

به چیستی ها خوش آمدید.

<http://chistiha.com>

لینک گروه:

<https://t.me/joinchat/Aesof0Ja90QD1mvfXRUa1w>

آدرس سایت:

www.chistiha.com

لینک کانال:

[@TirdadPhilosophyChannel](https://www.instagram.com/TirdadPhilosophyChannel)

نشانی وبلاگ:

[/http://chistiha.blogfa.com](http://chistiha.blogfa.com)

مؤسسه ی آموزش عالی کمال الملک

جزوه ی فیلمنامه نویسی 2

گروه ادبیات نمایشی

تألیف: معصومه بودری

زمان بندی درس فیلمنامه نویسی 2			
ردیف	جلسه	تاریخ	شرح درس
1	جلسه اول		مروری بر مطالب فیلمنامه نویسی (1) ترم گذشته؛ شرح وظایف دانشجویان
2	جلسه دوم		هنر سینما دیوید بردول: بخش دوم: فرم فیلم [طی 5 جلسه]
3	جلسه سوم		فیلم مستند پرتره "بانو" ساخته ی محمد مصفا (درباره ی خانم لیلیت تریان)
4	جلسه چهارم		فیلم مستند "مشق تغزیه" ساخته ی عباس صالح مدرسه ای
5	جلسه پنجم		مجموعه ی فیلم کوتاه جشنواره شهرآیین 1389
6	جلسه ششم		مجموعه فیلم کوتاه جشنواره فیلم کوتاه تهران 1389
7	جلسه هفتم		هنر سینما دیوید بردول: بخش سوم: سبک فیلم [طی 3 جلسه]
8	جلسه هشتم		فیلم باله مکانیکی فرنان لژه و دادلی مورفی
9	جلسه نهم		هنر سینما مجموعه فیلم کوتاه شرکت Panache و ...
10	جلسه دهم		انیمیشن Adam از Bruno Bozzeto و ...
11	جلسه یازدهم		هنر سینما دیوید بردول: بخش پنجم: تاریخ سینما [طی 3 جلسه]
12	جلسه دوازدهم		پخش فیلم کوتاه تجربی از مجموعه ی انجمن سینمای جوانان ایران
13	جلسه سیزدهم		پخش فیلم کوتاه داستانی از مجموعه ی انجمن سینمای جوانان ایران
14	جلسه چهاردهم		بررسی پروژه های دانشجویان
15	جلسه پانزدهم		بررسی پروژه های دانشجویان
16	جلسه شانزدهم		بررسی پروژه های دانشجویان
پروژه عملی نگارش یک فیلمنامه نیمه بلند			
امتیازها انتشار مقاله نقد و تحلیل فرمالیستی یک فیلم (حدود 3 صفحه)		5 نمره	
آزمون کتبی پایان ترم (شامل 5 سؤال تشریحی از جزوه ی فیلمنامه نویسی 2)		7 نمره	
پروژه ی عملی (نگارش یک فیلمنامه نیمه بلند – شروع ایده: در کلاس از ابتدای ترم)		8 نمره	

به نام خدا

این واحد درسی، به منظور شناخت و آگاهی دانشجوی رشته ی ادبیات نمایشی با اصول فیلمنامه نویسی پیشرفته، و کاربرد نظریات سینمایی در خلق فیلمنامه معین شده است. در شرح درسی که از سوی وزارت علوم، تحقیقات، فناوری مشخص شده، این درس دارای یک واحد نظری، و یک واحد عملی است؛ که شامل این موارد می باشد:

- معرفی انواع روایت در سینما بر اساس نظریه بردول
- سینمای کلاسیک و الگوی سید فیلد
- سینمای هنری و نمونه های سینمای هنر اروپا، آسیا، و امریکا

نگارش یک فیلمنامه ی کامل بر اساس یکی از الگوهای یاد شده توسط دانشجو زیر نظر استاد در طول ترم ضروری است. و برای منابع این درس کتابهای زیر پیشنهاد شده است:

- 1- فراگ، ویلیام، *فیلمنامه از نگاه فیلمنامه نویس*، ترجمه فیروزه مهاجر، 1366، انتشارات سروش
- 2- موریتس، چارلی، *نگارش فیلمنامه داستانی*، ترجمه محمد گذرآبادی، 1384، انتشارات فارابی
- 3- تی ابروین، رابرت، *راهنمای نظریه و نقادی فیلم*، ترجمه فؤاد نجف زاده، 1373 بنیاد سینمایی فارابی

در این جزوه، ما ابتدا با خلاصه ای از کتاب "فیلمنامه نویسی پیشرفته" نوشته ی لیندا سیگر، ترجمه عباس اکبری، 1392، انتشارات نیلوفر، آغاز می کنیم. و سپس رجوعی خواهیم داشت به کتاب هنر سینما نوشته ی دیوید بردول. در طول کلاس ها نیز سعی خواهیم کرد با معرفی کتابهای نظریه فیلم و فلسفه ی سینما، و بهره گیری از مقالات صاحب نظران حوزه ی سینما، مطالبی را پیرامون شخصیت، کنش، حرکت، موقعیت و ساختار؛ و بخصوص ژانر و سبک، مطرح نماییم.

ضمناً، بخش های مستند، انیمیشن، فیلم کوتاه مینیمالیستی، و فیلم اکسپریمنتال یا تجربی را از جزوه ی فیلمنامه نویسی 2 انجمن سینمای جوانان ایران، تألیف معصومه بوذری، مطرح نموده و مطالعه ی آن را برای آزمون پایان ترم نیز ضروری می دانیم.

فصل اول

در کتاب "فیلمنامه نویسی پیشرفته" نوشته ی لیندا سیگر چنین می خوانیم:

قصه ی واقع گرا که خوب تعریف شده باشد

نویسنده باید مدام پیاموزد، از تار و پود زندگی خود، اثری را خلق کند، به انتقال افکار خود به مخاطب بیاندیشد، و مشتاق تجربه با ایده ها، موضوعات و ساختارهای جدید باشد.

