



نماہ نما

کارگردانے فیلم: از تصور ذہنے تا تصویر سینمایے

استیون دی. کاتز
مترجم: محمد گذرآبادی

SHOT BY SHOT FILM DIRECTING: VISUALIZING FROM CONCEPT TO SCREEN

by Steven D. Katz
Translated by: Mohammad Gozarabadi



انتشارات بنیاد سینمایی فارابی

۱۳۹۷

۱۳۶	بخش دوم: عناصر سبک تداومی
۱۳۷	فصل ۶: ساختن نماها: روابط معنایی
۱۶۳	فصل ۷: تدوین: روابط زمانی
۱۷۸	بخش سوم: کارگاه
۱۷۹	فصل ۸: اجرای اصول
۱۹۴	فصل ۹: صحنه پردازی فصل های گفت و گو
۲۱۸	فصل ۱۰: تنظیم صحنه های گفت و گو برای سه بازیگر
۲۳۳	فصل ۱۱: تنظیم صحنه های گفت و گو بین چهار بازیگر یا بیشتر
۲۴۷	فصل ۱۲: صحنه پردازی متحرک
۲۵۸	فصل ۱۳: عمق قاب
۲۶۹	فصل ۱۴: زوایای دوربین
۲۹۱	فصل ۱۵: قاب بندی های محدود و آزاد
۲۹۹	فصل ۱۶: نقطه ی دید
۳۰۹	بخش چهارم: دوربین متحرک
۳۱۰	فصل ۱۷: چرخش دوربین
۳۲۲	فصل ۱۸: نمای جرثقیل
۳۳۳	فصل ۱۹: نمای تعقیبی
۳۴۸	فصل ۲۰: طراحی نمای تعقیبی
۳۶۶	فصل ۲۱: انتقال ها
۳۷۶	فصل ۲۲: قطع فیلم
۳۸۲	فصل ۲۳: حرف های آخر
۳۸۶	فهرست واژگان

فهرست مطالب

۶	مقدمه مترجم
۸	مقدمه
۱۱	بخش اول: فرآیند تجسم
۱۲	فصل ۱: تجسم
۱۷	فصل ۲: طراحی تولید
۳۵	فصل ۳: استوری بورد
۹۷	فصل ۴: تجسم: ابزار و فنون
۱۱۰	فصل ۵: چرخه ی تولید

۱۳۶	بخش دوم: عناصر سبک تداومی
۱۳۷	فصل ۶: ساختن نماها: روابط معنایی
۱۶۳	فصل ۷: تدوین: روابط زمانی

۱۷۸	بخش سوم: کارگاه
۱۷۹	فصل ۸: اجرای اصول
۱۹۴	فصل ۹: صحنه پردازی فصل های گفت و گو
۲۱۸	فصل ۱۰: تنظیم صحنه های گفت و گو برای سه بازیگر
۲۳۳	فصل ۱۱: تنظیم صحنه های گفت و گو بین چهار بازیگر یا بیشتر
۲۴۷	فصل ۱۲: صحنه پردازی متحرک
۲۵۸	فصل ۱۳: عمق قاب
۲۶۹	فصل ۱۴: زوایای دوربین
۲۹۱	فصل ۱۵: قاب بندی های محدود و آزاد
۲۹۹	فصل ۱۶: نقطه ی دید

۳۰۹	بخش چهارم: دوربین متحرک
۳۱۰	فصل ۱۷: چرخش دوربین
۳۲۲	فصل ۱۸: نمای جرثقیل
۳۳۳	فصل ۱۹: نمای تعقیبی
۳۴۸	فصل ۲۰: طراحی نمای تعقیبی
۳۶۶	فصل ۲۱: انتقال ها
۳۷۶	فصل ۲۲: قطع فیلم
۳۸۲	فصل ۲۳: حرف های آخر
۳۸۶	فهرست واژگان

فهرست مطالب

۶	مقدمه مترجم
۸	مقدمه
۱۱	بخش اول: فرآیند تجسم
۱۲	فصل ۱: تجسم
۱۷	فصل ۲: طراحی تولید
۳۵	فصل ۳: استوری بورد
۹۷	فصل ۴: تجسم: ابزار و فنون
۱۱۰	فصل ۵: چرخه ی تولید

روی آورده‌اند، از آن بهره گرفته‌اند. نکته‌ها را به‌دقت در نظر بگیرید و به‌دقت به‌کار ببرید. اولین و عمده‌ترین شیوه‌ی آموزش کارگردانی در مدارس سینمایی بررسی فنون سینمایی فیلم‌های کلاسیک و سبک کارگردانان صاحب نام است. البته کلاس‌های تدوین و فیلم‌برداری نیز در این مدارس برگزار می‌شود که بیش‌تر به بررسی فرایندها و شیوه‌های فنی این حرفه‌ها اختصاص دارد تا آموزش عملی آن‌ها.

