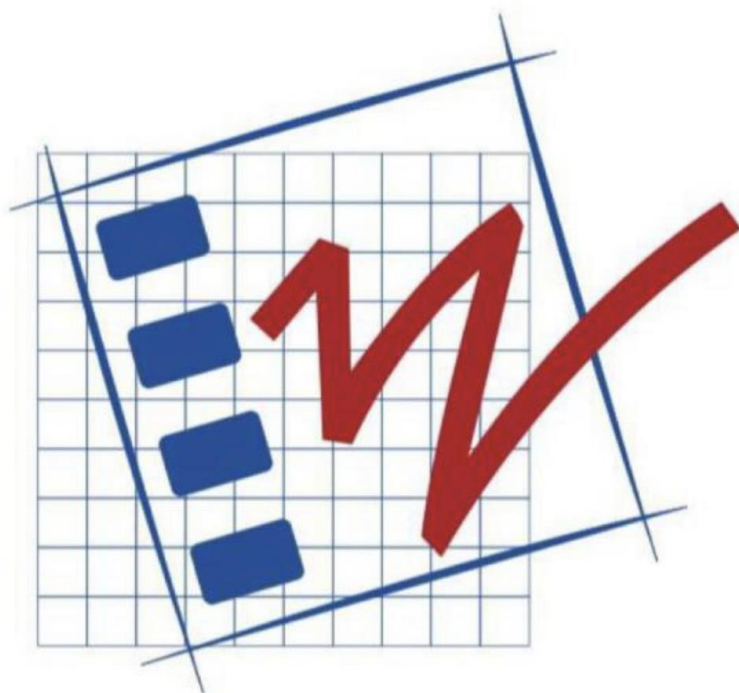


کارگروه فرهنگی انجمن صنفی طراحان فیلم
سینمای ایران

تعریف حرفه



پژوهش و نگارش:

رضا مهدی زاده

منصوره یزدان جو

آلما گشتاسب

حرفه (Profession) به موضوع کاربردی و کارشناسی یک **شغل** گفته می‌شود که پیرامون آن امکان آموزش تخصصی و ایجاد کسب و کار وجود دارد. حرفه‌ها معمولاً دارای آموزش تکمیلی و دانشگاهی در موضوع خود هستند. هدف حرفه‌ها ارائه خدمات و تولید است. از ویکی‌پدیا، دانشنامه آزاد

فهرست مطالب

مقدمه

- فصل اول: مدیریت طراحی (Production Design) ۴
- فصل دوم: طراحی صحنه (Art direction) ۶
- فصل سوم: طراحی دکور (set design) ۹
- فصل چهارم: صحنه آرایی (set decoration) ۱۲
- فصل پنجم: طراحی لباس (costume design) ۱۵

مقدمه

حرفه نوعی شغل یا پیشه است که به آموزش، و دانش تخصصی در زمینه خاصی نیاز دارد. حرفه ای ها افرادی هستند که دارای مجموعه ای از استانداردهای اخلاقی و فنی هستند که انتظار می رود در طول حرفه خود از آنها پیروی و مراقبت کنند. حرفه گرایی به رفتار، ارزش ها و نگرش های مورد انتظار از متخصصان اشاره دارد. حرفه ای گری متضمن تعهد به رفتار اخلاقی (اخلاق حرفه ای)، مسئولیت پذیری (متناسب با تعریف حرفه و تعهدات صورت گرفته) و ارائه کار با کیفیت (میل به توسعه و تعالی حرفه) است.

صنعت فیلمسازی شامل مجموعه ای از حرف از جمله حرفه های طراحی است که جلوه های هنری و خلاقانه موجود در یک فیلم را ایجاد می کنند. این کارکنان به زمینه های مختلف فیلمسازی آگاهی دارند، اما نقش حرفه ای آن ها در کنار حرفه های دیگر قرار می گیرد تا محصولی با کیفیت ایجاد کنند. در ادامه ضمن تعریف مشاغل حرفه طراحی فیلم، که هر یک به طور مجزا و به عنوان حرفه، پذیرفته و شناخته می شوند، به توصیف حوزه های عملکردی هر یک پرداخته می شود.

فصل اول

حرفه مدیریت طراحی (Production Design)

در فرایند تولید فیلم

گردآوری و تالیف: رضا مهدی زاده

گاهی برای باور کردن جهان های مفروض در یک فیلم و همراهی با غیرممکن ها، با کنار گذاشتن تفکر منطقی خود، از یک پدیده هنری به عنوان نوعی واقعیت خاص لذت می بریم؛ البته موقتی. غرق شدن در یک داستان و متاثر شدن از لحاظ احساسی از تماشای صحنه های یک فیلم، تجربه ای است که به جرات میتوان گفت که کمتر کسی را میتوان یافت که آن را نیازموده باشد. مدیریت طراحی، حرفه ای است که وظیفه ایجاد زیرساخت های لازم را در تولید فیلم، به جهت باورپذیری، جذب مخاطب و کمک به توسعه دیداری و تاثیرگذاری داستان به عهده دارد.

حوزه عملکردی مدیریت طراحی کل جهان فیزیکی و دیداری یک فیلم را شامل می شود، از جمله یافتن و ایجاد چشم اندازهای طبیعی و انسان ساخت (لوکیشن)، خودروها و مبلمان و لوازم صحنه و ... یک مدیر طراحی نسبت های معنایی و ارتباطی جهان واقعی و خیالی فیلم را تنظیم می کند. بسته به نیاز هر فیلم، مسئولیت های مدیر طراحی ممکن است متفاوت باشد.