نویسنده باید برای بکارگیری تجربه های خود و خلق متنی بدیع، این موارد را در نظر بگیرد:

- دل مشغولی: شخصیت باید نسبت به چیزی مثل عدالت دل مشغول باشد.
- ارزش: شخصیت های اصلی واقعاً باید ارزش/ارزش هایی داشته باشند.
- تصمیم گیری: شخصیت باید به هر قیمتی، تصمیم بگیرد.
- مانع و خطر: چیزی باید در معرض خطر باشد.
- نیروی محرک: آینده قابل پیش بینی است؛ اما رخدادهای هر ماجرا تصادفی هم هستند. پس باید انگیزه ای باشد برای حرکت در ماجراها.

ساختار خطی درام

تمام فرهنگ های غرب و اکثر فرهنگ های شرق، پیشرفت زمان را جریان خطی حوادث تلقی می کنند. این درک از زمان تنها درک وضعیت موجود نیست؛ اما شایع ترین و غالب ترین شناخت و مبنای اکثر درام ها است. طبق ساختار خطی، گذر زمان در زندگی واقعی را به عنوان توده ای از تجربیات پیچیده ی مرتبطی می فهمیم که امیدواریم منجر به چیزی بامعنی شوند. ساختار کمک می کند تماشاگر در مسیر گم نشود یا منحرف نگردد.

الگوهای داستان گویی

در الگوهای داستان گویی یا الگوهای قصه گویی (روالی)، حوادث بر اساس علت و معلول رخ می دهند و بر همین اساس هم نشان داده می شوند و یا اگر به ترتیبی غیر از سلسله ی رویدادها و علت ها هم نمایش داده شوند باز چنین سلسله ای قابل تشخیص از سوی مخاطب خواهد بود. اکثر فیلم های خطی، "هدف محور" هستند.

داستان سفر

شخصیت ها لزوماً نباید به جایی بروند، بلکه گسترش موقعیتی خاص پای شخصیت را به حوادث ویژه ای می کشاند که داستان را پیش می راند و احتمالاً شخصیت را طی این روند متحول می کند.

داستان توصیفی

فیلم توصیفی، برشی از زندگی را نشان می دهد و گاهی سرشت ایستا و تکرار زندگی را برجسته می سازد.

در فیلم توصیفی هم، نویسنده از خود باید بپرسد: - موتور محرکه ی داستان چیست؟ - کشمکش کجاست؟ - نیروی داستان ناشی از چیست؟

ساختار توصیفی

در ساختار توصیفی، شخصیت اغلب، غیر فعال است. و حتی گاهی شاید فیلم ایستا بنظر آید. فیلم های توصیفی کُندتر از فیلم های سفر به نظر می رسند.

ساختار تکرار شونده

این ساختار مناسب درام نیست. درام ذاتاً درباره ی گسترش است و حرکت رو به جلو. با وجود این، الگوهای تکرار شونده ی زندگی بسیار واقعی اند. مثلاً مدام الکل و ترک الکل، مدام قماربازی، پرخوری. درست مثل بازی های تعاملی: سه بار شروع، میان پایان برای هر کدام از ماجراها، تا رسیدن به چیزی که مورد نظر است و هدف محسوب می شود.

ساختار موازی

داستانها و ماجراهای مختلف زندگی، گاهی در زندگی تنیده می شوند گاهی موازی با زندگی پیش می روند. هر کدام بدون دخالت در زندگی دیگری. ساختارهای موازی طرح های فرعی نیستند. نمونه: فیلم "دعوت" ساخته ی ابراهیم حاتمی کیا.

ساختار مارپیچ: برای تحول شخصیت، بهترین و مناسب ترین ساختار، ساختار مارپیچ است. حوادث پی در پی می آیند ولی رشد فرد تدریجی و مارپیچی است. او بارها و بارها با موضوعات مواجه می شود، اما هر بار به نحوی دیگر می پرد. و همان موضوع تکرار می شود. این اتفاقات با گذشته مرتبط هستند. و شخصیت حوادثی از گذشته را به یاد می آورد. تا اینکه ضایعه ی روانی بهبود یابد.

ساختار رازگشایی

نویسنده مدام سرنخ هایی ارائه می کند. مثل داستانهای آگاتا کریستی.

ساختار معکوس

در این ساختار، زمان از حال به گذشته می رود. بطور نمونه: نمایشنامه ی خیانت، نوشته ی هارولد پینتر، یا فیلم ممنوت. ساختارهای معکوس، رازگشایانه، و مارپیچ برای دستیابی به حقیقتی طراحی می شوند که در گذشته مدفون مانده است.

قصه ی سینمایی که خوب تعریف شده باشد:

- سؤال: چه ساختاری بهترین خدمت را به داستان خواهد کرد؟

ساختار دایره (دورانی)

حوادث به ترتیب 1و2و3و4و5و6 و ... پیش نمی روند. و پایان همان آغاز است. یا بالعکس.

البته نه اینکه پایان دقیقاً همان آغاز باشد؛ زیرا به طور قطع چیزی یا شخصی عوض شده است.

مثلاً: فیلم "قبل از باران"، 1995، مقدونیه. این فیلم را اگر از آخر به اول ببینیم، متوجه می شویم که دختر هم مرده است و هم زنده.

سینما رسانه ی ارتباطی / حدیث نفس

فیلمنامه نویسی مانند طراحی پیش از نقاشی است. فیلمنامه نویس باید، ابتدا به سؤالاتی اصولی پاسخ دهد. مثلاً:

- 1- چگونه ساختاری بیابم که داستانم را حمایت کند؟
- 2- چگونه تماشاگر را درگیر چیزی کنم که می خواهم به او انتقال دهم و او را در این زمینه روشن کنم؟
- 3- چگونه با عناصر سنتی فیلمنامه نویسی کار کنم و در عین حال الگوهای نو و شیوه های جدید داستان گویی را بیابم؟
- 4- چگونه فنون جدیدی بیابم و مطمئن باشم که هر ساختاری که به کار می برم، گیج کننده و مغشوش نیست؟ چگونه داستان را بی وقفه در حرکت و متمرکز نگه دارم؟

حفظ حرکت

فیلمنامه یک قطعه ی واحد یا یکپارچه و یکدست است. یک کل یگانه.

