

# کارگردانے داستان

داستان گوئے حرفہ ای و تکنیکہ ای طراحے استوری بورڈ  
در فیلم زندہ و انیمیشن



فرانسیس گلہ بلس  
ترجمہ دی داریوش نوروزی، شیوا زنکنہ

|                     |                                                                                                                                                                |
|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| سرشناسه             | گله‌باس، فرانسیس، ۱۹۵۳ - م.<br>Glebas, Francis                                                                                                                 |
| عنوان و نام پدیدآور | کارگردانی داستان [کتاب]: داستان‌گویی حرفه‌ای و تکنیک‌های طراحی استوری‌برد در فیلم زنده و انیمیشن / نویسنده فرانسیس گله‌باس؛ ترجمه‌ی داریوش نوروزی، شیوا زنگنه. |
| مشخصات نشر          | تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۹۴.                                                                                                                             |
| مشخصات ظاهری        | ۴۰۰ صفحه: مصور، جدول، نمودار. ! ۲۸/۵×۲۱ س. م.                                                                                                                  |
| شابک                | ۲۸۰۰۰۰ ریال: ۸-۴۴-۲۷۳۹-۹۶۴-۹۷۸                                                                                                                                 |
| وضعیت فهرست‌نویسی   | فابا                                                                                                                                                           |
| یادداشت             | عنوان اصلی: Directing the story: professional storytelling and storyboarding techniques for live action and animation, 2009                                    |
| یادداشت             | کتابنامه.                                                                                                                                                      |
| یادداشت             | نمایه.                                                                                                                                                         |
| عنوان دیگر          | داستان‌گویی حرفه‌ای و تکنیک‌های طراحی استوری‌برد در فیلم زنده و انیمیشن                                                                                        |
| موضوع               | سینما - ایران - تهیه و کارگردانی                                                                                                                               |
| موضوع               | فیلمنامه‌های مصور                                                                                                                                              |
| شناسه افزوده        | نوروزی، داریوش، ۱۳۳۵ -، مترجم                                                                                                                                  |
| شناسه افزوده        | زنگنه، شیوا، ۱۳۵۲ -، مترجم                                                                                                                                     |
| شناسه افزوده        | بنیاد سینمایی فارابی                                                                                                                                           |
| رده‌بندی کنگره      | ۱۳۹۴ ک ۸ ت ۹ / ۹ / ۱۹۹۵ PN                                                                                                                                     |
| رده‌بندی دیویی      | ۷۹۱/۴۳۰۲۳                                                                                                                                                      |
| شماره کتابشناسی ملی | ۳۹۲۷۳۵۷                                                                                                                                                        |



انتشارات بنیاد سینمایی فارابی

## کارگردانی داستان

داستان گویی حرفه‌ای و تکنیک‌های طراحی استوری‌بورد در فیلم زنده و انیمیشن

نویسنده: فرانسیس گله‌باس

مترجم: داریوش نوروزی، شیوا زنگنه

مدیر اجرایی: مریم رهبر

طراح جلد: علی سمیعی مقدم

صفحه‌آرا: حمید کُریلی

ناظر چاپ: یوسف بزاز

لیتوگرافی: نقره ابی

چاپ و صحافی: مؤسسه‌ی فرهنگی هنری مشعر

شمارگان: ۱۰۰۰

نوبت چاپ: دوم، ۱۴۰۲

قیمت: ۳۶۰/۰۰۰ تومان

شابک: ۹۷۸-۹۶۴-۲۷۳۹-۴۴-۸

ISBN: 978-964-2739-44-8

همه‌ی حقوق متعلق به بنیاد سینمایی فارابی و محفوظ است.

نشانی: تهران، خیابان ولیعصر، بالاتر از پارک ساعی، نرسیده به توانیر، نبش کوچه لنگران، پلاک ۲۴۵۴

ساختمان شماره ۳ بنیاد سینمایی فارابی، کد پستی: ۱۴۳۴۸۴۳۶۱۹ تلفن: ۰۲۱-۸۸۲۰۸۹۰۳

تلفن فروشگاه انتشارات: ۰۲۱-۸۸۸۸۰۳۲۶

# فهرست

|    |                                                         |    |                                        |
|----|---------------------------------------------------------|----|----------------------------------------|
| ۳۵ | روش مهندسی - معکوس                                      | ۱۳ | مقدمه مترجم                            |
| ۳۵ | چرا تماشا می‌کنیم و بیشتر...                            | ۱۷ | پیش‌گفتار                              |
| ۳۹ | قول به خواننده: روشن شدن حس درون                        | ۱۸ | منبع:                                  |
| ۳۹ | راز داستان‌گویی تعویق داستانی است                       | ۱۹ | بخش ۱                                  |
| ۴۰ | نکاتی برای یادآوری                                      |    |                                        |
| ۴۰ | منابع                                                   |    |                                        |
| ۴۱ | ۲. مشکلات متداول مبتدیان                                | ۲۱ | ۱. هدف: چرا تماشا می‌کنیم؟             |
| ۴۱ | از کجا آغاز می‌کنید؟                                    | ۲۱ | چرا فیلم می‌بینیم؟                     |
| ۴۲ | گره کور و یککرد غریزی شخصیت - محور                      | ۲۱ | هزار و یک شب سرگرم‌کننده               |
| ۴۳ | احتمال چه خطایی وجود دارد؟                              | ۲۴ | آنچه مطرح است کمتر از مرگ و زندگی نیست |
| ۴۳ | مشکلات گفتاری                                           | ۲۵ | خلق درام با طرح پرسش                   |
| ۴۶ | بازگشت به گره کور                                       | ۲۵ | بازبینی سرگرمی هزار و یک شب            |
| ۵۰ | کارگردانان چه چیزی را کارگردانی می‌کنند؟                | ۳۲ | نقد: آیا برای بازگشت خیلی دیر است؟     |
| ۵۰ | دشمنان طراحی خوب                                        | ۳۳ | تعریف سرگرمی:                          |
| ۵۱ | یک آشفته‌گی زیبا                                        | ۳۴ | فرصتی از نقدپذیری                      |
| ۵۱ | امور واضح و دراماتیک با آشفته‌گی و کسالت مقابله می‌کنند | ۳۴ | تماشاگران چه می‌کنند؟                  |

