

چگونه داستان بنویسیم؟

ایده‌هایی برای انیمیشن کوتاه

کارن سالیوان / گری شومر / کیت الکساندر • تورج سلحشور
مقدمه: مهرداد شیخان

فهرست

۷	مقدمه
۸	پیشگفتار
۱۷	فصل اول: تئوری و زمینه داستان
۳۶	فصل دوم: ایجاد محتوایی بهتر
۷۰	فصل سوم: بازیگری؛ مطالعه حالت‌های بدن انسان
۹۵	فصل چهارم: طراحی کاراکتر و لوکیشن
۱۲۳	فصل پنجم: داستان
۱۵۱	فصل ششم: هدف دیالوگ
۱۶۷	فصل هفتم: استوری بورد
۲۱۶	فصل هشتم: نمایش

تئوری و زمینه داستان

به عنوان یک انسان، ما همیشه در حال زندگی درون یک داستان هستیم. داستان برای ما، به اندازه نفس کشیدن، طبیعی و حیاتی است. همه ما داستان‌هایی برای گفتن داریم، اما تعریف کردن داستان‌های روزمره و خلق یک داستان از نقطهٔ صفر دو مقولهٔ کاملاً جدا از هم هستند. معمولاً وقتی داستان‌های روزمره را تعریف می‌کنیم، اتفاقاتی را که برایمان افتاده با یک یا دو نفر در میان می‌گذاریم، اما هنگامی که داستانی می‌نویسیم، می‌کوشیم با خیل عظیمی از مخاطبان ارتباط برقرار کنیم. وقتی داستانی را برای یک دوست تعریف می‌کنیم برای این است که این مسئله برای ما یا او مهم است. ما با این داستان‌ها ارتباط برقرار می‌کنیم و احساساتمان با آنها درگیر می‌شود، چراکه آنها مسائلی شخصی هستند. اما وقتی داستانی خلق می‌کنیم، سعی داریم نه تنها یک نفر، بلکه کل مخاطبان را با خود همراه کنیم. بنابراین هدف مان عمومی کردن یک تجربهٔ شخصی است.

۱۷

پیش از آغاز جمع‌آوری ایده، شخصیت‌پردازی یا ایجاد داستان، ابتدا باید زمینهٔ داستان را بفهمیم و بدانیم چگونه این زمینه قرار است پایه و شالودهٔ داستان باشد. در معنای کلی، نوشتن یک داستان برای یک انیمیشن کوتاه. این فصل به نکات اصلی داستان می‌پردازد: تعریف داستان، چرا همهٔ داستان‌ها و کاراکترها شبیه هم به نظر می‌رسند؟ چرا تعارض‌ها و موضوعات، مشابه به نظر می‌آیند؟ ابتکار در خلق داستان و فرق بین انیمیشن بلند و کوتاه.

داستان چیست؟

کارل ایگلسیاس^۱، فیلم‌نامه‌نویس، تعریف ساده و واضحی از داستان دارد: «هر داستان شامل کسی است که مصرانه به دنبال به دست آوردن چیزی است، ولی در این راه به مشکل برمی‌خورد»^۲.

این تعریف سه عنصر اساسی را، که برای یک داستان ضروری هستند، نشان می‌دهد: کاراکتر، هدف کاراکتر و تعارض. بدون این عناصر، داستانی وجود ندارد.

۱. کاراکتر. کسی است که داستان دربارهٔ اوست و داستان از دید او نقل می‌شود.

۲. هدف. خواسته‌ای عینی که کاراکتر سعی در رسیدن به آن دارد: پرنسس، گنج، معشوق، لطف، انعام، شهرت و...

۳. تعارض. تعارض چیزی است که بین کاراکتر و هدفش قرار می‌گیرد. سه نوع تعارض وجود دارد:

● تعارض کاراکتر با کاراکتر دیگر

● تعارض کاراکتر با محیط

1- Karl Iglesias

۲. کارل ایگلسیاس، نوشتن به منظور تأثیر عاطفی، انتشارات وینگ اسپن، لیوورمور، کالیفرنیا

● تعارض کاراکتر با خودش

تعارض‌ها باعث به وجود آمدن مشکلات، موانع و بحران‌هایی می‌شوند که کاراکتر را در مخاطره قرار می‌دهد. این مخاطرات می‌تواند جسمی، فکری یا روحی باشد. بدین معنا که اگر کاراکتر بر این تعارض غلبه نکند، چیزی را از دست خواهد داد. عناصر دیگر داستان عبارت‌اند از:

● لوکیشن. داستان‌ها در یک فضا رخ می‌دهند. لوکیشن شامل مکان، دوره زمانی یا فضایی است که برای داستان لازم است.