در فیلمنامه به روابط توجه می شود. روابط آدم ها. روابط طرح اصلی با طرح های فرعی. روابط درونمایه و تصاویر ذهنی. روابط صحنه های مختلف.

هدف: در فیلمنامه گونه ای استقرار دیده می شود. مثل رسیدن از جنگل به درختان، و از درختان به تکدرخت.

همواره برای خلق فیلمنامه ای منسجم به خط روایی منسجم نیاز است.

در نگارش طرح فیلمنامه، (1) به قصد شخصیت (قصد آشکار/ضمنی) توجه کنید. (2) ماجرا و کنش شخصیت را مشخص کنید.

مسیر حرکت قهرمان را با "تنوع"، "تعلیق"، "نقاط عطف"، "پیچ و تاب" و ... طرح ریزی کنید.

در خلق "صحنه-سکانس" بکوشید. و صحنه های هر سکانس را لحظه لحظه به نقطه ی اوج نزدیک کنید.

بین صحنه های هر سکانس، حلقه های کنش-واکنش خلق کنید. همیشه کنش یا ماجرای در پایان یک صحنه مخاطب را به صحنه ی بعد یا چند صحنه بعد منتقل می کند.

گاهی لازم است صحنه ی واکنش تأخیر داشته باشد (یک پاسخ تأخیری). مثلاً عمل خاصی در صحنه ی اول رخ می دهد و عکس العمل آن در صحنه ی پنجم. چنین تعلیقی اگر منطقی باشد جذابیت فیلم را برای مخاطب بیشتر می کند.

می توانید پیوند صحنه ها را با کمک شباهت، ایجاد کنید. به طور مثال، صحنه ای با یک عروسک خرس به پایان ببرید. و بلافاصله، صحنه ی بعدی را با یک خرس واقعی شروع کنید. این موجب هیجان بیشتری می شود.

گاهی می توان برای ایجاد نیروی محرکه، از تضاد بین صحنه ها کمک گرفت. مثلاً از یک کلپ شبانه یا مجلس رقص، به یک عبادتگاه (مسجد، معبد، کلیسا...)

شناخت اطلاعات بین برش ها ضروری است: برش ها القاء کننده ی اطلاعاتی از وقایعی خارج از قاب هستند که این وقایع، در فاصله ی میان دو صحنه حذف شده اند.

خلق پیوند به کمک موسیقی و کلام: گاهی شخصیت های بی ارتباط هر کدام یک جمله یا مصراع یا بیتی از شعری مشترک را بخوانند یا متنی ادامه دار را قرائت کنند. مثل صحنه ای که کاراکتر اول نامه ای از شخصیت دیگری دریافت می کند، ابتدا صدای خودش و سپس صدای دیگری بر روی صحنه ها تصاویر بعدی ادامه دهنده و پیوند دهنده ی آن است.

مسائل احتمالی انتقال چیست؟ برای انتقال از صحنه ای به صحنه ی دیگر، فیلمنامه نویس باید ذهن خلاق و نوآورانه ای داشته باشد. مثلاً از تاریکی تونل به تاریکی داخل جعبه ی پست.

خلق نخ تسبیح برای حفظ وحدت داستان: در اکثر فیلم ها (چه خطی، چه غیر خطی)، نخ تسبیح از خود داستان نیست. از چیز دیگری است. مثلاً از شخصیت. یا از ایده و...

- خلق نخ تسبیح به کمک شخصیت: یک فرد در چند اپیزود.
- خلق نخ تسبیح به کمک ایده: مصرف کننده های مواد، فروشنده ها، قاچاقچی ها، قاچاقچی های کلان، سلطان بزرگ...
- خلق نخ تسبیح به کمک شیء خاص: یک شیء در طی قرن های مختلف.
- خلق نخ تسبیح به کمک مکان: یک مسابقه ی تلویزیونی.

خلق صحنه

- صحنه ی معرف: صحنه ی افتتاحیه ی فیلم "انجمن شاعران مرده" تصاویری است برای معرفی درونمایه ی پیروزی بر محافظه کاری.
- صحنه ی پرده برداری: پاسخ به "چراها"ی ذهن مخاطب؛ اما آرام آهسته.
- صحنه هایی با تعاریف و خصوصیات مختلف: / صحنه ی موجز و مختصر و مفید / صحنه ی عشقی / صحنه ی روبرویی / صحنه ی نتیجه گیری / صحنه ی گره گشایی / صحنه ی دریافت (چنانکه مخاطب بگوید: "آهان؛ خودش...") / صحنه ی تصمیم گیری / صحنه ی کنش / صحنه ی واکنش / صحنه ی دریافت تصمیم کنش / صحنه ی بازگشت به گذشته [یا صحنه ی قاب: مثل واقعیت به خواب و رؤیا یا بالعکس] / صحنه ی وحیانی (مانند برخی صحنه های فیلم آهنگ برنادت یا فیلم ژاندارک) / صحنه ی مکاشفه (که پس از مکاشفه، زندگی به دیده ی دیگری دیده و تجربه می شود.) / صحنه ی جادو و حیرت / صحنه ی متوقف کننده ی نمایش

سکانس مونتاز: تغییر زمان و یا حرکت شخصیت به طرف تغییر در چند نمای پیوسته، با فاصله ی زمانی.

پیچش ها، نقطه عطف ها؛ رازها و دروغ ها

خلق نقطه عطف

کمترین تعداد نقطه عطف در فیلمنامه دو و یا سه مورد است:

- الف) با دو نقطه عطف: قسمت اول (شروع)؛ نقطه عطف اول؛ قسمت دوم (میان)؛ نقطه عطف دوم؛ قسمت سوم (پایان)
- ب) با سه نقطه عطف: قسمت اول (شروع)؛ نقطه عطف اول؛ قسمت دوم (میان) [با نقطه عطف دوم در اواسط آن و بعد ادامه ی میان یا قسمت دوم]؛ نقطه عطف سوم؛ قسمت سوم (پایان)

داستان فرعی هم به موازات داستان اصلی که پیش می رود، خود دو یا سه نقطه عطف دارد.

