

ساختار یا متن؟

نگاهی به کتاب هنر پی رنگ سازی

● شاپور عظیمی

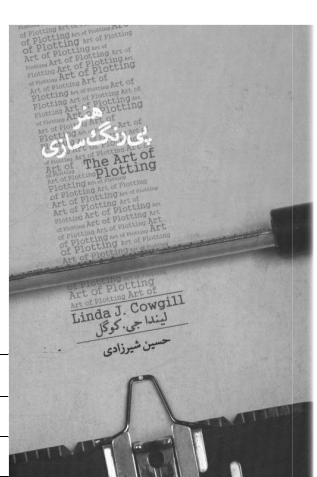
دانش آموخته سینما از دانشگاه هنر، پژوهشگر و مترجم shapor.azimi@gmail.com

چکیده

کتاب هنر پی رنگ سازی نوشته لیندا جی. کوگل با زیرعنوان «چگونه به نوشته خود، عمق، هیجان و احساس اضافه کنیم؟» با ترجمه حسین شیرزادی در سال ۱۳۹۷ منتشر شده که یکی از تازه ترین کتاب ها در زمینه فیلم نامه نویسی است. این اثر به طور اختصاصی به پی رنگ و پی رنگ سازی در فیلم نامه می پردازد. هدف این مقاله معرفی و نقد این اثر با توجه به آثار منتشر شده تألیفی و ترجمه پیش از آن است. آنچه قابل توجه است اینکه مثال ها و نکته هایی که در هر کتاب فیلم نامه نویسی ترجمه شده می بینیم، غیربومی است و فیلم نامه نویس ایرانی در کتاب با نمونه های خارجی روبه رو می شود، بنابراین باید این توانایی را نیز در خود ایجاد کند که بتواند، نمونه ها را با شخصیت ها، کنش ها و فراز و فرودهای دراماتیک بومی همسان کند. کسی که در حال آموزش فیلم نامه نویسی از طریق کتاب های ترجمه شده به زبان فارسی است، باید این را نیز آموزش ببیند که مابه ازای بومی نمونه های ارائه شده را بیابد و به آن ها بیندیشد و آن ها را مورد تجزیه و تحلیل قرار دهد. کتاب هنر پی رنگ سازی نیز از این قاعده مستثنی نیست. اگرچه می توان به الگوهایی که نویسنده کتاب به آن ها اشاره می کند، اعتماد کرد و بر اساس آن ها پی رنگ فیلم نامه را تحکیم بخشید، اما به هر حال نمونه های ارائه شده برای استفاده در فیلم نامه نویسی ایران نیاز به بومی سازی دارند.

کلیدواژه: پیرنگ، هنر پیرنگ سازی، لیندا کوگل، بومی سازی، ترجمه

سالیان درازی است که کتاب های فیلم نامه نویسی به زبان فارسی منتشر می شوند و تقریباً تمامی کتاب های معروف در این زمینه، رنگ ترجمه به خود گرفته اند و همچنان کتاب های فراوانی را می شناسیم که هنوز منتظرند تا مترجمان به



■ کوگل، لیندا ج (۱۳۹۷). هنر پی‌رنگ‌سازی: چگونه به نوشته خود، عمق، هیجان و احساس اضافه کنیم. ترجمه حسین شیرزادی. تهران: سفیدسار.

سراغ‌شان بروند و آن‌ها را به زبان ما ترجمه کنند، اما هرگز فراموش نکنیم که هر تعداد کتاب در این زمینه منتشر شده، شرط لازم است، اما کافی نیست. فیلم‌نامه‌نویسان ما، چه تازه‌کار و چه کارکشته، هیچ‌گاه نباید خود را از آموزش دیدن و کلنجار رفتن با کتاب‌های نویسندگی بی‌نیاز بدانند.

همان‌طور که اشاره شد، شماری از بهترین کتاب‌های فیلم‌نامه‌نویسی جهان در کشور ما منتشر شده‌اند. چگونه فیلم‌نامه بنویسیم نوشته سیدفیلد که مسعود مدنی در دهه شصت آن را ترجمه کرد، در واقع پدر معنوی کتاب‌های فیلم‌نامه‌نویسی است که ساختار سه‌پرده‌ای را آموزش می‌دهد. ناخواسته این جریان در عرصه کتاب‌های فیلم‌نامه‌نویسی به جریانی غالب بدل شده است. در حالی که تاکنون کتاب‌های مختلفی درباره ساختارهای غیر سه‌پرده‌ای یا به عبارتی فیلم‌های نامتعارف در جهان منتشر شده‌اند، اما همچنان چنین جریانی در اقلیت باقی مانده و در میان کتاب‌هایی که به فارسی در این زمینه منتشر شده است، تنها می‌توان به فیلم‌نامه‌نویسی در قرن ۲۱ نوشته لیندا آرنسون اشاره کرد که بر ساختارهایی متمرکز شده که شباهتی با ساختار سه‌پرده‌ای نداشته و از آن تبعیت نمی‌کنند.