|     |                                                   |    |                                                  |
|-----|---------------------------------------------------|----|--------------------------------------------------|
| ۹۹  | نکاتی برای به خاطر سپردن                          | ۵۱ | گفتار تصویری                                     |
| ۱۰۰ | منابع                                             | ۵۲ | نشان دادن و گفتن                                 |
| ۱۰۱ | ۴. چگونگی ترسیم استوری‌بورد: حرکت و احساس         | ۵۳ | هر نمایی یک نمای نزدیک است                       |
| ۱۰۱ | فقط ۹۹/۹۹۹ تا باقی مانده است...                   | ۶۴ | داستان چیست؟                                     |
| ۱۰۲ | از شکل‌های چوب کبریتی تا آدم‌های بادکنکی          | ۶۵ | وقایع داستان                                     |
| ۱۰۲ | آدم‌های بادکنکی                                   | ۶۵ | یک تجربه                                         |
| ۱۰۳ | استخوان‌بندی ابتدایی                              | ۶۶ | ساختار بندی داستان‌ها                            |
| ۱۰۳ | خط کنش                                            | ۶۶ | نمودار حوادث و ساخت داستان                       |
| ۱۰۴ | درباره طراحی دست‌ها چه می‌دانید؟                  | ۶۷ | شخصیت چیست؟                                      |
| ۱۰۵ | کلاس طراحی حالات بدنی والت استنچ فیلد             | ۶۸ | نقد: معرفی شهرزاد                                |
| ۱۰۵ | ترسیم داستان                                      | ۶۹ | نکاتی برای یادآوری                               |
| ۱۰۷ | نقل قول‌هایی از والت                              | ۷۰ | منابع                                            |
| ۱۰۸ | جاذبه و نیرو                                      | ۷۱ | ۳. اصول مقدماتی                                  |
| ۱۱۰ | به طرح‌تان عمق بدهید                              | ۷۱ | تاریخ و کارکرد استوری‌بوردها                     |
| ۱۱۱ | استفاده از کف به عنوان صحنه                       | ۷۲ | انواع مختلف استوری‌بورد                          |
| ۱۱۱ | اجرای بازی بدن                                    | ۷۲ | روند تولید                                       |
| ۱۱۲ | کاریکاتور                                         | ۷۳ | تابلوی خط سیر                                    |
| ۱۱۳ | طراحی شخصیت‌های جذاب                              | ۷۳ | نگاهی اجمالی به طراحی استوری‌بورد                |
| ۱۱۳ | نسبت‌ها متمایز می‌کنند                            | ۷۴ | حلقه‌های داستان                                  |
| ۱۱۴ | طراحی حیوانات روی سرپنجه                          | ۷۴ | فرایند پالایش                                    |
| ۱۱۴ | داستان، محرک احساسات                              | ۷۴ | نقل و اجرا                                       |
| ۱۱۵ | طراحی چهار گروه اصلی احساس                        | ۷۷ | گانگ شو                                          |
| ۱۱۶ | نمایشگاهی از احساسات                              | ۷۷ | چگونگی نقل یک داستان با تصاویر                   |
| ۱۱۷ | نکات گوناگون طراحی                                | ۹۷ | تقسیم‌بندی متن: خرده روایت‌های یک داستان چیستند؟ |
| ۱۱۸ | طراحی برای شفافیت و استفاده از طرح‌های ضدنور واضح | ۹۷ | صفحه فیلم‌نامه                                   |
| ۱۱۸ | اصول اولیه نورپردازی                              | ۹۸ | چگونه برای یک صحنه استوری‌بورد طراحی کنیم        |
| ۱۱۹ | نمایش نور، نورپردازی تئاتری                       | ۹۸ | چینش بازی                                        |
| ۱۱۹ | فرهنگ کامیکانای مورت واکر                         | ۹۹ | نقد: داستان‌گویی شهرزاد                          |

