

## فصل دوم: فرایند طرح و متن

واحد یادگیری ۱- تبیین طرح‌ها، متون نگارشی و روایت مبتنی بر اجرا  
واحد یادگیری ۲- تحلیل فرایند طرح و متن

نمونه جدول بودجه‌بندی: فرایند طرح و متن - فصل ۲

زمان		رئوس محتوا	فصل	واحد یادگیری	جلسه
عملی	نظری				
۱	۳	طرح‌ها و متون نگارشی و روایت مبتنی بر اجرا	۲	تبیین طرح‌ها، متون نگارشی و روایت مبتنی بر اجرا	جلسه ۱
۱	۲	تفکیک و دسته‌بندی برنامه‌ها	۲	تبیین طرح‌ها، متون نگارشی و روایت مبتنی بر اجرا	جلسه ۲
۱	۳	تفکیک و دسته‌بندی طرح و متن	۲	تبیین طرح‌ها، متون نگارشی و روایت مبتنی بر اجرا	جلسه ۳
۱	۳	انواع ساختارهای برنامه تلویزیونی	۲	تحلیل فرایند طرح و متن	جلسه ۴
۱	۳	فرایند طرح و متن به شبکه و تصویب نهایی	۲	تحلیل فرایند طرح و متن	جلسه ۵
۲	۲	فرایند برآورد مالی	۲	تحلیل فرایند طرح و متن	جلسه ۶
۶	-	ارزشیابی، تحلیل یک برنامه تلویزیونی از نظر روایت متنی و روایت اجرایی. برآورد مالی یک سکانس (به صورت گروه‌های چهار نفره).	۲	فرایند طرح و متن	جلسه ۷

## فصل دوم: فرایند طرح و متن

### تبیین طرح‌ها و متون نگارشی و روایت مبتنی بر اجرا

#### جلسه ۱: طرح‌ها، متون نگارشی و روایت مبتنی بر اجرا

##### ۱ مقدمه

هدف، آشنایی هنرجویان با شیوه‌های نگارش طرح و متن برنامه‌های تلویزیونی و همچنین روش‌های تحقیق جهت نگارش متن یا تهیه محتوا برای برنامه‌ها (غیروابسته به متن نگارشی) است. «طرح اولیه» و «نگارش فیلمنامه یا متن برنامه تلویزیونی» شاید نخستین گام و مهم‌ترین مرحله برای آغاز برنامه‌سازی تلویزیونی محسوب شود. با وجود آنکه برخی از انواع برنامه‌های تلویزیونی، وابسته به متن نگارشی نیستند، اما اجرای آنها به طراحی اولیه و تحقیق محتوایی نیازمند است عملاً جایگزین متن می‌شود. این پودمان به هیچ وجه قصد ندارد به هنرجویان اصول طراحی یا نگارش فیلمنامه آموزش دهد، اما سعی دارد تا جایگاه و نقش واقعی نویسندگان و محققین برنامه‌ها را تشریح سازد و مهم‌ترین شیوه‌های نگارش طرح و متن انواع برنامه‌های نمایشی و غیرنمایشی را توصیف نماید. هنرآموز برای تدریس این مباحث، باید شناخت کاملی از اصول نگارش طرح و فیلمنامه داشته باشد و در صورت نیاز، بتواند سؤالات هنرجویان را در خصوص ریزه‌کاری‌های متن پاسخ دهد. ضرورت دارد هنرآموز با مفاهیم تخصصی در حوزه «روایت» اعم از «روایت نگارشی» یا «روایت مبتنی بر اجرا» و یا «کارگردانی بدون متن مکتوب» آشنا باشد؛ بسیاری از برنامه‌های تلویزیونی، بدون متن نگارشی تولید می‌شوند و عوامل مؤثر در روایت، مانند: کارگردان، مجری، تدوین‌گر و تصویربردار، مسئولیت ساماندهی محتوای برنامه را برعهده دارند.

##### ۲ مواد و تجهیزات

با استفاده از وایت‌برد و رایانه و نرم‌افزار پاورپوینت و... اطلاعات موردنظر خود را به صورت جذاب و مؤثری ارائه نماید. برای مبحث آماده‌سازی، خلاصه‌ای از فیلم مستند درباره جنگ دنیاها بسیار مفید است.

