



دکوپاژ
فیلم و برنامه‌های تلویزیونی
کیومرث مبشری

د کویټ

د کوپاژ

(تصویر نامه)

فیلم و برنامه‌های تلویزیونی

تألیف

کیومرث مبشری



نشرنی



نشرنی

تهران، صندوق پستی ۵۵۶ - ۱۳۱۴۵، نشرنی
(تلفن: ۶۴۹۸۲۰۳)

مبشری، کیومرث

دکوپاژ فیلم و برنامه‌های تلویزیونی

ویراستار: حسن شیدا

چاپ دوم: ۱۳۷۳، تهران

تیراژ: ۲۲۰۰ جلد

چاپ: مهارت

همه حقوق محفوظ است

شابک ۹۶۴-۳۱۲-۰۶۳-۵

ISBN 964-312-063-5

Printed in Iran

به

مهندس محسن مبشری یگانه راهنمای زندگی ما

پیشگفتار

باید گفت دستمایه اولیه این کتاب جزوه‌هایی است که به منظور تدریس برای دانشجویان فراهم آمده بود. هر چند در نگاه اول ممکن است مطالب، خیلی فشرده و کلی به نظر برسد، اما هدف اصلی، بحث و بررسی دقیق و کامل درباره بخشهای هفتگانه، به وسیله استاد و دانشجویان رشته سینما و تلویزیون بود و چنانچه می‌خواستم جزئیات هر بخش را به تفصیل مورد بحث قرار دهم، مجموعه مطالب فرصت بیشتری را برای آموزش و فراگیری دانشجویان طلب می‌کرد که از حوصله یک ترم بیرون بود، لذا به گفتاری کوتاه و توضیحاتی مختصر بسنده کردم.

وقتی قرار شد جزوه، شکل کتاب به خود بگیرد، ضمن بررسی مجدد آن تصمیم گرفتم بخش نسبتاً کوتاه و فشرده‌ای را درباره داستان فیلم (فیلمنامه) بر آن بیفزایم. این بخش تازه‌گزیده‌ای مختصر از فصل سوم کتاب «روانشناسی در زبان تصویر» است که دیرگاهی است تحقیق تحریر آن مرا مشغول داشته است و برگزیدن این بخش بر این گمان استوار است که پیش زمینه مؤثری برای فراگیری بهتر خواننده خواهد بود.

ممکن است پس از مطالعه کتاب، این پرسش در ذهن خواننده پیدا شود که اگر این گفتار در آغاز بخش دوم - یعنی دکوپاژ داستان فیلم - جای می‌گرفت بایسته‌تر می‌بود. اما پس از مراجعه مکرر به متن، آنرا در آغاز کتاب - پس از مقدمه - جای دادم تا با مطالعه آن، بخش نخست این کتاب (تعریف شکل دکوپاژ) بهتر در ذهن خواننده مشتاق نقش بیند.

لازم به یادآوری است که در بخشهای مختلف، گاه جملات با

کلماتی کراراً مورد استفاده قرار گرفته است. این تکرارها و تأکیدها برای جایگیری هر چه بهتر مفاهیم در ذهن خواننده است و امیدم این است که حاصل پژوهشها و تجربه‌های چندین ساله من، که اینک به صورت کتاب حاضر تدوین، تحریر و تقدیم شده است، بتواند به شناخت و فراگیری اصول زبان تصویر کمک کند.

کیومرث مبشری

فهرست مطالب

۷ - ۸	پیشگفتار
۱۱ - ۱۲	مقدمه مؤلف
۱۳ - ۷۶	بخش ضمیمه: داستان پیام (فیلمنامه)
۷۷ - ۱۶۶	۱. تعریف و شکل دکوپاژ
۱۶۷ - ۱۸۸	۲. دکوپاژ داستان فیلم
۱۸۹ - ۲۱۱	۳. دکوپاژ فیلمنامه مستند
۲۱۳ - ۲۳۶	۴. دکوپاژ فیلمنامه تلویزیون
۲۳۷ - ۲۴۲	۵. دکوپاژ فیلمنامه کارتون (انیمیشن)
۲۴۳ - ۲۴۹	۶. دکوپاژ نمایش‌های عروسکی
۲۵۱ - ۲۸۶	۷. دکوپاژ برنامه‌های تلویزیونی

مقدمه مؤلف

اگرچه بسیاری از کسانی که به سینما می‌روند و با تلویزیون تماشا می‌کنند سواد خواندن و نوشتن ندارند، اما می‌توانند زبان گویای تصویر را دریابند، و این «فیلمساز» و «سازنده برنامه تلویزیونی» است که با زبان تصویر آنچه را که می‌خواهد در ذهن و دل تماشاگر جای می‌دهد، و این ارتباط وقتی قریب توفیق است که فیلمساز با کاربرد زبان فیلم و مفاهیم تصویری هرچه بیشتر آشنا باشد.

می‌باید پذیرفت که توفیق هر «فیلمساز» یا «بازیگر» 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 صحیح و کامل، به کارگیریم و آنگاه ذوق و ابتکار خویش را نیز چاشنی آن گردانیم.

شاید بتوان گفت بسیاری از افرادی که به نوعی کارشان با فیلم یا تصویر (به صورت مستقیم یا غیرمستقیم) ارتباط دارد، بنا بر ضرورت یا اتفاق و یا به سبب قدرت جذب کننده سینما و تلویزیون، این حرفه را برگزیده‌اند که مسلماً پس از فراگرفتن رموز شفلی خود، فقط در رشته‌ای که به آن پرداخته‌اند، نجر به کسب کرده‌اند. تنها عده‌ای انگشت شمار با شناخت و علاقه و انتخاب خویش در این راه گام نهاده، با تحمل سختی‌ها به مطالعه و پیشرفت تکنیکی خود ادامه می‌دهند، در اینجا روی سخن بیشتر متوجه دانشجویان رشته‌های فیلم و تلویزیون است.

دکوپاژ «فیلم و برنامه‌های تلویزیونی» که کلید اصلی ایجاد و ارائه

اثری خلاق و به یادماندنی است، گرچه به ظاهر از «فیلمنامه نویسی» مجزا به نظر می‌رسد، اما در واقع این دو، ارتباطی تنگاتنگ با یکدیگر دارند بویژه که سازنده فیلم، خود نویسنده هم باشد.

«نوشتن» ضرورتی است که از ارتباط انسان با زندگی و تأثیر محیط، در او بوجود می‌آید. بعضی از نویسندگان به سبب میل شدید به نوشتن، به تشنه‌ای سیراب نشدنی می‌مانند که این عطش سوزان آنها، اگر از شوائب و اغراض دور باشد، ممکن است نیرویی فوق‌العاده را در آنان برانگیزد. آنها که برای نوشتن قلم به دست گرفته‌اند، نیک می‌دانند که قلم ایزاری ظریف است و کاربرد آن هنر و چابکدستی بسیار می‌خواهد. به خصوص که هنرمند برای «هنر» قلم بزند و این هنر، در قالب نمایش تجلی کند.

در عرصه هنرهای نمایشی. افراد بیشماری چون نویسندگان، بازیگران، کارگردان‌ها، فیلمبردارها و ... هنرنمایی‌های بسیار کرده‌اند و از آن میان، تنها هنرمندانی نامشان به‌جای مانده است که با قبول رنج آموختن، بنای اندیشه و عمل خویش را بر پایه‌ای درست استوار کرده‌اند. آثار اینگونه هنرمندان همیشه ماندنی و مرور آن با هر شکل، همیشه پربار است و دریچدای است که از میان آن، تلاش و رنج عاشقانه «هنرمند» به خوبی پیداست و «هنردوست» را به راهی روشن رهبری می‌کند.

دقت در تماشای انواع فیلمها و برنامه‌های تلویزیونی، مطالعات مستمر و پیگیر، کسب مهارت‌های لازم و آموزش کامل فنون فیلمسازی ما را در مسیر گام نهادن در عرصه هنر سینما یاری خواهد کرد و هدف این کتاب نیز، جز این نیست.

بخش ضمیمه

داستان فیلم (فیلمنامه)

در این بخش بحث سینما را به دو قسمت مجزا تقسیم می‌کنیم:

الف: ترکیب هنری؛ که شامل فیلمنامه (داستان فیلم)، مکالمه (دیالوگ)، دکوپاژ (تقسیم‌بندی داستان برای تصویر برداری)، حرکت و عمل (بازیگری)، صحنه برداری، نور برداری (از دیدگاه هنری)، صدا (افکت و موسیقی)، دکور، لباس، گریم و... است.

ب: ترکیب فیزیکی و فنی؛ که از ابزار و عوامل اپتیک و شیمیایی و فنی تشکیل شده و وظیفه‌اش جان بخشیدن و قابل رؤیت نمودن اندیشه‌های نویسنده در قالب تصویرهای گونه‌گون است. عوامل این ترکیب عبارتند از: عدسی (لنز)ها، دوربین (وسیله‌ای برای ضبط و ثبت وقایع)، فیلم (نگاتیو یا ریبورسال)، نوار ویدئو، لابراتوار و مراحل فنی آن (ظهور، اتالوناژ، چاپ، برش نگاتیو، انواع تروکاژ و...). مونتاژ یا تدوین (پیوند تصویر و صدا)، دستگاه‌های نمایش (آپارات یا تله سینما، دستگاه ضبط و پخش ویدئویی - اصطلاحاً: امپکس^۱ و دستگاه‌های ویژه نمایش عکس و اسلاید در تلویزیون) دستگاه‌های تنظیم تصویر و نور و صدا و رنگ در هنگام ضبط و پخش - اصطلاحاً: نودال^۲.

1) Ampex

2) Master Control

در این بخش از «ترکیب هنری» صحبت می‌شود و از آن میان به بررسی قسمت‌های اساسی و مهم آن یعنی: داستان فیلم (فیلمنامه)، دکوپاژ (تقسیم‌بندی داستان برای تصویربرداری و مراحل آن) پرداخته شده است. برای ساختن فیلم ابزار و لوازم و نیز قواعدی در نحوه به‌کارگیری و ارائه آن وجود دارد که فیلمنامه از اساسی‌ترین ارکان آن است. داستان فیلم ویژگی‌های مخصوص بخود را دارد و از این روی با ناول یا داستان کوتاه و با رمان تفاوت‌های بسیاری پیدا می‌کند. اولین ویژگی فیلمنامه این است که تمام زوایا و ریزه‌کاری‌ها به شکل کلمات و قواعد معینی بر روی کاغذ نوشته و تنظیم می‌شود که در حین فیلمبرداری، مسیر اجرایی و حرکت کارگردان و فیلمبردار را مشخص می‌کند. هر جزء این نوشته پس از آماده شدن برای فیلمبرداری، می‌باید در قالب يك كادر مشخص شامل: بازیگران، رنگت، نور، دکور، لباس، وسایل و لوازم صحنه، دیالوگ، موسیقی، افکت، گریم، میزانش‌ها و... جان بگیرد. القاء روح تصویر در همین ترکیب، احساسات مختلف را به صورت تأثیر دراماتیکی در بیننده ایجاد می‌کند.

«هیچ فیلمی بهتر از فیلمنامه‌اش نمی‌تواند باشد.» این گفته یکی از صاحب‌نظران در کار فیلم است و اگر در آن تعمق کنیم، اهمیت فیلمنامه (داستان فیلم) در پدید آمدن يك فیلم بیشتر آشکار می‌شود. شاید کارگردانی با تبحر کامل و با استفاده از آخرین تکنیک‌ها همراه با کادرفنی ورزیده و هنرپیشگانی خلاق بتواند از يك فیلمنامه ضعیف، فیلمی بسازد و با میزانش و دکوپاژ بسیار خوب، کاری با ارزش ارائه دهد، ولی بدون شك ارزش کار او فقط در حد تکنیک عالی و بازی خوب بازیگران فیلم خواهد بود و ضعف فیلمنامه تمام زحمات او و گروه با تبحر به‌اش را تحت الشعاع قرار می‌دهد و در نتیجه، با تمام ظاهر خوبش، يك فیلم بد و ناموفق به شمار می‌آید. بسیار اتفاق افتاده است که محتوای غنی و با ارزش يك فیلمنامه، ضعف بازیگری و ساخت فیلم را پوشانده است و یا اگر تماشاگر متوجه ضعف علمی و عملی فیلمساز شده، معذرتاً از تماشای فیلم راضی بوده است، زیرا محتوای فیلمنامه، او را خشنود کرده است.

فیلمنامه چیست؟

يك اثر سینمایی قبل از هر چیز يك فیلمنامه است و در واقع فیلمنامه، میزبان يك فیلم سینمایی است و اساس و پایه اصلی فیلم را تشکیل می‌دهد. فیلم، معمولاً بازگوکننده حوادث و وقایعی است که در زمانهای مختلف اتفاق افتاده است (یا در آینده امکان وقوع دارد). فیلمنامه نویس يك، یا چند، واقعه را به عنوان «سوز» انتخاب می‌کند و با دقتی بایسته، به کمک دانش و تجربه خود، به آماده‌سازی آن برای ارائه به صورت فیلم، می‌پردازد. فیلمنامه در واقع نقشه اولیه و داستان اجرایی يك فیلم است که با کلیه خصوصیات خود بر روی کاغذ منعکس می‌شود. البته از انواع داستان‌ها و حکایتها كوچك و بزرگ می‌توان فیلمنامه‌ای به وجود آورد، اما این داستان‌ها و حکایتها می‌باید از ویژگیهایی برخوردار باشند.

نویسندگان داستان فیلم را می‌توان در دو دسته متمایز قرار داد. دسته اول، فیلمنامه‌نویس‌هایی که با داستان خود يك اثر ادبی بوجود می‌آورند؛ و دسته دوم، آنان که آثار ادبی و داستان‌ها و حکایتها را به گونه‌ای به شکل فیلمنامه درمی‌آورند که بتوان با تداوم تصویری از آنها فیلم ساخت. دسته اول می‌باید نویسنده باشند و گروه دوم می‌باید تکنیک فیلمنامه‌نویسی و امکان تبدیل داستان فیلم را به تصویر بدانند. البته واضح است که نویسنده‌ای می‌تواند جزو هر دو گروه باشد که هم بتواند داستان را بنویسد و هم قادر باشد فیلمنامه را به طور کامل بر اساس تکنیک فیلمنامه‌نویسی تنظیم کند، و چنانچه خود نیز می‌خواهد کارگردانی آن را بر عهده بگیرد، باید که اصول و قواعد سینما را نیز بشناسد و به وجه نیکویی، بکار گیرد. سینماگران مؤلفی چون «اورسن ولز» که نویسنده و فیلمنامه‌نویس و کارگردان و حتی بازیگر اول فیلم «همشهری کین» و... بود با شناخت دقیق و ظریفی که از سینما داشت، به خوبی از عهده برآمد. همچنین «انیگمار بر گمن» که داستان و فیلمنامه اغلب فیلم‌هایی را که ساخته است خود نوشته است. سینماگرانی چون «آنتونیونی»، «پازولینی»، «فلینی»، «استانلی کوبریک»، «گدار»، «هاوکز»، «وایلدر» نیز از این ردیف‌اند.

«رنه کلان» معتقد است: «فقط يك نفر است که باید شالوده فیلم را بریزد. آنکه نخست فکری داشته باشد و آنگاه بر اساس آن فکر، داستان و

فیلمنامه بنویسد و آن را کارگردانی کند. فقط از این طریق می‌توان گفت این فیلم آماده نمایش، به‌چه کسی متعلق است و در واقع، فیلم آینه‌ای خواهد بود از فیلمسازش.

گفته «رنه کلمان» پاسخ «انیگمار برگمن» را به سوال پرسشگری که بسا وی در مورد فیلم «سکوت» - که او نویسنده و کارگردانش بود - مصاحبه می‌کرد، در خاطر زنده می‌کند. «برگمن» حاضر نشد توضیحی در مورد فیلمش بدهد. او فقط گفت:

- چون «سکوت» مربوط به زندگی من است، در باره آن سکوت می‌کنم.

با وجود این پاسخ، وقتی فیلمنامه‌های دیگر «برگمن» مانند «همچون در یک آینه»، «شام آخر»، «نوت‌فرنگی‌های وحشی» و یا فیلمنامه‌های دیگرش را مطالعه و بررسی می‌کنیم، شباهتهایی را در آنها می‌یابیم که نشان می‌دهد همه ساخته یک فکراند، البته فکری که در تکامل است و نیز فیلمها نمایانگر حالات گوناگون خالق خود هستند.

لذا کسی که برای فیلم داستان می‌نویسد، می‌باید علاوه بر توانایی نویسندگی و برخورداری از تخیل قوی، سینما را نیز خوب بشناسد و تا حدودی هم به کیفیات تکنیکی آن آشنا باشد. از این رو بعضی از کارگردان‌های سینما که استعداد و شوق نویسندگی دارند، فیلمنامه هم می‌نویسند و یا با نویسنده فیلمنامه در تحریر داستان فیلم مشارکت می‌کنند. نویسنده فیلمنامه و یا فیلمساز هیچگاه نمی‌تواند بدون در نظر داشتن احساس تماشاگر به موضوع داستان و علاقه‌مندی او به شخصیت‌های اصلی فیلم، مجموعه‌ای از خطوط و تصاویر را در کنار هم قرار دهد، چرا که این توجه، خود کمک می‌کند که تماشاگر نسبت به فیلم احساسات مثبتی نشان دهد. تماشاگر فیلم باید موجودی دوست داشتنی را در فیلم بباید تا «همزاد پنداری» - که محصول درک و پذیرش فیلم است و از داستان فیلم مایه می‌گیرد - در او به وجود آید. به عبارت دیگر هر تماشاگر باید تجلی وجود خویش را در یکی از شخصیت‌های اصلی فیلم باز یابد.

شکل اولیه فیلمنامه

شکل فیلمنامه، یا میزانیاز داستان فیلم، در يك نظر بدین گونه معمول شده است که کلیه مطالب مربوط به میزانشن داستان، یعنی مکان‌ها، دکوراسیون، لباس‌ها، حرکات (اکشن‌ها)، حوادث و به طور کلی هر آنچه که قابل دیدن است، در يك طرف صفحه کاغذ و در سمت دیگر آن گفتگو (دیالوگ)، افکت (صدای محیط)، موسیقی متن داستان و به طور کلی هر آنچه که قابل شنیدن است با تمام جزئیات و مشخصات قید می‌شود. حوادث و محل وقوع آنها در داستان فیلم نیز به «سکانس‌ها» و «صحنه‌ها» بی تقسیم می‌شوند که هر يك را برای سهولت در شناخت آنها شماره گذاری می‌کنند.

به طور مثال به نمونه زیر از فیلمنامه «در حاشیه شهر» تنظیم مؤلف، توجه کنید.

سکانس ۱ - داخلی - دوز - خانه پالو صحنه ۱

دوربین از روی صورت مادر که به کارنامه پالو خیره شده و تدریجاً لبخندی بر روی لب‌هایش می‌نشیند، باز می‌شود و فضای يك اتاق کارگری و ساده را نشان می‌دهد. پالو سرش را به بل کهنه‌ای تکیه داده است و بسی تفاوت به سقف نگاه می‌کند.

مادر پالو با خوشحالی می‌گوید:

مادر: او! استوان عزیزم! استوان! تو قبول شدی.

پالو، مات و سرد به مادرش نگاه می‌کند. نگاه او بیشتر بیگانه است.

پالو: آره! معلم هم بهم گفت.

مادر بیشتر می‌خندد و

سرمست از قبولی پرش فریاد
می‌زند.

مادر: هی ایوان!... ایوان! یاببین!
استوان قبول شده.

ایوان مردی است چاق با شکمی
بزرگ. غرغرکنان از در اتاق
دیگری وارد می‌شود و به طرف
مادر می‌آید و می‌گوید.

ایوان: چه خبره؟ این سر و صداها
برای چیه؟

مادر کارنامه را بطرف ایوان می-
گیرد.

مادر: نگاه کن! ورقه قبولی
استوانه... پسر مون قبول شده.

ایوان کارنامه را می‌گیرد،
لحظه‌ای به آن خیره می‌شود و با
حالتی که گویا چیزی سر در نیاورده،
با لبخندی به روی میل دیگر، مقابل
پالو می‌نشیند و بار دیگر به ورقه
نگاه می‌کند.

ایوان: آفرین پسر!... آفرین!...
میدونستم بالاخره یه روزی
موفق میشی... «الای» باشویسه
قهوه برامون درست کن. یکی
هم برای پالو.

مادر با لبخندی به پالو او را
می‌بوسد و برای درست کردن قهوه
می‌رود. ایوان پس از مطمئن شدن
از خروج مادر از اتاق با پالو به
صحبت می‌پردازد.

ایوان: خب پسر... بگو بینم حالا
می‌خواهی چکار کنی؟

پالو با همان سردی به پدرش

پالو: نمیدونم... معلم می گفت اگر
یه کم بیشتر کار کنم، میتونم
آبنده خوبی داشته باشم.
ایوان: بله... اون راست گفته. حالا
دیگه وقته آستینانو بالا
بزنی و کاری برای خودت دست
و پا کنی... چون...

مادر: ایوان، اون هنوز بچه اس...
براش خیلی زوده که از حالا
بره کار کنه... استوان باید
درشو بخونه.

نگاه می کند.

پدر می خندد.

مادر با سه فنجان قهوه وارد می شود.
پالو با تعجب و با حالت بهت به
ایوان خیره می شود. مادر سینی را
روی میز می گذارد و برای هر يك
فنجانی قهوه می ریزد. ایوان
سکوت می کند.

ایوان بدون هیچگونه حرفی قهوه
را سر می کشد و از اتاق بیرون می-
رود.

داستان نویس را می توان به طراحی تشبیه کرد که بر قطعه چوبی طرحی
را می کشد و آنگاه آن را بدست هنرمند قلم کار می سپارد تا به کمک سلیقه
و تجربه خود با انتخاب رنگ های لازم و سایه روشن های مناسب، طرح را
به تصویری کامل و زیبا تبدیل کند. در کار سینما هنرمند قلم کار همان
فیلمنامه نویس است که به یاری دانش و تجربه خود و با در نظر گرفتن همه
امکانات تکنیکی، طرح یا داستان را به صورت فیلمنامه کامل به دست
کارگردان می سپارد. نکته شایان توجه این که نویسنده فیلمنامه باید علاوه بر
آشنایی با مسایل تکنیکی، با راز و رمز نویسندگی نیز آشنا باشد و فیلمنامه-
نویسی که به این نکته توجه ندارد به سختی می تواند اثر قابل توجهی

عرضه کند.^۱

بنابر آنچه که گفتیم می توان فیلمنامه را اینچنین تعریف کرد:
«فیلمنامه» یا داستان فیلم، قصه و حکایتی است که با توجه به تکنیکهای
سینما، برای فیلمبرداری نوشته می شود و بنابر خصوصیات و قواعد خاصی
که دارد هنر مستقلی به شمار می آید.

نویسنده داستان فیلم می باید در نوشته خود از شرح و بسطهای ذهنی که
فیلمنامه را به انشاء دانش آموزان دبیرستانی شبیه می سازد، خودداری کند، زیرا
توصیف يك منظره در رمان یا داستان ممکن است به تفصیل و به جزئیات
هم کشیده شود.
نمونه:

«... «جیحان» در نزدیکی «آناوارزا» آبگیر بزرگی پدید می آورد
و پای قلعه آناوارزا چون دریاچه ای می شود که مدام در چرخش است. آب
این آبگیر در صدها نقطه همچون گردابهای کوچکی می جوشد، بالا می آید،
گود می شود و با کفهای ظریف، و سرعتی سرسام آور بی وقفه می چرخد و
می چرخد. چنانکه شاخه درختی یا برگسی در آبگیر بیفتد، بی آنکه به نقطه
دیگری برود، از آبگیری به آبگیری دیگر بروی آب خواهد چرخید. آنگاه
که بر این آبها موسم هجوم پروانگان فرا می رسد، با پرواز صدها هزار
پروانه بر روی آب، ماهی های سلور با پیکری درشت تر از پیکر انسان،
دهان بزرگ و سیل دار خود را می گشایند و بر سطح آب هجوم می آورند
و پس از بلعیدن توده ای پروانه به میان آب بازمی گردند. در این لحظات،
آب پر از حبابهای زرد رنگ می شود.

صخره لاخهای قلعه آناوارزا کشتی ای را می ماند که از جنوب به شمال
پهلو گرفته است و این کشتی با خرابه های فرو ریخته و کهنسالش هر لحظه
در دریای ساکن و آرام، آهسته آهسته بی هیچ تکانی پیش می رود و اگر از
صخره های رفیع و بنفش و صعب العبورش بالا روییم و رو به سوی مشرق

۱) هر هنرمند باید استعداد هنری خود را پروراند و گرنه در يك سطح
خواهد ماند. بنابر این نویسنده فیلمنامه هم باید تجربیات خود را درباره
اصول نویسندگی فزونی دهد و از نوشته های موفق جهان - دست کم در مورد
حرفه خود - بیگانه نماند.

آوریم، نخست کوه «همتی» را با قلعه مه آلودش خواهیم دید؛ و اگر سپیده سر بزند و اگر مه به سوی ارتفاعات کشیده شود، در آن قله، مقبره پارسایی را با انبوه درختان خواهیم دید.... اینک، این دشت زرخیز آناوارزا است. و در میان آناوارزا مرداب کدر، پر همه و بسی انتهای «آکچاساز» با نیزارهای بیشه سانش جای گرفته است که پرنده را قدرت پرواز و مار را یارای خزیدن در آن نیست. روستاهای ترکمن نشین با کلبه های سر هم شده از نی جگن در کناره های این مرداب قرار دارند.... به برکت این خاک تیره، ترو تازه و ترد و چرب و زاینده، در هر روز از سال، نوعی گیاه از زمین می روید.... رنگ گلها، رنگ علفهای سرشار از سبزینه و رنگ درختانش نیز استثنایی است. این رستنیها اگر سبز باشند، رنگ بلور سبز را دارند، و اگر زرد رنگ باشند، زرد کهربایی اند. سرخس درخشان شراره های سرخ آتش را می ماند و آبی اش هزار بار آبی تر است. بسال پرندگان و پروانه های، پوسته و پشت مورچگان و حشرات، پروانگان، پرندگان و ملخ ها در انبوه هزار و یک رنگ جادویی در تلالو است. در دشت آناوارزا طوفانی از پروانه های در حال انتشار با درخشان هزار و یک رنگ برپا می شود.... در بهاران در آناوارزا همه چیز، مگس، حشره، پرنده و چرنده بوی نرگس می دهد. در آفتاب و لرم صبحگاهی از نرگس زار عطر ملایمی برمی خیزد و...».

«نقل از کتاب شاهین آناوارزا - نوشته یاشار کمال - ترجمه دکتر

ایرج نوبخت»

متن فوق، توصیفی است که در فیلمنامه نمی گنجد و به عبارتی دیگر جز چند نمای باز، تصویر دیگری از آن بدست نمی آید. هر چند متن فوق از نظر شروع داستان با نثر روان شعرگونه اش مقدمه ای است برای معرفی و اتصال به تنه داستانی که در صفحات بعدی کتاب جریان می یابد، اما چنین مقدمه ای در قالب فیلمنامه جای ندارد، زیرا در چهارچوب تکنیک های سینمایی برای فیلمبرداری نوشته نشده است. از این رو چنانچه فیلمنامه نویس در برخورد با این چنین داستانی با صحنه های توصیفی روبرو شود فقط می تواند به عنوان راهنما برای ایجاد فضا و محیط در فیلم از آن بهره بگیرد. هر داستانی برای تبدیل شدن به فیلمنامه می باید شرایط زندگی

عادی را در زمان و مکان ویژه خود دربر داشته باشد، به این معنا که اگر مثلاً روابط انسان‌ها را در داستان فیلم نقل می‌کنیم، محیط و فضایی که شخصیت‌ها در آن واقع می‌شوند، باید با دیگر عوامل داستان متناسب باشد و در این حال بازیگران هر يك از شخصیت‌های فیلمنامه بتوانند بطور معقول خود را با روحیات و زمان و مکان در داستان تطبیق دهند. وسایل صحنه و با آن مقدار از روشنائی که تاثیر دراماتیکی بر صحنه می‌گذارد، همچنین نوع کلام، لباس، آرایش ظاهری فرد یا افراد و نیز صداهای محیط و موسیقی که هر يك به هر حال در انتقال مجموعه وقایع داستان و القاء احساس درونی و تصویری آن، نقش عمده‌ای بر عهده‌دارند، باید مورد دقت قرار گیرند. هر چند این عوامل در «رمان» و «نمایشنامه» وجود دارند، اما در سینما به علت وجود شکل و قالب ویژه این وسیله ارتباط جمعی، «زبان تصویر» ارزش و اهمیت جدیدی پیدا می‌کند.

نمونه دیگر:

«در حاشیه شهر»

سکانس ۲
صحنه ۱ خارجی - روز - کارخانه

کارگران با صدای آژیر که پایان وقت کار را اعلام می‌کند، دست از کار می‌کشند و دستگام‌ها خاموش و سکوت در کارخانه حکمفرما می‌شود. فقط صدای همه‌های خفیف و پیچ‌پیچ و قدم‌های کارگران به گوش می‌رسد.

عده‌ای از محیط کارخانه بیرون می‌آیند و به طرف سالن بزرگ کنفرانس می‌روند. کارفرما در مقابل در سالن ایستاده است. همه، همه جای خود را به سکوت می‌دهد. همه پشت سر هم صف می‌کشند. کارفرما

کیف دستی نسبتاً کوچکی را روی میز می گذارد و در آن را می گشاید و با بیرون آوردن لیستی از درون آن، حقوق افراد را با خواندن اسم آنها می پردازد.

کارفرما: رودلفو!

رودلفو از میان صف خارج می شود و در مقابل کارفرما می ایستد. کارفرما حقوق او را طبق لیست می پردازد و او به سمت دیگری می رود.

کارفرما: ماتیاس!

ماتیاس نیز از صف خارج می شود و حقوق هفتگی خود را می گیرد و در حال شمارش پول به سوی دیگری می رود.

ماتیاس: بله

کارفرما چند اسم دیگر را می خواند و حقوق آنها را می پردازد. پالو در این حال از انتهای کادر وارد محوطه می شود و با دیدن افراد در آخر صف قرار می گیرد.

کارفرما: پاپیترا... پاپیترا!

نگاه کارفرما در جستجوی پاپیترا در میان صف می گردد و بر روی پالو ثابت می شود.

صدای کارفرما: پاپیترا!

کارفرما: پاپیترا؟

پالو خود را به مقابل کارفرما می رساند.

پالو: نه آقا!... من... من پالو هستم.

کارفرما لیست را نگاه می کند و سرش را از نیافتن نام پالو به حالت استفهام تکان می دهد.

کارفرما: پالو...؟ نه همچو اسمی در

لیست من نیست. اسمت؟

پالو: استوان... استوان پالو.

کارفرما بار دیگر به لیست نگاه می‌کند و این بار هم اسم او را پیدا نمی‌کند و متعجب می‌پرسد.

کارفرما: چند وقت اینجا کار می‌کنی؟
پالو: من... من اومدم کار بگیرم
آقا

کارفرما بی‌اعتنا اسم دیگری را می‌خواند

کارفرما: پاپینتر!...

دوربین صورت کارگران را که نشان از زحمت و کار در معدن دارد، در کادر می‌گیرد. نفر هفتم ناراحت و مغموم به چند همکار خود نگاه می‌کند و به مقابل میز کارفرما می‌رود.

کارگر: اون... پاپینتر دیشب مرد....
سل اونو کشت.

کارفرما لحظه‌ای مکث می‌کند و مجدداً نام دیگری را صدا می‌زند. پالو در کنار میز به اوضاع می‌نگرد.

کارفرما: گاسپارا

گاسپارا که در انتهای صف قرار دارد جلو می‌آید و مقابل کارفرما می‌ایستد.

کارفرما: گاسپارا! توسته روز غیبت داشتی!

گاسپارا نگاهی به همکاران خود به پشت سر می‌اندازد و با حالت گرفته‌ای می‌گوید.

گاسپارا: زنم مریض بود... مرخصی هم گرفته بودم.

کارفرما: به تعداد ساعات کارت پول می‌گیری فراموش کردی؟ تو مرخصی نداری.

کارفرما مقداری پول را می‌-

شمارد و از روی حقوق گاسپار بر می‌دارد. آنگاه لیست را در کیف خود می‌گذارد و آماده رفتن می‌شود. گاسپار قدمی به جلو می‌گذارد.

گاسپار: ولی زخم عمداً مریض نشده بود. با این پول که...
کارفرما: همین که گفتم

کارفرما از کادر خارج می‌شود و دورین بر روی گاسپار که بسیار پریشان و نگران است می‌ماند. او به پولی که در دست دارد خیره می‌شود.

پالو که به این منظره در پشت سر گاسپار، نگاه می‌کند به دنبال کارفرما حرکت می‌کند و خود را به او می‌رساند.

پالو: آقا!...

کارفرما ضمن ادامه حرکت با پالو صحبت می‌کند.

کارفرما: بله؟

پالو: اسم من استوان پالوئه.

کارفرما: منظور؟

پالو: اومدم کار ازتون بگیرم.

کارفرما به جای ورود به سالن، به طرف راهرو کارخانه می‌پیچد. پالو به دنبال اوست.

سکانس ۴ داخلی - روز - (ادامه) راهرو کارخانه
صحنه ۲

کارفرما به درون راهرو می‌پیچد و پالو سعی می‌کند همپای او راه برود

کارفرما: چه کاری بلدی؟

پالو: چه کاری باید بکنم؟

در حین راه رفتن به پلهایی

می‌رسند که منتهی به راهرو تنگ و
نسبتاً تاریکی می‌شود. از پله‌ها بالا
می‌رود. پالو به دنبال او روان است.

کارفرما: نقشه کئی؟

پالو: نه آقا!

کارفرما: استخراج معدن؟

پالو: نه... متأسفانه... اما...

کارفرما: تصفیه...؟

پالو: نه آقا بلد نیستم.

کارفرما در مقابل در اتاقی در
اواسط راهرو بعد از پله می‌ایستد و
پالو نفس‌زنان به دنبال اوست.

کارفرما: خب

پالو: من قبلاً روزنامه‌فروشی

می‌کردم.

کارفرما در چهره پالو لحظه‌ای
خیره می‌شود و حالت تمسخر آمیز و
تحقیر کننده‌ای به خود می‌گیرد و
آنگاه قهقهه می‌زند. پالو هم به زور
لبخندی بر لب می‌آورد.

پالو: می‌تونم براتون اعلامیه هم پخش
کنم. یاهرکاری که شما بخواهید.

ناگهان خنده کارفرما محو می-
شود و حالتی عصبی در چهره‌اش راه
می‌یابد.

کارفرما: در کارخانه و در معدن باید

کار بلد بود. از کار ذغال

سنگ چیزی میدونی؟

پالو: یاد میگیرم آقا...

کارفرما: اینجا آموزشگاه نیست. باید

کار بلد باشی. کاری پیدا کن

که بتونی انجامش بدی.

کارفرما در اتاق را بازمی‌کند.

پالو هم می‌خواهد به دنبال

کارفرما وارد اتاق شود، اما کارفرما به درون می‌رود و به شدت در را می‌بندد.

بالو لحظاتی مات در پشت در بسته می‌ایستد و سپس برمی‌گردد که برود. اما لحظه‌ای دیگر با تردید به در اتاق نگاه می‌کند و بعد از اتاق دور می‌شود و در پیچ راهرو از کادر دور بین بیرون می‌رود.

محیط و فضای داستان در سکانس سوم فیلمنامه «در حاشیه شهر» گروهی را که کارگر کارخانه‌اند، ترسیم می‌کند. پرسوناژها «تیپ‌ها» و «شخصیت‌ها» هم در توضیح صحنه از همان آغاز معرفی می‌شوند.

صحنه اول از سکانس سوم، فضای داخلی کارخانه تا ابتدای راهرو را دربر می‌گیرد. می‌دانیم که «صحنه» در سینما یعنی هر نوع محیط و یا زمینه، مانند خانه، خیابان، مغازه، بیابان، اداره، کارخانه و... (صحنه‌های داخلی و خارجی). به این خاطر هر صحنه در داستان فیلم اهمیت دارد و هنگام نوشتن، یا اقتباس از اثری، مشخص می‌شود و مورد تاکید قرار می‌گیرد که این صحنه‌ها خود بیانگر ارتباط محل وقوع حوادث و حرکات^۱ است. چنانچه صحنه‌ای عده‌ای را در کلاس درس نشان می‌دهد و یا به محیط يك کارخانه و یا اداره اشاره دارد و یا يك زندان بزرگ را تصویر می‌کند، به طور معمول وقایع و ماجراهایی را نیز بازگو خواهد کرد. از سویی، صحنه در معرفی شخصیت‌هایی که در آن زندگی می‌کنند، بسیار مؤثر است.

يك سرسرای بزرگ و تالار باشکوه، نشان دهنده زندگی خاصی از افراد در آن فضا است و به دنبال آن، تناسب و نوع لباس افراد با این گونه زندگی - که با لباس افراد معمولی فرق می‌کند - مورد توجه قرار می‌گیرد. همچنین نوع گفتگوی اشخاصی که در چنین محیطی قرار دارند با شیوه گفتگوی مردم عادی متفاوت است. به همین جهت، اگر يك مغازه ساده را نشان بدهیم و کلام بین فروشنده و خریدار، متناسب با احوال آنها

انتخاب شود، بلافاصله بیننده فضای ملموس آن را احساس می‌کند و حتی می‌شناسد، زیرا اولین مغازه محله در ذهن وی نقش می‌بندد. در اینجا کلام و واژه‌ها نیز احتمالاً همان‌هایی است که بین يك خریدار و فروشنده معمول است و همچنین حرکت و شیوة عمل آنها که به طبیعت صحنه، جلوة دلخواه را می‌دهد.

بنابر آنچه که از آن سخن رفت، نقش صحنه در ارائه چگونگی وقایع، زمان وقوع و شخصیت‌های داستان و نیز نوع اندیشه و افکار و ارتباطات فردی و اجتماعی شخصیت‌ها مؤثر است. خلاصه کلام این که همه عوامل صحنه باید با یکدیگر هماهنگی لازم را داشته باشند، مگر اینکه به منظور ویژه‌ای و از روی عمد، صحنه‌ای بصورت غیرعادی طراحی شده باشد که خصوصیت خاص خود را دارا خواهد بود و هر بیننده بزودی شکل چنین صحنه‌ای را بدون تردید خواهد پذیرفت.

هر صحنه‌ای را وسایلی نیز اشغال می‌کند. وسایل، غالباً در معرفی صحنه و افراد صحنه نقش حساسی دارند. در يك کتابخانه، وسایل مشخصی وجود دارد و بیننده بلافاصله درمی‌یابد آنچه که واقع می‌شود در يك کتابخانه است و از نظر ذهنی و درونی، خود را برای دیدن واقعه‌ای در يك کتابخانه آماده می‌کند، او درمی‌یابد شخصی که در کتابخانه است و کتابها را در قفسه می‌گذارد، کتابدار است و افرادی که در اطراف میز بزرگی در وسط یا گوشه و کنار دیده می‌شوند، صرفاً برای مطالعه بد کتابخانه آمده‌اند. در يك صحنه، اگر تعدادی میز و صندلی مدرن را به همراه سرویس اتاق خواب و کمد لباس در مغازه‌ای تمیز و منظم نشان بدهیم، بیننده بلافاصله متوجه می‌شود که با يك نمایشگاه روبروست و خانم و آقای که از سرویس اتاق خواب دین می‌کنند، احتمالاً زوج جوانی در آستانه ازدواج هستند. لوازمی هستند که با برخی از اعمال خاص در ارتباط هستند. کسی که قفس پرنده‌ای را در دست دارد، معرف يك پرنده‌باز، یا دوستدار پرنده، است و وقتی که نوع پرنده هم مثلاً «قناری» باشد، آن فرد «قناری‌باز» معرفی می‌شود و یا وقتی شخصی لباس ورزش به تن دارد و به يك زمین مسابقه قدم می‌گذارد، بطور یقین او را یکی از ورزشکاران و بازی‌کنان مسابقه تلقی خواهیم کرد. نوع ورزش نیز - حداقل تا وقتی بیشتر با ورزشکار

آشنا نشده‌ایم - کاراکتر (شخصیت) و تا حدی نحوه زندگی او را معرفی می‌کند. شما وقتی يك گلف باز را می‌بینید، یا خانمی را که با لباس مخصوص سوارکاری اسب می‌راند، بیش و کم شیوه زندگی او را احساس می‌کنید، ولی این احساس با دیدن مردی بوکسور یا وزنه بردار به شما دست نمی‌دهد. به عبارت کوتاه‌تر: ظاهر بازیگر شخصیت درونی و ذاتی وی را جلوه گر می‌کند.

در يك سکانس و دو صحنه از فیلمنامه «در حاشیه شهر» که در صفحات قبل به آن اشاره شد، همان صحنه کارخانه را به اختصار و بدون در نظر گرفتن جنبه‌های روانشناسی و یا دیگر اصول مورد نظر، در اشاره به آنچه در سطور پیش گفته شد، مورد بررسی قرار می‌دهیم.

کارگران با صدای آژیر - که پایان کار را اعلام می‌کند - برای دریافت حقوق خود می‌آیند. گفتگوها نشان می‌دهد که دستمزد کارگران به طور هفتگی پرداخت می‌شود و زمانی که کارفرما لیست را از درون کیف دستی خود بیرون می‌آورد، کارگران بنا بر عادت، به انتظار و در نوبت قرار می‌گیرند. کارفرما با ارائه حالت درونی و کلام خشک خود به صورت يك ماشین، بدون هیچگونه نرمی و ترحمی اسامی را می‌خواند و حقوق ناچیز کارگران را می‌پردازد. در يك نگاه خشونت و بی‌توجهی کارفرما نسبت به کارگران به خوبی احساس می‌شود. و آنگاه که نام «پاپیتر» را چند بار تکرار می‌کند، سرانجام برای يك لحظه کوتاه نگاهی با چشمان همیشه منتظر پالو برخورد می‌کند و پس از رفع ابهام، نام فرد دیگری را می‌خواند. هنگامی که یکی از کارگران به خود جرأت می‌دهد که اعلام کند «پاپیتر، شب گذشته مرده است» کارفرما بی‌اعتنا و بدون تغییر حالت و یا اظهار تأسفی، نام شخص دیگری را صدا می‌زند و حقوق وی را که به علت بیماری همسرش سه روز غیبت داشته است، پس از کسر دستمزد آن سه روز، می‌پردازد و بی‌اعتنا نسبت به بقیه، لیست را در کیف خود می‌گذارد و براه می‌افتد. بیننده چنین صحنه‌ای نیز در تحلیل روانی نقش‌ها، کارفرما را به عنوان مردی بی‌عاطفه و سنگدل درمی‌یابد و در مقابل چنین رفتاری، آگاهانه و یا ناخودآگاه جانب کارگران را می‌گیرد و نسبت به کارفرما خشمگین می‌شود. کارفرما به طرف اتاق کارش برمی‌گردد و پالو به دنبال او روان

می‌شود. کلماتی که در راه بین آن دو رد و بدل می‌شود، نشانی از حالت کمک و دستگیری از پالو ندارد و آخرین کلمات پالو، کارفرما را ابتدا به تمسخر و بعد به قهقهه وامی‌دارد و آنگاه با حالت خشمی که در چهره‌اش ظاهر می‌شود، در اتاق را در مقابل چشمان ناباور و روح مغلوب پالو به رویش می‌بندد. «دو قطب مثبت و منفی» در داستان؛ نکته در این است؛ احساس عاطفی نسبت به پالو. به ویژه خشم از کارفرما از آغاز سکانس و صحنه اول تا پایان صحنه دوم، با بیننده همراه است. از سویی سرگردانی و بی‌پناهی پالو که زندگی هر لحظه بر او تنگ‌تر می‌گردد و از سوی دیگر، قوانین و زندگی ماشینی و کارفرمایان که ذره‌ای ترحم و روح کمک با خود ندارند.

بازیگران گذشته از خصوصیات معرف شخصیت خود، کلیه حالات و احساسات مخفی در زوایای مختلف داستان فیلم را نیز بیان می‌دارند، و این احساسات و عواطف زمانی جنبه دراماتیکی بیشتری به داستان می‌دهند که در بُعد زمان قرار گیرند. بر این مجموعه، به اختصار می‌توان فن کلام سینمایی (دیالوگ) را نیز افزود. مردم در زندگی روزمره، حرف می‌زنند، پس در فیلم هم که به زندگی آدمیان اشاره دارد، می‌باید حرف بزنند. اما اگر پرسوناژهای يك فیلم از دیالوگ - که آسان‌ترین وسیله بازگو کردن وقایع است - بی‌محابا استفاده کنند، سینما را در ردیف تئاتر آورده‌اند. تفاوتی که بین کلام يك نمایشنامه تئاتری و يك فیلمنامه وجود دارد، این است که در نمایشنامه، کلمات (دیالوگ‌ها) خواننده متن یا بیننده تئاتر را به درون وقایع می‌کشند و به عبارتی، او را به همراه خود به میان حوادث می‌برند، اما در فیلم این رهبری را تصاویر و ریتم تصاویر بر عهده دارند. از این رو به هنگام نوشتن فیلمنامه، بهتر این است که انتقال داستان فیلم بر مبنای تصویر قرار داده شود و سایر عوامل که به اختصار به آنها اشاره شده است، به عنوان عوامل کمکی در تقویت و توفیق تصویر به کار روند. زیرا تصویر در هر حال چون يك عامل عینی است، زبان گویای خود را دارد و غالباً، چنانچه درست انتخاب شده باشد، يك نگاه یا يك حرکت جزئی بدن بازیگر و یا شیئی در صحنه، مقصود را به روشنی بیان می‌دارد.

نمونه‌ای دیگر با شکلی دیگر:

از فیلمنامه «دو انگلیسی و يك قاره»
ساخته «فرانسواترو فو»

خارجی - دوز

نمای دور - زوم کوتاه به
طرف قطاری که از میان دشت سر-
سبز عبور می‌کند. حرکت افقی
دوربین (Pan) برای تعقیب ترن،
يك لحظه کوتاه.

قطع

قطار - دوز - داخل يك واگون

نمای نزدیک از «کلود» که
درون يك کوپه، کنار پنجره نشسته
است و به مناظری که از جلو
چشمانش عبور می‌کنند، می‌نگرد.
تراولینگ از مناظر و بیشه‌زارها که
از مقابل دوربین عبور می‌کنند.

ساحل دریا - دوز

نمای عمومی - زوم به طرف
صخره‌هایی که در دوردست در ساحل
دریا قرار گرفته است. دو چرخه-
سواری از میان کوره راه به طرف
ما (کادر دوربین) می‌آید. این
دو چرخه سوار «کلود» است. او يك
ساک به پشت انداخته و آن را در
زیر کلاه پالتوی مخفی کرده. از
دور چنین به نظر می‌آید که قوزی
بر پشت دارد.

«صدای باد و صدای مرغان
دریایی و صدای امواج»

کلود به طرف ما رکاب می‌زند.
«تراولینگ به عقب».

قطع

دهکده كوچك ساحلی

نمای متوسط - «کلود» از
دوچرخه پیاده می‌شود و در حالی که
دسته دوچرخه را گرفته بقیه راه خود
را پیاده طی می‌کند.

قطع

«کلود» همچنان پیاده می-
رود. «تراولینگ از پهلوی» در امتداد
اسکله، او از میان عده‌ای ماهیگیر
عبور می‌کند. کمی از سرعت قدم-
هایش کم می‌کند و به دریا می‌نگرد.
زوم به طرف ازدحام کوچکی
که در ساحل دریا تشکیل شده است.
اشخاصی که در آنجا دیده می‌شوند
عبارتند از «آن»، مادر او «خانم
براون»، یکی از همسایگان خانواده
براون، آقای «فلینت»، یک پاسبان،
سه نفر آدم‌کنجکاو و یک بچه. پاسبان
کاغذی را به طرف آقای «فلینت»
دراز کرده است.

پاسبان: آقای فلینت! امضایش کنید.

دوربین به جمع نزدیکتر
می‌شود. آقای «فلینت» سرش را به
علامت نفی با لبخندی تکان می‌دهد.

فلینت: نه، دزد بیشتر از من به آن

- احتیاج داشته است!

آقای براون: از کجا می دانید؟!

فلینت: اینطور خیال می کنم.

حرکت سریع دورین روی «کلود»
سپس برگشت سریع روی گروه.

نمای نزدیک از «کلود» از
روبرو. «کلود» دستها را بالا می-

برد و صدا می زند.

«آن» برمی گردد لبخند می-

زند و با دست علامت می دهد.

آقای فلینت و نیز خانم
«براون» برمی گردند. همگی لبخند

می زنند. «آن» به مادرش نزدیک
می شود و می گوید:

مادر رضایت می دهد که «آن»

گروه را ترک کند. «آن» در جهت

«کلود» براه می افتد. خانم «براون»
برای گروه توضیح می دهد.

خانم براون: این همان فرانسوی

جوان است که منتظرش

بودیم.

«کلود» از پشت دیده می-

شود. در زمینه تصویر، گروه ایستاده

است و «آن» خوشحال نزد «کلود»

می رسد. به شدت دست یکدیگر را

می فشارند. در زمینه تصویر گروه

پراکنده می شود.

آن: روز به خیر کلود!

کلود: روز به خیر «آن»! چه

اتفاقی افتاده؟

هر دو با یکدیگر راه می-

روند. دو چرخه‌ای که «کلود» با خود دارد، بین آنها فاصله انداخته است. نمای متوسط از هر دو -

تراولینگ از پهلوی با راه رفتن آنها. آن: آه... این آقای فلینت است. همایه ماست. امروز صبح قایق کوچکش را دزدیده‌اند.

کلود: جدی؟
آن: پاسبان از او می‌خواهد که شکایت‌نامه را امضاء کند، ولی او قبول نمی‌کند و می‌گوید که سارق بیشتر از او به قایق احتیاج داشته است.

«کلود» لبخند می‌زند و می‌گوید:

کلود: خیلی خوب است.
آن: يك چنین رفتاری برای ما استثنایی است. بیا من خانه را به تو نشان بدهم.

قطع
خانه خانوادۀ برادری - پلکان -

داخلی - دوز

پاگرد پلکان، کمی تاریک است. در جلو «کلود»، «آن» از پله‌ها بالا می‌رود. بعد در راهرویی که پلکان طبقه اول را به طبقه دوم وصل می‌کند، می‌ایستد.

«آن» در يك اتاق را به «کلود» نشان می‌دهد.

آن: این اتاق من و موریل است.

«آن» سپس اتاق دیگری را
به «کلود» نشان می‌دهد.

آن: و این اتاق مادرمان است.

«آن» اتاق سوم را به «کلود»
نشان می‌دهد.

آن: و این اتاق توست.

قطع

اتاق کلود در خانه پراون -

داخلی - روز

ادامه حرکت. «آن» وارد
اتاق می‌شود. «کلود» به دنبال او به
درون می‌آید. چمدانش را زمین
می‌گذارد و شروع به بیرون آوردن
ساک خود که در زیر کلاه پالتویش
پنهان کرده است، می‌کند.

«کلود» درحالی که به اطراف
خود نگاه می‌کند می‌گوید:

کلود: بسیار خوب.

اتاق کوچک است، دیوارها و
سقف گچی هستند، اتاق بسیار تمیز
به نظر می‌رسد و با رنگ آبی
پوشیده شده است. يك تختخواب
باريك و يك ميز كار نیز در اتاق به
چشم می‌خورد. «آن» به «کلود»
نزديك می‌شود و به او كمك می‌کند
تا ساك خود را از زیر لباس بیرون
بیاورد.

آن: من كمك می‌کنم... چقدر

با این ساك مضحك شدی.

شكل يك... نمیدونم چطور

باید گفت در زبان شما چی

میگن؟ آها يك گوزپشت...

کلود: يك گوزپشت... گوزپشت.

-نمیتونی باور کنی که چقدر
درست گفتم. سال گذشته با
دو چرخه به «میدی» رفتم.
يك روز که بارون می اومد.
درست مثل امروز. این ساك
زیر کلاهم برای من يك فوز
درست کرده بود. من از جلو
يك دسته کارگر جوان که از
کارخانه بیرون می اومدند،
می گذشتم. کارگران پشت
سر من دویدند. تا بالاخره
منو نگهداشتند و فوز منو
لمس کردند.

آن: چرا؟

كلود: در فرانسه معتقدند که اینکار
خوشبختی می آورد. یکی
از دختران در خاطرم مانده
است. بعضی وقتها از اینکه
بخاطر او در آن شهر نماندم
احساس پشیمانی می کنم.
خیال می کنم در «مونه لیمار»
بود.

آن: كلود سعی کن پیش مادرم
چنین عكس العملی نشان
ندهی. به نظر ما يك جنتلمن
جوان به چنین کاری تن در
نمی دهد.

كلود: حتی در برابر يك دوست
دختر؟

آن: نمیدونم.

«آن» نگاهش را به زمین می-
دوزد. «کلود» از شر ساك خود
خلاص شده و بار دیگر اتاق را با
تحسین نگاه می کند.

کلود: خیلی زیباست.
صدای «آن»: کلود، وسایلت را جابجا
کن، بعد تورو به مادرم معرفی می کنم.

«آن» بدون اینکه در اتاق را
ببندد خارج می شود. به این ترتیب
می توان او را دید که از چند پله
پایین می رود. بعد می ایستد و رویش
را به طرف «کلود» در اتاق بر می-
گرداند و در حالی که به نرده های
پلکان نکیه می کند و حالت اسرار-
آمیزی به خود می گیرد می گوید.
«آن» پس از پایان کلامش از
پله ها پایین می رود.

قطع

اجزاء و عواملی که يك فیلم را تشکیل می دهند، با توجه به تعداد
آنها، هر يك به طور جداگانه تأثیر ویژه خود را می گذارد و در عین حال
برای برانگیختن عواطف و احساسات بیننده، یکدیگر را نیز تقویت
می کنند. هنر فیلمنامه نویس نیز شناخت همین عوامل است و با بهره گرفتن
از این اجزاء و ابزاری که به محیط داستان روح می دمد، داستان فیلم را
به روشنی تحریر می کند. هر موضوع و یا داستانی را نیز با حفظ کلیه
جزئیات نمی توان به فیلمنامه تبدیل کرد. زیرا چنانچه بخواهیم از يك رمان
بزرگ فیلم بسازیم، نمایش چنین فیلمی قطعاً ساعتها به طول می انجامد. از
این رو اهمیت و ویژگی فیلمنامه، در اینجا بیش از همیشه احساس می شود.
همانگونه که يك نمایشنامه تئاتر را به چند «پرده» و در هر پرده به چند
«تابلو» تقسیم می کنند، در مورد فیلمنامه نیز چنین عمل می شود. لذا برای

آنکه به هنگام فیلمبرداری، حوادث و وقایع و نیز ریتم و نظم داستان حفظ شود، هر داستان را به چند بخش تقسیم کرده و نام آن را اصطلاحاً «سکانس» نهاده‌اند. آنچه که يك بخش (سکانس) فیلم را به روشنی می‌نمایاند، کلیه موارد و نکاتی است که به عنوان قسمتی از اصل داستان در درون «سکانس» جا گرفته‌اند. به عبارت دیگر، «سکانس» عبارت از سلسله وقایعی است که همزمان - ولو در مکان‌های مختلف - اتفاق می‌افتد، و البته این امکان هست که تمام داستان (فیلمنامه) در يك سکانس بگذرد، همانطور که گاه ممکن است يك سکانس، تنها يك پلان باشد. يك خانه را در نظر بگیرید. در این خانه، مسلماً فضاهایی به منظور استفاده‌های مختلف وجود دارد، نظیر: اتاق خواب، اتاق‌کاز، سالن پذیرایی، آشپزخانه و همچنین زیر زمین و انبار و بام و... که در هر يك از این فضاها امکان وقوع حوادثی بطور همزمان وجود دارد (یعنی فضاهای مشخص درون سکانس) که ما در این تعریف حادثه هر قسمت را «صحنه» می‌نامیم. نمونه‌های ارائه شده بخوبی این فضاها را در درون سکانس نشان می‌دهند و شما می‌توانید با مراجعه مجدد به این نمونه‌ها مطلب را بهتر درک کنید و صحنه‌های هر سکانس را بشناسید.

بنابراین فیلمنامه‌نویس پس از انتخاب طرح اصلی داستان خود برای فیلم، می‌تواند اجزاء داستانش را در قالب صحنه‌های متعدد در يك مکان، درون سکانس مورد نظر جای دهد.

نمونه دیگر:

از فیلمنامه «حرفی برای گفتن»

نوشته مؤلف همین کتاب

سکانس ۲
صحنه ۱ خادجی. دوز. حیاط بیرونی

در حیاط بیرونی، چند زن در يك سمت در حال سبزی پاک کردن هستند و چند نفر دیگر در حال روشن کردن اجاق‌های تازه ساخته شده‌اند. در سمت دیگر حیاط، تعدادی دیگ بزرگ به چشم می‌خورد و آشپز که

مرد میانسالی است برای بار گذاردن دیگرها بر روی اجاق‌ها به دیگران دستوراتی می‌دهد. در حیاط همه‌های در گرفته است.

قطع

سکانس ۲ داخلی. دوز. اتاق
صحنه ۲

سالن مجلی است و دورتادور آن صندلی چیده‌اند و میوه و شیرینی نیز روی میزها دیده می‌شود. تعدادی مهمان در کوشه و کنار نشسته‌اند. در این هنگام از راهرو صدای برویایی به گوش می‌رسد و خانم چاق و لنگی در حالی که عده‌ای در اطراف او حرکت می‌کنند وارد می‌شود و مهماندار به آنها در بالای اتاق جای می‌دهد. فضای اتاق با ورود این خانم که «صدرالملوک» نام دارد برای لحظاتی به هم می‌ریزد و سپس نوعی سکوت اجباری برقرار می‌شود. مهمان‌ها به تدریج وارد می‌شوند.

قطع

سکانس ۲ داخلی. دوز. آشپزخانه
صحنه ۳

تعدادی زن در آشپزخانه‌ای بزرگ مشغول خدمتگزاری هستند. یکی ظرف‌ها را می‌شوید، دیگری خشک می‌کند و روی هم قرار می‌-

دهد و نفر بعد در آنها بستی می-
ریزد و چند تن آماده «سرو» و
پذیرایی از مهمان ها می شوند.
زن اول: بازم بستنی، مهمونا همین
طور دارن میان.

قطع

سکانس ۲
صحنه ۳ (بازگشت به صحنه ۱)

خارجی. دوز. حیاط بیرونی
دیگ ها بر روی اجاق ها قرار
دارند و آتش زیر آنها گر گر می کند.
آشپز به دیگ ها سرکشی می کند و
مراقب غذای درون آن است. مرد
دیگری به سرعت کباب به سیخ می-
کشد و آماده می گذارد.

قطع

سکانس ۳
صحنه ۱ خارجی. دوز. خیابان

گروهی زن هلله کتان از
آرایشگاه بیرون می آیند. در حالی
که عروس را در میان دارند و
اتومبیل کالسکه مانند که گل آذین
شده به طرف آنها می آید. عروس
را سوار می کنند و اتومبیل آرام به
راه می افتد و دیگران هم در پی
اتومبیل عروس بسوق زنان و هلله
کتان روان می شوند.

قطع

«سکانس ها» و «صحنه ها» را چند عامل از یکدیگر متمایز می کند. آنچه
که از دو سکانس و پنج صحنه استنباط می شود، عاملی است که به محیط

داستان بستگی دارد. زیرا آنچه که در سکانس اتفاق می افتد، وقوع يك مهمانی «عروسی» را در خانه ای قدیمی و بزرگ می رساند. و زمانی که دوربین به صحنه دوم یعنی فضای سالن که داخلی است تغییر مکان می دهد، در واقع جایگزین فضای خارجی حیاط شده است. حضور مهمان ها و ورود گروهی دیگر از مدعوین و اصولاً تغییر مکان از نظر موضوع، صحنه دیگری را به دنبال می آورد. آشپزخانه و آنچه که در آن می گذرد، ضمن این که موضوعی مرتبط با تمام سکانس است، اما خود به هر حال مجزا است و وقایع مخصوص به خود را در بر می گیرد.

با مقایسه صحنه های مذکور که مجموعاً سکانس واحدی را، به نام «سکانس خانه خانم صدرالملوک»، تشکیل می دهند، متوجه می شوید که چگونه در هر صحنه، حرکات، موضوع، ریتم، نور و بیان صحنه تغییر می کند.

فیلمنامه نویسی که می خواهد داستانش از روانی و روشنی برخوردار باشد، می تواند با تقسیم بندی مناسب، داستان فیلم را به طریق های یاد شده ارائه دهد. این طریقه در تقسیم بندی جزء تصویری (دکوپاژ) شیوه مشخص و مؤثری دارد.

در هر فیلمنامه، «سکانس» خود در واقع يك موضوع و داستان کوچکتر محسوب می شود و از مجموع این موضوع ها و پیوستن سکانس ها، يك فیلمنامه قابل فیلمبرداری به دست می آید. این حوادث و اتفاقات برای این که بوجود بیایند، الزاماً در محیطی واقع می شوند که آن را مکان داستان می نامند. وقایع يك داستان ممکن است در مکان های مختلف روی دهد ولی به طور کلی مکان به دو قسمت «داخلی و خارجی» تقسیم می شود. صحنه های دوم و سوم از سکانس دوم، یعنی اتاق پذیرایی و آشپزخانه که مکان هایی سر پوشیده هستند، مکان داخلی نام می گیرند. ممکن است این مکان های سر پوشیده به واسطه کاربرد نور مصنوعی (ایجاد نور مصنوعی) در يك استودیو «پلاتو» و به صورت دکور ساخته شده باشند. در يك چنین مکانی صحنه و نیز تمام اشیاء و وسایلی که درون صحنه قرار دارند، می باید نورپردازی شوند و ارتباط نوری خود را با شخصیت های داستان و کلیه اجزاء صحنه همواره حفظ کنند، و در این حالت عامل «زمان» (صبح، روز، نیمروز، غروب، شب) بسا نورپردازی مشخص می شود و در اینجا است که اهمیت

نورپردازی و نقش نورپرداز مورد توجه قرار می‌گیرد.

صحنه اول از سکانس دوم و سکانس سوم در فضای آزاد واقع می‌شوند و مکان خارجی «لوکیشن»^۱ نامیده می‌شود. وقوع حوادث و جریان طبیعی اعمال و حرکات و نیز آنچه که در صحنه خارجی قرار می‌گیرد از نور طبیعی «خورشید» بهره می‌گیرد.

با توجه به این اصل که فیلمنامه به منظور برگرداندن مفاهیم داستان به تصاویر زنده متحرك نوشته می‌شود، فیلمنامه‌نویس باید از يك سو با شیوه داستان‌نویسی آشنا باشد، و از سویی دیگر ضمن نوشتن داستان، به تصاویر هر قسمت نیز بیندیشد. بد عبارت بهتر فیلمنامه‌نویس باید (تصویری) فکر کند و همراه اینگونه تفکر به چگونگی تأثیر هر تصویر در ذهن و روح تماشاگر نیز بیندیشد. اینگونه نویسنده‌گی اگر با شناخت کافی از تکنیک سینما همراه باشد قرین توفیق خواهد بود.

نمونه‌ای دیگر:

مطالعه و بررسی قسمتی کوتاه از فیلمنامه «كوچك جنگلی» شکل کامل يك فیلمنامه را بر مبنای تصویر نشان می‌دهد. این فیلمنامه بنا بر اصول صحیح نگارش داستان فیلم نوشته و تنظیم شده است و نموداری از نظم پیوسته، دقت عمل و ظرافت نگارنده است و پیش‌بینی‌های لازم، نکات شناسایی، دسته‌بندی و تفکیک ضروری و مؤثر در هر سکانس را برای فراهم آوردن ملاحظات اجرایی تهیه فیلم، به صورت «فهرست» دربر گرفته است. دو سکانس کامل (سکانس ۶ با يك صحنه و سکانس ۷ با دو صحنه) از فیلمنامه مزبور که در اینجا مورد اشاره و بحث ما قرار دارد (یعنی حرکت به سوی لاهیجان، مقابل مطب دکتر حشمت، داخل خانه دکتر حشمت) آماده دکوپاژ است.