|     |                                                           |     |                                               |
|-----|-----------------------------------------------------------|-----|-----------------------------------------------|
| ۱۶۲ | گروه‌بندی از طریق مشابهت                                  | ۱۲۰ | جنبه‌های فنی استوری‌برد                       |
| ۱۶۲ | گروه‌بندی از طریق منطقه‌ی مشترک                           | ۱۳۵ | نقد: ۱۰۰۱ طرح                                 |
| ۱۶۲ | گروه‌بندی از طریق اتصال                                   | ۱۳۵ | نکاتی برای یادآوری                            |
| ۱۶۲ | گروه‌بندی از طریق قرینه‌سازی                              | ۱۳۶ | منابع                                         |
| ۱۶۲ | بهره‌برداری از گشتالت                                     | ۱۳۷ | بخش ۲                                         |
| ۱۶۲ | اشکال‌آیت ادراکی                                          | ۱۳۹ | ۵. رویکرد ساختاری: شیگردهای دست‌یابی به هدف   |
| ۱۸۰ | کارگردان به مثابه جادوگر                                  | ۱۳۹ | یکی بود، یکی نبود...                          |
| ۱۸۲ | قوانین شعبده‌بازی                                         | ۱۴۰ | نمودار وقایع و ساختار داستان                  |
| ۱۸۳ | طبقه‌بندی پرسش‌های روایی                                  | ۱۴۵ | نقد: گسترش روابط میان شخصیت‌ها                |
| ۱۸۳ | انواع پرسش‌های روایی                                      | ۱۴۵ | نکاتی برای یادآوری                            |
| ۱۸۳ | توالی پرسش‌های روایی                                      | ۱۴۵ | منابع                                         |
| ۱۸۶ | نقد: شهرزاد توجه را کارگردانی می‌کند                      | ۱۴۷ | ۶. کارگردان‌ها چه چیزی را کارگردانی می‌کنند؟  |
| ۱۸۶ | نکاتی برای یادآوری                                        | ۱۴۸ | چگونه توجه را جلب کنیم؟                       |
| ۱۸۶ | منابع                                                     | ۱۴۸ | نقشه قلمرو نیست                               |
| ۱۸۷ | ۷. چگونه چشم‌ها را کارگردانی کنیم                         | ۱۴۹ | توجه‌گزینی                                    |
| ۱۸۷ | وضوح بصری                                                 | ۱۵۰ | حفظ توجه                                      |
| ۱۸۸ | آنچه از نقاشان آبرنگ آموختم: تکه‌های حذف شده طرح          | ۱۵۰ | نامرئی نگه‌داشتن ساختار: ترفندهای توجه        |
| ۱۸۸ | به کجا نگاه کنم؟                                          | ۱۵۲ | میلتون اریکسون باگزیانی را ملاقات می‌کند      |
| ۱۸۸ | دیدن چیزها                                                | ۱۵۲ | تکنیک‌های اریکسون                             |
| ۱۸۹ | دوربین را کجا قرار دهم؟ اجرای نمایش                       | ۱۵۴ | قدرت تداعی                                    |
| ۱۸۹ | چشم‌های بزرگ می‌آموزند چگونه ببینید                       | ۱۵۹ | چگونه ذهن اطلاعات را سازماندهی می‌کند: گشتالت |
| ۱۹۵ | معادله‌ی طراحی                                            | ۱۶۰ | ذهن‌اهای خالی را پری‌کند                      |
| ۱۹۵ | عناصر طراحی: چیزی که روی صفحه وجود دارد                   | ۱۶۰ | گروه‌بندی در کل                               |
| ۱۹۵ | قواعد طراحی: چگونگی نظم دادن آن‌چه روی صفحه است           | ۱۶۰ | شکل/زمینه                                     |
| ۱۹۵ | تأثیرات طراحی: تصورات به وسیله عناصر و اصول ایجاد می‌شوند | ۱۶۱ | تداوم مطلوب                                   |
| ۱۹۵ | دشمنان ۱۷۱ طراحی مطلوب                                    | ۱۶۱ | گروه‌بندی از طریق همجواری                     |
| ۲۱۰ | کارگردانی چشم با استفاده از ترکیب‌بندی                    |     |                                               |
| ۲۱۱ | رهنمودهای جامع ترکیب‌بندی                                 |     |                                               |

|     |                                                 |
|-----|-------------------------------------------------|
| ۲۱۲ | کارگردانی کردن چشمان بیننده - نگاه کن!          |
| ۲۱۲ | خواندن ترکیب بندی                               |
| ۲۱۲ | به کجا می رویم؟                                 |
| ۲۱۲ | ترکیب بندی فیلم باید بسیار ساده باشد            |
| ۲۱۷ | یک جلوه جادویی: چگونه تصویر ایجاد حس می کند     |
| ۲۲۰ | نور و سایه                                      |
| ۲۲۱ | نکاتی برای یادآوری                              |
| ۲۲۱ | منابع                                           |
| ۲۲۳ | ۸. کارگردانی عمیق تر چشم ها در فضا و زمان       |
| ۲۲۳ | چه چیزی در این تصویر اشتباه است؟                |
| ۲۳۱ | از کدام استفاده کنیم: لنز تله یا واید؟          |
| ۲۳۱ | مشخصات تله                                      |
| ۲۳۱ | مشخصات واید                                     |
| ۲۳۱ | وقتی لنزهای واید تراک این می کنند               |
| ۲۳۱ | چگونه از قاب بندی برای گفتن داستان استفاده کنیم |
| ۲۴۰ | قدرت مانور دوربین                               |
| ۲۴۰ | شیوه های متفاوت                                 |
| ۲۴۱ | یک ترند برای چیده مان صحنه ها                   |
| ۲۴۲ | نزدیکی                                          |
| ۲۴۳ | نقطه ی دید: دوربین ذهنی                         |
| ۲۴۳ | شهر عشق ابلهانه و نرم افزار اسکیچ آپ            |
| ۲۴۳ | مواظب چیزهایی که عمق را از بین می برد باشید     |
| ۲۴۴ | نکاتی برای یادآوری                              |
| ۲۴۴ | منابع                                           |

|     |                                                          |
|-----|----------------------------------------------------------|
| ۲۴۵ | ۹. چگونه تصاویر را وادار به گفتن کنیم: قدرت پنهان تصاویر |
| ۲۴۵ | کلمه ای تجملی برای سرنخ                                  |
| ۲۴۶ | چرا باید به سرنخ ها اهمیت بدهید؟                         |