هنرآموز می‌تواند با نمایش انواع برنامه‌های نمایشی، خبری، مستند، ورزشی و... به جایگاه متن و جایگاه اجرای بدون متن اشاره کند و هنرجویان را نیز در کشف این تفاوت‌ها

به چالش بکشد. همچنین در مبحث دوم، هنرآموز قادر است با نمایش برخی برنامه‌ها موضوع روایت را تشریح کند و قابلیت‌ها و کارکردهای روایی را ترسیم نماید. آماده سازی انواع ۹ گانه برنامه‌سازی، (مانند: برنامه‌های نمایشی، مستند، میزگرد، سخنرانی، گزارشی - خبری، مسابقه، انیمیشن، ترکیبی، موسیقی تصویری) و توصیف بخشی از محتوای تحقیقی در هریک از برنامه‌ها، می‌تواند در فهم و ادراک مطالب درس نقش مؤثری ایفا نماید.

ارائه فهرستی از کتاب‌های در حوزه روایت و یا روش‌های تحقیق همراه با عکس و تصویر و توصیف خلاصه‌ای از کتب مذکور یکی از نکات کلیدی در فراگیری بهتر این درس ایجاد می‌کند. آدرس چندسایت اینترنتی یا کانال‌های اطلاع‌رسانی در حوزه روایت را به هنرجویان ارائه دهید.

## ۲ دانش افزایی

در این جلسه حداقل سه موضوع محوری مطرح گردیده است که عبارت‌اند از:

- ۱ جایگاه و اهمیت طرح و طراحی با توجه به انواع ساختار برنامه
- ۲ جایگاه و اهمیت متن (روایت نگارشی و روایت اجرایی) با توجه به انواع ساختار برنامه
- ۳ جایگاه و اهمیت تحقیق با توجه به انواع ساختار برنامه

۱ در این بخش با ارائه یک مثال از برنامه رادیویی «جنگ دنیاها» (به کارگردانی اورسن ولز، که در سال ۱۹۳۸ موجب بروز وحشت گسترده در یکی از ایالت‌های آمریکا شد) به تبیین نقش و جایگاه رسانه پرداخته‌ایم. تشریح این مثال، به خوبی نشان می‌دهد که رسانه‌ها در برابر افکار عمومی مسئولیت سنگینی برعهده دارند و کوچک‌ترین سهل‌انگاری موجب بروز سوءتفاهم‌های فراوانی در میان مردم خواهد شد. بر همین اساس، موضوع «طراحی» برنامه و «نگارش قبل از تولید» علاوه بر نقش کنترلی، می‌تواند سهم به‌سزایی در افزایش کیفیت برنامه ایفا نماید و با ایجاد امکان برنامه‌ریزی دقیق‌تر برای عوامل تولید، نقش چشمگیری در کاهش هزینه‌ها و زمان تولید ایفا نماید.

سپس به جایگاه «واحد طرح و برنامه» که اغلب یک شورای کارشناسی جهت بررسی طرح‌های و متن‌های تلویزیونی است، می‌پردازیم. البته سازو کار این شورا در جلسات بعدی به شکل مبسوط‌تری توضیح داده می‌شود. به اعتقاد بسیاری از کارشناسان، «طرح» یکی از مهم‌ترین محصولات برنامه‌سازی است و درگاه ورودی به مراحل بعدی محسوب می‌شود. بدون طرح، امکان تولید برنامه تلویزیونی بسیار دشوار است و تمام کسانی که خود را واجد سواد رسانه‌ای می‌دانند، باید توانایی نگارش طرح و یا توانایی تجزیه و تحلیل آن را داشته باشند. در پایان نیز به حداقل سه کارکرد اساسی طرح اشاره شده است. هنرآموز باید با ارائه مثال‌های روشن از کارکرد طرح، نمونه‌های مختلفی از طرح را به هنرجویان ارائه دهد و قابلیت‌ها و کارکردهای طرح را به خوبی تشریح نماید.

