نویسنده: جنیفر وَن سِیجل

داستان تصویری سینمایی

برگردان: محمد ارژنگ

www.ketab.ir

سرشناسه: ون سیجل، جنیفر، ۱۹۵۴ - م. Van Sijll, Jennifer
عنوان و نام پدیدآور: داستان‌گویی سینمایی/ نویسنده جنیفر ون سیجل؛ برگردان محمد ارژنگ.
مشخصات نشر: تهران: آوند دانش، ۱۳۹۵.
مشخصات ظاهری: ۲۸۸ ص.: مصور.
شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۷۰۲۲-۸۱-۸
وضعیت فهرست‌نویسی: فیپا
یادداشت: عنوان اصلی: Cinematic storytelling : the 100 most powerful film conventions every filmmaker must know, c2005.
یادداشت: کتاب حاضر قبلا تحت عنوان «صد صحنه صد قاعده روایت سینمایی: صد قاعده سینمایی که تمام سینماگران باید بدانند» با ترجمه مسعود مدنی توسط تابان خرد در سال ۱۳۹۴ منتشر شده است.
عنوان دیگر: صد صحنه صد قاعده روایت سینمایی: صد قاعده سینمایی که تمام سینماگران باید بدانند.
موضوع: فیلم برداری
موضوع: Cinematography
موضوع: سینما-- تهیه و کارگردانی
موضوع: Motion pictures Production and direction
شناسه افزوده: ارژنگ، محمد، ۱۳۵۰-، مترجم
رده‌بندی کنگره: ۱۳۹۵ ۴ ص۹و/ ۸۵۰ TR
رده‌بندی دیویی: ۷۹۱/۴۳۰۲۳۳
شماره کتابشناسی ملی: ۴۵۰۱۲۶۷

آوند دانش
مجموعه‌ی سینما و تئاتر

داستان‌گویی سینمایی

نوشته‌ی جنیفر وَن سِیجل
برگردان: محمد ارژنگ
ویراستار: شیدا سرمدی
حروفچینی: طاهره صباغیان
طراح گرافیک: استودیو آوند دانش
صفحه‌آرا: فاطمه افشاری‌پور
تاریخ انتشار: تابستان ۱۳۹۵ - چاپ اول
شمارگان: ۲۰۰ نسخه
لیتوگرافی: گرام‌نگار
چاپ و صحافی: چاپخانه چاپ پرسیکا
نشانی ناشر: ابتدای خ پاسداران، خ گل نبی، خ ناطق نوری، بن‌بست طلایی، پلاک ۴
مرکز پخش: میدان انقلاب، خ جمالزاده شمالی، بعد از چهارراه نصرت، کوچه دعوتی، شماره ۱۲
صندوق پستی: ۱۹۵۸۵/۶۷۳
تلفن: ۲۲۸۹۳۹۸۸ نمابر: ۲۲۸۷۱۵۲۲ تلفن مرکز پخش: ۶۶۵۹۱۹۰۹
شابک: ۹۷۸۶۰۰۷۰۲۲۸۱۸
قیمت: ۲۲۰۰۰ تومان
کلیه حقوق این کتاب نزد ناشر محفوظ است

www.ketab.ir

یادداشت مترجم

تصور می‌کنم، کتاب داستان‌گویی سینمایی نه‌فقط به‌سبب محتوای جالبش که به‌دلیل لحن علمی و دانشگاهی نگارنده‌اش، کتابی منحصربه‌فرد در میان منابع فارسی است. در ترجمه‌ی اثر تمام تلاشم بر این بوده تا د[illegible]ن حف[illegible]لحن، از روانی متن نیز کاسته نشود.

مثال[illegible]رمت[illegible]م دیگری، هرجا برای درک بهتر متن نیاز بوده است، یادداشتی به‌عنوان پانویس آورده‌ام؛ ازاین‌رو[illegible]م پانویس‌های کتاب از من هستند. اندک مواردی هم بوده که لازم دانسته‌ام به‌منظور فهم بهتر متن، چیز[illegible]به آن[illegible]رایم که[illegible] عبارت‌های افزوده را در قلاب [ ] آورده‌ام.