|     |                                                       |
|-----|-------------------------------------------------------|
| ۲۴۷ | فیلم ها چگونه با ما حرف می زنند                       |
| ۲۵۰ | معنای صریح                                            |
| ۲۵۰ | معنای ضمنی                                            |
| ۲۵۰ | ذهن پیوندها را می سازد                                |
| ۲۵۱ | نشانه های شمایی                                       |
| ۲۵۲ | نشانه های نمایه ای                                    |
| ۲۵۲ | نشانه های نمادین                                      |
| ۲۵۴ | سرنخ ها و نشانه ها در داستان جنایی                    |
| ۲۵۴ | پنجره ی عقبی هیچکاک                                   |
| ۲۵۴ | هیچکاک و مک گافین اش                                  |
| ۲۵۵ | ابژه های معنادار                                      |
| ۲۵۷ | تصاویر چگونه سؤالات را می پرسند                       |
| ۲۶۵ | غیر مستقیم گویی                                       |
| ۲۶۶ | چهار مجاز اصلی                                        |
| ۲۶۶ | استعاره                                               |
| ۲۶۷ | مجاز                                                  |
| ۲۶۹ | مجاز مرسل                                             |
| ۲۶۹ | کنایه                                                 |
| ۲۶۹ | غیر مستقیم گویی در زمان                               |
| ۲۷۳ | اگر رمز را بدانید همه چیز سخن می گوید                 |
| ۲۷۵ | رمزهای ویژه ی فیلم                                    |
| ۲۷۵ | جدول نشانه شناسی                                      |
| ۲۷۵ | تحلیل نشانه شناختی از داستان های شهرزاد و عشق ابلهانه |
| ۲۷۶ | نکاتی برای یادآوری                                    |
| ۲۷۷ | منابع                                                 |

|     |                                                                        |
|-----|------------------------------------------------------------------------|
| ۲۷۹ | ۱۰. چگونگی انتقال و تداعی معنا                                         |
| ۲۸۰ | تداوم و علیت: چگونه تصاویری را که خاصیت همجواری دارند کنار هم می چینیم |
| ۲۸۰ | راب گلدبرگ با فیلم اره مواجه می شود                                    |

|     |                                                  |
|-----|--------------------------------------------------|
| ۳۲۳ | نکاتی برای یادآوری                               |
| ۳۲۳ | منابع                                            |
| ۳۲۵ | ۱۲. نگاه کلی: ساخت‌های داستان                    |
| ۳۲۶ | ساختارهای سینمایی اولیه و کارکردهای داستانی پراپ |
| ۳۲۸ | سفر قهرمان یا سفر جاده‌ی اعصاب                   |
| ۳۲۹ | منحنی پیرنگ ارسطو                                |
| ۳۲۹ | سفر قهرمان چه چیزی برای عرضه دارد؟               |
| ۳۳۰ | ساختار کهن‌الگوی کلاسیک یا سفر قهرمان            |
| ۳۳۰ | آیا به مقصد رسیده‌ایم؟ سفر در جاده‌ی اعصاب       |
| ۳۳۱ | سفر قهرمان چه اشکالی دارد؟                       |
| ۳۳۲ | سه سطح از تحلیل داستان                           |
| ۳۳۲ | سفر قهرمان در برابر ارسطو                        |
| ۳۳۲ | نقل رویدادها در برابر سفر قهرمان                 |
| ۳۳۳ | سفر قهرمان و سطوح وقایع و ساختار                 |
| ۳۳۳ | راهنمایان                                        |
| ۳۳۵ | سرمشق دگرگونی ناممکن به ممکن                     |
| ۳۴۱ | پایان، آغاز و نقاط عطف                           |
| ۳۴۱ | انواع صحنه‌ها                                    |
| ۳۴۱ | عنوان‌بندی                                       |
| ۳۴۱ | روزی روزگاری                                     |
| ۳۴۱ | پیش از آن‌که چیزی شروع شود                       |
| ۳۴۲ | بیا باید این جشن را آغاز کنیم                    |
| ۳۴۲ | این چیزی است که شما باید بدانید                  |
| ۳۴۲ | چه چیزی در خطر است                               |
| ۳۴۳ | چه می‌خواهید؟                                    |
| ۳۴۳ | «مسلماً می‌دانی که این معنی‌اش اعلان جنگ است!»   |
| ۳۴۳ | کشف سنگ نوشته رزیتا                              |
| ۳۴۳ | آیا باید این کار را بکنم؟                        |

|     |                                                         |
|-----|---------------------------------------------------------|
| ۲۸۰ | پیوستگی بدون درز فضا و زمان                             |
| ۲۸۲ | برش و دوباره سرهم کردن                                  |
| ۲۸۴ | چندگانگی علیت                                           |
| ۲۸۵ | فیلم‌ها یک دستگاه دلالت‌گر هستند                        |
| ۲۸۵ | جغرافیای پرده نمایش: بگذارید تماشاگران بدانند کجا هستند |
| ۲۸۶ | تطابق با خط نگاه                                        |
| ۲۸۷ | تداوم زمان                                              |
| ۲۹۱ | تاریخ تدوین فیلم                                        |
| ۳۰۱ | چرا باید داستان‌ها را نقل کنیم؟                         |
| ۳۰۲ | با توجه به آن‌چه گذشته                                  |
| ۳۰۳ | فیلم به مثابه ماشین زمان                                |
| ۳۰۳ | پویایی: انبساط و انقباض زمان                            |
| ۳۰۶ | زمان چگونه دست‌کاری شده است                             |
| ۳۰۶ | چرا برش‌ها مؤثرند                                       |
| ۳۰۶ | تدوین کردن: ساختن معنا                                  |
| ۳۰۷ | قانون سه‌باره                                           |
| ۳۰۷ | برش: کدام بخش از یک کنش را نشان می‌دهید؟                |
| ۳۰۸ | برش‌های بانگیزه: برش با دلیل                            |
| ۳۰۸ | چرا ما روایت را برای خودمان نقل می‌کنیم؟                |
| ۳۰۸ | نکاتی برای یادآوری                                      |
| ۳۰۹ | منابع                                                   |
| ۳۱۱ | ۱۱. کنایه‌ی نمایشی                                      |
| ۳۱۱ | چه کسی قرار است چه چیزی، کی، کجا، چگونه و چرا بفهمد     |
| ۳۱۸ | می‌توانید رازی را نگه دارید؟                            |
| ۳۲۰ | آونگ تعلیق                                              |
| ۳۲۲ | جاهایی برای کنایه‌ی نمایشی                              |
| ۳۲۳ | کنایه‌ی نمایشی خوانش با توجه به گذشته                   |
| ۳۲۳ | نقد: سلطان چه می‌داند؟                                  |

