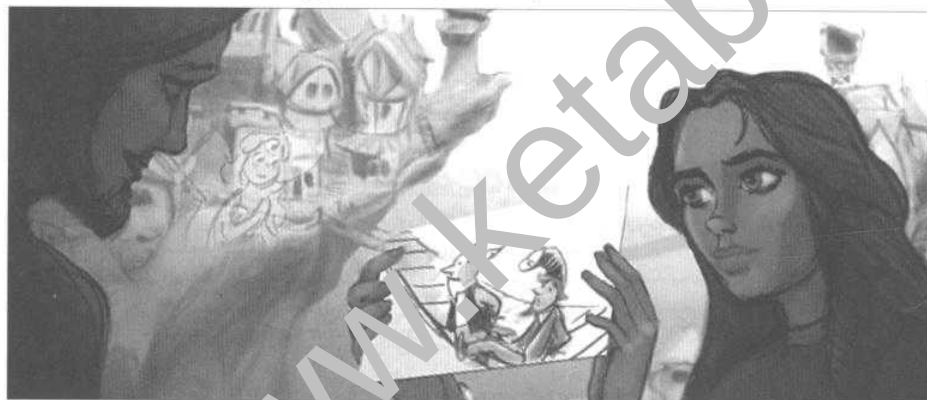


کارگردانے داستان

داستان گویے حرفه‌ای و تکنیک‌های طراحی استوری بورد
در فیلم زنده و انیمیشن



فرانسیس گله‌بلس
ترجمه‌ی داریوش نوروزی، شیوارکنده

سرشناسه	گله‌باس، فرانسیس، ۱۹۵۳ - م. Glébas, Francis
عنوان و نام پدیدآور	کارگردانی داستان: داستان‌گویی حرفه‌ای و تکنیک‌های طراحی استوری‌بورد در فیلم زنده و انیمیشن / نویسنده فرانسیس گله‌باس؛ مترجم داریوش، شیوا زنگنه.
مشخصات نشر	تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۹۴.
مشخصات ظاهری	: ۴۰۰ صفحه: مصور، جدول، نمودار.
شابک	: ۲۸۰۰۰۰ ریال: ۸-۴۴-۲۷۳۹-۹۶۴-۹۷۸
وضعیت فهرست‌نویسی	: فیبا
یادداشت	عنوان اصلی: Directing the story: professional storytelling and storyboard techniques for live action and animation, 2009
یادداشت	: کتابنامه.
یادداشت	: نمایه.
عنوان دیگر	داستان‌گویی حرفه‌ای و تکنیک‌های طراحی استوری‌بورد در فیلم زنده و انیمیشن
موضوع	: سینما - ایران - تهیه و کارگردانی
موضوع	: فیلمنامه‌های مصور
شناسه افزوده	: نوروژی، 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



اسمات بنیاد سینمایی فارابی

داستان‌های فارابی

داستان‌های حرفه‌ای و تکنیک‌های گوناگون استوری‌بورد در فیلم زنده و انیمیشن

نوبت چاپ: اول، ۱۳۹۴

نویسنده	فرانسیس گابریل
مترجم	دانش‌آموخته روزی، شیوا زنگنه
مدیر اجرایی	مریم رحمانی
طرح جلد	علی سمیعی مقد
صفحه‌آرایی	حمید کریمی
ناظر چاپ	یوسف یزاز
لیتوگرافی و چاپ	نقره آبی
صحافی	الفبا

شمارگان: ۲۰۰۰ نسخه

قیمت: ۲۸۰۰۰ تومان

شابک: ۹۷۸-۹۶۴-۲۷۳۹-۴۴-۸

کلیه حقوق متعلق به بنیاد سینمایی فارابی و محفوظ است.

نشانی: تهران، خیابان جمهوری اسلامی، خیابان سی تیر، شماره ۷۵، تلفن: ۶۶۷۲۷۸۵۵

مراکز پخش: آوند دانش ۶۶۵۹۱۹۰۹ ققنوس ۶۶۴۶۰۰۹۹

فهرست

۳۵	روش مهندسی - معکوس	۱۳	مقدمه مترجم
۳۵	چرا تماشا می‌کنیم و بیشتر...	۱۷	پیش‌گفتار
۳۹	قول به خواننده: روشن‌شدن حس درون	۱۸	منبع:
۳۹	راز داستان‌گویی تعویق داستانی است	۱۹	بخش ۱
۴۰	نکاتی برای یادآوری		
۴۰	منابع		
۴۱	۲. مشکل ذاتی متداول مبتدیان	۲۱	۱. هدف: چرا تماشا می‌کنیم؟
۴۱	از کجا آغاز می‌کنیم؟	۲۱	چرا فیلم می‌بینیم؟
۴۲	گره کور رویکرد عمیق به 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 آشفتگی زیبا	۳۴	فرصتی از نقدپذیری
۵۱	امور واضح و دراماتیک با آشفتگی و کسالت مقابله می‌کنند	۳۴	تماشاگران چه می‌کنند؟