نکته‌ی جالب این کتاب، [illegible]یلمنامه‌هایی است که نگارنده آورده است. برای ما فارسی‌زبانان آشنایی با نحوه‌ی نگارش فیلمنامه‌نویسی[illegible]ن[illegible]ی[illegible]ها می‌تواند جالب و آموزنده باشد؛ بنابراین تلاش شده تا شکل ظاهری هر فیلمنامه، شبیه همان[illegible]باشد که در نسخه‌ی اصلی کتاب آمده است.

برای اسامی فیلم‌ها از دو منبع استفاده کرده‌ام: کتاب راهنمای فیلم، تألیف بهزاد رحیمیان و دانشنامه‌ی ویکی‌پدیای فارسی. به‌منظور یکدستی منابع و جلوگیری از سردرگمی مخاطب در میان نام‌های مختلف، حتی در مواردی هم که نظرم مخالف منابع فوق بوده، همین دو منبع را ملاک قرار داده‌ام. در مواردی هم که میان این دو منبع اختلاف بوده است، ترجمه‌ای را که به‌زعم من درست‌تر بوده، برگزیده‌ام و در نمایه‌ی آخر کتاب، ترجمه‌ی دوم را در قلاب [ ] آورده‌ام.

برای تلفظ اسامی از دو منبع اینترنتی: www.howtopronounce.com و www.pronouncenames.com استفاده کرده‌ام، اما معدود نام‌هایی را که با املایی متفاوت از تلفظ درستشان شناخته شده‌اند، به همان شکلی آورده‌ام که در میان فارسی‌زبانان رایج‌اند.

بر خود لازم می‌دانم پیش از همه، از دوستم علی روغنی تشکر کنم که این کتاب را به من هدیه کرد و باعث ترجمه‌ی آن شد. نیز از دوست گرامی‌ام مریم نظری سپاسگزارم که نکات اصلاح و در چند زمینه مرا راهنمایی کرد. همچنین از همسرم فرشته میرقادری ممنونم که در هم‌خوانی کمک به من کوتاهی نکرد. از محمد گذرآبادی، مترجم نام‌آشنای سینما هم تشکر می‌کنم که من را با مسرآونا دانش آشنا کرد و از همکاران این انتشارات نیز سپاسگزارم.

محمد ارژنگ
marzhang@gmail.com

فهرست

سپاسگزاری ..... شانزده
پیشگفتار: داستان‌گویی سینمایی ..... هجده
مقدمه ..... نوزده
داستان‌گویی سینمایی: فیلمنامه‌نویس ..... نوزده
مشکل ..... نوزده
این چه معنایی برای فیلمنامه‌نویس دارد؟ ..... نوزده
گزیده‌های فیلمنامه ..... نوزده
داستان‌گویی سینمایی: کارگردان ..... بیست
مشکل ..... بیست
این برای کارگردان چه معنایی دارد؟ ..... بیست

۱. فضا: حرکت‌های سه‌بعدی و دوبعدی روی پرده ۱
مقدمه ۱
۱. محور افقی (X) — بیگانگان در قطار ۴
۲. محور عمودی (Y) — بیگانگان در قطار ۶
۳. محور قطری (XY) — متروپلیس، پیانو ۸
۴. محور عمقی (عمق میدان) — همشهری کین ۱۰
۵. محور عمقی (سطوح کنش) — دولورس کلیبورن ۱۲
۶. محور عمقی (تغییر وضوح) — فارغ‌التحصیل ۱۴

۲. قاب: ترکیب‌بندی ۱۷
مقدمه ۱۸
۷. هدایت چشم — همشهری کین ۲۰
۸. عدم توازن — دیسکو پیگز ۲۲
۹. توازن — دیسکو پیگز ۲۴
۱۰. جهت نامعمول — اینک آخرالزمان، بارتون فینک ۲۶
۱۱. اندازه — متروپلیس ۲۸