|     |                                                        |
|-----|--------------------------------------------------------|
| ۳۷۴ | منابع                                                  |
| ۳۷۵ | ۱۴. خلاصه: چکیده‌ای از همه‌ی مفاهیم                    |
| ۳۷۵ | هدف: چرا ما فیلم تماشا می‌کنیم؟                        |
| ۳۷۹ | پرسیدن سؤال‌ها، یافتن پاسخ‌ها                          |
| ۳۸۰ | منابع                                                  |
| ۳۸۱ | ۱۵. تحلیل و تکوین پروژه‌ی شهرزاد                       |
| ۳۸۱ | تکوین داستان: واضح‌تر کردن و نمایشی‌تر کردن            |
| ۳۸۱ | تحلیل مضمونی و ساختارهای نمایشی                        |
| ۳۸۲ | مشابه‌سازی‌ها و بازگویی‌های داستانی                    |
| ۳۸۲ | سلسله‌مراتب پرسش‌های روایی داستان شهرزاد               |
| ۳۸۵ | برش‌هایی برای کوتاه‌کردن یا برای پیشرفت سریع‌تر داستان |
| ۳۸۶ | تغییراتی که اعمال شد تا داستان نمایشی‌تر یا رساتر شود: |
| ۳۸۹ | ۱۶. نتیجه‌گیری: اکنون باید بگوییم خدا حافظ             |
| ۳۸۹ | چیزهایی که به شما نمی‌گویند:                           |
| ۳۸۹ | نکته‌هایی برای زنده نگه داشتن رویاهایتان               |
| ۳۹۰ | مسائل همیشه آن‌گونه که به نظر می‌آیند نیستند           |
| ۳۹۱ | نمایه                                                  |
| ۳۹۷ | کتاب‌شناسی                                             |

|     |                                                                      |
|-----|----------------------------------------------------------------------|
| ۳۴۳ | اکنون نمی‌توانیم به عقب برگردیم                                      |
| ۳۴۴ | آرامش قبل از توفان                                                   |
| ۳۴۴ | رهایی کمدی                                                           |
| ۳۴۴ | بحران                                                                |
| ۳۴۴ | برش به تعقیب                                                         |
| ۳۴۴ | رویاری نهایی با ظلمت                                                 |
| ۳۴۴ | نتیجه: راه‌های خوشبختی                                               |
| ۳۴۴ | مؤخره                                                                |
| ۳۴۴ | چه روی می‌دهد اگر ساختار را جابه‌جا کنید؟                            |
| ۳۴۵ | نکاتی برای یادآوری                                                   |
| ۳۴۷ | ۱۳. هدف گرفتن قلب                                                    |
| ۳۴۷ | آیا ما واقعاً با قهرمان همذات‌پنداری می‌کنیم؟                        |
| ۳۴۸ | سفر مخاطب                                                            |
| ۳۴۸ | چه چیزی ما را وادار می‌کند که طرفدار قهرمان باشیم و شریر را هو کنیم؟ |
| ۳۴۹ | ترس‌ها، نقطه‌ضعف‌ها، خواسته‌ها و نیازها                              |
| ۳۴۹ | داستان‌های عاشقانه: چه چیزی عشاق را دور از هم نگه می‌دارد؟           |
| ۳۵۱ | چه چیزی فیلم‌های ژانر وحشت را ترسناک می‌کند؟                         |
| ۳۵۲ | نظریه‌ی کمدی کش لاستیکی: پشت قلب را نشانه بگیرید                     |
| ۳۵۳ | چقدر فیلم‌های جنایی زیادند                                           |
| ۳۶۴ | حقیقت احساسی                                                         |
| ۳۶۵ | موسیقی و رنگ: بدون معنا، اما سرشار از معنا                           |
| ۳۷۰ | همه‌ی این‌ها درباره‌ی چیست؟                                          |
| ۳۷۰ | از آن به بعد به خوبی و خوشی                                          |
| ۳۷۱ | تألیف بزرگ داستان خوک کوچک                                           |
| ۳۷۲ | بازگشت به این‌که چرا فیلم تماشا می‌کنیم                              |
| ۳۷۲ | گره داستانی و فرمولی برای فانتزی                                     |
| ۳۷۳ | درگیری احساسی یک داستان                                              |
| ۳۷۳ | نکاتی برای یادآوری                                                   |

## مقدمه مترجم

عوامل فیلم نیز بسیار ضروری است و با پیش‌بینی دقیق مختصات صحنه و عوامل دخیل در آن برنامه کامل و دقیقی از مراحل تولید به دست می‌دهد که باعث کاهش هزینه‌ها می‌شود.