هریک از عناصر ساختاری فیلم‌نامه‌نویسی بنیانی دارند و حتی در کتاب‌های آموزشی جهان پیرامون فیلم‌نامه‌نویسی آثاری وجود دارند که به فراخور به برخی از این عناصر ساختاری پرداخته‌اند. اچ. آر دی کاستا^۱ چند کتاب درباره این آثار نوشته است. از جمله: حادثه محرک: چگونه داستان خود را شروع کنید و بی‌درنگ مخاطبان را درگیر کنید^۲ یا کتابی درباره نقطه اوج در داستان یا فیلم‌نامه با عنوان نقطه اوج داستان: چگونه خواننده را ناراضی نکنیم و داستان یا فیلم‌نامه‌ای را بنا کنیم که به هیجان درآورده و باعث لذت شود (بنیان‌های ساختار فیلم‌نامه)^۳ این نویسنده کتابی نیز درباره پرده دوم فیلم‌نامه نوشته است که با عنوان عبور از

دوزخ از پرده دوم در ماهنامه فیلم‌نگار منتشر شد و در آینده به شکل کتاب انتشار خواهد یافت. نویسندگان دیگری مانند جان تروبی با کتاب *آنا تومی داستان* به استخوان‌بندی داستان در فیلم‌نامه‌ها توجه کرده‌اند. محمد گذرآبادی این اثر را به فارسی ترجمه کرده‌است. رابرت مک‌کی نیز در کتاب *داستان: ساختار، سبک و اصول فیلم‌نامه‌نویسی* به اصول ساختاری در پرداختن به داستان و فیلم‌نامه اشاره کرده‌است.

فصلنامه نقد کتاب

ادبیات و هنر

سال دوم، شماره ۶
تابستان ۱۳۹۸

۱۴۹

یکی از مفاهیم مهم در فیلم‌نامه‌نویسی و داستان‌نویسی کلمه *plot* است که در ترجمه آن، سلیقه‌های مختلفی به کار رفته‌است. رضا براهنی در کتاب *قصه‌نویسی* از آن با عنوان «طرح و توطئه» یاد کرده‌است. جمال میرصادقی در *عناصر داستان* آن را «پی‌رنگ» ترجمه کرده‌است که این اصطلاح امروزه رایج شده‌است. ایی. ام فورستر در *جنبه‌های رمان* این مفهوم را این‌گونه تعریف می‌کند: «سلطان درگذشت و سپس ملکه مرد. این داستان است، اما سلطان درگذشت و پس از چندی ملکه از فرط اندوه درگذشت. این طرح است». فورستر بنا را بر *موجبت*، *علیت* و *سببیت* می‌گذارد. اگر جمله اول داستان باشد، می‌گوییم: *خب بعد؟* و اگر طرح باشد، می‌پرسیم: *چرا؟* نکته جالب کتاب فورستر آن است که وی معتقد است که طرح را مردم اهل سینما نمی‌توانند تعریف کنند و صرفاً با «*خب، بعد؟* بعدش چه شد؟» می‌شود آن‌ها را بیدار نگه داشت! علی‌محمد حق‌شناس در ترجمه کتاب *رمان به روایت رمان‌نویسان*، این مفهوم را «طرح» ترجمه کرده و در بخش «طرح و داستان» این کتاب، به تعاریف مختلفی از این مفهوم برمی‌خوریم که هم در بحث حاضر به ما یاری می‌رسانند و هم احتمالاً ابهامی را که همواره نویسندگان و فیلم‌نامه‌نویسان در این مورد با آن روبه‌رو هستند، برطرف می‌کنند. در (صفحه ۳۴۵) کتاب یاد شده، میریام آلوت به دو اصطلاح «طرح» و «داستان» اشاره می‌کند که گویی برداشت‌های مختلف از قواعد کلاسیک باعث آشفتگی در این معنا شده و حتی معتقد است که این موضوع را باید تاحدی از چشم ارسطو دید که بحث *پیرامون «میتوس»* به معنای «طرح» و «پراگماتا» به معنای «حوادث و پیشامدهایی که به هم درمی‌آمیزند تا داستانی را بسازند» را بدون روشن کردن این مفاهیم، رها می‌سازد. آلوت معتقد است که در بیشتر موارد وقتی رمان‌نویس لفظ طرح را به‌عنوان یک اصطلاح ادبی به کار می‌برد، معنای «*زنجیره‌ای علی را اراده می‌کند که به کمک عامل معنا در هم پیچیده می‌شود.*» جرج الیوت، آن را «*جباری مبتذل*» می‌داند، چیزی که فقط هیجان‌انگیز است و دیگر هیچ، هنری جیمز معتقد است که داستان «*کودک لوس و بد ادای هنر*» است. گوستاو فلوبر آن‌چنان از طرح بی‌زاری می‌جوید که «*تربیت احساسات*» را بدون طرح و پی‌رنگ می‌نویسد. جین آستین وجه معمایی طرح را در طرح‌افکنی‌های خود دخالت می‌دهد، اما این کار را با زیرکی انجام داده‌است. در *غرور و تعصب*، از یک سو تعصب