هرچه نقاط عطف در فیلمنامه کمتر باشد، فضای بیشتری را برای گسترش روابط و کشمکش ها در اختیار نویسنده می گذارد.

ویژگی های نقطه عطف

- 1- ماجرا را به جهت جدیدی پرتاب می کند.
- 2- مخاطب را به قلمرو جدیدی می راند و مفهومی از تمرکز متفاوت بر ماجرا انتقال می دهد.

- 3- تصمیم یا تفسیری درباره ی نقش شخصیت اصلی اعلام می کند.
- 4- بار دیگر سؤال اصلی داستان را مطرح و ما را نسبت به جواب آن نگران می کند.
- 5- خطر را افزایش می دهد.
- 6- داستان را به پرده ی بعد هل می دهد.

خلق پیچش

پیچش با نقطه عطف فرق می کند. پیچش همان "آها...ن" است که مخاطب می گوید.

پیچش معمولاً در نقطه ای ساختاری، به طور کلی در نقطه عطف اول یا دوم یا نقطه ی میانی یا اوج رخ می دهد. ایجاد پیچش سخت است؛ و باید زمینه چینی شود تا بامعنی و باورپذیر شود. البته باید طوری در متن قرار بگیرد که رازها را زود افشا نکند.

پیچش همواره بر پایه ی راز استوار می شود. در اکثر مواقع، خلق ژانر، از طریق همین پیچش ها صورت می گیرد.

خلق راز

فیلمنامه نویس به هنگام خلق رازها، باید بتواند به چندین پرسش پاسخ دهد:

- 1- چرا این راز در داستان وجود دارد؟
- 2- چه کسی این راز را دارد؟
- 3- این راز از چه کسی پنهان می شود؟
- 4- این راز کی برملا می شود؟
- 5- این راز برای چه کسی برملا می شود؟ (فردی یا افرادی از داستان یا فقط مخاطب)

نکته: بسیاری از رازها در نقاط عطف، نه تنها افشا نمی شوند؛ بلکه توسط اشخاصی که دروغ می گویند، مخاطب را به بیراهه می کشانند. و در پایان راز و دروغ همزمان کشف می شود.

1- دنیای اندیشه ها 2- خلق داستان 3- نگارش فیلمنامه و ساخت فیلم:

دنیای اندیشه ها شامل زندگی، درونمایه، و دلمشغولی نویسندگان می شود. اندیشه ها و دلمشغولی هایی مثل: اجرای عدالت، برقرار ی صلح، پیروزی بر شرّ، پیدا کردن عشق، یافتن اعتبار شخصیتی و ...

یا اندیشه هایی بسیار پیچیده تر؛ مثل: ابهام در نیکی، مفهوم محکوم بودن به زندگی و ...

نویسنده باید کمی فیلسوف، کمی روانشناس، و کمی عالم دین باشد:

نویسنده باید در مقام نویسنده، پاسخگوی سؤالات فلسفی، روانشناسانه، و دینی باشد. سؤالاتی از این دست:

نویسنده در مقام فیلسوف: - معنی این حوادث چیست؟ - تفسیر من از زندگی این شخصیت چیست؟ - آیا نگاهم به زندگی تیره و تار است یا خوشبینانه یا انسانی؟ - حرفهایم سطحی است یا جدی یا طنز یا روشن حرف می زنم؟ - آیا آدمی ذاتاً بد است یا

ذاتاً خوب؟ - آیا نیکی بر بدی پیروز است؟ - چقدر آزادی داریم؟ - آیا محکوم به تکرار تاریخ هستیم یا صاحب اختیار و انتخاب؟ - چگونه فلسفه ی زندگی را بیان کنم که اثر هنری من ندای خاص خودش را بدهد؟

نویسنده در مقام روانشناس: - انگیزه ی شخصیت ها چیست؟ - چرا آنها چنین انتخاب ها و رفتارهایی می کنند؟ - چه چیز آنها را به حرکت وامی دارد؟ - آنها از چه می ترسند؟ - به دنبال چه هستند؟ - چه نیازهایی دارند؟ - ته دل چه می خواهند؟ - چقدر باید بروند تا برسند به آنچه می خواهند؟ - چقدر کارکردی یا غیر کارکردی اند؟ - پویایی رابطه شان با دیگران چقدر است؟

نویسنده در مقام عالم دین: در این داستان، کدام خیر است کدام شر؟ - آیا این شخصیت ها تحول می یابند یا رستگار می شوند؟ چگونه؟ - آیا همیشه باید از عواقب اعمال رنج برد؟ - آیا می توان دچار وسوسه شد، بخشش کرد، و تحول یافت؟ چه ارزشهایی به مخاطب انتقال می یابد از این شخصیت ها و رفتارها و تصاویر؟ آیا لایه های معنوی در شخصیت ها هست؟ چگونه القاء می شود؟

نشان دهید؛ نگویید

تصویر به عنوان بطن:

درام انتزاع صرف نیست. فیلم باید در شهری خاص، خانه و آپارتمانی خاص، اتومبیلی خاص، و زمان و دوره ای خاص باشد. نویسنده باید اینها را مشخص کند برای کارگردان. تماشاگران معاصر باید اعتماد کنند چون اغلب ایشان به مکانها و دوره ها آشنا هستند.

نویسنده یا باید خود مکان و زمان داستان را تجربه کرده باشد؛ یا کاملاً تحقیق کند.

تصاویر به منزله ی هماهنگی: تمام تصاویری که در سرتاسر فیلم ارائه می شوند برای سیر تحول شخصیت، جنبه ای کاربردی و البته نمادین دارند.