۳. شکل درون قاب ۳۱
مقدمه ۳۲
۱۲. شکل گرد — مکالمه ۳۴
۱۳. شکل خطی — فارگو ۳۶
۱۴. شکل مثلثی — شاهد ۳۸
۱۵. شکل چهارگوش — جویندگان ۴۰
۱۶. شکل هندسی در مقابل غیرهندسی — شاهد ۴۲

۴. تدوین: پنج تکنیک تدوین پودوفکین ۴۵
مقدمه: یک نظریه‌ی کوچک ۴۶
پنج اصل تدوین ۴۶
درباره‌ی تدوین ۴۶
فنون بیشتر ۴۷
۱۷. مونتاژ — همشهری کین ۴۸
۱۸. مونتاژ — اقتباس ۵۰
۱۹. تدوین چندمانی — روانی ۵۲
۲۰. میزانسن — روانی ۵۴
۲۱. تدوین موازی — کاباره ۵۶
۲۲. تصویر هم‌جوار — بیل را بکش ۱ ..... ۵۸
۲۳. دیزالو — همشهری کین ۶۰
۲۴. دیزالو — بارتون فینک ۶۲
۲۵. برش ناگهانی — زیبای آمریکایی ۶۴

www.ketab.ir

۵. زمان ۶۷
مقدمه ۶۸
۲۶. کش‌دادن زمان با آهنگ حرکت — بارتون فینک ۷۰
۲۷. تضاد زمانی (آهنگ حرکت و تدوین موازی) — قصه‌های عامه‌پسند ۷۲
۲۸. کش‌دادن زمان با وقایع هم‌زمان — قصه‌های عامه‌پسند ۷۴
۲۹. حرکت آهسته — گاو خشمگین ۷۶
۳۰. حرکت تند (فشرده‌کردن زمان) — سرنوشت شگفت‌انگیز امیلی پولن ۷۸
۳۱. فلاش‌بک — بلوار سالست ۸۰
۳۲. فلاش فوروارد — همه علیه نری فلینت ۸۲
۳۳. تصویر ثابت — بوچ کسیدی و ساندنس کید، [illegible] و لوییز، چهارصد ضربه ۸۴
۳۴. پیش‌آگاهی دیداری — پیانو ۸۶

۶. صدا ۸۹
مقدمه ۹۰
۳۵. صدای واقعی (صدای صحنه) (شخصیت) — کلوت ۹۲
۳۶. صدای واقعی (صدای صحنه) (واکنش احساسی) — ئی‌تی ۹۴
۳۷. صدای بیانگر (صدای صحنه) (جهان خارجی) — بارتون فینک ۹۶
۳۸. صدای فراواقعی (صدای ذهنی) (دنیای درونی) — بارتون فینک ۹۸

۷. موسیقی ۱۰۱
۳۹. ترانه به‌عنوان گفتار متن — اینک آخرالزمان ۱۰۲
۴۰. استفاده‌ی نمادین از موسیقی — نجات شاوشنک ۱۰۴
۴۱. موسیقی در قالب یک آکسسوار متحرک — خارج از آفریقا ۱۰۶

۸. انتقال صحنه (دیداری و شنیداری) ۱۰۹
مقدمه ۱۱۰
۴۲. هم‌ربطی تدریجی صدا — ببخشید شماره‌ی عوضی گرفته‌اید، جذابیت مرگبار ۱۱۲
۴۳. اتصال صوتی (گفت‌وگو) — همشهری کین ۱۱۴
۴۴. اتصال صوتی (جلوه‌های صوتی) — بارتون فینک ۱۱۶
۴۵. هم‌ربطی تصویری (مشابهت گرافیکی) — زن سفید مجرد ۱۱۸
۴۶. هم‌ربطی تصوری (طرح و رنگ) — همشهری کین ۱۲۰
۴۷. هم‌ربطی تصویری (کنش) — ۲۰۰۱: یک اودیسه‌ی فضایی ۱۲۲
۴۸. هم‌ربطی تصویری — مرثیه‌ای برای یک رؤیا ۱۲۴
۴۹. هم‌ربطی تصویری (مفهوم) — هارولد و ماد ۱۲۶
۵۰. دیزالوی طولانی هم‌ربط (تغییر زمان) — تایتانیک ۱۲۸
۵۱. هم‌ربطی سکته‌دار — محدودیت ۱۳۰