۵۱	گفتار تصویری
۵۲	نشان دادن و گفتن
۵۳	هر نمایی یک نمای نزدیک است
۶۴	داستان چیست؟
۶۵	وقایع داستان
۶۵	یک تجربه
۶۶	ساختار بندی داستان‌ها
۶۶	نمودار حوادث و ساخت داستان
۶۷	شخصیت چیست؟
۶۸	نقد: معرفی شهرزاد
۶۹	نکاتی برای یادآوری
۷۰	منابع
۷۱	۳. اصول مقدماتی
۷۱	تاریخ و کارکرد استوری‌بوردها
۷۱	انواع مختلف استوری‌بورد
۷۲	روند تولید
۷۳	تابلوی خط سیر
۷۳	نگاهی اجمالی به طراحی استوری‌بورد
۷۴	حلقه‌های داستان
۷۴	فرایند پالایش
۷۴	نقل و اجرا
۷۷	گانگ شو
۷۷	چگونگی نقل یک داستان با تصاویر
۹۷	تقسیم‌بندی متن: خرده روایت‌های یک داستان چیستند؟
۹۷	صفحه فیلم‌نامه
۹۸	چگونه برای یک صحنه استوری‌بورد طراحی کنیم
۹۸	چینش بازی
۹۹	نقد: داستان‌گویی شهرزاد

۹۹	نکاتی برای به خاطر سپردن
۱۰۰	منابع
۱۰۱	۴. چگونگی ترسیم استوری‌بورد: حرکت و احساس
۱۰۱	فقط ۹۹/۹۹۹ تا باقی مانده است...
۱۰۲	از شکل‌های چوب‌کبریتی تا آدم‌های بادکنکی
۱۰۲	آدم‌های بادکنکی
۱۰۳	استخوان‌بندی ابتدایی
۱۰۳	خط کش
۱۰۴	درباره طراحی دست‌ها چه می‌دانید؟
۱۰۵	کلاس طراحی حالات بدنی والت استنچ فیلد
۱۰۵	ترسیم داستان
۱۰۷	نقل قول‌هایی از والت
۱۰۸	جاذبه و نیرو
۱۱۰	به طرح‌تان عمق بدهید
۱۱۱	استفاده از کف به عنوان صحنه
۱۱۱	اجرای بازی بدن
۱۱۲	کار با توتو
۱۱۳	طراحی شخصیت‌های جذاب
۱۱۳	نسبت‌ها ممتار می‌کنند
۱۱۴	طراحی حیوانات روی پرپنجه
۱۱۴	داستان، محرک احساسات
۱۱۵	طراحی چهار گروه اصلی احساس
۱۱۶	نمایشگاهی از احساسات
۱۱۷	نکات گوناگون طراحی
۱۱۸	طراحی برای شفافیت و استفاده از طرح‌های ضدنور واضح
۱۱۸	اصول اولیه نورپردازی
۱۱۹	نمایش نور، نورپردازی تئاتری
۱۱۹	فرهنگ کامیکانای مورت واکر

۱۶۲	گروه‌بندی از طریق مشابهت
۱۶۲	گروه‌بندی از طریق منطقه‌ی مشترک
۱۶۲	گروه‌بندی از طریق اتصال
۱۶۲	گروه‌بندی از طریق قرینه‌سازی
۱۶۲	بهره‌برداری از گشتالت
۱۶۲	اشکالات ادراکی
۱۸۰	کارگردان به مثابه جادوگر
۱۸۲	قوانین شعبده‌بازی
۱۸۳	طبقه‌بندی پرسش‌های روایی
۱۸۳	انواع پرسش‌های روایی
۱۸۳	توالی پرسش‌های روایی
۱۸۶	نقد: شهرزاد توجه را کارگردانی می‌کند
۱۸۶	نکاتی برای یادآوری
۱۸۶	منابع

