مدیریت مراحل و عوامل مختلف تولید - در فیلم انیمیشن و فیلم زنده - در دو سطح فردی و گروهی تعریف می‌شود. در مدیریت فردی هنرمند در واقع بر خلاقیت‌های خود مدیریت می‌کند؛ و در مدیریت گروهی، کارگردان به کمک برنامه‌ریزی، سازماندهی، ایجاد هماهنگی و به‌کارگیری نیروی انسانی فنی و هنری، پروژه را هدایت و مدیریت می‌کند. در بُعد تولید، کارگردانی یعنی مدیریت و نظارت بر "مراحل و گروه تولید". کارگردان باید برای تمامی مراحل تولید، برنامه‌ای مدون و دقیق داشته باشد و در عین حال لازم است بداند که چگونه دیدگاه‌ها و خلاقیت‌های تازه افراد را، در مسیر مرحله تولید سازمان دهد.

برای رسیدن به اهداف مورد نظر پروژه، توجه کارگردان به جزئیات مراحل تولید بسیار اهمیت دارد. بنابراین هدایت و نظارت کارگردان بر محورهای اصلی و فرعی مراحل مختلف تولید از وظایف مهم کارگردانی است، به طوری که اگر مدیریت فردی و گروهی کارگردان در هر یک از محورهای اصلی و فرعی به درستی صورت نگیرد، فیلم از همان نقطه دچار اشکال خواهد شد.

علاوه بر وجوه مشترک، ویژگی‌ها و مراحل مشخص و متمایزی در تولید این دو رسانه وجود دارد. شرایط کاملاً «کنترل‌شده» در تمامی مراحل تولید فیلم انیمیشن، از جمله ویژگی‌های انحصاری تولید این رسانه است، که به‌کارگیری این ویژگی در بخش‌هایی که امکان آن وجود دارد، در سیستم تولید انبوه و حرفه‌ای فیلم زنده می‌تواند بسیار مؤثر واقع شود. در همین

زمینه، به عنوان مثال به کارگیری برخی از فرایندهای تولید انیمیشن مانند لایکا ریل، می‌تواند در بهینه‌سازی هزینه، زمان و کیفیت تولید فیلم زنده نقش بس مؤثری داشته باشد.

پی‌نوشت‌ها

- 1 . Fiction film
- 2 . Non Fiction film
- 3 . Animation
- 4 . Live Action Film
- 5 . Screenplay
- 6 . Dramatic
- 7 . Movie
- 8 . Personification
- 9 . Stylize
- 10 . Grotesque
- 11 . Key Concept
- 12 . Director

۱۳. Fredrick Taylor: گرایش به اندیشه‌های تیلور (موسوم به تیلوریسم) بین سال‌های ۱۹۱۰ تا ۱۹۱۵ و به ویژه بعد از انتشار کتاب تیلور، به نام: «اصول مدیریت علمی» در سال ۱۹۱۱، نه تنها بر حرفه سینما بلکه بر سرتاسر صنعت امریکا تأثیری جدی و عمده نهاد (فرنیس، ۱۳۸۴، ۳۹).

- 14 . Lean Production
- 15 . Development
- 16 . Art Director
- 17 . Technical Director
- 18 . Pre visualization
- 19 . Identification
- 20 . Genre
- 21 . Sub Genre
- 22 . Paper Animation
- 23 . Paint on Glass

۲۴. Total Animation: سیر دائم در فضا، در این روش، سیر پیشرفت فیلم با تقطیع پلان‌ها و مونتاژ آنها صورت نمی‌گیرد، بلکه تنها اجزای پلان‌ها تغییر می‌کنند و با خود، اجزای پلان بعدی را به وجود می‌آورند (صفورا، ۱۳۸۵، ۵۱).