اما چرا این روال به عنوان بخشی از روند پیش‌تولید وارد سینمای ما نشد؟ یکی از دلایل را می‌توان اعتقاد به نظریه‌ی «هنر غریزی است» دانست که به سینما نیز (با این که مقوله‌ای هنری - صنعتی است) تسری یافته بود. از دیگر سو تولید سینمایی در ایران به معنای دقیق کلمه «حرفه‌ای» نبوده و نیست. در حالی که استوری‌بورد به تهیه‌کنندگان این فرصت را می‌دهد تا ایده‌های ذهنی کارگردان را از پیش ببینند و درباره‌ی جزئیات هزینه‌ها برنامه‌ریزی دقیق کرده و لوازم ضروری را فراهم آورند، کارگردانان ایرانی هرگونه تن‌دادن به نظارت تهیه‌کننده را نوعی «کسر شأن» و کاهش ارزش هنری اثر می‌دانند. از طرف دیگر اغلب تهیه‌کنندگان فعال در کشور همواره بازوهای اجرایی دولت‌ها بوده‌اند و هزینه‌های مالی برایشان صرفاً تنظیم بودجه بوده و به کمیت توجه بیشتری داشته‌اند تا به کیفیت و در مواردی نیز که گوشه چشمی

هنگامی که بیش از یک صد سال پیش دوربین فیلم‌برداری و دستگاه نمایش به عنوان وسایل و ابزار سینماگری وارد ایران شد، همپا و همانند آنچه در سرزمین مادری‌اش رخ می‌داد و بر او می‌گذشت، در این جا رشد نکرد و مراحل و مدارج تکنیکی، مدیریتی و هنری را نپیمود. بالطبع روند تولیدش در مسیری دیگر افتاد و سال‌ها طول کشید تا حتی موردی مانند صدابرداری سر صحنه جانشین دوبله شود و این اتفاق در جریان روال طبیعی رشد سینمایی جامعه‌ی ما رخ نداد بلکه بعد از انقلاب، بنیاد سینمایی فارابی به عنوان نشانه‌ای از رشدیافتگی و ارزش هنری، فیلم‌سازان را تشویق و ترغیب کرد که به این کار مبادرت ورزند.

دیگر موردی که در عالم فیلم‌سازی غرب و هالیوود مطرح بود و در سینمای هنری مورد استفاده قرار می‌گرفت طراحی استوری‌بورد به عنوان یکی از مراحل پیش‌تولید فیلم بود. تهیه‌ی استوری‌بورد که درواقع ترسیم صحنه‌های اصلی است که در آن‌ها فضای صحنه، جهت دوربین و چینش بازیگران مشخص می‌شود؛ علاوه بر تجسم تصویری دقیق و کاملی از فیلم برای کارگردان و تهیه‌کننده برای توجیه

به محتوا و کیفیت داشته‌اند نه به جنبه‌های تکنیکی بلکه به جنبه‌های مفهومی و ایدئولوژیک کار بوده است. از سوی دیگر کارگردان‌ها همواره به عوامل فیلم به دیده‌ی ابزارهای فنی نگریسته‌اند. از نظر کارگردانان عوامل فیلم کسانی هستند که موظف‌اند دستورات کارگردان را اعمال کنند و به نوعی توجیه پیش از مرحله‌ی تولید آن‌ها امری غیرضروری است، در نتیجه ایده‌های عوامل دیگر فیلم به نظرانی آنی و پرسش و پاسخ‌های فوری سر صحنه‌ی فیلم‌برداری تقلیل می‌یابد. اگرچه نمی‌توان این نظرات را به همه‌ی سینمای ایران به‌ویژه امروزه که تولید فیلم با توجه به ورود ابزارهای دیجیتال عمومیت بیشتری یافته است تسری داد، اما واقعیت این است که عمده‌ی تولید سینمای بدنه اسیر موضوعاتی از این دست است.

اما همه‌ی مشکلات قطعاً به گردن سینماگران نیست. با نگاهی متفاوت می‌توان دلیل دیگری برای این بحران پیدا کرد و آن هم نبود کامیک بوک‌ها (کتاب‌های مصور) در ایران است. داستان‌های مصور به شکل کنونی نخستین بار در اروپا در سده‌ی ۱۸ میلادی شکل گرفت و اولین کامیک استریپ‌ها در دهه‌ی ۱۹۳۰ با به عرصه‌ی وجود گذاشت که شامل ماجراهای خنده‌دار و ماجراجویانه‌ی قهرمانانی چون «باک راجرز»، «تارزان» و «ماجراهای تن تن» بود. بسیاری از این داستان‌ها عیناً به فیلم یا انیمیشن تبدیل شد و یا قهرمانان آن‌ها بر پرده سینما نشستند و خوش درخشیدند و سالیان سال صنعت فیلم‌سازی را رونق بخشیدند و در دل مخاطبان جا خوش کردند. اما داستان‌های مصور در کشور ما چندان رونقی نیافت. این نوع داستان‌ها تا دهه‌ی ۱۳۴۰ رایج نبود. در این سال‌ها برای اولین بار مجله‌ی «کیهان بچه‌ها» شروع به ترجمه و انتشار داستان‌های مصور کرد و در سال‌های ۱۳۵۰ تا ۱۳۵۶ «ماجراهای تن تن» و «میلو» ترجمه و منتشر شد. در سال ۱۳۵۵ نخستین داستان مصور ایرانی با عنوان «رستم و اسفندیار» توسط کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان منتشر شد و اولین داستان مصور دنباله‌دار ایرانی در سال ۱۳۵۹ در «کیهان بچه‌ها» به چاپ رسید. با این حال داستان‌های مصور در میان بزرگسالان محبوبیتی نیافت و تیراژ کتاب‌های مصور و تجربه‌ی این عرصه نیز در مقایسه با آنچه در غرب رخ داد شوخی‌ای بیش نیست.