برای تولید فیلم های بزرگ، مدیر طراحی، بخش هنری را رهبری می کند و بر تخصص های دیگر مانند طراحی صحنه، طراحی دکور، صحنه آرایی و طراحی لوازم و ... و طراحی لباس نظارت می کند. در یک فیلم مستقل یا در مقیاس کوچکتر، یک مدیر طراحی ممکن است در جایگاه طراح صحنه و یا شاخه های دیگر طراحی ظاهر شود. مسئولیت اصلی مدیران طراحی (که ممکن است گاهی اوقات از آنها به عنوان مدیران هنری یاد شود)، مفهوم سازی و خلق صحنه ها و فضا سازی است، اما در بسیاری از موارد، آنها مسئول منظر و احساس کلی یک فیلم نیز هستند. البته بالهای دیگر مثلث طلایی تولید: کارگردان و فیلمبردار (مدیر فیلمبرداری) نیز نقش های مهمی در شکل دادن به اتمسفر یک فیلم خواهند داشت.

فرآیند طراحی

۱. عملکرد مدیر طراحی در مرحله پیش تولید

مدیر طراحی زمان قابل توجهی را پیش از شروع فیلمبرداری صرف مطالعه، طراحی و آماده سازی فضاهای مورد نیاز می کند. در طول مرحله پیش تولید، مدیر طراحی با کارگردان همراه خواهد شد تا درکی از دیدگاه کلی فیلم دریافت کند. مدیر طراحی شروع به تجسم صحنه ها و مناظری می کند که برای ایجاد حال و هوا در کنار هم قرار می گیرند و با چشم انداز اولیه ای که ارائه شده است مطابقت می کنند.

پس از خوانش فیلمنامه (احتمالاً چندین بار)، مدیر طراحی شروع به تعیین استراتژی می کند که کدام سکانس ها به ساخت و ساز نیاز دارند و کدام یک باید در مکان واقعی و مکشوفه ضبط شوند. برای مثال، اگر صحنه ای در فیلمنامه وجود داشته باشد که در نیویورک اتفاق می افتد، مدیر طراحی باید تعیین کند که آیا ارزش هزینه کردن برای رفتن به آنجا را دارد یا خیر، یا یک صحنه استودیویی - شاید با پرده سبز - می تواند هزینه ها را کاهش دهد. همچنین ممکن است مواردی برای هماهنگی با بخش جلوه های ویژه وجود داشته باشد.

دپارتمان هنری، و همچنین کارکنان بخش هنری که برای انجام کار استخدام می شوند، به رهبری مدیر طراحی در جریان ارتباط دائمی با تهیه کننده و کارگردان خواهند بود.

کارگردان فردی است که مدیر طراحی با طرح مسائل، پرسش ها و چالش های خلاقانه و تصمیم گیری های نهایی با او مشورت میکند. یک مدیر طراحی می تواند ایده ها و تصاویر را از طریق روش هایی مانند؛ ایجاد مود بورد، چه با استفاده از برنامه های نرم افزاری، یا یک تابلوی

فیزیکی واقعی با کولاژ تصاویری از تصاویر موجود یا ترسیمی، پارچه‌ها و ... به اشتراک بگذارد. سپس این ایده‌ها از طرح‌های اولیه به نقشه‌های فنی و طرح‌های توسعه یافته و ماکت می‌رسند، تا گروه خلاق هنری به این درک برسد که چگونه صحنه‌ها، لوازم و ... را نهایی کند. مدیر طراحی، با کمک تهیه کننده (مخصوصاً مدیر تولید)، تلاش خواهد کرد تا همه این پروژه‌های شگفت‌انگیز در محدوده بودجه، اجرایی شود. ایجاد تعادل در یک طرح خلاقانه و بودجه پیش‌بینی شده به طور همزمان کار دشواری است، اما یک مدیر طراحی تلاش می‌کند تا آن را به نتیجه برساند.

۲. مدیریت طراحی در حین تولید

هنگامی که فیلم در یک استودیو یا در لوکیشن فیلمبرداری می‌شود، مدیر طراحی بر طراحی و ساخت دکورهای بعدی نظارت می‌کند. مدیران طراحی از نزدیک با فیلمبرداران همکاری می‌کنند تا تنظیمات نور و رنگ را برای دستیابی به مناظر مطلوب (آن‌طور که در نظر گرفته شده است)، ثبت کنند.

از آنجایی که تولید فیلم یک فرآیند خلاقانه است، تصمیم‌گیری اغلب مشارکتی است. ممکن است مواقعی پیش بیاید که یک کارگردان با اراده و تجربه قوی تر بخواهد بر هر مرحله از این فرآیند نظارت داشته باشد. مدیران طراحی، بر افراد مختلف نظارت می‌کنند، عیب‌یابی می‌کنند و مطمئن می‌شوند که تمام اجزای بخش هنری به خوبی مانند یک پازل کامل با هم هماهنگ شده‌اند، بنابراین تولید می‌تواند یکپارچه ادامه یابد.

۳. مدیر طراحی در مرحله پس از تولید

اکثر مسئولیت‌های شغلی کارکنان گروه هنری در پایان مرحله تولید به اتمام می‌رسد. اگر نیاز به جلوه‌های ویژه زیادی با CGI نباشد، بخش عمده‌ای از کار مدیر طراحی نیز به اتمام می‌رسد. با این حال، مراحل خاص و مهمی در این مرحله وجود دارد که بر ظاهر و احساس فیلم تأثیر می‌گذارد، مانند کالر گریدینگ یا رنگ‌پردازی، که برای نهایی‌سازی آن، نیاز به مشورت و همراهی با مدیر طراحی ضروری است. در حالی که مدیران طراحی هر عنصر ناسازگار و غیراصولی را در یک فیلم دوره‌ای یا فیلم علمی تخیلی در مرحله پیش‌تولید یا تولید حذف می‌کنند، اما این دوره آخرین فرصت برای مشاهده و اصلاح هر چیزی است که به طور بالقوه می‌تواند تماشاگر فیلم را از هر لحظه و احساس نامطمئن، پس بزند.

برای جمع‌بندی ...