نمی‌گذارد که الیزابت به وضعیت داری و ویکام پی ببرد و از سوی دیگر غرور مانع می‌شود تا داری زبان به سخن گشوده و درباره جزئیات رفتار ویکام چیزی بگوید. محسن سلیمانی در فصل هفتم کتاب *رمان‌نویسی در وقت اضافه* با عنوان «این طرح که می‌گویی، یعنی چه؟» معتقد است که طرح در یک کلام یعنی «چیدن حوادث در داستان به نحوی که با هم پیوند قوی داشته باشند و حالت تعلیق (کنجکاوی، نگرانی و غیره) ایجاد کنند». او به این نکته اشاره می‌کند که شخصیت‌ها هستند که رمانی را پیچیده می‌سازند، چون طرح‌ها و خطوط داستانی گوناگونی را به وجود می‌آورند. به یاد داشته باشیم که چه در دنیای کنونی ادبیات و چه جهان معاصر فیلم‌سازی، طرح بر شخصیت رجحانی ندارد. درحالی که در ادبیات دوران گذشته، طرح داستانی باعث کشش خواننده به ادامه داستان می‌شد، اما اکنون اعتقاد بسیاری بر آن است که عنصر شخصیت مهم‌تر است؛ زیرا شخصیت به عنوان موجودی ارگانیک و زنده، می‌تواند فراز و فرود داستان و طرح داستانی را به هم بریزد و در مقام انسان می‌تواند، هر کاری که میل به انجام آن داشت، انجام دهد. شاید برای همین است که آندره ژید معتقد بود که نباید داستان طرح و پی‌رنگ داشته باشد و خودش باید پیش برود و شخصیت‌ها تکلیف همه چیز را تعیین می‌کنند. سید فیلد نیز می‌گوید: «وقتی تکلیف شخصیت روشن شد، تکلیف داستان روشن شده است.»

کتاب *هنر پی‌رنگ‌سازی نوشته لیندا جی. کوگل* با زیرعنوان «چگونه به نوشته خود، عمق، هیجان و احساس اضافه کنیم؟» با ترجمه حسین شیرزادی از سوی انتشارات سفیدسار در سال ۱۳۹۷ و با تیراژ ۱۰۰۰ نسخه منتشر شده که یکی از تازه‌ترین کتاب‌ها در زمینه فیلم‌نامه‌نویسی است. این اثر به‌طور اختصاصی به پی‌رنگ و پی‌رنگ‌سازی در فیلم‌نامه می‌پردازد. نویسنده در مقدمه کتاب می‌نویسد: «*هنر پی‌رنگ‌سازی کمک می‌کند تا با زبان درام آشنا شوید... این کتاب راهنمای مبتدیان نیست... آن‌چه که این کتاب پیشنهاد می‌دهد، در واقع بینشی است در مورد موضوعات کلیدی، در زمینه طراحی و ساختمان پی‌رنگ... من ابتدا تعریف واضحی از پی‌رنگ ارائه می‌دهم و سپس نشان خواهم داد که پی‌رنگ، تنها خلق یک توالی از صحنه‌ها نیست که رویدادهای موجود در داستان را نمایش می‌دهند... سه حوزه اصلی وجود دارد که در این کتاب به آن‌ها پرداخته‌ام. حوزه نخست همین بحث هیجان است... در یک فیلم‌نامه موفق هم باید از هیجان و هم از کنش‌های پی‌رنگ استفاده کرد... حوزه دوم... میل به افزودن بیش از حد حوادث... چنانچه پی‌رنگ وابسته به تعداد زیادی کنش باشد، زمان کافی برای تعبیه پاسخ‌های روشن‌گر شخصیت‌ها به کشمکش نخواهید داشت. حوزه سوم نقش کشمکش در خلق یک پی‌رنگ خوب... اغلب از دانشجویانم می‌پرسم که کدام یک مهم‌تر هستند: پی‌رنگ یا شخصیت؟... در فیلم‌های مهم این دو از یکدیگر جدایی‌ناپذیرند؛ پی‌رنگ همان*

شخصیت است و شخصیت همان پی‌رنگ» (کوگل، ۱۳۹۷: ۲۱-۱۷).

لیندا کوگل معتقد است که ساختار پی‌رنگ فرایندی دو بخشی دارد که بخش اول به فرم کلی داستان و بخش دوم به پی‌رنگ‌سازی صحنه‌ها مربوط می‌شود. به عبارت دیگر، ساختار کلی بر آغاز و پایان، توسعه کشمکش در میانه داستان و چگونگی آن‌ها برای انسجام عناصر داستان تأکید و تمرکز دارد. او معتقد است که ساختار نهایی هر پی‌رنگی به ژانر، نقطه نظر نویسنده و حتی هدف واقعی او از نوشتن داستان بستگی دارد. از نظر نویسنده هر پی‌رنگی سه عامل مهم دارد که نخستین آن‌ها «ترتیب رویدادها» است. هر رویداد با رویداد بعدی‌اش به گونه‌ای در کنار هم قرار می‌گیرند که داستان را به نقطه اوجش برسانند و پی‌رنگ هر داستان و فیلم‌نامه‌ای دقیقاً بر مکان رخ دادن نقطه اوج و نتیجه نهایی هر داستانی متمرکز است. «علیت» رکن دوم یک پی‌رنگ از نظر کوگل است. در واقع پی‌رنگ هم کنش داستان را بر اساس روابط علت و معلولی به پیش می‌برد و هم این اطمینان را ایجاد می‌کند که معنای بنیادین کنش را دریافته‌ایم. علیت را نه تنها در آثاری با ساختار سه پرده‌ای می‌توان ردیابی کرد، بلکه در ساختار غیرخطی آثار دیگری مانند *راشومون* اثر کوروساوا، *همشهری کین اثر ارسن ولز* و *قصه‌های عامه پسند* اثر کوئنتین تارانتینو نیز چنین روابطی حاکم هستند. برای مثال در فیلم «ولز»، چارلز فاستر کین می‌میرد. منطق روایی ایجاب می‌کند که بدانیم این فرد کیست که در ابتدای فیلم در گذشته است. برای همین خبرنگاری استخدام می‌شود تا سیر زندگی این غول تجاری را دنبال کند. «کشمکش دراماتیک» عامل دیگری است که پی‌رنگ و وجود آن را منطقی می‌سازد. کشمکش باعث ایجاد تنش می‌شود و میل غریزی تماشاگر آن است که بداند آدم‌هایی غیر از خودش چگونه با دشواری‌ها روبه‌رو می‌شوند و از عهده مشکلات برمی‌آیند. به این ترتیب، پیرنگ «مدیریت اطلاعات» محسوب می‌شود تا داستان برای تماشاگر هر چه بیشتر جذاب شود. برای نمونه کافی است، نگاهی به مجموعه‌های تلویزیونی معروف جهان بیندازیم تا بدانیم چگونه این روابط علت و معلولی همراه با کشمکش‌هایی که شخصیت‌ها با آن‌ها روبه‌رو می‌شوند، به چه ترتیبی حجم اطلاعات را برای تماشاگر مدیریت می‌کند. جک بائر در «۲۴» و یا شخصیت‌های گوناگون مجموعه «گمشدگان» هر بار و با ترتیب به خصوصی درگیر رخداد‌های گوناگون می‌شوند که اگر اطلاعات مربوط به داستان مدیریت نشود، هر لحظه ممکن است، تماشاگر از داستان پیش بیفتد و تمایل به ادامه ماجراها نداشته باشد.