در این جا مسئله فقط نبود فرهنگ تصویری نیست، که البته در جای خود اهمیت

به‌سزایی دارد، بلکه حتی اگر سینماگر به دنبال کسی باشد تا استوری‌برد فیلم او را طراحی کند، پیدا کردن چنین کسی نظر به نبود متخصص، کاری دشوار است. چراکه طراحانی که لنزهای دوربین و قاب‌بندی‌های سینمایی را بشناسند و از سویی نیز دستی تند در طراحی داشته باشند اندک‌اند، چراکه فضای آزمون و خطایی در عرصه‌ی تجربه‌ی داستان‌های مصور وجود نداشته تا چنین متخصصانی تربیت شوند. شاید بتوان چنین افرادی را در حیطه‌ی تولید انیمیشن یافت اما باز هم به دلیل هزینه‌های بالای تولید انیمیشن، افراد پخته در این راه کم‌یابند.

می‌توان گفت که داستان مصور پیش‌نیاز و مبنایی برای تهیه‌ی انیمیشن و طراحی استوری‌برد است اما این تنها ویژگی این شیوه‌ی داستان‌گویی نیست و با کمی دقت می‌توان متوجه شد که تبدیل کلام به تصویر در داستان‌گویی مرحله‌ای است که به اندازه‌ی اصل داستان اهمیت دارد. در همین مرحله است که نقاش داستان‌سرا دست به انتخاب قاب تصویر می‌زند. تصویری که قرار است در عین بی‌حرکت بودن حرکت را به نمایش بگذارد و در ادامه‌ی قاب‌های قبل و بعد از خود نیز باشد (نوعی تدوین تداومی). هر قاب در واقع نمایان‌گر اصلی‌ترین، گویاترین و مناسب‌ترین تصویر برای بیان آن حادثه و شرایط است. در همین مرحله است که طراحی لباس، طراحی صحنه و تدوین نیز صورت می‌گیرد.

اکنون می‌توان تصور کرد هنگامی که این تجربه و این برهه از تاریخ هنر در جامعه‌ای طی نشود یا حذف شود چه اتفاقی رخ خواهد داد. آموزش داستان‌سرایی تصویری مخدوش و تبدیل داستان‌های مکتوب به تصویر و فیلم دچار وقفه می‌شود و فیلم‌ها بیش از آن‌که تصویری باشند داستان‌های کلامی‌ای هستند که در بعضی جاها به‌طور اتفاقی تصویری شده‌اند.

داستان مصور چه در مرحله‌ی خلق و چه هنگامی که توسط مخاطب مطالعه می‌شود می‌تواند دربردارنده‌ی آموزشی خلاقانه برای داستان‌گویی تصویری (فیلم زنده یا انیمیشن) یا به تعبیری دیگر به تصویرکشیدن کلام، تصویری کردن داستان و تدوین فیلم باشد و بی‌هیچ اغراقی در این کتاب گله‌باز در آموزش این نکات موفق بوده است. اما آن‌چه گله‌باز به شرح آن می‌پردازد صرفاً آموزش نکات فنی نیست، بلکه ابعاد چندگانه‌ای دارد که سینمای ما در تمامی آن جنبه‌ها سخت نیازمند آن‌هاست.

تبدیل به کتابی عملی در زمینه‌ی تبدیل داستان به فیلم کرده است. به همین جهت کتاب حاضر عملاً کتابی درباره‌ی استوری‌بورد، انیمیشن، داستان‌نویسی، فیلم‌نامه‌نویسی و فیلم‌سازی است. اما این بدان معنا نیست که او دست به نوشتن کتابی چندپاره زده باشد و به هیچ کدام به درستی نپرداخته باشد. نویسنده که خود یکی از کارگردان‌های مشهور کمپانی والت دیزنی است تمامی این موارد را گام به گام طی مراحل عملی به نمایش گذاشته و توضیح داده است و درواقع دانش و تجربه‌اش را توأمان به رشته‌ی تحریر درآورده و عرضه کرده و حتی در جایی به صراحت اعلام می‌کند که این‌ها چیزهایی نیست که کسی حاضر باشد به راحتی در اختیارشان بگذارد، همان‌طور که کسی آن‌ها را در کمپانی والت دیزنی به من یاد نداد. با این حال من آن‌ها را به شما آموزش می‌دهم.

داریوش نوروزی

بهار ۱۳۹۴

کار او در این کتاب تدریس تبدیل داستان به فیلم است، از طریق استوری‌بورد. او مرحله به مرحله تمام جنبه‌های تبدیل یک داستان و نه یک فیلم‌نامه را به فیلم تحلیل کرده و توضیح می‌دهد و همه‌ی آن‌ها را نه تنها به صورت نظری بلکه در خلال فرآیند تبدیل یک داستان به فیلم ارائه می‌دهد. این کتاب پاسخی است به بسیاری از نقاط ضعف سینمای ما. همان چیزی که همواره در گفت‌وگوها و نقدها در مطبوعات می‌خوانیم. سینمای ما از کمبود فیلم‌نامه‌های ارزشمند رنج می‌برد؛ سینمای ما بیشتر روایی است تا تصویری. گله باس در این کتاب از شگردهای تعلیق گرفته تا پیچیده‌کردن داستان و شخصیت‌ها را توضیح می‌دهد.

درواقع نام کامل کتاب *داستان‌گویی حرفه‌ای و تکنیک‌های طراحی استوری‌بورد در فیلم زنده و انیمیشن* است و برای آموزش عملی و گام به گام این موارد ایده‌ی داستان هزار و یک شب را آن‌چنان که انگار قبلاً نوشته نشده انتخاب می‌کند و بیش از هر مرحله‌ی تکنیکی تمامی نظریه‌های لازم را برای فهم آن مرحله و موضوع توضیح می‌دهد. روان‌شناسی، زبان‌شناسی، صنایع ادبی مانند استعاره، کنایه و نظریه‌هایی مانند گشتالت را هم به بهترین وجه و در سطحی بالا و ارزشمند مطرح و نحوه‌ی بهره‌بردن از آن را در داستان‌گویی به شیوه‌ای تجربی آموزش می‌دهد.