فقدان تجربه‌ی عملی در مراحل تولید فیلم‌های تجاری نیز ادامه پیدا می‌کند، چراکه تقسیم کار فیلم‌سازی به بخش‌هایی چون فیلم‌نامه‌نویسی، کارگردانی، فیلم‌برداری و تدوین باعث پاره‌پاره شدن تخیل هنرمندان به اجزایی کوچک می‌شود و به آن‌ها اجازه‌ی احاطه کامل بر فرایند فیلم‌سازی را نمی‌دهد. البته تقسیم کار در سینما دلایلی عملی دارد، اما نباید مانع از آموختن رموز این حرفه از سوی کارگردان شود. مسأله این است که آیا بیان و نمایش این تجربه‌ی ارگانیک و واحد حرفه‌ای یگانه است یا ترکیبی از مهارت‌های منفرد. به گمان من، تجسم نماها و سکانس‌ها حرفه‌ای یگانه است که می‌توان آن را تداوم‌نما نیز نامید.

کتاب **نما به نما** به تداوم نما، به‌خصوص در فیلم‌های داستانی، می‌پردازد، و هدفش تبیین رابطه‌ی عملی میان واقعیت سه‌بعدی فضای مقابل دوربین و نمایش دوبعدی این فضا روی پرده است. فیلم‌ساز با دو رسانه یا ابزار سروکار دارد: اول، صحنه یا مکان که از این جهت رسانه به‌شمار می‌رود و آگاهانه دستکاری می‌شود؛ دوم، فیلم نورخورده که به مواد و مصالح سنتی هنرهای گرافیکی شباهت دارد.

روش عمده‌ی این کتاب مقایسه مشروح فنون سینمایی با استفاده از استوری‌بوردهای^۱ نقاشی یا عکاسی شده است. برخلاف فیلم‌نامه که بسیار مورد بررسی و پژوهش قرار گرفته، طراحی استوری‌برد یکی از بخش‌های تولید فیلم است که کم‌تر درک یا بررسی شده است. در این کتاب از استوری‌برد هم به‌مثابه ابزاری آموزشی استفاده شده است و هم به منزله‌ی فنی مفید برای فیلم‌سازان، چراکه با آن می‌توان آن‌چه را فیلم‌نامه با کلمات توصیف می‌کند با تصویر نشان داد. **نما به نما** ابتدا مسایل روایتی و بصری را مطرح می‌کند و سپس اساسی‌ترین فنونی را که راه‌حل این مسایل به شمار می‌رود معرفی می‌کند. خصوصیت تمامی مثال‌هایی که در این کتاب آمده این است که حس نقادی را در شما برمی‌انگیزد تا وقتی که واقعاً قدم به صحنه می‌گذارید و با موقعیت پیچیده و دشواری روبه‌رو می‌شوید با توجه به نکات بنیادی مطرح شده در این کتاب راه حل شخصی خود را ابداع کنید.

علاوه بر استوری‌برد، روش‌های دیگری نیز برای تجسم و تصویرگری فیلم وجود دارد.

عجیب است که ساختن فیلم این قدر مشکل به نظر می‌رسد، در حالی که این هنر بیش از باقی هنرها به خیالات و خواب‌های ما شباهت دارد. مگر نه این است که پس از بستن چشم‌هایمان وارد سالن تاریک سینما می‌شویم و می‌توانیم در آن هر فیلمی را ببینیم؟ ناراحت‌کننده است که نمی‌توانیم خیالات خود را که طبیعتی سینمایی دارند و به آثار هنری تام و تمامی می‌مانند مستقیماً روی فیلم منتقل کنیم. البته این تصور که رویاهای ما سکانس‌های آماده و کاملی هستند، خیالی بیش نیست. نکته این جاست که در مقایسه با دیگر هنرمندان که می‌توانند به مدد ابزار ویژه‌ی خود به راحتی آثاری خلق کنند و هر روز تجربه‌ای نو ببندوزند، فیلم‌سازان همواره برای پوشاندن جامه‌ی عمل به مهارت‌ها و توانایی‌های خود با مشکلاتی عدیده روبه‌رویند، مگر آن‌که از پس هزینه‌های سرسام‌آور تولید برآیند.