فهرست فصول:

- ۱- بهار از سکانس ۱ تا ۱۴
- ۲- تابستان از سکانس ۱۴ تا ۲۲
- ۳- پائیز از سکانس ۲۲ تا ۲۵

۴- تابستان	 از سکانس ۲۵ تا ۳۳
۵- پائیز	 از سکانس ۳۳ تا ۳۸
۶- زمستان	 از سکانس ۳۸ تا ۴۸
۷- بهار	 از سکانس ۴۸ تا ۵۶
۸- پائیز	 از سکانس ۵۶ تا آخر

فهرست سکانس‌ها (۱)

صفحه فیلمنامه		صفحه فیلمنامه	
		۱- بهار	
۱۲۶	سکانس ۱۹	۲	سکانس ۱
۱۳۰	سکانس ۲۰	۷	سکانس ۲
۱۳۷	سکانس ۲۱	۱۴	سکانس ۳
	۳- پائیز	۲۴	سکانس ۴
۱۴۸	سکانس ۲۲	۲۹	سکانس ۵
۱۵۲	سکانس ۲۳	۳۸	سکانس ۶
۱۵۹	سکانس ۲۴	۴۱	سکانس ۷
	۴- تابستان	۴۸	سکانس ۸
۱۶۴	سکانس ۲۵	۵۲	سکانس ۹
۱۷۵	سکانس ۲۶	۵۸	سکانس ۱۰
۱۸۰	سکانس ۲۷	۷۴	سکانس ۱۱
۱۸۲	سکانس ۲۸	۸۰	سکانس ۱۲
۱۹۲	سکانس ۲۹	۹۲	سکانس ۱۳
۲۰۲	سکانس ۳۰		
۲۰۷	سکانس ۳۱	۲- تابستان	
۲۱۴	سکانس ۳۲	۹۵	سکانس ۱۴
	۵- پائیز	۱۰۳	سکانس ۱۵
۲۲۰	سکانس ۳۳	۱۰۶	سکانس ۱۶
۲۲۵	سکانس ۳۴	۱۱۴	سکانس ۱۷
۲۲۹	سکانس ۳۵	۱۲۱	سکانس ۱۸

فهرست سکانس‌ها (۲)

صفحه فیلمنامه	سکانس	صفحه فیلمنامه	سکانس
۳۲۷	سکانس ۴۹	۲۳۸	سکانس ۳۶
۳۳۷	سکانس ۵۰	۲۴۸	سکانس ۳۷
۳۴۷	سکانس ۵۱	۶- زمستان	
۳۵۴	سکانس ۵۲	۲۵۴	سکانس ۳۸
۳۵۸	سکانس ۵۳	۲۶۰	سکانس ۳۹
۳۶۵	سکانس ۵۴	۲۶۳	سکانس ۴۰
۳۷۴	سکانس ۵۵	۲۶۷	سکانس ۴۱
۸- پائیز		۲۷۴	سکانس ۴۲
۳۸۰	سکانس ۵۶	۲۸۲	سکانس ۴۳
۳۸۲	سکانس ۵۷	۲۸۵	سکانس ۴۴
۳۸۹	سکانس ۵۸	۲۹۵	سکانس ۴۵
۳۹۶	سکانس ۵۹	۲۹۷	سکانس ۴۶
۳۹۹	سکانس ۶۰	۳۰۴	سکانس ۴۷
۴۰۳	سکانس ۶۱	۷- بهار	
۴۰۷	سکانس ۶۲		
۴۱۱	سکانس ۶۳	۳۱۴	سکانس ۴۸

شخصیت‌های اصلی:

ردیف	شخصیت	بازیگر	سکانس حضور
۱	آمن (محمدحسن)		۲-۱۱-۲۰-۳۶-۵۸-۵۹
۲	آزان (رضا)		۵-۶-۷-۱۶-۲۶-۳۱
۳	آلیانی (حسن)		۱۰-۱۲-۱۴-۱۵-۱۶-۲۱-۲۵-۳۴-۳۵-۳۶-۳۸-۴۳-۴۴-۴۵-۴۷-۴۹-۵۴-۵۵-۵۸-۵۹-۶۰-۶۱
۴	اسماعیل (جنگلی)		۳-۹-۱۰-۱۱-۱۲-۱۳-۱۶-۲۱-۳۳-۳۵-۳۸-۴۲-۴۳-۴۴-۴۵-۴۷-۴۹-۵۱-۵۲-۵۳-۵۴-۵۵-۵۶-۵۷

داستان فیلم (فیلمنامه) * ۴۵

ردیف	شخصیت	بازیگر	سکانس حضور
۵	امیر خان		۴۲-۴۳-۴۵-۴۶-۴۷
۶	احسان الله خان		۲۵-۳۲-۳۳-۳۵-۳۶-۳۸-۴۱-۴۸-۴۹-۵۰-۵۵
۷	اسکستانی (رضا)		۶۱-۶۲-۶۳
۸	ایوب خان (میر پنج)		۳۷-۳۹-۴۰-۴۶-۵۷-۵۸
۹	بر اتملی (نایب)		۴۰-۴۴-۴۶-۵۷-۵۸-۶۲-۶۳
۱۰	پاپروسی (محمد - حسن)		۱۶-۲۱-۲۲-۲۳-۳۱-۳۲-۳۷
۱۱	پطروس خان		۱۸-۲۴-۲۷-۴۹-۵۶-۶۲
۱۲	پهلوان شیرید الله		۱۱-۱۲-۱۴-۱۵-۱۶-۲۰-۲۱-۲۴-۲۷-۳۸-۴۰
۱۳	جنگلی (میرزا - کوچک)		۳-۴-۵-۶-۷-۱۰-۱۱-۱۲-۱۴-۱۶-۲۰-۲۱-۲۴-۲۵-۲۷-۲۸-۲۹-۳۲-۳۳-۳۴-۳۵-۳۶-۳۸-۴۱-۴۲-۴۳-۴۴-۴۵-۴۷-۴۸-۴۹-۵۰-۵۱-۵۲-۵۳-۵۴-۵۵-۵۸-۵۹-۶۰-۶۱
۱۴	حشمت (دکتر - ابراهیم)		۷-۱۰-۱۲-۱۶-۲۰-۲۱-۲۲-۲۳-۲۴-۳۵-۳۶-۳۸-۴۲-۴۳-۴۴-۴۶
۱۵	حشمت الدوله		۸-۱۷-۲۲-۲۳
۱۶	حمیدرخان عمو - اوغلی		۴۸-۴۹-۵۰-۵۴-۵۵
۱۷	خالوقربان		۲۵-۳۲-۳۳-۳۵-۳۶-۳۸-۴۱-۴۸-۴۹-۵۰-۵۵
۱۸	خالومیرزا علی		۱۶-۲۱-۲۲-۲۳-۳۸-۴۱-۴۲-۴۳-۴۴-۴۷-۵۲-۵۳
۱۹	خواهر میرزا		۳-۲۰-۳۳-۵۹
۲۰	دانش دمیر		۸-۱۸-۱۹-۲۱
۲۱	رهاب		۲۰-۳۶-۵۱-۵۹
۲۲	سرخوش		۴۸-۴۹-۵۰-۵۵
۲۳	شیشه بر (شیخ علی)		۱۱-۱۲-۱۳-۱۴-۱۵-۱۶-۲۰-۲۱-۳۳-۳۸

ردیف	شخصیت	بازیگر	سکانس حضور
۲۴	شاگرد بهلوان (یدالله)		۱۱-۱۲-۱۴-۲۰-۲۹-۳۰-۳۳-۳۷
۲۵	عنایت		۱-۲-۳-۱۰-۱۱-۱۲-۱۴-۲۰-۲۱-۲۲-۲۹-۳۰-۳۳-۳۷
۲۶	غنی (داود)		۱۱-۱۲-۱۳-۱۴-۱۶-۲۹-۳۱
۲۷	کسمایی، (حاج احمد)		۱۶-۲۱-۲۲-۲۳-۲۴-۲۵-۲۷-۲۸-۳۲-۳۵-۳۷
۲۸	کسمایی (میرزا- حسین)		۲-۳-۴-۵-۹-۱۰-۱۴-۲۸-۳۲-۳۵-۵۱-۵۶-۵۷
۲۹	کاپیتان محمودخان		۱۷-۲۵-۲۶-۲۷-۳۱
۳۰	کرمانشاهی (مهدی)		۸-۱۸-۱۹-۲۱
۳۱	کائوک		۵-۶-۷-۱۰-۱۴-۱۶-۲۰-۳۱-۳۲-۳۴-۳۶-۳۸-۴۲-۴۳-۴۴-۴۵-۴۷-۴۸-۴۹-۵۰-۵۱-۵۴-۵۵-۵۸-۵۹-۶۰-۶۱
۳۲	مشهدی علیشاه		۵-۱۵-۱۶-۱۸-۱۹-۲۴-۲۵-۲۷-۲۹-۳۱-۳۲-۳۴-۳۵-۳۶-۳۸-۴۱-۴۲-۴۳-۴۴-۴۵-۴۷-۵۳
۳۳	مفاخرالملک		۱-۸-۱۷-۱۸-۱۹-۲۱
۳۴	مشهدی محمدرسول		۳-۱۲-۱۸-۲۰-۲۱-۲۲-۲۳-۲۵-۲۹-۳۰-۳۳-۳۷ ۳۸-۳۹-۴۲-۴۳-۴۴-۴۶-۵۱-۵۲-۵۳-۵۵-۵۸-۵۹

شخصیت‌های فرعی:

ردیف	شخصیت	بازیگر	سکانس حضور
۱	آقای سید محمود روحانی		۲-۲۵
۲	آقا سید عبدالوهاب صالح		۲-۲۵
۳	آبرم (سرتیپ)		۵۷

داستان فیلم (فیلمنامه) * ۴۷

ردیف	شخصیت	بازیگر	سکانس حضور
۴	اسدالله (بلدمحلی)		۴۴-۴۵
۵	امین الدوله (حاج محسن)		۱۳
۶	تیمورتاش		۳۷
۷	خالو کرم (استاد- سلمانی)		۳۳
۸	دبیر اعظم		۵۷
۹	سردار سپه		۵۷
۱۰	شاه مراد		۵۲
۱۱	شفتی (عبدالرزاق)		۱۵
۱۲	فخرایی (ابراهیم)		۲۵
۱۳	قنبرخان		۴۴-۵۳
۱۴	کریم خان کرد		۴۱-۵۵
۱۵	گل آقا (سورچی- والی)		۲۲-۲۳
۱۶	لاهیجی (ابوالقاسم)		۲۵-۴۲
۱۷	مستخدم والی		۱۷-۲۵

شخصیت‌های خارجی - انگلیسی

ردیف	شخصیت	بازیگر	سکانس حضور
۱	میجر آکشتون		۲۴-۳۰
۲	کاپیتان نوئل		۲۶-۲۹-۳۲
۳	کلنل استوکس		۲۷-۲۸-۳۱
۴	خزانه‌دار بانک		۳۰
۵	چند افسر انگلیسی و سربازان مستعمراتی		۳۱

شخصیت‌های خارجی - آلمانی‌ها

ردیف	شخصیت	بازیگر	سکانس حضور
۱	ماژور فن پاشن		۸-۱۶-۲۰-۲۵-۳۱-۳۲
۲	ماژور لیوتنان-اشتراخ		۱۶-۲۰-۳۱-۳۳
۳	والتریخ		۱۶-۳۲

شخصیت‌های خارجی - روسی

ردیف	شخصیت	بازیگر	سکانس حضور
۱	ژنرال افسینکوف		۱-۸-۱۷
۲	باغدائف		۱-۱۷-۲۴
۳	نیکیتین		۲۷-۲۸-۳۱
۴	ژنرال بیچراخف		۳۱
۵	استراسلسکی		۳۷-۴۰
۶	ابوکف		۴۸-۴۹-۵۰
۷	کیگالو		۴۸-۴۹-۵۰
۸	اوژنی کیدزه		۴۸-۴۹

سیاهی‌لشکر (به ترتیب ورود به صحنه):

شخصیت‌ها	سکانس حضور
مهر ژنرال	۱
محافظین ژنرال	۱-۴۰
دستهٔ ارکستر نظامی	۱
چند قزاق قرارگاه	۱-۸-۱۳-۱۷-۳۸
چند زاندارم دولتی	۱
یکدسته قزاق مجهز روس	۱-۳-۲۴-۳۷-۴۰
مردم کوچه و بازار	۱-۲-۵-۹-۱۱-۱۷-۲۴-۲۶-۳۰-۵۶
کاریچی‌ها و چایخودارها	۱-۱۱-۲۶

شخصیت‌ها	سکانس حضور
کارگر چاپخانه	۲
معمد (۲ نفر)	۲
سورچی	۳
چند مسافر در شبکه	۳
عده‌ای دوستایی	۴-۱۶-۱۸-۲۰-۲۷-۲۹-۳۲-۳۸-۴۰- ۴۹-۵۳-۵۴
یک پیرمرد	۵
یک پسر بچه	۵
دو قزاق سوار روس	۵-۱۱
دو ژاندارم دولتی پیاده	۵
دو زن همسایه	۵
دو مرد همسایه	۵
دو مرد رهگذر	۵
چند قزاق روس	۵
درجه دار قزاق روس	۵
یک پیرمرد	۸
چند افسر آلمانی اسیر	۸-۱۶
چند بازداشت شده	۸
مستخدم دفتر	۹
فرآش حکومتی	۱۱
(دو نفر شاگرد پهلوان)	۱۱
حکایت	۱۱
قزاق روس (۲ نفر)	۱۱
باربر (۲ نفر)	۱۱
قزاق سوار روس (۲ نفر)	۱۳
چند زن	۱۳
چند مستخدم	۱۳
بچه کوچک (۲ نفر)	۱۳
اسیر (۳ نفر)	۱۶
مرد زخمی	۱۶
پیرزن	۱۶

شخصیت‌ها	سكانس حضور
چند اسیر	۱۶
پیوستگان به جنگل	۳۱
قزاقهای اسکورت زئرال	۱۷
گروه مجازات	۱۸-۱۹
اهالی دهکده کسما	۲۰-۲۱-۲۲-۳۳-۳۷
چند مرجع دارالحکومه	۲۵
مأمور گمرک	۲۶
رئیس گمرک	۲۶
مادر و دختر مهاجر ارمنی	۲۶
سربازان انگلیسی	۳۱
یک روستایی	۲۹
گروه امداد پزشکی	۳۱
زخمی‌های جنگ	۳۲-۴۰
یک قزاق جنگلی	۳۴
جوانان تحت تعلیم	۳۴
اهالی دهکده زیده	۳۵
تاجر محلی	۳۷
ضابط اسلحه	۳۷
معمدین محلی	۳۷
چند قایقران	۳۸
گروه دکتر حشمت و گائوک (۵۰ نفر)	۳۹
گروه میرزا حسن آلیانی (۵۰ نفر)	۳۹
تفنگچیان سردار اسعد (۵ نفر)	۳۹
صاحب منصب قزاق	۴۰
جوانان انقلابی	۴۹-۵۲
یک افسر قزاق ایرانی	۴۹
نفرات بحریه روس (۲۰ نفر)	۴۹
محافظین حیدرخان (۲ نفر)	۵۵
گروه سواران آلیانی	۱۴-۱۵-۱۶-۲۱-۳۹-۵۸-۵۹
جنگلی‌ها	۱۴-۱۵-۱۶-۲۰-۲۱-۲۴-۲۶-۲۷-
	۲۹-۳۱-۳۲-۳۳-۳۵-۳۸-۴۲-۴۳-

داستان فیلم (فیلمنامه) * ۵۹

شخصیت‌ها	سکانس حضور
گروه سواران حاج احمد کسمایی قشون مفاخر المملک (۳۰۰ نفر) گروه خالو قربان (کردها) قشون عبدالرزاق (۳۰ نفر)	۴۴-۴۵-۴۷-۴۹-۵۲-۵۴-۵۵-۵۹ ۱۶-۲۰-۲۱-۳۷ ۱۸-۱۹-۲۱ ۲۵-۳۱-۳۹-۴۱-۵۳-۵۵ ۱۵

اماکن فیلمبرداری:

ردیف	شهرها و دهکده‌ها	اماکن فیلمبرداری	سکانس
۱	رشت	پل چمار سرا - قرارگاه نظامی	۱-۲۴-۴۹-۵۶
		چندکوچه و خیابان	۱-۲-۵-۱۳-۲۴-۳۲-۴۹-۵۶
		دفتر روزنامه	۲-۹
		عمارت دارالحکومه - اتاق کار والی	۸-۱۷-۲۴-۲۵-۵۰
		منزل حاج محسن خان - امین الدوله	۱۳
		یک بیمارستان قدیمی	۳۲
		بازار مسگرها - دکان شیشه‌بری - دکه حکاکی - یک حجره - یک سرا در بازار	۱۱
		جاده و مسیرهای حومه رشت	۴-۱۸
		گورستان	۴۹
		خانه میرزا کوچک خان	۵۱
		اسلحه‌خانه - حیاط - اتاق - پاسدارخانه	۵۲
۲	لاهیجان	حومه شهر لاهیجان - کوره راهها	۶
		مطب دکتر حشمت	۷-۱۰
		چندکوچه و گذر	۷

شماره	شهرها و دهكده‌ها	اماكن فيلمبرداري	مکانس
۳	كسما	چند كوچه و گذر - بازار - ميدانچه - تپه‌هاي اطراف كسما - كمپنگاه شماره ۱ و ۲ جنگلي‌ها مسجد و نمازخانه مسجد - حياط اردوگاه قزاق‌ها	۲۰ ۲۲-۲۳ ۳۷
۴	آتشگاه	منزل مشهدي محمدرسول يك عمارت قديمي - چاده	۳ ۲۷-۲۸
۵	كلاردشت	حوالي كلاردشت - منزل اميرخان	۴۳ ۴۴-۴۶
۶	بندر انزلي	محوطه گمرک - بارانداز و در خروجي - خيابان بانك شاهی بانك شاهی - خزانه بانك بندرگاه - سالن كشتي گورسك پل غازيان	۲۶ ۳۰ ۴۸-۴۹ ۴۹
۷	ماسوله	نمای دهكده منزل مشهدي محمدرسول مرکز ستاد جنگل	۲۹ ۵۸-۵۹ ۵۴
۸	آب پسيخان	دهكده آب پسيخان	۱۵
۹	پل منجیل	پاسگاه	۲۴۲-۲۴۱
۱۰	زیده	منزل حسن آليانی منزل محمدحسن آمن - حياط - اتاق - كوچه	۳۵ ۳۶
۱۱	مزرعه و يك دهكده	اطرافگاه	۱۶
۱۲	يك دهكده	دهكده متروك و كوستان	۳۹
۱۳	يك دهكده	دهكده كوچك جنگلي	۴۰-۵۳
۱۴	يك كلبه	كلبه پيرزن	۴۷
۱۵	ملاسرا	يك عمارت قديمي	۵۵
۱۶	دهكده در دامنه تپه	پاسگاه ژاندارمري	۶۲

اماکن طبیعی:

اماکن	سکانس
جنگل تولم و جنگل و کوره راهها	۱۲-۱۴-۱۶-۲۹-۳۴-۳۸-۴۰-۵۳-۶۳
کوهستان و دامنه کوه و دره	۳۹-۴۱-۴۲-۴۵-۴۷
رودخانه و مسیر آن	۱۵-۳۱-۴۰

جنگها و درگیری‌ها:

ردیف	نوع درگیری	مکان	موقعیت	زمان	ردیف
۱	برخورد خیابانی میرزا با قزاق‌ها	رشت	خارجی	شب	۵
۲	حمله به خانه حاج محسن امین الدوله	رشت	داخلی - خارجی	شب	۱۳
۳	جنگ با عبدالرزاق شفتی	آب‌پسیخان	خارجی	صبح زود	۱۵
۴	جنگ با قشون مفاخرالملک	دهکده کسما	خارجی	شب	۲۱
۵	جنگ بزرگ منجیل با قوای روس و انگلیس	پل منجیل	خارجی	روز	۳۱
۶	ادامه جنگ و گسترش آن به رشت	رشت	خارجی	شب	۳۲
۷	بمباران محل جلسه اتحاد اسلامی توسط هواپیماها	دهکده زیده منزل حسن آلهانی	داخلی - خارجی	شب	۳۵
۸	تیراندازی مشهدی محمد رسول و عنایت و شاگرد پهلوان به سوی قوای دولتی	دهکده کسما	داخلی	روز	۳۷
۹	بمباران جنگلی‌ها توسط هواپیما- های انگلیسی	اماکن طبیعی	خارجی	روز	۳۸
۱۰	کشته شدن پهلوان شیریدالله	یک دهکده	خارجی	روز	۴۰
۱۱	درگیری بین گروه‌های مختلف	رشت - قزاقخانه	خارجی	روز	۴۹
۱۲	درگیری در موقع خارج کردن	رشت -	داخلی -	شب	۵۲

ردیف	نوع درگیری	مکان	موقعیت	زمان	تاریخ
	- اسلحه از قورخانه	قورخانه	خارجی		
۱۳	درگیری بین پلشویکها و جنگلی‌ها	یک دهکده	خارجی	روز	۵۳
۱۴	انفجار عمارت قدیمی محل جلسه	ملاسرا	داخلی - خارجی	روز	۵۵

وضعیت گریم و اسپشال افکت:

ردیف	گریم	اسپشال افکت
۴۸	چهره‌های عرق کرده	
۴۹	گریستن میرزا - چهره‌های گریه آلود	تیراندازی - زود و خورد و درگیری - شلیک توپ - خراب شدن قزاقخانه - اجساد کشته شدگان - انفجار
۵۲	جای گلوله در سینه و فوران زدن خون	تیراندازی به انسان و فوران خون از سینه
۵۳	چهره‌ها و بدنهای زخمی - تکه تکه شدن بدن انسان - بدن سوراخ سوراخ شده مشهدی علیشاه،	تیراندازی با تفنگ و مسلسل و شلیک توپ - در هم ریختن خانه‌ها - زخمی شدن آدم‌ها - انفجار - تکه تکه شدن بدن انسان - هل دادن اراپه توپ و پرتاب آن به سرازیری - بدن سوراخ سوراخ شده مشهدی علیشاه - وزش باد.
۵۵	جای گلوله در کمر - فوران زدن خون	انفجار عظیم عمارت ملاسرا - به هوا رفتن صندلی‌ها و وسایل خانه و گریم خان کرد - شکستن شیشه‌ها - آتش سوزی و دود - تیراندازی با تفنگ و کلت - جسدها - بدنهای در حال سوختن - پرتاب بمب بنزینی - از ارتفاع پائین پریدن - تیر خوردن حیدرخان - فوران خون
۵۷	بدنهای خون‌آلود - چهره‌های زولیده	افراد زخمی و تیر خورده

شماره	کریم	اسپتال افکت
۶۰	چهره‌های خسته و بی‌رمق - چهره‌های یخ‌زده	ورزش باد - هاریدن برف - نشستن برف بر سر و صورت
۶۱	چهرهٔ جنون‌آمیز و مضطرب - بریدن سر میرزا	برف سنگین بر همه چیز نشسته - فرو رفتن در برف - اجساد یخ‌زدهٔ میرزا و کاتوگ در زیر برف - بریدن سر میرزا - فوران و جاری شدن خون در جویبار
۶۲		سر بریدهٔ میرزا
۴۰	چهره‌های زخمی - جای شلاق بر بدن - چهرهٔ زخمی عسرق کرده و خیس خون - شلیک اسلحه به سر پهلوان	زخمی‌ها در غل و زنجیر - شلاق زدن بر بدن آدم - حرکت دادن گاری سنگین توسط پهلوان - از گاری پائین پریدن - شلیک اسلحه به سر پهلوان - حرکت خود به خودی گاری و کشیده شدن پهلوان
۳۱	چهره‌های خونی - خاک آلود - بدنهای گلوله خورده و زخمی	باد تند - شلیک گلوله - انفجار بمب - شلیک توپ - به رگبار بستن هواپیما - ریختن بمب توسط هواپیما - متلاشی شدن سنگرها - گلوله خوردن‌ها - فوران خون - اجساد گلوله خورده - ریزش کوه - خوردن گلوله به زمین - سقوط انسان به رودخانه - شلیک توسط زره پوش‌ها - بدن سوراخ سوراخ شده
۳۲	زخمی‌ها	آتش‌سوزی خانه‌ها - انفجار گلولهٔ توپ - تیراندازی
۳۳	اشک در چشم - تراشیدن ریش - گریه کردن	شلیک گلوله از تفنگ - ریش تراشیده شده
۳۸	جنگلی‌های زخمی - بدن سوراخ سوراخ شدهٔ شیخ علی - چشمان خون گرفته - سر و صورت‌های زولیده	جریان تند آب - رگبار مسلسل از هواپیما - سوراخ شدن بدن انسان‌ها و بدنهٔ قایق‌ها - زخمی‌ها - روان شدن خون بر آب - نمش آدم‌ها بر جریان آب - آب بردن آدم‌ها - بدن سوراخ سوراخ شدهٔ شیخ علی

دکورها:

ردیف	وضعیت دکور	سکانس	توضیحات
۱	فضای يك قرارگاه نظامی	۱	
۲	فضای يك دفتر روزنامه (پرورش)	۲-۹	در ورودی - راه سرو - پلکان
۳	يك خانه روستایی با سقفی از پوشال	۳	
۴	يك اصطبل	۳	
۶	مطب دکتر حشمت (بیرون و داخل)	۷	
۷	اتاق کار افسه نكوف در بازداشتگاه	۸	
۸	حیاط بازداشتگاه	۸	
۱۰	زیر زمین خانه دکتر حشمت	۱۰	
۱۲	دکه حكاکی در بازار	۱۱	
۱۴	پناهگاه مخروبه و متروك با محل دیده بانی	۱۲	
۱۵	تالار مجلل خانه امین الدوله	۱۳	
۱۶	پاسگاه نظامی قلعه مانند با اتاق کار میرزا	۱۴-۳۴	همان پناهگاه مخروبه است که تغییر شکل یافته.
۱۷	اتاق کار والی گیلان در دارالحکومه	۸-۱۷-۲۵- ۵۰	
۱۸	خانه های غارت شده اهالی کسما	۱۹-۲۱-۳۳	
۱۹	خیمه ها (اردوگاه)	۱۹-۲۱-۳۷	
۲۲	فضای بارانداز	۲۶-۴۹	کشتی ها در حال بارگیری دیده می شوند.
۲۳	گمرک اسکله (بیرون - داخل)	۲۶	
۲۴	بانك شاهي (بیرون و داخل)	۲۶-۳۰-۳۲	خزانه بانك دیده می شود
۲۶	سنگ های گوناگون	۳۱	
۲۹	فضای جنگ زده شهر رشت	۳۲	
۳۱	میدان مشق تیراندازی در پناهگاه جنگلی ها	۳۴	

توضیحات	سکانس	وضعیت دکور	شماره
حیات خانه دیده می شود	۳۵	منزل حسن آلیانی (محل جلسه اتحاد اسلامی)	۳۲
	۳۷	دهکده کسما (میدانچه - بازار - خانه ها - گذرگاه)	۳۴
	۳۸	دهکده متروک و خالی با چند خانه	۳۶
	۴۲	اطراف کاه لب پرنگاه	۳۷
خانه تازه سفید شده (داخل و خارج) دیده می شود.	۴۳-۴۴-۴۶	خانه امیرخان در بالای تپه با سقفی از پوشال	۳۸
	۴۴-۴۶	اتاق - حیاط - انبار خانه امیر خان و مزده	۳۹
	۴۸-۴۹	کشتی گورسک (سالن کوچک - عرشه)	۴۱
	۵۲	پادگان نظامی - (اسلحه خانه - قورخانه - حیاط - اتاق)	۴۳
اتاق، پنجره ای رو به بیرون دارد	۵۵	عمارت ملاسرا - دو طبقه - اتاق جلسه	۴۵
	۶۱	نمای يك دهکده از دور، پوشیده از برف	۵۲
پاسگاه کوچک و دور افتاده است	۶۲	پاسگاه زاندارمری (خارجی و داخلی)	۵۳
عملاً مطابق عکس سند باید ساخته شود.	۶۲	اتاق پاسگاه (با میز و صندلی و...)	۵۴

تعداد و سیاهی لشکرها:

چریک جنگلی	۱۵۰ نفر
چریک کسمایی	۶۰ نفر
چریک آلیانی	۳۰ نفر
چریک خالو قربان	۶۰ نفر
چریک مزدور روسی	۵۰ نفر
ژاندارم ایرانی	۱۰۰ نفر
قزاق روسی	۲۰۰ نفر
قزاق ایرانی	۱۵۰ نفر
سرباز هندی	۵۰ نفر
سرباز انگلیسی	۵۰ نفر
مردم عادی	۲۰۰ نفر
افسرهای مختلف	۷۵ نفر
مردم محلی	۱۰۰ نفر

_____ فصل،
 _____ مکن:
 _____ زمان:

ردیف	نقش	بازیگر	لباس	صورت	توضیحات
۱					
۲					
۳					
۴					
۵					
۶					
۷					
۸					
۹					
۱۰					

نقل بخشی از فیلمنامه «کوچك جنگلی» نوشته و کار «ناصر تقوایی» :

آغاز سکانس ۶

۱- در کوره راهی تاریك و ناهموار، يك گاری باری که قاطری آن را می‌کشد، با سه سر نشین، پر سرو صدا، در دست اندازها پیش می‌رود.

۲- رضا آژان گاری را می‌راند. میرزا و گائوك پشت گاری نشسته‌اند، هر سه علائمی از يك جدال سخت بر اندام و لباس خود دارند. رضا آژان با پیراهنی پاره پاره و سر و صورتی خونین است و نقش دو شیار شلاق، يك گونه او را متورم کرده است. پیراهن گائوك نیز دریده و پر از لکه‌های خون است. میرزا، بدون عمامه و عبا، عرقچین کوچکی به سر، پاها را دراز کرده و بادو دست، خود را محکم به بدنه گاری بند کرده است و از شکستگی استخوان پای چپ درد می‌کشد. گائوك بی‌تبادل از حرکت گاری، می‌کوشد پای شکسته میرزا را صاف و بی‌تکان نگاه دارد، در هر دست‌انداز، میرزا از درد رنج می‌کشد، اما تحمل می‌کند.

۳- رضا آژان با فریاد و ضرب‌های شلاق قاطر را بی‌امان می‌دواند

۴- در مسیری کم‌درخت، آن سوی يك آبگیر وسیع، چراغهای شهر، تك تك پدیدار می‌شوند. گاری ناگهان در دست‌اندازی به سختی یله می‌شود.

۵- میرزا که طاقش سر آمده، خشمگین غر می‌زند.

میرزا: یواشتر

رضا آژان برمی‌گردد او را نگاه می‌کند و لبخند می‌زند.

رضا آژان: رسیدیم دیگه آقا میرزا، اون چراغها...

لاهیجانده...

میرزا: یواشتر برو دیگه، مگه عزرائیل دنباله؟

رضا آژان و گائوك از لحن او به خنده می‌افتند.

رضا آژان: از عزرائیل بدترن این قزاقها.

گائوك: تا برسیم به شهر، این پای تو دیگه فقط به

درد ادره کردن می خوره.

و به رضا آژان چشم غره می رود. اونیز گاری را آهسته تر می راند.

رضا آژان: تا برسیم به جای امن، خودم برات مرهم درست می کنم آقا میرزا، بسا آرد و زرده تخم مرغ ...

۶- میرزا: نه، ممنون... تو فقط ما را زنده به دکتر برسون!

۷- از وحشت میرزا، گاٹوك به خنده می افتد.

رضا آژان: توی تاریکی آقا گاٹوك، این قاطر زبون بسته، چاه رو از چاله فرق نمی ذاره.

۸- میرزا، با تعجب به گاٹوك نگاه می کند.

میرزا: چیه اسم تو؟

۹- گاٹوك پاسخ نمی دهد. رضا آژان بجای او می گوید:

رضا آژان: گاٹوك... اسمش گاٹوكه. آقا میرزا.

۱۰- میرزا، دچار ضعف از خونریزی پا، لحظه یی گاٹوك را برانداز می کند.

میرزا: ارمنی که نه... ایرانی هستی تو؟

۱۱- گاٹوك به اشاره سر پاسخ منفی می دهد. رضا آژان بار دیگر، بجای او پاسخ می دهد:

رضا آژان: نه... مال آلمانه...

۱۲- میرزا، برافروخته از مداخله رضا آژان، به او پرخاش می کند.

میرزا: توهم لابد مترجمشی؟!

۱۳- گاٹوك و رضا آژان به خنده می افتند. به اولین خانه های شهر نزدیک شده اند، گاری باز در چاله ای می افتد، ناله میرزا بلند می شود، از درد ضعف می رود.

رضا آژان: میرسیم الان... (به گائوک) ... بخوابون
اونو...

گائوک تفنگ را پنهان می کند، متوجه ضعف میرزا و خون فراوان رفته از زخم او می شود. او را کف گاری می خواباند و به مرتب کردن وضع ظاهری می پردازد.

آغاز سکانس ۷
A - چند کوچه و گذر در لاهیجان
A صحنه ۱

۱- گاری وارد شهر می شود. هر سه می کوشند ظاهری عادی داشته باشند، میرزا از شدت خونریزی دیگر بی رمق می نماید.

۲- گاری از میدانی می گذرد، دو پاسبان گشتی در گوشه ای دارند با هم صحبت می کنند، تک و توك. چند عابر در خیابان ها در گذرند. گاری به کوچه ای می پیچد.

۳- گاری وارد کوچه می شود، مقابل خانه ای توقف می کند. روی در خانه این تابلو دیده می شود:

دکتر ابراهیم حشمت الاطباء

۴- نگاه کنجکاو گائوک از تابلو و در و پنجره ساختمان متوجه میرزا می شود، می پرسد:

گائوک: جای امنی هست اینجا؟

نگاه بی رمق میرزا به او اطمینان خاطر می دهد.

رضا آژان پیاده می شود، در می زند، گائوک مراقب اطراف است...
جوابی نمی آید... باز در می زند...

۵- میرزا که توان بلند حرف زدن ندارد به گائوک می گوید:

میرزا: بگو صدایش بزند... از پنجره...

گائوک: برو از پنجره... صدایش بزن...

رضا آژان پشت پنجره می رود، چند ضربه به شیشه می زند، بلند می گوید:

رضا آژان: دکتر... آقای دکتر...

پس از لحظه ای انتظار، پنجره باز می شود. نیم تنه ریزنقش دکتر با صورت خواب آلود پشت پنجره ظاهر می شود.

دکتر حشمت: کیه این وقت شب؟

رضا آژان: ببخشین دکتر، غریبه نیس...

۶- دکتر لحظه‌ای به او و بعد که عینک می‌زند به گاری و گاؤک می‌نگرد.

۷- گاؤک با دیدن دکتر، می‌کوشد میرزا را از گاری پیاده کند، می‌گوید:

گاؤک: دکتر باز کن زودتر... میرزاس...

۸- دکتر حشمت به شنیدن اسم میرزا به سرعت از پنجره دور می‌شود. رضا آژان به کمک گاؤک می‌آید، میرزا را به طرف در می‌برند، کف گاری خون زیادی ریخته است...

۹- در باز می‌شود. دکتر نگران می‌پرسد:

دکتر حشمت: میرزا... چی شده؟...

(به گاؤک) ... چشه؟

(به رضا آژان) ... چی شده، ها؟

میرزا با صدایی ضعیف می‌گوید:

میرزا: چیزی نیس، نگران نشو...

رضا آژان و گاؤک، میرزا را به درون می‌برند، دکتر حشمت با حیرت به سر و وضع هر سه نفر نگاه می‌کند.

دکتر حشمت: مگه از جنگ اومدین شماها؟

رضا آژان: ای... همچی...

دکتر حشمت نگاهی به کوچه می‌اندازد و در را می‌بندد.

ادامه سکانس ۷

B - مطب دکتر حشمت

B صحنه ۲

۱۰- در راهرو، گاؤک و رضا آژان که زیر بظلهای میرزا رفته‌اند، به

دنبال دکتر وارد اتاقی می‌شوند.

۱۱- میرزا را در نیمه تاریکی اتاق به طرف تخت معاینه می‌برند.

در همین فاصله دکتر با عجله چراغی روشن می‌کند، بالای سر میرزا می‌آید که از شدت درد و ضعف، عرق کرده است. نبض او را می‌گیرد و

می پرسد:

دکتر حشمت: چی شده پات؟ شکسته؟
رضا آژان: گلوله خورده...

و به سوی دکتر می آید.

رضا آژان: بجنب دکتر، خیلی خون رفته...

دکتر حشمت: زودتر می آوردنش...

رضا آژان: از سر شب، یکنفس داریم می کوبیم...

۱۲- گائوک که از پشت پنجره مراقب بیرون است می گوید:

گائوک: از رشت میائیم ما... من می مونم پیش دکتر،
تو به فکری بکن برای اون گاری...

رضا آژان به سرعت از اتاق بیرون می رود. دکتر که مشغول باز کردن در
بك شیشه تیره رنگ است، می پرسد:

دکتر حشمت: دنبالتون هستن مگه؟

گائوک: نه... اما گاری مال دزدیه... کفش پر از
خونه...

و آستینهایش را آماده همکاری با دکتر بالا می زند، دستهایش کثیف و
خون آلود است.

دکتر حشمت: دستتویی تو حیاطه...

و پنبه آغشته به اتر را زیر بینی میرزا می گیرد، می گوید:

دکتر حشمت: عمیق، نفس بکش...

گائوک در آستانه در اتاق با رضا آژان روبرو می شود، تفنگ قزاق روس را
به دست دارد. گائوک سلاح کمری خود را به او می دهد.

گائوک: تفنگ با خودت ببر... بیا این سبکتره...

و بیرون می رود. رضا آژان به اتاق می آید. تفنگ را گوشه ای می گذارد، به
دکتر نزدیک می شود و نگران حال میرزا به او می نگرد. دکتر که دارد
دور و بر زخم را با الكل تمیز می کند به او می گوید:

دکتر حشمت: فعلاً که بهتس گفته... نخورده به کاسه
زانو.

و پلك چشم میرزا را نگاه می کند.

دکتر حشمت: برو گاری رو بیر زودتر، جایی داری
قایمش کنی؟

رضا آژان: بیرون شهر به جای امن سراغ دارم

من پیاده بر می گردم...

سلاح کمری را زیر پیراهنش جا می دهد و بیرون می رود.

۱۳- نفسهای میرزا اندکی مرتب شده و تحت تأثیر داروی بیهوشی،
درد کمتری احساس می کند، یکبار دیگر دکتر پنبه آغشته به اتر را زیر
بینی او می گیرد، می کوشد میرزا را به حرف بیاورد، تا اثر واقعی دارو
را ببیند.

دکتر حشمت: این... رضا آژان نیست اسمش؟

میرزا به اشاره سر به او پاسخ مثبت می دهد.

دکتر حشمت: اون یکی، ارمنیه؟

میرزا: نه.

دکتر حشمت: ایرانیه؟

میرزا: نه... آلمانیه...

دکتر حشمت: خوب فارسی حرف می زنه.

میرزا: ایران... خیلی... بوده...

به تدریج سنگین و سنگین تر حرف می زنند.

دکتر حشمت: اسمش چیه؟

میرزا: گا... ثو...

دکتر حشمت: گا... ثو...

و به خواب می رود.

۱۴- گائوک که در آستانه در ایستاده است و دارد دستهایش را با

حواله خشک می کند، می گوید:

گائوک: بقیه اشو از خودم پیرم.

و داخل می شود. دکتر که به سرعت به ضد عفونی کردن اطراف زخم مشغول

شده است، لبخندی می زند و می گوید:

دکتر حشمت: دیگه احتیاجی نیست... بیا...

و پنبه و الک را به دست او می دهد. بلند می شود. گائوک جای او

می نشیند و به تمیز کردن زخم گلوله مشغول می شود.

۱۵- دکتر حشمت که دارد وسایل جراحی را برمی دارد، خون سرد می پرسد:

دکتر حشمت: نظامی هستی؟

۱۶- گائوک به اشاره سر پاسخ مثبت می دهد، پس از مکث کوتاهی، می گوید:

گائوک: ... افسر توپخانه

۱۷- دکتر حشمت با وسایل کارش برمی گردد، گائوک به او جا می دهد. دکتر شروع می کند به کار.

دکتر حشمت: نورشت چه می کنی؟

گائوک: مأموریت... يك مأموریت شخصی.

دکتر حشمت: تگ و تنها؟

گائوک:

دکتر حشمت: بین این همه دشمن؟

گائوک بر افروخته از شك دکتر حشمت نسبت به خود، می گوید:

گائوک: بین آقا، من نه جاسوسم، نه مأمور مخفی.
من گائوکم.

دکتر نیم نگاهی به او می اندازد و باز در کار خود دقیق می شود. گائوک ناراحت از او می پرسد:

گائوک: تو چی؟ طیبی یا مأمور ضد اطلاعات؟

دکتر حشمت خون سرد، با پنسی تکه سرب خون آلودی را از شکاف زخم بیرون می کشد و کف دست اومی گذارد. به میرزا اشاره می کند و می گوید:

دکتر حشمت: با این چه جور آشنا شدی؟

گائوک تکه سرب را کناری می گذارد و شانه بالا می اندازد.

گائوک: اتفاق.

نمونه دیگر:

بررسی سکانس اول فیلمنامه «شب آمریکائی»

کارگردان: فرانسواتروفو

محل فیلمبرداری: يك میدان بزرگ در پاریس

نام شخصیت	نقش	نام بازیگر
بازیگران: جولی بیکر	«پاملا»	(ژاکلین بیسه)
سورین		(والنتینا کورنزه)
استاسی		(آلکساندر استوارت)
آلکساندر		(ژان پی براومون)
آلفونس		(ژان پی برلثو)
فران	«کارگردان»	(فرانسوا تروفو)
برنران	«تهیه کننده»	(ژان شامپیون)
ژوئل	«منشی صحنه»	(ناتالی می)
لیلیان	«منشی صحنه - کارآموز»	(دافی)
برنار	«متصدی لوازم صحنه»	(برنارمتر)
اوریل	«گریمر و آرایشگر صحنه»	(نیک آریگی)
و تعدادی دیگر....		

شخصیت‌های فیلم

جولی بیکر «ژاکلین بیسه»

او در شروع فیلم نقشی ندارد ولی در باره‌اش زیاد صحبت می‌کنند. وی، یک بازیگر انگلیسی است که در سالهای نوجوانی مدتی در فرانسه زندگی کرده و بعد از بازی در چند فیلم در هالیوود، به شهرت بین‌المللی رسیده است. وقتی از آمریکا به محل فیلمبرداری می‌آید، افراد گروه، او را موجودی حساس و درعین حال نودار می‌یابند. همه از او کمی احساس ترس می‌کنند. چون اعصابش واقعاً ضعیف است. با فیلم «پاملا را به شما معرفی می‌کنم» بعد از دو سال دوری از سینما به علت بیماری عصبی، بار دیگر کارش را شروع می‌کند. افراد گروه غالباً از یکدیگر می‌پرسند: «او کارش را تا آخر ادامه خواهد داد؟».

سورین (والنتینا کورتزه)

او از آن نوع ستاره‌هایی است که نشان در شرف انقراض است. وی زنی است جذاب، خوش برخورد و پسر جنب و جوش. همیشه يك بطر شامپانی در دسترس دارد. در زندگی رازی دارد که به خاطر آن به الكل پناه برده است. گویا حرفه بازیگری برای فراموش کردن اندوهش کافی نیست.

آلساندر (ژان پییر اومون)

آلساندر يك بازیگر فرانسوی است، ولی تمام دوره بازیگری‌اش را در هالیوود در نقش جوان اول گذرانیده است. در هالیوود، همبازی مادر جولی بوده و به همین جهت با او سابقه‌آشنایی دارد. مردی ساکت و گوشه‌گیر است. هرگز از خودش سخن نمی‌گوید و بیشتر به حرفه‌اش می‌پردازد. در سینما تجربه فراوانی دارد و با کارگردان‌های مختلف کار کرده است. هر روز به فرودگاه می‌رود. گویا در انتظار ورود کسی است.

برتران «تهیه‌کننده» (ژان شامپیون)

شخصیت برتران شباهتی به سایر تهیه‌کنندگان فیلم ندارد. با اینکه آمریکایی‌ها هم در فیلم او سرمایه‌گذاری کرده‌اند، ادای تهیه‌کنندگان بزرگ را در نمی‌آورد. در زندگی ناراحتی‌هایی دارد که آنها را از دیگران مخفی نگه می‌دارد. آدم مهربان و رئوفی است و گروه فیلمبرداری را به خوبی اداره می‌کند. طوری فعالیت می‌کند که گویی تا پایان فیلمبرداری روی آسایش نخواهد دید.

آلفونس (ژان پییر لئو)

آلفونس يك بازیگر فرانسوی است که به تازگی برای بهبود کارش يك دوره پانتومیم را گذرانده است. به سینما علاقه فراوان دارد و از حرفه‌اش راضی است. ولی از بازی در فیلم «پاملا را به شما معرفی می‌کنم» ناراحت است. زیرا با «لیلیان» منشی صحنه فیلم روابط عاشقانه‌ای داشته که اکنون به سردی گرائیده است. مثل بچه‌هایی که پدر و مادرشان از هم

جدا شده‌اند و نمی‌دانند در این میان حق با کداميك از آنها بوده است، از خودش می‌پرسد:

«عشق مهمتر از کار است؟ زندگی مهمتر از سینماست؟».

ژوئل «منشی صحنه» (ناقالی‌بی)

ژوئل مورد اطمینان تمامی افراد گروه است. سر نسخ همه کارها در دست اوست و غالباً تمام مسائل بوسیله او حل می‌شود. با کارگردان همکاری نزدیک دارد و در کارهایش دلسوزی فراوان به خرج می‌دهد. شخصیتی منطقی و معتدل دارد و هیچ چیز قادر نیست آرامش روحی او را درهم بریزد. درباره عشق اینطور عقیده دارد: «به خاطر يك فیلم حاضر م از معشوقم جدا بشوم، ولی به خاطر معشوق حاضر نیستم فیلمی را ترك کنم».

لیلیان «منشی صحنه کارآموز» (دافی)

لیلیان به دنیای نمایش علاقمند است و به این مطلب پی برده است که زندگی با يك بازیگر تا چه حد مشکل است. با سایرین روابط دوستانه‌ای دارد و دلش می‌خواهد دیگران نیز او را دوست خود بدانند. با «آلفونس» اختلاف دارد و می‌گوید: «اگر کسی دوران کودکی سختی را گذرانده، نباید تلافی‌اش را سر دیگران درآورد».

برنار «متصدی لوازم صحنه» (برنارمنز)

برنار به کارش علاقه فراوان دارد. با تمام افراد گروه درگیری‌های لفظی پیدا می‌کند. «مارسل پانیول» درباره متصدیان لوازم صحنه می‌گوید: «غالباً به متصدیان لوازم صحنه اهمیتی داده نمی‌شود. در حالی که کارشان در فیلم اهمیت فراوان دارد. يك شیئی نامناسب قادر است زیباترین صحنه‌های عاشقانه را بی‌ارزش و از جذابیت ساقط کند».

فران «کارگردان» (فرانسوا تروفو)

فران خدمت وظیفه‌اش را در توپخانه گذرانده و ضمن يك مانور قدرت شنوایی یکی از گوشه‌هایش را از دست داده است. گوش دیگرش نیز

از کودکی سنگین بوده. می گویند: با سمک اش تعریف ها را بهتر از انتقادات می شنود». درباره آنچه بخواهد بگوید فکر می کند، ولی هر چه را فکر می کند بر زبان نمی آورد. علاقه ای ندارد در گروه نقش رئیس را بازی کند. از اتفاقاتی که باعث رکود کار فیلمبرداری می شود، احساس ناراحتی نمی کند. بیشتر دوست دارد ضمن فیلمبرداری، بدیهه سازی کند. از نظر او افراد به دو دسته تقسیم می شوند:

الف: آنهایی که وجودشان برای فیلم مفید است.

ب: افرادی که وجودشان برای فیلم ضرر دارد.

يك ایستگاه مترو، چند مفازه و يك كافه اطراف میدان دیده می شوند. اتومبیل ها و عابرین در رفت و آمدند. «آلفونس» از مترو خارج می شود. از عرض میدان می گذرد و با قدم های مصمم حرکت می کند. از روبروی او، مرد پنجاه ساله ای (آلکساندر) جلو می آید. وقتی آن دو روبروی هم می رسند، توقف می کنند و بدون آنکه حرفی بزنند در چشمهای یکدیگر خیره می شوند. بعد ناگهان «آلفونس» سیلی محکمی به گونه «آلکساندر» می زند. در این موقع يك نفر فریاد می زند: «قطع». دوربین عقب می رود و می بینیم این حادثه مربوط به صحنه فیلمبرداری است و تمام عابرین سیاهی لشگرهای فیلم هستند. يك دوربین فیلمبرداری داخل کادر قرار دارد و عده ای کارگر صحنه اطراف آن در رفت و آمدند. تمام میدان با دکور در محوطه يك استودیو در سواحل جنوبی فرانسه ساخته شده است. در این موقع، دستیار اول کارگردان، سیاهی لشگرها را در گوشه ای جمع می کند تا معایب کارشان را به آنها گوشزد کند.

دستیار کارگردان: لطفاً همه به من توجه کنید. صحنه اول را از نو

می گیریم. نمی دانم چه اتفاقی افتاده، ولی این

دفعه به خوبی دفعه قبل نبود. همه با هم از مترو

خارج شدین. اتوبوس هم دیر راه افتاد. راه

رفتن عده ای تندتر از بقیه بود. کسی که بعد از

خروج باید سیگاری روشن می کرد، کارش را

فراموش کرد.

در يك گوشه دیگر میدان، در حالی که دستیار کارگردان هنوز

سیاهی لشگرها را راهنمایی می‌کند، کارگردان (فران) صحنه سیلی زدن را برای بازیگران تشریح می‌کند. منشی صحنه و متصدی لوازم به سیاهی لشگرها نزدیک می‌شوند و آرایشگر (گریمور) فیلم، سیل «آلکساندر» را دوباره می‌چسباند. «ژوئل» منشی صحنه، برای «لیلیان» که کارآموز است، طریقه گزارش صحنه را توضیح می‌دهد.

(منشی صحنه) ژوئل: طول صحنه از آغاز تا پایان را

بر حسب متر و ثانیه باید حساب کرد.

(کارآموز) لیلیان: اونو به کی باید داد؟

ژوئل: به هیچ کس، باید برای خودت نگهداری.

«والتر» که سمت فیلمبرداری را دارد، پروژکتورها را کنترل می‌کند.

عکاس از صحنه سیلی زدن عکس می‌گیرد. پشت دکور، یک گروه گزارشگر تلویزیونی مستقر شده و با گوینده در حال تهیه و ضبط گزارش هستند.

گوینده: خانمها! آقایان! روز به خیرا ما الان در

استودیو «ویکتورین نیس» هستیم و در اولین جلسه

فیلمبرداری فیلم «پاملا» به شما معرفی می‌کنم.

حضور داریم. ولی من نمی‌توانم «پاملا» را به شما

معرفی کنم. زیرا بازیگر این نقش «جولی بیکر»

هنوز در هالیوود است. بقیه افراد گروه همگی

حضور دارند و من امیدوارم تا چند لحظه دیگر با

آنها مصاحبه کنم.

در این موقع «برتران» (تهیه کننده) با آلکساندر به طرف گوینده

می‌آیند. «آلکساندر» با «برتران» شوخی می‌کند.

آلکساندر: بله، سه هفته جنگ اعصاب خواهیم

داشت! ولی مهم نیست.

هر دو می‌خندند. «برتران»، «آلکساندر» بازیگر فیلم را به گوینده

معرفی می‌کند و دور می‌شود.

گوینده (به برتران): آقای تهیه کننده، لطفاً همین جا

بمانید و تشریف نبرید. می‌خواهیم با شما گفتگو

کنیم. باید راجع به فیلم صحبت کنید.

بر تران همچنان دور می‌شود

بر تران: نه، نه، نه، تهیه‌کننده نباید معرفی بشود.
گوینده به طرف آلکساندر برمی‌گردد و مصاحبه‌اش را با او شروع می‌کند.

گوینده: ممکنه داستان فیلم «پاملا را به شما معرفی می‌کنم» رو برای بینندگان ما تعریف کنید؟
آلکساندر: بله، این فیلم داستان یک مرد پنجاه ساله‌ای است که یک پسر داره. پسر او، با یک دختر انگلیسی ازدواج کرده و اونو به پدر و مادرش معرفی می‌کنه.

تصویر آلکساندر بر روی «مونتیور» ضبط برنامه جای خود را به تصویر آلفونس می‌دهد.

آلفونس: بله، این فیلم داستان مرد جوانی است که با یک دختر انگلیسی ازدواج می‌کنه و سه ماه بعد تصمیم می‌گیره همسرش رو به پدر و مادرش که در یک ویلای کنار دریا زندگی می‌کنن معرفی کنه.

دوباره تصویر آلکساندر دیده می‌شود.

آلکساندر: پرسوناژی که من نقشش رو بازی می‌کنم، عاشق عروشن میشه. عروشن هم عاشق او.

تصویر آلفونس

آلفونس: و زن جوان، عاشق پدرشوهرش میشه.

تصویر آلکساندر

آلکساندر: و فیلم، سرگذشت این رابطه‌نا شروع است.

تصویر آلفونس. گوینده سؤال می‌کند.

گوینده: و بعد چه اتفاقی می‌افته؟

آلفونس: فکر می‌کنم داستان به صورت تراژدی تمام میشه و مثل همه تراژدی‌ها، قهرمانان، سرنوشت شومی خواهند داشت.

تصویر آلکساندر.

آلکساندر: من باید برم. مثل اینکه سر صحنه به من احتیاج دارن.

سر صحنه، فران آماده فیلمبرداری است.

فران: آماده! فیلمبرداری رو شروع می‌کنیم. موتور. ژوئل کلاکت می‌زند.

ژوئل: پاملا، پلان يك، برداشت دوم.

همان صحنه قبلی را دوباره می‌بینیم. با این تفاوت که این بار کارگردان يك بلندگو در دست دارد و دستورات لازم را به بازیگران می‌دهد.

فران (از خارج تصویر): اتوبوس حرکت کنه ... روزنامه فروش سریع تر... خانمی که سگ دسته سریع تر... آلفونس حرکت کن... آلفونس با اتوموبیل قرمز از صحنه خارج شو... مواظب باشین! والتر برو روی [تصویر] آلکساندر!

صحنه، تا زدن سیلی ادامه می‌یابد و به پایان می‌رسد. بعد چند تصویر نزدیک از زدن سیلی می‌گیرند. سپس بعد از تصویر هفتم، فران اشاره می‌کند تا صحنه اول را از روی جرثقیل «کرین»^۱ فیلمبرداری کنند. دوربین روی يك جرثقیل بزرگ قرار می‌گیرد. چند تکنیسین روی جرثقیل سوار هستند. ژوئل کلاکت را می‌زند. فیلمبرداری با کلام کارگردان که فریاد می‌زند: «موتور»، شروع می‌شود. دوربین آهسته روی جرثقیل بالا می‌رود. در این هنگام موزیکی شبیه آثار «ویوالدی» به گوش می‌رسد.

فرانسواتروفو در مقدمه کتاب فیلمنامه «شب آمریکایی» چنین می‌گوید: «...ضمن نوشتن فیلمنامه با همکاری «سوزان شیفمان» و «ژان لویی ریشارد» می‌بایستی فوراً (داستان فیلم) داخل فیلم را انتخاب می‌کردیم. در این مرحله، تصمیم گرفتیم که (داستان فیلم) داخل فیلم به طور مستقل و رابطه‌اش با داستان اصلی فیلم، از نهایت سادگی و صراحت برخوردار باشد. از طرفی چون فقط قسمتهایی از (داستان فیلم) داخل فیلم را نشان می‌دادیم، این سادگی به فهم داستان و به فضای کم‌دی داستان اصلی که

1) Crane

قصد ایجادش را داشتم، کمک می‌کرد. از این رو يك ماجرای واقعی را که چند سال پیش روزنامه‌ها در آن باره مطالبی نوشته بودند، برای (داستان فیلم) داخل فیلم انتخاب کردیم. تمامی کسانی که برای چند ساعت از جریان فیلمبرداری يك فیلم بازدید کرده‌اند، چیزی از داستان فیلم نفهمیده‌اند. در حالی که امیدوار بوده‌اند ضمن این بازدید، پاسخی برای سئوالاتی که در ذهن خود دارند، بیابند. به همین جهت ناراضی و مغبون، استودیو را ترك کرده‌اند. من و دوستانم نیز ضمن نوشتن فیلمنامه «شب آمریکایی» به همین مسأله فکر کرده‌ایم که هر تماشاگر فیلم، يك بازدیدکننده و کارآموزی باشد که در طول يك ساعت و پنجاه و پنج دقیقه مدت نمایش فیلم، هفت هفته جریان فیلمبرداری را ببیند. در طول فیلمبرداری بارها از من سئوال کردند «با این کار لطف حرفه‌ای را که دوست داری از بین نمی‌بری؟» و من هر بار جواب داده‌ام:

«يك خلبان ضمن تشریح حرفه‌اش آیا لطف پرواز را از بین می‌برد؟» سینما يك حرفه دوست داشتنی است. به این دلیل که هیچ يك از کارکنان این حرفه، حاضر نیستند به کار دیگری جز این بپردازند. با فیلم «شب آمریکایی» خواسته‌ام به این سئوال تماشاگران که «يك فیلم را چگونه می‌سازند؟» پاسخ دهم. پاسخی تصویری. تنها جواب ممکن به این ترتیب است که فیلم جای کتاب را می‌گیرد. عشق مضاعف من به فیلم و کتاب، مرا واداشت تا «ژول وژیم» و «فانهایت ۴۵۱» را بسازم.

فیلم «شب آمریکایی» این سئوال را مطرح می‌سازد که آیا سینما برتر از زندگی است؟ بی‌آنکه به این سئوال پاسخی بدهد. هرچند در واقع برای این سئوال پاسخی هم وجود ندارد «آیا کتاب برتر از سینماست؟» مثل این است که از بچه‌ای پرسیم «پدرش را بیشتر دوست دارد یا مادرش را» گاهی در مطالبی که درباره فیلم‌های من می‌نویسند به ایده‌هایی برمی‌خورم که حاکی از اصرار من در وارد ساختن «نوشته» در آثار من باشد. مثلاً با خواندن يك کتاب یا نوشتن يك نامه است که پرسوناژهای فیلم‌هایم اقدام به کاری می‌کنند.

آنچه در سطود قبل از نظرتان گذشت، نشان می‌دهد که فیلمنامه چگونه فرم می‌گیرد و چگونه با زبان تصویر در می‌آمیزد و همه چیز را برای القای

مفاهیم به خلعت می گیرد. «تروفو» کارگردان صاحب نام فرانسوی، همانگونه که خود نیز بیان می دارد از آغاز با نویسندگان فیلمنامه همکاری و مشارکت مستمر داشته است و آنگاه که «داستان فیلم» در داخل فیلم اصلی شکل می گیرد، وی با سئوالات مختلفی روبرو می شود که جوابهای مناسبی برای آنها می یابد، بویژه که خود نیز بازیگری نقش کارگردان فیلمی را که خود سازنده حقیقی آن است، برعهده دارد. انتخاب شخصیت ها، یا به عبارت بهتر شخصیت پردازی فیلم، به گونه ای است که به سهولت قالب روانی و حرکتی پرسوناژها را - بدانگونه که «تروفو» در نظر دارد - جلوه گر می سازد. داستان نویس نیز می تواند به همین ترتیب افراد مورد نظر را در چهارچوب داستان های خود جای دهد و روحیاتی برای آنها فرض کند و با در دست داشتن حالات و روحیات آنها، به شخصیت های مفروض، هویت عینی ببخشد. داستان نویس، هنگامی به اوج توفیق ادبی خود می رسد که بتواند به وسیله بیان و ترسیم صادقانه روابط صحیح اجتماعی، به نابودی جنبه قراردادی و نادرست روابط اجتماعی پردازد و خواننده را به تفکر در باره چگونگی اساس و اصول وجود، وادارد، اگر چه خود نتواند راهی مشخص را پیش پای خواننده بگذارد یا موضع روشنی داشته باشد.

این اصول تفاوت هایی را نیز با سایر هنرها ایجاد می کند که گفتار، یکی از آنهاست. معمولاً سینما، نیاز کمتری به گفتار بین بازیگران دارد. اما در تئاتر، محل وقوع حوادث محدود به صحنه است و تماشاگر نمی تواند جزئیات حرکت بازیگر را ببیند و یا از تمامی صحنه قسمتی را برای تماشا انتخاب کند، آنها نمی توانند عواطف و احساسات را دقیقاً بر چهره بازیگران مشاهده کنند. از این رو نویسنده يك نمایشنامه می باید کلمات را مناسب با حالات و حرکات بازیگر بنویسد تا احساسات او را با توجه به محدودیت صحنه در قالب گفتار (دیالوگ) نشان دهد. اما سینما می تواند چهره بازیگر را از میان وسعت صحنه انتخاب کند و نشان دهد و تماشاگر سینما نیز فوراً از احساسات بازیگر، باخبر شود. اگر بازیگر فیلم برای بیان احساسات خود صرفاً از کلمات و گفتار - بدون حرکت و واکنش - استفاده کند، تماشاگر خسته و ناراضی می شود. بدین جهت، می توان گفت

بیان احساسات تصویری نیاز به کلام ندارد. باید یادآور شد که داستان‌های خصوصی و درام‌های فردی بی‌کشش نمی‌تواند برای اکثریت افراد يك جامعه جالب توجه باشد. تماشاگر یا خواننده داستان که در زمان خود و در اجتماع خود با تضادهای بسیار زندگی می‌کند، اگر لذت و اندوه داستان يك فیلم شريك می‌شود، تنها به این خاطر است که او لذت و اندوه تمامی جامعه را در آن می‌بیند و در نتیجه، خود را در آن می‌بیند. سوژه‌هایی مانند اعتصابها، عدم امنیت اجتماعی، شکنجه، ترس از جنگ و غیره، عواملی هستند که هر شخصی را تحت تأثیر قرار می‌دهند و بنابراین تماشاگر فیلم‌هایی از این نوع را نیز متأثر می‌کند. اما اینکه مثلاً شخصی از زندگی خانوادگی خود خسته می‌شود و در صدد پیدا کردن دوستی یا همدردی و یا همدمی برای خود برمی‌آید و سرانجام پس از طی ماجراهایی «زمان پرکن»، یاران یافته خود را رها، و به آغوش خانواده و به سوی همسرش باز می‌گردد، اگرچه نتیجه‌ای بسیار اخلاقی در بر دارد، اما برای يك تماشاگر کنجکاو و جوینده و برای فرد پرورش یافته و انسان متفکر و تحلیلگر، دنیایی از بی‌اعتنایی و احتمالاً پوچی ارائه می‌دهد. غالب داستان‌ها و فیلم‌های جهان سوم، بویژه کشور خودمان، به واسطه این که در آنها الگوبرداری از موضوع‌های معمولی و دور از جذبه رواج دارد و با دانش کم و حداقل امکانات به وجود می‌آید، علی‌رغم ادعا و انتظار نویسندگان و تهیه‌کنندگان - حتی اگر هزینه گزافی صرف شده باشد - حاصلی برای تماشاگر ندارد، زیرا هنر سینما به طور مستقیم بر تماشاگرش تأثیر می‌گذارد و به او دنیای دیگر و انسان‌هایی دیگر را نشان می‌دهد. دنیایی در عالم واقع یا غیر واقع که آدمی را به تفکر و تردید وامی‌دارد. این هنر، او را به کمک عواملی نظیر سکوت و تاریکی اتاق نمایش، از محیط عادی و طبیعی خود، که می‌توان آن را «محیط عادت روانی» نامید، جدا می‌کند. به عبارتی دیگر: سینما شاید به این دلیل به وجود آمد که تنها دنیای خود ناآگاه زندگی انسان را بیان کند. دنیایی که اغلب شاعرانه‌تر و مبالغه‌آمیزتر از زندگی واقعی آدمی است، اگرچه تقریباً تا به حال کمتر بدین طریق مورد استفاده قرار گرفته است. در بین فرمول‌های مدرن سینمایی، بهترین نمونه شناخته شده «نور تالیزم» است که فیلم «دزد دوچرخه» ساخته «ویتوریو دسیکا» بهترین

معرف این سبک است. این نوع فیلم‌ها، با مردمانی منتخب از کوچه و بازار و ساختمان‌ها و دکورهای واقعی و طبیعی لحظاتی از زندگی واقعی را به تماشاگر عرضه می‌کند. بدعت جالب توجه این نوع فیلم‌ها تبدیل يك موضوع عادی زندگی به يك موضوع دراماتيك است، و نکته اصلی همین است. در اینجا دوربین و میکروفن باید قادر باشند که از آب و آتش بگذرند. این چیزی است که فیلم واقعی را می‌سازد. فیلمنامه هم باید دارای قدرتی این چنین باشد.

زمان وقوع حوادث و انتخاب موضوع - با توجه به تأثیرات مختلفی که در ما می‌گذارد - از اهم موارد قابل توجه در فیلمنامه است، لذا فیلمنامه‌نویس می‌باید به این مسأله نیز توجه کافی نشان دهد.

در برخی از داستان‌ها که عمل (action) در داستان سرعت‌های مختلفی به خود می‌گیرد، یعنی در لحظاتی ریتم داستان تند و آنگاه برای دقایقی به حالت عادی باز می‌گردد، زمان، نقش بسیار مؤثری دارد. از این رومی‌توان گفت دیدگاه‌های هنرمند، بطور قطع به هنگام خلق اثر با تجارب قبلی وی ارتباط مستقیم پیدا می‌کند و این دیدگاه‌ها غالباً در دوران متفاوت زندگی هنرمند تغییر می‌پذیرد و روبه‌کمال می‌رود. بدیهی است چنین موردی در باره همه هنرمندان و در تمامی رشته‌ها صادق است، با این تفاوت که فیلمنامه‌نویس می‌باید نه تنها با چندین هنر آشنا باشد، بلکه باید بتواند این هنرها را در قالب واژه‌ها بریزد و در مجموعه‌ای با عنوان «فیلمنامه» ارائه دهد. يك نکته روشن است و آن، این که وی، حداقل به اندازه فیلمساز، در توفیق باشکست فیلم مؤثر است، چرا که نوشته او در فاصله زمانی کوتاهی به نصابی تبدیل می‌شود که وظیفه‌شان انتقال ذوق و عواطف و تجربه‌های وی به تماشاگرانی با فرهنگ‌های مختلف است. بنابراین فیلمنامه‌نویس نیز در خلق اثر سینمایی به اندازه کارگردان مؤثر است.

نتیجه:

«هنر» وجود دارد. هنر، واقعی و قابل احترام است. کار هنرمندانه همیشه زنده است. هنرمند نیز نمی‌تواند غیر از آنچه را که می‌داند یا احساس می‌کند انتقال دهد. خواه این احساس در قالب يك مجسمه باشد، یا يك قطعه موسیقی و یا يك تابلو نقاشی، شعر باشد یا نوشته و یا تصویر.

تعریف و شکل دکوپاژ

هنگامی که به خانه‌ای وارد می‌شویم، آنچه در بدو ورود نظرمان را به خود جلب می‌کند يك خانه کامل است. معمولاً در برخورد اولیه، به جزئیات توجهی نخواهیم داشت. اما وقتی بخواهیم آدرس منزل خود را به کسی بدهیم، پلاک و رنگ در منزل و احتمالاً خصوصیات دیگری از موقع منزل را برای شناسایی به آن کس می‌دهیم.

در خانه، دیوارها، پنجره‌ها، تعداد و اندازه اتاق‌ها، رنگ دیوارها، تزیینات داخلی ساختمان، مبلمان و سایر تجهیزات، جزئیات دیگری است که در مراحل بعدی قرار دارند و همه اینها پس از این که در کنار یکدیگر قرار گرفتند، مجموعه آن واحد مسکونی را به وجود می‌آورند. در این صورت، می‌گوئیم: خانه‌ای با این مشخصات آماده فروش یا اجاره و یا سکونت است.

اگر به خانه خود از آغاز ورود، کمی دقیق شویم، در می‌یابیم در خانه را آهنگر یا نجار ساخته و به وسیله بنا در دیوار تعبیه شده است. نقاش آن را رنگ زده و شیشه بر برایش شیشه انداخته است. در قسمت داخلی نیز راهرو و اتاقها و آشپزخانه و دستشویی و حمام به همین ترتیب. در مورد خود بنا نیز می‌دانیم که ابتدا، پی ساختمان بر اساس نقشه مهندسی کتده شده و دیوارچینی شده و پس از مسقف شدن، پنجره‌ها و درهای ورودی

تعمیه و آنگاه کف‌سازی و لوله‌کشی، سیم‌کشی و نازک‌کاری ساختمان و... صورت گرفته و سرانجام به شکل يك خانه کامل درآمده است. يك فيلم نیز که با تمام جزئیات براکران سینما به نمایش در می‌آید، همانند ساختمانی که ذکر شد، ساخته می‌شود و نقشه و طرح این جزئیات در سینما اصطلاحاً «دکوپاژ» نام دارد.

هیچ طرحی بدون عمل، نتیجه بخش نیست. زبان فیلم، زبان زندگی است و دائماً در حال تغییر و پیشرفت است. اجزای تشکیل دهنده زبان فیلم، یعنی همان چیزهایی که ممکن است با اجزای تشکیل دهنده زبان محاوره قابل مقایسه باشد، يك فيلم کامل را تشکیل می‌دهند و کوچکترین جزء بی معنی زبان فیلم، کادر است.

کادر = حرف

کادر یکی از هزاران تصویر ثابتی است که بر روی نوار فیلم ثبت می‌شود. بر روی هر فوت از فیلم هشت میلیمتری استاندارد، ۸۰ کادر، و در هر فوت سوپر هشت، ۷۲ کادر، و در هر فوت از فیلم ۱۶ میلیمتری، ۴۰ کادر و در فیلم ۳۵ میلیمتری ۱۶ کادر وجود دارد. صرف نظر از اندازه فیلم، فیلم‌های صدا دار با سرعت ۲۴ کادر در ثانیه و فیلم‌های بدون صدا با سرعت ۱۶ یا ۱۸ کادر در ثانیه، نمایش داده می‌شوند. به طور معمول، سرعت فیلمبرداری برابر با همان سرعت نمایش فیلم است. اما موقعی که نمایش فیلم، کندتر یا تندتر از سرعت طبیعی مورد نظر باشد، در آن صورت، سرعت فیلمبرداری با سرعت نمایش فیلم متفاوت خواهد بود. به عبارت بهتر: سرعت نمایش همان است که گفته شد، ولی سرعت فیلمبرداری تغییر کرده است.

کادر می‌تواند با یکی از حروف الفبا مقایسه شود که به خودی خود معنایی ندارد، اما در کنار حروف دیگر، می‌تواند تشکیل کلمه‌ای بدهد.

وقتی کتابی را می‌خوانیم و صفحات آن را به تندی ورق می‌زنیم، منظور آنگاه شدن از مفاد کتاب است و حروف و کلمات را به صورت انفرادی نگاه نمی‌کنیم. به همین ترتیب، زمانی که فیلمی را تماشا می‌کنیم، چون هر کادر با سرعت ۱۶ تا ۲۴ بار در ثانیه نمایش داده می‌شود، نمی‌توان آن را به صورت منفرد دید. کادرها به تندی می‌گذرند و بیننده، تصویری متحرك

راکه با حرکات طبیعی برابر است، بر پرده می‌بیند.

(پلان، نما، شات) = کلمه

کوچکترین جزء زبان فیلم که با معنی و قابل طرح می‌باشد، پلان (نما یا شات) است و يك پلان آن مقداری از نوار فیلم است که هر بار با فشار دادن تکه دوربین، نور می‌بیند و به عبارت دیگر، هر بار فیلمبرداری بدون انقطاع، يك پلان را به وجود می‌آورد (برای این تعریف، يك استثناء وجود دارد و آن، درکار انیمیشن است که يك پلان برابر يك کادر است) مدت زمان يك پلان به طور معمول يك چهارم ثانیه (۴ کادر) به بالا است. اندازه پلان نرمال حدود ۳۰ ثانیه و یا کمی بیشتر است. بنابراین پلان‌های بسیار طولانی اگر بنا بر ضرورت فیلمبرداری نشده باشند، غیر معمول هستند. بر طبق محاسبه، مدت زمان اکثر پلان‌ها در فیلم‌های صامت (بدون صدا) بین ۳ تا ۱۰ ثانیه است، ولی در فیلم‌های صدادار، این مدت بیشتر است زیرا تصویر و صدا، بیش از تصویر تنها به زمان احتیاج دارد. گاه بعضی از پلان‌ها به علت بیان خاصی که دارند به جای کلمه، به جمله تبدیل می‌شوند. مثال:

مردی در پیاده‌رو ایستاده و پس از خلوت شدن خیابان، به سوی دیگر می‌رود. آنگاه پس از نگاه کردن به وبترین مغازه‌ای، با دو دلی و تردید وارد مغازه می‌شود. چنین صحنه‌ای به آسانی می‌تواند در يك پلان بیان شود و در این حالت، حرکت دوربین زمان پلان را طولانی‌تر از حد معمول می‌سازد، زیرا بدون قطع شدن از صحنه‌ای که حرکت در آن اتفاق می‌افتد، تصویر گرفته می‌شود.

صحنه = پاراگراف

سکانس = بخش و فصل

پلان (نما، یا شات) معادل کلمه یا جمله یا هر چیز دیگری باشد، مهم نیست، آنچه اهمیت دارد این است که هیچگاه نمی‌تواند به تنهایی بیان شود، زیرا پلان همیشه جزئی از کل است و معنایی که در بردارد به تصاویر دیگر قبل و بعد سوابسته است و این يك خصوصیت اجتناب‌ناپذیر فیلم است.