آن‌چه باعث شد تصمیم بگیرم این کتاب را ترجمه کنم، تجربه‌ای بود که از آموزش داستان و فیلم‌نامه داشتم. همان سال‌ها به خوبی متوجه شدم که کتاب‌های نظری در این باره (علاوه بر تفاوت‌های فرهنگی که جای خود دارد) تا چه اندازه برای آموزش داستان و به‌خصوص فیلم‌نامه الکن هستند و تبدیل آن‌ها به تجربه‌ای در خلال کار دشوار و پیچیده است. به دلیل همین تجربه، با دیدن این کتاب که توسط آقای رضا حسینی معرفی شده بود مشتاق شدم آن را ترجمه کنم که لازم است در همین جا از لطف بی‌دریغ او قدردانی کنم.

در این کتاب نویسنده عملاً تمامی شگردها و شیوه‌های کار سینمای هالیوود را به‌عنوان یک سینمای حرفه‌ای متعلق به بخش خصوصی و مردم‌پسند تدریس می‌کند و نشان می‌دهد که قوانین ساختاری فیلم‌های آن‌ها چگونه است و حتی همان قوانین و قواعد را در چه شرایطی و چگونه می‌توان دست‌کاری کرد.

کتاب خود، بر اساس استوری‌بورد نوشته و طراحی شده و همین ویژگی آن را

## پیش‌گفتار

گسترش یافته بود. علت گسترش سبک تداوم کارآمدی آن بود و سنجهی کارآمدی‌اش این واقعیت بود که به فیلم‌سازان امکان ساختن داستان‌هایی را می‌داد که مخاطبان به سهولت و با اشتیاق به آن واکنش نشان می‌دادند. تماشاگران آن‌چه را می‌دیدند دوست داشتند و خواهان فیلم‌های بیشتری بودند و ما هنوز هم بیشتر می‌خواهیم.<sup>۱</sup>

در بررسی منابع [متوجه شدم که] سبک هالیوود تاکنون هرگز تمام و کمال تحلیل نشده است. به‌راستی کار تدریس من چه ویژگی خاصی دارد؟ من با سؤال از خودم شروع می‌کردم که تماشاگران هنگام تماشای فیلم واقعاً چه می‌کنند. سپس هنگام ساخت فیلم با خلق تدابیری این مسئله را لحاظ می‌کردم. این فهرست کارهایی است که بینندگان انجام می‌دهند:

۱. ابتدا به پرده‌ی سینما توجه می‌کنند.

۲. آن‌چه را نمایش داده می‌شود درک می‌کنند و چیستی‌شان را تشخیص می‌دهند.

به شما که مشتاق آموختن رموز فیلم‌سازی هستید خوش آمد می‌گویم. این کتاب سندی واقعی است از تلاش من برای آموختن رموز واقعی آن‌چه فیلم‌ها را عالی و چشمگیر می‌سازد. پس از آن‌که شروع به تدریس کردم دانشجویانم می‌گفتند بسیاری از مطالبی را که به آنان آموخته‌ام پیش از این هرگز نشنیده بودند. این مسئله مرا شگفت‌زده کرد و تصمیم گرفتم این کتاب را بنویسم. بدانید که پس از خواندن این کتاب، فیلم‌دیدن شما هرگز مانند قبل نخواهد بود.

اقتضای سبک کلاسیک هالیوودی... این است که فرم به صورتی نامرئی اجرا شود؛ که بیننده تنها حضور بازیگران را در داستانی ببیند که گشوده می‌شود و به خودی خود واقعی به نظر می‌آید؛ که داستان مخاطب را دربرگیرد و مخاطب با داستان و شخصیت‌های آن همذات‌پنداری کند. سبک تداومی، برخلاف تدوین و نمای طولانی، نه تنها نظریه پردازی بلکه تحلیل هم نشده بود (نه حتی توسط کسانی که آن‌ها را گسترش داده و از آن‌ها استفاده کرده بودند)؛ قوانین این سبک طی سال‌های اولیه فیلم‌سازی به‌طور غریزی و عملی

۳. سپس هنگام انجام کنش‌های شخصیت‌ها، نشانه‌ها را می‌خوانند. داستان را دنبال و با شخصیت‌هایی که دوست دارند همذات‌پنداری می‌کنند.

۴. سپس به تدریج نشانه‌ها را به هم وصل می‌کنند طوری که معنای همه چیز معلوم شود.

۵. سپس حدس می‌زنند که چه اتفاقی خواهد افتاد و به کجا خواهد انجامید.

۶. سپس نگران شخصیت‌ها و پیامدها می‌شوند. مدام فرضیات خود را براساس اطلاعاتی که در اختیارشان گذاشته می‌شود تنظیم می‌کنند.

۷. دست‌آخر وقتی فیلم به پایان می‌رسد تماشاگران می‌بایست فرجام احساسی نامنتظره‌ای را حس کنند و در عین حال بر این نکته صحه گذاشته شود که داستان همان‌گونه که فکر می‌کردند پایان یافته؛ اما نه به شکلی که انتظارش را داشتند.

نکته‌ی شماره ۴ بسیار جالب است، به محض این‌که تماشاگر شروع می‌کند به ربط‌دادن معنای حوادث به یکدیگر، هیجان آغاز می‌شود. این مسئله کشف خارق‌العاده‌ای بود: «معنا خود به خود احساسات را برمی‌انگیزد».

فرانسیس گله‌باس

منبع:

1. Hill, J. and P. Gibson. Film Studies. New York: Oxford University Press, 2000.