۹. لنزها ۱۳۳
۵۲. لنز واید — همشهری کین ۱۳۴
۵۳. لنز واید (چشم‌انداز و نمای معرف) — پیانو ۱۳۶
۵۴. لنز تله — فارغ‌التحصیل ۱۳۸
۵۵. لنز چشم ماهی (فیش‌آی) — مرثیه‌ای برای یک رؤیا ۱۴۰
۵۶. چشم عاسی‌مانند در صحنه (چشم ماهی) — همشهری کین ۱۴۲
۵۷. اجساد سفالی — رقصنده با گرگ‌ها ۱۴۴

۱۰. جای دوربین ۱۴۷
۵۸. کلوزآپ — پیانو ۱۴۸
۵۹. نمای خیلی بسته — بیل را بکش ۱ ..... ۱۵۰
۶۰. نمای دو نفره (تو شات) — پیانو ۱۵۲
۶۱. نمای از روی شانه (اُورشولدر) — محله‌ی چینی‌ها، پیانو ۱۵۴
۶۲. نمای نقطه‌ی دید — هالووین ۱۵۶

www.ketab.ir

۵. نقطه‌ی دید ۱۵۸
۶. زاویه‌ی روبه‌پایین ۱۶۰
۷. زاویه‌ی روبه‌بالا ۱۶۲
۸. ترکیب زاویه‌های روبه‌بالا و پایین ۱۶۴

۴. حرکت دوربین ۱۶۷
۵. نمای ثابت ۱۶۸
۶. پن ۱۷۰
۷. حرکت روبه‌بالا (شخصیت) ۱۷۲
۸. حرکت روبه‌پایین ۱۷۴
۹. چرخش ۱۷۶
۱۰. نمای حرکتی ۱۷۸
۱۱. حرکت دَورانی ۱۸۰
۱۲. حرکت به جلو- حرکت به عقب ۱۸۲
۱۳. کرین ۱۸۴
۱۴. دوربین روی دست ۱۸۶
۱۵. دوربین روی دست ۱۸۸
۱۶. استیدی‌کم ۱۹۰
۱۷. نمای هوایی ۱۹۲

۵. نورپردازی ۱۹۵
۱۸. نورپردازی رامبراندی (نور در برابر تاریکی) ۱۹۶
۱۹. نورپردازی تلویزیونی ۱۹۸
۲۰. نور شمع ۲۰۰
۲۱. نورپردازی بامنطق ۲۰۲
۲۲. نور بدون منطق ۲۰۴
۲۳. نور متحرک ۲۰۶

آواره‌ها ۱۵۸
همشهری کین ۱۶۰
ئی‌تی ۱۶۲
روانی ۱۶۴

کلوت ۱۶۸
رقصنده با گرگ ۱۷۰
حرفه‌ای ۱۷۲
فارگو ۱۷۴
محدودیت ۱۷۶
جذابیت مرگبار ۱۷۸
سگ‌های انباری ۱۸۰
فارگو ۱۸۲
نشانی از شر ۱۸۴
نشانی از شر ۱۸۶
قصه‌های عامه‌پسند ۱۸۸
رفقای خوب ۱۹۰
پیانو ۱۹۲

اینک آخرالزمان ۱۹۶
قاتلان بالفطره ۱۹۸
زیبای آمریکایی ۲۰۰
جذابیت مرگبار ۲۰۲
حرفه‌ای ۲۰۴
ئی‌تی ۲۰۶

۱۳. رنگ ۲۰۹
۸۶. نشانه‌گذاری شخصیت
سه زن ۲۱۰

۱۴. وسایل صحنه ۲۱۳
۸۷. وسایل صحنه (بیان شخصیت)
بارتون فینک ۲۱۴
۸۸. وسایل صحنه (بیان شخصیت)
گاو خشمگین ۲۱۶
۸۹. تغییر معنای وسیله‌ی صحنه
محدودیت ۲۱۸
۹۰. وسایل صحنه برای تمایز شخصیت‌ها
هارولد و ماد ۲۲۰