نویسنده در بخش «الگوی هیجانی پی‌رنگ» به این موضوع اشاره می‌کند که احساس نیاز ما به هیجان باعث تماشای فیلم‌ها می‌شود. هیجان وسیله ارتباط با دیگران است. ما رنج کسی را می‌بینیم و این باعث برانگیخته شدن احساسات در ما می‌شود و پی‌رنگ به این هیجان‌ها و کنش‌ها نظم می‌دهد. از نظر نویسنده

در فیلم‌های خوب، الگویی برای توسعه هیجان‌ها وجود دارد. «داستان‌های خوب به کمک کشمکش به جلو برده می‌شوند. پروتاگونیست‌ها [مسامحتاً قهرمانان] باید برای پی‌رنگ‌هایی که مسئولیت راه‌اندازیشان بر عهده آن‌هاست، تلاش کنند... بهترین نویسندگان واکنش‌های هیجانی شخصیت‌های اصلی را در کنش‌های پی‌رنگ به کار می‌گیرند تا از این طریق بتوانند هم آن‌ها را به شکل صحیحی معرفی کنند و هم نشان دهند که چگونه این واکنش‌ها منجر به جلو رفتن داستان می‌شوند.» (همان: ۴۰) ^۴

کتاب در بخش سوم به «نقش کشمکش» می‌پردازد و نویسنده در ابتدای این بخش به‌صراحت این موضوع را اعلام می‌کند که بسیاری از نویسندگان به اندازه کافی متوجه این نکته نیستند که کشمکش چه کمکی می‌تواند به داستان‌هایشان بکند و در نتیجه، استفاده مؤثری از آن نمی‌کنند. به این ترتیب، یا کشمکش به پس‌زمینه داستان رانده می‌شود و به‌عنوان عنصری تزئینی از آن استفاده می‌کنند و یا به شکل بی‌رویه‌ای به داستانی که ظرفیت خشونت چندانی ندارد، هر لحظه خشونت‌های بی‌معنا اضافه کرده و تنش‌ها را به هدر می‌دهند. کوگل معتقد است، دقیقاً در محل تعبیه کشمکش در داستان است که بسیاری از فیلم‌نامه‌نویسان از مسیر اصلی منحرف می‌شوند. مانند این است که کشمکش از ابتدا برای نویسندگان فیلم‌نامه‌ها واضح نیست و مشکلات به معنای واقعی کلمه برای پروتاگونیست دشوار نیستند و کاری نمی‌کنند که تماشاگران ضمن این که از شکست وی هراس داشته باشند؛ از پیروزی‌اش مطمئن شوند.

به نظر کوگل چهار مدل تنش حسی وجود دارد که یک نویسنده هنگام پی‌رنگ‌سازی می‌تواند از آن‌ها استفاده کند: «تنش مربوط به وظیفه»، «تنش روابط»، «تنش مربوط به رازآلود بودن» و «تنش ناشی از غافلگیری». هر یک از این تنش‌ها هم می‌توانند شکلی درونی پیدا کنند و هم از بیرون، تنشی هیجان‌انگیز برای تماشاگر محسوب شوند. وقتی قهرمان داستان مجبور است وظیفه‌ای را که بر عهده‌اش گذاشته شده، به بهترین شکل انجام دهد، این پرسش برای تماشاگر پیش می‌آید که آیا او می‌تواند موفق شود؟ اگر شکست بخورد، آیا از نظر روحی نیز به هم می‌ریزد؟ اگر قهرمان یک داستان نتواند در روابط عاطفی‌اش مانع ایجاد تنش شود، چه رخ خواهد داد؟ شخصیت کریم در فیلم «کریم علیه کریم» چگونه می‌توانست مانع ایجاد تنش در روابطش با همسرش شود؟ او در بیرون از خانه و در اداره یقین داشت که کسی جلودارش نیست و این، غروری کاذب در او ایجاد می‌کرد و باعث می‌شد از خانه و خانواده‌اش دور بماند و هنگامی که همسرش او را ترک می‌کند، آسیب‌پذیری شخص کریم بیش‌ازپیش نمایان می‌شود. او حتی نمی‌داند که همسرش کلید ماشین رختشویی را روی چه درجه‌ای تنظیم می‌کند. گاهی رازآلود بودن رخدادها باعث ایجاد تنش می‌شود. این تنش‌ها در پی‌رنگ

داستان‌های جنایی و پلیسی رخ می‌دهد و هربار با شنیدن و دیدن قتل‌ی تازه یا گم‌شدن شخصیتی در داستان، تنش بار دیگر اوج می‌گیرد.