تصاویر به منزله ی تضاد: همجواری تصاویر متضاد، تنش و غافلگیری و عمق ایجاد می کند. مثلاً در درونمایه ی "انسان علیه طبیعت" می شود از تصاویر متضاد انسان و طبیعت بهره برد. مثل: «آب / بیابان»؛ همچنین در توضیح صحنه: کلمات، استعارات، قیدها، صفات و ... همگی می توانند در تضاد باشند با مجموعه ی کنش ها، پیام یا عمل شخص در آن صحنه.

خلق استعاره ی بصری

استعاره ی بصری، تصویری است که چیزی را نمایندگی می کند. و اندیشه ای را ارائه می دهد. مثلاً: خیابان بن بست = زندگی به بن بست رسیده. / تصاویر شهر در آینه = واقعیتی قلب شده. / تصاویر خانه در آینه = توهم و مظاهر فریبنده. / لیوان شکسته = زندگی داغان. / پرده های پنجره = جدایی از دنیای بیرون. / خون = زندگی یا مرگ. / طلوع یا غروب = شروع تازه و پایان. / طوفان = عذاب. / هزارتوی درختان = پیچیدگی زندگی انسان. / گذرگاهها و اتاقهای سرّی = آرزوهای ناکام.

کنایه

گاهی کور، بصیرت دارد. / گاهی یک معلول، شخصیتی کامل است. / گاهی زخم، کمال هویت ایجاد می کند. / گاهی در بستر مرگ، آدمی مهربان می شود.

کنایه ها به فیلمساز فرصت بیان درونمایه را می دهند. فیلمساز تصمیم می گیرد بر اساس درونمایه، فضایی محدود را نشان دهد یا وسیع را. فضایی روشن را نشان دهد یا تاریک را. همه ی آن تصمیمات فیلمساز از ابتدا مبتنی است بر درونمایه، و فکر، اندیشه، ایدئولوژی و پیامی که در ابتدای نگارش فیلمنامه و در طول ساخت فیلم، مدّ نظر بوده است.

نظام های تصویری

- حرکت از تصاویر تاریک به روشن = سیر و سلوک عارفانه / عاشقانه
- حرکت از فضاهاى بسته به باز = احساس یأس و نومیدی به امیدواری
- حرکت از رنگهای مرده به شاد و روشن = فقدان عشق به احساس عاشقی
- تغییر فصل از خزان به بهار = افسردگی به دلزندگی
- رشد گیاهان یا خشک شدن آنها = بالندگی یا جمود
- گرما یا سرما و خشکی یا رطوبت = تلخکامی های زندگی یا شیرین کامی ها

نظام تصویری، برای معرفی شخصیت

می شود شخصیت های منفی و آنتاگونیست را در فضایی یخ زده و سرد و بی روح نشان داد و شخصیت های مثبت و پروتاگونیست را در جاهای گرم، با رنگهای گرم و نوشیدنی های گرم. به همین ترتیب در فضاهاى تیره و تاریک یا روشن و واضح.

نوشتن به کمک تصاویر توصیفی

توصیف موقعیت به داستان جان می دهد. و درونمایه را مشخص می کند.

بجای اینکه بنویسیم "قایق کنار ساحل"، بد نیست بنویسیم "قایق قرمز کنار ساحل آرام"

بجای اینکه بنویسیم "آتش"، بد نیست بنویسیم "آتش بی امان"، یا "شعله ی ویرانگر"

البته در توصیف موقعیت و شرح صحنه نباید افراط کرد.

لایه های شخصیت

شخصیت چیزی فراتر از آنست که به نظر می رسد. در لایه های شخصیت پاسخ به این موارد می گنجد:

1- او کیست؟ / هویت: حساس، نوع دوست، مردم گر، با وقار، و...

- 2- چه می خواهد؟ / قصد و عمل: بازگشت به خانه، فرار از زندان، خروج پول از کشور، و...
- 3- چرا می خواهد؟ / انگیزه: حوادث کودکی اش، تنفر، مال اندوزی، و...
- 4- چگونه می خواهد به خواسته اش برسد؟ / روش: با قدرت، با ایثار، با تکیه بر بازوی خود، و...

او کیست؟ درون گرا؛ برون گرا؛ متفکر؛ پاسخگو به محرک ها؛ خوش برخورد؛ کنجکاو؛ روشنفکر؛

لاغر اندام؛ متأهل؛ صادق؛ سخت کوش؛ زیرک؛ حامی مظلومان؛ و...

چه می خواهد؟ (نیت، قصد، هدف) میل؛ نیاز؛ آرزو؛ [هر کدام از قهرمان یا ضد قهرمان] گرفتن انتقام؛ نجات کشور خود.

اهداف باید عینی باشد نه انتزاعی: به سزای عمل رساندن گناهکار؛ رسیدن به خویشتن خویش.

- هدف بیرونی شخصیت تحت تأثیر هدف درونی قرار می گیرد.

در داستانهای شخصیت محور، نیاز خودآگاه درونی شخصیت کارآمد است. بویژه اگر تماشاگر با آن همدردی کند.

- گاهی نیاز شخصیت برای وی نامریی است و از تماشاگر هم همینطور. در این حالت نویسنده با افکار و حالات و انگیزه های ناگفته (زیر متن) کار می کند. مثل احساس ندامت، شرم از گناه و فساد، و... بی واکنشی مشخص.

چرا؟ انگیزه و سابقه ی شخصیت؛ چه عقاید، ترس ها، محرک ها، تمایلات، نیازهای بنیادی خاص، کدام رفتارهای دفاعی، ریشه ی رفتارها، تجربیات، خاطرات، کودکی (ناخودآگاه)، رابطه با والدین، برخلاف پدر و مادر مبادی آداب و پیرو قراردادهای اجتماعی. انگیزه از وجوه منفی = بدترین ترس. / جانشین پدر و مادر: اجتماع.