- 25 . Thumb Nail
- 26 . Rough Pass
- 27 . Clean up
- 28 . Artificial
- 29 . Supervisor
- 30 . Visual Development Artist
- 31 . Character Designer
- 32 . Background Artist
- 33 . Layout Artist
- 34 . Render
- 35 . Key Animator
- 36 . In-Between
- 37 . Clean-up Artist
- 38 . Inker
- 39 . Colorist
- 40 . Montage

منابع

- اسلین، مارتین (۱۳۷۵) *دنیای درام*، ترجمه: محمد شهباء، فارابی، تهران.
- برتون، تیم (۱۳۷۹) *برتون به روایت برتون*، ترجمه: بیژن اشتری، انتشارات الست فردا، تهران.
- بندازی، جیان آلبرتو، و سعید تولکیان (۱۳۷۹) *مجموعه گفته‌ها و نوشته‌ها درباره سینمای انیمیشن - بیداری رویاها*، مک لارن، انتشارات کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، تهران، ص. ۱۵.
- بوردول، دیوید (۱۳۷۷) *هنر سینما*، ترجمه: فتاح محمدی، مرکز سینمایی فارابی، تهران.
- پسیان، ساسان (۱۳۷۶) *بررسی سیستم کارگردانی و تهیه‌کنندگی در سینمای دیزنی*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه هنر، تهران.
- پسیان، ساسان (۱۳۸۸) *تولید ناب انیمیشن؛ ضرورت پذیرش جهانی*، مجموعه مقالات نخستین همایش ملی انیمیشن ایران، انتشارات دانشکده صدا و سیما، تهران، صص. ۲۴ و ۲۵.
- توماس، ساری (۱۳۸۳) *فیلم و فرهنگ*، ترجمه: مجید اخگر، سمت، تهران.
- دواپی، پرویز (۱۳۶۴) *فرهنگ واژه‌های سینمایی*، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، تهران.
- دی. کتز، استیون (۱۳۸۵) *کارگردانی فیلم*، حرکت سینمایی، ترجمه: مجید شیخ انصاری، سمت، تهران.
- سعادت‌مند، روح‌الله (۱۳۸۷) *بررسی مراحل تولید سریال و مجموعه انیمیشن*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه تربیت مدرس، تهران.
- سلطانی، سیدحسین (۱۳۸۸) *چالش‌های تولید انیمیشن در ایران*، مجموعه مقالات نخستین همایش ملی انیمیشن ایران، انتشارات دانشکده صدا و سیما، تهران، ص. ۷۹.
- شارف، استفان (۱۳۸۲) *عناصر سینما*، ترجمه: محمد شهباء و فریدون خامنه‌پور، چاپ دوم، هرمس، تهران.
- شرمن، اریک (۱۳۷۰) *کارگردانی فیلم*، ترجمه: گلی امامی، انتشارات سروش، تهران.
- صفری، مسعود (۱۳۸۰) *ارائه الگوی مناسب برای رشد انیمیشن در ایران*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه تربیت مدرس، تهران.
- صفورا، محمدعلی (۱۳۸۵) *مطالعه کارگردانی انیمیشن*، طرح پژوهشی، دانشگاه تربیت مدرس، تهران.
- فرنیس، مورین (۱۳۸۴) *زیبایی‌شناسی انیمیشن*، ترجمه: اردشیر کشاورز، دانشکده صدا و سیما، تهران.
- لینگرن، ارنست (۱۳۸۵) *هنر فیلم*، ترجمه: حمیدرضا احمدی لاری، انتشارات بنیاد سینمایی فارابی، تهران.
- هادی امید، فائزه (۱۳۸۵) *نقش کارگردان فنی در تولید انیمیشن*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه تربیت مدرس، تهران.
- هالاس، جان (۱۳۷۱) *زمان‌بندی در انیمیشن*، ترجمه: محمد شهباء، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، تهران.
- Bacher, Hans (2008) *Dream Worlds, Production design for Animation*, focal press.
- Bardin, Levi (1997) *Content Analysis*, Routledge, London.
- Catherine Winder, Zahra Dowlatabadi (2001) *Producing Animation*, focal press, USA.
- Milic, McConville, Lea, Yasmin (2006) *The Animation Producers Handbook*, Open University press, Berkshire, England.
- Weber, Marilyn (2000) *Animation Scriptwriting* (The writer's Road map), GGC, Canada.
- Wells, P. (2002) *Animation: Genre and Authorship*, Wallflower, London.