نویسنده در بخش **چهارم** کتاب با عنوان «اصول کنش» سه دسته از ارتباطات صحنه‌ای را تشریح می‌کند که به یکپارچه کردن تمامی رشته‌پی‌رنگ در داستان یاری می‌رسانند و این همان چیزی است که نیروی پیش‌برنده‌ی روایی واقعی را تولید می‌کند. این نیرو چه زمانی ایجاد می‌شود؟ وقتی که صحنه‌های فیلم‌نامه با هم ارتباطی ارگانیک داشته باشند. اگر این ارتباط‌ها اندک بوده و یا وجود نداشته باشد، معنای داستان و فیلم گم خواهد شد. این روابط علت و معلولی به سه شکل خود را نشان می‌دهند: «روابط علت و معلولی در صحنه‌ها»، «کشمکش صعودی»، «کشمکش پیش‌آگاهی دهنده». در بخش نخست از علّیت به عنوان وسیله‌ای برای پیش بردن کنش استفاده می‌شود تا تماشاگر اطمینان حاصل کند که خبر دارد چه اتفاقی در جریان است. از سوی دیگر کشمکش صعودی باعث تشدید روابط علت و معلولی می‌شود و تمرکز بر ستیزه و منازعه را به وجود می‌آورد. در ادامه این بخش با ارائه جدول‌ها (از صفحه ۸۶ تا ۹۹) پیرنگ دو فیلم «آواره‌ها» و «زیبایی امریکایی» به تفصیل و با ریز جزئیات تشریح شده‌اند. نکته سوم عبارت است از پیش‌آگاهی دادن از کشمکش به معنای پیش‌دستی کردن یا ارائه یک پیشنهاد یا اشاره به رخدادی که در شرف وقوع است. به این ترتیب، به تماشاگر هشدار داده می‌شود که عنصری ناخوشایند و چه بسا تهدیدکننده در آینده‌ای نزدیک رخ خواهد داد.

در بخش **پنجم** کتاب به «ابزارهای پی‌رنگ‌سازی» پرداخته می‌شود که به سه دسته کلی ابزارهای «کنش»، «شخصیت» و ابزارهای «مقدمه‌چینی» تقسیم می‌شوند. یکی از عناصر ابزارهای کنش، «موانع» هستند که به چهار دسته تقسیم شده‌اند: آنتاگونیست^۵، موانع فیزیکی، کشمکش‌های درونی و نیروهای رازآلود یا همان سرنوشت. در بسیاری از فیلم‌ها ضدقهرمان، مهم‌ترین کشمکش را برای قهرمان ایجاد می‌کند، اما در برخی از فیلم‌ها ضدقهرمان به معنای رایج وجود ندارد. موانع فیزیکی دقیقاً همان‌هایی هستند که از نامشان برمی‌آید و میان قهرمان و هدفش قرار می‌گیرند. کشمکش‌های درونی همان موانعی هستند که از نظر اخلاقی یا شخصی مانع حرکت قهرمان می‌شوند. ترس‌ها، غرور، نابالغ بودن در فکر و اندیشه، کشمکش‌های درونی یک قهرمان را نشان می‌دهند. سرنوشت، تقدیر، یا نیروهای ماوراءطبیعی گاهی باعث ناکامی قهرمان می‌شوند. در «ارین براک‌وویچ» یک تصادف اتومبیل مانع می‌شود تا قهرمان فیلم آن‌گونه که می‌خواهد، به هدفش برسد. از سوی دیگر، گره‌افکنی‌ها معمولاً باعث بدتر شدن اتفاق‌ها می‌شوند و گاهی چرخش ناگهانی کنش در یک پی‌رنگ همه‌چیز را وارونه می‌سازد. مقدمه‌چینی‌ها ابزارهایی دارند که مخاطبان برای دنبال کردن فیلم به آن‌ها نیاز دارند. مقدمه‌چینی ابتدای

فیلم شامل نقشه، راوی، کشمکش فرعی و اطلاعات بصری است. هر مقدمه‌چینی دارای نقشه یا راهنمای حرکت است و آن را کسی برای تماشاگر روایت می‌کند. نخستین کشمکش می‌تواند اصلی نباشد و اطلاعات بصری آن به تماشاگر کمک می‌کند تا در «متن داستان» قرار بگیرد.

در بخش **ششم** کتاب با عنوان «توالی داستان» به مدیریت و سازمان‌دهی صحنه‌ها اشاره شده‌است تا کنش، هیجان و پی‌رنگ در هماهنگی با هم بتوانند کاری کنند که تماشاگران جریان اطلاعات را دنبال کنند. اگر مخاطب از دنبال کردن داستان خسته شود، به معنای آن است که برقراری ارتباط میان صحنه‌ها برای دشوار بوده‌است. این معضل اغلب در مرحله طرح کلی رویدادها رخ می‌دهد و ۶۰ تا ۷۰ صحنه فیلم‌نامه به این ترتیب تمرکز واحدی نداشته و سر رشته داستان از دست نویسنده و به تبع آن، از دست تماشاگر بیرون می‌رود. در این بخش، نویسنده با تجزیه و تحلیل دو فیلم «هفت» و «زیبایی آمریکایی» این معضل را مورد بررسی قرار داده‌است.