>سابقه ی شخصیت را لازم نیست بدانند. ولی نویسنده باید بداند حتی گاهی کودکی با سعادت و خرسندی هم انگیزه شخصیت می شود. مثلاً: نجات سرباز رایان؛ بسته به نظام ارزشی و روانشناسی نویسنده، نقطه عزیمت شخصیت های فیلمنامه را می توان نظام ارزشی مثبت یا منفی در نظر گرفت.<

چگونه؟ شخصیت ها طی عمل به خواسته ی خود می رسند. شخصیت باید وارد عمل شود؛ نه صرفاً درباره اش حرف بزند. تمایل قوی برای دست به عمل زدن. روش خاصی که با مانع مواجه می شود شخصیت را تعریف می کند. آنها آموزش می بینند، می جنگند، جستجو و تحقیق می کنند و حقیقت را برملا می کنند، مداوا می کنند؛ قدرت و تسلط می یابند، تنبیه می کنند و در قمار می برند یا می بازند.

لایه های شخصیت (چه کسی؟ چه؟ چرا؟ چگونه) در فیلم شایسته با یکدیگر مرتبط هستند و روی هم تأثیر می گذارند.

هر تصمیم داستانی تبعیدی نیست؛ بلکه محصول "شخصیت ها"، و "داستان" و "درونمایه" ای است که با هم و به عنوان کلیتی واحد کار می کنند.

فیلمنامه بر اساس تصمیمات خودآگاه و ناخودآگاه نویسنده شکل می گیرد.

فیلمنامه باید بازنویسی شود: بازنویسی ساختار، بازنویسی شخصیت، بازنویسی گفتگو.

رشد و تحول شخصیت ها

تحول: حرکت به سوی انسان کامل شدن و "خود" شدن بیشتر؛ تحت تأثیر حوادث و آدم‌های دیگر. پس عوامل، شخصیت را به سمت تغییر و رشد مثبت سوق می‌دهند تا آدم چند بُعدی تری شود و قوی‌تر و بهتر. و البته آگاهی تحول به سمت پست شدن و رشد منفی.

قهرمانان یونان باستان، "نقطه ضعف"ی داشتند که باعث "سقوط" می‌شد. و نهایتاً موجب "تحول".

در دنیای امروز، ترس از صمیمیت، ترس از تعهد، و عدم اعتماد به دیگران مطرح است.

خودخواهی، فقدان قاطعیت در برابر زنان یا مردان، بزدلی، تعصب، زخم عاطفی، حادثه‌ای در کودکی.

نقطه ضعف اخلاقی: بی‌آبرویی، فساد، اختلاس مالی، طمع، قدرت و سرکوب.

ویژگی مثبت شخصیت: معصوم بی‌دفاع در محیط فاسد، که حقیقتاً مسأله ساز می‌شود. یعنی آشتی خرد + معصومیت.

در سینما، تحولات بیرونی باید "عینی" باشد. در نسبت به دیگران، عمیق‌تر، مهربان‌تر، حساس‌تر، استادتر و...

در پایان پرده‌ی سوم، قهرمان باید کاری انجام دهد که در پرده‌ی اول قادر نبوده است.

تحول درونی: تبدیل خصلت هویتی منفی به خصلت هویتی مثبت؛ و نظام ارزشی که چندان دراماتیک نیستند.

سه ضرب تحول: (1 مسأله 2) شناخت (3) تغییر

برخی تحولات، بیست یا سی ضرب دارند.

روند تحول:

الف) پرده اول: بنا (مسأله داستانی / حادثه‌ی محرک)

ب) پرده دوم: گسترش (تلاش و تقلا / بروز تغییر)

ج) پرده سوم: اثبات تحول شخصیت (عمل و حادثه / اثبات تغییر و تحول)

گاهی تحول خیلی قوی اتفاق می‌افتد.

گاهی تحول بالقوه‌ی شخصیت به سرانجام نمی‌رسد. که در این صورت مشکل متوجه نویسنده است.

ایجاد تحول مستلزم آگاهی همه‌جانبه از شخصیت و موقعیت است.

برای تحول نیاز به دیگران داریم. امروزه دیگر تنها در غار هیچ شخصیتی متحول نمی‌شود.

دنیای درام دنیای مبتنی بر روابط است. و در سینما وجود شخصیت‌های چند بُعدی برای این روابط پیچیدگی ایجاد می‌کند. با این حال، هر شخصیت اصلی و محوری باید متحول شود. و در کل، ضرب‌های منحنی تحول ضرورتاً باید مشخص شود.

دیالوگ قوی

گفتگوی خوب چنان است که انگار کلمات آواز می خوانند؛ پژواک می کنند، موج برمی دارند، شگفت زده می کنند، به هیجان می آورند، و تجربه ی بشری را انتقال می دهند.

در دیالوگ نویسی، ایجاز شرط ضروری است. و نیز نحوه ی گفتار و اینکه کلمات به راحتی در دهان بچرخند. با روح باشند و معطر. نه پیش پا افتاده و زمخت و مستقیم و بدون زیرمتن.

هر فکر در قالب کلمه گفته می شود. کلمه با بار معنایی درست (همسو با فکر اولیه) می تواند منظور نویسنده را منتقل کند.

نویسنده باید به سرعت و ریتم کلام نیز توجه کند. به تعبیری، گفتگو همانند بازی تنیس است و کلمات و معانی بمانند توپ تنیس؛ که رفت و برگشت دارد.

نویسنده در طول نگارش، بخصوص هنگام بازنویسی، به ریتم، دانگ، سرعت و طنین توجه کند.

گفتگوی خوب وجوه شخصیت را نشان می دهد. هدف بیرونی، درونی، و نامرئی.

انواع و ویژگی های گفتگو:

- بیرونی
- بیانگر قصه
- مشخص کننده ی انگیزه
- القاء کننده ی فرهنگ
- درونی (روح و روان شخصیت را بیان می کند. گفتگوی درونمایه / از خود گفتن).
- بیان زیرمتن
- زیرمتن پنهان شده ی شخصیت (مثلا: "دوستت ندارم ولی چطور بگم؟")
- از ذهن نویسنده تا حرفهای شخصیت (حرفهای عاقلانه و خردمندانه ی شخصیت ها که گاه به موعظه ی نویسنده می مانند).