فرض کنیم يك پلان از مردی نشان می‌دهد که از پنجره اتاق به بیرون نگاه می‌کند. بعد يك پلان از يك اتومبیل که در خیابان پارک شده و مردم بی‌اعتنا به آن در رفت‌آمد هستند. هر کس به پرده نگاه کند اینطور در می‌یابد که مردی به اتومبیل و مردم نگاه می‌کند، در حالی که ممکن است در واقع پنجره مشرف به خیابان نباشد و یا خیابان در منطقه دیگری قرار داشته باشد.

هنگامی که کتاب یا روزنامه‌ای را مطالعه می‌کنیم، توقع داریم کلمات و جملات را به دنبال یکدیگر با نظم پیوسته ببینیم. به همین ترتیب وقتی فیلمی را تماشا می‌کنیم، با دیدن هر پلان بلافاصله ارتباطش را با پلان قبلی یا بعدی جست و جو می‌کنیم. مهم نیست که این «ارتباط» ضعیف باشد یا قوی، زیرا رشته افکار ما، «ارتباط» را محکم خواهد ساخت.

معمولاً صحنه از تعدادی پلان که روابط نزدیکی با هم دارند و موضوع واحدی را بیان می‌کنند، تشکیل می‌شود، و زمان و مکان رویداد، در پلان‌های هر صحنه، یکی است. بنابراین، در فیلمی که يك روز تعطیل را بیان می‌کند: کوهنوردی، يك صحنه است، بازگشت به منزل يك صحنه است، غذا درست کردن يك صحنه است، حمام کردن و آنگاه غذا خوردن، صحنه‌های دیگرند. هر صحنه، معمولاً به وسیله محل وقوع، مشخص می‌شود. مانند صحنه خیابان، صحنه اداره، صحنه خانه، صحنه اتاق، صحنه جنگل، صحنه کلاس و... البته در يك صحنه تعقیب، ممکن است شخص با صحنه‌های مختلف و مکان‌های متنوعی روبه‌رو شود. غالباً در فیلمهایی که گروهی، شخص یا اشخاصی را تعقیب می‌کنند، صحنه‌های مختلفی در مکان‌های مختلف، مجموعه يك صحنه تعقیب و گریز را می‌سازند.

در يك فیلم داستانی یا مستند، صحنه‌ها بجا و بدنبال هم قرار می‌گیرند و تماشاگر به آرامی از يك صحنه وارد صحنه‌ای دیگر می‌شود. بنابراین تعریف صحنه، می‌توان سکانس را نیز اینطور تعریف کرد: مجموعه صحنه‌هایی که روی هم به بیان يك موضوع واحد می‌پردازند، يك سکانس است.

مثال:

هنگامی که موضوع داستان فیلمی سکانس بندی می‌شود، صحنه راهرو

(ورود مهمان‌ها)، صحنه اتاق پذیرایی (نشستن و تعارف صاحبخانه و مهمان‌ها)، صحنه آشپزخانه (نهییه و سایل پذیرایی و ناهار)، صحنه اتاق ناهار خوری (ناهار خوردن همگی) و... صحنه خداحافظی (پایان سکانس مهمانی) در مجموع سکانس خانه را تشکیل می‌دهند؛ و به همین ترتیب سکانس‌های دیگر نیز از چند صحنه تشکیل می‌گردند و مکان‌های مختلف را با رویدادهای گوناگون شامل می‌شوند. پس به طور خلاصه می‌توان گفت: يك فیلمنامه ممکن است از چندین سکانس و هر سکانس از چندین صحنه و هر صحنه از چندین پلان و هر پلان (در فیلم) از چندین کادر تشکیل شود که مجموعاً حوادث داستان فیلم را پیش می‌برند.

دکوپاژ داستان به منظور ساختن فیلم، تقسیم صحنه‌های طولانی به قطعات تصویری کوچکتر است که طبق تعریف، هر قطعه يك پلان (نما یا شات) نام دارد. این جزء تصویری (پلان) از مختصات ویژه‌ای برخوردار است که سازنده يك فیلم همانند سازنده يك ساختمان، با شناخت و به کار گرفتن این مختصات، بنای خود را که همانا فیلم است، کامل می‌کند.

فیلمسازان، معمولاً دکوپاژهایی متناسب با نوع فیلم و داستان آن تنظیم می‌کنند و در واقع می‌توان گفت سبك و نوع داستان فیلم، نوع دکوپاژ را مشخص می‌کند. باید توجه داشت که دکوپاژ يك داستان برای فیلم (جنایی، حادثه‌ای، عشقی، کمدی، اجتماعی، تاریخی، تراژيك، سیاسی و...) از جهت تأثیرگذاری مفهوم آن با دکوپاژ داستان دیگر کاملاً متفاوت است؛ مثلاً دکوپاژ يك فیلم مستند با دکوپاژ يك فیلم کارتون که بر اساس حرکت (تك‌كادری) تنظیم می‌شود و هم چنین دکوپاژ يك «تله‌پوتم» با يك برنامه تلویزیونی تفاوت‌هایی بنیادی دارند.

برای بررسی نمونه‌های مختلف، دکوپاژ را در تقسیم‌بندی زیر مورد بررسی قرار می‌دهیم:

- | | | |
|----|--------|------------------|
| ۱- | دکوپاژ | فیلم‌های داستانی |
| ۲- | « | « مستند |
| ۳- | « | « تله‌پوتم |
| ۴- | « | « کارتون |

- ۵- نمایش‌های عروسکی «
- ۶- برنامه‌های تلویزیونی - بطور اعم «
(تصویربرداری با نوار ویدئو بر
مبنای يك. دو پاسه دوربین
استودیویی).
- ۷- « تئاتر تلویزیونی

هنگاهی که داستانی برای فیلم نوشته می‌شود برای سهولت در باز شناخت فضای کلی، داستان را سکانس‌بندی و سپس صحنه‌بندی می‌کنند. مکان‌های فیلمبرداری، کلمات و گفتاری که بین افراد داستان (پرسوناژها) رد و بدل می‌شود، حرکات و زمان‌هایی که حوادث داستان در آن اتفاق می‌افتد، همگی برای فیلم تنظیم و بدین طریق، فیلمساز بنا بر اصول دکوپاژ داستان و نیز سلیقه و تجربه خود، سکانس‌ها را به صحنه‌ها و، هر صحنه را به قطعات تصویری کوچکتر تقسیم می‌کند و با حفظ لحظات دراماتیک به صورت پلان‌های مستقل - که ضمناً هر يك به پلان ما قبل و مابعد خود ارتباط کامل دارد - درمی‌آورد.

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، و یا احساس او را تحريك و متأثر سازد. مسلماً فیلمی که با چنین دکوپاژی ساخته شود، هر چند که داستانی گیرا و پر جاذبه داشته باشد، به توفیق دست نخواهد یافت.

معمولاً کارگردان‌ها به عنوان راهنمای حرکت و بیان و سایر مشخصات مورد نیازشان برای صحنه‌های داستان فیلم از ورقه دکوپاژ استفاده می‌کنند و بر حسب دقت نظر و تجربه خود تمام جزییات صحنه را در آن قید می‌کنند. البته بسیاری از نکات نیز در حین فیلمبرداری بنابر ضرورت تغییر می‌کند یا تکمیل می‌گردد و بدین ترتیب پلان‌کار^۱ (نقشه‌کار) آماده می‌شود.

1) Working .Plan

برای آشنایی بیشتر، به توضیح نمونه‌های درج شده در ورقه دکوپاژ و ویژگی‌های آن می‌پردازیم.

موضوع پلان:

«موضوع پلان» عبارت است از «بیان مختصات حادثه به وسیله نمایش حالات و حرکات پرسوناژها». مثال:

موضوع پلان

دوربین از روبرو مدرسه‌ای را در کادر دارد. در باز می‌شود و بچه‌ها با هیاهو بیرون می‌آیند و به تدریج پراکنده می‌شوند و سه‌پرسر مستقیماً به طرف کادر دوربین می‌آیند. کادر با نزدیک شدن آنها آرام باز می‌شود به طوری که در حد فاصل دوربین و سه‌پرسی که در مقابل آن می‌ایستند، برکه‌ای قرار می‌گیرد. سه‌پسر در درون برکه به جستجو می‌پردازند.

«فیلمنامه غوک بر اساس منظومه غوک - اثر ویکتور هوگو» (تنظیم مؤلف همین کتاب).

در موضوع این پلان مبتدئ، چند حرکت اتفاق می‌افتد که عبارت است از: تعطیل شدن مدرسه و خروج شاگردان از آن و پراکنده شدن آنها و سرانجام نزدیک شدن سه‌پرسر از عمق صحنه به سوی دوربین و نیز باز شدن کادر که تمامی صحنه و موقعیت آن را نشان می‌دهد. برجسته شدن و جدا کردن سه‌پرسر از سایرین به وسیله حرکت دوربین، موضوع و اتفاق جدیدی را نوید می‌دهد. با این وجه تمایز، آن سه‌نفر سوژه اصلی پلان قرار می‌گیرند و تماشاگر بعد از دیدن این پلان بخوبی در می‌یابد که داستان فیلم بر محور این سه‌تن می‌گردد. تعیین غیر مستقیم خصوصیات پرسوناژها و نیز وضوح سایر عوامل موجود در تصویر که به شناسایی محیط و فضای داستان (به عنوان مقدمه و معرفی با اولین پلان) کمک می‌کند، از مختصات عمده موضوع پلان محسوب می‌شوند. در همین پلان جنس و چهره و قد و بالای بچه‌ها، نوع و موقع مدرسه را نشان می‌دهد (مدرسه پسرانه است یا دخترانه یا مختلط؟ دبستان است یا دبیرستان؟ شهری است یا روستایی؟) همچنین زمان را (ظهر، بعد از ظهر، غروب). لباس دانش‌آموزان

نیز تقریباً فصل را مشخص می‌کند (بهار، پاییز...) ضمناً نشان دادن حدود سنی بچه‌ها، بدون نیاز به عامل تأکیدی دیگر، نوع حرکت و اعمال و گفتار آنها را متناسب با شرایط سنی ایشان تعیین می‌کند.

دیالوگ (گفتگوی شخصیت‌ها و افراد داستان):

مردم در زندگی روزانه برای رفع بسیاری از مشکلات فردی و اجتماعی و نیز برای فهماندن مقصود خود، و به هر ازویک دلیل دیگر، با یکدیگر سخن می‌گویند که گاه سخن آنان باحرکاتی (حرکت دست و سر) توأم است و گاه تنها گشودن دهان عامل کلام و گفتگوست. از این رو در داستان‌های کوتاه و بلند گفتگوی بین اشخاص امری عادی و متداول است و داستان یک فیلم نیز که تصویری از روابط خصوصی و اجتماعی انسانها و گاه با دیگر موجودات زنده است، منظور خود را از دهان بازیگران فیلم به همراه حالات و حرکات گوناگون بیان می‌دارد. دیالوگ، جزئی دیگر از مشخصات پلانی است که در برنامه‌کار فیلمساز منظور می‌شود. از شروع حرکت در پلان، احتمالاً بین اشخاص بازی گفتگوهای جریانی خواهد داشت که هر کلام می‌تواند نقش عمده‌ای در پیشبرد داستان به عینده داشته باشد. مقدار کلام را می‌توان با توجه به آهنگ صدا و حالت انعکاسی و عاطفی آن در یک پلان انتخاب کرد.

مثال:

موضوع پلان:

مادر کودک، نوزاد خود را که به شدت گریه می‌کند، به روی تختش می‌خواباند و همزمان با او سخن می‌گوید و سپس شیشه شیر طفل را برداشته، از اتاق خارج می‌شود و طفل بر جای می‌ماند.

دیالوگ:

مادر: چیه عزیزم؟! چرا اینقدر گریه می‌کنی؟ گرسنه‌ای؟ خیلی خوب، الان می‌رم برات شیر درست می‌کنم. حالا ساکت باش تا من برگردم.

از فیلمنامه «پایان» نوشته مؤلف همین کتاب

گاه ممکن است که صدای بازیگری بدون این که جهت معینی داشته

باشد، به گوش برسد. یعنی تصویر چیز دیگری را نشان بدهد و کلام بر روی آن تصویر شنیده شود. در این صورت صدا را «Off – Screen» یا «Voice – over» می گویند و با حروف اختصاری (O/S) و یا (V/O) مشخص می کنند.

در بسیاری از موارد تأثیر دراماتیکی صدا (O/S یا V/O) را بر چهره شخص دیگری نشان می دهند، با این منظور که اهمیت انعکاس و تأثیر احساس کلام را از چهره‌ای به چهره دیگر بدست آورند. زمانی که فیلمساز از (پراکشن)^۱ و صدای «O/S یا V/O» استفاده می کند، باید توجه داشت که انعکاس حرکت در پلان (پراکشن) دقیقاً بازتاب کلامی است که جریان دارد.

مثال:

موضوع پلان:

پسر سرافکنده، روی صندلی نشسته و سر خود را میان دو دست گرفته است و هر لحظه بیشتر در خود فرو می رود و سرانجام به آرامی در حالی که نگاهی شرمنده دارد، سر به سوی صدا (پدرش) بلند می کند و زیر لب کلامی بر زبان می آورد.

دیالوگ:

صدای پدر (O/S): ... من در تمام عمرم، برای این که تو به بیراهه نری تلاش کردم و زحمت کشیدم. نتیجه چی شد؟ هیچی! آقا هرچه دلش بخواد می کنه و وقتی کار از کار گذشت، دست به دامن من میشه!

پسر: منو ببخش پدر... منو ببخش.

از فیلمنامه «آخرین سناره شب» نوشته مؤلف همین کتاب

زاویه دوربین (محل قرار دادن دوربین):

وجود جزئیات در ورقه مخصوص دکوپاژ، راهنمای دقیق و مؤثری برای کارگردان در لحظه فیلمبرداری است و «زاویه دوربین» یکی از موارد مهمی است که در ورقه دکوپاژ ذکر می شود. در قیاس بین دوربین و بازی، آن چه مهم تر جلوه می کند به یقین «بازی» است. از این رو هرگز نباید

بازی را بخاطر محل استقرار دوربین تغییر داد، بلکه این دوربین است که همیشه می‌باید بر اساس شکل بازی، خود را با آن تطبیق دهد.

غالباً محل دوربین، با انتخاب زاویه دید دوربین نسبت به صحنه و استقرار بازیگران در میزانش‌های تعیین شده، به وسیله کارگردان، معین می‌شود. زاویه دوربین - نسبت به صحنه - در زیبایی و بعد تصویری و همچنین تأثیر و القاء احساسی درون تصویر، از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است.

در پلانی که يك بازیگر از دیگر افراد بازی عمده‌تر است، معمولاً^۱ نسبت به لنز دوربین نزدیکتر و با جداسازی او از بقیه، برجسته‌تر انتخاب می‌شود. در این حالت، محل دوربین می‌تواند بر روی سه‌پایه^۲ «متوسط یا بلند» و هم سطح با افراد بازی قرار داشته باشد. این نوع زاویه دوربین «زاویه هم سطح»^۳ یا «زاویه نرمال» نام دارد و عبارت است از دید معمولی بازیگر (بازیگران) که به نقطه‌ای یا چیزی در صحنه نگاه می‌کند.

اگر فیلمساز بخواهد در فیلم خود، ضعف، ناتوانی، خرد شدن و یا شکست شخصیت داستان خویش را نشان بدهد یا تشدید کند، برای القاء چنین حالاتی، می‌باید دوربین را بالاتر از سوژه قرار دهد و با استفاده از موضع بالا به پائین^۴ «رو به پائین» از موضوع فیلمبرداری کند.

چنانچه کارگردان بخواهد به موضوع، با عمل شخصیتی در داستان، قدرت، عظمت و توانایی بدهد، صحنه را با استفاده از زاویه پائین به بالا^۵ «رو به بالا» فیلمبرداری می‌کند. برای این عمل، دوربین را پائین‌تر از سوژه و بر روی سه‌پایه کوتاه قرار می‌دهند و از موضع پائین و رو به بالا فیلم می‌گیرند. این نوع زوایا، خود دارای قدرت متحرکه هستند و بدون آنکه احتیاج به گفتگو^۶ باشد، فیلمساز می‌تواند به خوبی از آن بهره‌مند شود و مقصود نظر خود را بیان دارد. در چنین پلان‌هایی که مدت زمان آن

1) Tripod

2) Eye-Level

3) High. Angle

4) Low. Angle

5) Dynamic. Power

6) Dialogue

نیز کوتاه نیست، معمولاً موسیقی مناسب، صحنه را به بهترین وجهی کامل می‌کند و گاهی تنها صدای محیط،^۱ صحنه را پر می‌کند و حتی ممکن است فقط سکوت برقرار باشد. در هر حال، این سه وجه - حرکت و موسیقی، حرکت و صدای محیط، سکوت درون پلان - خود بهتر از هر گفتاری (کلام) است.

اگر زاویه دوربین نسبت به سطح افق، کج قرار بگیرد، تصویر حاصل کج و غیر طبیعی خواهد بود. این نوع زاویه، از يك سطح افقی، يك شیب به وجود می‌آورد و القاء کننده حالت‌های سقوط، تزلزل، ناتوانی و دگرگونی است. زاویه کج^۲ در پلان گاهی به منظور سرعت بخشیدن به فیلم (ریتیم فیلم) به کار گرفته می‌شود و گاه بعضی از کارگردان‌ها، به عنوان نوعی تمهید تصویری^۳ (تروکاژ ساده با دوربین) در سرعت دادن (ریتیم) به حرکت در پلان، از این نوع زاویه، استفاده می‌کنند.

دوربین ممکن است بنابر شرایط ویژه و یا وضعیت و موقع صحنه، بدون اتکاء بر سه پایه و بر روی دست^۴ و یا بر حسب ضرورت به وسیله سه پایه بر روی جرثقیل^۵ - قابل تحرك در همه طرف - قرار بگیرد که در هر دو صورت، تغییر زاویه دید دوربین، متناسب با نوع حرکت بازیگر - که از قبل تعیین شده است - می‌باشد و ارتباطی با تغییر محل دوربین نخواهد داشت. با حرکت کرین، زاویه دید دوربین در همه جهات یعنی بالا، پائین و طرفین، قابل تغییر است.

گاهی بنابر نیاز صحنه و ایجاد جلوه ویژه تصویری، دوربین در موضع خیلی پائین^۶ «رو به بالا» و یا خیلی بالا^۷ «رو به پائین» قرار می‌گیرد، که هر يك تأثیری دراماتیک و بیان خاصی در صحنه دارند.

1) Effect

2) Dach. Angle ۱ Canted-Shot

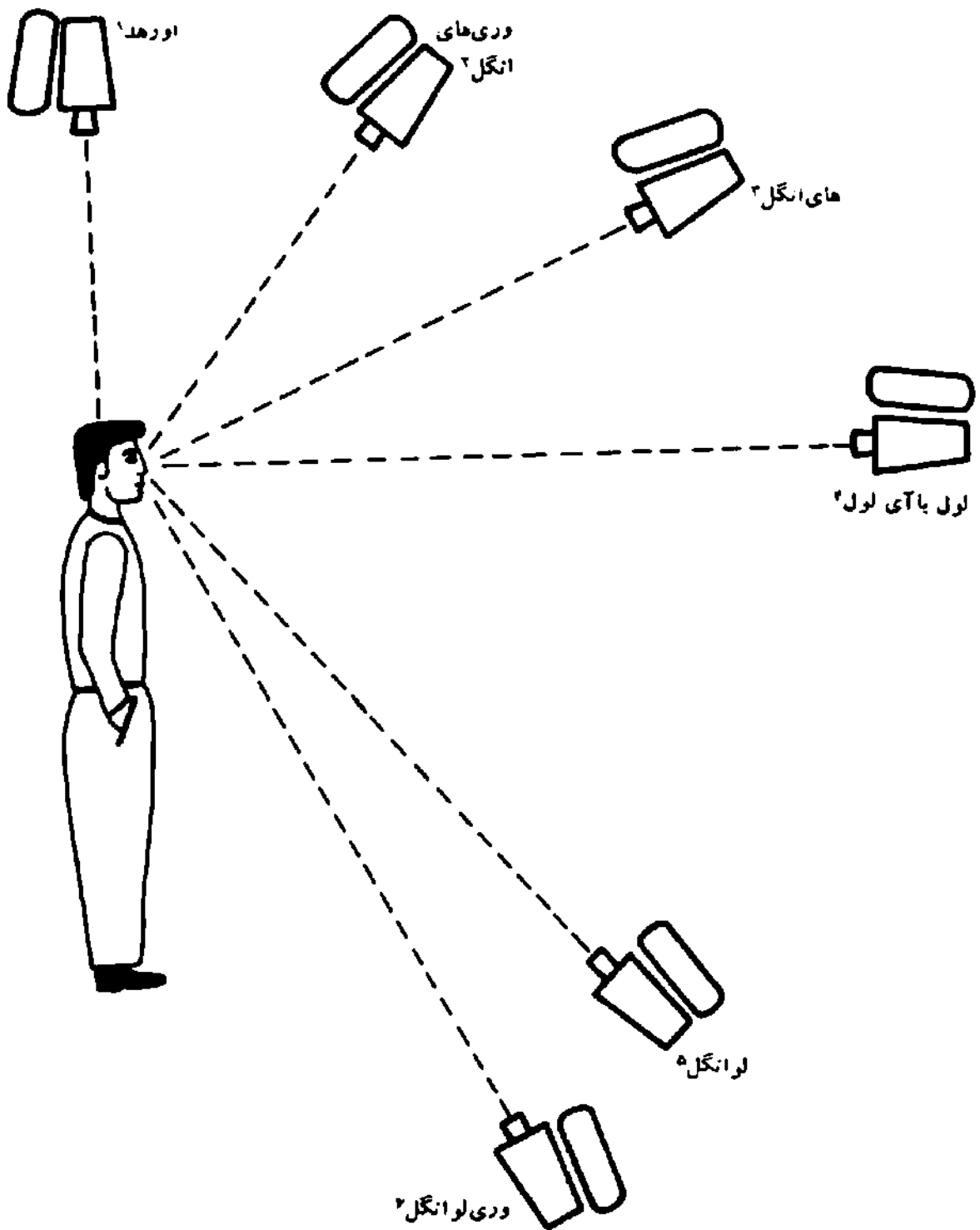
3) Trousage

4) Hand. Held

5) Crane

6) Very. Low. Angle

7) Very High Angle



- 1) Over. Head
- 2) Very .High .\Angle
- 3) High. Angle

- 4) Level – Eye- Level
- 5) Low. Angle
- 6) Very. Low. Angle



Eye. Level

زاویه دوربین هم سطح دید بازیگر (زاویه نرمال)



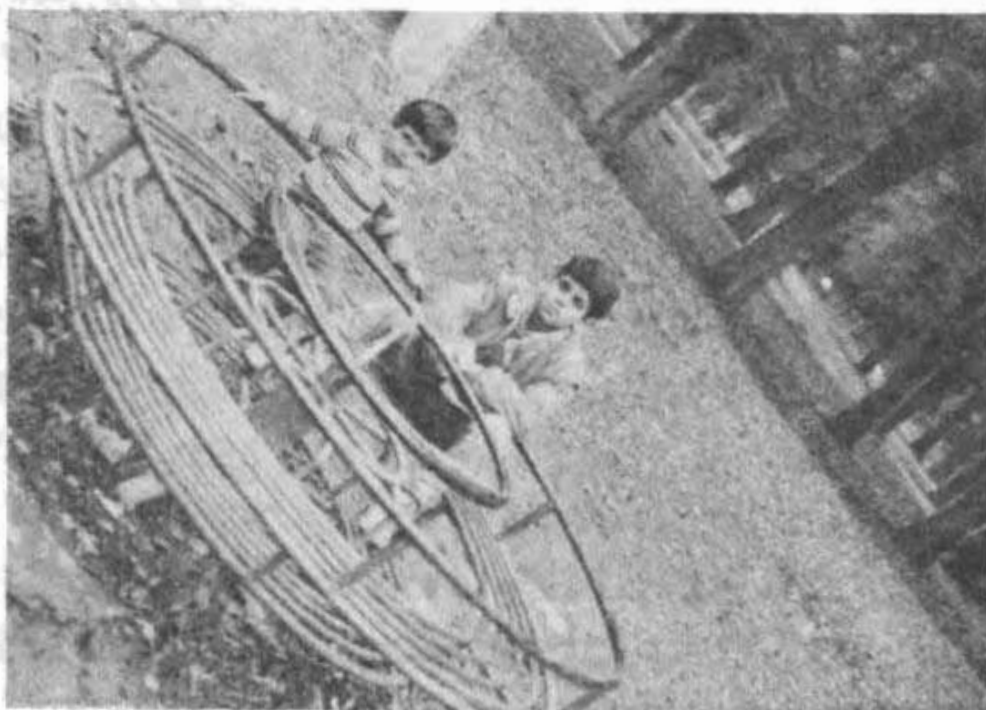
High Angle

تصویر از موضع بالا به پائین



Low. Angle

تصویر از موضع پائین، رو به بالا.



Canted. Shot – Dach. Angle

در زاویه کج، آحاد تند تصویر، کج به نظر می‌رسند و تصویر را سنگین کرده‌اند.



Canted. Shot – Dach. Angle

در این عکس، آحاد تصویر، کجی ملایمی دارند و تصویر را به طرف راست متمایل و سنگین کرده‌اند. این سنگینی، نگاه را بدان سمت می‌لغزاند.

لنز (عدسی دور بین):

چشم انسان در شرایط طبیعی، برای دیدن اجسام و اشیاء در فواصل مختلف، محدودی دارد و شخص را از تأثیر آنچه که در همین محدوده می بیند، متأثر می سازد. تفاوت اساسی چشم، در مقایسه با اثر جادویی لنزها (عدسی ها) نیز در همین است.

هنگامی که يك شئی را در فاصله دورتر از حد معینی نگاه می کنیم، معمولاً نمی توانیم حدود مشخصی از شئی مورد نظر را به دلخواه تعیین کنیم و تنها به آن شئی و یا قسمتی از آن، بدون پیش زمینه^۱ و پس زمینه^۲ - در زاویه دید خود - بنگریم. اما لنزها، که در واقع چشم دور بین به شمار می آیند، بر خلاف آنچه که تا کنون گفته شده است، ساختمانی حسی، همانند چشم انسان ندارند تا در يك سطح گسترده، هر چه را که بخواهند انتخاب کنند و ببینند. چشم دور بین (لنز)، فقط آنچه را که در برابرش قرار دارد، بدون هر گونه قوه تمیز، ثبت می کند و گاهی آن چیزهایی را که چشم انسان نمی بیند، دور بین با کمک لنزهای قوی به ما نشان می دهد.

اگر چه لنزها از نظر علمی شباهت زیادی با چشم انسان دارند، اما از دیدگاه عملی، به واسطه وجود فواصل کانونی، عمق میدان، زاویه دید، دیافراگم، و عامل اصلی تشکیل دهنده تصویر یعنی نور، عملکرد متفاوتی دارند. همان طور که اشاره شد، چشم انسان می تواند اشیاء را در فاصله معینی از شئی «با بُعد طبیعی» و نیز وضعیت استقرار آن در محیط «در اندازه مشخصی» ببیند. شاید بتوان در مقایسه، چشم را تنها به لنزی نرمال تشبیه کرد که اجسام، از پیش زمینه، تا فاصله مشخصی، در وضوح «فوکوس» قرار دارند و با تغییر تحذب (عدسی چشم) واضح و قابل تشخیص می شوند، اما بیرون از آن و تا حد بی نهایت، از میدان وضوح خارج می شوند. در حالی که لنزها با امکان تغییر زاویه و تقویت قوه دید آن - به وسیله لنزهای تله - از مختصات ویژه و بیشتری برخوردارند و تأثیرات مختلفی را انتقال می دهند. می دانیم که اگر شخصی بخواهد بر شئی در بین توده اجسام، خیره شود و فقط آن را ببیند و اشیاء دیگر محیط، در محدوده تأکیدی دید وی قرار نگیرند، با تمرکز ذهنی و تلقین^۳

1) For Ground 2) Back Ground

۳) شیوه حسی و عمدی، بنا بر مکانیزم چشم انسان که با اندیشیدن و تمرکز -

و نیز تا حدودی تغییر تحدب عدسی چشم خود، این تأثیر را به دست می‌آورد، ولی این امر در مورد لنزها، از شیوه‌ای کاملاً فیزیکی برخوردار است. از يك سو تغییرات زاویه دید لنز (لنزهای نرمال، لنزهای دارای زاویه باز، لنزهای دارای زاویه بسته، لنزهای تله) امکانات مختلفی را از جهت عمق میدان و میزان وضوح اشیاء بوجود می‌آورد، و از سوی دیگر تغییر دیافراگم، شدت و ضعف نور را در کنترل دارد (چشم با تغییر تحدب عدسی خود، عمل دیافراگم را انجام می‌دهد و توجه به چشم گربه، این تغییر را به خوبی می‌نمایاند). این عوامل به کمک عامل سرعت (زمان عبور نور از دیافراگم) که میزان نسبت نوردهی بر سطح حساس فیلم را برعهده دارد، تأثیر لنزها را با آنچه که بنام «تصویر» در مقابل چشم ما مجسم می‌کنند، به صورت بروز احساسات مختلف در شخص ظاهر می‌سازند.

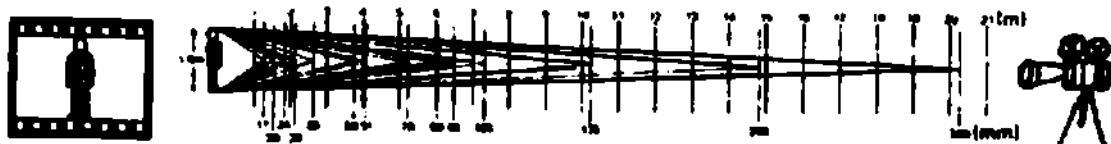
انواع لنز:

ردیف	نوع لنز	خاصیت لنز
۱	وایدانگل Wide. Angle	زاویه باز و مناسب برای فضا سازی، فاصله کانونی آن کمتر از نرمال است.
۲	نرمال Normal	زاویه دید طبیعی، مساوی با چشم انسان
۳	تله فتو Tèle. Photo. Lens	زاویه دید بسته، با فاصله کانونی زیاد.
۴	تله زوم (زوم لنز) Tèle. Zoom	زاویه دید مختلف از واید تا تله (قدرت لنز کم و زیاد می‌شود).
۵	ماکرو Macro	با زاویه دید حداقل و بزرگنمایی زیاد
۶	فیش آی (چشم ماهی) Fish. Eye	زاویه دید وسیع تر از واید به وسعت چشم ماهی. شکل عدسی کروی است.
۷	عدسی کلوز آپ Closeup Lens	تك عدسی، با دیوپترهای مختلف برای فیلمبرداری یا عکاسی از چهره
۸	عدسی منشوری Multivision یا Multiple Image	عدسی‌های تزیینی و تصویر ساز

به فکر درباره شیئی ممکن می‌شود. اما پیش زمینه و پس زمینه همچنان باقی است

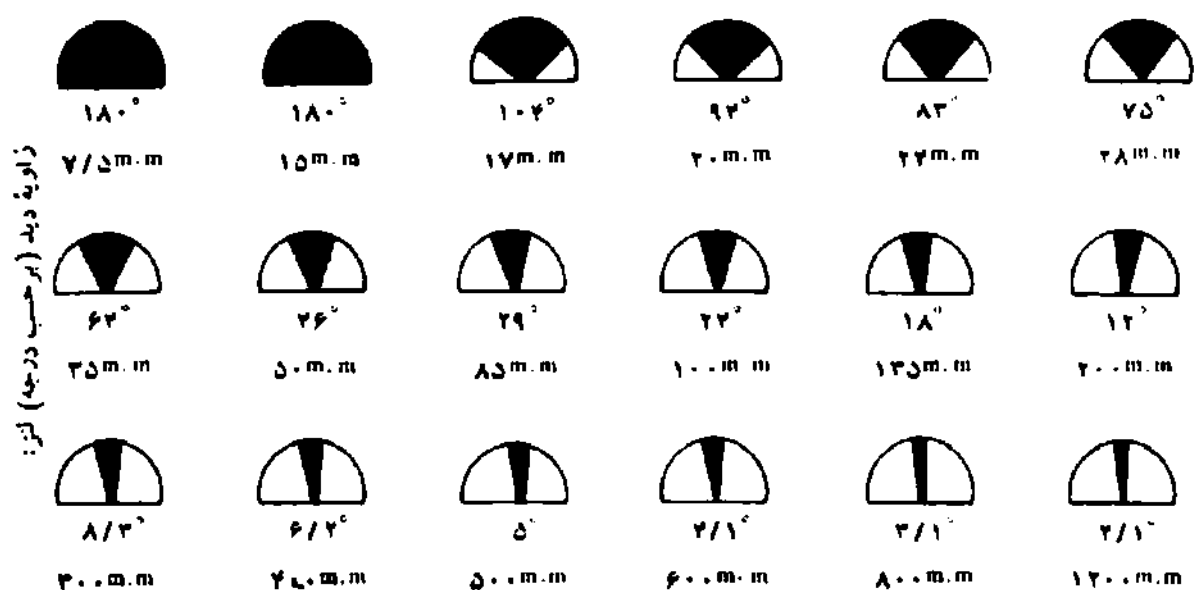
قدرت تله (برد لنز زوم):

نوع دوربین	تله	تا	واید
۱	لنز دوربین سوپر هشت مدل ۱۰۱۴ کانن - صامت	$F=70 \text{ mm}$	$F=7 \text{ mm}$
۲	لنز دوربین سوپر هشت (مینولتا)	$F=78 \text{ mm}$	$F=6/5 \text{ mm}$
۳	لنز دوربین ۱۶ میلی متری	$F=120 \text{ mm}$ $F=240 \text{ mm}$	$F=12 \text{ mm}$ $F=24 \text{ mm}$
۴	لنز دوربین ۱۶ میلی متری (اورژینال)	$F=100 \text{ mm}$	$F=16 \text{ mm}$
۵	لنز دوربین های ۳۵ میلی متری، سینمای حرفه ای دوربین موتوردار.	$F=250-300-400 \text{ mm}$	$F=25 \text{ mm}$
۶	لنز دوربین های تلویزیونی (استودیویی)	$F=70-90-100-135-140-180-200-300-400 \text{ mm}$	$F=9/5-10/5-18-20-24-35-40 \text{ mm}$

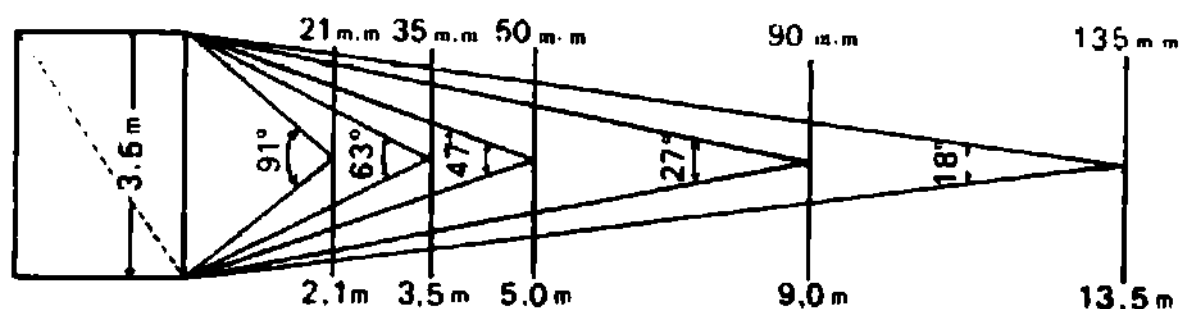


نمودار فاصله دوربین تا موضوع فیلمبرداری از اکسٹرم لانگ شات تا اکسٹرم کلوز آپ (با عدسی های متفاوت)

تعریف و شکل دکوپاژ * ۹۵



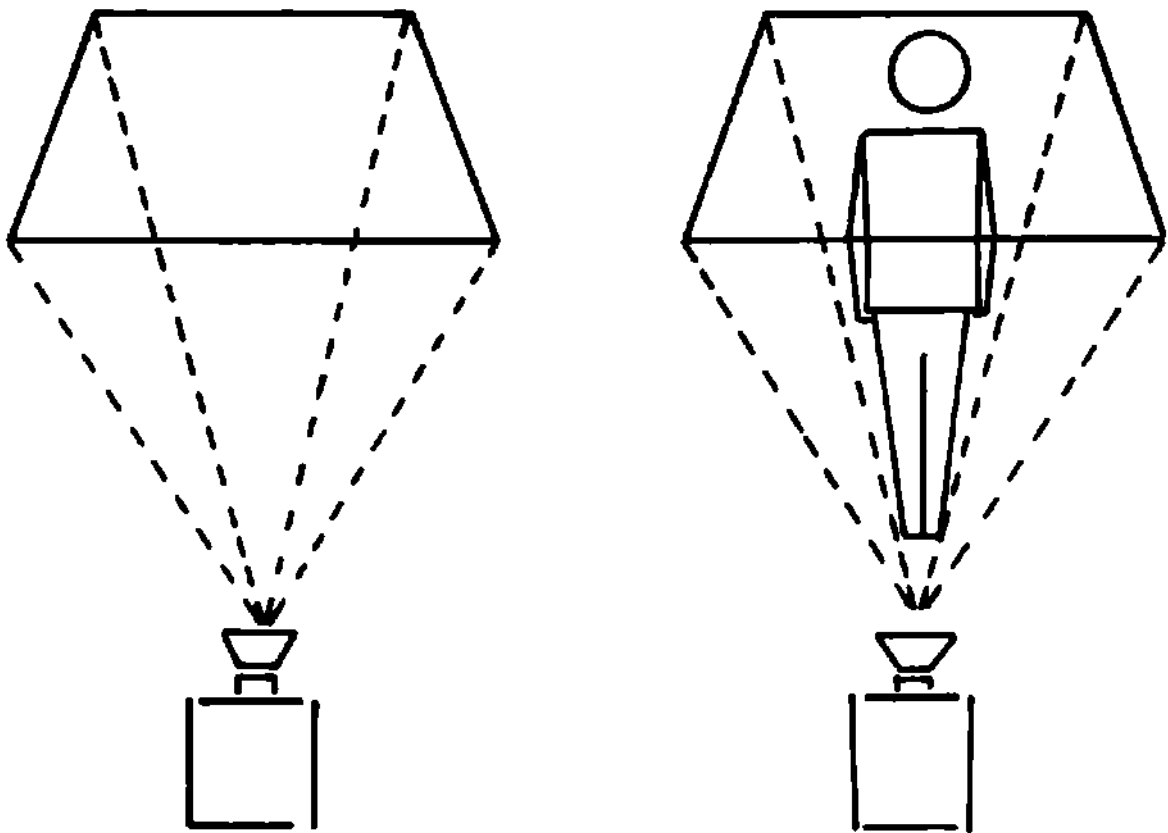
نمودار زاویه دید بر حسب درجه و اندازه لنز بر حسب میلی متر



نمودار فاصله کانونی لنزهای مختلف، در يك كادر (فریم) فیلم ۳۵ میلی متری

زاویه لنز:

زاویه دید لنز را معمولاً بر حسب سطح افق - یا خط افقی - اندازه گیری می کنند که با ابعاد عمودی آن، مجموعاً، میدان دید يك لنز را می سازند. نمودار زیر به شکل يك هرم فرض شده است و هر عمل و حرکتی خارج از محدوده کادر این هرم قابل دیدن و تصویر برداری نخواهد بود.



وقتی از زاویه دید لنز صحبت می شود، باید توجه داشت که منظور، زاویه دید افقی آن است - زاویه دید عمودی برای طراحان دکور بسیار با اهمیت است، زیرا آنها می باید دکورها را به گونه ای طراحی کنند که طول و عرض آن با امکانات لنز و زاویه دید آن، متناسب باشد - بنابراین نحوه

بازی در کادر طرح‌ریزی شده، کارگردان را بر آن می‌دارد تا محور عمودی کادر خود را نیز در نظر بگیرد، زیرا بازی در چهارچوب کادری صورت می‌گیرد که محور عمودی آن نیز نقش عمده‌ای خواهد داشت. باید یادآوری کرد که به همان سادگی که اعوجاجاتی^۱ در سطح عمودی صورت می‌گیرد ممکن است در سطح افقی تصویر هم بوجود آید.

لنز تله:۲

لنز تله را به نام لنز با زاویه دید بسته یا «ابزکتیو»^۳ نیز می‌شناسند. این نوع لنزها، درست نقطه مقابل عدسی‌های «وایدانگل»^۴ هستند. فاصله کانونی لنز تله از $(F = 75 \text{ mm})$ به بالا است. این نوع لنز - به واسطه داشتن ویژگی درشت‌نمایی زیاد - آنچه را که مسورد نظر است در قسمت اعظم کادر جا می‌دهد و مقدار ناچیزی از صحنه دیده می‌شود. ضمناً داری قدرت وضوح^۵ و یا تار شدن^۶ بسیار زیاد در تصویر است. هر قدر فاصله کانونی لنز بیشتر شود، این قدرت زیادتر خواهد بود. به وسیله لنز تله، می‌توان نمای^۷ درشت صورت یا يك شیشي یا قسمتی از يك شیشي را فیلمبرداری کرد. در این حالت عمق میدان بسیار کم است و «بعد»^۸ تصویر از بین می‌رود. یکی دیگر از خاصیت‌های این نوع لنز این است که سوژه‌هایی را که در کنار و پشت سر هم قرار دارند، به هم نزدیک و درهم می‌کند.

نقش لنزهای تله، در داستان‌های پر تحرک که ماجراجویی به دنبال دارند، به گونه‌ای است که فیلم‌ساز می‌باید اصول کاربرد این لنزها را به منظور انتقال ذهن و اندیشه خویش در قالب تصویر و نیز القاء حس دراماتیکی تصویر به تماشاگر، کاملاً بداند و گرنه التهاب و انتظار را در

1) Distortion

2) Telephotolens

3) Objective

4) Wide Angle Lenses

5) Focus

6) Out Of Focus = Flou

7) Shot - Plan

8) Perspective

بیننده کاهش داده و یا به کلی از بین می برد و فیلم خود را از درجه ارزش و اعتبار، ساقط می کند.

در سینما، اگر بازیگری در حال دویدن باشد، لنز تله، تصویری بوجود می آورد که تماشاگر با دیدن آن احساس می کند، بازیگر هر چقدر می دود، از نقطه اولیه حرکت خود، کنده و دور نمی شود و به عبارت دیگر در درون کادر، درجا می زند.

بنابراین در خواص لنز تله، می توان گفت:

الف: دارای فاصله کانونی بلند است.

ب: بُعد تصویر را از بین می برد.

پ: اشیاء را به هم نزدیک و فاصله بین آنها را کم می کند.

ج: دارای زاویه دید بسته است.

د: عمق میدان آن بسیار کم است.

ه: قدرت تار شدن و وضوح تصویری زیاد دارد.

لنز وایدانگل^۱ (لنز با زاویه دید باز):

لنزهایی که فاصله کانونی آنها از ۲۵ میلیمتر کمتر باشند، با عنوان «شورت فوکوس»^۲ یا فوکوس کوتاه - یا اصطلاحاً «وایدانگل» به معنی لنز با زاویه دید باز - شناخته می شوند. معمول ترین لنزهایی که با این مختصات مورد استفاده قرار می گیرند، لنزهای ۱۲/۵ میلیمتری و ۱۷/۵ میلیمتری هستند و معمول ترین لنزی که زاویه کاملاً باز دارد، لنز ۵/۷ میلیمتری است که درجه میدان دید آن ۱۰۸ درجه است. استفاده از این نوع لنز، به خاطر باز بودن بیش از حد زاویه و داشتن میدان دید وسیع، در مکان های تنگ و محدود، مثل اتاق های کوچک یا داخل اتومبیل و شبیه به آن، بسیار پر فایده است. به هر جهت، تصویری که با این نوع لنزها گرفته می شود، بر حسب فواصل مختلف، «اعوجاجات پرسپکتیو»^۳ی خواهد داشت که می تواند بصورت غیر واقعی (خارج از فرم) جلوه کند و به گونه ای نشان

1) Wide .Angle. Lens

2) Short Focus

3) Distortion In Perspective

دهنده حالات روانی باشد، ولسی اگر از آن درست استفاده شود، تأثیر دراماتیکی زیادی خواهد داشت. باید به خاطر داشت که استفاده از این نوع لنزها، به ویژه موقعی که به طور «کلوزآپ» از افراد فیلمبرداری می‌شود، مشکلاتی دربرخواهد داشت و لذا می‌باید با توجه به مختصات این-گونه لنزها، از آنها بهره‌گرفت، زیرا اعضای بدن، مثل: بینی و دست و پا را به شکل بی‌قواره و اغراق‌آمیزی، بزرگتر از حالت طبیعی نشان می‌دهند. برای تعریف صحیح آنچه که اصطلاحاً لنز استاندارد نامیده می‌شود، باید به دو مورد اشاره کرد:

اول: اگر معیار، مقدار درجه اعوجاجی باشد که يك لنز تولید می‌کند، لنز ۲۵ میلیمتری، لنزی استاندارد خواهد بود، زیرا اعوجاج کمتری از خود بروز می‌دهد.

دوم: اگر ما چشم انسان را طبیعی فرض کنیم و به لنزی که محیط دیدش محدوده طبیعی چشم انسان باشد، استاندارد بگوئیم، در آن صورت لنزی نزدیک به ۲۰ میلیمتری، لنز استاندارد خواهد بود. اصولاً فیلمبرداران حرفه‌ای، مورد دوم را که به میدان دید چشم انسان نزدیک‌تر است، موثق‌تر می‌دانند.

باید دانست که صحنه‌های عمومی که معمولاً با لنزهای زاویه باز فیلمبرداری می‌شوند، زمانی یکنواختی خود را از دست می‌دهند که به همراه تصاویری که با لنزهای زاویه بسته، فیلمبرداری شده‌اند، دیده شوند و با دوربین همچون بازیگری، با تسلط کامل و به طور مداوم با چرخش و حرکت مؤثر و ایجاد تغییر زاویه، آنچه را که در صحنه می‌گذرد، زیر کنترل خود داشته باشد.

از مشخصات دیگر عدسی‌های زاویه باز، یکی آن است که نارسایی‌های کم اهمیت حرکت دوربین را از نظر می‌پوشانند. دیگر آنکه اگر فاصله بین دوربین و موضوع تصویر، با سوژه و عمق صحنه مساوی باشد، این نوع لنز بیشتر از عدسی‌های زاویه باریک، عمق تصویری صحنه ایجاد می‌کنند. از این رو بدون نگرانی زیاد درباره وضوح تصویر، می‌توان دوربین را حرکت داد و حرکات بازیگر را تعقیب کرد. عدسی‌های زاویه دید باز، می‌توانند احساسی از پهنا و عمق ایجاد کنند، که در صحنه واقعی

وجود نداشته باشد. از آنجائیکه این عدسی‌ها، نسبت‌های تصویری را مبالغه می‌کنند، تصویری که گرفته می‌شود، اشیاء نزدیک، در آن بسیار بزرگ و اشیاء دور، بسیار کوچک جلوه می‌کنند. چنین خصوصیتی موجب آن می‌شود که به نظر برسد اشیاء، از محل واقعی خود به دور بین، نزدیک‌تر هستند. فواصل با مبالغه دیده می‌شوند و احساسی از بزرگ بودن فضا نیز ایجاد می‌شود. همچنین دور و نزدیک شدن‌های دور بین می‌تواند کاملاً ناگهانی به نظر آید. برای فیلمبرداری از پلانی که در ورقه دکوپاژ، جزئیات آن مشخص شده است، انتخاب لنز مناسب، پس از آماده شدن و استقرار بازیگران در صحنه از اهمیت بسیاری برخوردار است.

فیلتر:

همان‌گونه که چشم انسان در مواردی دچار اشتباه می‌شود - مانند انعکاس نور در آب که يك قطعه چوب صاف را ناصاف می‌نمایاند - در لنزها نیز برای جلوگیری از اشکالاتی که از نور حاصل می‌شوند، از تصحیح‌کننده (فیلتر) استفاده می‌کنند.

بطور خلاصه می‌توان گفت: هر فیلتر، بسته به رنگی که دارد، قسمتی از نور را جذب می‌کند و بدین ترتیب فیلمبردار می‌تواند تصویر دلخواه را بدست بیاورد.

اگر به شکست نور در سیستم‌های اپتیکی توجه کنیم، خواهیم دید که کیفیت يك فیلتر خوب تا چه حد در تصویر مؤثر است. با توجه بیشتر به کیفیت انعکاس نور از موضوع (سوژه) پی می‌بریم که تأثیر این انعکاس، بستگی به کیفیت عدسی دارد و اگر به آن توجه نشود، در ساختمان تصویری که روی «امولسیون»^۲ تشکیل می‌شود، اشکالاتی پدید خواهد آمد. یکی از این اشکالات، واضح نبودن تصویر است. از طرفی، کتر است رنگ‌ها نیز نسبت به سوژه، طبیعی نخواهد بود.

با یادآوری همین مختصر به مروری کوتاه بر انواع فیلترها که در فیلم‌های رنگی و سیاه و سفید کاربرد بسیاری دارند می‌پردازیم.

۱. نقل از کتاب «ظهور و چاب رنگی»، تألیف استاد ضیاءالدین خطیر.

فیلترهای رنگی:

- (1A): به رنگ صورتی خیلی روشن است و ضریب فاکتور (۱) این فیلتر از ورود شعاعهای ماورای بنفش جلوگیری می‌کند و باعث بالا رفتن کنتراست فیلم می‌شود. رنگها کاملاً طبیعی ثبت می‌شوند.
- 81A (KR 2): به رنگ زرد خیلی روشن است با ضریب فاکتور (۱/۴). این فیلتر، درجه حرارت رنگی را از ۶۱۰۰ به ۵۵۰۰ کلوین تبدیل می‌کند. از این فیلتر، برای تمام فیلم‌های رنگی که در هوای ابری مورد استفاده قرار می‌گیرند و همچنین برای فیلم‌های رنگی نوع (B) که با فتولامپ بکار گرفته می‌شوند، استفاده می‌شود.
- 81B (KR 2.5): به رنگ نرمال است با ضریب فاکتور (۱/۴). این فیلتر، درجه حرارت رنگی را از ۶۴۵۰ به ۵۵۰۰ کلوین می‌رساند که برای تمام فیلم‌های رنگی در هوای نیمه ابری، بکار گرفته می‌شود.
- 81C (KR 3): به رنگ زرد تیره است با ضریب فاکتور (۱/۵). این فیلتر، درجه حرارت رنگی منبع نور را از ۶۸۰۰ به ۵۵۰۰ کلوین تبدیل می‌کند و برای فیلم‌های سری A و فلاش‌هایی با لامپهای بك بار مصرف، مورد استفاده قرار می‌گیرد.
- 85E (KR 9): به رنگ نارنجی است با ضریب فاکتور (۱/۵ تا ۲). این فیلتر، درجه حرارت رنگی منبع نور را از ۹۹۰۰ به ۵۵۰۰ کلوین تبدیل می‌کند و قادر به تصحیح تون آبی در فیلم‌هاست.
- 85 (KR 12): به رنگ نارنجی است با ضریب فاکتور (۲). این فیلتر، درجه حرارت رنگی منبع نور را از ۵۵۰۰ به ۳۴۰۰ کلوین تبدیل می‌کند و از آن برای برطرف کردن تون آبی و نیز فیلم‌هایی که برای نور شب تنظیم شده و در مقابل نور روز قرار گرفته‌اند، استفاده می‌شود.
- 85B (KR 15): فیلتری است تصحیح‌کننده، به رنگ نارنجی، با ضریب فاکتور (۲/۱). این فیلتر، درجه حرارت رنگی را از ۵۵۰۰ به ۳۲۰۰ کلوین می‌رساند و به جهت استفاده از فیلم‌هایی که برای نور شب تنظیم شده ولی در روز به کار گرفته می‌شوند، مورد مصرف قرار می‌گیرد. (اگر فیلم‌های مخصوص نور شب را، بدون فیلتر در روز مصرف کنیم، بك لایه آبی «فوک آبی» در تمام سطح فیلم، خواهیم داشت).

82A (KB2): فیلتری است تصحیح کننده و آبی رنگ، با ضریب فاکتور (۱/۳) که مورد استفاده آن برای تبدیل درجه حرارت رنگی از ۵۰۰۰ به ۵۵۰۰ کلوین است. این فیلتر، در اوقات صبح و بعد از ظهر، به کار گرفته می شود و قادر به برطرف کردن مقدار قرمزی ضعیفی است که روی فیلم تولید می شود.

توضیح: در موقع عکسبرداری در صبح، باید خورشید وجود داشته باشد، در غیر این صورت، درجه حرارت رنگی بالا خواهد بود و این فیلتر مورد استفاده نخواهد داشت.

82C (KB6): فیلتری است تصحیح کننده، به رنگ آبی روشن، با ضریب فاکتور (۱/۵). این فیلتر، درجه حرارت رنگی را از ۲۹۵۰ کلوین به سیستم A تبدیل می کند و برای برطرف کردن «فوک فرمز» به کار می رود (سیستم A، سیستمی است که منبع نور لامپ در آن ۳۴۰۰ کلوین است).

80C (KB9): فیلتری است تصحیح کننده، به رنگ آبی، با ضریب فاکتور (۱/۹). این فیلتر، قادر است درجه حرارت رنگی ۳۸۰۰ را به ۵۵۰۰ کلوین تبدیل کند و رنگ قرمزی را که در سطح فیلم تشکیل می شود، برطرف سازد. این فیلتر، در موقع عکسبرداری با فلاش هایی که لامپ يك بار مصرف دارند، مورد استفاده قرار می گیرد.

80B (KB12): فیلتری است تصحیح کننده، به رنگ آبی، با ضریب فاکتور (۲). این فیلتر، درجه حرارت رنگی را از ۳۴۰۰ به ۵۵۰۰ کلوین می رساند و قادر است رنگ قرمز قوی را از بین ببرد و عکس را به صورت طبیعی در آورد.

در موقع عکسبرداری، هرگاه از لامپ های هالوژن استفاده شود و فیلم مورد مصرف هم برای نور روز تنظیم شده باشد، به وسیله این فیلتر می توانیم خطای رنگ را تصحیح کنیم. در مورد فیلم های سیاه و سفید که در موقع عکسبرداری یا فیلمبرداری در استودیو، از لامپ های ۳۴۰۰ کلوین استفاده می کنیم، باید دانست که به وسیله این فیلتر می توانیم قرمزی را که ایجاد نون خاکستری می کند، برطرف سازیم و کیفیت بهتری داشته باشیم.

80A (KB15): فیلتری است تصحیح کننده، به رنگ آبی، با ضریب فاکتور (۲/۲). این فیلتر، درجه حرارت رنگی را از ۳۲۰۰ به ۵۵۰۰

کلوین تبدیل می کند و قادر است لایه قرمزی را که روی فیلم ایجاد می شود، برطرف کند.

C (CC 10): فیلتری است تصحیح کننده برای فیلم های پولاروید، به رنگ آبی فیروزه ای (سایان) خیلی کم رنگ، با ضریب فاکتور (۱/۳). این فیلتر، طول موج های مختلف را برای فیلم های رنگی تنظیم می کند و در موقع استفاده از فلاش الکترونیکی هم مورد استفاده قرار می گیرد و موجب رفع «فوک قرمز» در سطح تصویر می شود.

(FL. W): فیلتری است تصحیح کننده، به رنگ بنفش، با ضریب فاکتور (۱/۵). این فیلتر، طول موج های مختلف و نامنظم را که بیشتر در لامپ های مهتابی (فلورسنت) دیده می شود، برای فیلم های ویژه روز تنظیم می کند.

(FL. D.): فیلتری است تصحیح کننده، به رنگ بنفش با ضریب فاکتور (۲). از این فیلتر، برای تنظیم نور لامپ های مهتابی (فلورسنت) جهت عکسبرداری با فیلم ویژه روز، استفاده می شود.

فیلتر UV (ماورای بنفش)^۱: این فیلتر، بی رنگ و ضریب فاکتور آن (۱) است و خاصیت جذب اشعه ماورای بنفش دارد. از این فیلتر، برای فیلم های ویژه روز استفاده می شود.

توجه: برای ثبت تصویر از روی صفحه تلویزیون، باید از فیلم های مخصوص نور روز با حساسیت ۲۴ دین استفاده کرد و بازمان ۱/۱۵ ثانیه و دیافراگم ۲/۸ آن را اکسپوز کرد. در موقع عکسبرداری از روی صفحه تلویزیون، باید رنگ نور تصویر را کمی مایل به قرمز و سپس اتاق را کاملاً تاریک کرد.

1) Ultra violet

(۲) Exposed Film یا فیلم برداشته شده ای که تحت تأثیر نور قرار گرفته ولی ظاهر نشده باشد. Exposure یا نوردهی، قراردادن فیلم در معرض نور است، چنانکه تصویر ناپیدایی روی (امولسیون) بوجود آید. (از فرهنگ سینمایی - ترجمه داوود لویان)

فیلتر برای فیلم‌های سیاه و سفید:

فیلتر آبی: ضریب فاکتور آن بین (۱/۳ تا ۲/۴) - در نور مصنوعی لامپ - است و باعث می‌شود رنگ قرمز لب، تیره و پوست حالت خفگی پیدا کند. در عکسبرداری از مناظر، تصویر همراه با مه ضعیفی دیده می‌شود. فیلتر زرد (K 2): به رنگ زرد روشن با ضریب فاکتور (۲) است و برای عکسبرداری از مناظر طبیعی و ورزشی بکار می‌رود و باعث می‌شود که کنتراست تصویر بین آسمان و گیاهان کاملاً مشخص شود. این فیلتر قادر است که ابر را از آسمان مشخص کند و از طرفی تون‌ها را از هم جدا سازد. این تفکیک بین نقاط سایه و روشن، کاملاً به چشم می‌خورد.

فیلتر نارنجی: به رنگ نارنجی متوسط است با ضریب فاکتور (۲/۵). از این فیلتر، برای به تصویر درآوردن مناظر طبیعی استفاده می‌شود و کنتراست بین قرمز و زرد را بالا می‌برد و ضمناً برای فیلم‌های «اکتاکروم» مادون قرمز^۱ نیز استفاده می‌شود.

فیلتر نارنجی قرمز 23A (O - 58): به رنگ قرمز نارنجی تیره است با ضریب فاکتور (۴) که مجموعاً خاصیت فیلتر نارنجی بالا را داراست.

فیلتر قرمز 25 A: به رنگ قرمز تیره است با ضریب فاکتور (۸). از این فیلتر، برای هوای مه‌آلود استفاده می‌شود و بر اشعه مادون قرمز در فیلم سیاه و سفید اثر نرم^۲ دارد. از طرفی، ابر را تیره و از آسمان کاملاً تفکیک می‌کند. این فیلتر، برای اسلاید اکتاکروم مادون قرمز بکار می‌رود. فیلتر زرد سبز (XO): با ضریب فاکتور (۳) است که معمولاً برای گرفتن تصویر در هوای آزاد و با نور روز مورد استفاده قرار می‌گیرد و قادر است که رنگهای سبز را روشن سازد و از سایر رنگها تفکیک کند. طول موج‌های آبی (۴۰۰-۵۰۰ نانومتر) و قرمز (۶۰۰-۷۰۰ نانومتر) را به خود جذب می‌کند و تنها طول موج سبز را عبور می‌دهد.

فیلتر سبز (X1): به رنگ سبز تیره است با ضریب فاکتور (۴). بیشتر برای تصویربرداری از سوژه‌هایی که در آنها اجسام سبز رنگ وجود

1) Ektachrome - Infrared Film

2) Soft

دارند به کار می‌رود، مانند: جنگل، چمن و باغها. این فیلتر، مخصوصاً در موقع عکسبرداری از پرتره، برای نرم کردن نور خورشید، مورد استفاده قرار می‌گیرد و قادر است طول موج‌ها را تفکیک کند و طول موج مربوط به (۵۰۰-۶۰۰ نانومتر) را با سبزی طبیعی به بهترین وجه نشان دهد و برای تمام فیلم‌هایی که دارای حساسیت بالا هستند و همچنین برای تأثیر لازم بر فیلم‌های مثبت^۱ (اسلاید) بکار گرفته می‌شود.

فیلتر خاکستری (فیلتر خنثی) (ND)^۲: فیلتری است خاکستری رنگ با غلظت‌های مختلف و ضریب فاکتور بین (۲ و ۸). در موقعی که نور از حد معمول زیادتر و این امکان نباشد که زمان نور دادن (بالا تر از ۱/۱۰۰۰ ثانیه) با بستن دیافراگم تنظیم گردد، از این فیلتر استفاده می‌شود. این فیلتر، می‌تواند مقدار نور لازم را به صفحه حساس فیلم منتقل کند و از آن بیشتر برای فیلمبرداری استفاده می‌شود، بخصوص از خورشید در هنگام طلوع و صحنه‌های بیابانی بك فیلم.

فیلتر اسکای لایت^۳ (AL - B2 - SK): این فیلتر، تصحیح‌کننده رنگ‌ها و دفع‌کننده نورهای مضر و ضمناً محافظ لنز دوربین است. فیلتر پولاریزه^۴ (PL): این فیلتر، دارای رنگ تیره‌اشی است و عمل آن دفع نورهای بازتابیده [منعکس شده] از ویتروهای شیشه‌ای، عینک روی صورت، شیشه اتومبیل، سطح چوب و نیز نورهای منعکس شده موجود در محیط فیلمبرداری است.

نوع پلان:

هنگامی که داستان فیلم به وسیله تعدادی سکانس، مشخص و صحنه بندی می‌شود، و نیز وقتی که دکوپاژ هر صحنه براساس تقسیم به قطعات تصویری کوچکتر با تأثیرهای مورد نظر و بر حسب ضرورت انجام می‌شود، هر پلان، میزان و اندازه‌ای را از جهت زیبایی و نیز انتقال مستقیم احساسی و

1) Positive

2) Neutral. Density

3) Sky Light. Filter

4) Polarizer. Filter

روانی درون تصویر، به خود اختصاص می‌دهد. دوری و نزدیکی یا کوچکی و بزرگی بازیگران و اشیاء موجود در صحنه، هم چنین حدود اعتبار و اهمیت حسی و حرکتی آن‌ها بر طبق نظر کارگردان، به میزان زیادی با کمک لنز دوربین و به وسیله همین اندازه‌ها تعیین می‌شوند. در واقع کارگردان با انتخاب نوع و اندازه پلان، مدیر فیلمبرداری را در برگزیدن و تعیین لنز مناسب یاری می‌دهد و خود به کاری پراهمیت دست می‌زند.

کادربندی^۱ هر پلان از چشم دوربین - که پس از نمایش مورد قضاوت تماشاگر قرار می‌گیرد و بر احساسات او نفوذ می‌کند - دارای مشخصات و مختصاتی است. کارگردان با شناخت دقیق این خصوصیات، در هنگام تدوین می‌تواند هر پلان را با دقت با پلان ماقبل و مابعد آن پیوند دهد و از این طریق به صحنه و سکانس خود، عمق و روح ببخشد.

موارد استفاده نوع پلان:^۲

فیزیک پلان (Shot - Plan - نما): پلان‌ها، بر حسب فاصله دوربین

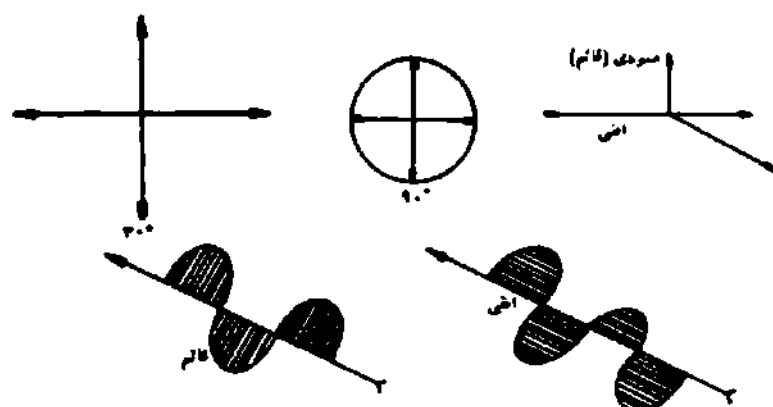
1) Framing - Cadrage

۲) برای توضیح بیشتر و کامل‌تر «موارد استفاده نوع پلان» منابع ترجمه شده زیر، همچنین متون غیر فارسی‌ای را که در اختیار داشتم، چند بار بررسی کردم و حتی ناگزیر شدم به علت وجود تفاوت اندازه‌های پلان در هر یک از این کتاب‌ها تعدادی عکس شخصاً تهیه کنم (دقت در نماهای مختلف فیلم‌های سینمایی ایرانی یا خارجی، تفاوت اندازه‌های پلان مثلاً برای فول شات یا مدیوم لانگ‌شات و کلوزشات و... را نشان می‌دهد) اما در نهایت امر و صرف نظر از این تفاوت‌ها، اندازه‌های پلان، مفاهیم مورد نظر فیلمساز را به یک زبان - زبان تصویر - باز می‌گویند. «مؤلف»
منابع مورد استفاده،

- 1) The Focal Encycl Opedia Of Film And Television Techniques- London And New York: Focalprees 1978.
- 2) Beginner's Guide to colour Television By: T. L Squires.
- 3) Film - Making By: Callahan Barry.
- 4) Play Direction Film By: John. e. Dietrich - 1953.
- 5) Technique du Cinema Par: Loduca - 1974.
- 6) La Camera Les Techniques de L'operateur Par: David W. Samuelson.

تا موضوع مورد فیلمبرداری، از نظر فیزیکی دارای ابعاد و اندازه‌های ویژه‌ای هستند.

هر داستان فیلم، مفاهیمی کلی - عمومی، خصوصی - (ارتباط بین انسان‌ها، انسان و حیوان، انسان و اشیاء، انسان و محیط و...) را بیان می‌دارد و به همین سبب هر يك از ابعاد و اندازه‌های مختلف کادرهای تنظیم شده، در مجموعه تصویری، مفهوم خاصی را انتقال می‌دهد.

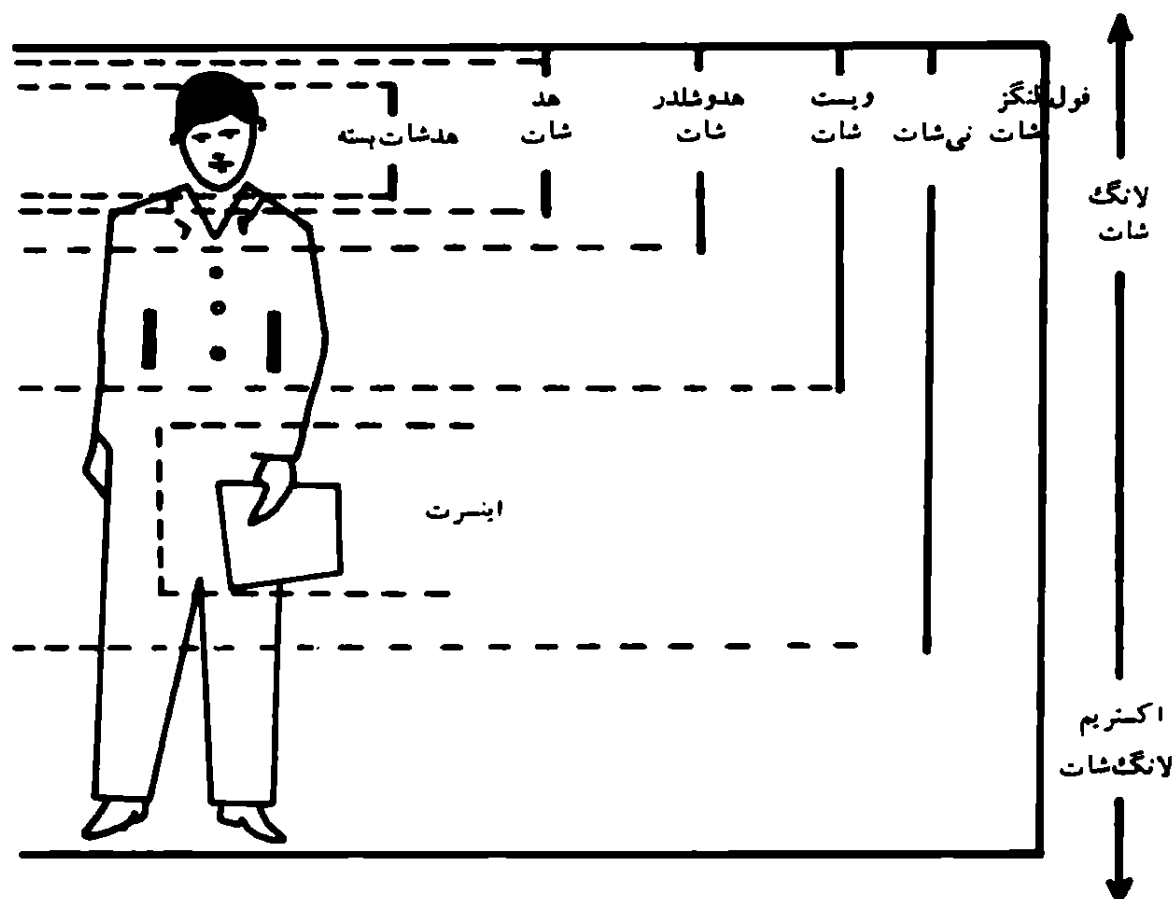


7) Canon Inter Changeable Lenses.