بخش **هفتم** با عنوان «هنر حقیقی پی‌رنگ‌سازی» پی‌رنگ را به پیچ و مهره‌ای تشبیه می‌کند که مصالح فیلم‌نامه را به هم پیوند می‌زند و ملاحظات ساختاری داستان را به لحظاتی تبدیل می‌کند که باعث هدایت مقدمه‌چینی داستان شده و بر وزن آن می‌افزاید. از نظر نویسنده کتاب، عمق دادن به شخصیت‌پردازی در کنار درگیر کردن تماشاگر عامل مهمی است که تماشاگر را به داستان نزدیک می‌سازد. همچنین وی اعتقاد دارد که پی‌رنگ‌سازی وسیله‌ای است برای ایجاد هیجان واقعی، دوری از افراط در احساسات‌گرایی، ایجاد تعلیق در داستان و ارائه اطلاعات به تماشاگران؛ زیرا تقسیم‌بندی مناسب همین اطلاعات است که باعث می‌شود، تماشاگران اصطلاحاً از زیربوم داستان و شخصیت‌ها سر دریاورند و با آن‌ها همدلی کنند. در این بخش نویسنده به مفهومی به نام گره‌افکنی‌های غیرمنتظره اشاره می‌کند که برای خلق بیشترین میزان تعلیق به کار گرفته می‌شوند؛ همان عنصری که تماشاگر را لبه صندلی‌اش نگه داشته و مانع از آن می‌شود که با خیال راحت به صندلی‌اش تکیه بدهد و داستانی را دنبال کند که حدس می‌زند بعدش چه اتفاقی رخ خواهد داد.

در بخش **هشتم** کتاب هنر پی‌رنگ‌سازی به «مشکلات رایج در ساختمان پی‌رنگ» پرداخته شده که از آن میان می‌توان به میزان کنش‌ها در داستان اشاره کرد که بیش از اندازه لازم حضور دارند. صحنه‌ها باید تأثیر کشمکش‌ها بر شخصیت‌ها را به نمایش بگذارند و این تنها زمانی ممکن خواهد بود که کنش‌های معناداری خلق شوند، نه این که در صحنه‌های فراوانی شخصیت‌ها مشغول انجام کار خودشان باشند. به عبارت دیگر، ضمن این که شخصیت‌ها مختار به انجام کنش هستند، اما از چارچوب پی‌رنگ‌ها فراتر نخواهند رفت. در این بخش نویسنده به

این پرسش پاسخ می‌دهد که چگونه باید کنش‌های معنادار خلق کرد. یک راه ساده‌اش آن است که هرچه نشان می‌دهند، باید به‌نوعی با موضوعشان ارتباط داشته باشد. تمامی اطلاعات ارائه‌شده باید به‌گونه‌ای به هم ارتباط پیدا کنند تا تماشاگر از این طریق بتواند، برای فهم داستان این اطلاعات را مانند تکه‌های پازلی کنار هم بچیند. زنجیره‌ای از معضله‌ها در پرده اول رخ می‌دهند و مشخص می‌کنند که «جوهره» اصلی داستان کدام است. در پرده دوم، این معضله‌ها همراه با شخصیت‌ها «رشد» می‌کنند و چند پی‌رنگ فرعی به نمایش درمی‌آید که با پی‌رنگ اصلی داستان ارتباطی تنگاتنگ دارند و سرانجام در پرده سوم به نقطه‌ای از داستان می‌رسیم که لاجرم همه‌چیز حل و فصل می‌شود. قهرمان یا موفق می‌شود و یا شکست می‌خورد. این را نیز باید افزود که کمتر داستان موفقی را سراغ داریم که نویسنده برخلاف پرده‌های اول و دوم فیلم‌نامه، ناگهان تصمیم بگیرد که دست سرنوشت را وارد داستانش بکند و برخلاف جریان طبیعی فیلم‌نامه حرکتی بکند. این شاید بزرگ‌ترین سمی باشد که پیکره یک فیلم‌نامه را مسموم می‌کند. ارتباط تنگاتنگ عناصر در طول یک فیلم‌نامه اگر به‌نحوی دقیق به نمایش دربیاید، هیچ‌گاه نویسنده نمی‌تواند «هوس» کند که تغییری خلق‌الساعه در داستان به وجود بیاورد. عیب و ایراد دیگر در طراحی پی‌رنگ داستان آن است که منحنی تغییر و تحول شخصیت را نمی‌توانیم دنبال کنیم، چراکه این منحنی در خلال پی‌رنگ شکل می‌گیرد، صعود کرده یا افت می‌کند و هیجان‌های وجود شخصیت را به‌طرزی پذیرفتنی به نمایش می‌گذارد. گاهی در این مسئله مقدمه‌چینی داستان قابل ردیابی نیست. مقدمه‌چینی همان ارائه اطلاعات است که اگر از سوی تماشاگر قابل پیگیری نباشد، داستان با شکست روبرو می‌شود. یکی از راه‌هایی که می‌تواند به داستان و تماشاگر کمک کند تا سر رشته را گم نکند، استفاده از مفهوم کار یا وظیفه‌ای است که بر عهده قهرمان نهاده شده‌است. وقتی وظایف یک قهرمان را دائماً به تماشاگر گوشزد می‌کنیم، در ذهن او توقعاتی ایجاد می‌نماییم تا حواسش به رخدادها و اتفاق‌های بعدی باشد. این نکته بسیار اهمیت دارد که فیلم‌نامه‌نویس بتواند درک کند که تماشاگران در چه زمانی از چه چیزهایی باید آگاه شوند و این تنها زمانی میسر خواهد بود که تماشاگران داستان را همراه با شخصیت تجربه کنند. البته، فراموش نکرده‌ایم که قائل به عنصری به نام «غافلگیری» هستیم و این هدیه ارزنده را نباید از تماشاگران دریغ کرد. شاید برای همین است که فیلم‌نامه و داستان بیش از هر عنصر هنری دیگری باید به زندگی نزدیک باشد و در همان حال از آن فاصله داشته باشد. این یک فناوری دشوار اما شدنی است که فیلم‌نامه بتواند حال‌وهوای زندگی را پیدا کند، اما در مسیری حرکت کند که نویسنده از پیش به آن فکر کرده و مسیرش را در ذهن ترسیم کرده‌است. نویسنده به این بهانه نباید دائماً صحنه‌هایی را روی کاغذ بیاورد که فقط و فقط واقعی هستند، اما یک

