نویسنده: جنیفر وَن سِیجل

داستان گویی سینمایی

برگردان: محمد ارژنگ

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 ۲
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 چیدمانی — 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

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 سانست ۸۰
۳۲. فلاش فوروارد — همه علیه لَری فلینت ۸۲
۳۳. تصویر ثابت — بوچ کسیدی و ساندنس کید، تلما 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. اجسام عدسی‌مانند در صحنه (چشم ماهی) — همشهری کین ۱۴۲
۵۷. اجسام شفاف — 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

۶۰ـ نقطه‌ی دید
۶۱ـ زاویه‌ی روبه‌پایین
۶۲ـ زاویه‌ی روبه‌بالا
۶۶ـ ترکیب زاویه‌های روبه‌بالا و پایین

۱۱ـ حرکت دوربین
۶۸ـ نمای ثابت
۶۸ـ پن
۶۹ـ حرکت روبه‌بالا (شخصیت)
۷۰ـ حرکت روبه‌پایین
۷۱ـ چرخش
۷۲ـ نمای حرکتی
۷۳ـ حرکت دَوَرانی
۷۴ـ حرکت به جلو ـ حرکت به عقب
۷۵ـ کرین
۷۶ـ دوربین روی دست
۷۷ـ دوربین روی دست
۷۸ـ استیدی‌کم
۷۹ـ نمای هوایی

۱۲ـ نورپردازی
۸۰ـ نورپردازی رامبراندی (نور در برابر تاریکی)
۸۱ـ نورپردازی تلویزیونی
۸۲ـ نور شمع
۸۳ـ نورپردازی بامنطق
۸۴ـ نور بدون منطق
۸۵ـ نور متحرک

آرواره‌ها ۱۵۸
همشهری کین ۱۶۰
ئی‌تی ۱۶۲
روانی ۱۶۴

۱۶۷
کلوت ۱۶۸
رقصنده با گرگ‌ها 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

۱۹۵
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. محیط طبیعی ۲۴۱
مقدمه ۲۴۲
۹۸. شرایط جوی — حس ششم ۲۴۴
۹۹. فصول و گذشت زمان — سرنوشت شگفت‌انگیز امیلی پولن ۲۴۶
۱۰۰. پدیده‌های استثنایی — دولورس کلیبورن ۲۴۸

یادداشتی درباره‌ی عوامل فیلم‌ها و منابع فیلمنامه‌ها ۲۵۳
منابع ۲۵۸
نمایه‌ی فیلم‌ها ۲۵۹
نام‌نامه ۲۶۱

فضا: حرکت‌های سه‌بعدی و دوبعدی روی پرده

فضادر فیلم به حرکت‌های تفکیک‌ناپذیر از قاب تصویر در بُعدهای مختلف اشاره دارد. هر قابی از یک فیلم، درآن‌واحد تصویری ایستا و بخشی از مجموعه‌ی تصاویر متحرک است. وقتی درون این قاب عناصری متحرک باشند، جهت حرکت آن‌ها روی پرده به عنصر داستانی قدرتمندی تبدیل می‌شود.

تصویر ایستا و حرکت

مانند یک نقاشی، یک قاب تصویر ایستا نیز، ذاتاً امکانات داستان‌گویی را در خود دارد. ازآنجایی که یک فیلم متشکل از تصاویری متحرک است، ترکیب‌بندی در قاب دائماً در حال تغییر است. این مشخصه دو عنصر داستانی مهم را در خود دارد: جهت حرکت روی پرده و مقایسه. برای مثال، جهت حرکت روی پرده می‌تواند بیانگر خصومت، فردگرایی و تعرض باشد. یک قاب متحرک ممکن است برای القای تغییر، شباهت یا اختلاف، یا نقطه‌ی مقابلش، سکون به‌کار رود.

جهت حرکت روی پرده

جهت حرکت روی پرده، به جهت یک شخصیت یا شیء در حال حرکت اشاره دارد.

محور افقی (X) بر حرکت‌هایی دلالت می‌کند که قاب را افقی می‌بُرند. موضوع مدنظر می‌تواند چپ به راست یا راست به چپ حرکت کند.