هنر و طراحی جزء عناصر لاینفک فیلمسازی هستند. عناصر بصری یک داستان بیش از آنچه که تصور می‌کنیم بر ما تأثیر می‌گذارد. محیط یا دنیایی که داستان در آن اتفاق می‌افتد، معمولاً مسئول ایجاد یک تجربه احساسی متفاوت از فیلم است. ظاهر کلی یک فیلم به شدت تحت تأثیر مفهوم، سبک دیداری و تفکر مدیر طراحی و همچنین توانمندی گروه هنری است. حرفه مدیریت طراحی می‌تواند به واقع‌نمایی و یا هر چه واقعی‌تر جلوه دادن محیط‌های خیالی کمک کند. مدیران طراحی عموماً دانش آموختگان رشته‌های طراحی صحنه، معماری و رشته‌های هنری مرتبط هستند که پس از همکاری در گروه‌های هنری تولید فیلم، به این جایگاه حرفه‌ای دست پیدا می‌کنند.

منابع و مواخذ:

- لوبروتو، وینسنت / مدیریت طراحی در فرایند تولید فیلم / رضا مهدی زاده و امیر هاشمی مهر / نشر فرهنگسرای میر دشتی / چاپ سوم / ۱۴۰۱.

- Barnwell, Jane. Production Design: Architects of the Screen, London: Wallflower, ۲۰۰۴.
- <https://mackSennettStudios.net/What-Is-Production-Design-in-a-Film/> JANUARY ۲۴, ۲۰۲۲.

فصل دوم

حرفه طراحی صحنه (Art direction)

در فرایند تولید فیلم

گردآوری و تالیف: رضا مهدی زاده

حرفه طراحی صحنه، از مهم ترین ارکان هر تولید سینمایی هستند. گاهی اوقات، جلوه های بصری ساخته شده در یک فیلم به قدری یکپارچه هستند که حتی ممکن است که کمتر کسی متوجه آنها شود. عنوان طراحی صحنه، یک افتخار هنری است که برای درک آن، ضروری است تا در ابتدا به این موضوع توجه کرد که در قدم اول تولید فیلم، و پس از نگارش فیلمنامه، تالیف دیداری، و هدایت هنری فیلم از مهمترین وظایف کارگردان و طراحان هنری فیلم است.

۱. عناصر اصلی هدایت هنری و مدیریت طراحی

طراح صحنه عموماً معاونت اجرایی و فکری مدیر طراحی را بر عهده دارد. برای پروژه های سینمایی بزرگ، این دو موقعیت مجزا، با نقش های تعریف شده و کاملاً مستقل هستند. در فیلمهای مستقل و با بودجه محدود، طراح صحنه مسئول طراحی فیلم است. او با بهره گیری از عناصر اصلی هدایت هنری، و بدون توجه به قراردادهای مرسوم، رهبری گروه هنری و اجرایی صحنه را بر عهده می گیرد. **شرح وظایف عمومی طراح صحنه در فیلم شامل:**

- مفهوم سازی

طراح صحنه اغلب با کارگردان فیلم، روی مفهوم کلی و گاهی اوقات پیرامون مفاهیم متنی و اجرایی، کار می کند. چگونگی تبدیل متن به مفاهیم و استعاره های دیداری، کمک می کند تا طراح مهارت های هنری خود را حول یک ایده متمرکز کند. بنابراین، علاوه بر پرداختن به جزئیات در صحنه پردازی و وسایل و لوازم صحنه، طراح صحنه نظارت بر نقشه ها و هدایت اجرایی ایده ها و طرح های نهایی سازه های معمارانه و دکورها را مطابق با مفاهیم اکتشافی، بر عهده خواهد داشت. مفهومی سازی امکانی در اختیار گروه هنری و سایر گروه ها برای تعریف سبک و لحن مورد نظر می دهد.

- زیبایی شناسی

طراح صحنه بر منابع تولید زیبایی در فیلم، همچون تنوع، تکرار، توجه به تناسبات و مقیاس و .. آگاه و متمرکز است. بنابراین اگر صحنه ای وجود دارد که نیاز به تولید محرکه تصویری خاصی دارد، طراح صحنه می تواند بر طراحی دقیق آن صحنه و موقعیت تمرکز کند. گاهی ممکن است این کار از طریق جلوه های ویژه کامپیوتری CGI انجام شود. اما در هر صورت، کار طراح صحنه ایجاد یک زیبایی شناسی مطلوب برای مخاطب، در طول تماشای فیلم است.

- تولید حال و هوا

پالت های رنگی ابزار بصری شگفت انگیزی هستند که هنرمندان بخش هنری با آن کار می کنند. با استفاده از تئوری رنگ و روانشناسی رنگ، گروه هنری از مهارت های خود در هر صحنه استفاده می کنند تا بر اساس فیلم و سبک هنری تعریف شده، حال و هوای متفاوتی را منعکس کنند. برای ساخت جهان فیلم، کارگردانان و طراحان خلاق، بر خلق ناشناخته ها و تأثیرگذاری بر تجربه و احساس مخاطب متمرکز خواهند بود.

- تفسیر موضوعی و روایت دیداری

ایجاد موضوعیت بصری، جادویی در دست طراحان صحنه و مبین توانایی آنها است که در کل پروژه توسعه می یابد. این مهم که مستخرج از فیلمنامه است مسیر فکری طراح و گروه هنری را روشن می سازد. مثل طراحی برای فیلم های دوره ای یا طراحی ژانر. گروه هنری ممکن است از یک لوکیشن خاص، استفاده مجدد کند و یا موضوعی تکرار شونده را در فیلم برای دستاوردی خاص ایجاد کند، یا بر ایجاد طراحی گرافیکی خاصی تمرکز کند تا به فیلم خود یک ویژگی خاص دهد.