- ۸) تکنیک فیلمبرداری - از حجت‌الله سہی - جلد اول.
- ۹) تکنیک کارگردانی سینما - تألیف و تدوین ترنسنت جان مارفر - ترجمه و اقتباس اکبر گلرنگ.
- ۱۰) چگونه فیلم داستانی بسازیم - نویسندگان: آرتور آل گسکیل، دیویدا، انگلندر - ترجمه مسعود مدنی.
- ۱۱) چگونه فیلمنامه بنویسیم - نوشته سیدفیلد - ترجمه مسعود مدنی.
- ۱۲) فن سناریونویسی - نوشته یوجین ویل - ترجمه پیام.
- ۱۳) فرهنگ سینمایی - ترجمه داوود لویان.
- ۱۴) فیلم و کارگردان - نوشته دان لوینگستن.
- ۱۵) راهنمای فیلمسازی - نویسندگان: سامنر گلیمپر، وارن جانسون - ترجمه بهرام ری‌پور.
- ۱۶) مفهوم فیلم - از سرگئی آیزنشتین - ترجمه دکتر ساسان سہتا.
- ۱۷) فیلم به عنوان هنر - نوشته رودولف آرنهایم - ترجمه فریدون معزی - مقدم (سینما ۱).
- ۱۸) متد تصویرگری تلویزیون - مؤلف پیتر جونز - ترجمه حمید میر - مطهری.

جدول مختصات کادر بندی‌های مختلف در يك پلان*

ردیف	کادر	علامت اختصاری	توضیح کادر
۱	اکسترم لانگ شات (نمای بسیار دور)	E. L. S	کادر، با زاویه دید بازتر از لانگ شات.
۲	لانگ شات (نمای دور)	L. S	محیط و فضای باز، کادر محدودتر از اکسترم لانگ شات
۳	میدیوم لانگ شات (نمای باز متوسط)	M. L. S	کادر کمی بازتر از فول-شات، و کمی بسته‌تر از لانگ شات نزدیک.
۴	فول لانگ شات (پلان تمام‌قد)	F. L. S	کادر، از بالای سر تا نوک انگشتان پا، با فضای مختصری در اطراف کادر.
۵	نی شات (پلان آمریکایی - پلان از زانو)	K. S	کادر از سطح بالای سر تا زانو با افزایش «هدروم»
۶	میدیوم شات (ویست شات - نمای متوسط)	M. S/W. S	کادر از سطح بالای سر تا کمر.
۷	کلوز شات (هدوشولدر شات - پلان از سینه)	C. S/H. S. S	کادر از سطح بالای سر و مقداری از شانه‌ها و آرنج‌ها تا زیر سینه.
۸	میدیوم کلوز آپ (هدشات)	M. C. U/H. S	کادر از سطح سر تا قسمتی از شانه و گردن
۹	کلوز آپ (هدشات بسته - نمای نزدیک)	C. U/C.H. S	کادر از بالای پیشانی تا زیر چانه.
۱۰	بیک کلوز آپ	B. C. U/T. H. S	کادر از پیشانی تا زیر لب و بالای چانه.
۱۱	اکسترم کلوز آپ (نمای بسیار نزدیک)	EXT. C. U	کادر نمای نزدیک از جزئیات موضوع.
۱۲	اینسرت (میان‌نما)	INSERT	به اشیاء غالباً بی‌جان و یا حالتی بی‌حرکت گفته می‌شود.



☼) Shot

- 1) Extreme. Long. Shot
- 2) Long. Shot
- 3) Medium. Long. Shot
- 4) Full. Length. Shot
- 5) Knee. Shot — American. Shot
- 6) Medium. Shot — Waist. Shot
- 7) Close. Shot — Head. and. Shoulders
- 8) Medium. Close.up — Head. Shot
- 9) Close.up — Close. Head. Shot
- 10) Big. Close.up — Tight. Head. Shot
- 11) Extreme. Close.up
- 12) Insert

اکسترم لانگ شات (نمای بسیار دور):

این نوع پلان نمای بسیار دور، از موضوع مورد فیلمبرداری است. در این نوع نما، چشم‌انداز وسیعی از محوطه‌ای که موضوع در آن قرار دارد، دیده می‌شود.

موارد استفاده از «اکسترم لانگ شات» را از سه دیدگاه می‌توان بررسی کرد:

مورد اول: برای نشان دادن مکان و فضای کلی فیلم. مثل: معرفی يك شهر با ساختمان‌های سر به فلک کشیده، فضای ساده يك روستا، پارک عمومی، منطقه‌ای کوهستانی و اتومبیل‌هایی که در گردنه‌ها در حرکتند، اسکله و کشتی‌های پهلو گرفته در آن و... مکان‌های مذکور، به واسطه وسعت دید عدسی - که معمولاً با «لنز زاویه دید باز» فیلمبرداری می‌شود - بسیار کوچک به نظر می‌آیند.

مورد دوم: برای عظمت دادن به مکانی پرشکوه و با ابهت یا نشان دادن ابعاد وسیع فضایی. مثل: دشتی عظیم با عده کثیری از سربازان جنگجو که تجهیزات جنگی را حمل می‌کنند و نظایر آن.

مورد سوم: هنگامی که بخواهند انزوای فردی را نسبت به محیطش نشان دهند. البته معرفی چنین منظوری و به رؤیت درآوردن چنین هدفی، مستلزم داشتن قصد و مطرح کردن موضوعی فلسفی است. توجه به فیلم‌های وسترن، نمونه بارزی برای ملاحظه این نوع پلان است.

اکسترم لانگ شات (نمای بسیار دور) به نام نمای محل^۱ نیز مشهور است.

لانگ شات (نمای دور): طریقه استفاده از لانگ شات نیز بیش و

(Close. Long. Shot), (Open. Long. Shot), (Big. Long. Shot)

کم، با کادرهای شبیه به «اکسترم لانگ شات» است، با این تفاوت که استفاده از لانگ شات برای شروع فیلم متداول‌تر است. باید یادآور شد که این نوع شات معمولاً موقعی مورد استفاده قرار می‌گیرد که مقصود فقط نشان دادن انسان باشد و نه القاء و تفهیم ابهت و عظمت فضای داستان. به عبارت دیگر در موقعی که بخواهیم فقط با تأکید بر وجود انسان، جدا از محیط و

1) Location. Shot



Location. Shot



Extreme. Long. Shot (E. L. S) (Location. Shot)

دو نمونه از اکسترم لانگ شات (نمای بسیار دور): کادر، با زاویه دید بازتر از لانگ شات.

فضای کلسی، فیلم را شروع کنیم، مؤثرتر آن خواهد بود که از لانگ شات بهره بگیریم. در نشان دادن اجتماع افراد یا اتفاقی که چند نفر دور میزی نشسته باشند و یا محیط خیابان و بازار، یا يك پارک عمومی، نمای دور (لانگ شات) بهترین نمای معرف است. در چنین مواقعی، تماشاگر قادر خواهد بود تمرکز بیشتری بر روی يك بازیکران و نحوه اعمال آنها داشته باشد. از این رو کارگردان می باید با دقت کامل بر حرکات عمومی بازیگران فیلم خود، در محدوده چنین کادری بیندیشد و روابطی که بین بازیگران یا بین بازیگران و فضای محیط یا اشیاء صحنه مورد نظر است بدقت تفهیم شود. آنچه مسلم است، این است که برای وقوع داستان فیلم، باید مکانی وجود داشته باشد تا بازیگران در آن محیط به اجرای نقش پردازند و این مکان، لزوماً می باید با موضوع داستان مرتبط باشد و این ارتباط نیز برای تماشاگر ملموس و قابل درک باشد.

در چنین پلانی، هر حرکت و عملی که بازیگر یا بازیگران انجام می دهند، با توجه به محیطی که در آن قرار گرفته اند، می باید دارای معنی خاصی باشد و همین معنی و مفهوم است که به شکلی با قضایایی که در طول داستان فیلم جریان می یابند، ارتباط خواهد یافت و هدف مورد نظر کارگردان را تأمین می کند.

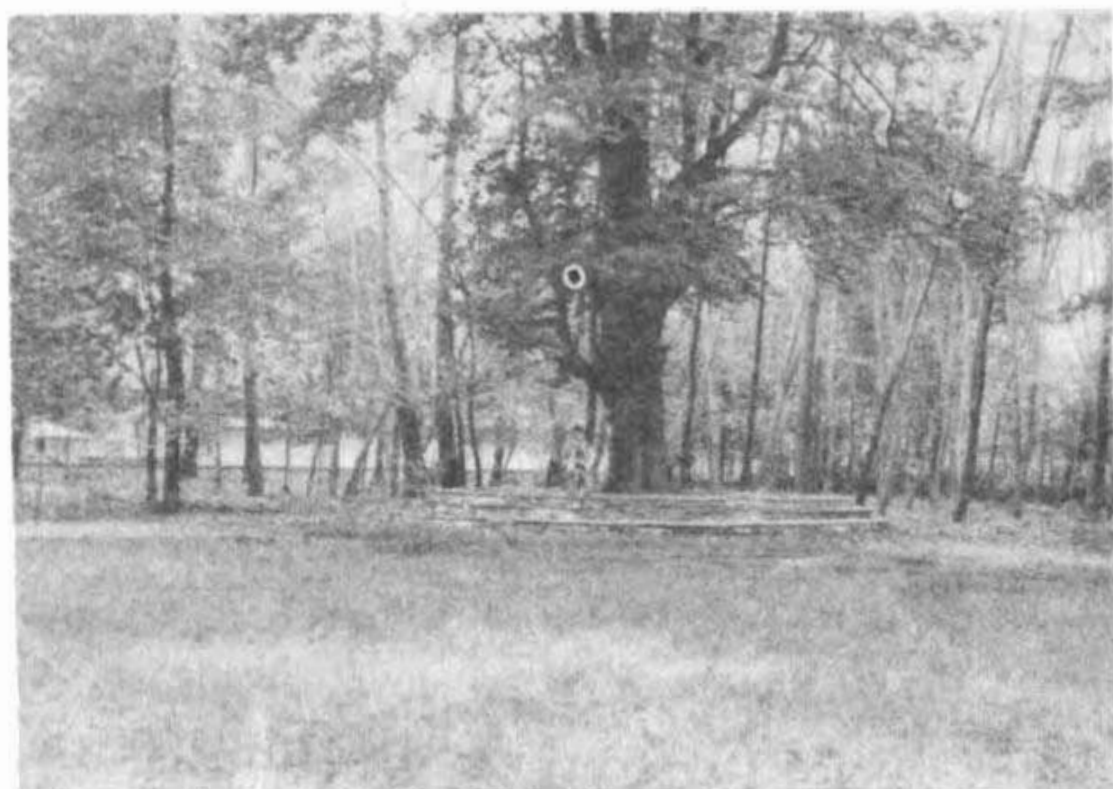
لانگ شات را معمولاً با عدسی واید با فاصله کانونی متوسط، فیلمبرداری می کنند.

مدیوم لانگ شات (نمای باز متوسط):

کادر این نما، کمی بسته تر از «لانگ شات نزدیک» است. این نوع پلان برای فیلمبرداری از خیابان، میدان، پارک، اسکله و یا مناظری بکار می رود که کارگردان بخواهد از لانگ شات (نمای دور) بتدریج به موضوع مورد نظر نزدیک شود و تماشاگر را با جزئیات آن آشنا سازد.

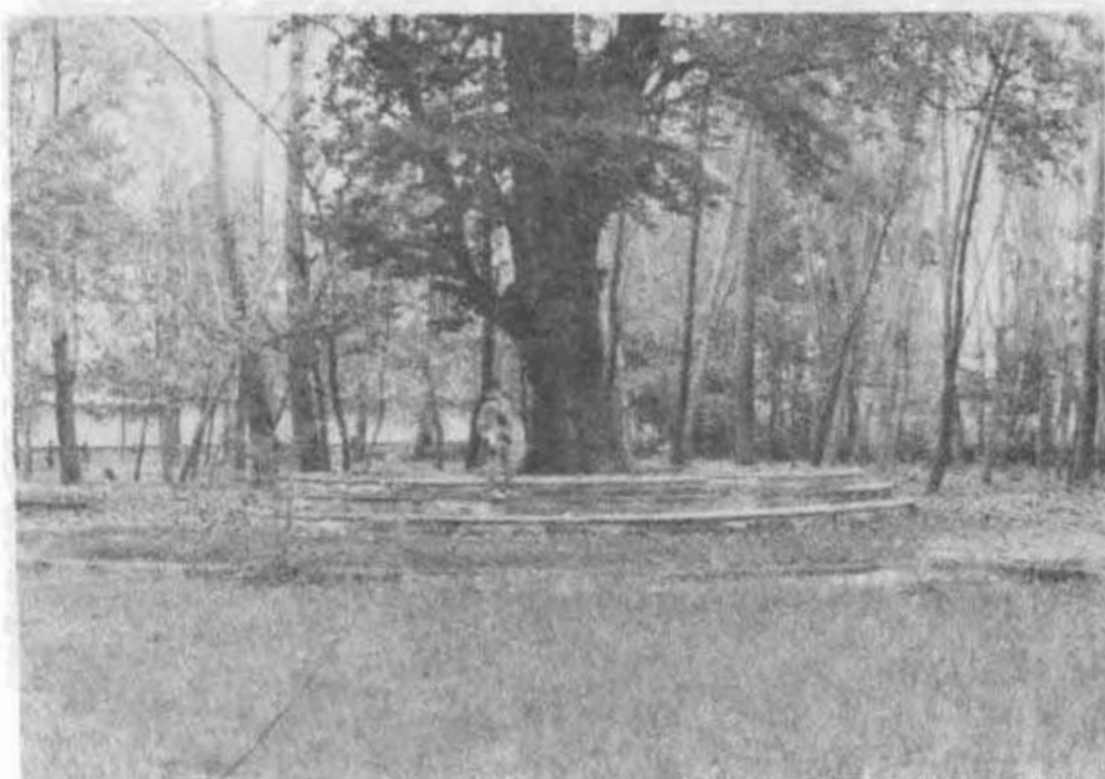
مثال:

در يك محیط پر درخت، موضوع (سوژه) بر روی سکوی نسبتاً وسیعی، جلو درختی کهنسال قرار گرفته است و در نمای دور آنرا نشان داده ایم و حال در نمای باز متوسط کمی به آن نزدیک تر شده ایم. ابتدا به



Open. Long. Shot (O. L. S)

۲- لانگ شات باز (دور): کادر کمی محدودتر از اکسترم لانگ شات.



Close. Long. Shot (C. L. S)

۳- لانگ شات بسته (نزدیک): کادر نزدیکتر و بسته‌تر از لانگ شات باز. موضوع درون کادر، وضوح بیشتری دارد.

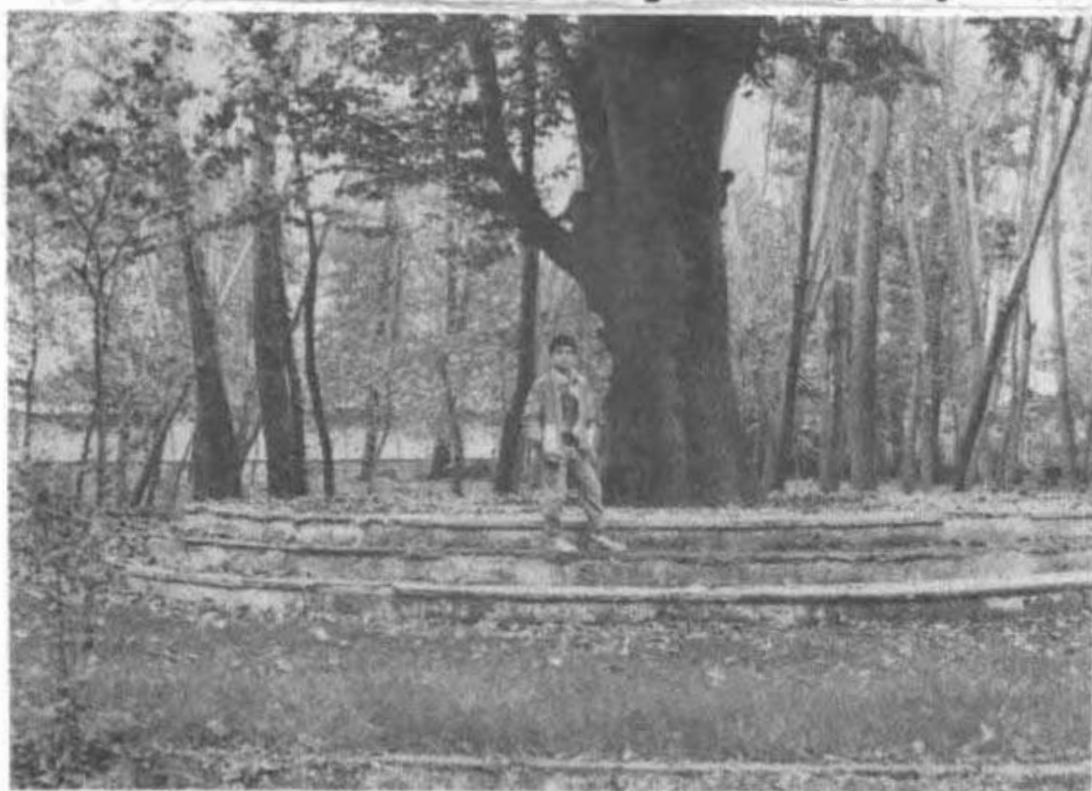
جزئیات محیط از نزدیک دقیق می‌شویم و آنگاه خصوصیات موضوع را مورد شناسایی قرار می‌دهیم.

نمونه ارائه شده سکو و سه پله نیمه مخروطی را نشان می‌دهد. پیش زمینه و عمق کادر، فصل را که خزان است می‌نمایانند. درخت پشت سر سوژه، از سایر درختانی که در کادر دیده می‌شوند تنومندتر و مسن‌تر به نظر می‌رسد. سوژه نوجوانی است که پوشش پائیزی برتن دارد و برپله دوم روی برگ‌های خزان زده ایستاده است و...

در واقع مدیوم لانگ شات، هم مکان را که پارك عمومى است، معرفی کرده و هم چگونگی محیط در آن نشان داده شده است. پلان مدیوم لانگ شات را با عدسی «نرمال» و «واید» فیلمبرداری می‌کنند.

فول لنگر شات (پلان تمام قد):

این نوع نما، تصویری است که تمام کادر را پر می‌کند. این اندازه را به منظور نشان دادن قدامت يك نفر - یا بیشتر - مورد استفاده قرار



Medium. Long Shot (M. L. S) — Open. Full. Length. Shot

مدیوم لانگ شات (نمای باز متوسط): کادر کمی بازتر از «فول شات» و بسته‌تر از لانگ شات نزدیک.

می‌دهند. در این حالت، جزئیات تصویر به صورت واضح‌تر و مرئی‌تر مورد شناسایی قرار می‌گیرند. برای این مقصود، عدسی «نرمال» و یا «واید» با فاصله کانونی کوتاه مثلاً ۳۵ میلی‌متری یا ۴۰ میلی‌متری یا ۵۰ میلی‌متری - انتخاب می‌کنند.

پلان تمام قد، در سینمای حرفه‌ای موارد استعمال بیشتری دارد. در این نوع پلان، می‌توان برای تصویر، مقداری «هدروم»^۱ در نظر گرفت. نمای «فول لنگز شات باز» که کادری نزدیک به مدیوم لانگ شات و حدودی تقریباً برابر آن دارد، محیط از فضای تصویری گسترده‌تری برخوردار است، می‌توان پیش زمینه را - در فول شات بسته - بنا بر ضرورت تصویری، افزایش داد.

فی شات پلان از زانو - پلان آمریکایی - پلان هالیوودی:
اندازه این نوع پلان، کادری از سطح بالای سر تا زیر زانو - و گاه



Medium. Full. Length Shot (F. L. S)

فول لنگز شات: نمای متوسط تمام قد. بسته‌تر از مدیوم لانگ شات

(۱) Head. Room مقدار فضای آزاد بالای سر در تصویر است.



Close Full Shot (C F. S)

فول شات بسته: کادر با در نظر گرفتن «هدروم» و «پیش زمینه» بسته‌تر از فول لنگز شات متوسط.



Knee. Shot (K. S) — American. Shot (A. S)

نی شات (پلان از زانو): کادر از سطح بالای سر، تا زانو، با افزایش کمی «هدروم»

کمی بالاتر از زانو - را شامل می‌شود. این نوع نما را بیشتر در فیلم‌های کلاسیک قدیمی و وسترن‌های دوران گذشته می‌توان مشاهده کرد.

تا اوایل دهه ۱۹۵۰ این نوع پلان، به «پلان آمریکایی»^۱ معروف بود و قبل از آن به طور سنتی، به «شات هالیوودی»^۲ شهرت داشت و آن نیز به سبب استفاده زیاد از این نوع کادر، در سالهای ۱۹۳۰ و ۱۹۴۰ بود که باعث ثبت این «لقب» برای فیلمسازان هالیوود شد. کارگردان‌های معاصر، چون استفاده از چنین پلانی را بی‌هدف تشخیص دادند، سعی کردند از این نوع کادر، استفاده نکنند.

پلان از زانو (نی‌شات) را با عدسی نرمال و واید فیلمبرداری می‌کنند.

مدیوم شات، ویست شات (نمای متوسط):

در نمای متوسط، بازیگر از کمر به بالا در قاب تصویر قرار می‌گیرد. به طور کلی از «نیم‌تنه» به بالا را مدیوم شات می‌گویند. در چنین نمایی، فضای اطراف بازیگر ناواضح^۳ است، مگر اینکه به دلیل خاصی بخواهند عمق کادر دارای وضوح^۴ کافی باشد. این کار صرفاً برای جلب نظر و تمرکز تماشاگر، بر فردی است که در کادر قرار دارد. برای اینکه چنین تمرکزی بوجود آید، چندان فرقی نمی‌کند که فرد بازیگر، تمام قد و یا از بالای زانو نشان داده شود.

مورد استفاده صحیح این نوع پلان، وقتی است که بخواهیم رابطه بین افراد مختلف را در پی «نمای باز» تشدید کنیم.

لازم به توضیح است که اصولاً اگر چنین پلانی (مدیوم شات) بدون همراهی نمای درشت (کلوزآپ) - به منظور نشان دادن ریزه‌کاری‌ها - استفاده شود، چندان مؤثر نخواهد بود، زیرا «نمای متوسط» حد فاصل دو اندازه «نمای دور» و «نمای نزدیک و درشت» است. به همین جهت اهمیت نمای درشت (کلوزآپ) در اینجا کاملاً محسوس می‌شود.

1) American. Shot

2) «Hollywood» Shot

3) Out to Focus

4) Focus



Medium. Shot (M. S) – Waist. Shot (W. S)

مدیوم شات (ویست شات): کادر از سطح بالای سر تا کمر.

کلوز شات (هد و شولدر شات، پلان از سینه):

پلان از سینه «کلوز شات» نمایی است با فضای وسیع تر از «مدیوم کلوز آپ» و بسته تر از «مدیوم شات». اندازه آن از سطح بالای سر تا زیر سینه را شامل می شود.

کلوز شات، تغییرات جزئی صورت یا بروز ناگهانی احساسات و یا انعکاس های مقطعی درونی و بیرونی یک یا دو بازیگر جدا از هم و یا هر دو نفر را در یک کادر نشان می دهد. پلان از سینه، با یک بازیگر در کادر معمول تر است و بر انعکاس وی نسبت به محیط و یا بر بازتاب عاطفی او نسبت به عمل یا کلام بازیگر نقش مقابلش تأکید خواهد داشت.

گاهی ممکن است «دو بازیگر» در یک کادر باشند. از این رو نما، ضمن اینکه پلان از سینه آن دو نفر است، عمل و عکس العمل گفتاری آنها را نشان می دهد. این نوع نما «کلوز تو شات» نامیده می شود.

یکی از ویژگی های کلوز شات این است که غالباً در نمایی با چنین اندازه (پلان از سینه) حرکت سریعی انجام نمی گیرد و رویداد درون پلان تنها به



Close Shot (C. S) – Head and Shoulders. Shot (H. S. S)

کلوز شات (پلان از سینه)، این تصویر حالت عادی و نگاه شخص را نشان می‌دهد.



Close. Shot – Head and Shoulders. Shot

کلوز شات (هد و شولدرشات – پلان از سینه): این تصویر بر حرکت احساسی و حالت عاطفی شخص تأکید دارد.

وسیله حرکت سر یا جزئیات صورت انجام می شود و بر کلام و بازتاب آن در چهره متکی است.

کلوز شات را معمولاً با عدسی نرمال و احتساب فاصله دوربین تا موضوع و گاهی با عدسی ای که فاصله کانونی آن ($F = 70 \text{ mm}$) است - در سینمای حرفه ای - فیلمبرداری می کنند.

مدیوم کلوز آپ (هد شات):

مدیوم کلوز آپ، کادری است با فضای وسیع تر از «کلوز آپ» که از سطح بالای سر، تا قسمتی از شانه و گردن در آن قرار می گیرد. برای پلان های محاوره ای (دیالوگ دار) استفاده از مدیوم کلوز آپ یکی از صحیح ترین شیوه ها است. در چنین پلانی، معمولاً سینه را حذف می کنند و فقط سر و شانه را در کادر قرار می دهند. این پلان معمول ترین «نمای ترمیمی» است که قابلیت پیوند (مونتاژ) به هر نمای دیگری را دارد. وقتی که قرار



Medium. Close up (M. C. U) - Head. Shot

مدیوم کلوز آپ: کادر، از سطح بالای سر، تا قسمتی از شانه و گردن.

است هدف خاصی القاء شود، می‌توان این نوع پلان را به «هدشات بسته» یا «کلوزآپ» برش داد و یا با نرمی می‌توان دوربین را به عقب^۱ برد تا تمام قد بازیگر در کادر قرار گیرد و حتی می‌توان از این شات به يك پلان تمام قد، برش داد. در این نوع پلان تمرکز تماشاگر به مراتب بیشتر از يك «مدیوم شات» به پرده (اکران)^۲ جلب می‌شود.

برای فیلمبرداری مدیوم کلوزآپ از عدسی نرمال ($F = 50\text{mm}$) و یا تله ضعیف ($F = 75\text{mm}$) استفاده می‌کنند.

کلوزآپ (هدشات بسته، نمای نزدیک):

کلوزآپ، نمای درشتی است که مثلاً وقتی از انسان گرفته می‌شود تمام صورت، کادر را پر می‌کند. نمای نزدیک را در سینما، به منظور تأکید و تأثیر هرچه بیشتر حالات چهره، به کار می‌گیرند. دلیل اصلی و مهم استفاده از «کلوزآپ» این است که بیننده را به حالات درونی که بازیگر قصد القاء آن را دارد، نزدیک تر می‌کند. در چنین کادری، آنچه که در اطراف موضوع قرار دارد، بیرون از کادر واقع می‌شود و فقط احساس و حالت بازیگر در چهره اش نشان داده می‌شود تا احساس خاصی که کارگردان بر آن تأکید دارد، به تماشاگر انتقال یابد. به وسیله نمایش چنین تصویری، دید و تمرکز تماشاگر از هرچه در اطراف آن موضوع می‌گذرد، مستقیماً بر آنچه که درشت بر پرده سینما ظاهر شده است قرار می‌گیرد. این جدا سازی فضا و محیط اطراف از موضوع و درشت نشان دادن آن به وسیله نمای درشت (هدشات بسته) تأکیدی دراماتیکی و مستقیم، بر بازیگر یا شیئی درون کادر است و حالت و شخصیت بازیگر، یا آن شیئی، واضح تر و مؤثرتر نشان داده می‌شود.

در واقع با حذف قسمتی از شانه و گردن می‌توانیم «هدشات بسته» را کادر بندی کنیم. به عبارت بهتر، کلوزآپ (هدشات بسته)، تأکید پلان مدیوم کلوزآپ (هدشات) را بیشتر می‌کند و این تأکید بر روی حالات

1) Trucking – Dollying out

2) Ecran

صورت بازیگر^۱ انجام می گیرد. از این رو، چنانچه فیلمبرداری و استفاده از چنین نمایی ضروری به نظر رسید، کارگردان می باید با مهارت و ظرافت درباره چگونگی بروز عواطف درونی بر چهره و نیز انتقال و القاء بیان احساسی چهره، به تماشاگر، بیندیشد. استفاده از کلوزآپ (نمای نزدیک)، دلالت بر تأکید زیاد بر حالت دراماتیکی تصویر دارد، زیر خصوصیات درونی، با بیشترین وضوح در چهره خودنمایی می کند. وقتی دوربین از نمای درشت نزدیک فیلمبرداری می کند، آنچه را که قبلاً در نمای دور و متوسط برای بیننده مبهم یا گم بوده است - از جمله: برجستگی و شکل بینی، خال یا سالک روی گونه، حالت چشم ها، نگاه تند و شرر بار و یا ابلهانه، نوسان خشم و غضب در صورت، رویی گشاده و مهربان و خندان، چهره ای غم زده و نگران، قیافه ای اخم آلود و... - در چهره و با وضوح و تأکید بسیار پیش چشم بیننده قرار می دهد. این نوع پلان بیشتر بیان کننده افکار و حالت درونی بازیگر است که به نوعی در صورت وی ظاهر می شوند.

به طور کلی، نماهای مختلف نزدیک، دارای خواص ویژه ای هستند که می باید با نکته منجی و دقت مورد توجه قرار گیرند و در جای مناسب نیز از آنها استفاده شود.

غالباً این نوع نماهای نزدیک، با عدسی های زاویه بسته فیلمبرداری می شوند و بدون استثناء نتیجه اش، کمی عمق تصویری صحنه در آن ها است. برای این گونه نماهای نزدیک، تصویرگر می باید دقتی بخصوص داشته باشد که چشم ها (بازگو کننده های اصلی حالت درونی) دارای وضوح کامل باشند باید توجه داشت که حتی مختصر حرکت بازیگر - به عقب یا به جلو - باعث می شود که چشم های او از عمق تصویری صحنه و وضوح و شفافیت خارج شوند. اگر از شخصی، نمای نزدیک می گیریم و او با حرکت خود به اصطلاح نقطه وضوح را به عقب می برد،^۲ باید با جا به جایی مختصر و شناخت حرکت خود نقطه وضوح را به جلو بیاورد^۳ تا تصویر تصحیح شود. غالباً برای «کلوزآپ» در سینمای حرفه ای از عدسی های تله (FD = ۷۵mm) و (FD = ۹۰mm) و (FD = ۱۰۰mm) استفاده می کنند.

1) Mimic

2) Focused. Back

3) Focused. Forward



Close. up (C. U) — Close. Head. Shot (C. H. S)

کلوز آپ (هدشات بسته - نمای نزدیک): کادر از سطح موهای سر تا زیر چانه.



Close. Head. Shot (C. H. S)

در این کادر سطح موهای سر تا بالای پیشانی حذف شده است و تصویر کمی درشت‌تر و برجسته‌تر به نظر می‌رسد.



Big. Close up (B. C. U) – Tight Head. Shot (T. H. S)

بیگ کلوز آپ (نمای درشت نزدیک): کادر، از پیشانی تا زیر لب. ← در این تصویر، نقطه وضوح کمی به عقب رفته است و تصویر از شفافیت و وضوح کامل خارج شده است. لب بالا و حفره های بینی واضح است و به تدریج که به طرف حاشیه دو طرف می رود از وضوح تصویر کاسته می شود.



Big. Close. up – Tight. Head. Shot

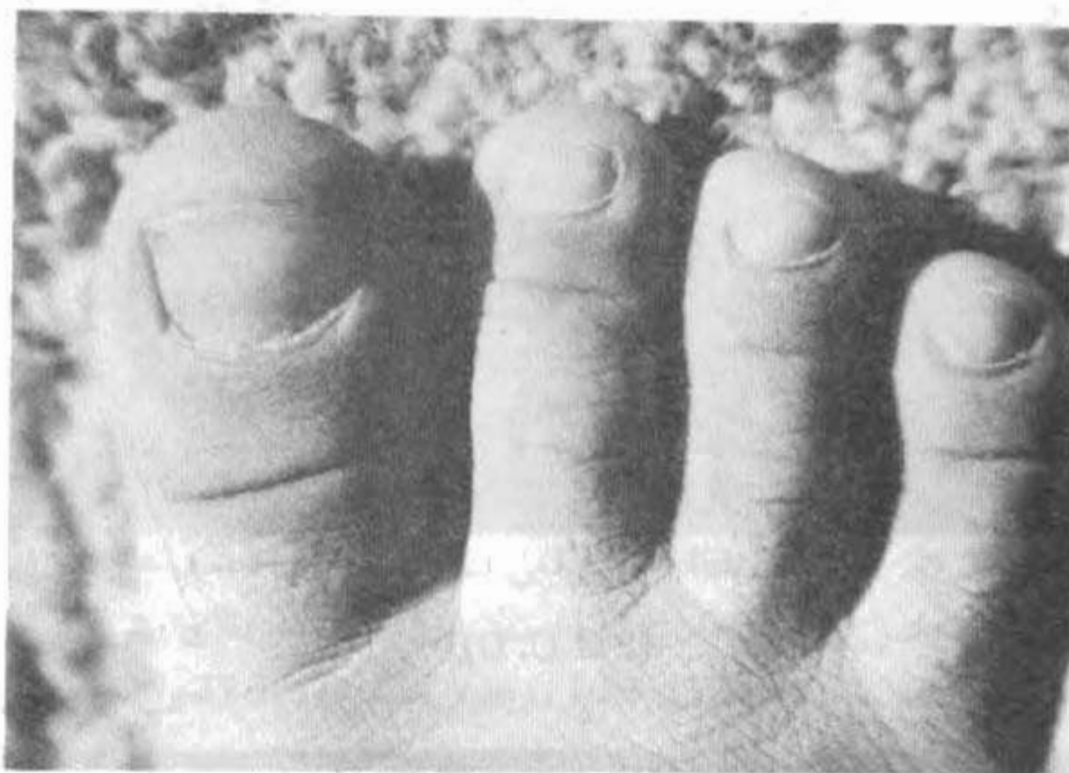
در این تصویر نقطه وضوح ثابت است و چهره، از شفافیت کافی برخوردار است.



(Ext.C. U)



(Ext. C. U)



اکسترم کلوز آپ (نمای بسیار نزدیک) به عنوان اینسرت (میان نما)

بیگ کلوز آپ (نمای درشت نزدیک):

این نوع پلان، تأثیری مشابه با «کلوز آپ» دارد و تأکید بیشتری است بر حالات روانی بازیگر که بر چهره‌اش ظاهر می‌شود. طولانی بودن بیش از حد این نمای خیلی درشت، بر اعصاب بیننده سنگینی کرده، او را خسته می‌کند.

اکترم کلوز آپ (نمای خیلی نزدیک):

هدف این نوع پلان، جلب توجه بیننده به جزئی‌ترین اجزاء صورت است. از نمای خیلی نزدیک وقتی استفاده می‌شود که اعضاء و یا حالت

صورت، اهمیت دراماتیک داشته باشند. گاهی فیلمساز به عمد می‌خواهد که بیننده، آنقدر به آن مشغول شود که چیزهای دیگر را برای لحظه‌ای نبیند و وی در همین فرصت احساسی و کوتاه دراماتیک، بتواند زاویه دوربین با حتی صحنه را - با توجه به تداوم حرکت - تغییر دهد.

بطور کلی نماهای نزدیک را می‌توان تا حد «نماهای خیلی نزدیک» فشرده کرد که گاه «میان نما»^۱ هم‌نامیده می‌شوند و آن تصویر نزدیک با بسیار نزدیکی از جزئیات «سوژه» است.

اورشولدرشات^۲:

در این نوع پلان، از پشت سر يك بازیگر و از بالای شانه او، موضوع را فیلمبرداری می‌کنند. اندازه پلان «اور شولدر» را بر حسب نیاز تصویر و اهمیت موضوع مقابل (عمل و عکس العمل)، از «مدیوم کلوزشات» تا حدود «مدیوم لانگ شات بسته» می‌توان کادر بندی کرد. در واقع «اور شولدر شات» با تغییر زاویه تصویر، علاوه بر ایجاد تنوع تصویری، عمل بازیگری را که «سه رخ»، «نیم رخ» و یا کاملاً پشت به دوربین قرار دارد، با عکس العمل بازیگر مقابل وی به‌طور همزمان قابل مشاهده می‌کند. در این حالت دو بازیگر (اگر موضوع مقابل هم بازیگر باشد) از نظر «میزانسن» در يك امتداد قرار می‌گیرند و در نتیجه، کادر، با در اختیار گرفتن زاویه دید محدود و با تأکید محسوس خود، سبب می‌شود که تأثیر (همزمانی در عمل و عکس العمل) موضوع اصلی در زمینه باز، از بین نرود.

بطور خلاصه: در پلان «اورشولدر»، دو نفر که در مقابل هم قرار گرفته‌اند و با یکدیگر گفتگو می‌کنند، شانه و پشت سر یکی و صورت دیگری در کادر خواهد بود.

اگر دوربین ۱۸۰ درجه گردش کند، صورت شخصی دیده می‌شود که قبلاً شانه و پشت سرش دیده می‌شد و بدین ترتیب در زاویه معکوس قرار می‌گیرد و بهمین سبب آن را زاویه متقابل یا معکوس^۳ می‌گویند.

1) Insert

2) Over. Shoulder. Shot (OV. SH. S)

3) Reverse. Angle. Shot (R. A. S)

باید توجه داشت که در این گونه نما، اگر شخص «A» در پلان اول در سمت راست کادر قرار داشته باشد، در پلان دوم، نیز می باید باز هم در طرف راست کادر قرار گیرد تا در دو نمای پیوسته، پرش ناگهانی در جهت نگاه و تغییر مکان «سوژه» ایجاد نشود و بیننده را دچار سردرگمی نسازد. اگر این پرش و جابه جایی در دو تصویر متوالی به طور ناگهانی انجام بگیرد، خط فرضی قراردادی در تغییر مکان دوربین، شکسته می شود که دلیلی جز ناشیگری کارگردان نمی تواند داشته باشد، اما اگر دوربین به حرکت درآید، چون پلان بدون قطع ادامه می یابد، چنانچه شخص «A» در این حرکت از سمت راست کادر به طرف چپ آن منتقل شود، هیچگونه اشتباه و سردرگمی برای بیننده به وجود نمی آید.

اگر شخص «A» در پلان اول با تمام چهره و در سمت راست کادر دیده شود، برای داشتن زاویه معکوس - به طوری که این بار، صورت شخص «B» را ببینیم - دوربین در راستای پلان اول و با همان اندازه کادر، در پشت سر شخص «A» قرار می گیرد، یعنی دوربین باید حداکثر در یکی از



Over. Shoulder. Shot

«اورشولدر» با زاویه دید باز.



«اور شولدر» با زاویه دید متوسط.



«اور شولدر» با زاویه دید بسته.



Two. Medium. Shot (T. M. S)



Three. shot

دو طرف خط فرضی (۱۸۰ درجه) باشد. در این حالت قسمتی از شانه و پشت سر یا «نیم رخ» شخص «A» را کادر بندی می کنیم. چنانچه محل دوربین و زاویه آن درست انتخاب شده باشد و اندازه دو پلان هم ثابت مانده باشد، شخص «A» در هر دو پلان در سمت راست قرار می گیرد. با این تفاوت که در پلان اول صورت شخص «A» و پشت سر شخص «B» و در پلان دوم صورت شخص «B» و پشت سر شخص «A» در تصویر نشان داده شده است.

پلان «اور شولدر»^۱ را می توان با عدسی «نرمال تا تله» بنا بر ضرورت اندازه کادر و عمق میدان تصویر، فیلمبرداری کرد.

دو شات^۱ و سه شات:

این نوع پلان، عبارت است از تصویری که در آن دو نفر از کمر به بالا قرار گرفته باشند. دو شات از خصوصیات نمای متوسط^۲ برخوردار است و احساس دو بازیگر را درباره موضوع اصلی و مشترک به طور همزمان بیان می دارد.

به همین ترتیب سه شات^۳ که در آن سه نفر درون قاب تصویر جای گرفته اند و احساس سه بازیگر را به طور همزمان بیان می دارد.

اینسرت شات^۴ (میان نما):

این نوع پلان، عبارت است از نمای معمولاً درشت از اجسام بی جان و اشیاء و یا نماهایی که در بین دو پلان مونتاژ می شود تا در تداوم حرکت دوربین و موضوع مورد فیلمبرداری پرشی ایجاد نگردد. این نما را «نمای واسطه»^۵ هم می گویند. مورد استفاده اینسرت، زمانی است که دو پلان از نظر حرکت و جهت قرار گرفتن دوربین، با یکدیگر منطبق نباشند، و بدین ترتیب مشکل پرش در تداوم تصویری را حل می کند.

1) Two. Shot (T. S)

2) Medium. Shot

3) Three. Shot

4) Insert. Shot

5) cut. Away

این نما را گاهی در دکوپاژ قید نمی‌کنند و در مواقع فیلمبرداری چند پلان به عنوان میان نما - از انعکاس‌ها (راکشن)^۱ یا اشیاء موجود در صحنه - می‌گیرند. بعضی از اوقات، این نوع پلان را برای زیبا شدن فیلم، در بین نماها جای می‌دهند و گاهی برای معرفی مکان، چند پلان از زوایای مختلف فیلمبرداری می‌کنند و به ترتیب درجه اهمیت در معرفی مکان، بین نماها قرار می‌دهند.

این نوع نما که در کل، حرکتی ایجاد نمی‌کند «اینسرت شات» نامیده می‌شود. در واقع اینسرت شات «میان نما» توضیح تأکیدی قسمتی از رویداد بین پلان‌ها است. اینسرت شات می‌تواند دید شخصی که در مقابل فروشگاه ایستاده است و به اشیاء داخل ویرین نگاه می‌کند، باشد و یا فردی که کیف پولش را از جیب خود درمی‌آورد و چند اسکناس از



Insert. Shot

اینسرت متوسط: از این «میان نما» به منظور تغییر زاویه دوربین و یا کاهش یا افزایش در اندازه نما (در پلان بعد از این نما) می‌توان بهره گرفت. ضمناً این نما، می‌تواند تمرکز و حواس بیننده را از نقطه اصلی واقعه در فیلم، برای لحظه کوتاهی دور کند.

1) Reaction

درون آن بیرون می‌کشد، یا میخی بر دیوار که لباسی را می‌درد و... غالباً «اکسترم کلوز آپ» نیز به عنوان میان نما «اینسرت» در بین پلان‌ها و به منظور تداوم حرکت تصویری و تغییر زاویه دوربین، مورد استفاده قرار می‌گیرد.

نمای باز معرف:

نمای باز معرف، يك پلان عمومی است که در آن، وضعیت مکانی، زمان داستان، دکور و بازیگران معرفی می‌شوند. این نوع پلان غالباً به صورت «لانگ شات» در ابتدای سکانس و یا صحنه مورد نظر به کار می‌رود. در واقع نمای معرف، بیان کننده وضع کلی فیلم است و موارد استفاده از آن بسیار است. کاربرد این نما - چنانچه در قالب يك پلان طولانی به کار رود - تماشاگر را خیلی زود خسته می‌کند، و لسی اگر نشان دادن آن صرفاً قسمتی از داستان فیلم را بر ملا می‌سازد، بهتر این است که با ایجاد ابهام و انتظار،



Re – Establishing. Shot

نمای باز معرف: به منظور معرفی وضعیت مکانی.



Establishing. Shot

نمای معرف: به منظور نزدیک شدن به صحنه کوچک تردد دل نمای باز معرف.



Medium. Long. Shot

نمای باز متوسط: رسیدن و دست یافتن به موضوع اصلی درون صحنه.

موضوع فیلم مخفی بماند و در این حال، تماشاگر به تدریج با موقعیت صحنه آشنا شود. از این رو، می‌باید به طور متناوب به بیننده یادآوری کرد که چگونه صحنه‌های کوچکتر در دل صحنه بزرگ جای می‌گیرند و به عبارت دیگر به چه ترتیب می‌توان از يك صحنه بزرگ، به صحنه‌های کوچک‌تر و جزئیات آن دست یافت. یکی دیگر از ویژگی‌های نمای باز معرف این است که برای اتصال فصول مختلف فیلم، مورد استفاده قرار می‌گیرد.

ابژکتیو شات^۱:

نمایی است که در آن، کارگردان نمی‌تواند يك تصویر را با هر زاویه‌ای که مایل باشد، انتخاب کند. در این نوع پلان، بیننده، تابع است تا هر آنچه که بر پرده سینما ظاهر می‌شود، بیند. ضمناً «ابژکتیو» واژه‌ای است که به لنز (عدسی) نیز گفته می‌شود.

سوبژکتیو شات^۲:

این نوع پلان، نمایی است که از دید بازیگران فیلم نسبت به یکدیگر و یا نسبت به محیط اطرافشان، فیلمبرداری می‌شود.
مثال:

اگر شخصی در مقابل فروشگاه ایستاده باشد و به اشیاء داخل ویرین نگاه کند، ابتدا تصویر او را بر پرده می‌بینیم و آنگاه تصویری از اشیاء داخل ویرین (از دید شخصی که به درون ویرین نگاه می‌کرده است). تصویر دوم، یعنی نمای اشیاء درون ویرین، و به طور کلی، آنچه مورد دید بازیگر است «سوبژکتیو شات» نام دارد.

ست‌آپ شات^۳ (پلان بی تفاوت — پلان خنثی):

در این نوع پلان، دوربین را در مقابل موضوع قرار داده، بدون

1) Objective. Shot

2) Subjective. Shot

3) Sat up. Shot

توجه به احساس و یا تأثیر روانی آن، از موضوع فیلمبرداری می‌کنند.

حرکت دوربین^۱:

حرکت بخشیدن به دوربین، اختراع سه پایه‌های متحرك، جرثقیل، ریل، تراولینگ و... سبب انقلاب در کار سینما شد. شاید بدون اینها سینما هرگز نمی‌توانست خصلت حقیقی خود را داشته باشد. اکنون، علاوه بر همه این‌ها، دوربین‌های فیلمبرداری از امکانات وسیع فنی، نظیر: عدسی‌های گوناگون با زوایای دید مختلف و کیفیت برتر، به همراه فیلترهای متنوع که به وسیله آنها می‌توان از فواصل خیلی دور تا فاصله‌های خیلی نزدیک را به نحو مطلوبی فیلمبرداری کرد. همچنین امکان بردن دوربین به اعماق دریاها و یا به اوج آسمان‌ها، تعقیب کردن سوژه متحرك با سرعت زیاد، به حرکت درآوردن دوربین در همه جهات و... به طرز چشمگیری بوجود آمده است. این امکانات به یقین، دست و اندیشه فیلمساز را درآفرینش صحنه‌های دشوار و جذاب و متنوع، باز می‌گذارد و به او اجازه می‌دهد تا به بسیاری از ناممکن‌ها دست یابد.

در سینما، حرکت دوربین و به طور اعم «حرکت» اهمیت فراوانی دارد (اصولاً بنیان سینما بر اساس حرکت است). هر نوع حرکت، خود دارای مفهومی است که اگر به جا از آن استفاده شود، تأثیر مهمی در کار کارگردان می‌تواند داشته باشد. استفاده صحیح و آگاهانه از حرکت - حرکت بازیگر یا حرکت دوربین - در فیلم، یکی از تکنیک‌های اساسی سینماست. بدینوسیله، کارگردان می‌تواند توجه و علاقه تماشاگر را جلب کند و او را در طول نمایش در اختیار بگیرد (از راه تحريك صحيح احساسات تماشاگر)، به این معنی که بیننده را شادمان یا غمگین سازد، به خنده و یا دارد یا بگریاند، آرامش ببخشد یا عصبی کند، امیدوار سازد و یا ناامید کند و...

برای هر تأثیر حرکتی، همیشه يك راه دشوار و يك راه سهل وجود دارد و معمولاً انتخاب ساده‌ترین روش، نتیجه دلخواه را به دست می‌دهد. از این رو می‌توان حرکت را دسته‌بندی کرد، زیرا در هر پلان از جنبه

1) Moving. Shot

حرکتی ممکن است سه حالت برای دوربین بوجود بیاید.
الف: دوربین ثابت^۱ باشد.

ب: دوربین و موضوع (سوژه) هر دو حرکت داشته باشند.

ح: دوربین و موضوع (سوژه) به همراه شخصیت فیلم، متحرك باشند.

الف: اگر دوربین ثابت باشد:

کادر تغییر نمی‌کند. یعنی آن چه در پلان واقع می‌شود، بر اساس حرکت سوژه در کادری ثابت، بر نگاتیو درون دوربین، ثبت می‌شود. حرکت سوژه را در کادر می‌توان «سن متحرك»^۲ نامید، زیرا سوژه قادر است به دوربین نزدیک و یا از آن دور شود، بدون آنکه دوربین حرکتی انجام دهد. در این حالت بازیگر می‌تواند به صورت نیم‌رخ داخل صحنه شود. باشد. و یا به طور مورب حرکت کند و در نتیجه نسبت به دوربین زوایای مختلفی بوجود بیاورد. به طرف دوربین بیاید یا از دوربین دور شود، به طرف راست کادر برود یا در سمت چپ کادر قرار بگیرد و یا در عمق صحنه حرکتی را بر طبق میزانسن تعیین شده انجام دهد.

ب: اگر حرکت دوربین و موضوع همزمان باشد:

اگر دوربین بدون قطع کردن فیلمبرداری، برای تعقیب حرکت موضوع «سوژه» و برای تغییر نما، احتیاج به حرکت داشته باشد، در این حال می‌تواند حرکت‌هایی را شامل شود که هر حرکت تغییر نمای بدون قطع تصویری ایجاد می‌کند و نظر و توجه را از موضوعی به موضوع دیگر و از مکانی به محل دیگر (که مورد تأکید دوربین است) جلب می‌کند. این حرکت دوربین می‌تواند بر روی يك چرخ، يك وسیله نقلیه، يك ریل متحرك و یا روی دست باشد و دوربین موضوع را در يك جهت یا جهات مختلف دنبال کند.

مختصات حرکتی دوربین:

گاهی اوقات فیلمساز، برای تغییر زاویه دوربین و اندازه پلان، به جای قطع کردن تصویر به هنگام فیلمبرداری، می‌تواند دوربین را به حرکت

1) Fixe. Shot

2) Moving. Scene

و چرخش در آورد و آن را به فضاهای جدیدی بکشاند. در واقع این شیوه حرکت، کوچانییدن دوربین از تصویری به نمایی با اندازه یا شکل دیگر است. باید توجه داشت که اگر دوربین ضمن فیلمبرداری پیوسته، به حرکت در آید (بدون قطع نما) مشکل تداوم فضا، زمان و حرکت و خط فرضی مطرح نخواهد بود. زیرا تمام صحنه - هر چند طولانی - به صورت يك پلان مداوم، فیلمبرداری می شود.

مختصات حرکتی دوربین عبارتند از:

حرکت افقی دوربین:^۱ متداول ترین چرخش دوربین است. در حرکت افقی، دوربین بر روی محور سه پایه، ثابت است. از این کار، به منظور تعقیب يك سوژه که به چپ یا راست در حرکت باشد، استفاده می کنند. اگر چرخش افقی نرم و یکنواخت باشد، حرکت آن احساس نمی شود و در حرکت سوژه، محور خواهد شد. برعکس اگر بریده بریده باشد چرخش آن، جدا از حرکت سوژه به چشم خواهد آمد و می تواند به ریت (سرعت) حرکت در فیلم لطمه وارد کند. معمولاً حرکت افقی دوربین را با عدسی (لنز) هایی که زاویه دید باز^۲ دارند، انجام می دهند. با به کار بردن این عدسی ها، اگر چرخش دوربین یکنواخت انجام نگیرد، در تصویر، عدم یکنواختی حرکت افقی محسوس نخواهد بود و این به دلیل زاویه دید وسیع عدسی های «واید انگل» است.

وقتی بخواهیم از شخصی که در پیاده رو شلوغ يك خیابان راه می رود، از فاصله دور فیلمبرداری کنیم، ناچار می باید با عدسی تله^۳ فتو، شخص مورد نظر را تعقیب کنیم. واضح است که چرخش افقی دوربین با عدسی «تله» در چنین موقعیتی به مهارت فراوان فیلمبردار نیازمند است.

اگر حرکت افقی دوربین خیلی سریع انجام بگیرد، مناظر و اشیاء درون تصویر به صورتی نامشخص درخواهند آمد. این نوع حرکت را «سوئیش پن»^۴ می نامند و معمولاً از آن برای نشان دادن گذشت يك فاصله زمانی کوتاه استفاده می کنند.

1) Pan

2) Wide. Angle. Lens

3) Tele. Photo. Lens

4) Swish. Pan

هنگام تعقیب يك سوژه متحرك به وسیله حرکت افقی دوربین، باید همواره در نظر داشت سوژه طوری داخل کادر قرار بگیرد که در برابرش يك فضای خالی (فضای دید) وجود داشته باشد. به عبارت دیگر هنگام تعقیب يك سوژه متحرك، نباید آنرا در وسط کادر یا جلوی کادر، در سمت حرکت قرار داد. بهترین شکل، قرار دادن سوژه در قسمت عقب کادر و در جهت حرکت است.

حرکت افقی دوربین معمولاً برای نشان دادن يك سوژه متحرك (مانند يك نفر در حال دویدن و عبور از خیابان، يك اتومبیل در حال حرکت یا هواپیما و...) یا چشم انداز وسیعی که در يك کادر ثابت، همه آن قابل عرضه نیست و همچنین جزئیات يك سوژه ثابت (مثل يك تابلوی نقاشی) بکار می رود.

حرکت عمودی^۱ دوربین: حرکت عمودی دوربین، (از بالا به پائین و بالعکس) نیز بر روی محور ثابت (سه پایه) انجام می گیرد. مثلاً: برای نشان دادن نمای بیرونی يك ساختمان بلند، دوربین ابتدا از بالای ساختمان شروع به حرکت می کند و تا سطح خیابان پائین می آید. این حرکت با عمل معکوس آن را (از پائین به بالا) حرکت عمودی دوربین (تیلت) می گویند. این حرکت، تابع برخی از دستورالعمل های حرکت افقی دوربین (یعنی نرمش و یکتوانختی در حرکت و نیز به کاربردن عدسی های واید) است. حرکت عمودی دوربین می تواند يك سوژه متحرك را (نظیر شخصی که می نشیند و یا از جای برمی خیزد) تعقیب کند یا يك سوژه ثابت را (مانند نمای بیرونی يك ساختمان) بتدریج وارد کادر و سپس خارج کند.

حرکت زوم^۲: درباره شیوه عمل و موارد استعمال عدسی ها در صفحات قبل توضیح دادیم. عدسی زوم، دوربین را به سوژه نزدیک و یا دور می کند، بی آنکه دوربین از جای خود حرکت کند. به عبارت بهتر لنز زوم قادر است تصویر را نزدیک تر یا دورتر پیش چشم تماشاگر قرار

1) Tilting

2) Zooming

دهد. از این رو حرکت زوم، يك حرکت اپتیکال^۱ است و برخلاف حرکت دوربین، تغییرات پرسپکتیوی^۲ در صحنه به وجود نمی‌آورد. معمولاً^۳ از حرکت زوم، برای نشان دادن جزئی از صحنه استفاده می‌شود. در فیلم‌های داستانی از زوم سریع به جلو و یا به عقب، برداشت‌های دراماتیک می‌شود. مثلاً: برای القاء تعجب بازنگر از دیدن منظره یا شخصی، يك پلان از دید وی، با زوم سریع به سمت سوژه، نشان می‌دهند. حرکت زوم، ممکن است با سایر حرکات دوربین، نظیر حرکت افقی و عمودی دوربین، توأم باشد. در هر حال این حرکت نیز مثل سایر حرکات دوربین می‌باید نرم و یکنواخت باشد تا زیاد به چشم نخورد. تکرار بیهوده حرکت زوم، اثر آن را در القاء حس تصویری، به کلی از بین می‌برد.

حرکت دوربین روی محور متحرك:^۴ «دالی شات» عبارت است از حرکت دوربین بر روی محور متحرك، به سمت راست،^۴ چپ،^۵ جلو^۶ و عقب^۷. این حرکات به وسیله يك چهارچرخه انجام می‌شود که دوربین و فیلمبردار، روی آن قرار می‌گیرند. این چهارچرخه‌ها، دارای چرخهای لاستیکی نرم هستند و چنانچه آن‌ها را روی يك سطح هموار به حرکت درآورند، فیلمبرداری بدون کم‌ترین لرزشی انجام خواهد شد. «دالی شات» روی پرده (اکران) اثرات تصویری جالبی ایجاد می‌کند. تغییر مداوم اندازه تصویر و زاویه دید آن، به علت حرکت دوربین، از ویژگی‌های جالب «دالی شات» است. از هر وسیله دیگری نظیر کالسکه بچه، اتومبیل و چهارچرخه و... که بتوان دوربین را به وسیله آن به حرکت درآورد، می‌شود به جای «دالی - ارابه متحرك» استفاده کرد.

1) Optical

۲) پرسپکتیو در صحنه بعد ایجاد می‌کند و به موضوع حجم می‌دهد و یا موضوع را در بعد قرار می‌دهد. به عبارت دیگر بعد سوم را می‌سازد.

3) Dolly. Shot

4) Dolly. Right

5) Dolly. Left

6) Dolly. in

7) Dolly. out

تراکینگ و کرین شات^۱ (نمای تعقیبی):

تراکینگ عبارت است از حرکت دوربین و دالی روی ریل مخصوص. از حرکت تراکینگ، معمولاً در فیلم‌های سینمایی استفاده می‌شود. جایی که لازم است دوربین با سوژه در يك سطح ناهموار به حرکت درآید. برای این منظور، ریل‌های مخصوص دالی را در مسیری که دوربین می‌باید حرکت کند، روی زمین قرار می‌دهند و آنها را به یکدیگر متصل می‌سازند. ضمناً پستی و بلندی‌های زیر ریل را با قطعات چوب پر می‌کنند و پس از اطمینان از ثبات ریل‌ها، دالی را روی آن قرار می‌دهند.

اگر فیلمبرداری در کنار يك سطح هموار (جاده آسفالت) انجام شود، می‌توان به جای تراکینگ (حرکت دوربین بر روی ارابه چرخ‌دار) دوربین را در يك اتومبیل قرار داده، آنرا همراه با سوژه به حرکت درآورد.

«کرین شات» پلانی است که در آن، دوربین بر روی يك جرثقیل در حال حرکت (به بالا یا پائین و یا طرفین و یا همزمان در همه جهات) قرار دارد و از موضوع فیلمبرداری می‌کند. کرین‌های مخصوص فیلمبرداری، غالباً دارای يك بازوی بلند و متحرك هستند که دوربین و فیلمبردار در يك سر این بازو قرار می‌گیرند و در سر دیگر بازو، وزنه‌ای هم وزن دوربین و فیلمبردار نصب می‌کنند و بدین گونه تعادل را برقرار می‌سازند. به این ترتیب بازوی کرین، حالت يك ترازو را پیدا می‌کند و با فشار مختصری (به وسیله متصدی حرکت کرین) بالا یا پائین می‌رود. کرین‌های مخصوص فیلمبرداری، شکل‌های گوناگونی دارند، ولی همه آنها وسیله‌ای برای فیلمبرداری به حالت صعود و نزول هستند، به این معنی که دوربین از سوژه فاصله می‌گیرد و بالا می‌رود، یا از بالا به آن نزدیک می‌شود. به علت آنکه چشم انسان، پلانی را که با کرین فیلمبرداری شده، کمتر تجربه کرده است، از این رو همواره این نحوه نگاه کردن بد سوژه، برای تماشاگران جالب بوده است.

در فیلم‌های سینمایی «کرین شات صعودی» برای نشان دادن صحنه‌های عظیم و پر جمعیت (مثل آمادگی و حرکت فوج‌های سپاه) و نظایر آن

1) Trucking. and. Crane. Shots – Follow. Shot

به کار می رود. همچنین پلان هایی که در آن از «کرین شات نزولی» استفاده می شود، برای نشان دادن يك جزء، از كل صحنه بکار گرفته می شوند. گاهی اوقات بعضی از فیلمبردارها، به هنگام فیلمبرداری روی دست^۱، برای ایجاد حالت کرین شات، به آرامی می نشینند و یا در حالیکه نشسته اند، آهسته از جای برمی خیزند و با ایسن دو نوع حرکت، يك تغییر زاویه و اختلاف سطح، در پلان بوجود می آورند که کرارا در فیلم ها به کار رفته است.

نتیجه: با تراك يا دالی، موضوع، مورد تعقیب قرار می گیرد و دورین غالباً با يك فاصله مشخص و یکنواخت حرکت می کند. گاهی از پشت سر یا مقابل به سوژه نزدیک^۲ می شود و گاهی از آن دور^۳ می شود.

تراولینگ شات^۴ (حرکت موازی):

تراولینگ، حرکت دورین با سوژه یا موضوع مورد فیلمبرداری در يك خط موازی با آن است. دورین در این حالت می باید نرم و يك نواخت و بدون مكث و لرزش حرکت کند تا زیبایی این کار از دست نرود و نیز از سوژه، عقب نماند و یا جلوتر نرود و همچنین دورین با فاصله متناسب با سوژه در حرکت باشد و حرکت «پان تراولینگ» هم به موقع انجام بگیرد.

به طور کلی می توان گفت که حرکت دورین از اهمیت زیادی برخوردار است، زیرا حرکت آن به جلو و به طرف سوژه، يك حرکت متحرك و پرازش و قوی است و به بیان محتوای صحنه می افزاید. به عكس، حرکت دورین به عقب و زیاد شدن فاصله دورین با سوژه، يك حرکت ضعیف کننده است و غیر از مواقع خاص و حساب شده، می باید از این نوع حرکت چشم پوشی کرد، در بیشتر فیلم ها، برای ایجاد هیجان از حرکت سریع استفاده می کنند، مانند مسابقات اتومبیل رانی یا موتورسواری

-
- 1) Hand. Held
 - 2) Dollyng. in
 - 3) Dollyng . out
 - 4) Travelling. Shot

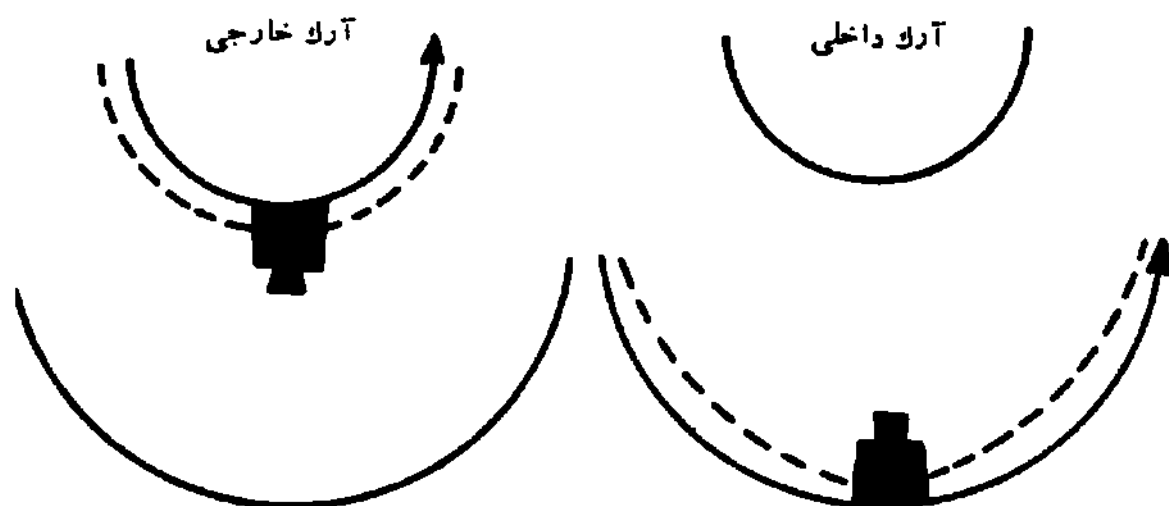
و غیره.

ج: اگر دور بین و موضوع صحنه به همراه شخصیت حرکت داشته باشند:

این حرکت عبارت است از حرکت عمودی از بالا به پایین یا بالعکس که موضوع و دور بین در يك خط موازی حرکت کنند و به آن بوم^۱ (حرکت عمودی موازی) می گویند. مثلاً فرض کنید که دور بین درون يك آسانسور و بازیگر در آسانسور دیگر قرار گیرند و هر دو باهم از بالا به طرف پایین حرکت کنند و یا اینکه شخصی ایستاده است و می خواهد بنشیند. در این حالت دور بین هم با او به طرف پایین می رود (و بالعکس).

آرك^۲ (چرخش دایره وار دور بین):

آرك عبارت است از حرکت دایره وار دور بین با چرخش يك دایره



1) Boom

2) Arc

کامل (۳۶۰ درجه) و با يك نیم دایره (۱۸۰ درجه) بدور سوژه. اگر سرعت چرخش دوربین بیش از حد معمول باشد، پلان حالت سرگیجه را القاء می‌کند و اگر «آرک زدن» یکنواخت و با آرامش انجام شود، می‌تواند حالتی آرام‌بخش را بوجود آورد. سوژه ممکن است در مرکز این دایره باشد که در این صورت، دوربین با شعاع یکنواختی بدور آن می‌گردد، و ممکن است در مرکز نباشد که در این حالت دوربین گاه به سوژه نزدیک و گاه از آن دور می‌شود که مورد دوم در واقع برآیند دو حرکت «دالی به جلو و عقب» است و بر دو نوع است: «آرک داخلی» که دوربین در چرخش خود به موضوع مورد فیلمبرداری نزدیک می‌شود و «آرک خارجی» که دوربین از موضوع فاصله می‌گیرد و فضای بیشتری را درون‌کادر جای می‌دهد.

پدستال^۱:

بالا و پائین بردن کل سیستم دوربین را در امتداد قائم روی پایه، پدستال می‌گویند (پدستال، نام يك نوع پایه مخصوص دوربین است. این نوع پایه بیشتر در استودیو تلویزیونی و برای دوربین تلویزیون کاربرد دارد).

مدت زمان پلان:

معمولاً وقتی که داستانی را برای فیلم دکوپاژ می‌کنند، به منظور تأثیرگذاری لازم احساسی و عاطفی بر بیننده، و نیز روح بخشیدن به تصویر، مدت زمان تقریبی (و گاه دقیق) برای هر پلان در نظر می‌گیرند. به این وسیله، طول زمانی که رویداد و حرکت افراد بازی، در آن جریان می‌یابد، محاسبه می‌شود. مدت زمان قطعی پلان از شروع فیلمبرداری^۲ تا قطع^۳ آن به وسیله منشی صحنه در حین فیلمبرداری، با ذکر دقیقه و ثانیه یادداشت می‌شود.

مدت زمان پلان در دو مرحله مورد استفاده قرار دارد.

1) Pedestal

2) Shooting

3) Cutting

الف: برای حفظ ریتم پلان‌ها در طول فیلمبرداری.
 ب: برای محاسبه مقدار مواد خام (نگاتیو) مصرفی برای فیلمبرداری از سکانس‌های داستان و محاسبه اینکه در پایان هر جلسه کاری مجموعاً چند دقیقه و چند متر فیلم، مصرف شده است. اندازه فیلم را معمولاً بر حسب «فیت»^۱ محاسبه می‌کنند.
 معمولاً منشی صحنه،^۲ پس از پایان هر جلسه کاری گزارش چگونگی برنامه را تنظیم می‌کند و مدت زمان پلان‌ها را محاسبه و در اختیار کارگردان (و تهیه‌کننده فیلم) قرار می‌دهد.

تعداد برداشت^۳:

هنگامی که فیلمبرداری از يك پلان را آغاز می‌کنند، عوامل مختلفی در صحنه سبب می‌شوند که پلان مجدداً و از ابتدا تکرار شود. تکرار هر پلان در اصطلاح يك «برداشت» نام دارد. منشی صحنه که در همه حال در صحنه حضور دارد و چشم و گوش کارگردان است، آن «برداشتی» را که از نظر کیفیت فیلمبرداری مورد تأیید فیلمبردار و از جهت بازیگری و حرکت افراد بازی، رضایت خاطر کارگردان را جلب کرده است، در نسخه دوم دکوپاژ - که در دست دارد - یاد داشت می‌کند. گزارش منشی صحنه به هنگام تدوین اهمیت زیادی دارد.

محل فیلمبرداری:

ذکر نام محل فیلمبرداری با شماره سکانس و صحنه و پلان، در ورقه دکوپاژ، کارگردان را از اشتباه و سردرگمی احتمالی، مصون می‌دارد. داستان هر فیلم به طور عادی در مکان‌های گوناگون می‌گذرد. از این رو صحنه‌بندی داستان فیلم، محل فیلمبرداری را مشخص می‌کند. قبل از اینکه داستان فیلم به مرحله دکوپاژ کامل برسد، کارگردان می‌باید در يك یا چند باز بینی، مکان‌های داستان خود را که بعداً در آن فیلمبرداری بعمل

1) Feet

2) Script - Girl

3) Take

خواهد آمد، از جهت بکارگیری امکانات فنی و غیره مورد بررسی دقیق قرار دهد و آن گاه با تقسیم سکانس‌ها در محلهای شناسایی شده و تبدیل آن به پلان و نجوم حرکت بازیگران در محلی که قبلاً آن را دیده است، به طرح میزانشن پردازد.