۲ مبحث دوم، مربوط به فرایند نگارش متن برنامه‌های تلویزیونی است. در این درس به تشریح دو گونه برنامه‌سازی اشاره شده است که عبارت‌اند از «برنامه‌های مبتنی بر متن نگارشی یا فیلمنامه» و «برنامه‌های بدون اتکاء به متن» هنرآموز باید با نمایش انواع برنامه‌های تلویزیونی تفاوت این دو گونه را به هنرجویان نشان دهد. هنرجویان با دیدن این برنامه‌ها می‌توانند به نقاط اشتراک و یا تفاوت‌های برنامه‌سازی پی‌ببرند و در مورد این مطالب به گفت‌وگو و تبادل نظر بپردازند. اغلب برنامه‌های زنده نظیر: گزارش‌های ورزشی، سخنرانی‌ها و برنامه‌های گفت‌وگو محور، نیاز کمتری به متن مکتوب دارد درحالی‌که برنامه‌های نمایشی و برخی از برنامه‌های مستند و خبری، وابسته به متن است. هنرآموز در خلال نمایش این گونه آثار می‌تواند به برخی مزایا و معایب گونه‌های مذکور اشاره نماید.

در موضوع «روایت» هنرآموز می‌بایست با تشریح این کلید واژه، علاوه بر تعریف آن، کارکردهای روایی را در متن و در اجرا نشان دهد. در ادامه این مبحث به حداقل سه نوع روایت «نوشتاری، شنیداری و دیداری» اشاره شده است. مفهوم روایت اندکی پیچیده است، اما اگر هنرآموز بتواند با ذکر مثال‌های مختلف و روشن، این مفهوم را در ذهن هنرجویان روشن سازد، کار خود را برای ادامه مباحث بعدی بسیار ساده خواهد کرد. مبحث سوم به موضوع تحقیق برنامه‌ای و انواع آن مربوط است. هنرآموز باید بتواند اهمیت تحقیق را در انواع برنامه‌های تلویزیونی نشان دهد و به‌ویژه نقش تحقیق را در برنامه‌های بدون اتکاء به متن مکتوب را تشریح سازد.

«هنرآموز می‌تواند برای تشریح مفهوم طرح از متن زیر استفاده کند»

توجه

تحقیق به مثابه محتوای برنامه محسوب می‌شود.



### «هنرآموز می‌تواند برای تشریح مفهوم طرح از متن زیر استفاده کند»

پیرنگ، طرح یا پلات چیست؟

پیرنگ یا طرح یا پلات (Plot) در اصطلاح ادبیات داستانی و ادبیات نمایشی، به‌توالی منظم اعمال و حوادث داستان که مبتنی بر رابطه علت و معلولی است، اطلاق می‌شود. در یک اثر داستانی ممکن است علاوه بر پیرنگ اصلی، یک یا چند پیرنگ فرعی نیز وجود داشته باشد. در فیلم‌های سینمای کلاسیک معمولاً یک پیرنگ اصلی و یک پیرنگ فرعی مشاهده می‌شود، اصطلاح پیرنگ در اصل متعلق به نقاشی است و معنی آن، طرح اولیه‌ای است که نقاشان می‌کشند و سپس آن را تکمیل می‌کنند.

«فورستر» تفاوت میان داستان و پیرنگ را این‌گونه بیان می‌دارد: «پیرنگ نقل حوادث است، اما نقلی که در آن وجود رابطه علت و معلولی اهمیتی خاص دارد. «شاه مرد و سپس ملکه نیز مرد.» داستان است اما «شاه مرد و سپس ملکه از غصه دق کرد.» پیرنگ

است زیرا ضمن آنکه ترتیب تقدم و تأخر رخدادها در آن حفظ شده، رابطه علی دو رخداد نیز در آن بیان شده است.

### طرح فیلمنامه چیست؟

طرح فیلمنامه به سلسله رخدادها و حوادث روایی فیلمنامه اطلاق می‌شود که توسط فیلمنامه نویس و بدون اشاره به جزئیات، معمولاً در ۱ تا ۴ الی ۱۵ صفحه تنظیم شده و تهیه‌کنندگان معمولاً بر اساس آن تصمیم به سفارش نگارش فیلمنامه یا ساخت فیلم مذکور می‌گیرند. از این‌رو از منظر فیلمنامه‌نویس روش تهیه طرح، خود از اهمیت خاصی برخوردار است.