۱۵. لباس ۲۲۳
۹۱. لباس
اِدوود ۲۲۴
۹۲. تغییر معنای لباس
خارج از آفریقا ۲۲۶
۹۳. تضاد پوشش
محدودیت ۲۲۸

۱۶. لوکیشن ۲۳۱
۹۴. توصیف شخصیت
هِدویگ و اَنگری اینچ ۲۳۲
۹۵. لوکیشن به‌عنوان عامل هم‌نظیرکننده
آخرت شیرین ۲۳۴
۹۶. لوکیشن به‌عنوان درون‌مایه
مخمل آبی ۲۳۶
۹۷. لوکیشن متحرک
مرد مرده ۲۳۸

۱۷. [illegible] طبیعی ۲۴۱
مقدمه
۹۸. شرایط [illegible]
حس ششم ۲۴۴
۹۹. فصول و گذشت [illegible]
سرنوشت شگفت‌انگیز امیلی پولن ۲۴۶
۱۰۰. پدیده‌های استثنایی
دولورس کلیبورن ۲۴۸

یادداشتی درباره‌ی عوامل فیا[illegible] و منابع فیلمنامه‌ها ۲۵۳
منابع ۲۵۸
نمایه‌ی فیلم‌ها ۲۵۹
نام‌نامه ۲۶۱

www.ketab.ir

داستان‌گویی سینمایی

صدها راه برای انتقال اطلاعات در فیلم وجود دارد که دیالوگ فقط یکی از آن‌هاست. این کتاب یک‌صد فن غیرکلامی را گردآورده تا نوعی دانشنامه‌ی داستان‌گویی سینمایی ایجاد کند. این دانشنامه، شامل مثال‌هایی از برخی از به‌یادماندنی‌ترین لحظات در تاریخ سینماست. گرچه این فنون به صد عدد محدود شده‌اند، امید آن است که این مثال‌ها به‌قدر کافی بیانگر باشند تا بتوانند به نویسندگان و کارگردانان برای فهم بهتر توان بالقوه‌ی داستان‌گویی رسانه‌ی فیلم کمک کنند.

داستان‌گویی سینمایی چیست؟

در بیست سال نخست تاریخ سینما، داستان‌گویی سینمایی تنها از [illegible]ستان بود. ازآنجایی‌که هنوز صدای همگام اختراع نشده بود، فیلم‌هایی چون سرقت بزرگ قطار، پلیس و رزم‌ناو پوتمکین می‌بایست از روش‌هایی غیرکلامی برای نمایش شخصیت‌ها و داستان [illegible] وقتی توضیحی لازم بود، از میان‌نویس‌ها[1] استفاده می‌شد، اما همیشه به‌عنوان آخرین چاره.

اتکا بر جای دوربین، نورپردازی، ترکیب‌بندی، حرکت و تدوین، نخستین ابزار [illegible]ستان‌گویی بود. اسباب سینمایی (مثل دوربین) فقط برای ثبت صحنه به‌کار نمی‌رفتند، برعکس آن‌ها وظیفه‌ی پیشبرد داستان و شخصیت را بر عهده داشتند. گفت‌وگویی وجود نداشت که با آن بتوان از این تعهد شانه خالی کرد.

پس از آنکه صدا در سال ۱۹۲۶ ظهور کرد، گفت‌وگو و روایت کلامی خیلی زود در سینما پدیدار شد. این ابزار از زمان و نمایش به امانت گرفته شده بود و در اصل ریشه‌ای ادبیاتی داشت که بر بالای تصویر متحرک آویزان شده بود. خیلی از بنیادگرایان به ورود صدا اندوه خوردند، درحالی‌که دیگران توجهشان به پیشرفت بود. درهرصورت هر دو روش داستان‌گویی، امروزه در دسترس فیلمنامه‌نویسان و کارگردانان است.