۲. مسئولیت های اختصاصی طراح صحنه در دوره پیش تولید

کار همه طراحان صحنه در دوره پیش تولید از زمانی که با مدیر طراحی یا کارگردان فیلم ارتباط برقرار می کنند، شروع می شود. آنها با گفتگو و تبادل نظر، یک چشم انداز کلی و مفهوم خلاقانه برای کار ایجاد می کنند. سپس، بر عهده طراح صحنه است که دیدگاه ها را عملی و اجرایی کند. مسئولیت طراح صحنه به طور خاص:

- نظارت بر تولید مفاهیم یا مفهومی سازی فیلمنامه

تمام هنرهای به کار رفته در پروژه سینمایی باید از طریق مدیر طراحی و طراح صحنه برای اطمینان از انسجام و رفتار خلاقانه کنترل شوند. این کار اغلب به عهده هنرمندان گروه هنری است تا ایده هایی را برای شخصیت ها، سایت مورد نظر، لوکیشن ها، دکورها یا لباس ها تجسم کنند، خواه این یک فیلم انیمیشن استاپ موشن باشد یا یک مهیج ماجراجویی لایو اکشن.

- نظارت بر تجسم بخشی به فیلم نامه واگذاری وظایف به کارکنان گروه هنری

هنگامی که پس از خوانش فیلمنامه و گفتگو با کارگردان، طرح کلی مشخص شد، هنرمندان در گروه هنری شروع به نمایاندن دیدگاه طراح صحنه خواهند کرد. این کار ممکن است از طریق تصویرسازی یا انیمیت کردن صحنه هایی باشد که در نهایت به عنوان راهبردی برای طراحی فیلم عمل خواهند کرد.

- نظارت بر نقشه های اجرایی و مدل های سه بعدی

در مرحله بعد، طراح صحنه، تهیه نقشه ها و ساخت مدل های سه بعدی را مدیریت و نظارت خواهد کرد. این مدل ها به عنوان مبنای نهایی ساخت محیط ها، عناصر و لوازم عمل خواهند کرد.

- نظارت بر اجرا و راه اندازی، ساخت و آماده سازی نیازمندیهای صحنه

شکی نیست که آماده سازی جنبه های بصری یک فیلم بخش قابل توجهی از بودجه را به خود اختصاص می دهد. و به همین دلیل است که طراحان صحنه، مدیریت کنترل هزینه و عوامل انسانی مرتبط را بر عهده دارند. علاوه بر این، طراحان صحنه بر برنامه ریزی و کنترل زمان اجرا و کیفیت اجرای طرح ها، نظارت می کنند.

۳. مسئولیت های طراح صحنه در دوره تولید

هنگامی که فیلمبرداری شروع می شود، طراح صحنه، مدیر طراحی را در جریان چگونگی پیشرفت برنامه و امور هنری و اجرایی قرار می دهد. در این مدت طراح صحنه با بخش های دیگر از جمله آماده سازی لوکیشن ها، سایت های مورد نظر برای طراحی، و ... ارتباط برقرار می کند. طراحان صحنه معمولاً به همراه مدیر طراحی در تمام جلسات تولید شرکت می کنند. وظایف طراح صحنه در این مرحله عبارت است از:

- هماهنگی منابع طراحی و اجرای سر صحنه

هنگامی که تمام زمینه های هنری در پیش تولید مشخص شد، نقش طراحان صحنه تغییر می کند. اکنون آنها مسئولیت هماهنگی منابع طراحی، برنامه های پیش بینی شده و اجرای آنها در صحنه هستند.

- اداره گروه هنری و کنترل هزینه

هنگامی که تولید فیلم شروع می شود، طراح صحنه معمولاً نقش مدیریتی بیشتری را بر عهده می گیرد و یکی از مهمترین نقش ها در این مرحله، کنترل بودجه است. از فیلم های مستقل گرفته تا فیلم های پر فروش، هر بخش بودجه مشخصی دارد. بستگی به طراح صحنه دارد که اطمینان حاصل کند که منابع بخش هنری به پایان نرسد. این کار مستلزم یافتن راه حل، برای تهیه وسایل و ساخت فضا ها است.

- امکان سنجی جانمایی و همراهی با واحدها در لوکیشن

طراح صحنه در این موقعیت به تمام جنبه های اجرایی تولید، هماهنگی با گروه فیلمبرداری، نور، مسائل صوتی، و .. توجه می کند. بنابراین، آنها وظیفه همراهی با دیگر گروهها را نیز بر عهده دارند. طراح صحنه درست در مرکز امور قرار دارد، حتی در زمانی که تولید در استودیو صورت می گیرد.

برای جمع بندی ...

کار فضا سازی داستان و ساخت محیط هایی برای زیست شخصیت ها، و توجه به قابلیت های نمایشی و میزانشن ها و دکوپاژ، به تمهیدات انجام شده در دوره پیش تولید برمی گردد. یک طراح صحنه می تواند هر چیزی را که برای خلق آن فکر کرده است، را زنده کند و در باقی شاخه ها و واحدها جلوه گر سازد. طراحان صحنه به دلیل ارتباط با افراد مختلف ضروری است که علاوه بر تحصیل در رشته های دانشگاهی مرتبط، نقشی را که هریک از کارکنان گروه هنری ایفا می کنند را درک کنند. به همین دلیل است که بسیاری از طراحان صحنه به عنوان دستیار و کارآموز، دکوراتور، ماکت ساز، گرافیست، مجسمه ساز یا نقاشان صحنه شروع به کار می کنند. کار در این مشاغل فرصتی ایجاد میکند تا ظرایف حرفه آموخته شود، بنابراین با ایجاد فرصتی برای ارتقاء، آگاهی کامل از شرح وظایف گروه هنری و امکان مدیریت افراد و مشاغل وجود خواهد داشت. به دلیل خصوصیات مدیریتی و آگاهی از مسائل مربوط به کنترل بودجه و زمان، و راهکارهای اجرایی خلاقه، طراحان سینمایی و تلویزیونی، توانایی و تمایل به مدیریت هنری پروژه های نمایشی با رویکردهای متفاوتی همچون ورزشی، مثل افتتاحیه یا اختتامیه المپیک و .. یا تجاری مثل طراحی اکسپو و نمایشگاهی و ... دارند.