● عامل محرک. در هر داستان، دنیای کاراکتر سیر طبیعی خودش را طی می‌کند تا اینکه اتفاق غیرمنتظره‌ای رخ می‌دهد. این اتفاق غیرمنتظره آغازگر داستان است.

● سؤالات داستان. عامل محرک، سؤالاتی را در ذهن مخاطب ایجاد می‌کند که باید تا انتهای داستان به آنها جواب داده شود.

● موضوع. داستان‌ها برای کاراکتر و هم‌چنین مخاطب دارای معنا هستند. موضوع یا مفهوم، همان ایده اصلی داستان است که انیمیشن می‌کوشد انتقالش دهد.

● نیاز. برای اینکه داستان به کاراکتر معنا دهد، او نیاز دارد تا برای رسیدن به هدف چیزی را یاد بگیرد.

● تحول. وقتی کاراکتر چیزی را یاد می‌گیرد (یا نمی‌گیرد) حالتی به وجود می‌آید که به آن تحول عاطفی یا تغییر کاراکتر می‌گویند.

● پایان داستان / نتیجه. پایان داستان چیزی است که در اختیار بیننده قرار می‌گیرد تا آسایش خاطر او را فراهم کند و به تمام سؤالاتی که او از داستان داشته جواب دهد. پایان داستان باید کاراکتر یا مخاطب را دگرگون کند.

همچنان که در طول کتاب پیش می‌روید، خواهید فهمید که عناصر یک داستان چگونه تعریف می‌شوند، چگونه عمل می‌کنند و چگونه با یکدیگر ارتباط برقرار می‌کنند.

چرا همه داستان‌ها شبیه هم به نظر می‌رسند؟

چرا با وجود تنوع بسیار در عوامل یک داستان و حالت‌های نامحدودی که می‌توان این عناصر را با هم ترکیب کرد، باز هم همه داستان‌ها به هم شبیه‌اند، به طوری که انگار قبلاً جای دیگری آنها را شنیده‌اید؟ چرا همه فیلم‌ها طوری هستند که انگار قبلاً آنها را دیده‌اید؟ این امر به این سبب است که آنها را در حالتی دیگر قبلاً دیده‌اید. تقریباً هر داستانی که گفته شده یا هر فیلم بلندی که ساخته شده از قواعد و ساختارها، کاراکترها، موضوعات و تعارض‌های مشابه بهره برده است. چراغ‌ها خاموش می‌شوند. در بیست دقیقه ابتدایی فیلم، یک قهرمان معرفی خواهد شد. او نقاط ضعفی خواهد داشت که او را یک انسان نشان می‌دهد، درست مثل ما. اتفاق غیرمنتظره‌ای رخ خواهد داد که دنیای او را به تلاطم خواهد کشاند. در یک ساعت و خرده‌ای بعد، قهرمان ما درگیر حوادثی خواهد شد، به کمک چند دوست با دشمنانش مقابله می‌کند و نظم و آرامش را به دنیای خود بازمی‌گرداند. در بیست دقیقه پایانی، قهرمان ما تحت فشار خواهد بود و در آستانه شکست بار دیگر به پا خواهد خواست تا مبارزه نهایی را با دشمن خود انجام دهد. در نهایت او پیروز می‌شود یا شکست می‌خورد و ما جشن می‌گیریم!

این ساختار اصلی یک داستان است، ولی این ساختار از کجا شکل گرفته است؟

داستان عمومی

از قرن نوزدهم به بعد، بحث‌های مستند زیادی بین نویسندگان و نظریه پردازانی شکل گرفت که متوجه شده بودند

شباهت‌های داستانی از حد یک منطقه، فرهنگ یا دوره زمانی خاص فراتر رفته است.^۱

بعضی‌ها این فرضیه را ارائه دادند که این مسئله ممکن است به این علت باشد که انسان‌ها پدیده‌های طبیعی مشابهی دارند که باید توضیح داده شوند. این ممکن است علت شباهت موضوعات و تم کلی داستان‌ها باشد، ولی شباهت‌های موجود در داستان و طرح داستانی را توجیه نمی‌کند.