پیرنگ اصطلاحی است برآمده از نقاشی و معادل انگلیسی Plot. شاید شنیده باشید که هر داستان باید دارای پی‌رنگی برای خود باشد. اما شاید تشخیص اینکه پی‌رنگ اساساً چیست دشوار بنماید. در این جستار ما سعی داریم با آوردن تعریف پیرنگ، و برشمردن مشخصات آن کمک کنیم تا ساده‌تر بتوان تشخیص داد آیا داستان‌هایی که می‌خوانیم از پیرنگ درستی برخوردار هستند یا فاقد آن هستند، یا پی‌رنگ قانع‌کننده‌ای دارند.

سابقه استفاده از پی‌رنگ به رساله «فن شعر» ارسطو باز می‌گردد. ارسطو در فن شعر وقتی عناصر تراژدی را برمی‌شمارد، از باب هفت به بعد به تشریح دقیق پی‌رنگ می‌پردازد. او برای طرح داستان یا همان پی‌رنگ اصطلاح Mythos را برگزید، و در باب شش پیرنگ را توالی یا ترتیب رخدادها تعریف می‌کند. از نظر ارسطو پیرنگ که خود همراه با پنج عنصر دیگر سازنده تراژدی است، از سه بخش تشکیل شده است. آغاز، میانه و پایان. ارسطو در فصل هفت به‌هنگام شروع تعریف پی‌رنگ آن را نخستین و مهم‌ترین عنصر تراژدی معرفی می‌کند. لازمه تراژدی از نظر ارسطو یکپارچگی و کامل بودن است. یعنی باید آغاز وسط و پایان داشته باشد.

وقتی قرار است داستانی نقل شود، این داستان باید از سلسله حوادثی تشکیل شده باشد. درست مانند دانه‌های تسبیح در رشته تسبیح. یعنی حوادث یا رخدادهایی که داستان را شکل می‌دهند به مانند دانه‌های تسبیح هستند. اما دانه‌های تسبیح به خودی خود تسبیح نمی‌سازند، باید رشته یا نخ آنها را به هم متصل کند. این رشته چیست؟ رشته مزبور رابطه علت و معلولی است. یعنی هر رخدادی باید معلول رخداد دیگری باشد و از آن ناشی شده باشد. بدین گونه بین این عناصر که همان دانه‌های تسبیح باشند پیوند برقرار می‌شود و پی‌رنگ داستان شکل می‌گیرد. فورستر نویسنده بریتانیایی در اثر خود موسوم به «اصول رمان» داستان را روایت رخدادهایی می‌داند که توالی زمانی دارند. با نگاه به همین تعریف پیرنگ داستان را هم روایت می‌داند که در آن علیت (رابطه علت و معلولی) مورد تأکید و اهمیت است.

وقتی می‌گوییم پادشاه مرد، و بعد ملکه مرد دو حادثه را که از توالی زمانی پیروی می‌کند بیان کرده‌ایم اما برای آنکه پیرنگ داستان را شکل دهیم باید بین این دو

حادثه رابطه علت و معلولی ایجاد کنیم. پادشاه مرد و ملکه نیز از فراق او دق کرد. حال می توان پرسید ملکه چرا دق کرد؟ از فراق پادشاه. توالی زمانی هم در این پی‌رنگ رعایت شده است. یا بهتر است بگوییم منطق زمانی. همان‌جا می‌خوانیم، «ملکه مرد و کسی نمی‌دانست چرا، تا آنکه بعدها مشخص شد از فراق شاه ملکه دق کرده بود.» در این پی‌رنگ، راز و رمزی نهفته است که به ما کمک می‌کند تا داستان را بسط دهیم. با چنین پی‌رنگی می‌توان در داستان تعلیق نیز ایجاد کرد و خواننده را تا پایان داستان مشتاق نگاه داشت. ارسطو در بحث عناصر تشکیل‌دهنده تراژدی از پی‌رنگ به عنوان عنصر اصلی نام می‌برد و سه بخش را در آن ضروری بر می‌شمارد. به همین منوال نمایشنامه‌نویس آلمانی، گوستاو فرای تاگ در اثر خود موسوم به «فن نمایشنامه» پی‌رنگ را به تفصیل و تقسیم بیشتری یعنی در ۵ بخش تعریف و تقسیم می‌کند. این ساختار که برای نمایشنامه پیشنهاد شده، بعدها به «هرم فرای تاگ» موسوم شد.