1. Title Card

داستان‌گویی سینمایی و ادبیاتی

برخلاف ورود ابزارهای داستان‌گویی ادبی، ابداعات سینمایی ادامه یافتند. فیلم‌هایی مانند همشهری ک
بلوار سانست، در خط آتش، روانی، پیانو و بزرگ کردن آیزونانمونه‌هایی قابل‌ارجاع را ساختند.

گرچه ابزار سینمایی نگاهشان بیشتر به ژانرهای بخصوصی مثل اکشن، وحشت، نوآر، درام روان‌شنا
و دلهره است، حتی ادبیاتی‌ترین کارگردانان، وودی آلن، هم برای اصل و نسب سینمایی‌دادن به کار
معطل نمی‌کند، جایی در پرده‌ی دوم و جایی در منهتن.

از بین کتاب‌های «چگونه... کنیم» اندک‌اند آن‌هایی که به نگارش سینمایی می‌پردازند که امری ع
است، چون اغلب ژانرها برای نقل داستان به آن محتاج‌اند. باآنکه داستان‌گویی سینمایی می‌تواند
بدیهی تلقی شود، در غالب اوقات این‌طور نیست. داستان‌گویی سینمایی، احساسات ما را ماهرانه ه
می‌کند و بدون آگاهی فوری ما، از داستان و شخصیت پرده برمی‌دارد. به همین علت است که می
بسیار اثرگذار و درگیرکننده باشد. مثلاً ده دقیقه‌ی اول ئی‌تی را در نظر بگیرید. صحنه‌پردازی ک
سینمایی است، بدون یک کلمه گفت‌وگو. بااین‌وجود هر بچه‌ی هشت‌ساله‌ای با دیدن آن می‌تواند
شخصیت‌های منفی چه کسانی هستند و چرا. ازآنجایی‌که داستان‌گویی سینمایی همیشه روی ناخو
ما عمل می‌کند، فهمش دشوار و به‌ندرت واضح است. اما این موضوع از نیاز فیلمنامه‌نویسان و کارگر
برای تبحر بیشتر در استفاده از آن چیزی کم نمی‌کند، بلکه برعکس بر اهمیتش تأکید می‌کند.

داستان‌گویی سینمایی تفاوت بین ضبط استنادی و نمایش‌کردن واقعه است؛ به‌کارگیری ابزارهای تو
[illegible]ستان‌گویی یا مسکوت‌گذاشتن آن‌هاست. امیدوارم این کتاب زنجیره‌ی به‌هم‌پیوسته‌ی داستان‌گو
[illegible]ز ه[illegible]کند تا به رشد کارگردانان و نویسندگان کمک نموده و آن‌ها را در بهره‌گیری بیشتر از ابزار لای
سینما یا[illegible]عد.

www.ketab.ir

مقدمه

داستان‌گویی سینمایی: فیلمنامه‌نویس

شکل

فیلمنامه، نقشه‌ی یک داستان سینمایی است؛ داستانی که با صدا و تصویر بیان می‌شود.

یک فیلمنامه‌ی خوب دو لازمه دارد: یکی داشتن داستانی خوب و دیگری ارائه‌ی آن به زبانی سینمایی. گنجینه‌ای از کتاب‌های عالی موجود است که به لازمه‌ی اول می‌پردازند. این کتاب‌ها به‌صورت کلی به فرم، رنگ، ساختار و شخصیت می‌پردازند، چیزهایی که عناصر بنیادی برای هر اثر داستانی‌اند. درحقیقت، بیشتر این کتاب‌ها می‌توانند هم برای رمان و هم برای نمایشنامه به کار روند. درنتیجه شاید درست‌تر باشد که آن‌ها را آثاری در باب نمایش‌پردازی[1] بدانیم، نه در زمینه‌ی فیلمنامه‌نویسی. به هر صورت، این کتاب‌ها نخستین و مهم‌ترین لازمه‌ی یک فیلمنامه‌ی خوب هستند. لازمه‌ی دوم ارائه‌ی سینمایی داستان است. برای این کار، ممکن است نویسنده داستان خوبی در دست داشته باشد، ولی نمی‌داند چطور بود که فیلم خوبی از آن دربیاید.