مقدمه

بدبختانه، غالب فیلم‌سازان از عهده‌ی این کار برنمی‌آیند. حتی در مدارس سینمایی نیز غالب دانشجویان در یک دوره‌ی چهار ساله فقط موفق به ساختن دو یا سه فیلم کوتاه شانزده میلی‌متری می‌شوند؛ به عبارت دیگر، تنها بخش کوچکی از وقت آن‌ها صرف فیلم‌سازی می‌شود. در دنیای سینما، آموزش هنگام کار اهمیت ویژه‌ای دارد، یعنی همان چیزی که فیلم‌نامه‌نویسان و هنرپیشگانی که با استفاده از شهرت خود به کارگردانی

تماشای فیلم اتفاق دیگری می‌افتد: ما به جای توجه به سطح تصویر به درون فضای تصویر روی پرده می‌رویم، فضایی که بسیار واقعی و سه‌بعدی می‌نماید.

سبک تداومی

توهم عمق همان چیزی است که در آغاز این سده راه سینما را از دیگر شیوه‌های بازتولید و هنرهای گرافیکی جدا کرد. روش‌های گریفیث و پورتر و دیگر فیلم‌سازان پیشرو برای تصویربرداری و تدوین بر این ویژگی اساسی تصاویر متحرک متکی بود، و از هر تکنیکی که توجه را به خود توهم معطوف کند پرهیز می‌کرد. روش این فیلم‌سازان با میراث هنری آن‌ها که عمدتاً برگرفته از تئاتر، ادبیات، عکاسی، و تصویرگری کتاب و مجلات در سده‌ی نوزدهم بود تناسب داشت. باید گفت که بسیاری از راهبردهای اساسی قابل استفاده در فیلم‌ها که امروزه آن‌ها را سینمایی می‌خوانیم، یا دست‌کم قراردادهایی که در مجموع «سبک تداومی» نام گرفته‌اند، پیش‌تر در هنرهای عامه‌پسند سده‌ی نوزدهم شکل گرفته و استفاده شده بودند.

امروزه این سبک آن‌قدر گسترش یافته است که برخی از قراردادهای سینما حقیقت، و سینمای تجربی و آوانگارد را نیز شامل می‌شود، اما هم‌چنان به روش‌های ابتدایی و اصلی داستان‌گویی در فیلم‌های هالیوودی که اکنون سبکی بین‌المللی به‌شمار می‌روند، وفادار مانده است. در این کتاب نیز همین فنون و قراردادهای اساسی شرح داده شده است؛ اما بدیهی است که آموختن این سبک به معنای کنار گذاشتن کارهای تجربی و نو نیست. جالب است که بدانید سازندگان دو شکل بصری عامه‌پسند یعنی تبلیغات تلویزیونی و کلیپ‌های ویدیویی در دهه‌ی هشتاد بسیاری از فنون فیلم‌های تجربی و آوانگارد را به‌کار گرفتند و به این طریق آن‌ها را به عامه‌ی مردم شناساندند. احتمالاً این امر در آینده فرصت گسترش محدوده‌ی سبک تداومی را برای فیلم‌سازان فراهم خواهد آورد.

فیلم‌سازی که روش‌های مختلف قاب‌بندی و صحنه‌پردازی در سبک تداومی را می‌آموزد با ترکیب‌بندی و الگوهای تدوین و طرح سه‌بعدی بیش‌تر آشنا می‌شود.

تجسم

هنرمند تجسم را چگونه به‌کار می‌گیرد؟ هدف او از تجسم چیست؟ پاسخ این است که کم‌تر پیش می‌آید هنرمند هنگام آغاز به کار هدف مشخصی در نظر داشته باشد؛ در واقع برای او فرایند تجسم عبارت است از جست‌وجو برای هدف، نه رسیدن به هدفی از پیش تعیین شده. البته این کار با تجسم تصویری در ذهن و تلاش برای نسخه‌برداری از آن تفاوت بسیار دارد. گرچه ممکن است آفرینش دقیق اثر هنری در ذهن امتیاز ویژه‌ای به

۱- تجسم

شاید تا به حال پسرپچه‌ای را دیده باشید که روی زمین دراز کشیده و آدمک‌های اسباب‌بازی‌اش را جلوی چشم‌هایش گرفته است و با آن‌ها بازی می‌کند. بنیان بصری فیلم‌های هالیوودی نیز بر همین استوار است. در واقع این پسرپچه نیز مانند فیلم‌ساز کنش را قاب‌بندی کرده است. وقتی او آدمک‌ها را جلوی چشم‌هایش می‌گیرد، آن‌ها تبدیل به جنگجویانی واقعی می‌شوند که در دنیایی واقعی زندگی می‌کنند، البته دنیایی که نه مشاهده، بلکه باید تجربه شود.