بازبینی از محل فیلمبرداری، یکی از عوامل مهم و عمده کار کارگردان فیلم قبل از دکوپاژ بشمار می‌آید. زیرا اگر محل فیلمبرداری در استودیو (پلاتو - فضای سرپوشیده) باشد، معمولاً امکانات بیشتری برای نورپردازی^۱ و صحنه‌آرایی^۲ وجود دارد، اما اگر فیلمبرداری در خارج^۳ از استودیو انجام شود، امکان نور استودیویی (روشنایی مصنوعی) از دست می‌رود و می‌باید از نور طبیعی (نور خورشید) در فضای آزاد بهره گرفت. لازم به توضیح است که در فضای آزاد، از بعضی وسایل نور استودیویی به عنوان کمکی و تصحیح کننده، می‌توان بهره گرفت.

به این ترتیب کارگردان در بررسی قبلی محل فیلمبرداری و اطلاع از چند و چون آن، امکانات موجود گروه فنی و اکیپ فیلمبرداری را که می‌باید در طول ساختن فیلم او را یاری کنند، مورد سنجش قرار می‌دهد و بر اساس آن داستان خود را دکوپاژ می‌کند.

زمان فیلمبرداری:

داستان هر فیلم (اصولاً هر داستانی) در دو زمان واقع می‌شود. یا تمام صحنه‌ها در شب می‌گذرد یا در روز؛ و با اینکه از يك شب به روز بعد یا بالعکس ادامه می‌یابد.

اگر داستان فیلم تماماً در طول شب بگذرد، در آن صورت شیوه کار گروه فیلمبرداری از جهت صحنه‌های داخلی یا خارجی به منظور نورپردازی، تا حدودی روشن است. چنانچه داستان در روز جریان یابد، ساعات مختلف روز را شامل می‌شود (صبح، نیم‌روز، بعد از ظهر، عصر). البته می‌توان ساعت وقوع رویدادها را در داستان فیلم به منظور دکوپاژ

1) Lighting

2) Mise - en - Scene

3) Location - Outdoor. Shot

دقیق دسته‌بندی کرد. ممکن است ماجرا از هنگام سپیده‌صبح آغاز شود و تا قبل از غروب آفتاب ادامه یابد. در این حالت، چنانچه صحنه‌ها خارجی باشند، نور طبیعی محیط تا حدودی مشکل نورپردازی را برطرف می‌کند. اگر صحنه‌ها داخلی باشند، برای هر ساعتی در طول روز، می‌باید نورپردازی متناسب با همان ساعت، انجام شود. باید توجه داشت که نور صبح زود، چه داخلی و چه خارجی، با نور نیم‌روز، یا نور بعدازظهر با نور عصر و شامگاه، به واسطه درجات مختلف روشنایی و ایجاد سایه‌ها کاملاً متفاوت است.

کارگردان فیلم، برای سرعت بخشیدن بکار فیلمبرداری و جلوگیری از اتلاف هزینه و وقت‌گروه خود، ملزم است زمان فیلمبرداری را در ورقه دکوپاژ تعیین کند. مثلاً اگر وی بخواهد در روزهای مشخصی، صحنه‌های مربوط به روز را فیلمبرداری کند، می‌تواند برنامه‌ریزی دقیقی انجام دهد و بازیگران همان صحنه‌ها را دعوت کند. این روش سبب می‌شود که کار اعضای گروه فیلمبرداری و فنی و هنری از جهت زمان داستان در صحنه‌ها نیز روشن شود. در واقع نیازی هم نیست که تمامی گروه بازیگران و عوامل غیرضروری، در طول فیلمبرداری ازهرسکانس، حاضر باشند و عده‌ای بی‌کار، تماشاگر فعالیت بقیه بشوند. از این رو هرکس بر طبق دکوپاژ تعیین شده، در روز و ساعت مقرر و با آگاهی از نحوه کار، در محل مورد نظر حاضر می‌شود و وظیفه خود را به انجام می‌رساند.

افراد بازی^۱:

در هر پلان، بازیگران قابل تغییر هستند. ممکن است يك یا چند بازیگر بطور متوالی باهمزمان در صحنه حضور پیدا کنند که مشارکت آنها در قالب میزانشن حرکت و بروز احساسات تداومی و یا حالت انعکاسی^۲ درون پلان، شکل می‌گیرد. پلان اگر سرآغاز صحنه‌ای از يك سکانس جدید نباشد، به یقین، احساسات پیوسته‌ای است که از چند پلان قبل بازتاب گفتار یا رفتار و یا حادثه‌ای انجام شده و یا در شرف اتفاق را بازگو می‌کند و

1) Actors

2) Reaction. Shot

ادامه این احساس، به پلان بعد انتقال می‌یابد.

شاید بتوان گفت که لوازم صحنه در سینما، معادل با کلمه و معنی «صفت» است. در يك رمان، نویسنده داستان از زنی زیبا و شیک پوش سخن می‌گوید، در حالی که این «صفت» در قالب داستان فیلم باید مشخص باشد و کارگردان با در دست داشتن يك فیلمنامه سینمایی، می‌باید این زن شیک پوش را با لباس گران قیمت و اتومبیل آخرین مدل هم نشان بدهد. نویسنده رمان، اتاقی به هم ریخته را توصیف می‌کند و کارگردان می‌باید، خانه شلوغ و لوازم پخش شده در کف اتاق را تصویر کند و نشان بدهد. در هر حال، کارگردان، با در دست داشتن لیست صحنه‌ها و تعداد بازیگرانی که در هر صحنه شرکت دارند، بر اساس تداوم حرکت^۱ و وضعیت بازیگران آن صحنه، ونیز موقع مکانی و همچنین پیش‌بینی چگونگی بروز احساسات درونی بازیگر، داستان خود را دکوپاژ می‌کند.

وسایل و لوازم صحنه^۲:

معمولاً در هر صحنه از فیلم وسایل و اشیایی لازم است که در مواردی، در خط اصلی برای پیش بردن وقایع داستان فیلم، نقش عمده‌ای دارند و یا اینکه صرفاً جهت تزئین و پر کردن صحنه، بکار می‌روند. اختلاف بین اشیاء و لوازم صحنه را نمی‌توان به طور قاطع مشخص کرد. هر دو اجسام بی‌جان هستند، با این تفاوت که اشیاء امکان حرکت دارند. به این مفهوم، وسایل نقلیه، هواپیما، کشتی، سیل، ابر باران‌زا و... شئی قلمداد می‌شوند، چون قابل حرکت هستند. این قابلیت حرکت عامل مهم هر صحنه است. اگر مردی را در حال برداشتن قلم از روی میز ببینیم، می‌توانیم قصد او را با نشان دادن حرکت وی که «نوشتن» است، دریابیم. از این گذشته می‌توان با اهمیت دادن به اشیاء صحنه به آن «بار» دراماتیک و عاطفی بخشید.

اگر در صحنه‌ای سلاح پلیس، بر اثر غفلت او، به دست قاتل بیفتد، کارگردان می‌تواند بار عاطفی از دست رفتن سلاح را، با حالت شرمندگی

1) Matching

2) The Prop

مأمور پلیس از این اشتباه و رنج مداوم وی، به خوبی نشان بدهد (اهمیت شیتی به عنوان عامل محرك و مؤثر صحنه)

وسایل و لوازم صحنه می‌توانند جزئی از صحنه، یا حتی در حکم بازیگر باشند و خصوصیات را افشاء کنند. وسایل پزشکی در يك اتاق یا سالن، مطب یا اتاق عمل را تجسم می‌بخشند. وسایل موجود در يك فروشگاه، نوع آن فروشگاه را مشخص می‌کنند. وسایل و لوازم فنی فیلمبرداری یا نورپردازی، نشان می‌دهند که مکان مورد نظر، استودیو^۱ فیلمبرداری یا يك مکان سینمایی است و... اگر لوازم، جزئی از وجود بازیگر باشند به شناساندن شخصیت وی کمک می‌کنند. بنابراین، پس از در نظر گرفتن وسایل و لوازم صحنه در هنگام دکوپاژ و موقع فیلمبرداری، دکوراتور بر صحنه آرای و استقرار وسایل صحنه نظارت خواهد داشت و این لوازم از قبل، به وسیله مدیر تدارکات فیلم، تهیه و مدیر صحنه و منشی صحنه نیز چند و چون آن را کنترل می‌کنند. یادداشت کردن وسایلی که می‌باید در صحنه قرار بگیرند، از مواردی است که در ورقه دکوپاژ به همراه سایر عوامل تشکیل دهنده پلان، قابل پیش بینی است.

لباس:

بازیگران داستان هر فیلم، به شخصیت‌های فیلمنامه عینیت می‌بخشند و هر يك از آنها علاوه بر ارائه خصوصیات درونی، پوشش خاص آن شخصیت را نیز دارا هستند.

وقتی قرار است بازیگری، در نقش شخصیت خاصی ظاهر شود، علاوه بر چهره و اندام او که کارگردان مورد توجه قرار می‌دهد، طبعاً لباس او از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است، مگر آنکه منظور دیگری در میان باشد. به عبارت دیگر، وقتی مثلاً بازیگری نقش پزشك یا قاضی یا يك فرد نظامی یا واسطه املاك و یا راننده کامیون و... را بازی می‌کند، ظاهر او باید به گونه‌ای باشد که تماشاگر، او را در این مقام بپذیرد.

نقش لباس، بویژه در داستان‌های تاریخی بسیار اهمیت دارد. چنانچه به فیلم‌های تاریخی بار دیگر به دقت بنگریم، می‌بینیم که پوشش

بازیگران اصلی و حتی افراد سیاهی‌لشکر^۱ و پرسوناژهای فرعی^۲ از ارکان مهم و اصلی صحنه محسوب می‌شوند، زیرا زمان داستان را در دوره خاصی باز می‌گویند. برای نشان دادن پوشاک دوره مشخصی از تاریخ، طراحان، با بررسی دقیق تاریخ لباس چگونگی پوشاک اقوام آن دوره را مشخص می‌کنند و سپس بر اساس اندازه‌های بدن بازیگران، به کار تهیه و دوخت لباس می‌پردازند.

پوشاک بازیگران در پلان، از مواردی است که به طور معمول در فیلم ایجاد مشکل کرده است. کرازا^۳ اتفاق افتاده است که بر اثر بی‌توجهی کارگردان و بی‌دقتی منشی صحنه، بازیگری در طول يك صحنه، با فاصله چند پلان که بر اثر ضرورت و برنامه‌ریزی گروه، مدتی بعد فیلمبرداری شده است، ناگهان تغییر لباس داده است. بدین شکل که مثلاً در يك پلان، مردی که باکت و شلوار در رودخانه افتاده و سرا پایش خیس شده است، در حالیکه آب از سر و رویش می‌چکد از رودخانه خارج می‌شود و به سوی منزلش می‌رود. بعد، فیلمبرداری ادامه این پلان - که به صحنه ورود وی به منزلش اتصال می‌یابد - مدتی به تعویق می‌افتد (معمولاً پلان‌ها و صحنه‌های يك فیلم بدون ترتیب فیلمبرداری می‌شود) و آنگاه که شخص مذکور - در ادامه صحنه - به خانه‌اش می‌رسد که بر تن ندارد و یا لباس او خشک و حتی ممکن است اطلو کشیده باشد. گاهی دیده شده است که به طور کلی شکل و رنگ لباس هم تغییر کرده است.

دقت در یادداشت کردن نوع لباس - علاوه بر خصوصیات که درباره پوشاک در فیلم مورد اشاره قرار گرفت - و کنترل تداوم استفاده از آنها در طول صحنه‌ها و یا سکانسی که موضوع و زمان واحدی را بیان می‌کند، در ورقه دکوپاژ، کارگردان را از بروز اشتباهی فاحش و یا ناخواسته، مصون می‌دارد.

(۱) کسانی که نقش‌های بی‌اهمیت و بدون سخن دارند. مثلاً يك قاصد، يك عاير، يك مشتری در رستوران و... معنی تئاتری چنین بازیگرانی Figurant «فیگوران» است. در فارسی اصطلاح «رل نقش» دارد.

نور^۱ (روشنایی):

فیلمسازانی که فیلم‌هایشان از تکنیک زیادی برخوردار است، قسمتی از آن را به نور و شیوه نورپردازی صحیح مدیون هستند. این گونه فیلمسازان معمولاً تکیه بسیاری بر نورپردازی صحنه دارند و برای این کار از دستگاه‌ها و پروژکتورها و چراغ‌های گوناگون و نیز اف‌های ویژه نوری، استفاده می‌کنند.

نور در سینما شرط اصلی تشکیل تصویر است. وجود آن باعث ثبت تصویر بر روی صفحه حساس فیلم می‌شود و نیز نمایش دسترنج يك گروه فیلمبرداری بر پرده (اکران) به وسیله دستگاه نمایش فیلم (آپارات) بوسیله نور لامپی که از پشت فیلم و از درون عدسی دستگاه به صورت دسته‌ای اشعه نوری بر پرده می‌تابد، ممکن است.

روشنایی هر صحنه، تابع شرایط زمانی و مکانی است. نور صحنه می‌تواند به ما بگوید که زمان اتفاق، صبح زود است، روز روشن است، غروب و یا شب است. ساعات مختلف شبانه روز (به ویژه روز) بر ما اثرات مختلفی دارند. روشنایی، با میزان کمتری، می‌تواند اشخاص، اجسام و با لوازم و ابزار خاص صحنه را، با نشان دادن آنها به شکل طرحی سایه‌وار، مورد تأکید قرار بدهد. همچنین می‌تواند این مفهوم را برساند که چراغی در اتاق روشن شده و یا اتموبیلی در حال نزدیک شدن است و یا نورافکنی متوجه شخص شده است. روشنایی، در انتقال حالت کلی فیلم نقش بسیار مهمی را دارد.

وظیفه فیلمبردار، کنترل تغییرات نور و بهره‌گیری از آن به مقدار مورد نیاز صحنه است.

وقتی نور کافی نباشد، صحنه‌ها بعد لازم را نخواهند داشت و اف‌ها و کنتراست‌های لازم نیز ایجاد نمی‌شوند. اشیاء در این حالت رنگ‌باخته به نظر می‌رسند و در زمینه خود برجسته و شفاف به چشم نمی‌آیند زیرا چسبیده به زمینه صحنه دیده می‌شوند. تمایل رنگ‌ها به سوی خاکستری تا سیاه، بیشتر می‌شود و بسیاری ضایعات دیگر که همه، از کمبود نور و روشنایی صحنه حکایت دارند.

تمامی این مسائل کافی است که ما را به اهمیت نورپردازی صحنه آشنا کند. اما به علت اینکه قسمت اعظم زندگی ما در بیداری می گذرد و با نور سر و کار داریم، تا این حد به حقیقت آن توجه نمی کنیم. همانطور که اشاره شد، لازمه دین هر چیز - به وسیله چشم یا به کمک دوربین - نور است. قدرت و اهمیت نور، در این نیست که تنها اشیاء را قابل رؤیت کند، بلکه ظاهر هر چیزی را که در اطراف ما قرار دارد، تغییر می دهد. غالباً وقتی به تفاوت زیاد ظاهر اشخاص پی می بریم که بخواهیم از نور مصنوعی در فضای داخلی (پلاتو) استفاده کنیم. نور مصنوعی نیز چون به نوبه خود مشکلاتی را برای نورپردازی ایجاد می کند، به ناچار می باید آنرا زیر کنترل قرار داد تا بتوانیم اثرات آن را متوجه شویم. اما در واقع بهترین کار این است که از طبیعت تقلید کنیم و همانگونه که نور در طبیعت ساعت به ساعت تغییر می کند (این تقلید در نورپردازی نیز بسیاری از مشکلات را حل می کند.

تنها مزیت نور مصنوعی بر نور خورشید، در این است که نور مصنوعی را هر مدت که بخواهیم می توانیم تولید و تمدید کنیم و ترکیبات نوری غیر معمول را که مورد نظر فیلمساز است، برای صحنه های لازم ایجاد کنیم. این طور به نظر می رسد که یکی از راه های پیشرفت در امر فیلمسازی آن است که در ساختن فیلم، هر چه بیشتر، از نورهای مؤثر و نورپردازی صحیح استفاده شود.

نورپردازی از يك سو عامل اصلی کار تصویرگری بشمار می آید و از سوی دیگر به وسیله آن، کلیه روابط روحی و عاطفی اشخاص با یکدیگر و نیز با محیط، معنی و شکل می گیرد. از این رو، فیلمسازان علاوه بر ورقه دکوپاژ خود، با کمک نورپردازان، طرح نوری جداگانه ای برای روشنایی در صحنه های فیلم تنظیم می کنند و مدیران فیلمبرداری بر اساس آن، نورپردازی پلان را کنترل و تنظیم می کنند.

گرمیم:

هنگامی که در صحنه ای از فیلم، مبارزه ای بین دو تن در می گیرد و

1) Lighting. Plan

2) Make. up

یکی به وسیله زخمی کاری یا گلوله‌ای آتشین، مغلوب طرف مقابل خود می‌شود و دوربین در يك یا چند پلان، بر این جراحت، تأکید می‌کند؛ و یا وقتی که شخصی، دچار سانحه آتش‌سوزی و سوختگی بدن، و یا به سبب حادثه رانندگی مجروح می‌شود؛ همچنین چهره‌ای که در طول داستان فیلم از جوانی به پیری تغییر می‌یابد، تنها دست‌های ماهر يك «گریمور» ورزیده می‌تواند به وسیله «گریم»، از بازیگر سالم يك مصدوم، يك مجروح و یا يك پیرمرد فوت و... بسازد. با كمك گریم می‌توان از فرد زیبا روی، هیولایی ساخت و یا شخصی زشت را صاحب جمال نمایاند و از این طریق، بر عاطفه و دلهره و ترس و خشم و نفرت و... در فیلم افزود.

بازیگر با اتکاء به بدن و مخصوصاً به چهره خود، نقش خویش را به تماشاگر عرضه می‌دارد و رابط اصلی بین بازیگر و تماشاگر، گریم صحنه‌ای اوست. وقتی که از این ابزار بسیار مهم، درست استفاده شود، بازیگر با استفاده از چهره خویشتن (بویژه در نماهای نزدیک) بهتر می‌تواند نقش خود را به بیننده فیلم ارائه بدهد و بدون گریم، بازیگری او به سختی لطمه خواهد دید.

افکت^۱ (سر و صدای محیط):

هر فیلمی که ساخته می‌شود، چون محیط زندگی انسان‌ها و اصولاً موجودات زنده را تصویر می‌کند و بر رابطه فردی و اجتماعی آنان تأکید می‌ورزد، لذا صدای طبیعی آنها و تمامی اصوات موجود در محیط را نیز شامل می‌شود.

پرنده‌ای که نغمه‌سرایی می‌کند، اسبی که چهار نعل می‌تازد، اتومبیلی که روشن می‌شود و به حرکت درمی‌آید، قطاری که در حرکت است، هواپیمایی که در آسمان بال‌گسترده است، رعدی که از آسمان به گوش می‌رسد، طفلی که گریه می‌کند، دریایی که می‌خروشد، همه‌ای که در يك خیابان شلوغ شنیده می‌شود، آمبولانسی که آژیر کشان در حرکت است، دری که باز و بسته می‌شود، گلوله‌ای که از تفنگی شلیک می‌شود، افرادی که در جنگل بر روی برگهای خشك راه می‌روند، رودخانه‌ای که جاری است،

1) sound. Effects

شخصی که فریاد می‌زند، سگی که پارس می‌کند، قلبی که از هیجان به شدت می‌تپد، سنگی که شیشه را می‌شکند، قدم‌های خسته‌ای که بر روی برف کشیده می‌شود، گاری کهنه‌ای که بر زمینی ناهموار در حرکت است، زنجیره‌ای که در شکاف دیوار ناله سر می‌دهد و بسیاری صداهای دیگر... همه و همه در محیط وجود دارند و هنگامی که گوشه‌ای از همین محیط، تصویر می‌شود، صداهای طبیعی خود را نیز به دنبال خواهد داشت.

این صداهای در اصطلاح «ساند افکت» نام دارند و عبارتند از صداهایی که همراه با صدای اصلی فیلم گاه به طور طبیعی از محیط ضبط می‌شوند و گاه به گونه‌ای مصنوعی ایجاد می‌شوند. گاهی چندین صدا هم‌زمان، در يك صحنه به گوش می‌رسند. نبودن «سرو صدا در فیلم» ضایعه‌ای برای فیلم ناظر بشمار می‌آید و به تماشاگر این امکان را نمی‌دهد که طبیعت موجود در تصویر را احساس کند.

می‌باید در نظر داشت که حوزه تصویر محدود است و صدا که جزئی مستقل به حساب می‌آید، می‌تواند و می‌باید هم‌زمان با تصویر به بیننده خبر بدهد - بنابراین، گفتگو تنها کاربرد صدا نیست - از این رو، سروصدای محیط عامل ارزشمندی است، چون از واقعای خبر می‌دهد که احتمالاً در معرض دید نیست. افکت، از این جهت ارزش دارد که می‌تواند بدون اینکه جای اضافی برای خود بگیرد، به داستان چیزی اضافه کند. یکی از عملکردهای بسیار مهم افکت، ایجاد پیوستگی است. صحنه‌ها به «نما»های متعدد تقسیم می‌شوند ولی صدا پیوسته باقی می‌ماند. یعنی چشم، از جسمی به طرف جسم دیگر می‌رود اما گوش، صدای واحدی را می‌شنود.

گاهی «ساند افکت» به تنهایی، بار حسی و حرکتی و نیز ایجاد هیجان و پیوستگی آن را در فیلم یا قسمت‌هایی از فیلم، بر عهده دارد و در این حالت، التهاب را در صحنه و انتظار را در تماشاگر به طور قابل ملاحظه‌ای افزایش می‌دهد.

اگر شخصی در صدد قتل کس دیگری است، وقتی که فرد مورد هجوم را بر پرده می‌بینیم که در گوشه‌ای، از ترس خود را مخفی کرده و راه فرار او بسته است و مهاجم نیز هر لحظه با طنین قدم‌های سنگین خود به محل اختفای او نزدیک می‌شود، صدای پای شخص مهاجم و یا برخورد او با

اشیاء در مسیر راهش و نیز ایجاد صداهاى ناگهانى و یا طپش قلب فرد مورد هجوم و نظاير آن، هييجان صحنه را هر لحظه به اوج، نزديك تر مى- سازد و اين هييجان، احساسات بيتهنه را بر مى انگيزد. هنگام رو در رويى «صيد و صياد» معمولاً ديگر عوامل كمكى، براى لحظاتى چند، اين احساس برانگيخته و هييجان توليد شده را به صحنه هاى بعدى، به منظور فروكش كردن التهاب و نتيجه گيرى^۱ و ايجاد لحظات آرام بخش انتقال مى دهند. از جمله اين عوامل مى تواند صداى آژير اتومبيل پليس باشد كه نزديك مى شود، زنگت تلفن يا شيون طفلى كه از خواب پريده است و... كه در هر حال باعث تاخير در انجام سوء قصد مى شود. در اين حالت، شخص مهاجم يا از تصميم خود منصرف مى شود و مى گريزد، يا مجبور مى شود در گوشه اى خود را مخفى سازد تا سر و صدا بخوابد و آنگاه نقشه خود را عملى كند. در اين وضعيت، انتقال انجام گرفته است و تماشاگر تا حدودى احساس آرامش مى كند، ضمن اينكه احساس كمك به شخص مورد هجوم در وي سخت تحريك شده است، مع هذا همگام با هييجان درون تصويرى و سروصداهاى كه اين هييجان را در لابلای نماهاى پيوسته جلو برده اند، تا پايان ماجرا بدون هيچگونه خستگى و ملال پيش مى رود. اين امر با يك دکوپاژ تصويرى دقيق و حساب شده مىسر است.

موسيقى فيلم:

موسيقى زبان گويائى است كه مطلب خود را در «بعد» سوم، يعنى حس و حال بيان مى كند. به اين جهت قدرت آن را دارد كه مستقيماً با روح و احساس تماشاگر صحبت مى كند و در بسيارى از قسمت هاى فيلم، يگانه زبان گويائى احساس جارى در داستان است. آنجا كه بازبگر لب فرو مى- بندد، موسيقى زبان مى گشايد و آنجا كه واژه ها پا پس مى نهند، موسيقى قدم به ميدان مى گذارد. گاه چند ثانيه موسيقى بيش از ده ها واژه مى تواند گويائى عشق، شوق، شادمانى، خشم، كينه و... باشد. فيلم، بدون موسيقى، شب صاف مى ستاره است. درياى مات بدون خورشيد است و تصوير سرد بدون احساس است. تصاوير داستان را بيان مى كنند و موسيقى احساس موجود در

هر پلان را. بیان حس و حال به وسیله موسیقی آنچنان قوی است که گاه می‌تواند خود به تنهایی مطلبی را در داستان فیلم بیان کند (در فیلم‌های پیش پا افتاده، این خاصیت مورد سوء استفاده قرار می‌گیرد). کار دیگر موسیقی فیلم، ارتباط بین تعدادی «نما» است که صحنه‌ها را تشکیل می‌دهند، لذا می‌توان يك فصل كامل از تصاویر گونه‌گون را بر اساس مایه قوی «ملوديك» قرار داد که در این حالت، موسیقی، تصاویر را هدایت می‌کند و جریان می‌دهد، چون اگرچه تصاویر، هنگام فیلمبرداری و تدوین، از هم گسته شده‌اند، اما موسیقی تداومی ناگسسته دارد. از این رو، نقش موسیقی در فیلم شاید مؤثرتر از سایر موارد باشد - یا در ردیف با اهمیت‌ترین آنهاست - زیرا هنگامی که حرکتی توسط بازیگری در پلان انجام می‌شود و صحنه، خالی از هر گونه صدایی است، ترنم موسیقی یا ضربه موزيك - متناسب با نیاز تصویر - به یکباره خلا را پر می‌کند و احساسات را در بیننده بر می‌انگیزد. او را با خود به دریایی از اندوه می‌کشاند و یا به دنیای شادمانی می‌برد. خبر از يك اتفاق نزدیک می‌دهد یا ترس را در ذهن بیننده بیدار و به او تلقین می‌کند. آن گاه که يك زندانی از زندان آزاد می‌شود و محور اصلی فیلم قرار می‌گیرد، دیگر کلام (دبالوگ) و سرو صدای محیط (ساند افکت) بیانگر احساسات درونی شخص از بند رسته، نیست - به خصوص اگر تماشاگر در طول فیلم دریافته باشد که زندانی، بی‌گناه بوده است - و تنها با یاری موسیقی می‌توان، احساس آزادی را علنی و صحنه‌ای خالی را از شورآزادی، لبریز ساخت. وقتی دو دل‌داده پس از سالها دوری، یکدیگر را در آغوش می‌گیرند و اشك شوق از دیدگان‌شان جاری و سرمست از عشق و دلدادگی می‌شوند، در این حال، «کلام» برای لحظاتی نقش مؤثر خود را از دست می‌دهد، اما موسیقی با ترنم دلنواز خود بار عاطفی تصویر را دوچندان می‌کند و احساسات تماشاگر را برمی‌انگیزد و او را به وجد می‌آورد.

«چارلی چاپلین» تابعه عالم سینما، در اکثر فیلم‌های خود، با استفاده از حرکت و تم احساس برانگیز موسیقی، قلب تماشاگر فیلم‌هايش را تسخیر کرده است.

موسیقی متن آثار با ارزش سینما را آهنگسازان ارزشمند ساخته‌اند و

از آنجا که هر بخشی از هنر، برای بیان بهتر، نیاز به تخصص و شناخت علمی دارد، نقش تجربه نیز در این باره، نباید ساده انگاشته شود. به خصوص در نوشته موسیقی فیلم که از ویژگی‌هایی برخوردار است.

موسیقی فیلم به عنوان یکی از عوامل دراماتیک صحنه به بیان تصاویر کمک می‌کند و کاربردهای مختلفی دارد.

در هر فیلم شخصیت‌هایی با روحیات گوناگون حضور دارند که هر يك را می‌توان با يك تم خاص موسیقی، معرفی کرد. طبیعی است، هر جا که مثلاً ریتم موزیکال شنیده می‌شود و آن تم بخصوص را می‌نوازد تماشاگر همان شخصیتی را به یاد می‌آورد که قبلاً با آن تم موزیکال معرفی شده است. حتی در بعضی از پلان‌ها، می‌توان بدون حضور شخصیت مزبور و با استفاده از موسیقی، احساس حضور آن شخصیت را در تماشاگر زنده کرد. به گفته دقیق‌تر، موسیقی فیلم، به بیان احساسات و عواطف افراد بازی در حالات مختلف، از جمله: عشق، تنفر، مرگ، تولد، شادی، اندوه، هیجان، انتظار، ترس، فرار، خوش گمانی، سوئظن و... کمک می‌کند. چون هر فیلم، بر اساس داستان‌ش سبک مخصوص به خود را دارد (مانند: فیلم‌های پلیسی، کمدی، تراژدی، تاریخی، عشقی، موزیکال، ترسناک، علمی، تخیلی، مستند و...) از این رو، موسیقی مربوط به هر يك از انواع فیلم‌های یاد شده، دارای ویژگی‌هایی متفاوت از دیگری است.

به طور کلی می‌توان گفت که ویژگی موسیقی فیلم، هماهنگی آن با ریتم بیرونی (انتقال دهنده) و تداوم احساس درونی صحنه‌ها (پلان) فیلم است. گاهی موسیقی فیلم، می‌تواند، به نوعی جایگزین افکت و صداهاى زمینه باشد و به فضا سازی فیلم، کمک کند.

سرعت در سینما^۱

سرعت در سینما، ثبت لحظات مختلف حرکت موضوع متحرکی است که به وسیله دوربین فیلمبرداری به صورت تصاویر پی در پی گرفته می‌شود. نمایش این تصاویر پیوسته با سرعتی معین سبب نمایش حرکت بر

پرده (اکران) می‌شود. نقش سرعت در دوربین‌های فیلمبرداری از اهمیت بسیاری برخوردار است، زیرا می‌تواند القای مفاهیم خاصی را به تماشاگر بر عهده بگیرد.

بطور کلی هر فیلم را با سه گونه سرعت می‌توان بر پرده دید:

۱- حرکت طبیعی موضوع

۲- آهسته کردن حرکت موضوع^۱

۳- سریع کردن حرکت موضوع^۲

در سرعت معمولی (۲۴ کادر در ثانیه) حرکت بطور طبیعی ثبت

می‌شود (سرعت دوربین‌های تلویزیونی ۲۵ کادر در ثانیه است).

برای آهسته کردن حرکت طبیعی موضوع، حرکت بازیگر یا شیئی

متحرک با سرعت بیشتری فیلمبرداری می‌شود. یعنی موتور دوربین سریع‌تر

کار می‌کند و سرعت چرخش فیلم در موقع فیلمبرداری، بیشتر از حد معمول

است. به عبارت دیگر برای این کار می‌باید کادرهای^۳ بیشتری از مقابل

دریچه^۴ دوربین عبور کنند و تصاویر بیشتری از لحظات مختلف حرکت، به

طور پیوسته ضبط شوند. مانند فیلمبرداری از صحنه‌های حساس يك مسابقه

فوتبال که لازم است تکرار شود تا مسیر حرکت توپ و چگونگی داخل شدن

به درون دروازه دیده شود. سرعت آهسته (یعنی حرکت سریع‌تر از حد

طبیعی فیلم در دوربین) در دوربین‌های مختلف متفاوت است. در بعضی از

دوربین‌ها ۲۸ کادر و در بعضی ۶۴ کادر در ثانیه است و در سینمای حرفه‌ای -

بسته به نوع حرکت مورد لزوم - ۴۸ کادر، ۶۴ کادر، ۹۰ کادر، ۱۲۰ کادر

در ثانیه و بیشتر است. بدیهی است هر چه سرعت کار دوربین بیشتر باشد

هنگام نمایش، حرکت تصویر آرام‌تر خواهد بود.

در حرکت تند موضوع، سرعت حرکت بازیگر، از حد طبیعی سریع‌تر

به نظر می‌رسد. زیرا سرعت چرخش فیلم در دوربین، در نتیجه کند کار کردن

موتور دوربین، آهسته و تعداد کادرهایی که از مقابل دریچه دوربین عبور

1) Slow Motion

2) Fast Motion

3) Frame

4) Gate

می کنند و نور می بینند، کم تر است. یعنی تصاویر، جزئیات کم تری از يك حرکت را ضبط می کنند. مانند: فیلم های «چارلی چاپلین» که سریع تر از حد معمول است و حرکت بازیگران - به دلیل آشنا نبودن چشم به این نوع حرکت در زندگی روزمره - خنده دار به نظر می رسد. سرعت فیلمبرداری این نوع فیلم ها ۱۲ تا ۱۶ کادر در ثانیه بوده است و در حال حاضر با سرعت ۲۴ کادر در ثانیه نمایش داده می شوند. در بعضی از دوربین های حرفه ای، سرعت های ۱۵ کادر و کم تر نیز وجود دارد.

يك كادر (تك فریم): همان طور که از نامش پیداست، يك كادر از مقابل درجه دوربین عبور می کند و برای نشان دادن مثلاً: رویش گیاه و با باز شدن غنچه گل، به کار می رود. گاهی بجای يك كادر، از دو کادر استفاده می کنند و در هر بار که دوربین با يك فشار انگشت فیلمبردار به کار می افتد، دو کادر از مقابل درجه دوربین عبور می کند.

سرعت برای فیلمبرداری از صفحه تلویزیون:

در موقع فیلمبرداری از صفحه تلویزیون، می باید از سرعت ۲۴ کادر در ثانیه اجتناب کرد. زیرا در این صورت خطی متحرك، بصورت افقی یا مایل، در فیلم ظاهر می شود و در طول زمان نمایش فیلم، این خط سیاه، از بالا به پائین کادر - بطور مداوم - حرکت می کند. برای از بین بردن این خط، می باید در موقع فیلمبرداری از سرعت های کمتر از ۲۴ کادر در ثانیه استفاده کرد.

اندازه پرده^۱:

در اوایل دهه ۵۰، سینما به خاطر رقابت با تلویزیون، پرده معمولی^۲ با ابعاد (۱/۳۳) را کنار گذارد و انواع مختلف پرده های عریض^۳ را به کار گرفت. در حال حاضر اندازه پرده عریض معمول، با نسبت بین (۱/۶۶) تا (۱/۸۵) در تغییر است و برای ایجاد این نسبت،

1) Size. Screen

2) Academic. Screen

3) Wide. Screen. Cine. Systems

قسمت‌هایی از کادر فیلم ۳۵ میلی‌متری در بالا و پائین پوشانده می‌شود. انجام این کار (پوشاندن قسمتی از کادر فیلم ۳۵ میلی‌متری در دوربین) به خاطر ضرورت حفظ اندازه و ابعاد پرده معمولی برای نمایش فیلم در تلویزیون جایز نیست. ضمناً روی منظره باب^۱، آن قسمت از صحنه که بر پرده سینما دیده خواهد شد و حرکت بازیگران نباید از آن خارج شود، با خطوطی مشخص شده است. نسبت‌های نزدیک به (۱:۲/۳۵) با استفاده از سیستم‌های اسکوپ و عدسی‌هایی که شکل تصویر را تغییر می‌دهند^۲ بدست می‌آید. فیلم تغییر شکل یافته در پرده عریض را آنامورفیک یا آنامورفوزیز Anamorphosis می‌گویند و به عنوان نمونه می‌توان از سینما اسکوپ^۳ و پاناویژن^۴ یاد کرد. عدسی‌های فشرده^۵ معمولی با نسبت (۱:۲) که در این سیستم‌ها مورد استفاده است، عمق تصویری صحنه را کاهش می‌دهند و مثلاً^۶ يك عدسی ۵۰ میلی‌متری از نظر گسترش افقی، معادل يك عدسی ۲۵ میلی‌متری عمل می‌کند.

پرده اسکوپ برای بعضی از موضوع‌ها بسیار مناسب است. مثلاً^۷ برای داستان‌هایی که بیشتر حوادث آن در صحنه‌های خارجی می‌گذرد. فیلم‌های تاریخی و سترن را نیز می‌توان در این ردیف قرار داد. اما این نوع پرده، برای داستان‌هایی که کیفیت خصوصی تری دارند، مناسب نیست. گو اینکه فرانسواتروفو^۸ نشان داد که فیلمی مثل (ژول و ژیم)^۹ را هم می‌توان به طریقه اسکوپ ساخت - پرده اسکوپ چیزی از فیلم نمی‌کاهد و از طرف دیگر طریقه اسکوپ، امتیاز هم نیست. استاندارد معینی وجود ندارد، گاهی ابعاد و اندازه (۱/۶۶:۱) است گاهی (۱/۲۵:۱) و گاهی (۱/۸۵:۱).

يك بررسی نشان می‌دهد که در انگلستان، کمتر از ۵ درصد سینماها

-
- 1) View. Finder
 - 2) Anamorphic. Lens
 - 3) Cinema Scope
 - 4) Panavision
 - 5) Squeeze
 - 6) Truffaut
 - 7) Jules et Jim

پرده‌هایی یا ابعاد (۱/۸۵:۱) دارند و با این حال، مرتب فیلم‌هایی با این اندازه‌ها، ساخته می‌شود. به طوری که در بیشتر سینماها مقداری از بالا و پائین پرده بی‌جهت خالی می‌ماند و این بدان معنی است که به قول صاحب نظران: «فیلمساز بر کادر پرده سینما، تسلط ندارد».

بدون يك كادر مشخص، تنظیم هنری تصویر ممکن نیست. از آنجا که فیلم باید قابل نمایش در تلویزیون هم باشد، نمی‌توان در دوربین، قسمت‌های زیادی را پوشانید. بدین ترتیب می‌باید در آن واحد، هم به این موضوع توجه داشت که حرکت بازیگران به آن قسمت از صحنه که بر پرده عریض سینما به نمایش درمی‌آید، محدود باشد و هم به این موضوع که برای تلویزیون هم فیلمبرداری می‌شود. روی ویزور (منظره‌یاب) انواع و اقسام خطوط برای مشخص کردن کادرهای مختلف کشیده شده است.

روش منطقی را فیلمسازان و فیلمبرداران روسی به کار می‌برند. آنها خیلی دیر در این زمینه قدم گذاردند و در حال حاضر هم یا فیلم سینما اسکوپ و ۷۰ میلی‌متری می‌سازند و یا با پرده معمولی (۱/۳۳:۱) که مناسب تلویزیون است. آنها فقط به یکی از این دو روش فیلم می‌سازند و گرفتاری‌های پرده‌های حد متوسط را ندارند.

سیستم پاناویژن، مناسب صحنه‌های بزرگ است، اما وقتی بیشتر فیلم نمای درشت (نمای نزدیک) است، تنظیم هنری تصویر برای پرده پاناویژن، کار مشکلی می‌شود. در هر حال هر يك از سیستم‌های پرده معمولی یا پرده عریض می‌باید متناسب با موضوع داستان باشد، زیرا هر سیستمی مناسب يك نوع داستان است و به هیچوجه درست نیست که بدون هیچ دلیلی تصمیم بگیریم فیلمی را به صورت پرده عریض بسازیم فقط برای اینکه به گویند، فلان فیلم، اسکوپ یا پاناویژن یا مثلاً ۷۰ میلی‌متری ساخته شده است.

نمایش بر پرده‌های عریض‌تر،^۱ با استفاده از پوزیتیوهای ۷۰

(۱) نمایش فیلم به طریقۀ سینه‌راما به وسیلۀ دستگاه نمایش فیلم، ۲۶

تصویر در ثانیه است.

نمایش فیلم پاناویژن (۶۵ میلی‌متری) ۳۰ کادر در ثانیه است.

نمایش فیلم سینما اسکوپ (۵۵ میلی‌متری) ۳۰ کادر در ثانیه است.

فیلم ویستاویژن تصویر حقیقی نکاتیو ۳۵ میلی‌متری است که به حالت ←

میلی متری نسخه نمایش که دو برابر اندازه پوزیتیوهای معمولی است، امکان پذیر است. پوزیتیوهای ۷۰ میلی متری را می توان از نگاتیوهای عریض ۶۵ میلی متری و یا با آگراندیسمان^۱ (بزرگنمایی تصویر) نگاتیوهای ۳۵ میلی متری به دست آورد.

در حقیقت بزرگ کردن فیلم می تواند تصاویر زیباتری به دست بدهد. این بزرگ کردن فیلم، در سیستم تکنی کالر، به تصویر، زیبایی خاصی می بخشد، زیرا کتاره های تند و تیز کمی محو می شوند و فیلم وضوح زیبایی به دست می آورد، بدون آنکه به کیفیت آن لطمه ای وارد آید. هر قدر نگاتیو بزرگتر باشد، تصویر بهتری به دست می آید. اما می باید به این نکته توجه داشت که اگر فیلمی را می خواهند مثلاً به طریقه ۶۵ میلی متری فیلمبرداری کنند، موجب افزایش هزینه می شود، زیرا باید از نورافکن های بیشتری استفاده کرد، فیلم خام آن گران تر است و... لذا سیستم معمولی فیلمبرداری با شرایط فیلمسازی موجود در جهان و اینکه از طریق تلویزیون هم بخوبی قابل نمایش باشد از اهمیت بیشتری برخوردار است.

اینها نکاتی هستند که فیلمساز می باید به آنها توجه داشته باشد و با شناخت از آنچه که با دکوپاژ داستان خود می خواهد عرضه کند، به نوع پرده نمایش نیز - براساس امکانات موجود - بیندیشد و فیلم خود را در مسیری صحیح جلو ببرد و عرضه کند.

پلان کار^۲:

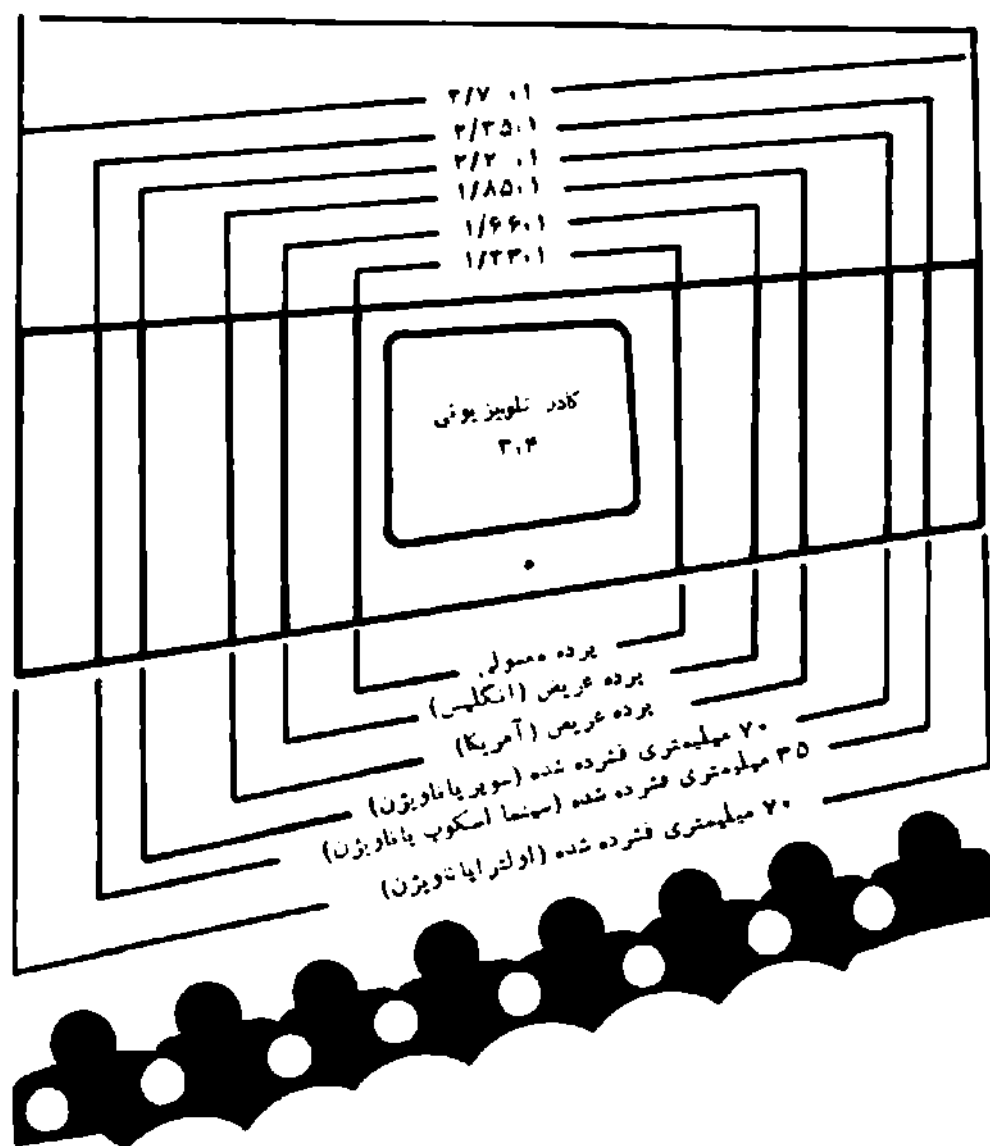
وظیفه نهایی کارگردان، پس از دکوپاژ داستان فیلم، تنظیم «پلان کار» است تا براساس آن و با برنامه ریزی قبلی، روز فیلمبرداری را تعیین و اعلام کند.

برای تهیه «پلان کار»، کارگردان می تواند با مراجعه به اوراق دکوپاژ داستان، نماهایی را که در صحنه های مختلف، مشاهد و در يك مكان و يك زمان روی می دهند و همچنین از نورپردازی ثابت برخوردار هستند، مشخص کند.

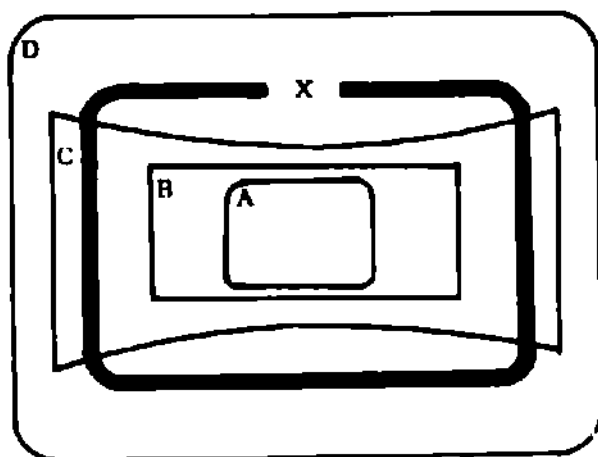
← «هورزنتال» - افقی - بزرگ شده است.

1) Agrandissement

2) working. Plan



اندازه و ابعاد مختلف در پرده‌های نمایش.



- A : اکران (پرده) فرمال
 B : اکران (پرده) سینما اسکوپ
 C : اکران (پرده) سینهدراما
 D : اکران (پرده) نرمال بزرگ شده
 X : اکران طلایی - پرده نمایش
 چهار گوش طلایی: (۱/۶۱۸)

نمودار شکل پرده‌های نمایش.

کارگردان و گروه فنی او با تهیه این پلان (لیست) خواهند دانست در روزی که مثلاً برای دادگاه برنامه‌ریزی شده است، چند صحنه را در کل داستان فیلم می‌باید فیلمبرداری کنند و هر صحنه، شامل چند پلان می‌شود. همچنین پلان‌هایی که با يك نور و در يك راستا از جهت زاویه و حرکت دوربین (نه حرکت بازیگران) قرار دارند به عنوان «شات لیست» ضمیمه پلان کار می‌شوند.

مثال: «شات لیست» صحنه‌های عمومی دادگاه در پلان کار

فضای عمومی دادگاه، طی سه صحنه	پلان ۱	از صحنه ۱	سکانس ۱
از سه سکانس که دوربین در يك	۱	»	»
موضع ثابت از صحنه، فیلمبرداری	۷	»	»
می‌کند.	۱۲	»	»
	۳	»	»
	۱	»	»

پلان‌هایی که در شات لیست، وکیل مدافع را در برابر دادگاه در حال دفاع کردن از موکل خود نشان می‌دهند عبارتند از:

کلیه پلان‌هایی که در يك نور و	پلان ۵	از صحنه ۲	سکانس ۱
احتمالاً با تغییر زاویه یا حرکت	۹	»	»
دوربین در يك جهت و در اندازه‌های	۱۱	»	»
تعیین شده به وسیله کارگردان در	۱۲	»	»
پلان کار منظور شده است، لحظه‌های	۱۶	»	»
مختلف بازی وکیل مدافع را در	۱۸	»	»
دادگاه مشخص می‌کند.	۶	»	»
	۷	»	»
	۱۳	»	»

پلان‌های مذکور از کلیه مختصات ویژه‌ای که به آن اشاره شد، برخوردارند و تنها تفاوتشان با یکدیگر در انگیزه و نوع ابراز احساسات و عواطف و بر اساس شیوه بیانی و عمدتاً حرکت در تصویر است. و همین تفاوت‌ها عامل شناسایی پلان‌های مشابه هستند.

اگر در زندگی روزمره به شیوه زندگی مردم دقیق شویم، هیچ لحظه‌ای

با لحظه‌ها قبل و مابعد خود از نظر حرکت و کلام یکسان نیست. حتی اگر درجه احساسات و میزان ابراز آن ثابت باشد، معه‌ذا در اساس حرکت از تفاوت‌های محسوسی برخوردار است.

مثال:

شما به مخاطب خود مطلبی را می‌گویید و او متوجه نمی‌شود. ناگزیر، آن را تکرار می‌کنید، او باز هم متوجه نمی‌شود و این توضیح را برای چندمین بار تکرار می‌کنید و مسلماً هر بار کلام و جمله‌پردازی و سمی در تفهیم مطلب از طریق حرکت - و حتی کلمات مورد استفاده - با دفعه قبل تفاوت خواهد داشت. بنابراین، شما به ناچار موضوعی واحد را برای درک بهتر مخاطب، چند بار تکرار کرده و هر بار حالت و نوع بیان مطلب و نیز حرکت شما با وضعیت قبلی مرتب تفاوت کرده است. مخاطب شما بر اثر این تکرار با کلافگی چهره درهم می‌کشد (میمیک صورت او کم‌کم تغییر می‌کند) ولی شما با فرض اینکه مخاطب، موضوع کلامتان را دریافته است، به تدریج چهره از هم می‌گشائید. در هر حال، وضع حسی و حرکتی صحنه، دائم در نوسان بوده است.

بنابراین اگر در هر پلان عامل احساس و حرکت، دقیقاً طرح‌ریزی و مختصات آن تعیین شود، از این طریق کاملاً قابل شناسایی می‌باشد و پلان کار و شات لیست درکنار دکوپاژ داستان، مراحل فیلمبرداری را جزء به جزء با کنترل دقیق پیش می‌برد و امکان جا افتادن و فراموش کردن فیلمبرداری از پلانی (معمولاً پلان‌های راکشن به اندازه کافی بیشتر جا می‌افتد) که هنگام مونتاژ فیلم احساس می‌شود، تقریباً وجود نخواهد داشت.

با توجه به آنچه که به آن اشاره شد، کلیه نکات مورد نیاز در دکوپاژ را در ورقه‌ای (ورقه دکوپاژ) طبق شکل نمونه گرد می‌آوریم که هر برگ آن، مختص یک پلان است.

نام فیلم	سکانس	صحنه	پلان
موضوع پلان:		محل دوربین:	
		لنز: فیلتر	
		نوع پلان:	
		حرکت دوربین:	
		مدت پلان: ثانیه	
دیالوگ:		تعداد برداشت برداشت خوب بود	
		محل فیلمبرداری:	
		زمان فیلمبرداری:	
		افراد بازی:	
		وسایل صحنه:	
		لباس:	
		نور:	
		گریم:	
		افکت:	
		موسیقی:	

دکوپاژ داستان فیلم

نظری اجمالی به بخش نخست، شناخت نکات و تنظیم موارد ضروری در «دکوپاژ» داستان فیلم را ممکن می‌کند. اوراق «دکوپاژ» به عنوان راهنمای حرکت و بیان و سایر مشخصات تصویر صحنه‌ای است که «کارگردان» برای فیلمبرداری آماده می‌کند.

بر اساس آنچه که تاکنون در نمونه‌های مختلف فیلمنامه‌ها دیدیم (آنها که در بخش ضمیمه [داستان فیلم] مطالعه شد) غالباً حرکت و گفتار، به تفکیک بر روی کاغذ نوشته می‌شود. در این حالت داستان از شکل حکایت و رمان خارج می‌شود و قالب داستان فیلم را به خود می‌گیرد. حرکت شخصیت‌ها در داستان مشخص می‌شود و در سمت راست صفحه یادداشت می‌شود و گفتگوی هنرپیشه‌ها (دیالوگ) هم در سمت چپ جای می‌گیرد. نمونه‌ای که ذکر می‌شود صفحاتی از يك فیلمنامه را نشان می‌دهد و با توجه در نوع نگارش، دکوپاژ آن را نیز مورد بررسی قرار می‌دهیم.

«صحنه اول از سکانس دوم فیلمنامه «نخت ابونصر»

«بر اساس داستان تخت ابونصر، نوشته صادق هدایت»

تنظیم فیلمنامه از مؤلف همین کتاب

سکانس ۲ خادجی - دوز - دامنه قبه صحنه ۱

کادر دوربین از روی چندتکه استخوان که درون يك شكاف قرار دارند، باز می شود.

دکتر وارنر به دقت مشغول بررسی کردن تکه های استخوان است. «گورست» با دوربین عکاسی مخصوص، تعدادی عکس با زوایای مختلف از استخوان ها می گیرد و «وارنر» وضعیت زمین را می سنجد. گورست (وضعیت ترانشف A) را بر روی تابلو سه پایه دار، علامت گذاری می کند.

کارگران با چهره های خسته، ضمن اینکه با بیلچه ها قسمتی از زمین را حفر می کنند، استخوان جمجمه ای را به دست می آورند و دکتر وارنر آن را به دقت با برس مویی پاک می کند و پس از بررسی مختصری به دست گورست می دهد.

در قسمت دیگر، «فریمن» به اتفاق چندکارگر بر روی تپه ای که به صورت شطرنجی کادر بندی و خط کشی شده است، به وسیله پلاک های مشغول حروف گذاری است.

دکتر وارنر مطالبی یادداشت می کند و کارگران که ضمن حفاری يك گردنبند و چند تپه کنار هم به

دست آورده‌اند، آنها را به گورست می‌دهند. گورست شادمان از اشیاء به دست آمده، با برس مویی گردنبند و تیلها را پاک می‌کند و دکتر وارنر را فرا می‌خواند.

کارگراول: آق موسیو... اینا
گورست: دکتر وارنر...

وارنر به طرف گورست می‌آید و تیلها و گردنبند را به دقت بررسی می‌کند و آنگاه با چهره خونسرد، همه را به گورست باز پس می‌دهد.

وارنر: گورست... لطفاً تعداد و مشخصات این تیلها رو روی ترانسه یادداشت کن
گورست: بسیار خوب.

گورست بر روی سه پایه، علامات‌ی را در کادر «ترانسه A» یادداشت می‌کند. در این حال فریمن با چهره‌ای خسته و عرق کرده، به آنان ملحق می‌شود. او نیز تعدادی تیل و چند ظرف به دست دارد.

فریمن: بالاخره بعد از یک روز دیگر، تلاش کردن، چیزهایی به دست آوردیم.

وارنر عینک خود را جابه‌جا می‌کند و با بی‌میلی به تیلها نگاه می‌کند.

وارنر: از این تیلها، در این منطقه فراوانند!

گورست: یعنی نمی‌توسن هیچ راهنمایی باشن؟

وارنر: کمک مهمی به ما نمی‌کنن، مگر این که در «ترانسه B» اشیائی به دست بیاد که ما رو راهنمایی کنه.

فریم: کارگرهای من دارن در
«ترانشه B» حفاری می کنن.
البته هنوز به اشیاء قابل
ملاحظه ای بر نخورده ام.

کارگر دوم: آق موسیو... آق موسیو

در این هنگام کارگری از
فاصله نسبتاً دور، از محدوده «ترانشه
B» فریاد می زند:

دکتر وارنر، فریم و گورست،
بی درنگ به طرف «ترانشه B»
حرکت می کنند. وارنر محلی را که
کارگران حفاری کرده اند، بررسی
می کند و متوجه کوزه ای که در شکاف
زمین در زیر خاک قرار دارد می شود. با
دقت آن را از زیر خاک بیرون می آورد
و تمیز می کند. در این هنگام متوجه
يك گردنبند و چند انگو و تعدادی
سکه می شود. آنها درون کوزه قرار
دارند. گورست با خوشحالی به آنها
نگاه می کند. وارنر به کارگرها
دستور حفر قسمتی دیگر را می دهد.

وارنر: اینجا رو به کمی دیگه بکنین!

پس از کمی حفاری به قسمت
شکسته کوزه دست می یابند. وارنر
آن قسمت را به شکستگی کوزه وصل
می کند و اشیاء داخل آن را با يك
پیکان که علائمی بر آن است به
گورست می دهد.

وارنر: لطفاً مشخصات کوزه رو روی
«ترانشه B» یادداشت کن فریم.

فریمن: دکتر وارنر حدس می‌زنید
متعلق به چه دوره‌ایه؟

وارنر: شما مشغول کارتون باشید.

وارنر: ظاهراً به پیش از اسلام تعلق
داره ولی متأسفانه پوسته روی
اون کاملاً از بین رفته. شاید بشه
از روی اشیاء داخل این کوزه
دوره‌اش رو حدس زد.

وارنر متوجه کارگری می-
شود که با کنجکاو به کوزه نگاه
می‌کند.

کارگر مجدداً به حفاری می-
پردازد و وارنر کوزه را برانداز
می‌کند و می‌گوید:

هر سه باستانشناس به طرف
سه پایه‌های ترانسه‌بندی شده حرکت
می‌کنند و دو کارگر زیر چشمی دور
شدن آنها را می‌نگرند و بعد به
یکدیگر خیره می‌شوند و آنگاه سری
تکان می‌دهند.

همان گونه که ملاحظه شد، صحنه‌ای از فیلمنامه، با مشخص شدن حرکت
و گفتار «دیالوگ» بدون این که حادثه‌ای را بیان کند به عنوان مقدمه، به
طور ساده جریان می‌یابد.

اینک بر اساس آنچه که در مورد دکوپاژ داستان فیلم بیان گردید، این
صحنه را بر روی ورقه «دکوپاژ» به دقت در قطعات کوچک تصویری،
تقسیم و پلان‌بندی می‌کنیم.

نام فیلم تخت ابونصر سکانس ۲ صفحه ۱ پلان ۱

محل دوربین: روی سه پایه بلند High. Angle لنز: Zoom از 200 تا 25 نوع پلان: CU به L.S حرکت دوربین: Z/b مدت پلان: 65 ثانیه تعداد برداشت برداشت خوب بود محل فیلمبرداری: تخت ابونصر (شیراز) ترانسه «A» زمان فیلمبرداری: روز - قبل از ظهر. افراد بازی: دکتر وارنر - گورست - چندکارگر. وسایل صحنه: بیل و کلنگ - سه پایه مخصوص ترانسه - برس مویی - عینک و سیگار برگ وارنر - دو جفت استخوان دست - یک جفت استخوان پا - پرونده یادداشت حفاری. لباس: لباس های قبلی وارنر و گورست. نور: نور محیط. گریم: گریم قبلی صورت وارنر و گورست - موی سر گورست و وارنر با قیافه قبلی و کمی خاک آلود. افکت: صدای محیط و عملیات حفاری صحنه (صدای بیل و کلنگ). موسیقی: در سراسر پلان موسیقی ادامه دارد.	موضوع پلان: کادر دوربین از روی چند تکه استخوان که درون يك شكاف قرار دارند باز می شود. سپس دستی يك قطعه استخوان را بر می دارد و از کادر خارج می شود و در برداشتن دومین قطعه کادر دوربین باز می شود و دکتر وارنر در سمت راست در حال بررسی تکه های استخوان است و در سمت چپ گورست با دوربین مخصوص از چند جهت تعدادی عکس از استخوان - ها می گیرد. در حالی که وارنر یکی دو قطعه استخوان دیگر را در کنار قطعات قبلی قرار می دهد. گورست در چند قدمی خود وضعیت ترانسه را بر روی تابلو سه پایه دار علامت گذاری می کند. وارنر متوجه کار کارگران می شود.
	دیالوگ: ندارد.

نام فیلم تخت ابونصر سکانس ۲ صحنه ۱ پلان ۲

محل دوربین: روی سه پایه بلند. High. Angle لنز: 50 نوع پلان: M. L. S حرکت دوربین: Fix مدت پلان: 17" ثانیه تعداد برداشت برداشت خوب بود محل فیلمبرداری: ترانسه «A». زمان فیلمبرداری: روز - قبل از ظهر. افراد بازی: دکتر وادنر - دوکارگر. وسایل صحنه: بیل و کلنگ - سیگار برگ - عینک. لباس: لباس قبلی وادنر - لباس کارگری با دو سربند دستمالی. نور: نور محیط. گریم: گریم قبلی صورت وادنر - کارگرها، معمولی و خاك آلود. افکت: صدای محیط و عملیات صحنه. موسیقی: ادامه موسیقی.	موضوع پلان: دوکارگر با چهره‌های خسته و خاك گرفته مشغول حفاری هستند و در خندقی که ایجاد کرده‌اند یکی با کلنگ حفره‌ای ایجاد می‌کند و نفر دوم با بیلچه خاك آن را برمی‌دارد. وادنر وارد کادر می‌شود و در سمت راست آن بر کار آنان نظاره می‌کند. پس از کمی عملیات، کلنگ به جسمی برخورد می‌کند و کارگر بلافاصله نگاهی به وادنر می‌کند و با دست خاکهای اطراف جسم را پس می‌زند.
	دیالوگ: ندارد.

نام فیلم تخت ابونصر سکانس ۲ صحنه ۱ پلان ۳

محل دوربین: روی سه پایه بلند. لنز: 75 نوع پلان: C. U حرکت دوربین: Pan/r -2 Fix -1 مدت پلان: 10" ثانیه تعداد برداشت برداشت خوب بود محل فیلمبرداری: ترانشه «A». زمان فیلمبرداری: روز - قبل از ظهر. افراد بازی: کارگر اول - وارنر. وسایل صحنه: جمجمه يك انسان	موضوع پلان: حفره و قسمتی از بدن کارگری که خاکها را با دست کنار می زند و به آرامی يك جمجمه را از زیر خاک بیرون می آورد، در کادر دوربین قرار دارد. کارگر با احتیاط جمجمه را به طرف وارنر می گیرد و با پشت دست عرق صورتش را پاک می کند. دست وارنر آهسته وارد کادر می شود که جمجمه را بگیرد.
خاک اندود. لباس: لباس قبلی کارگر اول. نور: نور محیط. گریم: چهره خاک آلود و خسته کارگر. افکت: صدای خاک - صدای پا روی خاک و سنگ. موسیقی: ادامه موسیقی.	دیالوگ: ندارد.

نام فیلم تخت ابونصر سکانس ۲ صحنه ۱ پلان ۲

محل دوربین: روی سه پایه کوتاه Low. Angle لنز: 50 نوع پلان: M. T. S حرکت دوربین: Pan/l -2 Fix -1 مدت پلان: 15" ثانیه تعداد برداشت: برداشت خوب بود محل فیلمبرداری: ترانسه «A» زمان فیلمبرداری: روز - قبل از ظهر. افراد بازی: کارگر اول - وارنر. وسایل صحنه: مجموعه - برس مویی - عینک - سیگار برگ. لباس: لباس قبلی کارگر و وارنر. نور: نور محیط. گریم: گریم قبلی صورت وارنر. افکت: صدای محیط - قدم زدن وارنر. موسیقی: ادامه موسیقی.	موضوع پلان: وارنر خم می شود و مجموعه را با احتیاط از کارگر می- گیرد. کارگر همچنان به او نگاه می کند. وارنر لحظه ای مجموعه را برانداز می کند و آنگاه با قلمی برس مویی را از جیب پیراهن خود بیرون می آورد و از لبه خندق به طرف گورست می رود و در طول راه به تمیز کردن آن می پردازد. دوربین او را تعقیب می کند و از شروع حرکت وارنر، کارگر را از کادر بیرون می برد.
	دیالوگ: ندارد.

نام فیلم تخت ابونصر سکانس ۲ صحنه ۱ پلان ۵

محل دوربین: روی سه پایه بلند. لنز: 40 نوع پلان: L. S حرکت دوربین: Fix مدت پلان: 25" ثانیه تعداد برداشت: برداشت خوب بود محل فیلمبرداری: ترانسه «B» زمان فیلمبرداری: روز - قبل از ظهر. افراد بازی: فریمن - سه کارگر. وسایل صحنه: وسایل خط کشی تپه. لباس: لباس کارگری و يك سربند پارچه ای - کلاه و لباس فریمن. نور: نور محیط. گریم: گریم بخصوصی ندارد. افکت: صدای محیط - صدای پا و عملیات خط کشی زمین. موسیقی: ادامه موسیقی.	موضوع پلان: فریمن به اتفاق چند کارگر بر روی تپه ای که به صورت شطرنجی کادربندی و خط کشی شده است به وسیله پلاکت هایی مشغول حروف گذاری هستند.
	دیالوگ: ندارد.

نام فیلم تخت ابونصر سکانس ۲ صفحه ۱ پلان ۶

محل دوربین: روی سه پایه متوسط. نر: 50 نوع پلان: F. S حرکت دوربین: Pan/l - 3 Pan/r - 2 Fix - 1 مدت پلان: 47" ثانیه تعداد برداشت: برداشت خوب بود محل فیلمبرداری: ترانسه «A». زمان فیلمبرداری: روز - قبل از ظهر. افراد بازی: کارگر ۳ - گورست - واردنر - فریمن، وسایل صحنه: چند تیله از نوع تیله- های قبلی - يك گردنبند عتیقه خاك آلود - ظروف سفالی - لوازم مخصوص واردنر. لباس: لباس های قبلی. نور: نور محیط. گریم: گریم های قبلی. افکت: صدای محیط و حرکات افراد - صدای بیل و کلنگ از دور. موسیقی: با شروع کلمات واردنر، موسیقی آرام تر شده و پس از ملحق شدن فریمن به آنها «Fo» می- شود.	موضوع پلان: کارگری چند تیله و يك گردنبند را به گورست می دهد. گورست آن را می نگرد و آنگاه دکتر واردنر را که در سمت دیگر خندق به کارکارگران قبلی نظاره می- کند، فرا می خواند. دوربین به سمت راست حرکت می کند و واردنر را که به سوی گورست می آید در کادر می گیرد. گورست اشیاء را به او نشان می- دهد. واردنر با دقت آنها را بررسی می کند و با چهره خونسردی آنها را به گورست می سپارد. همزمان با صحبت واردنر، گورست مشغول یادداشت بر روی سه پایه می شود و در همین حال فریمن از نیمه سمت چپ کادر به سوی آنها می آید، در حالی که او نیز تعدادی تیله و ظرف هایی را در دست دارد.
	دیالوگ: کارگر سوم: آق موسیو، اینهاش! گورست: دکتر واردنر... واردنر: گورست، لطفاً تعداد و مشخصات این تیلهارو روی ترانسه یادداشت کن. گورست: بسیار خوب. فریمن: بالاخره بعد از يك روز دیگه تلاش چیزهایی به دست آوردیم.

نام فیلم تخت ابو نصر سکانس ۲ صحنه ۱ پلان ۷

محل دوربین: روی سه پایه متوسط. لنز: 90 نوع پلان: C. U حرکت دوربین: Fix مدت پلان: 4" ثانیه تعداد برداشت: برداشت خوب بود محل فیلمبرداری: ترائشه «A» زمان فیلمبرداری: روز - قبل از ظهر. افراد بازی: وارنر. وسایل صحنه: عینک وارنر - سیگار برگه.	موضوع پلان: وارنر عینک خود را جابجا می کند و با بی میلی، تیلها و ظروف را می نگرد و به صحبت ادامه می دهد.
لباس: همان لباس قبلی وارنر. نور: نور محیط. گریم: گریم قبلی صورت. افکت: صدای محیط. موسیقی: ندارد.	دیالوگ: وارنر: از این تیلها در این منطقه فراوانه.