همه این داستان‌ها از یک ساختار سه‌قسمتی تبعیت می‌کردند که اولین بار در ۲۳ سال قبل ارسطو به دست داده بود. ارسطو این ساختار را طرح داستان می‌نامید. طرح فقط شامل سلسله‌اتفاقاتی نبود که در یک داستان رخ می‌دهد، بلکه شامل بار احساسی‌ای هم بود که مخاطب را تا انتهای داستان با خود بکشد. در قسمت اول، باید یک حس دلسوزی و همدردی با قهرمان داستان در مخاطب ایجاد شود تا او در طول ماجراهای داستان با کاراکتر همراه شود. قسمت دوم شامل تلاش، رنج و مبارزه قهرمان داستان است که حس تنش و اضطرابی حول قهرمان و ماجراهایش به وجود می‌آورد. در قسمت نهایی، تنش و اضطراب فروکش می‌کند و نوعی حس رهایی عاطفی و احساسی به وجود می‌آید که فضا را برای خاتمه داستان آماده می‌کند.^۲

در قرن بیستم، جوزف کمپبل، سخنران، نویسنده و استاد اسطوره‌شناس آمریکایی، ادعا کرد علت شباهت‌های داستانی را، که فراتر از تجربه پدیده‌های خارجی هستند، دریافته است. کمپبل در زمینه مقایسه داستان‌های مذهبی و اساطیری مطالعه کرده بود. آنچه او دریافت، این بود که کاراکترها و تصاویری عمومی وجود دارند که در داستان‌های همه فرهنگ‌ها و در طول همه زمان‌ها مشترک هستند. از آنجا که این داستان‌ها بارها و بارها اتفاق افتاده است، او آن را افسانه واحد^۳، داستان واحد یا داستان عمومی نامید.

این داستان عمومی سرگذشت یک قهرمان را تعریف می‌کرد و به این ترتیب «سیر قهرمان» نامیده شد. تئوری کمپبل مراحل زیادی دارد، اما خلاصه آن به شرح زیر است^۴:

● معرفی قهرمان. قهرمان کاراکتری است که داستان به واسطه او نقل می‌شود. قهرمان در دنیای معمولی خود روزی معمولی را پشت سر می‌گذارد.

● قهرمان دارای یک نقص است. مخاطب باید از توانایی هم‌ذات‌پنداری با قهرمان داستان برخوردار گردد تا بتواند در ماجراهای او در پی کسب موفقیت همگام شود. پس قهرمان کامل نیست. او از غرور، احساس، مشکل یا مانعی رنج می‌برد که در نهایت او را به موفقیت یا شکست سوق می‌دهد.

● اتفاق غیرمنتظره. اتفاقی می‌افتد که دنیای معمولی قهرمان را تغییر می‌دهد.

● ماجراجویی. قهرمان باید به هدف برسد (مثل نجات یک پرنسس، برگرداندن یک گنج، رسیدن به یک پادشاه و...). معمولاً قهرمان زیاد مایل به ماجراجویی و رفتن به دنبال هدف نیست و اینجاست که با استاد خود، دوستان یا هم‌پیمانانش دیدار می‌کند و آنها او را به این کار تشویق می‌کنند.

● تلاش. قهرمان دنیای خود را به قصد رسیدن به هدف ترک می‌کند. او با آزمایش‌ها، قضاوت‌ها، وسوسه‌ها، دشمنان

۱. کریستوفر بوکر، هفت طرح اصلی، انتشارات کنتینیوم، نیویورک، ۲۰۰۴، صفحه ۱۰-۸

۲. <http://classics.mit.edu/Aristotle/poetics.1.1.html> علاوه بر این طرح، ارسطو چهار عنصر دیگر برای داستان تعریف کرد: (۱) فکر که همان دیالوگ است (۲) بیان که شیوه‌ای است که دیالوگ گفته می‌شود (۳) صدا، که صدای متن داستان است (۴) جلوه‌های نمایشی که معادل جلوه‌های ویژه است. از بین اینها، جلوه‌های نمایشی کمترین اهمیت را دارد، به نظر می‌رسد حتی ارسطو هم دریافته بود که این جلوه‌ها زمانی مناسب‌اند که حواس مخاطب را پرت نکنند.

3. Monomyth

۴. این نسخه تغییر یافته «سیر قهرمان» است که کریس ووگلر در کتابش «سفر نویسنده» تعریف می‌کند. در کتاب او چارت جالبی وجود دارد که نقشه سیر قهرمان خودش را با نقشه کمپبل مقایسه می‌کند. برای اطلاعات بیشتر رجوع کنید به:

کریستوفر ووگلر، سفر نویسنده، انتشارات مایکل وایز، استودیو سیتی، کالیفرنیا، صفحه ۱۶ [ترجمه فارسی این کتاب با این مشخصات کتاب‌شناختی به چاپ رسیده است؛ ووگلر، کریستوفر، سفر نویسنده، ترجمه محمد گذرآبادی، تهران: مینوی خرد، ۱۳۸۷، ویراستار]