چیز خاص را به نمایش می‌گذارند. حرکت داستانی باید به جایی منجر بشود، حتی اگر شخصیت در انجام یک کنش از خودش تردید نشان دهد. نباید فراموش کرد که تردید شخصیت در انجام یک کار، زمینه‌ساز به وجود آمدن یک قهرمان منفعل نیز است، اما اگر بتوان شخصیت را به گونه‌ای درگیر تنش‌هایش کرد که از انفعال به حرکت پیش‌رونده برسد، آن‌گاه با شخصیتی روبه‌رو هستیم که مثل خیلی از آدم‌هایی رفتار کرده که روزانه در زندگی با آن‌ها برخورد می‌کنیم.

در بخش **نهم** کتاب، نویسنده سراغ «بزارهای تحلیل» می‌رود و معتقد است که اغلب نمی‌توان به معنای دقیق کلمه گفت که کجای کار ایراد دارد، اما چند قاعده کلی ارائه می‌کند که به نظرش می‌توانند، عیب‌های یک فیلم‌نامه ضعیف را نمایان کنند. نخستین قاعده، یافتن قهرمان منفعل است که باعث می‌شود، داستان روند کندی پیدا کند. هرچند ممکن است، این مسئله ناشی از کمبود کشمکش در داستان نیز باشد. باین حال اگر متوجه شدید که قهرمان در لابه‌لای صفحات فیلم‌نامه سرگردان است، احتمالاً انفعال او باعث چنین وضعی شده‌است. در این موارد باید سراغ صحنه‌هایی رفت که قهرمان در آن‌ها فعال است، یعنی دارد وظیفه‌ای را انجام می‌دهد و می‌توان این صحنه را شمارش کرد و سپس، صحنه‌هایی را یافت که وی هیچ‌گونه فعالیتی در آن‌ها ندارد. اگر تعداد صحنه‌های منفعل از فعال بیشتر باشد، با قهرمان منفعلی روبه‌رو هستیم. راه دیگر، مشخص ساختن کشمکش اصلی فیلم‌نامه به‌عنوان ستون فقرات داستان است. به‌طور کلی، تماشاگران تحمل ندارند که یک شخصیت بی‌هیچ دلیلی از یک صحنه به صحنه بعدی منتقل شود و صد دقیقه صبر کنند تا بالاخره صحنه‌ای سرنوشت‌ساز از راه برسد. یکی از ضعف‌های رایج در فیلم‌نامه‌نویسی آن است که فیلم‌نامه‌نویسان تازه‌کار تصور می‌کنند که پی‌رنگ داستان به‌عنوان ستون فقرات رخداد‌های فیلم‌نامه باید کل کار را توضیح بدهد، درحالی‌که ستون فقرات یا کشمکش اصلی است که پی‌رنگ را شکل می‌دهد. از سوی دیگر، نویسنده کتاب هنر پی‌رنگ‌سازی معتقد است که باید ارزش‌های صحنه‌ای مثبت و منفی مشخص شوند. شاید شکل تقابل‌ها در برابر قهرمان داستان مناسب نباشد. شاید کشمکش چه منفی و چه مثبت، رو به جلو حرکت نمی‌کند و تنش و تعلیق لازم را ایجاد نکرده‌است. برای اطلاع از چنین ضعف‌هایی باید سراغ تک‌تک صحنه‌ها رفت و ارزش‌های مثبت یا منفی را در آن‌ها مشخص کرد. ارزش هر صحنه به این معنا است که نتایج حاصل از رویارویی قهرمان با کشمکش‌ها چه نتیجه‌ای در بر داشته‌است؟ آیا نتیجه‌اش به نفع پیشبرد داستان بوده یا نبوده‌است؟ در واپسین بخش کتاب، نویسنده به ذکر کلیاتی درباره نوشتن پرداخته و به این نکته مهم اشاره می‌کند که «فیلم‌نامه‌های مهم آن‌هایی هستند که با هیجان‌های ما ارتباط برقرار می‌کنند» (صفحه ۲۳۲) بسیاری از ما فیلم‌هایی را دوست داریم که ما را تحت تأثیر قرار داده‌اند و درحالی‌که

فصلنامه نقد کتاب

ادبیات و هنر

سال دوم، شماره ۶
تابستان ۱۳۹۸

۱۵۶

داستان نوشته روی کاغذ، هیچ نوع جلوه و ویژه‌ای ندارد، به جز قلمی که در کامپیوتر انتخابش کرده‌ایم یا خودکاری که مقداری نوشته را روی یک دسته کاغذ منتقل ساخته است.