نام فیلم تخت ابونصر سکانس ۲ صحنه ۱ پلان ۸

محل دوربین: روی سه پایه متوسط. لنز: 90 نوع پلان: C. U حرکت دوربین: Fix مدت پلان: 4" ثانیه تعداد برداشت: برداشت خوب بود محل فیلمبرداری: ترانسه «A». زمان فیلمبرداری: روز - قبل از ظهر. افراد بازی: گورست. وسایل صحنه: ندارد. لباس: همان لباس قبلی گورست. نور: نور محیط. گریم: گریم صورت و آرایش موی گورست. افکت: صدای محیط - صدای بیل و کلنگ از فاصله کمی دور. موسیقی: ندارد.	موضوع پلان: گورست با پشت دست، عرق صورت خود را پاک می کند.
	دیا لوگ: گورست: یعنی نمیتونن هیچ راهنمایی باشن؟

نام فیلم تخت ابونصر سکانس ۲ صحنه ۱ پلان ۹

محل دوربین: روی سه پایه متوسط. لنز: 50 نوع پلان: M. T. S حرکت دوربین: Fix مدت پلان: 11" ثانیه تعداد برداشت: برداشت خوب بود محل فیلمبرداری: ترائشه «A». زمان فیلمبرداری: روز - قبل از ظهر. افراد بازی: وارنر - فریمن. وسایل صحنه: ندارد. لباس: لباس های قبلی. نور: نور محیط. گریم: گریم قبلی. افکت: صدای محیط - صدای بیل و کلنگ از فاصله کمی دور. موسیقی: ندارد.	موضوع پلان: وارنر با سر حرف گورست را تأیید می کند و پس از پایان صحبت او فریمن وارد کادر می شود و در سمت چپ کادر قرار می گیرد و به صحبت می پردازد.
	دیالوگ: وارنر: درسته، کمک مهمی بها نمی- کنه مگر اینکه در ترائشه «B» اشیائی بدست بیاد که مارو راهنمایی کنه. فریمن: کار گرهای من دارن در ترائشه «B» حفاری می کنن.

نام فیلم تخت ابونصر سکانس ۲ صحنه ۱ پلان ۱۰

محل دوربین: روی سه پایه بلند لنز: 25 نوع پلان: L. S حرکت دوربین: Dollyin متاسب با حرکت سوزده. مدت پلان: 09" ثانیه تعداد برداشت: برداشت خوب بود محل فیلمبرداری: از ترانسه «A» به ترانسه «B». زمان فیلمبرداری: روز - قبل از ظهر. افراد بازی: وارنر - گوردست - فریمن - کارگر ۲ - چند کارگر در صحنه. وسایل صحنه: کوزه قدیمی سبزرنگ تعدادی سکه و گردنبند. لباس: لباس های قبلی. نور: نور محیط. گرم: گرم های قبلی افکت: صدای پای باستان شناسان - صدای محیط	موضوع پلان: وارنر، گوردست و فریمن در حال صحبت هستند. در این هنگام کارگری از نیمه انتهای چپ کادر با فریاد آنها را به سوی ترانسه «B» می خواند و هر سه باستان شناس با قدمهای تند به طرف کارگر می- روند و دوربین آنها را تعقیب می- کند، تا به لبه خندقی می رسند و دوربین از دید فریمن جلوتر می- رود و کارگر، کوزه ای را درون حفرة سنگی در عمق خندق نشان می دهد و آنگاه آن را با دقت بیرون می آورد. وارنر و گوردست در دو طرف کادر قرار می گیرند. وارنر، کوزه را می گیرد و بر انداز می کند. متوجه شکستگی آن می شود و از درون آن، يك گردنبند، چند النگو و و تعدادی سکه بیرون می آورد.
موسیقی: آرام با حرکت دوربین در متن آغاز و ادامه می یابد.	دیالوگ: فریمن: ولی البته هنوز به اشیاء قابل ملاحظه ای برخوردیم. کارگر: آق موسیو... آق موسیو

نام فیلم تخت ابونصر سکانس ۲ صحنه ۱ پلان ۱۱

محل دوربین: روی سه پایه متوسط. لنز: 50 نوع پلان: M. S حرکت دوربین: Fix مدت پلان: 8" ثانیه تعداد برداشت: برداشت خوب بود محل فیلمبرداری: ترانسه «B». زمان فیلمبرداری: روز - قبل از ظهر. افراد بازی: وارنر. وسایل صحنه: کوزه سر شکسته - چند النگوی قدیمی - يك گردنبند و چند سکه. لباس: لباس قلی. نور: نور محیط. گریم: گریم قلی. افکت: صدای محیط.	موضوع پلان: وارنر، رنگ و فرم کوزه را مورد بررسی قرار می دهد و النگوها و گردنبند و سکه را به درون کوزه می اندازد.
موسیقی: ادامه موسیقی در متن.	دیالوگ: ندارد.

نام پیام تخت ابونصر سکانس ۲ صحنه ۱ پلان ۱۲

محل دوربین: روی سه پایه متوسط. لنز: 75 نوع پلان: C. S حرکت دوربین: Fix مدت پلان: 4" ثانیه تعداد برداشت: برداشت خوب بود محل فیلمبرداری: ترائشه «B». زمان فیلمبرداری: روز - قبل ازظهر. افراد بازی: گورست. وسایل صحنه: ندارد. لباس: لباس قبلی. نور: نور محیط. گریم: گریم قبلی. افکت: صدای محیط. موسیقی: ادامه موسیقی در متن.	موضوع پلان: گورست با خوشحالی به آنچه که وارنر بررسی می کند، می نگرد.
	دیالوگ: ندارد.

نام فیلم تخت ابونصر سکانس ۲ صحنه ۱ پلان ۱۳

محل دوربین: روی سه پایه متوسط. لنز: 50 نوع پلان: M. T. S حرکت دوربین: Pan/l - 2Fix - 1 مدت پلان: 10" ثانیه تعداد برداشت: برداشت خوب بود محل فیلمبرداری: ترانسه (B). زمان فیلمبرداری: روز - قبل از ظهر. افسراد بازی: فریمن - وادنر - کارگر ۲. وسایل صحنه: کوزه - کلنگ. لباس: لباس قبلی. نور: نور محیط. گریم: گریم قبلی. افکت: صدای محیط - صدای پا، روی خاک، صدای کلنگ. موسیقی: ادامه موسیقی در متن.	موضوع پلان: وادنر قدمی به طرف خنلق برمی دارد و در کنار فریمن قرار می گیرد. فریمن به وادنر می- نگردد. وادنر به کارگر دستور حفاری می دهد. فریمن کوزه را از او می- گیرد. کارگر مجدداً مشغول کندن می شود و وادنر با دقت به عملیات حفاری نگاه می کند.
	دیالوگ: وادنر: اونجارو به کمی دیگه بکنین.

نام فیلم تخت ابونصر سکانس ۲ صحنه ۱ پلان ۱۲

محل دوربین: روی سه پایه متوسط لنز: Z نوع پلان: از M. L. S پس از Pan/r به C. S وارنر. حرکت دوربین: Zin -3. Pan/r -2. Fix -1 مدت پلان: 8" ثانیه تعداد برداشت: برداشت خوب بود محل فیلمبرداری: تراسه «B». زمان فیلمبرداری: روز - قبل از ظهر. افراد بازی: کارگر - وارنر. وسایل صحنه: تکه شکسته کوزه - پیکان فلزی. لباس: لباس قبلی. نور: نور محیط. گرم: گرم قبلی. افکت: صدای محیط - صدای کلنگ و حفاری. موسیقی: ادامه موسیقی در متن.	موضوع پلان: کارگر پس از اینکه با احتیاط مقداری خاک را از محل خف شده خارج می کند، تکه شکسته کوزه و يك پیکان را می یابد و آن را به دست وارنر می دهد و او آنها را از نزدیک بررسی و به فریم نگاه می کند.
	دیالوگ: ندارد.

نام فیلم تخت ابونصر سکانس ۲ صفحه ۱ پلان ۱۵

محل دوربین: روی سه پایه بلند لنز: 40 نوع پلان: M. L. S حرکت دوربین: Fix مدت پلان: 13" ثانیه تعداد برداشت، برداشت خوب بود محل فیلمبرداری: ترانسه «B» زمان فیلمبرداری: روز - قبل از ظهر. افراد بازی: وارنر - گوردست - فریمن - چند کارگر. وسایل صحنه: پیکان فلزی - کوزه و شکسته کوزه. لباس: لباس قبلی. نور: نور محیط. گریم: گریم قبلی. افکت: صدای محیط. موسیقی: ادامه موسیقی در متن.	موضوع پلان: دکتر وارنر تکه شکسته کوزه را به آن وصل می کند واشیاء داخل کوزه را بایک پیکان فلزی که علائمی روی آن است، به گوردست می دهد. چند کارگر اطراف به آنها و اعمالشان نظاره می کنند وارنر متوجه این نگاه ها می شود.
	دیالوگ: وارنر: لطفاً مشخصات کوزه رو روی ترانسه «B» یادداشت کن. فریمن: دکتر وارنر، میشه حدس زد که متعلق به چه دوره ایه؟

نام فیلم تخت ابونصر سکانس ۲ صحنه ۱ پلان ۱۶

محل دوربین: روی سه پایه متوسط. لنز: 75 نوع پلان: C.S حرکت دوربین: Fix مدت پلان: 5" ثانیه تعداد برداشت: برداشت خوب بود محل فیلمبرداری: ترانسه «B». زمان فیلمبرداری: روز - قبل از ظهر. افراد بازی: کارگر. وسایل صحنه: ندارد. لباس: لباس قبلی کارگر. نور: نور محیط. گریم: ندارد. افکت: صدای محیط.	موضوع پلان: يك كارگر از درون خنلق گردن کشیده است و به باستان شناسان نگاه می کند.
موسیقی: ادامه موسیقی در متن.	دیالوگ: ندارد.

نام فیلم تخت ابونصر سکانس ۲ صفحه ۱ پلان ۱۷

محل دوربین: روی سه پایه بلند لنز: از 28 تا 200 (Z) نوع پلان: 1 - L. S - 2M. S - C. حرکت دوربین: 1 - Fix - 2Zin - r/Pan 4 - l/Pan مدت پلان: 27" ثانیه تعداد برداشت: برداشت خوب بود محل فیلمبرداری: ترانسه «B». زمان فیلمبرداری: روز - قبل از ظهر. افراد بازی: سه کارگر - وارنر - فریمن - گوردست. وسایل صحنه: کوزه و اشیاء ترانسه «B».	موضوع پلان: وارنر به کارگر نگاه می کند و با صدای بلند دستور می- دهد که به کار خود مشغول شوند و آنگاه با گوردست و فریمن صحبت- کنان به سوی ترانسه «A» به راه می افتند و از سمت راست کادر خارج می شوند. کادر دوربین به طرف کارگر که دوباره سرک می کشد جمع می شود و آنگاه، دو کارگر دیگر را در فاصله ای دیگر نشان می دهد که زیر چشمی به یکدیگر خیره می شوند و سری برای یکدیگر تکان می دهند. کارگر ۲ مجدداً سرک می کشد.
لباس: لباس های قبلی. نور: نور محیط. گریم: گریم قبلی. افکت: صدای محیط - صدای پا - صدای کلنگ از دور. موسیقی: ادامه موسیقی در متن.	دیالوگ: وارنر: شما مشغول کارتون باشید... ...بله ظاهراً به پیش از اسلام تعلق داره، ولی متأسفانه پوسته روی اون کاملاً از بین رفته... شاید بشه از روی اشیاء داخل این کوزه به دوره اش پی برد.

حال مجموعه ۱۷ پلانی صفحه اول از سکانس دوم، پس از تهیه «پلان کار» و «شات لیست» برای فیلمبرداری آماده است. البته نمونه های دیگری از دکوپاژ وجود دارند که در همه حال، هر يك به نتیجه واحدی که القاء مقصود و منظور داستان به وسیله فیلمساز از طریق تصاویر پیاپی است، دست می یابد.

دکوپاژ فیلمنامه مستند

«درباره سینمای مستند»

تاریخ ظهور فیلم‌های مستند به عنوان يك سینمای مستقل، به طور دقیق روشن نیست و تنها از طریق پیشرفت آن طی سالها، با کوشش علاقه‌مندان و به کمک فیلم‌های خبری (و طرح‌های تجسمی پیروان مکتب زیبایی‌شناسی)، شکل گرفته است.

در حدود سال ۱۹۰۰، انگلیسی‌ها با فیلمهای علمی و نظامی خود بر دیگر مستند سازان اولویت داشتند و در همان زمان در کشورهای دیگر نیز، سینماگران و علاقه‌مندان درباره سفرها و سیاحت‌های خود فیلم می‌ساختند. از جمله: فیلم «مسافرت به کنگو»، «اورست و پامیر» و فیلم‌هایی درباره وحوش یا فیلم‌های میکروسکوپی مانند: «دنیای نامرئی» کار پروفیسور «مارتین دانکن».

در هر حال می‌توان گفت که فیلم مستند از طریق فیلم‌های خبری و یا مطالعه علمی در مورد زندگی میکروسکوپی یا زیست‌شناسی به وجود آمد و آنگاه فیلم‌های سفری و سیاحتی بود که سبب شد تعداد بسیاری از علاقه‌مندان به این حرفه، به دنبال مناظر بدیع و ناشناخته روان شوند و به

ضبط و ثبت آنها روی بیاورند. محدودیت‌هایی که شامل حال این فیلم‌هاست، ما را بر آن می‌دارد که آنها را (وقایع ضبط شده) بشمار آوریم و تنها برتری آن، این است که با شکلی طبیعی کارگردانی شده و بر بینش ساختگی استودیوها برتری دارد. در واقع، فیلم مستند وسیله‌ای برای ضبط تاریخ معاصر است و البته بازسازی تاریخ گذشته و گذشتگان به وسیله کسانی انجام می‌شود که ابزار لازم را در اختیار دارند.

سوالی که توجه شخص را به خود جلب می‌کند، این است که تماشاگر تا چه حد می‌تواند بین دنیای واقع و افسانه فرق بگذارد، زیرا تنها وسیله‌ای که ما برای تشخیص دنیای واقع از افسانه و تخیل داریم، چگونگی ارائه تصویر و علاقه و استعداد خودمان برای قبول چنین تمایزی است.

تصاویر مستندی که دارای بار عاطفی و احساسی هستند گاه می‌توانند از نظر سیاسی بسیار مفید واقع شوند، مانند تصویر يك كودك ویتنامی که بر اثر انفجار بمب «ناپالم» سراپا سوخته است و یا تصویر صف افراد پلیس در برابر تظاهرکنندگان و مبارزان و...

هنگامی که بخواهیم به يك رویداد عینی در زمانی مشخص پردازیم، مطالعه و بررسی اوضاع تاریخی، جغرافیایی، محیط زندگی و چگونگی زیست انسان و نیز سایر موجودات زنده، بر اساس شواهد علمی و عملی و اسناد موجود، زمینه وسیعی را برای کار ما بوجود می‌آورد. چنانچه يك واقعه تاریخی مورد نظر باشد، خواه ناخواه می‌باید با مراجعه به تاریخ، آنچه را که به عنوان سند در اختیار ما قرار می‌گیرد و نیز اوضاع ویژه زمان رویداد را مورد مطالعه و بررسی قرار داد و بدین ترتیب موضوع کار را کامل و آماده فیلمبرداری کرد.

با ذکر چند مثال نقش عمده و تأثیر يك فیلم مستند بر تماشاگر تا حدودی روشن می‌شود.

می‌دانیم که مردم بیشتر زیر نفوذ احساسات خودشان هستند، تا حقایق و ارقام ریز و درشت، حتی اگر ارقام مزبور، شماره افراد غیر نظامی کشته شده در جنگ ایران و عراق باشد. وقتی کسی می‌گوید: «پس از مدتی فکر و تأمل به این نتیجه رسیده‌ام که...» منظورش این است که:

«من بر اساس آنچه می‌دانم و احساس می‌کنم، عمل خواهم کرد.» فیلم نیز همین تأثیر را بر مردم دارد و در واقع، کارگردان يك فیلم آنچه را که می‌بیند و احساس می‌کند گزارش می‌دهد.

اصولاً هر فیلمی به دلیل اینکه انعکاسی از جامعه و ارزش‌ها و نقطه نظرهای آن است همیشه تأثیر قابل توجهی بر تماشاگر داشته و البته نوع دریافت‌ها در افراد مختلف نیز متفاوت است.

هنگامی که فیلمساز شروع به ساختن يك فیلم مستند می‌کند، می‌باید به میزان دانش و ورزیدگی خویش در این کار آگاهی و اتکا داشته باشد، زیرا میزان توفیق او در نتیجه‌گیری، بستگی مستقیم به این آگاهی دارد، و بدین گونه است که اعتبار فیلم با دانش فیلمساز ارتباط مستقیم دارد.

وقتی چگونگی مراحل نکوین کرم ابریشم یا چگونگی زیست‌گروهی از پرندگان را تصویر می‌کنیم قطعاً به يك موضوع مستند در باره موجودات زنده پرداخته‌ایم، و وقتی طرز تهیه کفش از چرم طبیعی را در يك کارخانه کفش‌سازی و یا مراحل مختلف تهیه کاغذ را از چوب مورد دقت قرار می‌دهیم، موضوعی مستند و تشریحی را دنبال می‌کنیم و...

هر پدیده‌ای در زندگی بشر و طبیعت اطراف او، می‌تواند موضوعی برای يك فیلم مستند باشد. در يك کلام می‌توان گفت فیلم مستند وسیله‌ای برای ضبط تاریخ معاصر است.

کلمه مستند زمینه وسیعی از امکانات متعدد را دربر می‌گیرد و اغلب دیدگاهی را برای سازنده فیلم مستند بوجود می‌آورد که دقیقاً بازتاب اندیشه و افکار او در برابر رویدادهای طبیعی است. می‌دانیم در هنر عینیت نام وجود ندارد و هر عمل فیلمساز منضم گرفتن تصمیم نهائی است (انتخاب دقیق موضوع، محل و نوع حرکت دوربین، تعیین طول زمانی يك نما، اختیار کردن لژ مناسب و...). حتی اگر فیلمساز اصولاً در چنین مواردی، آگاهانه تصمیم نگیرد، مثلاً تعیین محل دوربین را به عامل تصادف واگذار کند و یا دوربین را حرکت ندهد و سعی نکند با استفاده از پیوند نماها تأثیر خاصی را تقویت کند، باز چنین تصمیم‌هایی، دانسته یا ندانسته تابع عوامل روانی و فکری او خواهد بود. گاه می‌توان آثار مستند را بر مبنای اینکه موضوع آنها مستقل و جدا از اراده فیلمساز است و نقش کارگردان،

محدود به انتخاب فیلمبرداری و پیوند نماهاست، به عنوان يك خط کلی در نظر گرفت. ولی این ضابطه، نه کاملاً روشن است و نه غیر قابل تغییر؛ مثلاً این خط، شامل مواردی که کارگردان برای تصویر کردن يك صحنه واقعی، آن را دوباره سازی می کند، نمی شود. از این رو، تأثیر فیلم های مستند و نوع ارائه آن ها کاملاً متفاوت است و شکل های گونا گونی دارد. بدین لحاظ می توان فیلم های مستند را از نظر بازشناسی در پنج گروه دسته بندی کرد:

- الف: فیلم های مستند داستانی
- ب: فیلم های مستند واقع گرا (شاعرانه)
- ج: فیلم های مستند خبری (گزارشی)
- د: فیلم های مستند تبلیغاتی (تشریحی)
- ه: فیلم های مستند تحقیقی (علمی و آموزشی)

منظور ما در این بحث، بسط کامل و تعریف جامع و تشریح و توضیح انواع موضوعها از دیدگاه فیلم سازی مستند نیست، بلکه تنها برای آشنایی با این نوع فیلم سازی و انواع آن، تا حدودی که قابل استفاده و مفید واقع شود، به شرح موارد پنجگانه فوق می پردازیم.

الف) فیلم های مستند داستانی:

«... هنگامی که در يك فیلم داستانی نماهایی از کشتار انسان ها یا حیوانات نشان داده شود، تماشاگر خود را با صحنه ای پرهیجان روبرو می بیند. اما اگر در يك فیلم گلوی انسان یا حیوانی دریده شود، شاید قاطعانه بتوان گفت که نفس در سینه بیننده حبس می شود و یا به هر حال دیدن چنین صحنه ای، تکان دهنده بوده، احساسات را به شدت تحریک می کند. زیرا همه می دانند که در آن لحظه يك کشتار واقعی را می بینند و نیز می دانند که برخلاف بازیگران، وقتی کارگردان پایان فیلمبرداری را اعلام می کند، آن انسان یا حیوان، دیگر از جای بر نمی خیزد.»

«روبرنو روسلینی»

فیلمنامه های اینگونه فیلم ها معمولاً استاد به موضوع هایی می کنند که بیانی داستانی دارند و تداوم آن از بازی هنرپیشه و موضوع ناشی می شود.

این نوع فیلمنامه‌ها مانند خط «هادی» عمل می‌کنند و تمام حوادث و اتفاقات آنها بر نقش‌آفرینی مداومی دارند که همه چیز در آنها می‌باید از قبل پیش‌بینی شده باشد. فیلم‌هایی در این رده قرار می‌گیرند که معمولاً ضمن حفظ بیان سینمایی در فضای کلی داستانی، ارتباط عاطفی تصاویر و نیز اهمیت دراماتیکی هر نما را محفوظ دارند و در این صورت است که دنیایی ویژه ترسیم می‌شود و انسان‌ها بیش از پیش به دنبال شناخت هموعان و نقاط ناشناخته جهان‌های می‌روند. به عبارت دیگر، کارگردان از هنر فیلمسازی به صورت ایزادی برای کاوش در زندگی و نوع روابط فرهنگی، اجتماعی و سیاسی انسان‌ها بهره می‌گیرد و این ابزار، حضور او را در لحظات حساس در مکان‌های جالب توجه، توجیه می‌کند.

هنگامی که از يك كودك و حرکات و رفتار شیرین او صحبت می‌کنیم، گفتارمان با لذت همراه است. وقایع را با آب و تاب فراوان بازگو می‌کنیم و گاه به آن، کیفیت شاعرانه می‌دهیم. غالباً این دید شاعرانه و اغراق‌آمیز نقطه‌نظر بهتری را ارائه می‌دهد. درواقع هر شخصیت که بتواند موقعیت ویژه‌ای را در داستان بوجود آورد، می‌تواند عاملی برای داستان پردازی باشد.

در فیلم‌های مستند داستانی همیشه وسوسه حاشیه رفتن وجود دارد و این کارگردان است که می‌باید مسیری درست را که بیشتر حقیقی و کمتر تخیلی است، برای رسیدن به مقصود برگزیند (در يك داستان تخیلی، فیلمنامه‌نویس و فیلمساز می‌باید پیوسته چیزهایی را ابداع کنند). اما يك داستان مستند حقیقی که مستقیماً با زندگی مردم دور و بر خود پیوند دارد، دیگر به سادگی نمی‌تواند با تخیلات فیلمساز یامیزد، زیرا وقتی کارگردان موضوعی را برای فیلم انتخاب می‌کند می‌باید نه تنها تمام دقایق و ظرایف حقیقی داستان، بلکه نحوه بازگو کردن آن داستان را نیز، با توجه به ابزاری که در اختیار دارد، برای خود روشن کرده باشد. از این رو، فیلمنامه‌ای که براساس شواهد شکل گرفته باشد به سادگی محیط اطراف خود را به خدمت می‌گیرد و با آن می‌آمیزد. به همین جهت می‌توان تمام مواردی را که صحنه‌های فیلم را تشکیل می‌دهند، به تنهایی بخشی از داستان نامید. مثلاً نورپردازی، بخشی از داستان است و نیز فیلمبرداری از هر صحنه که

فيلمبردار می باید بتواند به وسیله دوربین افکار کارگردان را دنبال کند. همچنین لباس، گریم و دکور که هر يك بصورت جزء و عامل مهمی بشمار می رود و در مجموع اجزاء مؤثری از تكوين دراماتيك يك فيلم بشمار می آیند. کارگردان ابتدا فیلمش را به صورت يك ساختمان در فکر خود تنظیم می کند و برای ساختن قسمت های گوناگون آن، از بازیگر، فیلمبردار، نورپرداز، دکوراتور، گریمور، طراح صحنه، طراح لباس، تکنیسین و.... کمک می گیرد.

وقتی يك فيلم با مایه های دراماتيك ساخته می شود، بر چیزهای بخصوصی تأکید می کند و در واقع تماشاگر به وسیله فیلمساز هدایت می شود. بعضی از کارگردان های بزرگ و صاحب سبك سینما معتقدند: «می باید فقط مواد اولیه را در اختیار تماشاگر قرار داد تا آن را هر گونه که می خواهد تفسیر کند».

از «روسینی» فیلمساز صاحب نام و پدر سینمای نئورئالیزم ایتالیا در این باره این طور نقل شده است:

«... شاید از طریق تصویر، تماشاگر بتواند خیلی بیشتر از جستجو در لابلای کتابها، اطلاعات به دست آورد، زیرا از طریق تصویر، می توان خیلی چیزها را با هم ترکیب کرد. تزیینات زندگی، نقطه نظرها، و همه حقایق و واقعیت ها را... که اینها، خود ترکیبات مؤثر يك فيلم را تشکیل می دهند. به همین جهت، شخص می تواند هر طور که می خواهد نتیجه گیری کند».

کاری که يك فیلمساز آگاه می تواند با فیلمهای مستند داستانی ارائه دهد، این است که نقشه جامعی از تحول انسان فراهم آورد و برای اینکار لزوماً می باید از همه جنبه های این کار اطلاع داشته باشد و بدین وسیله به حد کمال برسد. نمونه حد کمال در باره «کنستانتین گوستاگواراس» کارگردان پنجاه ساله فرانسوی یونانی الاصل، فیلم های مستند داستانی ای است که تاکنون ساخته که مروری بر این نمونه ها و اشاره ای گذرا به یکی از آثار وی مطلب را روشن خواهد کرد.

درگیری ذهنی دائمی با مفهوم تاریخ سیاسی معاصر از مشخصات کار این فیلمساز است. او بر اساس اخبار روز و اطلاعات جمع آوری شده از

با بگانی‌ها، در فیلم‌هایی چون «Z»، «وضعیت اضطراری»، «گروه ضربت»، «اعتراف» و «بخش ویژه» - که فیلم اخیر مورد نظر و بررسی ما است - به کاوش در حساس‌ترین وقایع تاریخ معاصر پرداخته است. داستان فیلم «بخش ویژه» که نمونه مناسب يك فیلم مستند داستانی به شمار می‌آید بدین قرار است:

يك افسر نیروی دریایی آلمان به دست رادیکال‌های فرانسوی کشته می‌شود. دولت وقت فرانسه برای جلوگیری از انتقامجویی آلمانیها، در ارائه قربانی پیشقدم می‌شود و حتی پیشنهاد می‌کند گروگان‌ها در «پلاس-دولا کونکورد» با گیوتین اعدام شوند. آلمانیها با اعدام در ملاء عام، به این دلیل که خیلی وحشیانه است، مخالفت می‌کنند، اما با مرگ شش نفر به عنوان تلافی مرگ افسر آلمانی موافقت می‌کنند. لذا برای حفظ جنبه قانونی این اقدام، قانونی عطف به گذشته وضع می‌شود و بر اساس آن شش زندانی سیاسی که بخاطر قانون شکنی محکوم شده و مدتی از دوران محکومیتشان را هم گذرانده‌اند، محکوم به مرگ می‌شوند. بنا بر این می‌باید دادگاهی تشکیل شود و قضانی در این بازی زشت شرکت کنند. بعضی از قضات این پیشنهاد را رد می‌کنند، اما خیلی‌ها به آسانی قانع می‌شوند. مخصوصاً وقتی که به آنها می‌گویند اگر خود دولت این کمونیست‌ها و یهودی‌های کثیف را نکشد، آلمانی‌ها ممکن است قربانیان را از میان طبقه متوسط و محترم - مثلاً قضات و وکلا - انتخاب کنند.

باید توجه داشت که سبك داستان‌گویی چند بخش است، صحنه‌ها در حالی که هیولای قانون همه‌جا در زمینه حس می‌شود، از اتاق‌های مجلل مقامات دولتی به خیابان و به بازی کودکان و از آنجا به تالار دادگاه منتقل می‌شود. بسیاری از «متهمین» متوجه این نکته نیستند که علی‌رغم محاکمه‌ای که در جریان است، آنها از قبل محکوم به مرگ شده‌اند.

وکلائی دعاوی جوان که باور نمی‌کنند «ژنرال پتن» از جریان با اطلاع باشد به دیدارش می‌روند که از او حکم عفو برای موکلین خود بگیرند، اما درخواستشان رد می‌شود. ماشین مرگ بدون تردید و بی‌ترحم در مسیری که از پیش تعیین شده پیش می‌رود و کسانی که فقط به يك سرباز آلمانی توهین کرده بودند و يك نفر یهودی که با اوراق شناسایی جعلی کار

می کرد به اتهام خیانت به ملت فرانسه، محکوم به اعدام با گیوتین می شوند.

اگرچه داستان فیلم بدون تأکیده‌های عاطفی بازگو می شود، ولی به اندازه کافی هراس انگیز است و با تماشای بی نظمی و جنونی که دستگاه قضایی فرانسه بدان مبتلا است، این احساس به انسان دست می دهد که همه معیارهای اخلاقی خاص يك جامعه منمدن نابود شده است.

می باید اضافه کرد فیلمنامه «بخش ویژه» تماماً بر اساس وقایع تاریخی موجود در بایگانی های فرانسه، انگلستان و آلمان نوشته شد و صحنه های اصلی آن در کاخ دادگستری فرانسه فیلمبرداری شد. موضوع این فیلم از ساختمان داستانی بسیار منسجم و منظمی برخوردار است و قهرمان اصلی آن در واقع «قانون» است.

با ذکر نمونه و شناخت چگونگی شکل و ساخت يك فیلمنامه مستند داستانی این نکته را می توان بیان داشت: کلیه فیلمهایی که حرفی برای گفتن دارند و در پی شناخت هموعان و کاوش در نوع زندگی مردمان ساخته می شوند و نقشه جامعی از چگونگی برخورد انسان را با محیط و نیز روابط اجتماعی فراهم می آورند، فیلمهای مستند داستانی با ویژگیهای خود هستند و اکثر فیلمسازان صاحب سبك، فیلمنامه هایشان بر مبنای استاد به موارد مذکور شکل می گیرد. دکوپاژ این نوع داستانها با توجه به موقعیتهای زمانی و مکانی ای انجام می شود که در بخش نخست (دکوپاژ داستان فیلم) به تفصیل توضیح داده شده است.

ب: فیلمهای مستند واقع گرا (شاعرانه):

فیلمهای مستند واقع گرا، نه تبدیل عینی واقعیت است و نه بیان داستان يك موقعیت به گونه ای که در فیلمهای گزارشی و خبری دیده می شود، بلکه در واقع، از طریق اندیشه فیلمساز نگریسته می شود. این نوع فیلمها، بیشتر بر یکدستی فضا و محتوای عاطفی تصاویر استوار است و موضوع آنها در مرحله دوم اهمیت قرار دارد و بر حسب طبیعت رویدادهایی که طی فیلمبرداری اتفاق می افتد و نیز بینش شخصی کارگردان، تنظیم می شوند. فیلمهای مستند واقع گرا را «شاعرانه» نیز نام نهاده اند. در رأس

سازندگان این گروه از فیلمها، «رابرت فلاهرتی» پدر سینمای مستند قرار دارد.

سیر داستانی فیلمهای واقع‌گرا به ترتیب اتفاقات داستان مربوط نمی‌شود، بلکه بیشتر به درکنار هم قرار دادن تصاویر بر حسب محتوای عاطفی آن ارتباط دارد و به این ترتیب فضایی ایجاد می‌شود که در درون چهارچوب آن، اتفاقات داستان فیلم جریان می‌یابد. در این گونه فیلمها، تصاویر به شکل ساده‌ای در کنار هم قرار می‌گیرند و هر تصویر، معنای تصویر قبلی یا بعدی را کامل و رسا می‌کند. برخی از فیلمهای این رده، اشعار غنایی کوتاه‌تری هستند که در آنها يك سلسله تصاویر توصیفی به هم وابسته می‌شوند و این ارتباط بر اثر توافق میان عاطفه و فضا در فیلم تجلی می‌کند. این وابستگی، همچنین در زمان تدوین فیلم (فیلم در مرحله تدوین، آهنگ خاص خود را چون وزن و قافیه يك شعر به دست می‌آورد) و با تأثیرات ناشی از صدا و موسیقی که به چشم و گوش امکان درك موضوع را می‌دهد، خود را به طرز برجسته و زیبایی می‌نمایاند. تأکید می‌شود که تصویر به تنهایی تأثیر الفائی کاملی ندارد و نیازمند عامل با اهمیت دیگری بنام «صدا» است. البته می‌باید توجه داشت که تصویر و صدا تا حد معینی استقلال دارند ولی چون با یکدیگر ترکیب شوند، واحد جدیدی را شکل می‌دهند. از این رو، صدا، تنها يك مکمل آهنگین نیست، بلکه بخشی کامل و جدایی‌ناپذیر از تصویر است. بنابراین نمی‌توان انکار کرد که صدا، همچون تصویر می‌تواند به عنوان عاملی برای تشدید عاطفه و ایجاد فضا بکار گرفته شود و هم آهنگی تجسمی بیشتری به وجود آورد.

آنچه راجع به صدا گفته شد در مورد موسیقی نیز صادق است. موسیقی نباید هرگز به عنوان يك عامل مجزا از تصویر و صدا در نظر گرفته شود. موسیقی متنی را که همراه با فیلمهای داستانی شنیده می‌شود و ریتم آن همزمان با حرکت عوامل صحنه تغییر می‌کند، نمی‌توان برای فیلمهای مستند واقع‌گرا بکار گرفت، زیرا موسیقی می‌باید به عنوان یکی از عوامل مکمل فیلم، بهترین یا ور تصویر، در تأثیر ماجرا باشد؛ و این فیلمساز است که با بینش ویژه خویش، بهترین ترکیب را ارائه می‌دهد.

بررسی آثار «رابرت فلاهرتی» در این زمینه راهنمای بسیار خوبی

است. هنگامی که «فلاهرتی» در فیلم «تابو» تحولانی را که به وسیله سفید پوستان در زندگی بومیان ایجاد شده است، نشان می‌دهد، برای رسوا کردن انسان امروز نیست، بلکه بیشتر برای نشان دادن آن چیمزی است که در نتیجه از هم‌پاشیدگی فرهنگ کهن و شیوه زندگی سنتی ایجاد شده است. فیلم «زمین» اثر دیگر «فلاهرنی»، بیچارگی و فلاکت مزرعه‌داران جنوب آمریکا و نتیجه کاربرد غیر عقلانی ماشین را که جایگزین انسان شده، نشان می‌دهد.

بررسی فیلمها و آثار باارزش «رابرت فلاهرتی»، محقق را به این نتیجه می‌رساند که وی زمینه اصلی کارش را بر تفکر انسان و مبارزه او با طبیعت خشن و بیرحم قرار داده است و بر حکایت هر روزه هستی و سازش با محیط اطراف و انهدام تدریجی آداب و رسوم کهن تأکید می‌کند. تدوین در این نوع فیلمها دارای اهمیت زیادی است و تدوین‌کننده به مقیاس وسیعی در توفیق فیلم سهیم است. تدوین (ایجاد ارتباط عاطفی تصاویر) در فیلم‌های مستند واقع‌گرا، نقشی همانند فیلمبرداری دارد و خلق داستان نتیجه نهائی انتخاب و امتزاج عواملی است که فضای کلی و تداوم داستانی را بوجود می‌آورند. صدا و موسیقی نیز (که قبلاً به آنها و کاربردشان اشاره شد) همسنگ تصویر است و اصولی که در تدوین صدا و موسیقی مورد استفاده قرار می‌گیرد، همانند تدوین تصویر عمل می‌کند و تأثیر می‌گذارد.

بررسی دکوپاژ داستان «لوئیزیانا» اثر معروف «رابرت فلاهرتی» بهترین جمع‌بندی آموزشی در این بخش را به دست می‌دهد.
[برای مطالعه و آگاهی بیشتر می‌توانید به کتاب سینمای مستند شاعرانه، اثر رابرت فلاهرتی ترجمه سودابه فضایی از صفحه ۶۹ به بعد مراجعه کنید].

در بخش نخست، که عیناً نقل می‌شود، این طور آمده است که: این فیلم نمایانگر گوشه‌هایی از زندگی پسری کابانی (آکادیانی) است که در مرداب کوچک آنس^۱ لوئیزیانا زندگی می‌کند.

1) Petit Anse Bayou

آغاز موسیقی

۱- پس از يك ديزالو بسيار نرم (حدود ۲/۲ ثانیه) که همراه با حرکت افقی آرام دوربین است يك برگ نیلوفر را می بینیم که به آرامی تکان می خورد. تصویر برگ و توده های گل بر سطح سیاه آب بازتاب تیره ای دارد و انعکاس نقش ابرهای سفید و درخشان در آب به چشم می خورد. پشه های كوچك بر سطح مرداب نشسته اند.

۳/۳

۲- نمای باز از تمساح سیاهی که به آرامی شنا می کند. تکرار نمای بازتاب. تصویر ابرهای سفید در آب.
۳- بازتاب تصویر شاخه های انبوه درختان و پرنده ای که بر یکی از شاخ ها نشسته در سطح آب. دوربین به سوی بالا حرکت می کند و تصویر شاخه ها و پرنده ها را در کادر می گیرد.

۳/۶

۴- گستره مرداب و برگهای نیلوفر بر روی آن. تمساحی روی تنه درخت می خزد.

۱

۵- نمای درشت از برگهای نیلوفر. سایه شاخه های ناپیدا بر آنها افتاده است. بر سطح برگها قطره های شبنم نشسته است.

۱	۶- نمای درشت از قطره‌های شبنم
۲/۲	۷- نمای باز متوسط از پرنده‌ای زیبا که بر شاخه درختی نشسته است.
۲۱/۶	۸- نمای باز مرداب و جنگل. تنه‌های درختان از میان آب تیره‌رنگ قد برافراشته‌اند و خزه‌های نقره‌گون از شاخه‌ها آویزانند. زورقی به آرامی روی رودخانه پیش می‌رود و دورین در جهت مخالف آن حرکت می‌کند و این دو حرکت به‌صحنه بعدی سه‌گانه می‌بخشد. حدود ۸ متر دورتر و پشت درختان، پسر کوچکی را در حال پارو زدن می‌بینیم. اندکی بعد پسر از نظر ناپدید می‌شود و دوباره از پشت تنه‌های عظیم درختان که در جلو تصویر قرار دارند، بیرون می‌آید.
	۹- نمای نزدیک از جنگل و پیچک‌های کوتاه. دورین پیش رفته و در پیچک‌ها فرو می‌رود.
۱/۸	۱۰- نمای درشت از امواجی که زورق پسر - بیرون از چهارچوب تصویر - بر سطح آب به وجود می‌آورد.
۱۲/۲	۱۱- نمای باز متوسط از پسر که زورقش را با احتیاط پیش می‌برد و گاه برای نگرستن به اطراف

می ایستد.	گفتار:
	نامش الکساندر ناپلئون اولیس لاتور است. می گوید پریان دریایی با چشمانی سبز، به هنگام شنا به سوی دریا آبهارا به طغیان می آورند و هنگامی که نفس می کشند، حبابهایی بر سطح آب به وجود می آورند، و او خود این حبابها را دیده است.
۱۲- نمای درشت از بالا آمدن حبابها بر سطح آب. برگهای كوچك، تكان می خورند.	۳
۱۳- پسر برای عبور از زیر پیچکهای کوتاه خم می گردد و پارو زنان از دور بین دور می شود.	۲/۵ گفتار:
	و جادوگران گرگ سان با پوزمهای دراز...
۱۴- جنگل قامت پسر در میان درختان تنومند بلوط، بسیار كوچك جلوه می کند. پارو زنان به سوی دور بین می آید.	۳/۶ گفتار:
	و چشمان درشت و قرمز رنگ در شبان بی ماه می رقصند.
۱۵- پسر کاملاً نزدیک شده است. در حال پارو زدن از کادر دور بین بیرون می رود.	۳/۹ موسیقی
۱۶- نمای درختان محصور در آب.	۱/۸

	۱۷- تلاءو نور خورشید بر سطح آب. حرکت سبک قایق نور مواج را به درختان می تاباند.
۱/۵	۱۸- تلاءو نور بر سطح آب و شاخه‌هایی که بر بالای مرداب آویزانند در نور برق می‌زنند.
۴/۵	۱۹- نمای متوسط پسر در زورق. پسر برای عبور از زیر پیچک‌ها خم می‌شود و از کنار نیلوفر بزرگی می‌گذرد.
۲/۷	۲۰- نمای درشت از تمساح که به آرامی سر بلند می‌کند.
۳/۹	۲۱- نمای متوسط پسر که با پارو زورق را نگاه داشته است و به دور و برش نگاه می‌کند. تمساح را که بیرون از چهارچوب تصویر است، نمی‌بیند.
۱/۲	۲۲- سطح تیره مرداب که هیچ چیز جز بازتاب تنه درختان دیده نمی‌شود.
۲/۷	۲۳- نمای باز متوسط، پسر با زورق به آرامی در میان شاخه‌ها پنهان می‌شود.
۲	۲۴- نمای باز از دور شدن پسر از دورین.

۲۵-	نمای درشت از جنبش ماری بر سطح آب. مار از دور بین دور می شود.	۰۲
۲۶-	نمای متوسط از پسر رو در روی دور بین. او اطراف را نگاه می کند. گوش فرا می دهد و بعد کیسه کوچك پسر از نمکی را که به کمرش بسته لمس می کند.	۲/۹ موسیقی قطع می شود. گفتار:
	اصلاً به ذهنش خطور نمی کند که ممکن است روزی از کیسه کوچکی که به کمر بسته...	
۲۷-	نمای درشت حباب ها که سطح آب را تکان می دهند.	۱۱
۲۸-	نمای متوسط پسر که به درون پیراهنش می نگرد.	۱۰ گفتار:
	یا از آنچه که در پیراهنش پنهان کرده، جدا شود.	
۲۹-	پسر لبخند بر لب و پاروزنان دوباره به سوی دور بین می آید.	موسیقی با تم جدیدی که هماهنگ با تصویر پسر است، آغاز می شود.
۳۰-	نمای درشت موش آبی که بر شاخه درختی نشسته است.	موسیقی اوج می گیرد.

همانگونه که از بررسی دکوپاژ فیلمنامه «لوئیزیانا» بر می آید، این طور به نظر می رسد که عامل حکم کننده در انتخاب و تداوم نماها، می باید محتوای عاطفی و مفهوم درونی نماها باشد و هنگامی که احساس و فضای مورد نظر از طریق تصاویر با یکدیگر مرتبط شوند، وحدت و تعادل بین قالب و محتوا حاصل می شود.

(• شماره هایی که در ستون چپ آمده است، زمان هر يك از نماها را مشخص می سازد.

ج: فیلمهای مستند خبری (گزارشی):

فیلمهای مستند خبری آنچنان که از نامشان برمی آید گزارش رویدادهای گوناگون را بر عهده دارند. بسیاری از فیلمهای خبری که بر اساس رخدادها شکل می گیرند از تداوم تصویری منظم پیروی نمی کنند و شیوه خاص خود را از نظر بافت تصویری دارند.

هنگامی که فیلمساز مستند خبری به جبهه جنگ قدم می گذارد با نشان دادن آنچه که در جبهه می گذرد، شرایط و اوضاع جنگ را عیناً گزارش می کند. شیوه فیلمبرداری و ساخت فیلم هایی از این دست، به دلیل لحظه ای بودن وقایع، امکان انتخاب برای گزینش دقیق بهترین زوایای دوربین را به فیلمساز نمی دهد و در چنین شرایطی، معمولاً دوربین بر روی دست (Hand – Held) حمل می شود، مگر اینکه برنامه ای از قبل تهیه شده باشد که در این حال می توان زاویه مناسب را انتخاب و دوربین را بر سه پایه استوار کرد.

زمانی که چتربازان از هواپیمایی که مانور می دهد به بیرون می پرند و چترها باز می شود، فیلمساز برای نشان دادن و گزارش چنین صحنه ای می باید از تحرک و سرعت عمل زیادی برخوردار باشد، زیرا در تهیه فیلم های خبری (گزارشی) تکرار صحنه امکان ندارد. از این رو، تجربه و مهارت فیلمبردار در تهیه این نوع فیلمها در درجه اول اهمیت قرار دارد. مونتاژ در این نوع فیلمها نیز به همراه گفتاری که صحنه ها را توضیح می دهد (نریشن) و با توضیح گزارشگر، بدون انکا برخواص مکانیکی مونتاژ و یا ایجاد ارتباط عاطفی و تداوم و پیوستگی بین پلانها شکل می گیرد. موسیقی نیز به نوعی که در روند فیلمهای مستند داستانی و یا مستند واقع گرا به صورت مکمل عمل می کند، در فیلم های گزارشی نقش عمده ای ندارد. برای شناخت شکل و انتخاب مسیر برای ساختن فیلمهای خبری (گزارشی) می توان گفته جان هوستن (John. Huston) را در مورد سه فیلم مستندی که در سالهای ۱۹۴۲ تا ۱۹۴۵ ساخته است، مورد بررسی و تعمق قرار داد:

«.... در زمان جنگ سه فیلم مستند برای ارتش ساختم. نخست فیلم مستند «گزارشی از آلویشن» (۱۹۴۲) بعد به ایتالیا رفتم و فیلم «نبرد سن پی یتر» را در سال ۱۹۴۴ ساختم. این فیلم جنگی نشان می داد که چرا

ما پس از فتح «رم» نتوانستیم ایتالیا را به جنگ واداریم. البته فیلم توقیف شد. زیرا می گفتند این فیلم، مردانی را که به جنگ می روند دلسرد و نومید می کند، تا اینکه «ژنرال. جورج. سی. مارشال» آن را دید و فکر کرد که از آن می توان برای «آموزش» سربازان استفاده کرد. این فیلم به مردانی که به جنگ می رفتند نشان می داد که در جنگ واقعاً چه خبر است و آنجا چه چیزی انتظارشان را می کشد. بعضی از سربازانی که من در خلال ساختن فیلم با آنها مصاحبه کرده بودم، بعداً در جریان عملیات جنگی کشته شدند و من صدای آنها را روی نماهایی که از اجسادشان گرفته بودم گذاشتم. آنها فکر می کردند اگر خانواده های این سربازان چنین صحنه هایی را ببینند، سخت منقلب و ناراحت می شوند...».

سومین فیلم مستند گزارشی «جان هوسن» با نام «بگذار آنجا روشن باشد» در سال ۱۹۴۵ ساخته شد و در باره فرسایشهای عاطفی و بیماریهای ناشی از جنگ بود. این فیلم درباره زندگی دردآور سربازانی بود که سالها و ماههایی را در میدانهای جنگ گذرانده بودند و به سبب روبرو شدن با صحنه های فجیع قتل انسانها، دچار بیماریها و کابوسهای وحشتناک و نارسائیهای عاطفی شده بودند. به دلایلی دیدن بیماران روحی که تعادل روانی شان را از دست داده اند بسیار هراس انگیزتر و تکان دهنده تر از دیدن کسانی است که جراحات جسمی برداشته اند. «... کاری که من در این فیلم کرده بودم، تعقیب يك گروه هفتاد و پنج نفره از بیماران روانی بود. از لحظه ورودشان به بیمارستان تا زمان خروجشان. فیلم از ماجراهایی که بر اینها گذشته بود و نیز از وضع رقت انگیزشان در بیمارستان روانی حرف می زد. من کسانی را می دیدم که نمی توانستند حرف بزنند. در ابتدای ورود به بیمارستان روانی دچار فراموشی شده بودند و تازه وقتی هم از بیمارستان مرخص می شدند، غالباً به طور کامل بهبود نیافته بودند. در هر حال سعی می شد آنان به همان شرایطی بازگردانده شوند که پیش از ورود به ارتش داشتند...».

من باید در این فیلم نشان می دادم که آنان شایستگی هر کاری را دارند. البته فیلم به این هدف دست نیافت اما جنبه گزارشی آن کاملاً حفظ شده بود...».

مطالعه و بررسی سه فیلم مذکور و تفکر درباره آنها ما را با چگونگی اندیشه‌ای که در نهایت به ساخت فیلم می‌انجامد، آشنا می‌کند.

در فیلمهای خبری (گزارشی) افکت اهمیت بسیاری دارد و رابطه صحنه و بیننده از طریق سر و صدای طبیعی محیط (آمیانس صحنه) برقرار می‌ماند و در واقع افکت، پلی رابط و مؤثر بین صحنه و تماشاگر است.

فیلمهای مستند خبری که به نوعی مسئله‌ای سیاسی را در پاره‌ای موارد در درون خود حمل می‌کنند، غالباً گزارش رویدادهایی هستند که در پهنه جهان واقع می‌شوند و خواه ناخواه فیلمسازان مستند خبری، سبکهای گوناگونی برای گزارش وقایع اتفاقیه انتخاب می‌کنند. بعضی صرفاً وقایع را گزارش می‌کنند و گروهی از جمله «جان هوستن» با افزودن دیدگاه تحلیلی و تعقیب موضوع در حد مسائل اجتماعی، فیلم را از حالت گزارش صرف آزاد می‌کنند، اما در همه حال، قالب يك فیلم مستند خبری حفظ می‌شود.

د: فیلمهای مستند تبلیغاتی (تشریحی):

وقتی بخواهیم طریقه کار و تولید يك کارخانه کفش ماشینی را نشان بدهیم و منظورمان از این کار، معرفی و شناساندن محصول آن کارخانه باشد، بناچار می‌باید سبك و شكل کار را به طریقی انتخاب کنیم که تصویر، تأکیدی بر مرغوبیت کفش به جهت عرضه به بازار داخلی داشته باشد.

زمانی که چند کارخانه، يك یا چند محصول واحد، مثلاً یخچال، آبگرمکن و غیره را برای عرضه به بازار آماده می‌کنند، هر يك برای فروش بیشتر محصول خود دست به تبلیغات وسیعی می‌زند و سعی در هر چه بهتر نشان دادن کالای خود و رقابت با سایر کالاهای مشابه می‌کند. از این رو، در مدت زمانی کوتاه می‌باید کلیه خصوصیات کالای خود را در بالاترین سطح، عرضه کنند و بدین وسیله بازار مناسبی برای فروش محصولات خود ایجاد کنند.

هنگامی که فیلمهای تبلیغاتی مربوط به نیروهای نظامی کشور را برای جذب افراد، مثلاً به جهت اعزام به جبهه جنگ و یا تکمیل کادر نظامی می‌بینیم، با تعاویری غرورآفرین و سرشار از روح سلحشوری روبرو می‌شویم و نمونه‌های بسیار دیگری از این نوع...

زمانی که برای انتخابات ریاست جمهوری در هر کشوری، فرد یا افراد (کاندیدا) مقابل دوربین فیلمبرداری قرار می گیرند، تصاویر به گونه ای تبلیغاتی، گذشته آن شخص و سوابق سیاسی و اجتماعی او را تشریح می کنند.

گاه باشیوه های جذب کننده تبلیغاتی در باره يك شهر توریستی، به كمك تصویرهای دلپذیر، مردم بسیاری را به سوی شهر مورد نظر گسیل می دارند و عامل اصلی، برجسته نمودن زیباییهایی است که آن شهر توریستی را بهشتی برین می نماید.

در مثال اول: انتخاب و ریتیم توالی تصاویر بر مبنای معرفی محصول است و تداوم تصویری از جنبه تشریحی برخوردار است و با نمونه های مستند دیگر به طور کلی متفاوت می باشد. فیلمنامه این نوع فیلمها، معمولاً چکیده و منتخبی از مطالب تشریحی و توضیحی است که با گفتار کامل می شود و هدف از ساخت آنها، معرفی کالا و جلب نظر و باور مردم است به مرغوبیت و ویژگی کالا و در واقع اقدامی است به منظور بالا بردن تولید و سرانجام ایجاد بازار مناسب برای عرضه آن، از طریق تصاویری که دربر گیرنده موارد مذکورند.

در مثال دوم: زمان کوتاه تصاویر به همراه فیلمبرداری دلفریب، بیشتر به منظور زیبا نشان دادن کالا و برانگیختن و جذب بیننده است. دکورهای مجلل و تزئینات صحنه و همچنین انتخاب زوایای مؤثر دوربین از دیگر خصوصیات این قبیل فیلمهاست. در ساخت اینگونه فیلمها، همه چیز در خدمت تبلیغات مستقیم قرار دارد و تصاویر می باید از گویایی ویژه ای برخوردار و کلام، کوتاه، مناسب، مؤثر و رساننده باشد (مدت زمان فیلمهایی که در این گروه قرار دارند، حداکثر ۶۰ تا ۹۰ ثانیه است) تداوم تصویری نیز تابع گفتار تبلیغاتی است و فیلمساز گاه با موسیقی ریتمیک و گوشنواز تأثیر مجموعه کوتاه و تبلیغی خود را دو چندان می کند. آنچه در مورد چنین فیلمهای صرفاً تبلیغاتی می توان اضافه کرد، کوتاه بودن زمان تصاویر همراه با ریتم موسیقی و کلام است، زیرا مدت طولانی تصاویر از کیفیت و تأثیر لحظه ای فیلم کاسته و آن را از گونه صرف تبلیغاتی خارج می سازد.

در مثال سوم: تبلیغات به مدد تصاویر، وظیفه برجسته نشان دادن نظام ارتش و متبلور ساختن روح سلحشوری و وطن پرستی افراد نظامی را به عهده گرفته است. تصاویری از این دست از جاذبه‌ای خاص برخوردارند و تداوم آن با همین برجستگی شکل می‌گیرد. حرکت و هیجان در این نمونه خاص از فیلمهای تبلیغاتی، در رینم متبلور فیلم نهفته است که به هنگام تدوین، شکل اصلی خود را باز می‌یابد و فیلمساز با انتخاب لحظاتی خاص هدف نهایی و تبلیغاتی را بیان می‌دارد.

در مثال چهارم: فیلمساز در این نوع خاص از فیلم تبلیغاتی که هاربینی نیز از فیلم‌های خبری دارد، کلیه فعالیت‌های سیاسی و اجتماعی شخص یا اشخاص مورد نظر را در برگزاری انتخابات (مثلاً ریاست جمهوری) با شیوه تبلیغاتی پر سر و صدا به تصویر می‌کشد و تأکیدهای خاصی بر لحظات حساس آن دارد. به طوری که در يك نگاه به نظر نمی‌رسد فیلم تبلیغاتی باشد، در حالی که ویژگیهای سبك فیلم، مثالهای قبل را دنبال و به مدارك و شواهد سیاسی و اجتماعی استناد می‌کند.

در مثال پنجم: برجسته کردن زیبایی‌ها و سایر خصوصیات که از نظر جذب توریست حائز اهمیت است، تمهیدی است برای القاء این نکته که «دیگران آمدند و خرج کردند و لذت بردند و راضی برگشتند و... شما نیز بیایید...» در اینجا فیلم، شکل تبلیغاتی مستقیم خود را حتی بیش از چند مثال قبلی، حفظ می‌کند.

توجه به چند نمونه اخیر روشن می‌سازد که فیلمهای تبلیغاتی (تشریحی) در اشکال و موضوعهای مختلف به ظاهر هر يك بیان و خط خود را دارند، اما آنچه که در این باره می‌توان گفت این است که تمام سوزمهای تبلیغاتی در يك روند و از يك چهارچوب مشخصی پیروی می‌کنند و تنها تفاوت آنها، شکل موضوع و نحوه ارائه آن است. از این رو تمامی موضوعهایی که نیاز انسانها و جامعه را در برمی‌گیرد جنبه انتفاعی دارد، از جمله سوزمهای فیلمهای مستند تبلیغاتی هستند.

ساختار این نوع فیلمها در اساس با انواع دیگر فیلمهای مستند تفاوت کلی دارند و از نظر فرم و ترکیب تصویری از تم و معنای ویژه‌ای برخوردارند و بدین لحاظ فیلمهای تشریحی نام گرفته‌اند. شیوه ارتباطی

این گونه فیلمها بر پایه نگرشی کلی که بیان ویژه این نوع موضوعهای تبلیغی و تشریحی است، استوار است. شیوه‌هایی که برای تداوم تصویری فیلمهای مستند تبلیغاتی وجود دارد، غالباً فاقد محتوای عاطفی و دراماتیک هستند و يك روند فریبده و برانگیزاننده‌آنی را در بر می‌گیرند، به طوری که گاه بیننده هشیار، سنگینی تصاویر تحمیلی را بر خود احساس می‌کند. این حس بر اثر تداوم مکانیکی تصویر به وجود می‌آید و چون بار عاطفی ندارد و بار اصلی آن آیتم‌های تحریکی است، معمولاً نمی‌توان از زمانی طولانی برای نیل بر مقصود بهره گرفت. دکوپاژی که برای اینگونه فیلمها منصور است، بر اساس محتوا و الفاء آن چیزی است که معمولاً در قالب گفتار مطرح است.

باید توجه داشت که فیلمسازان فیلمهای تبلیغاتی روش و شیوه‌ای جدا از دیگر فیلمسازان دارند و معمولاً تبلیغ را موافق با حرکت و نیاز جامعه و اقتصاد روز به پیش می‌برند. در نمونه‌هایی، حرکت و نیاز سیستم حکومتی در اولویت قرار می‌گیرد. از این رو، فیلم با حفظ ایده و خط اصلی و بنیادین خود که از مختصات فیلمهای مستند تبلیغاتی است، به آن می‌پردازد. می‌توان گفت فیلمهای مستند تبلیغی-تشریحی زمانی توفیق می‌یابند که با تزریق این فکر که کالای عرضه شده کامل‌ترین، و ارزشمندترین نوع موجود است، هر چه بهتر توجه اکثریت نیازمندان را جلب کنند، و اینجاست که تجربه و کارآیی فیلمنامه‌نویس و فیلمساز در این زمینه، خود را به بهترین وجهی نشان می‌دهد.

ه: فیلمهای مستند تحقیقی (علمی - آموزشی):

فیلمسازان مستند علمی و آموزشی معمولاً از پژوهندگان هستند که شیوه عمل خود را بر اساس تحقیق بر پدیده‌های زندگی بنا نهاده‌اند. هر حرکت و هر شکلی از موجودات زنده و غیر زنده که بنا بر ضرورت به وجود آمده است پدیده‌ای در جهان هستی به شمار می‌آید. هنگامی که دانشمندی چگونگی ورود يك میکروب را به بدن و عکس‌العمل جسم را در مواجهه با يك جریان خارجی توضیح می‌دهد، تنها عوامل علمی و حقیقی به فیلمساز امکان تهیه چنین فیلمی را می‌دهد. وقتی در يك عمل

«آندوسکپی» دوربین تصویر امعاء و احشاء بدن را در برابر چشمهای ما قرار می‌دهد و یا زمانی که يك جراحی قلب در اتاق عمل را نشان می‌دهد. و نیز آنچه که در پایان کار بصورت نتیجه بدست می‌آید، مجموعه‌ای است تحقیقی و علمی.

مثالهای بسیاری را می‌توان در این مورد ذکر کرد که حاصل زحمات پیگیر دست‌اندرکاران این رشته است. ارتباط فیلمهای تحقیقی و علمی با فیلمهای گزارشی بسیار نزدیک است و تنها تفاوت آن، نتیجه‌گیری و اثبات موردی است که فیلمساز به منظور نشان دادن آن، موضوع تحقیقی علمی و آموزشی جالب توجهی را که شاید در زندگی روزمره، مردمان عادی، کمتر با آن سروکار دارند و یا به طور کلی از آن بی‌اطلاعند، محور اصلی کار خویش قرار می‌دهد. با توجه به ارتباط نزدیک این فیلم‌ها با فیلمهای گزارشی، فیلمهای عظیم و جالب توجهی را که با زحمت فراوان از دنیای زیر آب تهیه شده‌اند می‌توان از جمله فیلمهای تحقیقی و علمی به شمار آورد. و نیز ثبت و ارائه نمونه‌هایی از زندگی حیوانات و تنازع بقا و شیوه زیست و حالات آنها که انگیزه‌ای غیر از علاقمندی يك زیست‌شناس و گروه فیلمبرداری که در این امور مطالعه و کوشش دارند نخواهد داشت. این نوع فیلم‌ها غالباً به وسیله يك مؤسسه تحقیقاتی، ساخته می‌شود.

تداوم تصویرری و ایجاد ارتباط عاطفی با بیننده، تنها بر اساس مشاهدات و تعریفهای علمی است که تم و دستمایه اصلی کار فیلمساز محقق را تشکیل می‌دهد.

دکوپاژ صحنه‌ای که بر چگونگی تکثیر آمیب و یا شکفتن يك گل، یا رستن آن از خاک حکایت دارد، جز نشان دادن همه مراحل رشد و شکوفایی این دو آیت نیست. بنابراین، وظیفه‌ای که برای این نوع فیلمها در نظر گرفته می‌شود مستقیماً مربوط به مراحل تحقیق و نتیجه حاصل از آن است. فیلمهای مستند تحقیقی (علمی) مبنایی برای فیلمهای آموزشی نیز هستند و این دسته از فیلمها را با انـدك تفاوتی از فیلمهای تحقیقی (علمی) باز می‌شناسیم.

فیلم‌های مستند آموزشی:

وقتی ما بوسیله فیلم با چگونگی ساخت يك برنامه تلویزیونی آشنا می‌شویم و هنگامی که به کمک تصویر به اصول مکانیک و شناخت قطعات و لوازم ماشینهای ساده و مرکب می‌پردازیم و نیز زمانی که عمل گردش خون را در بدن مطالعه می‌کنیم و یا از چگونگی رشد جنین در رحم مادر مطلع می‌شویم، مطمئناً از شیوه آموزشی (سمعی و بصری) بهره گرفته‌ایم. زیرا يك فیلم آموزشی، ضمن اینکه می‌تواند تحقیقی و علمی باشد، می‌تواند از بار آموزشی نیز برخوردار باشد و بمثابه معلمی عمل کند.

تکنیکهای گوناگون در همه زمینه‌ها، از جمله مواردی هستند که با ذکر نمونه‌های بسیار، می‌توان از طریق فیلمهای مستند آموزشی، مورد مطالعه و بررسی قرار داد. فیلمهای آموزشی (مستند) چنانکه از نامشان برمی‌آید، گاه به وسیله فیلمسازان مؤلف و گاه با کمک متخصصان تهیه می‌شوند و غالباً درباره آن چیزی صحبت یا اشاره دارند که در حالت معمول از دسترس طبقات و افراد علاقه‌مند دور است.

امروزه بسیاری از مدارس هنری و فنی و حرفه‌ای برای آموزش و تعلیم هنرجویان خود از نمونه‌های مؤثر درسی به گونه سمعی و بصری بهره می‌گیرند.

د کویاژ فیلمنامه «تله پوئم»

فیلمهای «تله پوئم» چنانکه از نامشان برمی آید، گونه‌ای از فیلم هستند که فیلمنامه آنها بر اساس قطعات ادبی و یا اشعار و منظومه‌ها تنظیم می‌شود. انتخاب تصاویر به نحوی است که همواره با معنا و مفهوم آن همراه است. فیلمنامه «تله پوئم» گاه موضوعی داستانی را شامل می‌شود (مانند فیلمهایی که بر اساس حوادث شاهنامه فردوسی یا بعضی از اشعار مولوی و... ساخته می‌شوند) و تصاویر، فضای کلی و مفهوم قطعه ادبی یا شعر را بازگو می‌کنند و دیالوگها در قالب شعر و یا کلامی شعرگونه بیان می‌شوند. در نمونه‌هایی از «تله پوئم»های داستانی، صحنه‌ها بازسازی می‌شوند و تصاویر که از يك هم آهنگی در ریتم و ضرب (قافیه شعری) برخوردارند، به خوبی جلوه می‌کنند.

گاه ممکن است فیلمنامه «تله پوئم» حالتی مستند (توصیفی ادبی و شاعرانه، سمبلیک، تشریحی و تبلیغی، واقع‌گرا، تشبیهی، ذهن‌گرا و...) داشته باشد. در این صورت اگر توصیفی باشند، تصاویر بدون رعایت تداوم، مفهوم شعر یا قطعه ادبی را توجیه می‌کنند و اگر تبلیغی باشند غالباً بر دینم و ضرب و وزن شعر منکی خواهند بود و چنانچه واقع‌گرا باشند تصاویر بر محتوا و بازسازی فضای کلی شعر تأکید خواهند داشت و اشعار لیریک و انواع دیگر، هر کدام وزن مخصوص خود را از دیدگاه تصویری خواهند

داشت. در هر حال می‌توان گفت تصاویر در فیلمهای «تله پوتم» با اندکی تفاوت، تا بهی از معنای شعر هستند. در نوع دیگری از انواع «تله پوتم» می‌توان همزمان با تنظیم فیلمنامه، تصاویری از منظره‌ها و عکسهای مناسب را که بازگوکننده معنای شعر می‌باشند انتخاب کرد. به این ترتیب که برای موضوع هر پلان (مصراع یا بیت)، عکس مورد نظر مورد استفاده قرار می‌گیرد و دکوپاژ فیلمنامه نیز همزمان با پایان یافتن آن، انجام و کامل می‌شود. در مواردی نیز که عکسها و مناظر، کافی به نظر نمی‌رسند، می‌توان صحنه‌های مناسب از يك یا چند فیلم را که مکمل عکسهای فیلمبرداری شده از روی طرح کلی است، به آن اضافه کرد.

مثال زیر، نمونه‌ای از يك فیلمنامه «تله پوتم» مستند توصیفی است که در قالب قطعه‌ای شعر گونه، واقعیت‌هایی را بازگو می‌کند. بررسی و شناخت الگوهای از این قبیل، سازنده فیلم «تله پوتم» را در برداشتن گام نخست در این زمینه یاری می‌دهد. لذا برای طرح آن ابتدا متن شعر را مرور می‌کنیم و آنگاه به طریق تصویر گذاری که در واقع دکوپاژ شعر از نقطه نظر تصویری است، می‌پردازیم.

شعر از «محمد رضا عبدالملکیان» است و بر اساس آن، فیلمی «تله پوتم» در سال ۱۳۶۱ در سیمای جمهوری اسلامی، (مرکز رشت) به وسیله مؤلف همین کتاب تهیه شده است.

«به پسرم دروغ نگوئید...»

به پسرم دروغ نگوئید

نگوئید من به سفر رفته‌ام

نگوئید از سفر باز خواهم گشت

نگوئید زیباترین هدیه‌ها را برایش به ارمغان خواهم آورد.



به پسرم واقعیت را بگوئید

بگوئید بخاطر آزادی تو، هزاران خیمه‌ای استعمار

سینه پدردت را نشانه گرفتند.

به پسرم بگوئید خون پدردت بر تمام مرزهای غرب

و جنوب کشورش پربشان شده است.

به پسر م بگوئید
موشکهای دشمن، انگشتان پدرت را در سومار
دستهای پدرت را در میمک
پاهای پدرت را در موسیان
سینه پدرت را در هویزه
حنجره پدرت را در ارتفاعات الله اکبر
خون پدرت را در رودخانه بهمنشیر
و قلب پدرت را در خرمشهر خونین پر پر کرده اند
اما...
هنوز ایمان پدرت در تمامی جبهه ها می جنگد.

به پسر واقعیت را بگوئید
بگذارید قلب کوچک پسر، ترك بردارد
و نفرت همیشه ای از استعمار در آن ریشه بدواند.
بگذارید پسر بداند که «چرا عکس پدرش را بزرگ کرده اند»
چرا مادرش دیگر نخواهد خندید
چرا گونه های مادر بزرگش همیشه خیس است
چرا پدر بزرگش عصا به دست گرفته است
چرا عموهایش محبتی بیش از پیش به او دارند
و...

چرا پدرش دیگر به خانه باز نمی گردد

می خواهم پسر هر روز کنار دیوار اتاق بایستد
قدش را اندازه بگیرد
و هر روز شناسنامه اش را ورق بزند.
بگذارید پسر هر روز فانوسقه پدرش را ببندد
هر روز پوتین پدرش را امتحان کند
هر روز اسلحه پدرش را روغن کاری کند
هر روز با قمقه پدرش آب بخورد

و هر روز، بزرگتر شدن دستهایش را تماشا کند.
 بگذارید پسر بی‌تاب روزی باشد که
 آنقدر بزرگ شود تا برخیزد و قدم در راهی بگذارد
 که در انتهای آن، پدرش با لبخندی غرورآفرین
 چشم انتظار دیدار حماسی اوست.

به پسر دروغ نگوئید
 نمی‌خواهم رویاهای دروغین، چشمان پسر را ببندد
 و جهت آفتاب را از او بگیرد
 تا استعمار، باری را که بر دوش پدرم کشانده بود
 اینک بر شانه پسر بنشانند
 و زنجیری که بر پای پدرم بسته بود
 اینک بر پای پسر بنشانند.
 به پسر دروغ نگوئید
 نمی‌خواهم آزادی پسر قربانی نیرنگ جهانخواران باشد
 بگذارید پسر به جای توپ بازی، نارنجک را بیاموزد
 به جای ترانه، سرود مبارزه را بیاموزد
 به جای زمزمه، فریاد را بیاموزد
 و به جای جغرافیای جهان، تاریخ جهانخواران را بیاموزد.
 بگذارید کلاس درس پسر گستره وسیع کشوری باشد که
 معلم بزرگ آن انقلاب خون رنگی است که
 تیشه بر ریشه استعمار نشانده است.
 بگذارید نخته سیاه کلاس درس پسر دیوار تمام کوچه‌ها و
 خیابان‌هایی باشد که بیشمار شهیدان کشورم با خون، راز بزرگ
 هستی را بر آن نوشته‌اند.