خلق سبک

سبک همان دیدگاه و منظر خاص نویسنده / نویسندگان یک دوره است. و به پنج روش ایجاد می شود:

- 1- خلق سبک به کمک شخصیت
 - 2- خلق سبک به کمک داستان و شخصیت
 - 3- خلق سبک به کمک تصویر
 - 4- خلق سبک به کمک ژانر (نئونوار [سیاه نو. مدرن سیاه] مثل: محله ی چینی ها؛ گرمای تن؛ حاشیه ی چاکدار؛ مخمل آبی؛ فارگو؛ هفت؛ محرمانه لس آنجلس؛ ممنو؛ مظنونین همیشگی)
 - 5- خلق سبک با شیوه ی تلفیق ژانرها (فیلم "شرایط عزیز شدن"؛ فیلم "آفرودیت توانا")
- درونمایه ی کنایی داستان، در سبک است.

سبک، گرمای بصری به فیلم می دهد.

سبک باعث می شود که فیلم با تماشاگر، پیوندی محکم تر بخورند.

جمعیت تماشاگر

فیلمنامه حدیث نفس نیست. فیلمنامه تبادل افکار با تماشاگر است. مخاطب یا بخندد یا اشک بریزد و در کل به فکر فرو رود.

برخی فیلمنامه نویسان، مخاطب را دست کم می گیرند و داستانشان را بر سر مخاطب "می ریزند". برخی از فیلمنامه نویسان هم موضع متکبرانه نسبت به تماشاگر دارند.

- شناخت مخاطب هدف

باید متوجه و مطمئن بود که مخاطب در چه زمانی می خندد و چه زمانی اشک می ریزد. نویسنده انتظار دارد مخاطب کی بخندد کی بگریزد.

- آموزش مخاطب

همه ی تماشاگران همه چیز را نمی دانند. پس در فیلم باید زمینه ای فراهم شود که مخاطبان در خلال ماجراهای داستان چیزهایی را درک کنند و یادشان بماند.

فیلمنامه نویس باید محققانه تحقیق کند. و در جمع آوری اطلاعات اولیه برای داستان خود، چیزی کم نگذارد.

- حفظ تمرکز مخاطب

در داستان عشقی مخاطب هم باید عاشق شود.

- تغییر تماشاگر

موعظه یا توصیه ی بلندگوی نویسنده از طریق شخصیت چندان قوی نیست.

- از قلمرو حواس پنجگانه

رابطه با مخاطب باید از طریق احساسات او باشد. احساساتی که درک آنها ابتدا به عهده ی چشم است.

- اطمینان از درک و دریافت مخاطب

داستانها تغییرات را ایجاد می کنند. در این تغییرات، امکان دریافتن یا نفهمیدن برای مخاطبان وجود دارد. نویسنده باید به این امکان فکر کند؛ و چاره ای بیاندیشد.

فصل دوم

نگاهی به سه بخش از کتاب هنر سینما، نوشته ی دیوید بوردول و کریستین تامسون، نشر مرکز 1387 چاپ پنجم

اهمیت فرم فیلم

آثار هنری بر این قابلیت پویا و وحدت بخش ذهن انسان متکی هستند که مدام در جستجوی معنا و نظم است؛ و مدام جهان را برای یافتن نقیض تکرار و الگوهای همیشگی می کاود.

آثار هنری مناسبت های سازمان یافته ای را فراهم می کنند که طی آن ما توانایی های خود برای بذل توجه، استنتاج، پیش بینی آینده و ساختار بخشیدن به مجموعه ی اجزاء به صورت کل، پرورده و گسترش می دهیم.

سؤال: - یک اثر هنری چگونه ما را برمی انگیزد تا فعالیتی از ما سر بزند؟

پاسخ: - انگیزش ها اتفاقی نیستند. در قالب سیستم ها سازماندهی شده اند. کل سیستم ها وابسته هستند به کل اجزاء آنها. یک فیلم هم مانند هر اثر هنری دیگر واجد فرم است. سیستم فراگیری دارد حاکم بر روابط اجزاء آن کل.

حرکات دوربین باید توجه ما را به کنش داستان جلب کند.

موسیقی در خدمت توصیف برخی کاراکترها و حوادث است.

و نیز تمام روایات فرعی، بازی بازیگران، طرح لباس ها، میزانشن، و...

موضوع توسط ملاط فرعی فیلم و ادراک ما از آن قوام می گیرد.

یک رویداد مستند (مثل جنگ داخلی امریکا) می تواند دستمایه ی چندین اثر هنری با فرم و محتوای متفاوت شود:

جنگ داخلی امریکا = تولد یک ملت (حماسه)

جنگ داخلی امریکا = بر باد رفته (ملودرام)

جنگ داخلی امریکا = خوب، بد، زشت (وسترن اسپاگتی)

که در این سه مورد با سه سیستم فرمال متفاوت مواجه هستیم.

اثر هنری قراردادهای جدیدی را می تواند وضع کند.

AB> ABA

AB> ABC

AB> ABCA

«فرم و معنا»

تمامی معانی چند ارجاعی، چه آشکار، چه ضمنی، یک پدیده ی اجتماعی هستند.

فیلم هم می تواند مثل سایر آثار هنری موضوع جستجوی معانی دالالتگر باشد.

معیارهای ارزیابی فیلم ها می توانند از این قرار باشند: - رئالیستی - اخلاقی - پیچیدگی - بداعت

اگر مقوله ای بر طرز تلقی ما از فرم زیباشناختی حاکم باشد، همانا عینیت است.

فرم عبارت است از سیستم ویژه ای از روابط قانونمند شده ای که ما در هر اثر هنری ادراک می کنیم. چنین مفهومی ما را به درک این مسأله رهنمون می شود که چگونه حتی عناصر آن چیزی که معمولاً محتوا نامیده می شود - موضوع یا مفاهیم انتزاعی کارکردی ویژه در بطن اثر هنری به عهده می گیرند.