محور عمودی (Y) بر حرکت‌هایی دلالت می‌کند که قاب را به‌صورت عمودی می‌بُرند. موضوع موردنظر می‌تواند بالا یا پایین برود، یعنی از بالای قاب به پایین و برعکس.

محور عمقی (Z) بر حرکت‌هایی دلالت می‌کند که از پیش‌زمینه به پس‌زمینه یا از پس‌زمینه به پیش‌زمینه می‌روند. این همان حرکتی است که به بیننده فضای سه‌بعدی یا عمق را القا می‌کند.

در اینجا شش جهت حرکتی را که می‌شود روی پرده‌ی نمایش داشت، می‌بینید:

عنصر سینمایی: جهت حرکت روی پرده

۱. محور افقی (X)	بیگانگان در قطار	تعارض معلق
۲. محور عمودی (Y)	بیگانگان در قطار	انحراف
۳. محور قطری (XY)	مترو‌پلیس، پیانو	سقوط
۴. محور عمقی (Z)	همشهری کین	تفکیک دو زمان
۵. محور عمقی (سطوح بازی)	دولورس کلیبورن	تغییر اندازه
۶. محور عمقی (تغییر فوکوس)	فارغ‌التحصیل	تغییر پرسپکتیو

۱ عنصر سینمایی: محور افقی (X)

چپ به راست

غربی‌ها از چپ به راست می‌خوانند. اگر شما پنجاه فیلم استودیویی را تماشا کنید، فرصت خوبی خواهید داشت که ببینید «شخصیت مثبت» هر دفعه از چپ وارد قاب می‌شود. وقتی «شخصیت مثبت» از چپ به راست حرکت می‌کند، چشمان ما به‌راحتی حرکت می‌کنند. بنابراین ناخودآگاه، ما شروع به نتیجه‌گیری مثبت می‌کنیم.[۱]

راست به چپ

به‌عکس، ضدقهرمان معمولاً از سمت راست قاب وارد می‌شود. ازآنجایی‌که چشمان ما عادت به حرکت راست به چپ ندارند، ورود او حس معذب‌کننده‌ای را در ما ایجاد می‌کند. فیلمنامه‌نویس از پیش‌آگاهی ما برای ایجاد عدم‌راحتی نسبت به شخصیت بهره می‌برد. این محرک ظریف، مخاطب را هدایت می‌کند تا شخصیت را با دید منفی بنگرد. به همان روشی که ما از یک کلاه سیاه به‌عنوان نمادی منفی استفاده می‌کنیم، می‌توانیم جهت حرکت را نیز در معنایی منفی به‌کار بریم.

تعارض

وقتی این دو تأثیر با هم جمع شوند، به‌طور طبیعی ما انتظار قدری تضاد را داریم. این همان چیزی است که در بیگانگان در قطار از آن بهره گرفته شده است.

نمونه‌ی مثالی: بیگانگان در قطار

صحنه‌ی آغازین، مردی را در حال خروج از تاکسی در یک ایستگاه قطار نشان می‌دهد. سپس، به تاکسی دیگر و خروج مسافری دیگر برش می‌خورد. هر دوی این افراد از زانو به پایین فیلمبرداری شده‌اند. یکی کفش دورنگ یک مرد شیک‌پوش و دیگری کفش معمولی بنددار به پا دارد.

مرد شیک‌پوش از راست به چپ حرکت می‌کند، یعنی جهتی که به ضدقهرمان متعلق است و مردی که معمولی پوشیده از چپ به راست حرکت می‌کند و این‌گونه معلوم می‌شود، او قهرمان داستان است. سپس قدم‌هایشان تدوین موازی می‌شود. این کار آن‌ها را در مسیرهای رودرروی هم قرار می‌دهد، اما در لحظات آخر، آن‌ها در یک خط از داخل درِ چرخان عبور می‌کنند. ما از اینکه آن‌ها به هم نرسیده‌اند، حس ناکامی داریم. اما چند ثانیه بعد توقع ما برآورده می‌شود و آن‌ها همدیگر را ملاقات می‌کنند. در زیر یک میز کوچک، فقط یکی نوک پایش به دیگری می‌خورد. حالا ما عصبی شده‌ایم چون به شکلی بصری، ملاقات آن‌ها پیشاپیش حاکی از درگیری بود. این انتظار است که ما را بیش‌ازپیش به‌سوی فیلم می‌کشد، چون حدس می‌زنیم همه‌چیز در حال بدترشدن است، خیلی بدتر.