به پسر دروغ نگوئید
 شادی‌های کوچک مظلومیت را از او پس بگیرد
 تا نفرتی بزرگ از ظلمی بزرگ در او ریشه بگیرد.

رکود رخوت مرداب رؤیاهای دروغین را از او پس بگیرد
تا پسر جاری شود
رودی ستیزنده و خشم آگین
روبنده خاشاک
کوبنده صخره‌ها
و اندیشناک دریا.
بگذارید پسر عمق بیابد
متلاطم شود
و خواب و بیداری‌اش در توفان بگذرد.
رکود رخوت مرداب رؤیاهای دروغین را
از او پس بگیرد
بگذارید پسر تنها به دریا بیندیشد.

تصاویری که متن و محتوا و مفهوم شعر را همراهی می‌کنند، می‌توانند اشکال مختلفی داشته باشد که فیلمساز بنا بر دقت و درک خود از مفهوم و معنای شعر، فضای تصویری کلی و مناسبی را انتخاب و بازسازی می‌کند. آنچه در اولین مرحله، نظر را جلب می‌کند خط بیانی شعر است که چه چیزی را در قالب کلام بازگو می‌کند و این که مفهوم آن را بتوان در يك عبارت خلاصه کرد، در واقع چهارچوب و خط کلی فیلم بشمار می‌آید. از این رو، طرح داستان بر اساس محتوای شعر را برای تعیین صحنه‌ها و تصاویر مناسب می‌توان اینطور بیان داشت:

«وصیت‌نامه پدری جانباز که فرزندش را به راه خویش، یعنی سلحشوری و وطن دوستی می‌خواند.» و فیلم بر همین مبنا آغاز و بازسازی می‌شود.

برای آشنایی و شناخت بیشتر و دقیقتر، فیلمنامه‌ای را که برای این شعر دکوپاژ شده است مورد بررسی قرار می‌دهیم. پلان‌هایی که با شماره مشخص می‌شوند، در اصل، صحنه‌های کوتاهی هستند که از نظر تداوم، پیوستگی و ارتباط لحظه‌ای نداشته، هر پلان به تنهایی تصویر جداگانه‌ای خواهد بود که فقط با تصاویر قبل و بعد خود معنای شعر را توجیه می‌کنند.

می باید توجه داشت که پلان‌هایی که از زوایای مختلف فیلمبرداری شده‌اند حرکت مناسب خود را دارند و در یک مکان واحد می گذرند، مجموعاً صحنه آن محل را تشکیل می‌دهند.

نام فیلم به پسر مکنس ۱ صحنه ۱ پلان ۱ زمان فیلمبرداری روز - خارجی محل فیلمبرداری محل تشیع جنازه	
موضوع پلان: دوربین از زاویه بالا يك تابوت را كه حلقه‌ای گل روی آن و عكس يك افسر شهید بر آن نصب شده است، در كادر دارد. كادر باز می‌شود و همزمان، صدای مارش شنیده می‌شود و گروهی از افسران با نظم بسیار تابوت را برداشته و تشییع می‌کنند و آنگاه از كادر خارج می‌شوند.	محل دوربین: روی سه پایه بلند لنز: zoom فیلتر: حرکت دوربین: Fix اندازه پلان: از Cu تا L.S مدت پلان 40" تعداد برداشت: برداشت... خوب بود
دیالوگ: به پسر دروغ نگوئید - نگوئید من به سفر رفته‌ام - نگوئید از سفر باز خواهم گشت - نگوئید زیباترین هدیه‌ها را برایش به ارمغان خواهم آورد.	افکت: ندارد. موسیقی: طبل و مارش نظامی. در پایان پلان موسیقی فید «FO» می- شود.

نام فیلم به پسر ۱ سکانس ۱ صحنه ۲ پلان ۱ زمان فیلمبرداری دوازده - خسارچی محل فیلمبرداری گوردستان	
موضوع پلان: دوربین در زاویه پایین، کنار قبر قرار دارد و مراسم تدفین به پایان رسیده است و ازدحامی به چشم می خورد.	محل دوربین: روی سه پایه کوتاه. لنز: 50 فیلتر: حرکت دوربین: Tilt / up اندازه پلان: M.L.S مدت پلان: 25"
دیالوگ: به پسر واقعیت را بگوئید. بگوئید به خاطر آزادی تو، هزاران خمپاره استعمار سینه پدرت را نشانه گرفتند.	تعداد برداشت: برداشت... خوب بود افکت: صدای محیط - گریه گروهی - صدای قرآن موسیقی: چند لحظه پس از ادامه پلان، موسیقی آرام و غم انگیز (F. IN) و در متن، ادامه می یابد.

نام فیلم به پسر ۱ مکانس ۱ صحنه ۲ پلان ۲ زمان فیلمبرداری دوازده - خارجی محل فیلمبرداری گوردستان	
موضوع پلان: پسر در جلو کادر دوربین قرار دارد و در مقابلش پیراهن خون آلود پدرش دیده می- شود که بر سر گور او به چوبه ای (به شکل +) آویخته است و با وزش باد تکان می خورد	محل دوربین: سه پایه متوسط لنز: 50 فیلتر: حرکت دوربین: Fix اندازه پلان: M.S مدت پلان: 10" تعداد برداشت: برداشت... خوب بود
دیالوگ: به پسر بگوئید خون پدرت بر تمام مرزهای غرب و جنوب کشورش پریشان شده است.	افکت: - ادامه موسیقی از پلان قبل.

نام فیلم به پسر ۱ مکانس ۱ صحنه ۲ پلان ۳ زمان فیلمبرداری دوازده - خارجی محل فیلمبرداری گوردستان	
موضوع پلان: قبر در کادر است. دست پسر وارد کادر می شود و مثنی خاک را بر می دارد و لمس می کند و بر روی گور می ریزد. آنگاه صورتش را بر خاک می گذارد و باردیگر پنجه در خاک فرو می کند و لحظه ای بعد آرام به لباس خونین می نگردد دوربین بر روی لباس حرکت می کند.	محل دوربین: روی سه پایه کوتاه لنز: Z (95 تا 100) فیلتر: حرکت دوربین: PAN/r -2 Tilt/down -1 اندازه پلان: از M.S تا C.U مدت پلان: 34" تعداد برداشت: برداشت... خوب بود
دیالوگ: به پسر بگوئید موشکهای دشمن انگشتان پدرت را در سوما - دسهای پدرت را در میمک - پاهای پدرت را در موسیان - سینه پدرت را در هویزه - حنجره پدرت را در ارتفاعات الله اکبر - خون پدرت را در رودخانه بهمنشیر - و قلب پدرت را در خرمشهر خونین پر پر کرده اند.	افکت: - ادامه موسیقی از پلان قبل

نام فیلم به پسر ۱ مکانس ۱ صحنه ۲ پلان ۴ زمان فیلمبرداری روز - خارجی محل فیلمبرداری گوردستان	
موضوع پلان: دوربین از زاویه‌ای بلند، انبوهی را که به گردگور ایستاده‌اند، نشان می‌دهد. تنها پسر بروی گور افتاده است. آنگاه به آرامی از جای برمی‌خیزد و به طرف لباس‌خونین پدر گام برمی‌دارد. همه، پسر را با چشمان گریان دنبال می‌کنند.	محل دوربین: سه پایه بلند High. Angle لنز: 25 فیلتر: حرکت دوربین: Fix اندازه پلان: L.S مدت پلان: 14" تعداد برداشت: برداشت... خوب بود
دیالوگ: اما هنوز ایمان پدرت در تمامی جبهه‌ها می‌جنگد.	افکت: ندارد. ادامه موسیقی از پلان قبل

نام فیلم به پسر ۱ سکانس ۱ صحنه ۲ پلان ۵ زمان فیلمبرداری دوز - خارجی محل فیلمبرداری گودستان	
موضوع پلان: پسر با چشمانی نمناک و صورتی خالک آلود به طرف کادر دوربین می آید و پیراهن خونین را که جلو کادر است برمی گیرد و از میان جمعیت بدون اینکه توجهی به اطراف داشته باشد راه بازمی کند و دورمی شود. همه می گریند و دوربین بر روی مادر که ضجه می زند حرکت می کند و سپس ثابت می ماند.	محل دوربین: روی سه پایه متوسط لنز: 50 فیلتر: حرکت دوربین: PAN/r -2 Fix -1 اندازه پلان: F.S مدت پلان: 21" تعداد برداشت: برداشت... خوب بود
دیالوگ: به پسر واقعیت را بگوئید - بگذارید قلب کوچک پسر ترک بردارد و نفرت همیشه ای از استعمار در آن ریشه بدواند.	افکت: ندارد. ادامه موسیقی از پلان قبل

نام فیلم به پسر ۱ سکانس ۱ صحنه ۳ پلان ۱ زمان فیلمبرداری دوز - داخلی محل فیلمبرداری اتاق	
موضوع پلان: سردرکنار لباس های نظامی پدرش که در يك اتاق قرار دارند، ایستاده است و وسایل رزم او را مرتب می کند و لباس خون آلود او را بر تن اندازه می گیرد و بعضی از وسایل را جدا می کند.	محل دوربین: روی سه پایه متوسط لنز: 40 فیلتر: حرکت دوربین: Fix اندازه پلان: F.S مدت پلان: 17" تعداد برداشت: برداشت... خوب بود
دیالوگ: می خواهم پسر هر روز درکنار دیوار اتاق بایستد و قدش را اندازه بگیرد و هر روز، شناسنامه اش را ورق بزند.	افکت: ندارد. ادامه موسیقی از صحنه قبل

نام فیلم به پسر ۱ صحنه ۴ پلان ۱ زمان فیلمبرداری دوازده - داخلی محل فیلمبرداری اتاق دیگر	
محل دوربین: روی سه پایه بلند لنز: 25 فیلتر: حرکت دوربین: Fix اندازه پلان: L.S مدت پلان: 24" تعداد برداشت: برداشت... خوب بود	موضوع پلان: عده‌ای غمزده در اتاق بزرگ نشسته‌اند. عکس پدر روی طاقچه در قابی دیده می‌شود. پسر به درون می‌آید و لباس‌ها و وسایل رزم پدرش را پوشیده و برداشته است. لحظه‌ای در مقابل عکس می‌ایستد و به سوی مادر نگاه می‌کند و سپس عکس را برمی‌دارد و از اتاق خارج می‌شود. همه به گریه می‌افتند.
افکت: ندارد. ادامه موسیقی از صحنه قبل	دیالوگ: بگذارید پسر هر روز فانوسه پدرش را ببندد - هر روز پوتین پدرش را امتحان کند - هر روز اسلحه پدرش را روغن کاری کند - هر روز با قمقمه پدرش آب بخورد و هر روز بزرگتر شدن دستهایش را تماشا کند.

نام فیلم به پسر ۱ مکان ۱ صحنه ۵ پلان ۱ زمان فیلمبرداری روز - خارجی محل فیلمبرداری خانه (حیات)	
محل دوربین: روی سه پایه متوسط لنز: Z فیلتر: حرکت دوربین: Z/b-3 Z/in-2 Fix-1 اندازه پلان: از L.S به MTS مدت پلان: 54" تعداد برداشت: برداشت... خوب بود	موضوع پلان: پسر جلو کادر نشسته و عکس پدر را در دست دارد. در ایوان، یک چراغ زنبوری سایه دار روشن است، عده‌ای با لباس سیاه از حیات وارد اتاق می‌شوند. پیرمردی عصا زنان بدرون اتاق می‌رود. پس از لحظه‌ای، پسر به درون اتاق برگشته، در کنار مادر زانو می‌زند و او را در آغوش می‌کشد و آنگاه مجدداً از اتاق خارج می‌شود و روی لبه ایوان می‌ایستد. دیالوگ: بگذارید پسرم بدانند که چرا عکس پدرش را بزرگ کرده‌اند - چرا مادرش دیگر نخواهد خندید - چرا گونه‌های مادر بزرگش همیشه خیس است - چرا پدر بزرگش عصا بدست گرفته - چرا عموهایش محبتی بیش از پیش به او دارند و چرا پدرش دیگر به خانه باز نمی‌گردد.
افکت: ندارد. ادامه موسیقی از صحنه قبل که آرام فیداوت (FO) می‌شود.	

نام فیلم به پسر ۱ صحنه ۶ پلان ۱ زمان فیلمبرداری روز - خارجی محل فیلمبرداری حیاط خانه	
موضوع پلان: پسر در لباس رزم با تجهیزات در ایوان، جلو کادر، عکس پدر را در دست دارد و به آن می نگرد. لحظه ای در فکر فرو می رود و سپس به دوردست نگاه می کند.	محل دوربین: روی سه پایه متوسط لنز: Z فیلتر: حرکت دوربین: Fix اندازه پلان: از M.L.S به CU مدت پلان: 12" تعداد برداشت برداشت... خوب بود
دیالوگ: ندارد	افکت: ندارد. موسیقی: از لحظات پایان پلان که پسر به دوردست می نگرد تم موسیقی ضربه ای و متحرک (F/IN) می شود.

نام فیلم به پسر ۱ صحنه ۷ پلان ۱ زمان فیلمبرداری روز - خارجی محل فیلمبرداری میدان عملیات رزمی	
موضوع پلان: پسر در لباس رزم در میدان عملیات در حال انجام عمل رزمی از سمت چپ به طرف راست کادر می دود و از کادر خارج می شود.	محل دوربین: روی سه پایه بلند لنز: 100 فیلتر: حرکت دوربین: Fix اندازه پلان: از L.S به طرف دوربین می آید و در CU قرار می- گیرد. مدت پلان: 8" تعداد برداشت: برداشت... خوب بود
دیالوگ: بگذارید پسر بی تاب روزی باشد که آنقدر بزرگ شود تا برخیزد و قدم در راهی بگذارد که در انتهای آن، پدرش با لبخند غرور آفرین چشم انتظار دیدار حماسی اوست.	افکت: ندارد. موسیقی: ادامه موسیقی

نام فیلم به پسر ۱ سکانس ۱ صحنه ۸ پلان ۱ زمان فیلمبرداری روز - خارجی محل فیلمبرداری يك خانه مدرن و مشجر	
محل دوربین: روی سه پایه بلند لنز: 25 فیلتر: حرکت دوربین: Fix اندازه پلان: L. S مدت پلان: 20" تعداد برداشت: برداشت...خوب بود	موضوع پلان: جلو کادر، چند رشته سیم خاردار به چشم می خورد و در عمق آن، باغی دیده می شود و در امتداد آن نمای يك خانه مدرن دیده می شود. جلو کادر پیرمردی با سختی کلنگ بر زمین می کوبد و در چند قدمی او تلی از خاک وجود دارد. پیرمرد، خسته و عرق ریزان صورتش را پاک می کند و لحظه ای بر زمین می نشیند تا بیاساید.
افکت: ندارد. ادامه موسیقی	دپالوگ: به پسر دروغ نگوئید - نمی خواهم رویاهای دروغین، چشمان پسر را بیند و جهت آفتاب را از او بگیرد تا استعمار باری را که بر دوش پدرم کشانده بود اینك بر شانه پسر بنشاند و زنجیری که بر پای پدرم بسته بود، اینك بر پای پسر بنشاند.

نام فیلم به پسر مکناس ۱ صحنه ۹ پلان ۱ زمان فیلمبرداری روز - خارجی محل فیلمبرداری کوهستان - تپه	
محل دوربین: Hand - Held لنز: Z فیلتر: حرکت دوربین: متناسب با حرکت سوژه، طبق موضوع پلان اندازه پلان: از M. L. S به C. U مدت پلان: 25" تعداد برداشت: برداشت... خوب بود	موضوع پلان: گروهی سرباز در يك عملیات رزمی از تپه‌ای بالامی روند. انفجاری باعث می‌شود که چند تن در خون خود بفلتند. دوربین بر پدر تأکید می‌کند که معلق زنان به پایین تپه سرازیر می‌شود.
افکت: ندارد. ادامه موسیقی	دیالوگ: به پسر دروغ نگوئید - نمی‌خواهم آزادی پسر قربانی نیرنگ جهان - خواران باشد. بگذارید پسر بجای توپ بازی، نارنجک را بیاموزد - به جای ترانه، سرود مبارزه را بیاموزد - به جای زمزمه، فریاد را بیاموزد و به جای جغرافیای جهان، تاریخ جهانخواران را.

نام فیلم به پسر ۱ سکانس ۱ صحنه ۱۰ پلان ۱ زمان فیلمبرداری روز - خارجی محل فیلمبرداری پادگان نظامی	
موضوع پلان: پسر در لباس رزم در میان گروهی از افراد با لباس‌های نظامی به تمرین و اجرای عملیات نظامی مشغول است.	محل دوربین: Hand - Held لنز: 50 فیلتر: حرکت دوربین: متناسب با حرکت سوژه اندازه پلان: M. L. S مدت پلان: 12" تعداد برداشت: برداشت ... خوب بود
دیالوگ: بگذارید کلاس درس پسر، گستره وسیع کشوری باشد که معلم بزرگ آن...	افکت: ندارد. ادامه موسیقی

نام فیلم به پسر ۱ سکانس ۱ صحنه ۱۱ پلان ۱ زمان فیلمبرداری روز - خارجی محل فیلمبرداری خیابان	
موضوع پلان: کادر دوربین از روی یک مشت گره کرده بازمی‌شود و گروه کثیری را که در یک تظاهرات شرکت کرده‌اند در کادر می‌گیرد.	محل دوربین: روی سه پایه بلند لنز: Z فیلتر: حرکت دوربین: Z/b (از CU به L. S) اندازه پلان: از CU به L. S مدت پلان: 10" تعداد برداشت: برداشت ... خوب بود
دیالوگ: ... انقلاب خون رنگی است که تیشه بر ریشه استعمار نشانده است.	افکت: ندارد ادامه موسیقی

نام فیلم به پسر ۱ مکانس ۱ صحنه ۱۲ پلان ۱ زمان فیلمبرداری دوز - خارجی محل فیلمبرداری خیابان	
موضوع پلان: پسر به همراه چند تن دیگر بر روی دیوار شعار «مرگ بر استعمارگر» و «مرگ بر آمریکا» را می‌نویسند.	محل دوربین: روی سه‌پایه متوسط لنز: 50 فیلتر: حرکت دوربین: Dolly in اندازه پلان: M. L. S مدت پلان: 22" تعداد برداشت: برداشت... خوب بود
دیالوگ: بگذارید تخته سیاه کلاس درس پسر دیوار تمام کوچه‌ها و خیابان‌هایی باشد که بیشمار شهیدان کشورم با خون، راز بزرگ هستی را بر آن نوشته‌اند.	افکت: ندارد. ادامه موسیقی

نام فیلم به پسر ۱ مکانس ۱ صحنه ۱۳ پلان ۱ زمان فیلمبرداری دوز - خارجی محل فیلمبرداری يك محوطه خاکی	
موضوع پلان: پای راست پسر وارد کادر می‌شود و با پوتینی که به پا دارد محکم به زمین کوبیده می‌شود.	محل دوربین: سه‌پایه متوسط لنز: 120 فیلتر: حرکت دوربین: Fix اندازه پلان: CU مدت پلان: 3" تعداد برداشت: برداشت... خوب بود
دیالوگ: به پسر دروغ نگوئید.	افکت: ندارد. ادامه موسیقی

نام فیلم به پسر ۱ سکانس ۱ صحنه ۱۴ پلان ۱ زمان فیلمبرداری دوز - خارجی محل فیلمبرداری يك فضای نامشخص	
موضوع پلان: پسر کلاه کاسکت را برمی دارد و بر سرش می گذارد.	محل دوربین: روی سه پایه متوسط لنز: 100 فیلتر: حرکت دوربین: Fix اندازه پلان: CU مدت پلان: 5" تعداد برداشت: برداشت... خوب بود
دیالوگ: شادی های کوچک مظلومیت را از او پس بگیرد	افکت: ندارد. ادامه موسیقی

نام فیلم به پسر ۱ سکانس ۱ ادامه صحنه ۱۴ پلان ۲ زمان فیلمبرداری روز - خارجی محل فیلمبرداری يك محوطه خاکی	
موضوع پلان: پای چپ پسر با پوتین محکم به زمین کوبیده می شود.	محل دوربین: روی سه پایه متوسط لنز: 120 فیلتر: حرکت دوربین: Fix اندازه پلان: CU مدت پلان: 3" تعداد برداشت: برداشت... خوب بود
دیالوگ: تا نفرتی بزرگ از ظلمی بزرگ	افکت: ندارد. ادامه موسیقی

نام فیلم به پسر ۱ سکانس ۱ صحنه ۱۵ پلان ۱ زمان فیلمبرداری روز - خارجی محل فیلمبرداری يك فضای پر درخت	
موضوع پلان: پسر فانوسه و قمقه را به کمرش می بندد	محل دوربین: روی سه پایه متوسط لنز: 75 فیلتر: حرکت دوربین: Fix اندازه پلان: M. S مدت پلان: 6" تعداد برداشت: برداشت... خوب بود
دیالوگ: در او ریشه بگیرد... رکود رخوت مرداب رؤیاهای دروغین را از او پس بگیرد.	افکت: ندارد. ادامه موسیقی

نام فیلم به پسر ۱ سکانس ۱ ادامه صحنه ۱۳ پلان ۳ زمان فیلمبرداری روز - خارجی محل فیلمبرداری يك محوطه خاکی	
موضوع پلان: پای راست پسر محکم به زمین کوبیده می شود.	محل دوربین: روی سه پایه متوسط لنز: 120 فیلتر: حرکت دوربین: Fix اندازه پلان: CU مدت پلان: 3" تعداد برداشت: برداشت... خوب بود
دیالوگ: تا پسر جاری شود...	افکت: ندارد ادامه موسیقی

نام فیلم به پسر ۱ سکانس ۱ صحنه ۱۶ پلان ۱ زمان فیلمبرداری دوز - خارجی محل فیلمبرداری يك فضای باز	
موضوع پلان: سرکوله پستی را به پشت می اندازد.	محل دوربین: روی سه پایه متوسط لنز: 50 فیلتر: حرکت دوربین: Fix اندازه پلان: F S مدت پلان: 4" تعداد برداشت: برداشت... خوب بود
دیالوگ: رودی ستیزنده و خشما گین.	افکت: ندارد. ادامه موسیقی

نام فیلم به پسر ۱ سکانس ۱ ادامه صحنه ۱۳ پلان ۴ زمان فیلمبرداری دوز - خارجی محل فیلمبرداری يك محوطه خاکی	
موضوع پلان: پای چپ پسر که محکم به زمین کوبیده می شود.	محل دوربین: روی سه پایه متوسط لنز: 120 فیلتر: حرکت دوربین: Fix اندازه پلان: CU مدت پلان: 3" تعداد برداشت: برداشت... خوب بود
دیالوگ: روبنده خاشاک	افکت: ندارد. ادامه موسیقی

نام فیلم به پسرم سکانس ۱ صحنه ۱۲ پلان ۱ زمان فیلمبرداری دوازده - خارجی محل فیلمبرداری يك پادگان	
موضوع پلان: پسر اسلحه به دست می گیرد و آماده حرکت می شود.	محل دوربین: روی سه پایه متوسط لنز: Z فیلتر: حرکت دوربین: $Fix - 2 \frac{Pan}{Zb} - 1$ اندازه پلان: از CU به MS مدت پلان: 7" تعداد برداشت: برداشت... خوب بود
دیالوگ: کوبنده صخره ها و اندیشناك دریا.	افکت: ندارد. ادامه موسیقی

نام فیلم به پسر ۱ سکانس ۱ صحنه ۱۸ پلان ۱ زمان فیلمبرداری روز - خارجی محل فیلمبرداری يك منطقه کوهستانی	
موضوع پلان: پسر در يك جمع رزمنده، اسلحه به دست پیش می- رود. محوطه، کوهستانی است.	محل دوربین: روی سه پایه بلند لنز: Z فیلتر: حرکت دوربین: متناسب با حرکت سوژه اندازه پلان: از M. S به L. S مدت پلان: 10" تعداد برداشت: برداشت... خوب بود
دیالوگ: بگذارید پسر عمق بیابد، متلاطم شود و خواب و بیداری اش در توفان بگذرد.	افکت: ندارد. ادامه موسیقی

نام فیلم به پسر ۱ سکانس ۱ صحنه ۱۹ پلان ۱ زمان فیلمبرداری روز - خارجی محل فیلمبرداری حیاط خانه پسر	
موضوع پلان: مادر، پسر را که در لباس رزم است در آغوش می گیرد و پسر آرام مادر را می بوسد و لبخندی به او می زند و قاطع از او دور می شود.	محل دوربین: Hand - Held لنز: 50 فیلتر: حرکت دوربین: Arc به دور سوژه اندازه پلان: M. T. C. S مدت پلان 8" تعداد برداشت: برداشت... خوب بود
دیالوگ: رکود رخوت مرداب رؤیاهای دروغین را از او پس بگیرد...	افکت: ندارد. ادامه موسیقی

نام فیلم به پسر ۱ سکانس ۱ صحنه ۲۰ پلان ۱ زمان فیلمبرداری دوز - خارجی محل فیلمبرداری کوهستان	
موضوع پلان: پسر بر کوهی بلند در لباس رزم و اسلحه به دست ایستاده است و گروه نظامی در کوره راهی درحرکتند. پسر دستش را با اسلحه بالا می آورد.	محل دوربین: سه پایه متوسط لنز: 25 فیلتر: حرکت دوربین: Fix اندازه پلان: L. S مدت پلان: 8" تعداد برداشت: برداشت...خوب بود
دیالوگ: بگذارید پسر تنها به دریا بیندیشد	افکت: ندارد ادامه موسیقی

نام فیلم به پسر ۱ سکانس ۱ صحنه ۲۰ پلان ۲ زمان فیلمبرداری دوز - خارجی محل فیلمبرداری کوهستان	
موضوع پلان: دوربین، صف سربازان را که از مقابل آن می گذرنند درکادر دارد. در عمق کادر هنوز پسر بر روی بلندی ایستاده است و با خروج گروه از کادر، دوربین روی صورت پسر جمع می شود و تصویر (Fix) می گردد.	محل دوربین: روی سه پایه متوسط لنز: Z فیلتر: حرکت دوربین: Z/in اندازه پلان: از L. S به Cu مدت پلان 10" تعداد برداشت: برداشت...خوب بود
دیالوگ: ندارد	افکت: ندارد موسیقی فید (FO) می شود.

۵

دکوپاژ فیلمنامه کارتون (انیمیشن)

اگر بپذیریم که یکی از خصیصه‌های بارز سینما - به‌دور از همه جنبه‌های فرهنگی و هنری که می‌توان بر آن متصور بود - خلق عنصر لذت و انتقال آن به بیننده بدون هیچگونه واسطه است، ظهور کارتون، این عنصر را به ساده‌ترین و بی‌آلایش‌ترین شکل خود در دسترس انسان قرار می‌دهد. هر چند که امروزه نوجوئیهای متداول و جستجوی مفاهیم عمیق فلسفی و اخلاقی، حتی حیطة این هنر را نیز اشغال کرده است (مانند کارتونهای نوجویانه اروپا، بخصوص اروپای شرقی) اما نقطه مشترك همه آثار نقاشی متحرك - که شاید بتوان گفت بواقع علت وجودی آن باشد - آزادی از قید ماده و رهایی از تار و پود غیر ممکن‌هاست و در منطقه عملی شدن این غیر ممکن‌هاست که خواندن صورت غذای موشها به وسیله يك گربه و یا پلیس راهنمایی بودن يك خروس و یا دوستی يك سگ كوچك و يك گوریل غول-پيكر و نیز دوستی و حیل‌های يك روباه و يك گربه با يك عروسك چوبی، برایمان به سادگی باورکردنی است.

کارتون، آزادی مطلق و در عین حال ساده‌ای در اختیار فیلمساز و بیننده 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 شکلی عمل کند و آنها را به هر شیوه‌ای که بخواهد تغییر شکل

دهد.

این طور به نظر می‌رسد که در آثار نقاشی متحرك، حیوانات معادل انسان فرض می‌شوند که انگیزه‌هایی چون گرسنگی، احتیاج به استراحت و خواب، خشم، محبت، نودوستی، نفرت، عشق و غیره دارند؛ با این تفاوت که این پدیده‌ها به ساده‌ترین شکل خود و به دور از آشفته بازار دنیای انسانها جلوه‌گر می‌شوند و در واقع انگیزه‌ها در موجودات نقاشی متحرك، بیشتر شباهت به وجود عواطف و احساسات در کودکان دارد تا بزرگسالان و به همان نسبت پاك و بدور از عقده‌ها و آلايش‌هاست.

می‌دانیم حرکت در سینما به این طریق به وجود می‌آید که يك سلسله تصویر را با اختلاف اندکی در حرکت هر تصویر (کادر) نشان می‌دهند. جان بخشیدن و حرکت کارتسون نیز يك سلسله نقاشی است و هر نقاشی، حرکتی را شامل می‌شود و با پشت سر هم قرار دادن این نقاشیها، حرکت برای شخصیت‌های داستان به وجود می‌آید. این نقاشیهای ساکن به هم پیوسته بعداً فیلمبرداری می‌شود و پس از ظهور فیلم با سرعتی معین که همیشه در نشان دادن فیلم در نظر می‌گیرند، به حرکت در می‌آیند.

در يك كلام، می‌توان گفت که دكوپاژ فیلمهای کارتون (انیمیشن - نقاشی متحرك) تنها بر اساس حرکت تصاویری که به هنگام نقاشی به دنبال یکدیگر قرار می‌گیرند انجام می‌شود. در مرحله بعد، در واقع از تصاویر دكوپاژ شده فیلمبرداری به عمل می‌آید.

«باب هیت» (B. Heath) بانی مدرسه مکانبای جهت آموختن جان-بخشی کارتون، در کتاب خود «نقاشی متحرك» برای ساختن فیلم کارتون سیزده مرحله را که به وسیله اشخاص مختلف و با مهارتهایی برای تقسیم-بندیهای مختلف کارشان انجام می‌پذیرد، نام برده است. و ما این مراحل سیزده گانه را که از اهمیت بسیاری برخوردار است عیناً مورد بررسی قرار می‌دهیم.

۱- بخش داستان و ایده، داستان را می‌آفریند و همراه با متنی که می‌باید گفته شود، طرحهای ابتدایی برای آشنائی با داستان را آماده می‌کند.

۲- طراحان، همکاری مستقیم با قسمت داستان و ایده دارند تا شخصیتهای مورد نظر داستان را طراحی کنند.

۳- صدای شخص یا اشخاصی که می‌باید در داستان سخن بگویند، به وسیلهٔ واحد صدا ضبط می‌شود و صداها را لازم از قبیل: صدای باد - دریا - اتومبیل - کشتی - هواپیما و غیره.... (Sound. Effects) نیز به آن اضافه می‌شود. این صدا بر روی فیلم به صورت نوار مغناطیسی منتقل می‌شود و کلمات ضبط شده، بعداً بر روی جدول نمایش (Exposure. Sheet) نوشته می‌شود. این وظیفهٔ تدوین‌کنندهٔ فیلم است که صداها را به صورت کلام بر روی جدول بنویسد و مشخص کند که برای هر کادر فیلم، چند حرف از يك کلمه، قرار می‌گیرد.

۴- کارگردان در همهٔ مراحل با بخشهای مختلف، همکاری و برکار آنها نظارت می‌کند. وی در این هنگام، طرحهای اولیه را از روی شرح صحنه‌های داستان (Story - Board) در نظر می‌گیرد و این طرحها به او امکان می‌دهند که بتواند زمان تصویر کلی را بر روی جدول محاسبه کند و بنویسد. برای این کار، صحنه‌ها را در جدول به صحنه‌های کوچکتر تقسیم می‌کنند.

۵- مسؤول پیاده کردن طرح، صحنه‌ها را به اندازهٔ مناسب و وضع دقیقی که می‌باید فیلمبرداری بشود، درمی‌آورد و در زمینهٔ طرح، موضوع و یا شیئی لازم را نیز قرار می‌دهد.

۶- مسؤول حرکت و جان بخشیدن به نقاشیها، با همکاری کارگردان تصمیم می‌گیرند که از پرسوناژهای مورد نظر داستان در هر صحنه، چه حرکتی باید سر بزنند. سپس مسؤول حرکت و جان بخشیدن به نقاشیها طرحهای آن را می‌کشد و با در نظر گرفتن مشخصات اخلاقی و احساسی پرسوناژهای داستان، کارهای لازمی را که می‌باید انجام بدهد، به تصویر درمی‌آورد. آنقدر این نقاشیها را تمرین (اتود) می‌کند تا کاملاً قانع بشود حرکتی که ترسیم می‌کند با فکر اصلی مطابقت دارد. در اینجا، او تصویرهای حرکت اول و حرکت آخر هر صحنه را ترسیم می‌کند که (Extremes) نامیده می‌شود. هنگامی که تمام تصاویر، کشیده و شماره گذاری شد، وی می‌داند که برای هر صحنه، چند نقاشی مورد احتیاج است و همهٔ این نقاشیها را با در نظر گرفتن تقدم و تأخر و شمارهٔ صحنه در جدول یادداشت می‌کند.

۷- دستیار مسؤول حرکت و جان بخشیدن به نقاشیها، صحنه‌های

نقاشی شده را از مسئول حرکت دریافت و یکی بعد از دیگری، خطوط اضافی را پاک می‌کند و خطوط لازم دیگر را اضافه می‌کند. حرکات دهان را نیز در صورت لزوم به تصاویر می‌افزاید و حالت‌های دیگر از قبیل حرکت تصویر به طرف راست یا چپ (PAN) و یا کارهای دیگری را که مسئول حرکت به او تذکر می‌دهد، تکمیل می‌کند.

۸- تصویر گرمیانی (Inbe Tweener) صحنه‌ها را می‌گیرد و نقاشیهای لازم را برای پر کردن شکاف بین حرکت تصویر اول و حرکت تصویر آخر می‌کشد تا تسلسل حرکات کامل بشود.

۹- مرکب‌کار (Inker) نقاشیهای کامل شده را دریافت و با استفاده از جوهر، آنها را بر روی ورقه‌های استات (Acetate) که ورقه شفاف (CEL) نامیده می‌شود منتقل می‌کند. در بعضی از استودیوها، از ماده ثابت نگهدارنده استفاده می‌کنند که اثر مدادی تصویر را بر روی ورقه شفاف ثابت نگه می‌دارد.

۱۰- رنگ‌کار در فضای بین نقاشیهای جوهری که قبلاً آماده شده است ورقه شفاف را از پشت، رنگ می‌کند تا به نقاشیها حالت اعضای بدن را بدهد.

۱۱- هنرمند زمینه‌ساز (Back Ground Artist) طرحهای اولیه را می‌گیرد و با استفاده از نظریات کارگردان، با روش مخصوصی که خودش دارد، بر روی زمینه داستان کار می‌کند و با در نظر گرفتن شکل، اندازه و رنگ برای صحنه، آنها را ترسیم و تکمیل می‌کند، به طوری که پرسوناژهای مورد نظر داستان کاملاً با صحنه‌های زمینه داستان برابری کنند. اینک او به جای نقاشیهای مدادی، يك داستان کامل با پرسوناژ یا پرسوناژهای داستان و زمینه، تحویل می‌دهد.

۱۲- کنترل‌کننده نهایی (Checker) در این هنگام ورقه‌های شفاف کامل شده و نقاشیهای زمینه را دریافت می‌کند و با دستورها و نظریات کارگردان مطابقت میدهد و چگونگی نقاشیها را بررسی می‌کند. بدین معنی که آیا از نقاشیها می‌توان فیلمبرداری کرد؟ و آیا با فکر داستان برابری می‌کنند؟ و بالاخره چیزی از قلم افتاده است یا نه؟

۱۳- مسئول دوربین از روی جدول نمایش با در نظر گرفتن تسلسل،

تصاویر را فیلمبرداری می‌کند.

با توجه به این مراحل سیزده گانه، درمی‌یابیم که يك فیلم کارتون (انیمیشن) شامل تعداد زیادی عکس از تصویرهای نقاشی شده است که هر يك از نظر حرکت، مختصر تفاوتی با دیگری دارد و هر کدام از این نقاشیها می‌باید به طور جداگانه تهیه شود. در عمل برای يك فیلم کارتون پنج دقیقه‌ای حدود پانزده هزار نقاشی باید تهیه کرد.

همانگونه که به مرحله اول (بخش داستان و ایده) توجه کرده‌ایم، اولین مرحله کار سازنده يك فیلم کارتون، این است که راجع به يك داستان تصمیم بگیرد و آن را انتخاب کند. از این رو، نقطه اصلی داستان از ذهن نویسنده سرچشمه می‌گیرد. وی این ایده را پرورش می‌دهد تا جایی که بتوان آن را به صورت مجموعه‌ای از تصاویر اولیه - که بتواند داستان را به صورت ساده بیان کند - تهیه کرد و سرانجام به کمک همین تصاویر ساده است که همکاران بخش داستان و ایده ترتیب خلق تمام آن تصاویر دقیق با جزئیات کامل را که بر پرده سینما، تماشاگران را سرگرم می‌کند، می‌دهند. در مراحل بعدی تمام تصاویری که باید به عنوان منظره در صحنه‌های متفاوت پشت سر کادرها قرار بگیرند، تهیه می‌شود و سپس همه این تصاویر ناتمام و ناقص به تصاویر کامل و دقیق با زمینه‌ها و منظره‌های متفاوت که به وسیله طراحان و هنرمندان متخصص این فن، کشیده شده‌است، تبدیل می‌شوند. آنگاه شخصیت‌های داستان و حالات و حرکاتشان در گروه انیمیشن (نقاشی متحرک) کشیده و آماده می‌شوند. انیماتور (انیمیشن‌ساز) اولین فردی است که شالوده کار را ریخته و اجرای طرح را بر عهده می‌گیرد. وی مسئول سازماندهی و پرورش شخصیت‌های داستان است، به ترتیبی که تمام جزئیات، یعنی حالات و حرکات فردی پرسوناژها واقعی و زنده به نظر برسند.

می‌باید توجه داشت که تصاویر در هر مرحله کاملتر می‌شوند، مثلاً تصویری که انیماتور با مداد کشیده است به مرحله جدیدی واگذار می‌شود و هنرمندانی که روی زمینه و منظره کار می‌کنند آن را با مرکب کشیده، به واحد بعدی برای نقاشی و کپی گرفتن می‌فرستند. بعد نقاشیهای کامل و تمام شده را روی قطعات سلولوئید به ابعاد (۸ × ۱۰ اینچ) کپی می‌کنند. کپیها را رنگ کرده و در آخرین مرحله، این تصاویر نقاشی شده تبدیل به فیلم

می‌شوند. هر قطعه سلولوئید، شامل کاراکترها و شخصیت‌های کشیده شده روی آن در مقابل منظره و زمینه مناسب خود قرار می‌گیرند و همه آنها به ترتیب، کامل و با هم فیلمبرداری می‌شوند.

به این ترتیب، فیلم کارتون با طی مراحل مذکور، آماده تحویل به لابراتوار برای انجام امور فنی و ظهور و چاپ کپی خواهد بود. اما می‌باید توجه داشت که موسیقی در مرحله‌ای که افکت و صدا آماده می‌شود، پس از انتخاب، متناسب و میزان با تصاویر، ضبط و (MIX) می‌شوند و زمان اتفاق تمامی اینها، می‌باید متناسب با لحظات دقیق و صحیح داستان باشد.

دکوپاژ نمایشهای عروسکی

تاریخ هنر، به خوبی گویای این نکته است که غریزه و احساس در زمینه هنر و نمایش، از آغاز پیدایش بشر، در واقع با وی، پا به جهان هستی گذارده و همزمان با پیشرفت تمدن و رشد انسان در طول دوران مختلف، با تغییر شکل و تکامل به صورت هنرآموزی درآمده است و مسلماً این تغییر و تکوین همچنان ادامه خواهد داشت.

می توان گفت هنر تقریباً به سالمندی بشر است و آن کار و فعالیتی است ویژه انسان. انسانی که در طول زمان با تغییر دادن شکل عناصر طبیعت، آنها را به تصرف خود درآورده و از زمانی که انسان، ابزار را برای دست یافتن به هدفهای خود وسیله قرار داده است، شکل هنر نیز تغییر یافته است. انسان اولیه، برای زنده ماندن به غذا احتیاج داشت و این نیاز نیز با شکار برآورده می شد. او هنگامی که از شکار باز می گشت حرکات، طرز راه رفتن و حتی صدای حیوانی را که شکار کرده بود تقلید می کرد و گاه با پوشیدن پوست و به کار بردن سرو شاخ به عنوان صورتك (ماسك) و آویختن دم حیوان بر بدن خود و با توصیف صحنه شکار، در واقع به اجرای نمایش می پرداخت (بدون این که بر این شبیه سازی، نام نمایش گذاشته شود). و به این ترتیب، داستان شکار را در این قالب برای سایرین تعریف می کرد. به تدریج، بنابر ذات تکاملی و غریزه انسان و نیز میل روح او به سوی

زیباییها و هنر و نمایش، تئاتر پدیدار شد که خود در طول قرون، پدیده‌های تازه دیگری را تقدیم داشت.

مقصود ما از اشاره به تاریخ هنر و تئاتر، دقیقاً این است که یادآور شویم به طور کلی، هنرهای نمایشی ریشه در تئاتر دارند و هر يك به نوعی مراحل تکاملی خود را می‌گذرانند.

هنگامی که صحبت از نمایشهای عروسکی می‌شود، شخص بی‌اختیار متوجه دورانی می‌شود که انسان اولیه با به‌کار بردن صورتك (ماسك) به اجسرای نمایشهای بسیار و نقل داستانهای گوناگون پرداخته است، همان گونه که امروزه، به وسیله انواعی از ماسکها و عروسکها، با «شبه سازی»، حکایاتی را بازگو می‌کنند، مثلاً انسانی با بکار بردن صورتك گرگ یا گاو یا شیر و نظایر آن (شبه سازی انسان به حیوان) در نقش آنها ظاهر می‌شود و با ساختن عروسکهای گوناگون داستان زندگی حیوانات و انسانها را بازگو می‌کند و این، خود به نوعی ریشه در تاریخ هنر دارد و بررسی آن بالذتی بسیار توأم است. البته مقایسه آنچه که امروزه انجام می‌شود با هنری که هزاران سال پیش وجود داشته است در چند جمله نمی‌گنجد و آنچنانکه باید حق مطلب ادا نمی‌شود، اما همین مختصر امکان می‌دهد تا با آگاهی بر آن، مطلب مورد نظر را دنبال کنیم.

نمایش عروسکی در کشور ما ریشه سنتی دارد. پدران ما به طور قطع نمایشهای عروسکی ای بنام «خیمه‌شب بازی» را به یاد دارند و اگر از ایشان پرسیم، حتی داستانهای آن را، که گهگاه برای فرزندان خود تعریف کرده‌اند، هنوز در خاطر دارند و با لذت از آن سخن می‌گویند.

«خیمه‌شب بازی» نوعی برنامه و نمایش عروسکی بود که حرکت عروسکها به وسیله عروسك گردانی که در اتاقك پارچه‌ای و بالای کادری که عروسکها در آن محدوده بازی داده می‌شدند، به کمک بندهایی کنترل می‌شد. راوی نمایش در کنار این اتاقك و کادر می‌نشست و ضمن بیان داستان با عروسکهای بازیگر به صحبت می‌پرداخت. البته دهان عروسکها تکان نمی‌خورد و شخص دیگری که در کنار عروسك گردان بود و در واقع دستیار او به حساب می‌آمد، با «سوتك» و صدایی شیرین و دلچسب از زبان عروسکها سخن می‌گفت. قهرمان اصلی داستانهای خیمه‌شب بازی، معمولاً عروسك

سیاهی به نام «مبارک» بود که نمایشهای سنتی سیاه بازی روحوضی تمثیل زنده آن است و «مبارک» که نوکر خانواده متمولی بود در ماجراهای مربوط به دختر ارباب، خود را وارد می کرد و حوادثی شیرین و خنده دار می آفرید. داستانهای «خیمه شب بازی» همیشه فکاهی و دلشین و توأم با طنز زمان خود بود. این نوع نمایشها، غالباً در جشنها و عروسیها و مجالس شادمانی مرسوم بود و اینک حدود نیم قرن است که این هنر سنتی رفته رفته به دست فراموشی سپرده شده است و هنرمندان و «گروه عروسکی خیمه شب بازی» با از رونق افتادن کارشان، به طور کلی آن را رها کرده اند.

پیدایش تلویزیون نیز به نوبه خود ضمن جذب هنرمندان و پرورش انواع هنرهای نمایشی، فرم و شکل بسیاری از آنها را تغییر داده است. در سالیان نه چندان دور، هنرمندان و افرادی که تعدادی از آنها در بعضی از کشورها در زمینه هنر، تحصیل می کردند و در رشته عروسک سازی و نمایشهای عروسکی تخصص داشتند با ورود خود، هنر جدیدی را به کشور وارد کردند و با وجود امکانات وسیع تلویزیون - و قبل از آن، صحنه نمایش و اکران سینما - به تدریج هنرمندان علاقمند دیگری به این نوع نمایش روی آوردند و شکلهای و طرحهای بسیاری را در ارائه آن ابداع کردند. در هر حال طی چند سال اخیر نمایشهای عروسکی با بهره گرفتن از داستانهای مختلف جای خود را در بین سایر هنرهای نمایشی با گونه ای متفاوت، پیدا کرد. از این رو می توان گفت این هنر نیز همانند سایر هنرهای نمایشی از ضوابط و روال ویژه ای برخوردار است.

در نمایشهای عروسکی، اولین نکته با اهمیت، ساخت عروسکهاست که خود دارای تنوع بسیار می باشد. دسته ای از عروسکها با داشتن اسکلت سیمی و یا اندامی که قبلاً به وسیله نوعی خمیر و یا مخلوطی از خاک مجسمه و خمیر و لوازم دیگر، به صورت قطعاتی مجزا قالب گیری و به بدنه وصل می شوند، به طوری که سر و گردن و دهان و دستها متحرک است و حرکتی زنده و نزدیک به تحريك اعضاء بدن موجودات زنده را دارند، به عروسکهای «دستکشی» معروفند. به این معنا که دست عروسک گردان، تا آرنج در بدنه عروسک قرار می گیرد و سر و دهان آن را به حرکت درمی آورد و میله هایی که حرکت دستها را به عهده دارند، متناسب با کلام، حرکت داده

می‌شوند. گروه دیگری از عروسکها که تنها لب و دستهایشان متحرک است و دسته سوم که به نام عروسکهای «انگشتی» معروفند، به وسیله انگشت عروسک گردان که در محفظه پارچه‌ای (بجای بدن) عروسک قرار می‌گیرد، به حرکت درمی‌آید. انواع دیگری از عروسکها حرکاتشان به وسیله نخ کنترل می‌شود (عروسکهای بندی یا آویزی) اما در همه حال، مهارت و تجربه و تمرین کافی عروسک گردان و ارزش گذاری بر کلام و حرکت متناسب با آن، احساس بیشتری را در بازی عروسک زنده می‌کند.

داستان نمایشهای عروسکی، همانگونه که اشاره شد، بر اساس موضوعهای ساده و پندآموزی که غالباً برای کودکان و نوجوانان است، تنظیم می‌شود. داستانهای کلیله و دمنه، مرزبان نامه و... هر کدام زبان حال حیوانات مختلف را بازگو می‌کنند که دستمایه عمده کار هنرمندان علاقه‌مند به کارهای عروسکی قرار گرفته‌اند. در برخی موارد داستانهای ویژه‌ای که مستقیماً برای نمایش عروسکی نوشته می‌شوند و عروسکهای آن شکل‌هایی از انسان (شکل‌های کاریکاتوری و یا تمثیلی) هستند و زندگی روزمره انسانها را نشان می‌دهند، مورد استفاده علاقه‌مندان این فن قرار می‌گیرد.

هر گروه عروسکی از دو دسته تشکیل می‌شود: گروه اول، بازیگران نقشها هستند و داستان را که به صورت نمایشنامه (محاوره با رعایت حالت و نجوم احساس) شکل گرفته است به شیوه نمایشهای رادیویی با احتساب فواصل (مکث‌ها) و ریتم و وزن آن جداگانه تمرین و اجرا و ضبط می‌کنند. افکت‌های مورد نیاز صحنه‌ها و نیز موسیقی فواصل یا متن آن را که از پیش انتخاب شده است، بر روی يك نوار صدا، متقل (Mix) و نوار صدا (اورژنیال) آماده پخش می‌شود.

می‌باید توجه داشت که کلام مناسب در نمایشهای عروسکی ضمن اینکه از ارزش ویژه‌ای برخوردار است، روح و احساس را در حرکت عروسکها کامل کرده و مجموعه را به صورتی دلپذیر جلوه می‌دهد.

در نمایشهای عروسکی، کمتر گوینده‌ای با صدای طبیعی، اجرای نقش می‌کند و در واقع می‌توان گفت که صدا (کلام) در این نوع نمایشها معمولاً جنبه «تییك» دارد و گاه در صداسازی، غلو، اجتناب ناپذیر به نظر می‌رسد. زیرا اگر صحنه‌ای را که تعدادی از حیوانات از جمله: شیر، روباه، خرمس،

آهو، شتر، میمون، گرگ، کلاغ، خرگوش، الاغ و موش در آن بازی دارند مورد بررسی قرار دهیم، درمی یابیم صداها بی که بجای حیوانات مختلف صحبت می کنند می باید متناسب با مختصات و ویژگیهای شخصیتی و فردی و نیز شکل ظاهری حیوانات مورد نظر باشند. لذا هیچگاه نمی توان تصور کرد صدایی که هیبت و قدرت شیر درنده ای را تقلید می کند بتواند با همان «تالینه و آکسان» به جای موش و یا خرگوش هم صحبت کند. از همین رو، گویندگان با صداها ی زیر و بم و اجرای تیپهای مختلفی براساس شخصیت حیوانات صحبت می کنند و تلفیق صدای نزدیک به کاراکتر حیوان، همزمان با حرکت آن (عروسك) صحنه را بسیار دلپذیر می کند.

گروه دوم، افرادی هستند که عروسکها را بازی می دهند (عروسك گردان). روال کار این گروه، بدین قرار است که نوار صدا (کلام به اضافه موزيك به اضافه افکت به اضافه کلام قصه گو) پخش می شود و عروسك گردانها بر اساس کلامی که می شنوند (از طریق پخش صدا به وسیله بلندگو) با توجه به تمریناتی که از جهت انعکاس حرکتی و میزانشن عروسکها انجام داده اند، عروسکها را بازی می دهند. گوئی خود عروسکها سخن می گویند.

دکور در اینگونه نمایشها اهمیت بسیاری دارد و قضای داستان را در محدوده ای تعیین شده ارائه می دهد. درنوع نمایشهای عروسکی که برای ضبط تلویزیونی تنظیم می شوند، «لته»های مخصوصی را هم سطح با قسمت زیرین دکور اصلی و متناسب با آن انتخاب می کنند و به منظور مخفی نگهداشتن دست و اندام عروسك گردانها از دید دوربین، درپیش زمینه قرار می دهند. آنان در پشت این لته ها که اصطلاحاً به آن «پانل» (Panel) می گویند، به راحنی از يك سو به سمت دیگر حرکت می کنند و تنها در قسمت بالای «پانل» نیم تنه عروسکها در حرکت دیده می شود و بیننده بدون اینکه عروسك گردانها را مشاهده کند، اینطور تصور می کند که خود عروسکها در حرکتند. هر چند شیوه حرکت عروسکها تماماً به وسیله دست عروسك گردان کنترل می شود اما نحوه حرکت آنها از نظر ساخت، کاملاً متفاوت است. مثلاً در نوع عروسکهای انگشتی به جهت كوچك بودن عروسك، کنترل و حرکت آن به وسیله دو یا چند انگشت – در حالی که دست

عروسك گردان تا میج در بدنه پارچه‌ای قرار دارد - انجام می‌شود. اما در نوعی عروسكهای دستکشی که قسمتی از اعضاء بدن آنها متحرك است شست عروسك گردان در قسمت لب پائینی و چانه و چهار انگشت او نیز در قسمت بالای فك و لب فوقانی عروسك قرار می‌گیرد و حرکت سر هم به وسیله میج و همان دست که تا آرنج در بدنه آن است کنترل می‌شود. در مرحله بعدی، دست عروسكهاست که به وسیله میله‌های بلندی که به آن نصب شده و تا قسمت زیرین «پانل - Panel» ادامه دارد به حرکت در می‌آید. بیشتر فضای داستان، بصورت نقاشی بر روی لتهای مختلف دکور شکل می‌گیرد، مانند فضای جنگل، رودخانه، کوه، تپه، صحرا و... و در بعضی موارد از ماکتهای رنگ آمیزی شده استفاده می‌کنند، مانند ماکت خانه، مغازه، کوچه، رودخانه و...

در نمایشهای عروسکی که برای صحنه تنظیم می‌شوند، «پانل»ها به صورت سرتاسری تمام قد عروسك گردان و صحنه بازی را تا نیم تنه عروسكهای پوشاندوشیوه کلام هم به همان گونه‌ای است که به آن اشاره شد. دکوپاژ در نمایشهای عروسکی که به صورت ضبط تصویر تهیه می‌شوند (به ویژه ضبط تلویزیونی) به این ترتیب است که کارگردان هنری و گروهش نمایش را اجرا می‌کنند و کارگردان تلویزیونی با توجه به چگونگی تحرك دوربینهای استودیو و هم آهنگی حرکات عروسكها با کلام، آن را به شیوه تئاتر تلویزیونی تقسیم‌بندی تصویری (دکوپاژ) می‌کند و پس از رفع اشکالات موجود (حرکت عوامل هنری صحنه) از قبیل: پیدا شدن دست عروسك گردانها از پشت «پانل» و یا ناهماهنگی حالت‌های احساسی عروسكها با کلام، و تصحیح نواقص تصویری مربوط به دوربین (شناسایی عروسكها و تمرین کافی تصویربرداران با دوربین)، با اعلام آمادگی گروه فنی، نمایش را در موعد مقرر، به مرحله ضبط می‌رساند.

لازم به تذکر است که چنانچه شخصیت و صدای عروسكها برای کارگردان و نیز تصویربرداران ناشناخته بماند و به موقع تغییر نما انجام نشود، لطف برنامه‌نمایشی از بین رفته و تأثیر عاطفی آن کاهش پیدا می‌کند. از این رو، دکوپاژ برنامه‌های عروسکی را در واقع می‌باید در دو مرحله انجام داد:

دکوپاز نمایشهای عروسی • ۲۲۹

۱- مرحله شناخت و تشخیص صداها، که هر يك به شخصیت عروسکها در داستان بستگی دارد.

۲- تقسیم بندی تصویری (دکوپاژ) صحنه‌هایی که صرفاً بر اساس حرکت عروسکها و اجرای نقش و جایگاه هر يك از آنها در دکور صورت می‌پذیرد.

۷

دکوپاژ بر نامه‌های تلویزیونی

وسا ئل ارتباط جمعی و در رأس آنها رادیو و تلویزیون از امکانات بالقوه فراوانی در زمینه‌سازی برای ارتقاء دانش عمومی و شکل دادن به نظام ارزشی و در نهایت تنظیم نسبی الگوی زندگی مردم برخوردار هستند. این امکانات در واقع به عموم مردم تعلق دارد.

تلویزیون برای پوشش اجتماعی خود، امکانات بیشتری را به خدمت می‌گیرد و از آن، قالب پیام و برنامه‌ها را می‌ریزد. زیرا از يك سو می‌تواند از طریق تصویر و صدا، مخاطب (گیرنده پیام) را در جریان اهم اخبار و یا رویدادهای گوناگون قرار دهد و از سوی دیگر انواع پیام را برای سنین مختلف و با انتخاب ساعت پخش مناسب ارائه کند. از این رو، برنامه‌ریزی برای تلویزیون از تنوع ویژه‌ای برخوردار می‌شود که خود، تنوع گروه‌ها و طبقات مختلف اجتماعی را در بر می‌گیرد.

هنگامی که از جریان برگزاری يك مراسم راهپیمایی و یا يك دادگاه، ضبط تلویزیونی می‌شود، هر يك، از شرایط ویژه‌ای برخوردارند و در بررسی هر کدام، لحظات با تأثیرات خاصی مورد نظر قرار می‌گیرند. برای مثال: وقتی در دادگاه کیفر خواست قرائت می‌شود و دورین فضای دادگاه را نشان می‌دهد، گرفتن تصویرهای تأکیدی و عکس‌العملی (راکشن) از چهره‌های مختلف افراد، ضروری به نظر می‌رسد که مثلاً فردی که در

جایگاه منتهین نشسته است چه عکس العمل و حالتی دارد؟ رئیس دادگاه چگونه و با چه شیوه‌ای بر دادگاه تسلط دارد؟ اگر دادگاه علنی است، مدعوین چه حرکاتی دارند؟ و در مجموع دادگاه از چه موقعیتی برخوردار است؟

وقتی که مراسم راهپیمایی را می‌بینیم و سخنگویی که از پشت تریبون سخن می‌گوید، محور اصلی است، قطع مکرر نماها و پرداختن به سایر جزئیات، ارتباط سخنگو را با تماشاگر تا حدودی کاهش می‌دهد در لحظات خاص می‌توان با جایگزین کردن پلانهای انعکاسی (راکشن^۱) و آن هم برای مدت زمانی کوتاه و مؤثر، ارتباط بیننده را با مجموعه برنامه حفظ کرد.

بنابراین متوجه شدیم که دو برنامه که خارج از پلاتو (استودیو ضبط) برگزار و ضبط می‌شود در اساس تقسیم کار برای دوربین که مستقیماً به دکوپاژ برنامه مربوط می‌شود (اطلاع دقیق از چند و چون برنامه و آغاز و پایان آن) چه تفاوتی از نظر تصویربرداری دارند. یکی کاملاً نیازمند پلانهای انعکاسی است و دیگری تعدد و تغییر نما، ارتباط با بیننده را کاهش می‌دهد و البته شیوه عمل دوربین نیز، در هر يك با دیگری متفاوت است. به طور خلاصه می‌توان گفت که برای تهیه ضبط هر برنامه تلویزیونی، داشتن يك سناریو و یا «کندکتور» ضروری است و کارگردان برنامه می‌باید «تصویری» فکر کند، نه لغوی، و برای این کار می‌باید از «اندیشه تصویری» و «تحریر تصویری» بهره بگیرد.

اندیشه تصویری، عبارت است از تبدیل عقاید، ایده‌ها و واژه‌ها به تصاویر تنها یا فردی. در اندیشه تصویری می‌باید تصویر، ساده و روشن باشد تا ذهن بتواند آن را در عمل هم ساده منتقل کند.

تحریر تصویری، عبارت است از این که تصاویر با تداوم منطقی پشت سر هم قرار گیرند تا معنای بخصوصی را ارائه دهند. در تحریر تصویری، سه حرکت را باید در نظر داشت:

- ۱- حرکت مجری یا هنرپیشه
- ۲- حرکت دوربین به تنهایی یا با هنرپیشه

۳- حرکت یا ریتم تعویض يك تصویر با تصویر دیگر به وسیله میکس - کات - انواع تروکاژ و....

اگر برنامه به صورت سناریو کامل نوشته نشده باشد، اندیشه تصویری یا تحریر تصویری امکان‌پذیر نخواهد بود، بنابر این بهتر است برای هر برنامه سناریو جداگانه‌ای نوشته شود. باید توجه داشت که سناریو می‌تواند فقط به پلانهای آغاز و پایان و نیز قسمت‌های مهم وسط برنامه اشاره کند و یا به طور دقیق و کامل، هر پلانی را توضیح بدهد و مشخص کند. يك سناریو تلویزیونی (تکست برنامه) شامل کلیه اطلاعات لازم مربوط به صدا و تصویر برای يك برنامه می‌باشد.

به طور کلی سه نوع سناریو برای تلویزیون وجود دارد:

الف) سناریو کامل:

سناریویی است که تمام ویژگیهای صدا و تصویر و حرکت در آن ثبت شده باشد. یعنی آماده برای ضبط نهایی باشد. مانند: سناریو (دکوپاژ نمایش) تئاتر و انواع نمایشهای تلویزیونی

ب) سناریو نیمه کامل:

در ضبط يك مصاحبه، چون پلانها و گفتگوها را نمی‌توان از قبل به روشنی پیش‌بینی کرد به ناچار نمی‌توان برای آن سناریو کامل نوشت، ولی حتماً باید آغاز و انجام آن، پیش‌بینی شده باشد.

ج) سناریویی که فقط شکل برنامه را نشان می‌دهد:

این سناریو عبارت از مشخص کردن زمان برای هر مجری و یا مهمانان برنامه و.... است.

برای این که با تلویزیون و مجموعه برنامه‌هایی که به عنوان خوراک، آن را تغذیه می‌کنند، بیشتر آشنا شویم، شکل پیامها برای گروه دریافت کننده و مفاهیمی را که از طریق يك کادر چهارضلعی القاء می‌شوند مرور می‌کنیم و از این راه به چگونگی دکوپاژ برنامه‌های تلویزیونی می‌پردازیم.

فهرستی از گروه‌های تلویزیونی:

گروه خانواده، گروه کودکان، گروه اجتماعی، گروه اقتصاد، گروه

سیاسی، گروه ورزش، گروه نمایش و تئاتر، گروه فیلم و سریال، گروه موسیقی، گروه مسابقه و سرگرمی، گروه فرهنگ و ادب و هنر معاصر، گروه ادب و هنر قدیم، گروه دانش، گروه اخبار، گروه برگزاری مراسم و جشن‌ها، گروه بهداشت، گروه کارگر و....

اگرچه هر يك از گروه‌های یاد شده، با توجه به مسؤولیت ویژه خود، برنامه‌های مخصوصی را برای گروه خاصی از تماشاگران تدارك می‌بیند، اما معمولاً برنامه‌های هر گروه مورد توجه تماشاگران مورد نظر گروه‌های دیگر نیز قرار می‌گیرد و از این روی بسیاری از برنامه‌ها را عموم مردم تماشا می‌کنند. به عنوان مثال می‌توان گفت اگرچه کودکان و نوجوانان برنامه‌های ویژه خود را تماشا می‌کنند، اما به فیلم‌ها و سریال‌های داستانی و برنامه‌های ورزشی، و در مواردی به مسابقات ویژه بزرگسالان نیز رغبت نشان می‌دهند. در مقابل همین گروه با توجه به نشان به دیدن برنامه‌های سیاسی و یا اقتصادی که تفریح و تفرنی برایشان ندارد، تمایلی نشان نمی‌دهند.

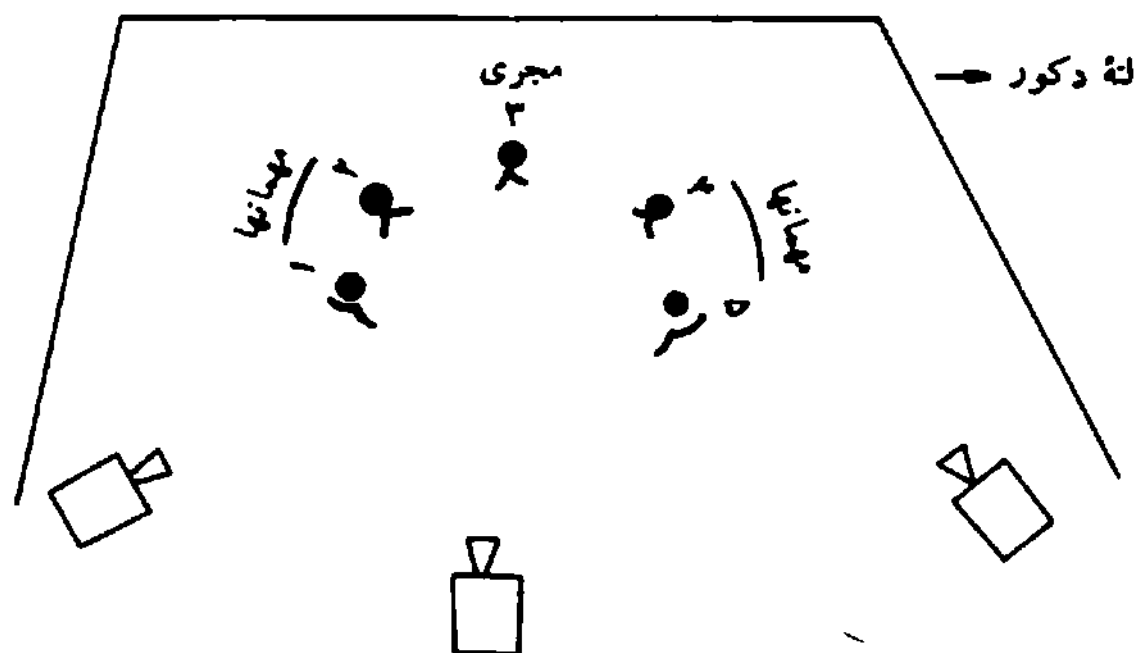
علوم پیشرفته امروزی در کار برنامه‌ریزی کارشناسان و متخصصین و دست‌اندرکاران و سائل ارتباط جمعی، زمینه‌های مناسبی را برای تبلیغات و تأثیرات ویژه اجتماعی به وجود می‌آورند و بدین لحاظ شیوه تهیه و تنظیم و نیز ضبط هر برنامه، براساس همین تفاوتها و تأثیرها شکل می‌گیرد و نوع ارائه هر برنامه نیز با دیگری کاملاً متفاوت است.

شاید اینطور به نظر برسد که دکوپاژ برنامه‌های تلویزیونی، تنها شامل آن دسته از برنامه‌هایی است که تم نمایشی دارند، در حالی که می‌باید به این حقیقت رسید که هر گروه از برنامه‌ها، هنگامی که مقابل دوربین قرار می‌گیرند برای سهولت در انجام تهیه و ضبط آنها، باید از دکوپاژ اصولی و دقیقی (همانگونه که قبلاً در مورد سناریو برای هر برنامه اشاره شد) برخوردار باشند. به عبارت دیگر کارگردان می‌باید با آشنایی کامل با چند و چون برنامه‌ای که مسؤولیت ضبط آن را برعهده دارد، بداند که چه می‌خواهد بکند و سناریو (اسکرپت - Script) برنامه را برای تصویربرداری (توسط تصویربرداران) بر مبنای يك یا چند دوربین که همزمان از زوایا و در اندازه‌های مختلف تصویری (کادراژ) می‌شوند، دکوپاژ کند.

شکل دکوپاژ در برنامه‌های تلویزیونی:

الف) شکل کلی يك برنامه مصاحبه: هنگامی که پلانو (استودیو تلویزیونی) برای ضبط يك مصاحبه ۳۰ دقیقه‌ای که يك مجری (گرداننده برنامه) و چهار شرکت کننده (مهمان برنامه) در آن شرکت دارند، صحنه آرای و نورپردازی می‌شود، اولین نکته‌ای که کارگردان با آن مواجه است روال معرفی مهمانان برنامه به منظور آشنایی بیننده با آنهاست که هر يك با سؤال مجری به ادای توضیحات لازم می‌پردازند.

ب) شکل دکوپاژ: سه دوربین در سه زاویه که با نظر کارگردان برنامه مستقر شده‌اند، تصویرهای مورد نظری را کادربندی و آماده سوئیچ نگاه می‌دارند. معمولاً عمل ضبط برنامه به دو صورت انجام می‌شود. اول این که طبق يك قرار از قبل تعیین شده بین کارگردان و تصویر برداران، دوربین وسط (cam 1) نمای عمومی و محل استقرار افراد و موقع صحنه را نشان می‌دهد و دوربین سمت راست (Cam 2) و دوربین سمت چپ (Cam 3) هر يك پلان‌های بسته تك نفری (تك شات) و یا دو نفری (T. S) را از دو زاویه «کادراژ» می‌کنند و سپس تغییر اندازه‌ها با عمل زوم و یا تغییر مکان به وسیله هر يك از دوربین‌ها بنا برخواست کارگردان انجام می‌پذیرد.



شکل «۱»

دومین شکل ضبط همین مصاحبه و دکوپاژ آن بر اساس کارت^۱ دوربین انجام می‌شود. به این معنی که کارگردان، تعداد پلانها و اندازه هر يك و نیز نوع حرکت دوربین‌ها را برای هر دوربین، جداگانه می‌نویسد و هر تصویربردار براساس آن، پلانهای مربوط به دوربین خود را به ترتیب، «کادراژ» می‌کند. شکل (۲) نمونه‌ای از (Camera. Cart) يك پلاتو را برای سه دوربین نشان می‌دهد.