فیلم، مانند رمان یا داستان کوتاه نیست. فیلم عناصری فنی در خود دارد که از فیلمنامه پیش‌تر انتظار می‌رود از آنان بهره ببرد. توانایی فیلمنامه‌نویس در این زمینه، چیزی است که او را از نویسندگان دیگر متمایز می‌کند. برخی از فیلمنامه‌نویسان تازه‌کار، خود را از فرصت‌های خلاقانه محروم می‌کنند و به عرضه گفت‌وگو و روایت غیرکلامی نزول می‌کنند. هرگاه فیلمنامه‌نویسان، فنون سینمایی را به حال خود رها کنند، چیزهای زیادی را از یک فیلم به کناری گذاشته‌اند. یک فیلمنامه‌ی موفق باید نقشه‌ای از یک فیلم باشد که به خواننده‌اش می‌فهماند چه چیزی روی پرده دیده و شنیده خواهد شد.

در دوران نخستین سینما، نظریه‌پردازانی مثل لف کولشف، سرگئی آیزنشتاین و وسوالد پودوفکین درصدد برآمدند تا ظرفیت داستان‌گویی رسانه‌ی جدید را درک کنند. آن‌ها متوجه شدند که فیلم دو چیز را عرضه می‌کند که هیچ رسانه‌ی دیگری از آن برخوردار نیست: تصویر ثبت‌شده با نور و حرکت. این نکته به معنای واقعی کلمه، هزاران امکان جدید را برای فیلمنامه‌نویسان فراهم کرد.

---

[1] Dramaturgya: نمایش‌پردازی به‌معنای مطالعه و تحلیل و تفسیر آثار نمایشی.

تدوین، تدوین موازی را ارائه داد که آن هم به‌نوبه‌ی خود باعث ایجاد امکانات نمایشی دیگری از جمله صحنه‌های تعقیب و گریز شد. دوربین توانست از فضای بسته خارج شود. نماهای داخلی و خارجی توانستند کنار هم قرار گیرند. تصاویر توانستند از سراسر جهان و از دیدگاه‌هایی جدید مثل کلوزآپ به مخاطبان ارائه شوند. هر لنز توانست کیفیت‌های بصری مشخصی به یک تصویر ببخشد و مقدور شد از هرکدام برای اعتلای داستان بهره برده شود. حرکت دوربین با انبوهی از روش‌هایی چون کرین و بعدها استیدی‌کم، تسهیل شد که این‌ها از دنیای جدیدی از امکانات حکایت داشتند.

این چه معنایی برای فیلمنامه‌نویس دارد؟

از همان آغاز، پودوفکین فهمید که وظیفه‌ی فیلمنامه‌نویس، نوشتن داستان‌هایی است که از ظرفیت‌های این رسانه‌ی تازه بهره ببرد. در ۱۹۲۶ او به فیلمنامه‌نویسان سفارش کرد تا وجوه فنی سینما مثل تدوین را فرابگیرند تا بهتر بتوانند داستان‌هایی خلق کنند که مختص پرده‌ی سینماست.

این کتاب قصد دارد مسیری را تعقیب کند که نخستین نظریه‌پردازان در حمایت از داستان‌گویی به زبان سینما طی کرده‌اند. کتاب حاضر شامل یک‌صد روش بدون کلام است که برخی از رده‌بالاترین نویسندگان و کارگردانان صنعت سینما از آن استفاده کرده‌اند. این کتاب که از خلال ۵۰۰ تصویر برگرفته شده، از متروپلیس تا بیل را بکش و ۷۶ گزیده‌ی فیلمنامه، نشان می‌دهد که چگونه می‌توان از رسانه‌ی فیلم برای پیشبرد داستان بهره برد. امید است که این گزینه‌ها، ارزشی را که سینمایی‌نوشتن می‌تواند به یک فیلمنامه عطا کند، به‌وضوح نشان دهند.