۱۸۷	۷. چگونه چشم‌ها را کارگردانی کنیم
۱۸۷	وضوح بصری
۱۸۸	آنچه از نقاشان آبرنگ آموختیم: تکه‌های حذف شده طرح
۱۸۸	د با نگاه کنیم؟
۱۸۸	دیدن چیزها
۱۸۹	دوربین را چرا، دهم؟ اجرای نمایش
۱۸۹	چشم‌های بزرگ می‌آموزند چگونه ببینند
۱۹۵	معادله‌ی طراحی
۱۹۵	عناصر طراحی: چیزی که روی صفحه وجود دارد
۱۹۵	قواعد طراحی: چگونگی نظم دادن آن‌چه روی صفحه است
۱۹۵	تأثیرات طراحی: تصورات به وسیله عناصر و اصول ایجاد می‌شوند
۱۹۵	دشمنان ۱۷۱ طراحی مطلوب
۲۱۰	کارگردانی چشم با استفاده از ترکیب‌بندی
۲۱۱	رهنمودهای جامع ترکیب‌بندی

۱۲۰	جنبه‌های فنی استوری‌برد
۱۳۵	نقد: ۱۰۰۱ طرح
۱۳۵	نکاتی برای یادآوری
۱۳۶	منابع

بخش ۲

۱۳۹	۵. رویکرد ساختاری: شگردهای دست‌یابی به هدف
۱۳۹	یکی بود، یکی نبود...
۱۴۰	نمودار وقایع و ساختار داستان
۱۴۵	نقد: گسترش روابط میان شخصیت‌ها
۱۴۵	نکاتی برای یادآوری
۱۴۵	منابع

۱۷	۶. کارگردان‌ها چه چیزی را کارگردانی می‌کنند؟
۱۴۸	چگونه توجه را جلب کنیم؟
۱۴۸	نقشه قلمرو نیست
۱۴۹	توجه‌گزینی
۱۵۰	حفظ توجه
۱۵۰	نامرئی نگه‌داشتن ساختار: ترندهای توجه
۱۵۲	میلتون اریکسون باگربانی را ملاقات می‌کند
۱۵۲	تکنیک‌های اریکسون
۱۵۴	قدرت تداعی
۱۵۹	چگونه ذهن اطلاعات را سازماندهی می‌کند: گشتالت
۱۶۰	ذهن‌های خالی را پری‌کند
۱۶۰	گروه‌بندی در کل
۱۶۰	شکل / زمینه
۱۶۱	تداوم مطلوب
۱۶۱	گروه‌بندی از طریق همجواری