آندره بازن، منتقد فرانسوی، در کتاب تأثیرگذار خود با عنوان *سینما چیست؟* برای توصیف این حس بینندگان فیلم که خود را در همان موقعیت زمانی مکانی فیلم روی پرده می‌بینند از اصطلاح «حضور» استفاده کرده است. او این توهم را شکل به کمال رسیده‌ی سنت واقع‌نمایی در نقاشی غربی می‌داند که با کشف پرسپکتیو خطی در دوره‌ی رنسانس آغاز شد. این شیوه‌ی هندسی به نقاشان امکان خلق تصاویری را داد که واقعیت سه‌بعدی را روی سطح دو بعدی به درستی بازنمایی می‌کنند. عکاسی نیز به شکلی خودکار همین تأثیر را ایجاد می‌کند، به طوری که از دیدگاه بیننده عکس حایز همان کیفیت بصری قوه‌ی بینایی انسان به نظر می‌رسد.

اما فیلم‌های سینمایی این توهم را گامی به پیش برده‌اند، به این ترتیب که تجربه‌ی «دیدن» یا، به قول بازن، حضور چیزها و امور را به شکلی که رخ می‌دهند منتقل می‌کنند؛ کیفیتی که نه نقاشی و نه عکاسی قادر به انتقال آن نیستند. وقتی تابلوی نقاشی یا عکاسی را تماشا می‌کنیم، همواره به وجود سطح تصویر آگاهیم و هرگز از آن منفک نمی‌شویم. اما هنگام

نظر برسد، به نظر من این کار چندان به فرایند آفرینش ربط ندارد و، از سوی دیگر، لذتی هم به هنرمند نمی‌دهد.

این نکته کمابیش نظر شخصی من است که تجسم، فرایندی کاملاً مغزی و ذهنی نیست، بلکه بیش‌تر آمیزه‌ی کنش فیزیکی ساختن و چندین فرایند ذهنی مختلف است که روی هم تخیل می‌نامیم. نیروی خلاقه‌ی ما فقط هنگامی کاملاً درگیر فرایند تجسم می‌شود که بینش ما هنگام نقاشی، نوشتن، یا تدوین فیلم شکل بگیرد.

بهترین و واقعی‌ترین توصیفی که می‌توانم از فرایند تجسم ارایه دهم تجربه‌ی خودم زمان نوشتن همین فصل کوتاه است. این فصل سومین بازنویشته از فصل یک است که بخش‌هایی از آن جدیدند و بر مبنای ایده‌های دو فصل دیگر که حذف شده‌اند به رشته‌ی تحریر درآمده‌اند. اما حدود یک سال پیش، قبل از این‌که شروع به نوشتن کنم، خیال می‌کردم محتوا و زبان مناسب این فصل را یافته‌ام؛ و آن ندای گمراه‌کننده‌ی درونی که همواره با نویسنده از متنی به ظاهر تمام شده سخن می‌گوید، در گوشم زمزمه می‌کرد.

برای من تجسم واقعی در همان بازنویسی‌ها و تجدیدنظرها بود. به گمانم، این تخیل نیست که دست را هدایت می‌کند، بلکه دست است که تخیل را هدایت می‌کند. وقتی در بجه‌ی خلق اثر هنری در کار غرق می‌شویم و خود را به فراموشی می‌سپاریم، دست تخیل ما را راهنمایی می‌کند. آن‌گاه چیزهایی که پیش‌تر نمی‌دیدیم بر ما ظاهر می‌شوند، امکانات جدیدی را کشف می‌کنیم و به این ترتیب مصالح بیش‌تری برای کار کردن می‌یابیم. این تجربه‌ی دوگانه یعنی تخیل از طریق خلق اثر هنری و تأمل در باب آن همان تجسم است.