گزیده‌های فیلمنامه

گزیده‌های فیلمنامه‌ی این کتاب، خصوصاً برای فیلمنامه‌نویسان آورده شده‌اند. آن‌ها به‌وضوح روشن می‌کنند که چرا فیلمنامه‌نویسان بزرگ، داستان‌گویی سینمایی را در فیلمنامه‌هایشان گنجانده‌اند بدون آنکه دردسری برای خواننده ایجاد کنند یا به کارگردان خط بدهند. بدین منظور فیلمنامه‌هایی، هم از فیلمنامه‌نویسان و هم از کارگردانان فیلمنامه‌نویس آورده شده است. گزیده‌هایی از نوشته‌ی نویسندگانی چون آلن بال، مایکل آرنت و رابرت تاون، به‌علاوه‌ی نویسنده/کارگردانانی مانند کوئنتین تارانتینو، جین کمپیون و برادران کوئن.

امید است که فیلمنامه‌نویسان، از داستان‌گویی سینمایی روان‌تر شوند.

www.ketab.ir

داستان‌گویی سینمایی: کارگردان

مشکل

در آموزش فیلمسازی اغلب، داستان و فیلم جدا از هم آموزش داده می‌شوند. فیلمنامه‌نویسان را در یک ساختمان جا می‌دهند و آدم‌های تولید را در ساختمانی دیگر. به این ترتیب، غیرعامدانه جایی که باید پیوند وجود داشته باشد، تفکیک ایجاد شده است. ابزارهای فنی از گفتمان جدا می‌افتند: از داستان.

فیلم‌ها با داستان شروع می‌شوند و با آن خاتمه می‌یابند. علت خریده‌شدن یک فیلم و دستمزدگرفتن عواملش، داستان آن است، نه چیزی دیگر. بعضی از فیلم‌های پرخرج و پرفروش، تجربه‌کننده به‌کار می‌برند تا حاکی از فیلم‌سازی عظیمی باشند، درحالی‌که نیستند. علت این است که آن‌ها «داستان» را فراموش کرده‌اند. داستان در پشت جادوگری‌های تکنیکی و سبک کار، گم شده است.

این برای کارگردان چه معنایی دارد؟

یک استادکار چیره‌دست می‌داند چطور یک نمای بخصوص خلق کند، اما این کارگردان است که می‌داند «چرا». بخشی از دانش لازم یک کارگردان این است که ویژگی‌های فنی فیلم را بفهمد و ببیند؛ اما را به‌شکلی خلاقانه به‌کار گیرد تا داستان فیلم را پیش ببرد. بدون اتصال بین فن و محتوا، شما شاهد دو بخش نامرتبط خواهید بود و نتیجه، همیشه صرفاً یک تمرین تکنیکی است.

کتاب پیش‌رو کارهای فریتس لانگ، اورسون ولز، آلفرد هیچکاک، فرانسیس کوپولا، استیون اسپیلبرگ، جین کمپیون، تیم برتون، برادران کوئن، لوک بسون، جیمز کامرون، برادران واچوفسکی و دیگران را بررسی می‌کند. در هر مثال یک شگرد مشخص به‌واسطه‌ی سهمی که در پیشبرد داستان داشته موشکافی می‌شود. از دید این کارگردانان و همه‌ی سینماگران بزرگ، یک نما به‌کار نمی‌رود، مگر داستان یک شخصیت را پیش ببرد. چیز دوریختنی‌ای وجود ندارد.

نخستین کارِ کارگردان این است که بداند مخاطب چه چیزی را باید حس کند و کِی؟ دومین بخش کار به‌اختیاردرآوردن ابزار فنی برای رساندن مخاطب به مقصد است.

کتاب حاضر سعی دارد، پلی بین دو حوزه‌ی فیلمسازی بزند: تولید و فیلمنامه‌نویسی. امید است با توضیح اینکه چگونه کارگردانان تراز اول این پل را زده‌اند و بعضی از به‌یادماندنی‌ترین لحظات را در تاریخ سینما خلق کرده‌اند، پیوند بین فرم و کارکرد صورت پذیرد.

www.ketab.ir