▪ منابع و مواخذ:

- لوبروتو، وینسنت / مدیریت طراحی در فرایند تولید فیلم / رضا مهدی زاده و امیر هاشمی مهر / نشر فرهنگسرای میر دشتی / چاپ سوم / ۱۴۰۱.

- Barnwell, Jane. Production Design: Architects of the Screen, London: Wallflower, ۲۰۰۴.
- <https://mackSennettStudios.net/WhatIsProductionDesigninaFilm/>

JANUARY ۲۴, ۲۰۲۲.

فصل سوم

حرفه طراحی دکور (set design)

در فرایند تولید فیلم

گردآوری و تالیف: رضا مهدی زاده

مهندس طراح دکور، طراح و ناظر بر ساخت دکورهای مورد نیاز، بر اساس تفکر و داده های مدیر طراحی است. طراح دکور می تواند برای طراحی یکی یا همه دکورهای مورد نیاز، توسط مدیر طراحی دعوت به همکاری شود، یا در پروژه ای کوچک، این مسئولیت می تواند بر عهده طراح صحنه یا مدیر طراحی قرار گیرد.

همراه با آماده سازی نقشه ها و با شروع عملیات اجرایی، نظارت بر ساخت و راه اندازی واحدهای دکور و هر اقدامی که دستور مدیر طراحی یا کارگردان باشد، انجام می شود. مدیر طراحی و طراح دکور با کارگردان و مدیر فیلمبرداری، برای انطباق چگونگی به کارگیری اجزاء و واحدهای دکور و فیلمبرداری در آن، همکاری می کنند.

انواع دکورسازی در تولید فیلم

- طراحی و دکور سازی در فضای باز

این مدل طراحی شامل:

الف. تغییر شکل دادن به وضعیت های موجود در ظاهر لوکیشن؛ با افزودن یا کاستن از نما و پلان ها، و متناسب سازی کارکردهای معمارانه یک بنای ساختمانی و مناظر مکشوفه بیرونی با نیازهای متنی و اجرا.
ب. طراحی و معماری شهرک سینمایی که متناسب با دوره تاریخی مفروض در فیلمنامه و نیازمندیهای اجرایی هر پروژه ای صورت می گیرد. یافتن سایت مورد نظر و مطالعات جغرافیایی و زمینه و بستر طراحی از ملزومات جانمایی طرح و ایده های مد نظر مدیر طراحی و مهندس طراح دکور است.

- طراحی و دکور سازی در فضای مسقف

این مدل طراحی شامل:

الف. تغییر شکل دادن، افزودن و یا کاستن اجزای داخلی یک فضای مکشوفه (پلان و نماهای داخلی) در راستای کارکرد مورد نیاز، همچون جا به جایی، حذف، یا ساختن دیواره ها، بازشوها و ... است.
ب. طراحی و معماری فضاهای مفروض در فیلمنامه، که برای ساخت و جانمایی در سوله - استودیو صورت می گیرد و میتواند به صورت گسترده ای به بازنمایی جهان های واقعی و خیالی پیش بینی شده منجر شود.

فرآیند طراحی دکور از دوره پیش تولید تا دوره تولید فیلم

بدیهی است که برای ساختن فیلم، تخصص های زیادی دخیل هستند. طراح دکور نیز مانند سایر طراحان مراحل کاری خود را با خوانش فیلمنامه شروع کرده و با تقسیم مسئولیت و مدیریت ایده ها کار را به مرحله اجرا می رساند. مراحل کاری طراحی دکور عبارت است از:

۱. خوانش متن و گفتگو و هماهنگی با مدیر طراحی

طراحی دکور با خوانش فیلمنامه، گفتگو با مدیر طراحی و تفهیم کانسپت و تفکر طراحی شروع می شود و تصمیم گیری در مورد اینکه چه چیزی ایجاد شود و چگونه، از این زمان شروع می شود.

۲. مهندسی طرح ها و نهایی سازی نقشه های اجرایی

در مرحله بعد، طرح های سه بعدی و نقشه های مهندسی شده و در صورت لزوم ماکتی مقیاس گذاری شده توسط طراح دکور، برای بررسی سایر اعضای تولید؛ کارگردان، تهیه کننده، و ... به جهت اخذ تصمیم های نهایی ارائه می شود. این اولین گام برای به حرکت در آوردن چرخه تولید فیلم است.

۳. برآورد هزینه و چگونگی انطباق با بودجه

محاسبه حجم ساخت و ساز برای پیش بینی هزینه ها، یکی از مهم ترین گام هایی است که در مراحل اولیه فرآیند تولید و مدیریت پروژه برداشته می شود. میزان بودجه، فرصت ها یا موانع بسیاری را برای طراحی هر فیلم ایجاد خواهد کرد. بنابراین بسته به امکان دسترسی نامحدود یا محدود به امکانات اجرایی، مسیر طراحی و دکورسازی های فیلم ممکن است با تغییراتی مواجه شود.

۴. جستجوی لوکیشن

پس از یافتن سایت و تحویل لوکیشن های ابتدایی برای آماده سازی دکورها، همزمان پیشاهنگ لوکیشن، پیگیر مکان های دیگری خواهد بود که با دیدگاه طراحی مطابقت دارد. مدیران طراحی نیز ممکن است در این جستجوها همراهی کنند.

۵. آماده سازی و اجرای دکورها

بلافاصله پس از آماده سازی و تایید طرح ها و نقشه های اجرایی، فرآیند ساخت و اجرا آغاز می شود. هماهنگی با گروه تولید برای دعوت از یک دکوراتور (سرپرست ساخت و اجرا) و تفهیم طرح و نظارت بر عملکرد سرپرست ساخت به لحاظ فنی و کیفی و ارائه برنامه زمانی، برای راه اندازی و تحویل دکورها، از اقدامات مهم و ضروری بعدی است.