ارزش نمایشی

فیلم، با استفاده از جهت حرکت برای خبردادن از یک رویارویی به شکلی گرافیکی، تعارض و شخصیت ایجاد کرده و دلهره‌ی ما را به نهایت خود رسانده است؛ آن هم در کمتر از ۶۰ ثانیه.

نکته‌ی فیلمنامه‌ای

آلفرد هیچکاک، در مقام کارگردان و با استفاده از تدوین موازی، صحنه‌ای را که توسط زنزی اورمند و ریموند چندلر نوشته شده، طولانی‌تر کرده است.

نمونه‌های دیگر

بیل را بکش (جهت قدم‌ها)

رقصنده با گرگ‌ها (قهرمان در جهتی مخالف با سربازان، اسب‌سواری می‌کند)

---

۱. چنان‌که گفته شد، مفاهیم ارائه‌شده در این بخش را برای زبان‌های راست به چپ می‌توان معکوس مطالب ذکرشده فرض کرد.

بیگانگان در قطار

فید این:

خارجی. ایستگاه مرکزی قطار ـ واشنگتن دی‌سی ـ روز

لانگ شات. عمارت کنگره‌ی آمریکا در پس‌زمینه و ورود خودروها به ایستگاه در پیش‌زمینه. دوربین پایین است.

جست‌وجوش خودروها و تاکسی‌هایی که می‌رسند و مسافران را با بارهایشان پیاده می‌کنند، باربرانِ مشغول و غیره.

از روی یک تاکسی در حال توقف‌کردن تمرکز می‌کنیم. راننده با نگاه مختصری بار را پیاده می‌کند و ازجمله یک جفت راکت تنیس در جعبه را به یک باربر می‌دهد. هم‌زمان با پیاده‌شدن مسافر از تاکسی، دوربین به پایین تیلت می‌کند، به شکلی که ما فقط پاهای او و بخش پایینی شلوارش را می‌بینیم. او کفش پاشنه‌دار تیره و یک شلوار (و ظاهراً کت) معمولی پوشیده است. پاها به جلو حرکت می‌کنند، رو به ورودی ایستگاه و خارج از صحنه. بلافاصله یک لیموزین می‌ایستد و یک بخش از چمدان‌های گران‌قیمت هواپیما از آن بیرون کشیده می‌شود. مسافر در حال پیاده‌شدن از عقب لیموزین دیده می‌شود که یک کفش غیررسمی سفید و مشکی پوشیده که مثل فرد قبلی، تنها چیزی است که از او می‌بینیم. کفش‌های غیررسمی به‌دنبال کفش‌های پاشنه‌دار به حرکت درمی‌آیند.

داخلی. سالن ایستگاه

دوربین کفش‌های غیررسمی را دنبال می‌کند و پاهای تیره‌پوش، از سالن وارد راهروی خروج مسافران می‌شود. مسافران به شکل معمول در رفت‌وآمدند، بلندگو رفت‌وآمد قطارها را اعلام می‌کند و مانند این‌ها.

خارجی. راهروی خروج مسافران

همچنان‌که پاهای تیره‌پوش و پاهای غیررسمی‌پوش هرکدام جداگانه مسیر را طی می‌کنند، پاهای غیررسمی به سمت در یک کوپه می‌چرخند و پاهای تیره‌پوش به‌سوی سالن استراحت قطار راهشان را ادامه می‌دهند.

میرلو به:

داخلی. سالن استراحت قطار

پاهای تیره‌پوش جلوی یک صندلی توقف می‌کنند و صاحبشان می‌نشیند. لحظه‌ای بعد، پاهای غیررسمی‌پوش جلوی صندلی کناری توقف می‌کند. یکی از آن‌ها کشیده می‌شود و به پای تیره‌پوش می‌خورد.

صدای مرد:

ببخشید!

۱.

۴.

۲.

۵.

۳.

۶.