کل → عناصر و اجزاء

اگر فرم در سینما عبارت است از رابطه‌ی متقابل فراگیر بین سیستم‌های متعدد، پس می‌توان گفت که هر عنصری در این کلیت دارای یک یا چند کارکرد است؛ یعنی هر عنصر عهده‌دار یک یا چند نقش در بطن آن سیستم کلی خواهد بود.

- کارکرد (حضور این عنصر چه ضرورتی برای عناصر دیگر دارد؟)
- تشابه و تکرار ABC
- تفاوت و تنوع
- بسط و گسترش
- وحدت / پراکندگی

سوالات قابل طرح برای فرم فیلم:

- 1- کارکردهای آن عنصر در فرم کل فیلم چیست؟ چه چیزی آنرا توجیه می‌کند؟
- 2- آیا عناصر یا الگوها در طول فیلم تکرار شده‌اند؟ موتیف‌ها و توازی‌ها و...
- 3- عناصر چگونه در تضاد با هم قرار می‌گیرند؟
- 4- اصول بسط یا پیشروی در فیلم در فاصله‌ی شروع و پایان آن چگونه است؟
- 5- فرم کلی فیلم تا چه اندازه دارای وحدت است؟ پراکندگی تحت الشعاع وحدت کلی

سبک فیلم

دو نوع سیستم فرمال: 1- روایی 2. غیرروایی

برای درک فرم در هر هنری باید با رسانه‌ای که آن هنر به کار می‌گیرد آشنا باشیم. سؤال: - چگونه ممکن است یک تکنیک به انتظارات ما سمت و سو دهد یا موتیف‌هایی برای فیلم فراهم کند؟

- هر فیلمی تکنیک‌های ویژه‌ای را به طرقی الگومند بسط می‌دهد.

سبک --- این امکانات تکنیکی مشخص را در شرایط استفاده‌ی همشکل، بسط یافته و معنادار، "سبک" می‌گوییم.

هر فیلمساز یک سیستم سبکی دارد.

فرم فیلم در کنش متقابل با سیستم فرمال

فرم فیلم در کنش متقابل با سیستم سبکی

- سیستم فرمال:

الف) روایی

ب) غیر روایی

- مقوله‌ای

- خطابه ای

- انتزاعی

- تداعی گر

• سیستم سبکی:

استفاده ی الگومند و معنی دار از تکنیک ها:

- میزانسن

- فیلمبرداری

- تدوین

- صدا

میزانسن = به صحنه درآوردن یک کنش (در کارگردانی) [نیروی میزانسن؛ جنبه های میزانسن؛ صحنه؛ لباس و چهره پردازی؛ نورپردازی؛ حالات و حرکات فیگور] رنگبندی؛ و توجه به (1) خاستگاههای میزانسن (2) رئالیسم در میزانسن و (3) میزانسن طبیعی و میزانسن چیده شده.

میزانسن در فضا و زمان

فضا= 1- کم عمق 2- عمیق (عمق نمایی خطی) 3- عمق نمایی جوی / زمان= طول مدت هر نما در تدوین

"رئالیسم" به عنوان یک معیار ارزش گذاری از: - فرهنگها / - زمانها / - افراد / - بازی های سبک پردازی شده

بازیگری در بافت تکنیک های دیگر = خلق نقش های فردی شده / تیپ های فراگیر و گمنام (تئیپاژ)

برگی از تاریخ سینما

پیدایش سینمای کلاسیک هالیوود: از 1908 تا 1927

• اکسپرسیونیسم آلمان: از 1919 تا 1926

آغاز جنبش آوانگارد اکسپرسیونیسم = 1. نقاشی 2. تئاتر 3. ادبیات 4. معماری 5. سینما

از آلمان به امریکا (تا 1927) رفت اما در سینمای آلمان دهه های 1930 و 40 تأثیرات غیرقابل انکار گذاشت. در فیلم های ژانر وحشت و فیلم های نوآر رگه های اکسپرسیونیسم دیده می شود.

• امپرسیونیسم و سوررئالیسم فرانسه (از 1918 تا 1930)

فیلمسازی تجاری: - علیت های روانشناختی دست بالا داشتند. - روایت را از بازنمایی حتی الامکان کامل ذهنیت کاراکتر شکل می داد.

- عدسی های جدید
- تصاویر چند قابه
- نسبت های پرده عریض

گرچه این سبک تا 1929 تمام شد؛ اما تأثیرات فرم امپرسیونیستی تا سالها بعد همچنان باقی ماند.

سوررئالیسم

سینمای سوررئالیست مستقیم به سوررئالیسم در ادبیات و نقاشی مربوط می شد.

- نگارش و نقاشی اتوماتیک - جستجوی تصاویر نامأنوس و خاطره انگیز - رویگردانی سنجیده از فرم و سبک دارای توجیه عقلانی

از 1924 تا 1929 فیلم هایی از امیال رام نشده، یا چیزهای خیالی شگفت آور.

در 1929 برتون به حزب کمونیسم می پیوندد. و این سؤال مطرح می شود که "آیا کمونیسم مابه ازای سینتسی سوررئالیسم است؟"

مونتاژ شوروی

با انقلاب اکتبر 1917 در مسکو و پتروگراد شاهد شیوه ی نوین تفکر هنری هستیم. همزمان با سرگئی آیزنشتاین (و پودوفکین) انقلابی در تدوین ایجاد می شود.

سبک مونتاژی در 1924 در کلاس های درس کولشوف در مدرسه ی دولتی سینما به ظهور رسید. در این فیلم های روایی در شوروی، به روانشناسی کاراکتر هیچ بهایی داده نمی شود و در عوض، این نیروهای اجتماعی است که علیت اصلی پیش برنده ی داستان می شوند. تأکید زدایی از قهرمان انفرادی و بازیگران مشهور ویژگی این دوران است.

اوج رئالیسم سوسیالیستی از 1934 تا 1948 است.

منابع: مطالب این جزوه از کتابهای معرفی شده در کلاس، و از منابع اینترنتی اخذ شده است.