۶. نظارت بر نگهداری دکورها و آماده سازی دیگر لوکیشن ها در زمان فیلمبرداری

با رسیدن به انتهای مرحله دکورسازی، مطابق با برنامه پیش بینی شده، زمان فیلمبرداری آغاز می شود. قرار گرفتن گروه در صحنه فیلمبرداری، به منزله پایان دوره آماده سازی دکورها و صحنه است. در دوره تولید و زمان فیلمبرداری، نماینده ای از گروه دکور مامور حفظ و نگهداری و ترمیم اجزاء آسیب دیده است. بنا به مقتضیات اجرایی و طول دوره پیش تولید، می توان همزمان با شروع فیلمبرداری در یکی از لوکیشن ها، گروه های اجرایی (پیشرو) با مدیریت طراح دکور به آماده سازی لوکیشن های دیگر پردازند.

برای جمع بندی ...

طراحی دکور، حرفه ای خلاق است که در طول جایگاه مدیر طراحی یا طراح صحنه، وظیفه طراحی و نظارت بر ساخت فضاهای فیزیکی و دکورهای سینمایی یا تلویزیونی را بر عهده دارد. آنها اغلب دانش آموختگان رشته های طراحی صحنه و معماری و رشته های مرتبط هستند که از توانایی های هنری و مهارت ها و دانش فنی خود در ارائه خدمات برای ایجاد محیط هایی استفاده می کنند که زیبایی و مفاهیم تصاویر را غنا می بخشد.

▪ منابع و مواخذ:

- لوبروتو، وینسنت / مدیریت طراحی در فرایند تولید فیلم/ رضا مهدی زاده و امیر هاشمی مهر/ نشر فرهنگسرای میر دشتی / چاپ سوم/ ۱۴۰۱.

- Barnwell, Jane. Production Design: Architects of the Screen, London: Wallflower, ۲۰۰۴.
- <https://mackSennettStudios.net/WhatIsProductionDesigninaFilm/> JANUARY ۲۴, ۲۰۲۲. StudioBinder
- <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-set-designer-job-description/>BY:KYLE DEGUZMAN /OCTOBER ۲۲, ۲۰۲۳.

فصل چهارم

حرفه صحنه آرایی (set decoration)

در فرایند تولید فیلم

گردآوری و تالیف: رضا مهدی زاده

حرفه صحنه آرایی به عنوان یکی از ارکان اصلی طراحی فیلم محسوب می شود، که نیازمند توانایی قابل توجهی در برنامه ریزی و سازماندهی به گروه هنری مرتبط و همکاری با بخش های دیگر برای رسیدن به تفکر مدیر طراحی و تحقق بخشیدن به چشم انداز کارگردان است. صحنه آرایی پس از آنکه دکورها ساخته شد و یا محلی واقعی یافت شد، آغاز می شود. صحنه آرا با تهیه فهرستی از عناصر و لوازم مورد نیاز برای هر یک از لوکیشن های مفروض در متن، شامل رنگ و نقاشی اجزای دکور، کاغذ دیواری، پوشش های کف، مبلمان، تابلوهای نقاشی، منابع نور، پرده ها و تزئینات پنجره ها و ... و با آفرینش محیط پیرامون کنش زمینه ای برای ایجاد حال و هوا، زیبایی و همزمان امکانی برای پویایی میزانشن ایجاد می کند. در تولید فیلم های مستقل و با بودجه پائین، صحنه آرا می تواند در سمت و جایگاه طراح صحنه ظاهر شود.

شرح وظایف متداول یک صحنه آرا عبارت است از:

۱. خوانش فیلمنامه، و گفتگو با مدیر طراحی

الف. تجزیه و تحلیل فیلمنامه و توسعه تفکر طراحی: پس از خوانش فیلمنامه، و گفتگو با مدیر طراحی پیرامون تجزیه و تحلیل متن، مسائلی همچون سبک، حال و هوا، ظرایف داستانی، ارجاعات بیرونی و غیره مشخص و تعریف می شود.

ب. تحقیق در مورد تزئینات و مبلمان دوره تاریخی: صحنه آرا معمولاً در دوره پیش تولید، در مورد دوره زمانی و مکانی که داستان فیلم یا نمایشنامه در آن رخ می دهد، تحقیق می کند. آنها از این تحقیق برای مشاوره به گروه هنری و گروه تولید در مورد بافت دیواره ها (کاغذ دیواری، رنگ و نقاشی، کتیبه ها و قرنیزها و ...) و عناصر مورد نیاز استفاده می کنند که خروجی اثر را واقع بینانه تر نشان دهد.

۲. استخدام و مدیریت گروه هنری بر اساس نیازهای پروژه

الف. سازماندهی گروه هنری و تهیه فهرست لوازم و بافت های تزئینی: پس از انجام تحقیقات و گفتگو با مدیر طراحی، صحنه آرا به همراه گروه هنری خود با تهیه فهرستی از لوازم مفروض در فیلمنامه و لوازم و بافت های پیشنهادی متناسب با دوره، و ارائه تصویری ملزومات اجرایی به گروه هنری و گروه تولید، برنامه خود را پیش می برد. با تفکیک ملزومات یافتنی و ساختنی و تعیین میزان عملکرد اشیاء و محدودیت های دسترسی، میتوان از یک طراح آکسسوار برای همراهی با گروه صحنه آرایی دعوت کرد.

ب. چیدمان وسایل و بافت های تزئینی در نقشه مبلمان و مدل های سه بعدی: گروه هنری، پیش از تهیه لوازم، ایده های آرایش فضا را در نقشه های آماده شده توسط گروه دکور، در قالب پلان و نمای چیدمان و طرح های سه بعدی از وضعیت های نهایی، به جهت بررسی، آماده کرده و به نمایش میگذارد.