اما تمام این‌ها به مهارت فیلم‌ساز بستگی دارد، چراکه انجام این دو جنبه‌ی مهم تجسم، یعنی برقراری ارتباط فیزیکی با ابزار هنری و اصلاح و پالایش اثر هنگام خلق آن، به دلیل پیچیدگی تولید فیلم بسیار دشوار است. کارگردانان فیلم‌های داستانی بیش از دیگر فیلم‌سازان با این مشکل روبه‌رویند، چراکه بودجه‌ی تولید فیلم را از دیگران می‌گیرند و مجبورند با شرایطی سخت و زیر فشار برنامه‌ای فشرده کار کنند. تحت این شرایط تجسم به فیلم‌نامه محدود می‌شود که بدبختانه شکل گرافیکی خاصی ندارد.

تجسم، از جنبه‌ی عملی، کنش متقابل دوگونه فعالیت است: بی‌واسطگی و تأمل. بی‌واسطگی در سینما عبارت است از تعیین محتوای نماها و ترتیب آن‌ها در هر سکانس در فرایندی واحد و متوالی. هدف از این کار ارزیابی لحظه به لحظه‌ی مواد و مصالح هنگام شکل‌گیری و ترکیب‌های مختلف ایده‌ها و مقایسه‌ی آن‌هاست.

تأمل چیزی جز استراحت کافی میان بازنویسی‌های متعدد فیلم‌نامه، اصلاحات استوری‌بورد یا جلسات تمرین با بازیگران نیست. تأمل، فرایند ایجاد تعادل در رابطه‌ی نزدیک و زیاد فیلم‌ساز با مصالحی است که عامل بی‌واسطگی تولید می‌کند. به تصویر کشیدن و تجسم

ایده‌ها پیش از آن‌که مقابل دوربین قرار گیرند الزامی است.

فیلم‌سازی که صفحه‌ی خالی فیلم‌نامه‌ای را با شرح دقیق و مو به موی صحنه‌ای پر می‌کند ممکن است هنوز هیچ تصویری از نماهای فیلمش نداشته باشد. حال اگر به او قابی خالی بدهیم که نماینده‌ی اولین نمای همان صحنه باشد، باز هم او با همین مشکل روبه‌رو خواهد بود.

در این حال فیلم‌ساز با مسایل بصری متنوعی روبه‌روست که در فیلم‌نامه اشاره‌ای به آن‌ها نشده است. قاب خالی ممکن است در ابتدا مرعوب‌کننده به نظر برسد، اما پر کردن آن تازه آغاز تجسم است. وقتی در به روی ایده‌های نو باز باشد، انجام تمام مراحل این فرایند که نیاز به دقت بسیار و قدرت خلاقه دارد بسیار هیجان‌انگیز خواهد بود. غالب اوقات این ایده‌ها به تصاویری تکه‌تکه و خیالی یا افکاری ناتمام می‌مانند که باید کشف شوند و کشف، تنها یکی از مراحل فرایند کار روی فیلم است.

برای شروع این فرایند باید نسبت به امکانات بصری هوشیار بود. نقاشان و عکاسان عموماً در این موارد توافق دارند که تمرین و ممارست، حافظه‌ی بصری آن‌ها را تقویت می‌کند، و این توانایی به‌خاطر آوردن گذشته، به تجسم در زمان حال کمک می‌کند. پس از هوشیاری نوبت به کاوش و تحقیق می‌رسد. اولین خط در هر تابلوی استوری‌بورد را باید آزادانه و با فراغ بال کشید. در فرایند تجسم نه با ایده‌های اشتباه، بلکه با ایده‌های مختلف سروکار داریم و کاوش و تحقیق سرانجام به کشف منتهی می‌شود.

تمام این‌ها مراحل از تفکرند که یکی پس از دیگری می‌آیند. این فرایند فقط وقتی به پایان می‌رسد که فیلم‌ساز چیزی قابل استفاده و مفید خلق کرده باشد. تشخیص این‌که ایده کامل شده است و دیگر نیازی به تغییر ندارد مانند تعیین نماهای متعدد هر سکانس بخشی از تجسم به‌شمار می‌رود.

تجسم تنها بخشی از فرایند فیلم‌سازی است. فیلم را نمی‌توان فقط روی کاغذ و به شکل فیلم‌نامه یا استوری‌بورد طراحی کرد. استوری‌بورد یا هر ابزار تجسم دیگری پس از آغاز