نتیجه‌گیری

همان‌طور که در ابتدای این نوشتار بیان شد، هرچه در زمینه‌های مختلف فیلم‌سازی از فیلم‌نامه‌نویسی گرفته تا دیگر رشته‌ها مانند کارگردانی، تدوین، طراحی صحنه و لباس و ... به فارسی کتاب منتشر شود، باز هم نیاز به چاپ و انتشار کتاب‌های سینمایی وجود خواهد داشت؛ زیرا هر تجربه تازه‌ای اطلاعات و دانستنی‌هایی را به ارمغان می‌آورد که دانستن آن‌ها بهتر از ندانستن است. نگارنده به‌عنوان کسی که مقاله‌های گوناگونی درباره فیلم‌نامه نوشته و در این زمینه کتاب‌ها و مقالاتی ترجمه کرده و همچنان خواهد کرد، باید اذعان کند که آموزش کتاب‌های خارجی، ضمن این‌که دربردارنده نکات آموزشی، تحلیلی و تئوریکی - به‌ویژه در زمینه فیلم‌نامه‌نویسی - هستند، اما مانند تیغ دودم عمل می‌کنند؛ به این معنا که مثال‌ها و نکته‌هایی که در هر کتاب فیلم‌نامه‌نویسی ترجمه شده می‌بینیم، غیربومی است و فیلم‌نامه‌نویسی که در اینجا با نمونه‌های خارجی روبه‌رو می‌شود، باید به تدریج این توانایی را نیز در خود به ظهور برساند که در کسری از ثانیه بتواند، نمونه‌ها را با شخصیت‌ها، کنش‌ها و فرازوفرودهای دراماتیک بومی همسان کند. کسی که در حال آموزش فیلم‌نامه‌نویسی از طریق کتاب‌های ترجمه‌شده به زبان فارسی است، باید این‌را نیز آموزش ببیند که مابه‌ازای بومی دروس و نمونه‌های ارائه‌شده را بیابد و به آن‌ها ببیند و آن‌ها را مورد تجزیه و تحلیل قرار دهد، بی‌آن‌که ادعایی در کار باشد که مانند ارشمیدس باید «اورکا! اورکا!» راه انداخت. باید گفت: یکی از دلایل ضعف فیلم‌نامه‌نویسی در سینمای ما آن است که فیلم‌نامه‌نویسان - چه حرفه‌ای و چه تازه‌کار - به دنبال پیاده کردن دقیق الگوهایی هستند که نویسندگان خارجی بر اساس فرهنگ و نگرش خود روی کاغذ آورده‌اند. اگرچه اصول یکی است و اصول را می‌توان آموخت، اما نمی‌توان الگوهای رایج در فیلم‌نامه‌نویسی در سطح جهان را طابق النعل بالنعل بدون بومی ساختن، به اجرا درآورد که اگر هم اجرا شود، نتیجه مؤثری نخواهد داشت. کتاب هنر پی‌رنگ‌سازی نیز از این قاعده مستثنی نیست. اگرچه الگوهایی که کوگل به آن‌ها اشاره می‌کند، قابل تأمل هستند و می‌توان به آن‌ها اعتماد کرد و بر اساس آن‌ها پی‌رنگ‌سازی فیلم‌نامه را تحکیم بخشید، اما نمونه‌هایی که او ارائه می‌کند، شاید اگر به همان سبک و سیاق در فیلم‌نامه‌ای به کار گرفته شود که شخصیت‌ها ایرانی‌اند و فرهنگ و زندگی‌شان، حتی با همسایگان‌شان متفاوت است، چه برسد به آدم‌هایی در آن سوی آب‌ها، مطمئن نیستیم که نتیجه به‌دست‌آمده قابل دفاع باشد.

تنها نکته‌ای که باقی می‌ماند، اشاره به نشر مترجم است. اگرچه فرصت مقابله متن اصلی و فارسی - باتوجه به داشتن نسخه اصلی کتاب - به دلایلی ممکن نشد، اما به نظر می‌رسد که مترجم از متن اصلی کتاب عدول نکرده است. یک دلیل آن را باید در نشر او جستجو کرد که همچنان سبک و سیاق آثار ترجمه شده را دارد و در جاهایی امکان بازبینی و ویراستاری مجدد را داشته که احتمالاً به دلایلی امکان پذیر نشده است.

فصلنامه نقد کتاب

ادبیات و هنر

سال دوم، شماره ۶
تابستان ۱۳۹۸

۱۵۸

1. H.R.decosta

2. Inciting Incident: How to Begin Your Story and Engage Audiences Right Away

3. Story Climax: How to Avoid Disappointed Audiences and Craft a Screenplay or Novel Climax That Thrills & Delights (Story Structure Essentials)

۴. برای پیشگیری از اغتشاش ذهنی خوانندگان یادداشت حاضر رسم الخط کتاب در نقل قول‌ها حفظ شده است.

۵. یا مسامحتاً ضدِ قهرمان