۳. برنامه ریزی اجرایی برای تهیه و تدارک ملزومات

الف. پیش بینی هزینه ها و برنامه ریزی برای تهیه لوازم: صحنه آرا معمولاً به همراه گروه دستیاران و مامور خرید و تدارکات صحنه و طراح آکسسوار، تمام هزینه های مربوطه به جهت ساخت اقلام، اجاره یا خرید و یا و حمل و نقل آنها را پیگیری و پیش بینی میکند و پس از تأیید فهرست نهایی و میزان هزینه پیش بینی شده، به تهیه و تدارک ملزومات می پردازد.

ب. مدیریت تناسب و توالی داستانی با بافت ها و تزئینات مکان مفروض: تزئینات و دکوراسیون باید تداوم داستانی را دنبال کنند و اطمینان حاصل شود که هر یک از اجزاء به درستی و بر اساس تحولات داستانی طراحی شده اند. این کار معمولاً با گرفتن خروجی تصویری از هر مجموعه ساخته شده و قابلیت های تغییر پذیری در وضعیت ظاهری و چگونگی همراهی با نور انجام می شود.

۴. ارائه و نمایش عناصر آماده شده برای هماهنگی با کارگردان

الف. ارائه اقلام آماده شده، طرح موانع و پیشنهاد راه های جایگزین: نمایش وسایل کلیدی و نمونه بافت و رنگ دیواره ها به کارگردان و گفتگو در مورد اینکه چه چیزی کارساز خواهد بود، یا چه محدودیت هایی وجود دارد، و همینطور ارائه گزینه های جایگزین، می تواند به حل مسائل طراحی منجر شود.

ضروری است تا در صورت آماده سازی هر یک از لوکیشن ها، قبل از فیلمبرداری، با حضور مدیر طراحی و کارگردان، به بررسی و کنترل نهایی همه عناصر سازنده فضا، پرداخت.

ب. محافظت از اقلام با ارزش و راکوردی: برخی از تولیدات شامل وسایل بسیار با ارزشی هستند، زیرا ممکن است کارگردان یا مدیر طراحی بخواهند سطح اصالت را با استفاده از موارد واقعی به جای ماکت بهبود بخشند. مدیران و عوامل مجموعه باید مراقب این نوع اقلام باشند، مطمئن شوند که آسیبی نبینند و از آنها در برابر سرقت محافظت کنند. این اهمیت شامل لوازم راکوردی (ثبت شده در مقابل دوربین) برای مراجعات بعدی نیز می شود.

۵. هماهنگی و همکاری با سایر گروه ها و نظارت بر برون سپاری وظایف

الف. همکاری با گروه های داخلی: صحنه آرا علاوه بر نظارت بر عملکرد اعضای گروه خود، با سایر اعضای دپارتمان هنری که تحت نظارت مدیر طراحی اداره می شود همکاری های لازم را خواهد داشت.

ب. مدیریت و نظارت بر واحدهای بیرونی: علاوه بر این صحنه آرا، به واحدهای بیرونی همچون آرشیوها و واحدهای اجاره لوازم، کارگاه های دوخت: پرده و ملزومات پارچه ای، کارگاه های چاپ: کاغذ دیواری، اقلام گرافیکی و ...، کارگاه های ساخت مبلمان و لوازم صحنه و کارگاه های رنگ و نقاشی و همینطور بافت و مجسمه، واحدهای تامین خودرو، بافت گیاهی، و تامین حیوانات صحنه، و ... نظارت خواهد داشت.

برای جمع بندی ...

حرفه صحنه آرای، نیاز به داشتن استعداد طراحی و شناخت لازم در زمینه درک فیلم و هدایت جزئیات، مدیریت مالی، مهارت و توانایی ایجاد انگیزه و رهبری دیگران دارد. گروه های تولید فیلم گاهی اوقات تحت ضرب الاجل های سخت گیرانه فعالیت می کنند لذا توانایی همکاری با همه افراد می تواند برای یک صحنه آرا ضروری باشد.

صحنه آرا به طور مستقیم به مدیر طراحی، و طراح دکور گزارش می دهد. اکثر صحنه آرا های مشتاق پس از تحصیل دانشگاهی در دوره های مرتبط (رشته های طراحی صحنه، معماری و سایر رشته های هنری) کار خود را به عنوان دستیار شروع می کنند و

از طریق انجام سمت های مختلف در گروه هنری پیش می روند. آنها می توانند با ارتقاء در حرفه خود، به سمت جایگاه هایی همچون طراح دکور و مدیر طراحی پیشرفت کنند.

▪ منابع و مواخذ:

- لوبروتو، وینسنت / مدیریت طراحی در فرایند تولید فیلم/ رضا مهدی زاده و امیر هاشمی مهر/ نشر فرهنگسرای میر دشتی / چاپ سوم / ۱۴۰۱.
- Barnwell, Jane. Production Design: Architects of the Screen, London: Wallflower, ۲۰۰۴.
- <https://www.indeed.com/career-advice/finding-a-job/what-is-set-dresser>, Updated June ۲۵, ۲۰۲۲.
- <https://www.screenskills.com/job-profiles/browse/film-and-tv-drama/craft/set-decorator/>۲۰۲۳.
- <https://climbtheladder.com/> Set Designer vs. Set Decorator: What Are the Differences? – CLIMB/۲۰۲۲.
- <https://www.screenireland.ie/> Screen Guilds of Ireland Competency Framework/set_Decorating Department/۲۰۲۲.

فصل پنجم

حرفه طراحی لباس (costume design)

در فرایند تولید فیلم

گردآوری ترجمه و تالیف: منصوره یزدان جو، آما گشتاسب

طراح لباس فردی است که مسئولیت طراحی و نظارت بر دوخت، انتخاب و هماهنگی لباس های بازیگران را به عهده دارد. او فردی با تجربه و شناخت در زمینه مطالعات تاریخی، و کارکردهای فرهنگی لباس ملل و اقوام مختلف است و درک عمیقی از شخصیت پردازی و داستان دارد. مدیر طراحی مفاهیم رنگ و بافت و کانسپت های طراحی تثبیت شده با کارگردان را پس از ورود طراح لباس به پروژه، در اختیار او می گذارد. برای خلق لباس ها، طراحان لباس ضمن هماهنگی با مدیر طراحی برای ایجاد انسجام و زیبایی در تولید اثر هنری، به طور مستقیم تحت نظر کارگردان فعالیت می کنند.