چگونگی بررسی این پلان‌کار (کارت دوربین)، شکل دکوپاژ برای سه دوربین در يك برنامه مصاحبه را نشان می‌دهد. متصدی هر دوربین در طول برنامه‌ای که ۳۰ دقیقه به طول می‌انجامد، می‌داند که چند تصویر را در کل برنامه می‌باید کادر بندی کند و از کدام شخص تصویر بگیرد. شیوه انتخاب کادر و حرکات احتمالی دوربین نیز که در «کارت دوربین» قید شده است، بنابر ذوق و سرعت عمل تصویربرداران، کار مؤثری است. هر کارت دوربین با شماره دوربین، مشخص و کلیه توضیحات لازم طبق شکل (۲) نوشته می‌شود و به این ترتیب برنامه مصاحبه که از حرکت عمده‌ای برخوردار نیست و به صورت میز گرد و نشسته بر گزار می‌شود، ضبط می‌گردد.

شکل دکوپاژ يك برنامه هفتگی:

دکوپاژ برنامه ورزشی:

طبق توضیحات قبلی، اینک می‌دانیم که در تلویزیون شکل برنامه‌ریزی، تهیه متن، تهیه برنامه، اجرا و ضبط هر برنامه با برنامه‌ای دیگر بر اساس نوع محتوا و پیام، کاملاً متفاوت است. از این رو دکوپاژ هر يك نیز ویژگی‌های خود را دارد.

ضبط برنامه‌ای چون «ورزش» که معمولاً در هر هفته ساعتی مشخص را به خود اختصاص می‌دهد، تنها بر اساس تعیین حرکت دوربین‌ها انجام

(۱) Camera - Cart یا Crib. Cards کارتی است که به وسیله آن تمام اطلاعات قبلاً به تصویربردار داده می‌شود. برنامه‌های تلویزیونی، کاری متداوم و غالباً سریع است و می‌باید دائماً تصویرهای بعدی و یا تغییرات عمده در محل دوربین، به تصویربردار یادآوری شود.

Cam 1	Cam 2
۱- L. S. صحنه تا شروع معرفی مهمانها	۱- کلاکت برنامه
۲- M. L. S حرکت به سمت	۲- Pan بر Ms مهمانان
Cam3	۳- Ov. Sh مجری و مهمان ۳
۳- C. u عکس شماره ۲ تمام کادر	۴- سه شات، مجری از نیمرخ و مهمانهای ۱ و ۲ از مقابل
۴- L. S صحنه	۵- شات چهارنفره مجری و مهمان-های ۱ و ۲ و ۳ و Zin بر مهمان ۲
۵- Dolly out از MS مهمان چهارم تا L. S صحنه.	۶- Mts مجری و مهمان ۲
۶- L. S صحنه - مجری و مهمانها از جای بلند می‌شوند و از کادر خارج می‌شوند. نیتراژ آخر	

شکل (۲)

توضیح حروف اختصاری در شکل (۲)	Cam 3
شات مدیوم - Ms = Medium Shot	۱- Cu عکس شماره ۱ تمام کادر و آنا فوکوس. به تدریج فوکوس، و نیتراژ برنامه سوپر می‌شود.
زوم = Z = Zoom	۲- ms مجری
Over Shoulder = Ov. Sh = اورشولدر	۳- Ov. Sh مهمان ۲ و مجری
Medium, Long. Shot =	۴- M. L. S, Dolly in تا Ms مجری
مدیوم لانگ شات = M. L. S	۵- M. S مجری
کلوز آپ = C. u = Close up	۶- M. S مجری
Medium Tow Shot = Mts = دو شات مدیوم	

ادامه شکل (۲)

نمی‌شود، بلکه با تنظیم ورقه‌ای به نام «کندکتور» قسمت‌های مختلف برنامه به هم پیوند می‌خورند. از قبیل: فیلم (گزارش ورزشی) که به وسیله تله سینما (با دو حروف اختصاری «T. C») نمایش داده می‌شود؛ کپشن‌های تیتراژ هر قسمت از برنامه و یا عکس‌ها و اسلایدهای مختلف مناسب با نوع ورزش مورد بحث، که به وسیله «Lecteur de Documents» (با دو حرف اختصاری «L. D») و یا «Analyseur de Image Fix» و اصطلاح «ایماژ فیکس» برای دستگاه نمایش اسلاید (با سه حرف اختصاری «AIF») نشان داده می‌شود؛ و نیز نمایش لحظه‌های حساس يك مسابقه (که از قبل بر روی نوار ویدئو ضبط و علامت‌گذاری شده) (با حروف اختصاری «AMP») به وسیله دستگاه ضبط و پخش ویدئو که به طور کلی به (Ampex) معروف شده است) همچنین تصویر اجراکننده برنامه در استودیو «پلاتو» (با دو حرف اختصاری «PL») که توضیحات و گفتار در باره قسمت‌های مختلف ورزشی را به وسیله دوربین استودیویی به اطلاع بینندگان می‌رساند.

دکوپاژ نمایش (تئاتر):

اجرای يك تئاتر بر صحنه و همان اجراء برای ضبط تلویزیونی - که بر اساس دکوپاژ و با حفظ روانشناسی و کاربرد تصویر امکان‌پذیر می‌شود - با یکدیگر تفاوت بسیاری دارند. در مورد تفاوت‌های این دو با یکدیگر، قسمتی از یادداشت‌های دوست بزرگوارم «حسن شیدا» نویسنده و تهیه‌کننده تلویزیون را عیناً نقل می‌کنیم.

«... با يك نگاه سریع به اجرای يك تئاتر در صحنه و اجرای همان نمایشنامه در استودیو تلویزیون، می‌توان به راحتی تفاوت‌های محسوسی را تشخیص داد:

الف) وقتی نمایش بر صحنه تئاتر اجرا می‌شود، فاصله هر تماشاگر با صحنه، و زاویه دید وی، با تماشاگر دیگر متفاوت است. بنابراین ممکن است مثلاً آنچه را که تماشاگر گوشه چپ ردیف جلو به وضوح می‌بیند، کسی که در ردیف عقب و در گوشه راست نشسته است، اصلاً متوجه نشود. همین نمایشنامه وقتی از تلویزیون پخش می‌شود، در يك زمان میلیون‌ها تماشاگر می‌توانند صحنه را از يك زاویه واحد تماشا کنند، زیرا دیگر چشم

گندکتور برنامه:

گندکتور: ضبط برنامه هفتگی ورزش و....	
۱- TC - آرم برنامه ورزشی	دوبل باند ۳۰" و ۱'
۲- PL - مجری: سلام و توضیح مقدمه	
۳- Amp - نوار مصاحبه تا دقیقه ۸	۱۰" و ۸'
۴- LD - کپشن فوتبال + عکس يك صحنه از	
مسابقه فوتبال + موسیقی	۳۰"
۵- PL - مجری، توضیح در باره مسابقه فوتبال	
۶- Amp - قسمت دوم نوار فوتبال از دقیقه ۶۷	
	۱۲/۵۰"
۷- AIF - اسلاید مسابقه والیبال	۳۰"
۸- LD - کپشن والیبال	
۹- PL - مجری، توضیح در باره والیبال و مسابقات این رشته	
۱۰- TC - مسابقات والیبال تك باند. صحبت مجری فیلم ۵'	
۱۱- LD - کپشن مهمان هفته + موسیقی	۲۰"
۱۲- PL - مهمان هفته و مجری، صحبت در باره ورزش	
۱۳- TC - فیلم مربوط به اسکی. صحبت مهمان هفته روی	
فیلم تك باند مدت: ۲۵" و ۹'	
۱۴- AIF - اسلاید عملیات ژیمناستیک + موسیقی	۲۰"
۱۵- PL - مجری، صحبت راجع به ورزش ژیمناستیک و خداحافظی.	
۱۶- AMP - نمایش ۲۵ دقیقه اول مسابقات ژیمناستیک	
۱۷- LD - کپشن پایان و تهیه شده در... + موسیقی ۲۰"	
۱۸- AIF - اسلاید آرم برنامه. (فید اوت) FO	

تماشاگر به طور مستقیم با عوامل صحنه آشنا نمی‌شود. چشم‌ها همه یکی می‌شوند و به صورت يك چشم - یعنی دوربین - به صحنه می‌نگرند.

ب) در مورد «صدا» نیز عیناً همین مطلب صادق است. در تئاتر اختیار فراز و فرود صدا با شما نیست. اختیار گوش شما به دست حنجره بازیگر است. بازیگر نیز ناچار است با صدای بلند صحبت کند تا کسانی هم که در ردیف آخر نشسته‌اند به راحتی بشنوند. او حتی اگر بخواهد افکار خود را زیر لب بیان کند، ناچار است بلند حرف بزند، اما تلویزیون به برکت وجود میکروفون‌های مختلف و دستگاه‌های بالانس صدا، هر صدایی را به راحتی به گوش شما می‌رساند. یادتان باشد که خودتان هم در منزل می‌توانید صدا را کم و زیاد کنید.

ج) تماشاگر تئاتر همه صحنه را می‌بیند. وی به هیچ وجه نمی‌تواند تصویر مجردی از يك بازیگر را پیش چشم داشته باشد، اما بیننده تلویزیون، از چشم دوربین و به کمک خواص مختلف این وسیله، می‌تواند كوچك‌ترین حرکت چشم و ابرو و لب و دست و پای بازیگر را ببیند. بیننده تلویزیون در حالی که در منزل به پشتی لم داده است، می‌تواند مثلاً چشم‌های بازیگر را، حتی چندین برابر بزرگ‌تر از حد طبیعی، ببیند و بدین ترتیب آثار خشم و کین و نفرت و شادی و واکنش‌های عصبی در تلویزیون قابل دیدن است، و به همین جهت هم می‌توان گفت که تئاتر در تلویزیون با تأثیر بیشتر، به گفتار کمتر و آرام‌تری نیازمند است. قضیه به صورت معکوس نیز صادق است، یعنی بیننده تلویزیون اندازه هر کس، و بسیاری از اشیاء، را كوچك‌تر از حد طبیعی می‌بیند؛ و ایمن مهم‌ترین دلیل برای مجزا کردن اجزای بازیگر در تصویر تلویزیونی است.

د) در تئاتر تماشاگر ثابت و بازیگر متحرك است، اما بیننده تلویزیون - علی‌رغم سکونش در برابر این صفحه كوچك - می‌تواند به همت تراولینگ دوربین‌ها، پا به پای بازیگران حرکت کند و موارد مختلف را از چشم بازیگران مختلف ببیند، با توضیح بیشتر: در تئاتر تلویزیونی شما می‌توانید از چشم بازیگر اول به چهره بازیگر دوم نگاه کنید و بالعکس، و بدین ترتیب اغلب شما هم در قالب بازیگران مختلف در صحنه حضور دارید و تنها يك تماشاگر بی حرکت نیستید. يك تماشاگر بسی حرکت تئاتر آنچه را که در زاویه دید

خود دارد، می‌تواند ببیند، اما بیننده تلویزیون - به خاطر حرکت سه یا چهار دوربین در صحنه - به راحتی می‌تواند بازیگران را از روبرو، از پهلو، یا از پشت ببیند، و این یعنی حضور و جابجایی سریع بیننده در صحنه. بیننده تلویزیون به آسانی می‌تواند فقط دست بازیگری را ببیند که آرام آرام حرکت می‌کند و مثلاً به طرف کثو می‌رود و آن را باز می‌کند. بعد از چشم همان بازیگر سلاح كوچك داخل کثو را - حتی چند برابر بزرگتر - می‌بیند. سپس از چشم بازیگر دوم، همین بازیگر را با سلاحی که در دست دارد، تماشا می‌کند، و پس از آن حتی می‌تواند با نگاه بازیگر سوم نبرد این دو را نظاره گر باشد.

با توجه به آنچه گفته شد، ملاحظه می‌کنید که چگونه در تئاتر تلویزیونی، بیننده ضمن اینکه روی مبل لم داده است و بازیگران را تماشا می‌کند، بیش از همه بازیگران، در صحنه حرکت می‌کند

ه) در تئاتر، فضا و لوازم برای ارائه دکور محدود و معهود است. شما هرگز نمی‌توانید يك رودخانه، یا يك آبشار را در سن تئاتر داشته باشید، اما در تلویزیون به كمك «كروماکی» گاهی می‌توان به جای دکور از تصاویر متحرك مناظر طبیعی استفاده کرد. بازیگر ممكن است در يك استودیو خالی، تنها در برابر يك لثه بزرگ آبی رنگ، قدم بزند، اما بیننده او را مثلاً در یکی از خیابان‌های ژاپن ببیند و حتی در کنار ژاپنی‌ها

و) در تئاتر تلویزیونی به راحتی می‌توان به كمك مونتاز، در لحظاتی خاص، عوامل خارج از صحنه را نیز به كمك طلبید. وقتی بازیگری به پنجره نزدیک می‌شود و به خیابان نگاه می‌کند، بیننده تلویزیون، از چشم بازیگر به راحتی می‌تواند خیابان و اتومبیل‌ها و مردم را ببیند و سر و صدای آنها را بشنود، اما تماشاگر تئاتر را تنها می‌نواند از راه گوش با این منظره آشنا کرد، یعنی با ابراز احساسات بازیگر کنار پنجره و سر و صدایی که از بلندگوها پخش می‌شود.

ز) اگر چه شاید به نظر می‌رسد که کار بازیگر تلویزیون به خاطر میزانش‌های مختلف (از نظر حرکت و صدا و نور، و حضور سه یا چهار دوربین، و به همراه هر دوربین يك متصدی دوربین) دشوارتر است، اما این امتیاز را نیز نباید فراموش کرد که در تئاتر تلویزیون امکان تکرار بازی

قراهم است که بازیگر تئاتر غیر تلویزیونی از آن محروم است و در هر ستانس از بازی، کرده است آنچه را که کرده است و گفته است آنچه را که گفته است.

اگر چه می‌توان وجوه نماید دیگری نیز بین تئاتر صحنه و تئاتر تلویزیونی پیدا کرد، اما همین مقدار که گفته شدنشان می‌دهد که دکوپاژ تئاتر تلویزیونی به چه دقت و ظرافت کاری‌هایی نیازمند است و اینجاست که دشواری کار کارگردان تئاترهای تلویزیونی آشکار می‌شود...»

کارگردان تلویزیونی که عهده‌دار ضبط يك برنامه تئاتر می‌شود، اگر با بازیگری یا کارگردانی صحنه آشنا باشد، با شناخت بیشتر و دقیق‌تری از چگونگی تأثیر نقش شخصیتها، می‌تواند با حفظ لحظات دراماتیک، ضبط نمایش را به پایان برساند. کارگردان تلویزیونی می‌باید زمان بروز واکنش حرکتی در برابر کلام را بداند و همچنین تأثیر این انعکاس را بر تماشاگر بشناسد. البته همه کارگردانهای تلویزیونی دارای این سابقه هنری نیستند و نمی‌توان چنین انتظاری هم داشت، ولی این آگاهیهای هنری در ارائه لحظات دراماتیک و برجسته کردن شخصیتهای نمایش و بهره‌گرفتن از تمام فنون بازیگری و جابجایی و استقرار افراد بازیگر، از جهت تعیین و تغییر میزانشن برای دوربینها، تأثیر مستقیم خواهد داشت.

در صحنه، بازیگران آزادانه می‌توانند از يك سو به سوی دیگر بروند و یا حرکاتی را به طور ناگهانی از خود بروز دهند. همچنین ناچارند کلمات خود را با صدای بلند، ادا کنند که حتی با آخرین ردیف تماشاگر نیز ارتباط خود را حفظ کنند، اما وقتی تئاتر در استودیو تلویزیون و برای چند دوربین آماده می‌شود در اولین مرحله، صدا و حرکت از محدودیتی محسوس برخوردار می‌گردند، به این معنا که با يك یا چند میکروفن مخفی و یا «بوم» می‌توان حتی آرام‌ترین صدای بازیگران را نیز ضبط کرد و دوربین‌ها نیز بازیگران را از زوایای مختلف و در اندازه‌های مختلف (L. S – M. L. S – M. S – C. U) و با تأثیرهای دراماتیک تصویری نشان می‌دهند و چنانچه حرکات آنها از قبل تعیین و تمرین نشود، وقتی يك بازیگر با حرکتی سریع رابطه خود را با بازیگر دیگر قطع می‌کند، اگر دوربین (M. T. C. S) صحنه را «کادراژ» کرده باشد، به یقین بالانس تصویر

برهم می‌خورد، زیرا بازیگر دوم از کادر خارج می‌شود و یا قسمتی از بدن وی در گوشه‌ای از کادر به طور ناقص قرار می‌گیرد و بدین گونه پلان زیبایی خود را از دست می‌دهد. از این رو، اگر کارگردان تلویزیونی با چنین لحظاتی روبرو شود، تأثیرات دراماتیک و زیبایی تصاویر خود را از دست خواهد داد. بدین منظور، وی می‌باید دقیقاً با جریان نمایش آشنا بوده، بر سر تمرینات حضور داشته باشد و حرکات و میزانش‌ها را به خاطر بسپارد و یا در حین اجرای صحنه، از آن یادداشت‌هایی بردارد و بر اساس آن نمایشنامه را برای يك یا چند دوربین دکوپاژ کند.

دکوپاژ تلویزیونی، در واقع چیزی جز تنظیم حرکات و استقرار صحیح بازیگران نسبت به یکدیگر و نسبت به دکور و وسایل صحنه از دیدگاه دوربین نیست.

ضبط يك نمایش، معمولاً به دو طریق انجام می‌گیرد:

الف) دکوپاژ تئاتر، بر اساس يك دوربین:

برخی از کارگردان‌های تلویزیونی، معتقدند که تئاتر هنگامی اصالت خود را، به خاطر ضبط تلویزیونی، از دست نمی‌دهد که به وسیله يك دوربین تصویر شود. به این ترتیب که دوربین نیز همانند يك بازیگر وارد صحنه عمل شود و علاوه بر میزانش‌های معمول برای بازیگران، میزانش و ویژه دوربین نیز پیش‌بینی و تعیین بشود و در طول اجرای نمایش، پیوسته در حرکت باشد و چون چشم تماشاگری حاضر در صحنه، حوادث را دنبال کند. با دور شدن از صحنه، نمای عمومی آن را بنمایاند و با نزدیک شدن به سوژه (به بازیگران و وسایل صحنه) بر آنها تأکید ورزد.

برای آشنایی با نمونه کار با يك دوربین به ذکر مثالی می‌پردازیم:

هنگامی که بازیگری مسلح با حالتی مضطرب و ملتهب تصمیم به تهدید و یا حالت تهاجم به شخصیت دیگری نمایش را می‌گیرد، دوربین چون بازیگری به جای شخص مهاجم می‌تواند بسوی میزی که در فاصله کمی قرار گرفته، حرکت کند. در چنین حالتی تأکید دوربین بر سلاح درون کتو میز، تأثیر دراماتیکی کلام را افزایش می‌دهد و التهاب و انتظار موجود در صحنه را بالا می‌برد. در لحظه‌ای که دوربین بر کتو میز ثابت می‌شود، ابتدا دست بازیگر مهاجم به آرامی بسوی کتو می‌لغزد، آنگاه کادر باز می‌شود و مهاجم

با چالاکي سلاح را از درون کتو برمي دارد و حالت تهديد به خود مي گيرد (شروع حرکت دوربين و تغيير محل آن) آنگاه آرام و مطمئن، ضمن بيان ادامه گفتار خود، به سوی بازیگر قدم برمي دارد. در اين زمان مجدداً، دوربين تغيير موضع مي دهد و بازیگر دوم وقتی ديده مي شود که با نزديك شدن بازیگر مهاجم به او، در کادر قرار مي گيرد و حالت بهت يا وحشت او آشکار مي شود و سپس دوربين بزي ضبط لحظات دراماتيک، همانند نشان دادن چشم ها، از صورتی به صورت ديگر حرکت و بر چهره ها و عکس العمل ها تأکيد مي کند و...

ملاحظه شد که در طول کشاکش دو بازیگر، يك دوربين، به خوبی تمام لحظات و موقع بازیگران و عکس العمل های آنها را، بدون وقت کشته - که معمولاً به دليل کات سريع در ضبط چند دوربيني بوجود مي آيد و اصطلاحاً به آن «ايست و مکث» مي گویند - تصوير مي کند و بدون اين که تصوير قطع شود، در لحظاتی بر التهاب و تشديد اثر دراماتيکی آن نیز مي افزايد. شايد علت اين که کارگردان های تلویزیونی کمتر به اين شیوه تصوير برداری رغبت نشان مي دهند، اين است که تئاتر بدون قطع، به سبب نیاز به تمرين بسيار دقيق و مداوم بازیگران و تحرك بلاوقفه دوربين، کاری خسته کننده است (و اصولاً چنین وقت و فرصت برای ضبط يك تئاتر نيست) و فقط ذوق و علاقه گروه هنری و کارگردان تلویزیونی چنین امکانی را فراهم مي آورد. در اين نوع ضبط تلویزیونی، چنانچه قرارهایی که با بازیگران و متصدي دوربين بهنگام تمرين در استودیو گذاشته شده است، رعایت نشود، نمايش تأثیر اصلی خود را از دست مي دهد و ديگر نمی توان مدعی شد دوربين نیز همانند يك بازیگر، در صحنه، ایفای نقش کرده است.

نمايش ديکته و زاویه، کار آقای حميد مصداقی که تماماً به وسیله يك دوربين و بدون قطع عمده، تصوير شده است، نمونه ای از اين شیوه کار است.

ب) دکوپاژ تئاتر برای چند دوربين:

می توان گفت نمايشنامه هایی که برای تلویزیون تنظيم می شوند (به طور معمول برای سه دوربين و در مواردی برای چهار دوربين) دکوپاژ

می‌گردند. این شیوه، به واسطه قطع پلانها، تئاتر را بیشتر به سوی سینما سوق می‌دهد. زیرا هر يك از چند دوربین در زوایای مختلف، نماهای گوناگونی را کادر بندی و کارگردان تلویزیونی، پس از انتخاب تصویر دلخواه، آن را سوئیچ می‌کند.

گاه يك نمایش از چند فصل (چند پرده - Act) تشکیل می‌شود که هر «پرده» (Act) به طور جداگانه، دکوپاژ، ضبط و سپس مونتاژ می‌شود و در این حالت، به ندرت کل نمایش پس از مونتاژ، از ریتم یکدستی برخوردار خواهد بود و مسلماً چنین نمایش‌هایی جاذبه دراماتیکی خود را از دست می‌دهند. شیوه چند دوربینی در ضبط تئاتر تلویزیونی موجب می‌شود که فاصله زمانی بین عمل يك بازیگر و عکس العمل بازیگر دیگر از بین برود زیرا تأثیر کلام بازیگر اول با يك قطع نما بی‌درنگ در چهره بازیگر دوم نشان داده می‌شود.

اگر هر يك از ما در حرکات روزمره خود دقیق شویم و مسائل مختلفی را که متأثرمان می‌کند، ثبت کنیم، آنگاه که به بررسی می‌نشینیم، درمی‌یابیم نگاهی که از چهره‌ای بر چهره دیگری می‌رود، حرکت کره چشم و در مواردی حرکت عضلات و اعضاء دیگر را دربر می‌گیرد. مدت زمانی که چشم (در حالت باز) نگاه را از يك صورت به صورت دیگر می‌کشد و واکنش را باعث می‌شود، همان فاصله‌ای است که در شیوه ضبط با چند دوربین از بین می‌رود و قطع يك نما به نمای دیگر، عامل تلف شدن این نیروی دراماتیک است. (چشم به هنگام گردش از يك سو به سوی دیگر، بدون تأکید به آنچه که بین دو سو (دو نقطه A و B) واقع شده‌اند، می‌نگرد. اما از آنجا که شخص آن چیزهایی را که می‌خواهد ببیند با فرمان مغز در محدوده دید می‌آورد، لذا چشم در اصطلاح تصویری، آنچه را که می‌باید، واضح و شفاف (Focus) می‌بیند و به این ترتیب، بنابر عادت دیدن، سایر اشیاء که برای دیدن مورد تأکید نیستند، نگاه به طور سطحی و غیر واضح (Out. of. Focus) از روی آنها عبور می‌کند و در نتیجه، دید شخص از نقطه A بر نقطه B معطوف می‌شود و مدت زمان آن، شروع حرکت از نقطه A و یافتن نقطه B و ثابت ماندن بر آن است). البته بر اثر استمرار و بنابر عادت دیدن، احساس درك این نکته بی‌اثر و

چنین امری قابل قبول و طبیعی جلوه گر شده است. زیرا تلویزیون: برنامه‌های نمایشی خود را با استفاده از الگوی تصویرگری سینما بنا نهاده و اگر ضبط نمایشی را به عنوان تئاتر ارائه می‌دهد، یقیناً از اصول و تکنیک و برشهای سینمایی متأثر می‌باشد.

از آنجا که تئاتر، به سبب محدودیت فضای صحنه بیشتر با تجسم مکان و به کمک کلام با تماشاگر در ارتباط است و از شروع تا پایان آن (يك يا چند پرده) تداوم حرکت و نیز مفهوم کلام (حتی اگر بخشی از آن در سکوت بگذرد: کشش درونی) پیوسته است، از این روضبط تلویزیونی يك تئاتر، اگر بدون قطع صورت بگیرد، به تداوم لحظات دراماتیزه تصویر و حفظ اصالت نمایش کمک بسیاری می‌کند (بدیهی است که اشتباهات و اشکالات در ضبط صحنه‌ها بعداً به وسیله مونتاز، ترمیم و تصحیح می‌شود). تفاوت بین فیلم و تئاتر نیز در همین است و در غیر این صورت به فیلم بیشتر شباهت خواهد داشت تا به تئاتر.

نکات بسیاری در ضبط برنامه‌ها و نمایش به وسیله چند دوربین حائز اهمیت است که باید مورد توجه کارگردان تلویزیون قرار گیرد. به عنوان نمونه: اگر دوربین وسط، نمای عمومی صحنه را نشان می‌دهد و دو نفر که در حال صحبت کردن هستند، درست در طرفین قاب عکسی که در عمق صحنه بر دکور آویخته است، قرار دارند، چنانچه تصویر درشت یکی از آن دو، به وسیله هر يك از دوربینهای طرفین قطع شود، در زمینه، اثری از قاب عکس دیده نمی‌شود و یا اگر باشد، بنا بر مقتضای زاویه دوربین ناقص خواهد بود و در نمای عمومی بعدی، بیننده قاب عکس را در بین اشخاص صحنه خواهد دید. در این حالت اگر از حرکت دوربین و آنچه که درباره عمل يك دوربین گفتیم، کمک بگیریم، آن وقت تصویر قابل قبول خواهد بود. معمولاً با دو نوع عمل به وسیله دوربین، می‌توان به تصویر کامل و صحیح دست یافت:

۱- دوربین با استفاده از حرکت «تراولینگ» از حالت ثابت خارج شود و با يك حرکت «آدک» کادر مورد نظر را کادراژ و یا قاب عکس را از کادر خود خارج کند.

۲- دوربین وسط با حرکت «زوم به جلو» با خارج کردن قاب عکس

از کادر خود بر «کلوز آپ - Close Up» یکی از دو نفر حاضر در صحنه ثابت شود (که البته در این حالت عمق میدان از بین می‌رود)، آنگاه دوربینهای طرفین که در این فاصله تصویرهای خود را کادراژ کرده‌اند، وارد عمل شوند و به دوربین وسط فرصت دهند که مجدداً نمای عمومی را کادر بندی کند.

نمونه پیوست، شکل دکوپاژ قسمتی از يك تئاتر را برای چند دوربین نشان می‌دهد:

قسمتی از نمایشنامه «آنها زنده‌اند» نوشته «آثول فوگارد» - ترجمه «محمود کیا نوش»

...[«دن» که در این مدت با ناراحتی نشسته بود و

برای هم‌آوازی و کمک به «میلی» و «شورتی» کوششی

نمی‌کرد اکنون روی پا می‌جهد. میلی و شورتی به

شدت مشغول پایکوبی هستند و هر يك، حرف دیگری

را قطع می‌کند و یا در حین حرف زدن دیگری

حرف می‌زند].

دن: این يك شكست مفتضحانه است!

میلی: بلك نیست بچه‌ها! بلك نیست.

دن: این رسماً...

میلی: داره تقریباً گرم میشه.

شورتی: ماریولانرا!

دن: حالا این ديگه يك شكست مفتضحانه است...

میلی: به بار ديگه امتحان می‌کنیم، درست میشه!

دن: من ديگه نمیتونم تحمل کنم.

میلی: پس بشین و آواز بخون.

دن: بعضی مخلصه‌ها از مرگ هم بدتره.

میلی (چشمانش را می‌بندد): «با لبخند» رو بخونیم.

شورتی: ولی دن، تو حتی سعی خودت رو هم نمی‌کنی!

دن: چون دلم نمی‌خواد.

شورتی: نه، دن تو باید بخونی.

دن: مگه کری؟ دلم نمی‌خواد بخونم.
 شور تی: خجالت بکش، دن این جشن تولد اونه.
 میلی: (هنوز چشمانش بسته است): گفتم آواز «با لبخند»، حاضر
 باشید، شروع می‌کنیم... شروع! (می‌خواند) «راه باریکی
 خاکستری قام، از تپه بالا می‌رود با پیچ و خم، تا می‌رسد به
 خانه‌ای سفید و کوچک، در کنار دریا...».

[دن و شور تی در حین آواز خواندن میلی بگو-

مگویشان را ادامه می‌دهند.]

دن: خوب، کسی جلوشو نگرفته. فقط دست از سر من بردار...
 شور تی: نه دن.

دن: ... منو از این کار معاف کن.

شور تی: نه دن این انصاف نیست.

دن: به من چه که انصاف نیست، نباشه!

شور تی: بهت میگم باید آواز بخونی، چون...

دن: و من هم بهت میگم...

[دن و شور تی، همزمان، سیل اعتراضها و اتهام‌ها را

به سوی هم سرازیر می‌کنند. میلی هنوز آوازش را

می‌خواند. با صدائی هرچه بلندتر و چشمانی کاملاً

بسته و در بحبوحه غوغا، میلی قاشقی برمی‌دارد و

شروع می‌کند به کوبیدن بر میز.]

میلی: ساکت! ساکت!

[بگو مگو ادامه پیدا می‌کند. میلی باز بر میز

می‌کوبد]

میلی: میگم ساکت!

دن: من بهت گفتم که چنین وضعی پیش می‌آد. حاضر نیستم گناه

این شکست مفتضحانه را به گردن بگیرم.

شور تی: خب، تفصیر من که نیست، چون من داشتم آوازمی‌خوندم.

میلی: خیلی شلوغ کردین. هر دو تون فوراً ساکت بشید (سکوت)

با فریاد کشیدن به جایی نمی‌رسیم. در عمق همه این آشوب و

غوغا يك جنايت وجود داره... يك جنايت، من دادخواهی می‌کنم و اعلام می‌کنم شما دوتا حرومزاده مجرمین!

دن: خودت چی؟

میلی: قربانی شما.

شورتی: این دفعه دیگه چکار کردیم میلی؟

میلی: امشب...

دن: تو مارو منم می‌کنی؟

میلی: آره.

دن: مقصر ما هستیم؟

میلی: می‌خوام بازم بگم...

دن: نه.

میلی: مجرم!

دن: نه... من سعی کردم که مانعت بشم. بهت اخطار کردم، لحظه

به لحظه، اما حرف توی گوشت نرفت. تو جشن می‌خواستی.

میلی: (سیگاری روشن می‌کند و با شدت به آن پک می‌زند.) آره،

یه کمی نشاط، با آوازی پشت‌کنم به کهنگی و با خنده‌ای روکنم

به تازگی. چند لحظه‌ای خنده، اینا خواسته‌های محال حساب میشن؟

مثلاً سالروز تولد من بود.

شورتی: حالا کجاش عیب داشت؟

میلی: تو به این میگی جی؟ کیک دراز و آدمای عوضی، نه

سیگار و کرم ابریشم و هیچ‌کاری هم نکن!

شورتی: من خوشحال میلی.

میلی: نه، نیستی!

شورتی: چرا! هستم.

میلی: نه تو حق نداری خوشحال باشی و اگر آنقدر احمقی که

نمی‌فهمی چرا، من بهت می‌گم. اول از همه بذار تو روت بگم که

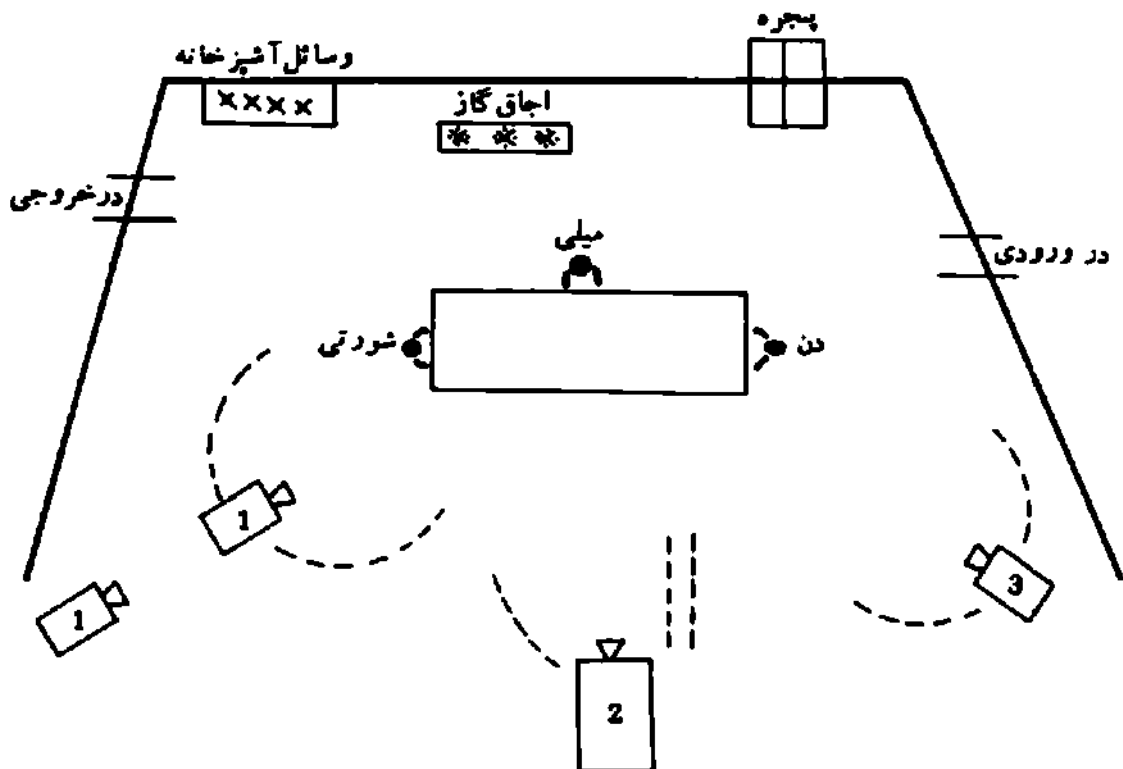
من از تو خوشم نمی‌آد. خدا شاهده که دلم نمی‌خواد اصلاً قیافه

تو ببینم. تو حالمو به هم می‌زنی، اون سر سرم می‌ذاره. مدام

سر بسر تو هم می‌ذاره و من نفرت دارم.

شورتی: من به چندتا شوخی اهمیتی نمی‌دم.
میلی: فقط يك شوخی هست؛ تو شوخی، خودت هستی.

دقت در شناخت نوع نمایشنامه روشن می‌سازد که در متن آن، کلام، رشته ارتباطی را بیش از حرکت به دست دارد و بازیگران، در قالب شخصیت‌های نمایش نیز نمی‌توانند تحرك چندانی بر روی صحنه داشته باشند، زیرا پیوستگی و تداوم حرکتی نمایش، وابسته به ریتم کلام و گفتگوی بازیگران (میلی و دن و شورتی) است و عامل تحرك افراد بازی در صحنه را نیز دیالوگ‌ها به عهده دارد. لذا بهتر است چنین نمایشی را با استفاده از حرکت دوربین‌ها به عنوان ایجاد تحرك تصویری و تأکید بر حالات روانی و احساسی بازیگران که شاید برای ادای کلام خود در حین ایفای نقش از جای خویش هم بر نمی‌خیزند، دکوپاژ کرد. از این رو، با مشخص کردن پلان صحنه و وضعیت استقرار افراد و وسائل صحنه، می‌توان محل دوربین‌ها را نیز تعیین کرد. (شکل ۲)



(شکل ۲)

طریقه دکوپاژ:

$\frac{\text{Cam 2}}{\text{L. S}}$ - دن نشسته و میلی و شورتی در حال پایکوبی هستند.

$\frac{\text{Cam 1}}{\text{C.S - Tilt Up}}$ - دن - کلافه - در پایکوبی شرکت نمی‌کند.
(دوربین از روی دستهای دن حرکت می‌کند و او را درکادر می‌گیرد.)

$\frac{\text{Cam 3}}{\text{T. C. S}}$ - میلی و شورتی به پایکوبی مشغولند و مرتب حرف می‌زنند و حرف یکدیگر را قطع می‌کنند.

$\frac{\text{Cam 2}}{\text{L. S}}$ - ادامه پایکوبی - دن از جا می‌جهد و شورتی و میلی همچنان به پایکوبی ادامه می‌دهند.

دن: این يك شكست مفتضحانه است!

میلی: (در حال پایکوبی) بلك نیست بچه‌ها، بلك نیست.

دن: رسماً این...

$\frac{\text{Cam 3}}{\text{C. U میلی}}$ - (میلی در حال پایکوبی)
میلی: داره تقریباً گرم میشه.

$\frac{\text{Cam 1}}{\text{F. S}}$ - (میلی و شورتی در حال پایکوبی - پروفیل (سرخ) شورتی و میلی و دن از روبرو)

شورتی: ماریولانزا!

دن: حالا این دیگه يك شكست مفتضحانه است.

میلی: به بار دیگه امتحان می‌کنیم، درست میشه!

$\frac{\text{Cam 2}}{\text{L. S}}$ - (ادامه پایکوبی)

دن: من دیگه نمی‌تونم تحمل کنم.

میلی: پس بشین و آواز بخون.

دن (می‌نشیند): بعضی مخصصه‌ها از مرگ هم بدتره.

$\frac{\text{Cam 3}}{\text{C. U میلی}}$ - (میلی چشمانش را می‌بندد)

میلی: «بالبخت» رو بخونیم...

Cam 1
OV - SH شورنی - (شورنی در حال پایکوبی به طرف دن می رود)

شورنی: ولی دن، توحنی سعی خودت رو هم نمی کنی!
دن: چون دلم نمی خواد.

Cam 3
OV. SH دن - (شورنی دستهایش را روی لبه میز می گذارد).

شورنی: نه، دن تو باید بخونی

Cam 1
OV. SH شورنی -

دن: مگه کری؟ دلم نمی خواد بخونم.

Cam 3
OV. SH دن - (شورنی در همان حالت)

شورنی: خجالت بکش!

Cam 2
C. S - Dollyout میلی تا L. S - (میلی هنوز چشمانش بسته است و پایکوبی می کند).

O. S / شورنی: این جشن تولد اونه.

میلی: گفتم آواز «بالبخت»، حاضر باشین شروع می کنیم: شروع (آغاز D. O تا L. S) (می خواند) «راه باریکی خاکستری فام، از تپه بالا می رود با پیچ و خم تا می رسد به خانه ای سفید و کوچک در کنار دریا...»

[دن و شورنی به بگو مگویشان ادامه می دهند.]

Cam 1
OV. SH شورنی -

دن: خب، کسی جلوشون نگرفته، فقط دست از سر من بردار.
شورنی: نه، دن.

دن: منو از این کار معاف کن.

Cam 3
OV. SH دن -

شورنی: نه دن، این انصاف نیست.

دن: به من چه که انصاف نیست؟ نباشه!
شورتی: بهت میگم باید آواز بخونی، چون...
دن: (نیم خیز می‌شود) و منهم بهت میگم....

Cam 2
- M. L. S

[دن و شورتی همزمان سیل اعتراض‌ها و اتهام‌ها را
به سوی هم سرازیر می‌کنند. میلی هنوز آوازش را
می‌خواند. با صدائی هر چه بلندتر و چشمانی کاملاً
بسته و در بحبوحه غوغا، میلی قاشقی را برمی‌دارد
و شروع می‌کند به کوبیدن بر میز.]
میلی: ساکت! ساکت! (بگو مگو ادامه پیدا می‌کند و
میلی بر میز می‌کوبد)
میلی: میگم ساکت!
دن: من بهت گفتم که چنین وضعی پیش می‌آد. حاضر نیستم
گناه این شکست مفضوحانه رو به گردن بگیرم.
شورتی: خب تفصیر من که نیست... چون من داشتم آواز
می‌خوندم.

Cam 1
سه شات بسته - Pan با میلی - (میلی، در سکوت، لحظه‌ای قدم می‌زند
و بدون این که رو به سوی دن و شورتی
برگرداند، دست به صورتش می‌کشد.)
میلی: با فریاد کشیدن به جایی نمی‌رسیم... در عقب همه این
آشوب و غوغا يك جنايت وجود داره... يك جنايت.

Cam 3
FS، میلی - (به طرف میز برمی‌گردد)

میلی: من دادخواهی می‌کنم و اعلام می‌کنم شما دوتا حرومزاده
مجرمین!

Cam 1
- C. U دن

دن: خودت چی؟

$$\frac{\text{Cam 2}}{\text{M. L. S}}$$

میلی: قربانی شما!

$$\frac{\text{Cam 3}}{\text{C. U. شورنی}} - (\text{متوجه میلی می شود})$$

شورتی: این دفعه دیگه چکار کردیم میلی؟

$$\frac{\text{Cam 2}}{\text{C. U. میلی}}$$

میلی: امشب.

$$\frac{\text{Cam 1}}{\text{C. U. دن}}$$

دن: تو مارو متهم می کنی؟

$$\frac{\text{Cam 3}}{\text{OV. SH دن}}$$

Z/in تا C. U میلی روی کلمه مجرم.

میلی: آره

دن: مقصر ما هستیم؟

میلی: می خوام بازم بگم...

O. S / دن: نه!

میلی: مجرم.

$$\frac{\text{Cam 2}}{\text{M L. S}} - (\text{دن از جای خود بلند می شود و به طرف میلی$$

می رود.)

دن: نه... من سعی کردم که مانعت بشم. بهت اخطار کردم، لحظه

به لحظه، اما حرف توی گوشت نرفت. تو جشن می خواستی

(میلی به طرف میز حرکت می کند.)

$$\frac{\text{Cam 3}}{\text{CU}} - (\text{دست میلی وارد کادر می شود و سیگاری$$

جعبه سیگار و Tilt - up

بر روی صورت میلی برمی دارد و آتش می زند و با شدت، به

آن پک می زند.)

میلی: آره، یه کمی نشاط، با آوازی پشت کم به کهنگی...

Cam 2
- C. U شورتی

O. S / میلی: و با خنده‌ای روکنم به تازگی...

Cam 3
- C. U میلی

میلی: چند لحظه‌ای خنده...

Cam 2
M. L. S - (میلی به طرف دن می‌چرخد.)

میلی: اینا خواستهای محال حساب میشن؟ مثلاً سالروز تولد من بود.

Cam 3
C. U شورتی - (در فکر و گنگ از ماجرا)

شورتی: حالا کجاش عیب داشت؟

Cam 1
سه شات میلی سمت چپ
شورتی نیم‌رخ به دوربین
و دن میان آن دو نفر

میلی: تو به این میگی چی؟ کیک دراز و آدمای عوضی، ته
سیگار و کرم ابریشم و هیچ‌کاری هم نکن؟
شورتی: من خوشحالم میلی.
میلی: نه، نیستی!
شورتی: چرا هستم.

Cam 3
C. U میلی - (به طرف شورتی می‌چرخد.)

میلی: نه تو حق نداری خوشحال باشی و اگر اونقدر احمقی
که نمی‌فهمی چرا، من بهت میگم.

Cam 2
- C. U دن

O. S / میلی: اول از همه بذار تو روت بگم که...

Cam 3
C. U میلی - میلی: من از تو خوشم نمی‌آد. خداشاهده که دلم نمی‌خواد

اصلاً قیافه تو بینم.

Cam 2
- C. U شورتی

O. S / میلی: تو حالمو به هم می‌زنی. اون سر برسم می‌ذاره.
مدام سر بر سر تو هم می‌ذاره.

Cam 3
- C. U میلی

میلی: و من نفرت دارم

Cam 2
- M. L. S

شورتی: من به چند تا شوخی اهمیت نمی‌دم.
میلی: فقط به شوخی هست؛ تو شوخی خودت هستی.

Cam 3
- C. U شورتی

Cam 1
- C. U دن

Cam 2
- C. U میلی) میلی، عصبی به سیگار بك می‌زند و لحظه‌ای سکوت

Z/b تا برقرار می‌شود).

M. L. S

همانگونه که در بخش‌های نخستین اشاره شد، شکل دکوپاژ متن
نمایشنامه‌ها نیز بستگی به نوع و سبك آنها دارد و در واقع، بار دیگر می-
توان تکرار کرد:

«سبك نمایش نوع دکوپاژ آن را تعیین می‌کند».

به این ترتیب درمی‌یابیم که دکوپاژ نمایشنامه‌های کلاسیك نظیر
«اتللو» و «هملت» اثر «ویلیام شکسپیر» و آثار واقع‌گرای «برتولت برشت»
و کمدی‌های «مولیر» با یکدیگر تفاوت خواهند داشت.

يك نوع تفاوت نیز متصور است و آن تفاوت میان نمایش تئاتر
«اجرای صحنه» و نمایش از تلویزیون می‌باشد. به گفته «ورتینگتون مایر»
(کارگردان تلویزیونی): تئاتر به تماشاگران خود بازیگران زنده ارائه

می‌کند و تلویزیون تصویری از آنها را نشان می‌دهد. از این رو، گروهی معتقدند که این امر مانعی همیشگی در راه آفرینش کامل عواطف و ایجاد رابطه فکری با تماشاگران بوجود می‌آورد. شاید اینطور باشد، اما «آنی» بودن تلویزیون، با در نظر گرفتن مجموع کلی تصاویر، بیننده را متقاعد می‌کند که آنچه را که می‌بیند هم‌اکنون روی می‌دهد. هر چند که اجرا زنده نیست، اما به اجرایی زنده بسیار نزدیک است.

يك برنامه نمایش تلویزیونی در خانه یا محل کار و یا اقامت تماشاگر دیده می‌شود، نه در سالن نمایش و بر صحنه! این نکته‌ای است که تهیه‌کنندگان، نویسندگان، کارگردانان و بازیگران، نباید فراموش کنند. زیرا این امر یکی از محاسن با ارزش و در عین حال یکی از بزرگترین معایب تلویزیون است. در صحنه، تماشاگر اگر متوجه نیرنگ و فریب بشود، آن را راحت‌تر می‌پذیرد و حتی عقل و داوری را نادیده می‌گیرد. اما همین تماشاگر، در خانه، به هنگامی که برنامه‌ای را از تلویزیون می‌بیند، سختگیر و هوشیار و عیبجو می‌شود و لذا، در هر لحظه و هر جا که احساس کند برنامه، جاذبه‌ای ندارد و به او تحمیل شده است یا تلویزیون را خاموش می‌کند و یا برنامه کانال دیگر را (که احتمالاً با نمایش برنامه‌ای دیگر تا لحظاتی او را سرگرم می‌کند) می‌بیند. زیرا همه ملاک داوری تماشاگر، آن چیزی است که از يك کادر چهار ضلعی و احتمالاً در اتاق نشیمن می‌بیند.

رعایت نسبت‌های تصویر:

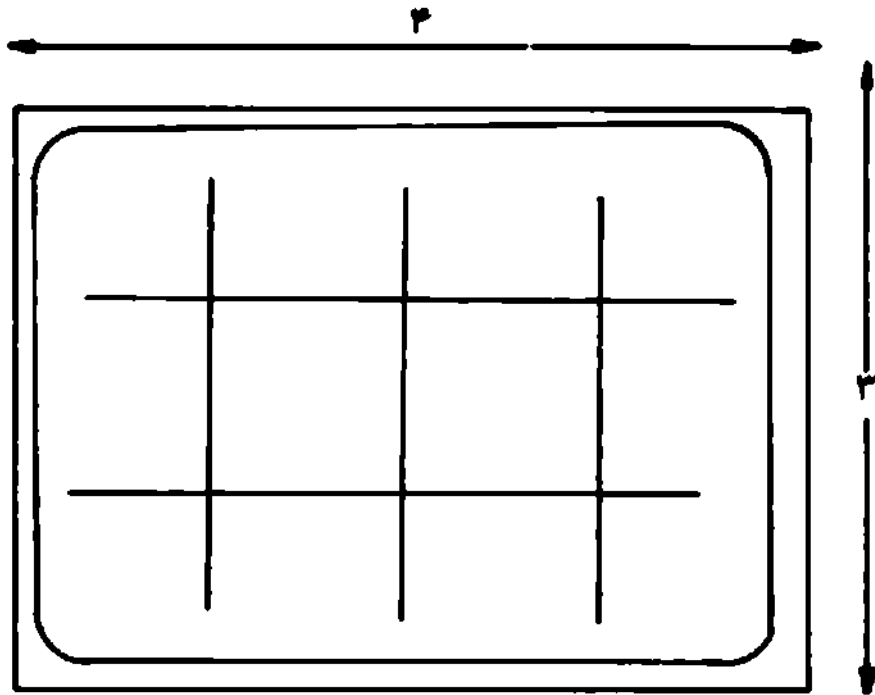
نسبت‌های صفحه تلویزیون (۳ × ۴) می‌باشد. بدین ترتیب که تصویر تلویزیونی دارای ۳ واحد ارتفاع و ۴ واحد عرض است و کلیه اطلاعات و یا پیام تصویری می‌باید در داخل این کادر قرار گیرند.

«سطح اصلی تصویر» و «سطح کلی تصویر»:

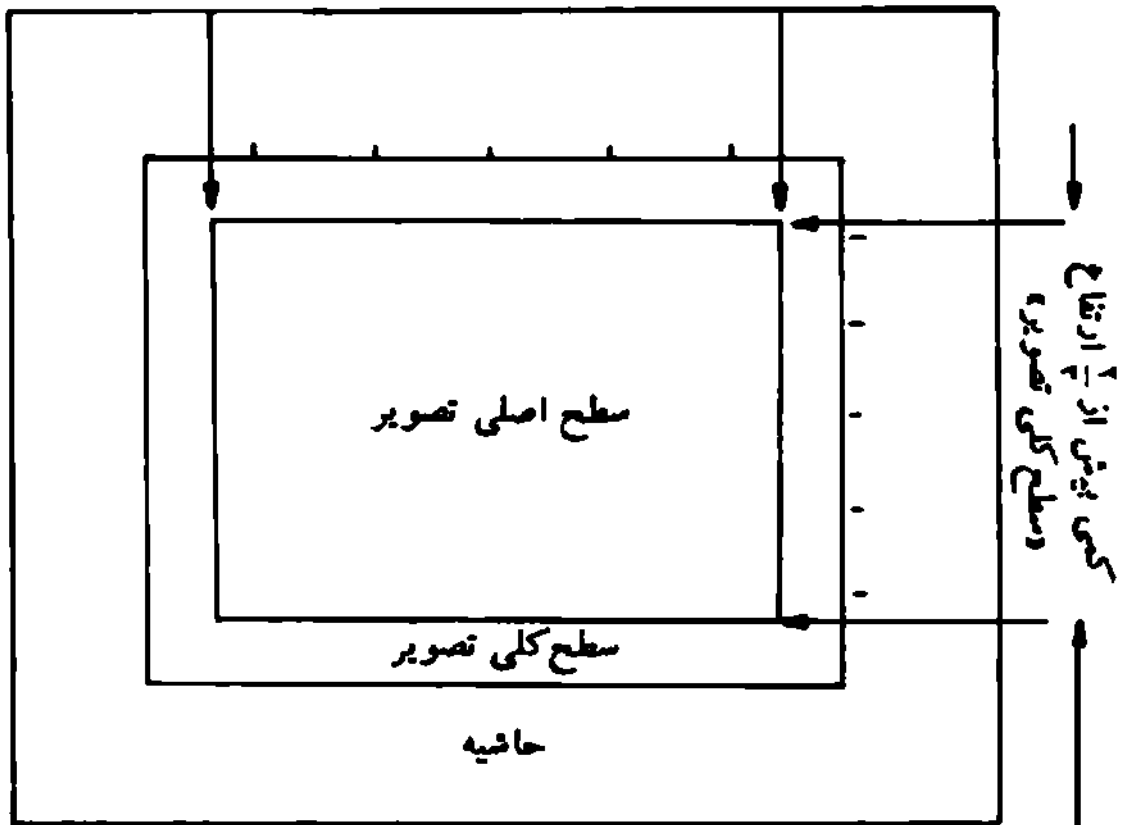
قسمتی از تصویر تلویزیونی، هنگام انتقال به گیرنده‌های خانگی به علت تبدیل و دریافت‌های الکترونیکی، از بین می‌رود و تصویری که در

1) Essential. Area

2) Ecanning. Area



«عرض»
کمی بیش از $\frac{2}{3}$ «سطح کلی تصویر»

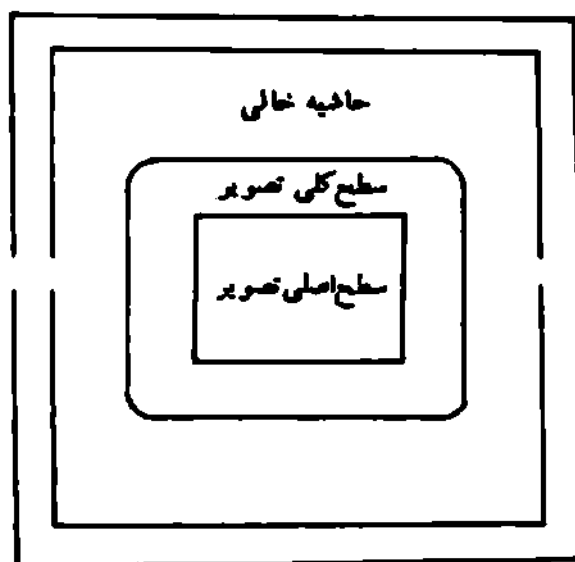


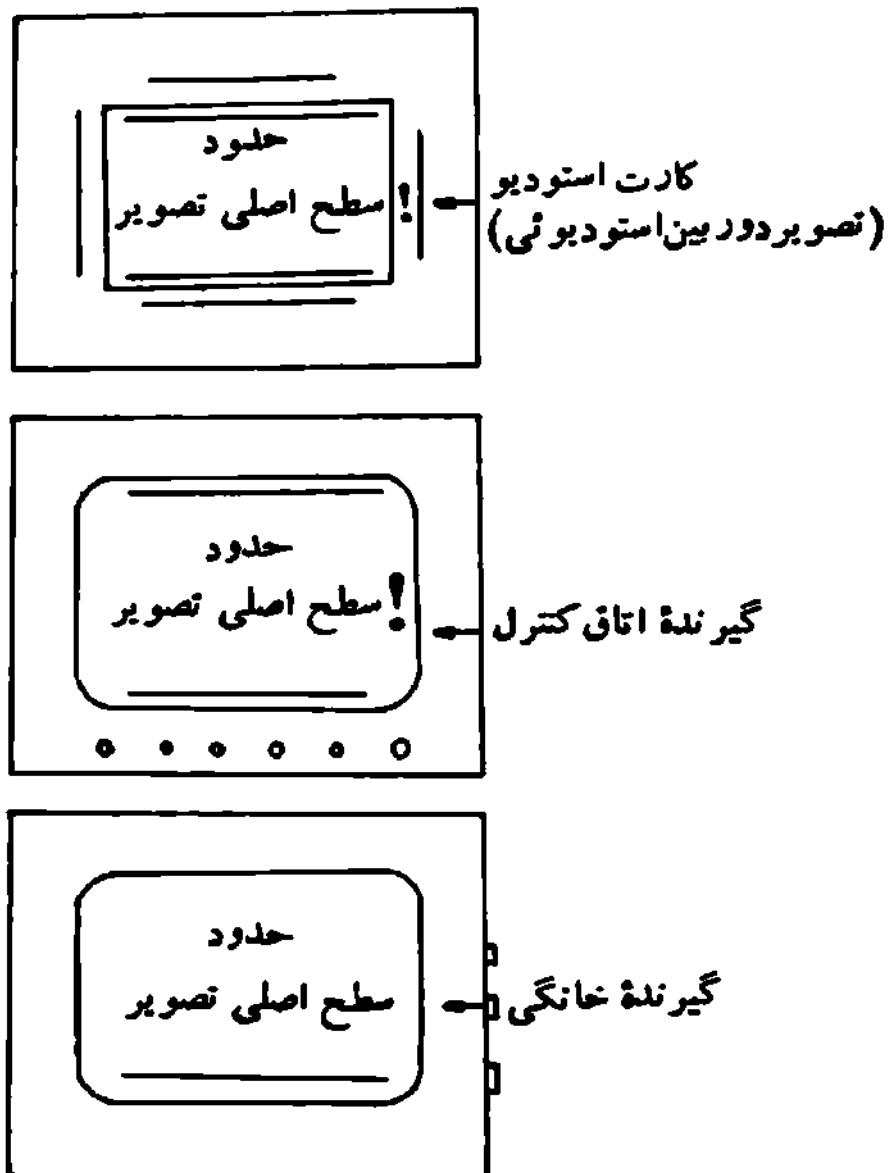
(شکل ۵)

«مونیتور» اتاق کنترل بازبینی می‌شود، به طور کلی شامل فضای بیشتری است و بازتر از تصویر تلویزیون‌های خانگی می‌باشد. به همین جهت است که گاه می‌بینید قسمتی از بدن بازیگر یا مقداری از نوشته تیتراژ از کادر خارج شده است.

میزان هدر رفتن تصویر، بستگی به عوامل تبدیل و بیشتر به میزان ضعف ردیف شدن خطوط تصویر تلویزیون‌های خانگی دارد. طول و عرض تصویر هر دو، در آن واحد در معرض این خطر قرار دارند. (بالا، پائین و طرفین تصویر روی صفحه تلویزیون به يك نسبت حذف می‌شوند) اما این امر، سبب از بین رفتن نسبت‌های کلی تصویر نمی‌شود. سطحی که به وسیله دوربین، کادر بندی می‌شود و آنگاه توسط فرستنده ایستگاه تلویزیونی - در شرایط ایده آل - به تلویزیون‌های خانگی منتقل می‌شود، «سطح کلی تصویر» نامیده می‌شود. در مرکز این سطح، مهم‌ترین قسمت سطح تصویر قرار دارد که «سطح اصلی تصویر» خوانده می‌شود. تمامی اطلاعات مهم تصویر و حدود آن می‌باید در این سطح قرار بگیرد.

به طور کلی «سطح اصلی تصویر»، $(\frac{1}{4})$ طول و عرض «سطح کلی تصویر» را شامل می‌شود و برنامه‌سازان و به ویژه تصویر برداران تلویزیونی به هنگام ضبط برنامه و تصویر برداری، لازم است دقیقاً به اندازه تصویر توجه کنند و در هر حال اندازه‌ای را به عنوان «حاشیه احتیاطی دوربین» در نظر بگیرند (شکل ۶).

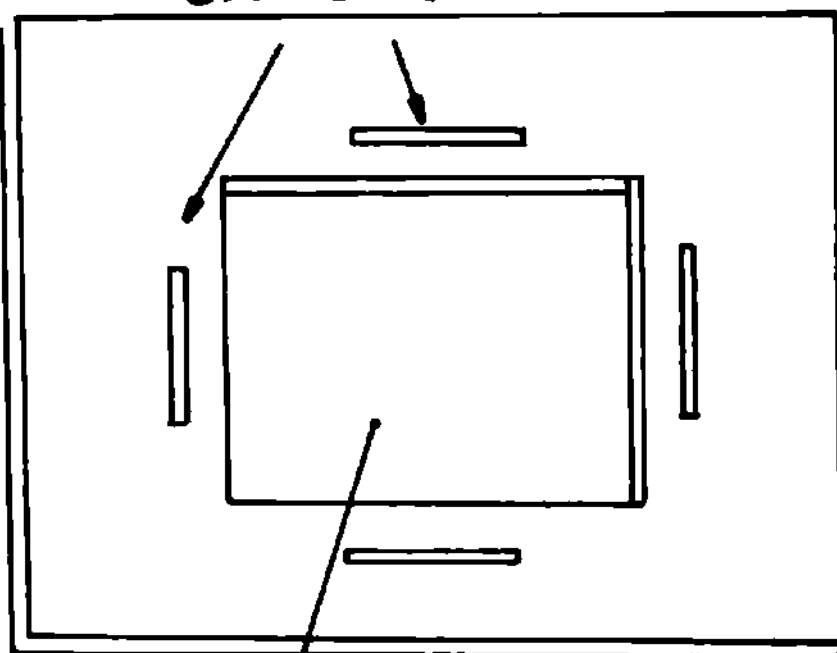




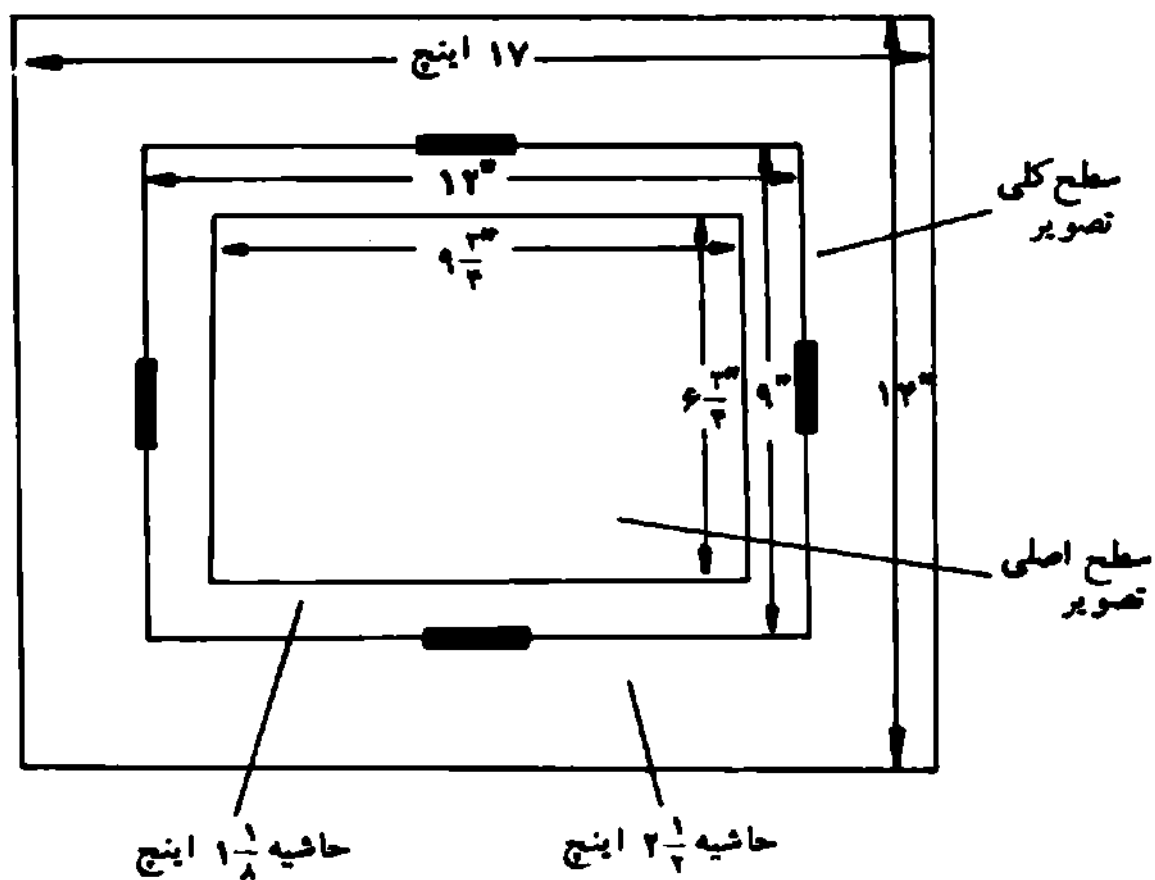
(شکل ۶)

نمودار «سطح اصلی تصویر» و «سطح کلی تصویر» در گیرنده‌ها با در نظر گرفتن حاشیه احتیاطی دوربین.

شیارهای ۱ اینچی



قالب راهنمای سطح اصلی تصویر



(شکل ۷)

قالب راهنمای «سطح کلی تصویر» و «سطح اصلی تصویر» در
کارت قاتیل تلویزیونی

خلاصه موضوع برنامه/فیلم:																																															
مشخصات فنی: <table border="1"> <thead> <tr> <th>مدت استفاده از تجهیزات</th> <th>میزان مواد مصرفی:</th> <th colspan="2"></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>۱- استودیو</td> <td>ساعت</td> <td>۱- فیلم</td> <td>حلقه</td> </tr> <tr> <td>۲- واحد سیار</td> <td>ساعت</td> <td>۲- نوار صدای فیلم</td> <td>د</td> </tr> <tr> <td>۳- پرتابل</td> <td>د</td> <td>۳- نوار صدای ریل</td> <td>د</td> </tr> <tr> <td>۴- لایبراتور</td> <td>د</td> <td>۴- نوار ویدئو ۶۰</td> <td>د</td> </tr> <tr> <td>۵- دوربین</td> <td>د</td> <td>۵- د ۳۰</td> <td>د</td> </tr> <tr> <td>۶- میز تدوین</td> <td>د</td> <td>۶- د ۲۰</td> <td>د</td> </tr> <tr> <td>۷- میز صدا</td> <td>د</td> <td>۷- فیلم عکسی</td> <td>د</td> </tr> <tr> <td>۸- دوبلاژ</td> <td>د</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>۹- ترابری</td> <td>د</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>۱۰- برق</td> <td>د</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				مدت استفاده از تجهیزات	میزان مواد مصرفی:			۱- استودیو	ساعت	۱- فیلم	حلقه	۲- واحد سیار	ساعت	۲- نوار صدای فیلم	د	۳- پرتابل	د	۳- نوار صدای ریل	د	۴- لایبراتور	د	۴- نوار ویدئو ۶۰	د	۵- دوربین	د	۵- د ۳۰	د	۶- میز تدوین	د	۶- د ۲۰	د	۷- میز صدا	د	۷- فیلم عکسی	د	۸- دوبلاژ	د			۹- ترابری	د			۱۰- برق	د		
مدت استفاده از تجهیزات	میزان مواد مصرفی:																																														
۱- استودیو	ساعت	۱- فیلم	حلقه																																												
۲- واحد سیار	ساعت	۲- نوار صدای فیلم	د																																												
۳- پرتابل	د	۳- نوار صدای ریل	د																																												
۴- لایبراتور	د	۴- نوار ویدئو ۶۰	د																																												
۵- دوربین	د	۵- د ۳۰	د																																												
۶- میز تدوین	د	۶- د ۲۰	د																																												
۷- میز صدا	د	۷- فیلم عکسی	د																																												
۸- دوبلاژ	د																																														
۹- ترابری	د																																														
۱۰- برق	د																																														
یادداشت:																																															

(شکل ۸) ورقه پیش‌بینی مشخصات فنی و مدت استفاده از تجهیزات تلویزیون و برآورد میزان مواد مصرفی قبل از ضبط برنامه تلویزیونی.

دکوپاژ پرنامه‌های تلویزیونی • ۲۸۳

تاریخ		گزارش کلی منشی صحنه		صفحه	سکانس		
کارگردان		فیلم					
فیلم‌بردار							
	پلان	وضوئیت نور	دوربین	لنز			
	داخلی	کیلوات نور	نوع فیلم	دیافراگم			
	خارجی	کلورین	شماره حلقه فیلم	فاصله			
	ساعت فیلمبرداری	فیلمبر	شماره حلقه صدا	ارتفاع دوربین			
۶ د ا ز ا ت	شرح	زمان	حرکت دوربین	ثانیه			
				دقیقه			
					۱		
					۲		
				افراد بازی	۳		
					۴		
				۵			
				۶			
شرح پلان		مکانه					
تفصیل پلان		صاحبگی پلان					
ملاحظات		جهت نگاه					
منشی صحنه		ورود به کادر و خروج از کادر					

(شکل ۱۰) ورقه گزارش کلی منشی صحنه به هنگام فیلمبرداری برای تلویزیون

صدا		عکس	تصویر
نظر صدابردار	نظر فیلمبردار	نظر کارگردان	بهرداشت
خوب متوسط بد	خوب متوسط بد	خوب متوسط بد	
			۱
			۲
			۳
			۴
			۵
			۶
			۷
			۸
			۹
دارد ندارد تداوم		ملاحظات تداوم تصویر	

(شکل ۱۱) گزارش فیلمبرداری پس از پایان فیلم مورد استفاده در تدوین

برنامه‌سازان تلویزیونی می‌باید بدانند که در دستی قلم و در دست دیگر دوربین (وسیله ثبت و ضبط رویدادها) را دارند و این هر دو، باید با هم سازگار باشند و برای یکدیگر مؤثر واقع شوند. دوربین فقط در لحظه‌ای حوادث بدون گفتگو حائز اهمیت نیست، بلکه می‌تواند مفاهیمی را به تماشاگران القاء کند که هیچ جمله‌ای قادر به بیان آنها نخواهد بود.

پایان

۲۰۰ تومان

شابک ۹۶۴-۳۱۲-۰۶۳-۵

ISBN 964-312-063-5



نشرنی