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 ترفند 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 سرخ
۲۴۶	چرا باید به سرخ 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 کافین اش
۲۵۵	ابژه های معنادار
۲۵۷	تصاویر چگونه سؤالات را می پرسند
۲۶۵	غیرمستقیم 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 فام
۲۷۵	جدول نشانه شناسی
۲۷۵	تحلیل نشانه شناختی 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	۲۸۰	پیوستگی بدون درز فضا و زمان
۳۲۳	منابع	۲۸۲	برش و دوباره سرهم کردن
		۲۸۴	چندگانگی علیت
۳۲۵	۱۲. نگاه کلی: ساخت‌های داستان	۲۸۵	فیلم‌ها یک دستگاه دلالت‌گر هستند
۳۲۶	ساختارهای سینمایی اولیه و کارکردهای داستانی پراپ	۲۸۵	جغرافیای پرده نمایش: بگذارید تماشاگران بدانند کجا هستند
۳۲۸	سفر قهرمان یا سفر جاده‌ی اعصاب	۲۸۶	تطابق با خط نگاه
۳۲۹	منحنی پیرنگ ارسطو	۲۸۷	تداوم زمان
۳۲۹	سفر قهرمان چه چیزی برای عرضه دارد؟	۲۹۱	تاریخ تدوین فیلم
۳۳۰	ساختار کهن‌الگوی کلاسیک یا سفر قهرمان	۳۰۱	چرا باید داستان‌ها را نقل کنیم؟
۳۳۰	آیا به مقصد رسیده‌ایم؟ سفر در جاده‌ی اعصاب	۳۰۲	با توجه به آن‌چه گذشته
۳۳۱	سفر قهرمان چه اشکالی دارد؟	۳۰۳	فیلم به مثابه ماشین زمان
۳۳۲	سه سطح از تحلیل داستان	۳۰۳	پویایی: انبساط و انقباض زمان
۳۳۲	سفر قهرمان در برابر ارسطو	۳۰۶	زمان چگونه دست‌کاری شده است
۳۳۲	نقل رویدادها در برابر سفر قهرمان	۳۰۶	چرا برش‌ها مؤثرند
۳۳۳	سفر قهرمان و سطوح وقایع و ساختار	۳۰۷	تدوین کردن: ساختن معنا
۳۳۳	راهنمایان	۳۰۷	قانون سه‌باره
۳۳۵	سرمشق دگرگونی ناممکن به ممکن	۳۰۷	برش: کدام بخش از یک کنش را نشان می‌دهید؟
۳۴۱	یادان آغاز و نقاط عطف	۳۰۸	برش‌های باانگیزه: برش با دلیل
۳۴۱	انواع صحنه‌ها	۳۰۸	چرا ما روایت را برای خودمان نقل می‌کنیم؟
۳۴۱	عنوان‌بندی	۳۰۸	نکاتی برای یادآوری
۳۴۱	روزی روزگاری	۳۰۹	منابع
۳۴۱	پیش از آن‌که چری شروع شود		
۳۴۲	بیایید این جشن را آمانیم	۳۱۱	۱۱. کنایه‌ی نمایشی
۳۴۲	این چیزی است که شما باید بدانید	۳۱۱	چه کسی قرار است چه چیزی، کی، کجا، چگونه و چرا بفهمد
۳۴۲	چه چیزی در خطر است	۳۱۸	می‌توانید رازی را نگه دارید؟
۳۴۳	چه می‌خواهید؟	۳۲۰	آونگ تعلیق
۳۴۳	«مسلماً می‌دانی که این معنی‌اش اعلان جنگ است!»	۳۲۲	جاهایی برای کنایه‌ی نمایشی
۳۴۳	کشف سنگ نوشته رزیتا	۳۲۳	کنایه‌ی نمایشی خوانش با توجه به گذشته
۳۴۳	آیا باید این کار را بکنم؟	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	۱. نتیجه‌گیری: اکنون باید بگوییم خداحافظ
۳۸۹	چیزهایی که به شما نمی‌گویند:
۳۸۹	نکته‌ها: برای زنده نگه داشتن رویاهایتان
۳۹۰	مسائل مهم: 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	رویارویی 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؟
۳۴۷	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 دلایلش را می‌توان اعتقاد به نظریه‌ی «هنر غریزی است» دانست که به سینما نیز (با این که معمولاً یاسمی - 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 تن دادن 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 یک‌صد سال پیش دوربین فیلم‌برداری و دستگاه پیش‌تولید به عنوان وسایل و ابزار سینماگری وارد ایران شد، همپا و همانند آنچه در سرزمین مادری‌اش رخ می‌داد و بر او می‌گذشت، در این‌جا رشد نکرد و مراحل و مدارج تکنیکی، مدیریتی و هنری را نیپمود. 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 بازتر می‌توان دلیل دیگری برای این بحران پیدا کرد و آن هم نبود کامیک بود (داستان‌های مصور) در ایران است. داستان‌های مصور به شکل کنونی نخستین بار در اروپا در سال ۱۸ میلادی شکل گرفت و اولین کامیک استریپ‌ها در دهه‌ی ۱۹۳۰ پایه‌ریزی شدند و وجود گذاشت که شامل ماجراهای خنده‌دار و ماجراجویانه‌ی قهرمانانی چون «باتمان»، «راجرز»، «تارزان» و «ماجراهای تن‌تن» بود. بسیاری از این داستان‌ها عیناً به فیلم با 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 تن‌تن» 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 لژهای 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.

بنابراین می‌توان تصور کرد هنگامی که این تجربه و این برهه از تاریخ هنر در جامعه‌ی ما نفوذ می‌کند یا حذف شود چه اتفاقی رخ خواهد داد. آموزش داستان‌سرایی تصویری منجر به 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 تصویر می‌شوند.

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 تصویر کشیدن کلام، تصویری کردن داستان و تدوین فیلم باشد و بی‌هیچ اغراقی در این کتاب گله باس در آموزش این نکات موفق بوده است. اما آن‌چه گله باس 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 اختیاران 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 طراح استوری‌بورد در فیلم زنده و انیمیشن است و برای آموزش عملی و گام به گام این مهارت 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 مرحله بعدی 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 برهاردن آن‌ها 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.^۱

در بررسی منابع، توجه 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 چستی‌شان 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 به‌صورتی نامرئی اجرا شود؛ که بیننده تنها حضور بازیگران را در داستانی ببیند که گشوده می‌شود و به خودی خود واقعی به‌نظر می‌آید؛ که داستان مخاطب را دربرگیرد و مخاطب با داستان و شخصیت‌های آن همذات‌پنداری کند. سبک تداومی، برخلاف تدوین و نمای طولانی، نه‌تنها نظریه‌پردازانی 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 تماشاگر 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 به‌شکل آن 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 کنش خارق‌العاده‌ای بود: «معنا خودبه‌خود احساسات را برمی‌انگیزد.»

فرانسیس گله‌باس

منبع:

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