۱. نقش و مسئولیت های طراح لباس

- طراح لباس مسیر طراحی را با خواندن متن شروع می کند و تحلیل دقیقی از موضوع اصلی، ژانر و زمان وقوع داستان انجام می دهد.
- بعد از گفتگوهای اولیه با کارگردان و مدیر طراحی، جستجوهای خود را در مورد زمان تاریخی و جغرافیای رویدادهای داستان شروع می کند.
- طراح لباس با دعوت و استخدام گروه دستیاران و کارگاه های اجرایی، برای گردآوری و آماده سازی مجموعه ای از منابع و تکمیل یافته های دیداری، تهیه نمونه های پارچه و بافت و ... برای شکل دهی به الگوها و عناصر پوششی و برای آفرینش طرح نهایی مهیا می شود.
- با در نظر گرفتن پرونده طراحی برای هر یک از بازیگران و شخصیت ها، تحت عنوان «پوشه طراحی»، طرح های لباس به ترتیب وقوع داستان با ذکر سکانسهای مربوطه و تغییرات آنها به صورت تصویری ثبت می شود. پوشه ها معمولاً از طرح های دستی، عکس ها یا طرح های دیجیتالی تشکیل یافته است.
- پس از تایید نهایی کارگردان و هماهنگی با مدیر طراحی، و تخمین برآوردهای مالی و بررسی چگونگی کنترل بودجه با گروه تولید، طراح مشغول آماده سازی لباسها می شود. متناسب با شرایط دوره تاریخی فیلم، گاهی جامه ها از ابتدا تولید می شوند، ولی بیشتر اوقات اجزای آنها خریداری یا از آرشیوها تهیه می شوند.
- در مرحله تست لباس بازیگران، با در نظر گرفتن مولفه هایی همچون ترکیب و هماهنگی لباس و بدن بازیگر، دوام کافی متناسب با کارکرد، امکان تحمل وزن و راحتی بازیگر برای استفاده در بلند مدت، تغییراتی احتمالی در لباس ها ایجاد می شود.
- ایجاد آرشیو و ساماندهی به حفظ و مراقبت از مجموعه لباسها و به ویژه لباسهای ثبت شده مقابل دوربین (راکوردی).

۲. مهارت های اختصاصی یک طراح لباس

- **توانایی هنری:** آشنایی با تاریخ هنر و به طور ویژه تاریخ لباس، شناخت و آگاهی از پدیده های مدگرایی، توانایی طراحی فیگوراتیو، و ... نشان دهنده مهارتهای طراح لباس می باشد.

- **قابلیت های نرم افزاری:** امروزه با دسترس به گستره نرم افزارهای تخصصی طراحی لباس، بسیاری از طرح های اولیه و نهایی به صورت دیجیتالی تهیه و ارائه می شود.

- **معلومات پایه ای آماده سازی لباس:** اگرچه همه طراحان لباس در کارهای خیاطی و دوزندگی حرفه ای نیستند ولی باید معلومات ابتدایی از مراحل فنی دوخت لباس را داشته باشند. آن ها باید با تیم خیاطی و دوخت و دوز به طور نزدیک کار کنند و بتوانند خواسته هایشان را بر اساس طراحی های خود به آن ها منتقل کنند.

- **توانایی برقراری ارتباط و مدیریت گروه همکاران:** طراحان لباس علاوه بر توانایی مدیریت گروه همکاران شامل؛ دستیاران طراحی، جامه داران، سرپرست واحدهای دوخت و دوز، بافت، یراق و تزئینات لباس، کارگاه کلاه و کفش، کهنه کاری لباس، رنگرزی، قالب سازی و ... ، باید بتواند با سایر عوامل تولید و بازیگران ارتباط لازم را برقرار کنند.

برای جمع بندی ...

طراحان لباس همچون سایر طراحان گروه هنری، راویان دیداری داستان هستند. ایجاد باورپذیری در لباس به توسعه شخصیت پردازی می انجامد و در نهایت زمینه ساز باورپذیری نقش خواهد بود. طراحی برای شخصیت های فانتزی و مربوط به جهان های دیگر، مستلزم تصور و درک از دنیاهای خیالی است که شخصیت ها در آن زندگی می کنند. توسعه زمینه های مطالعاتی و شناخت سبک های هنری، به واسطه تحصیلات دانشگاهی در رشته های مرتبط به طراحی لباس، مهیاتر خواهد بود. کسب تجربه در گروه های حرفه ای و کارگاه های مرتبط، به افزایش توانایی مدیریت گروهی و عملی سازی ایده ها می انجامد. اگرچه بعضی از طراحان لباس به استخدام بعضی از تئاترها یا کمپانی های تولید فیلم درمی آیند ولی بیشتر آن ها به عنوان طراح آزاد در پروژه های مختلف همکاری می کنند. قسمتی از هیجان و جاذبه طراحی، فرصت خلق لباس های متنوع و کاوش روایت و شخصیت های منحصر به فرد در هر پروژه است.

▪ منابع و مواخذ:

- لوبروتو، وینسنت / مدیریت طراحی در فرایند تولید فیلم / رضا مهدی زاده و امیر هاشمی مهر / نشر فرهنگسرای میر دشتی / چاپ سوم / ۱۴۰۱.

- <https://www.masterclass.com/what-is-a-costume-designer-skills-responsibilities-and-how-to-become-a-film-costume-designer/> Aug ۲۴, ۲۰۲۱.
- [https://www.screenskills.com/Costume designer in the film and TV drama industries - ScreenSkills/۲۰۲۴.](https://www.screenskills.com/Costume%20designer%20in%20the%20film%20and%20TV%20drama%20industries-%20ScreenSkills/۲۰۲۴)