هرم مزبور از پایین شامل آشناسازی یا مقدمه چینی است که طی آن شخصیت‌های داستان (قهرمان و ضدقهرمان) معرفی می‌شوند، و مقدمه برای طرح کشمکش پرداخت می‌شود. پس از این مرحله به تدریج باید داستان اوج بگیرد و خواننده را به نقطه اوج هیجان برساند. یعنی جایی که خواننده می‌خواهد بداند پس از این تعلیق، موجود پشت این جریان چیست و تعارض یا کشمکش به کجا می‌رسد. سپس مرحله نقطه فرود است، که دیگر اوج به پایان خود رسیده و به سوی نتیجه نزدیک می‌شویم و دست آخر نیز نتیجه است.

### پی‌رنگ، پلات "Plot"

واژه و کارکرد پی‌رنگ از قرن هجده به بعد در داستان پذیرفته شده است. پی‌رنگ بستگی به این دارد که آغاز و میانه و پایان داستان ما چگونه باشد. «پی‌رنگ، مرکب از دو کلمه پی + رنگ است، پی به معنای بنیاد، شالوده و پایه آمده و رنگ به معنای طرح و نقش است. بنابراین روی هم (پی‌رنگ) به معنی (بنیاد نقش) و (شالوده طرح) است. معنای دقیق و نزدیک برای (Plot) اصطلاح plot را به (طرح) و (طرح و توطئه) و (چهارچوب) ترجمه کرده‌اند که به نظر دقیق نیست و خواننده این دو مفهوم گوناگون را به هم می‌آمیزد و ذهنش آشفته می‌شود و گاهی هم معادل (داستان) و (خلاصه داستان) را برای آن عنوان کرده‌اند که کاملاً نادرست است. دکتر محمدرضا شفیعی معتقد است که پی‌رنگ همان (پی‌رنگ) است که در فرهنگ معین آمده است. (طراحی که نقاشان روی کاغذ می‌کشند و بعد آن را کامل می‌کنند، طرح ساختمانی که معماران می‌ریزند و از روی آن ساختمان بنا می‌کنند) ارسطو پی‌رنگ را ترکیب‌کننده حوادث و تقلید از عمل (action) دانسته است. کوتاه‌ترین تعریف پی‌رنگ واژه (الگو) است که خلاصه شده (الگوی حوادث) است.

پیرنگ وابستگی موجود بین حوادث داستان را به طور عقلانی تنظیم می‌کند و از این نظر، پیرنگ فقط ترتیب و توالی وقایع نیست، بلکه مجموعه سازمان یافته وقایع است. این مجموعه وقایع و حوادث با رابطه علت و معلولی به هم پیوند خورده و با الگو و نقشه‌ای مرتب شده است.»

«پیرنگ حاصل شخصیت‌پردازی و کشمکش است. همیشه باید یک نوع وضعیت، دشوار، با یک موقعیت حساس و پرشور و هیجانی دم دست داشته باشیم، حتی اگر این وضعیت فقط یک خیال باطل در ذهن یکی از شخصیت‌های داستان باشد. شکل گرفتن تدریجی وقایع تقریباً مثل عبور از روی یک ردیف سنگی است که در عرض رودخانه کم عمقی چیده‌اند.

ساحلی که در آن سو قرار دارد پایان کار است. پیرنگ شرح وقایع است که توجه خاصی بر حادثه و سانحه دارد. زمان باید حفظ شود، اما حس و حال بر آن سایه افکننده باشد. پیرنگ آمیخته با ابهام، با فرمی که توان رشد و توسعه‌ای بسیار بالا دارد و بستگی به هوش و ذکاوت و نیز حافظه‌ای کارا دارد. نویسنده باید از بطن وجودش سخن بگوید و نباید به پیرنگی تصنعی بیندیشد. پیرنگ مسئله بزرگی است و باید عمیقاً به مضمون و درونمایه، شخصیت‌ها و صحنه دقت کرد تا قابل باور باشد و سلسله وقایع راحت‌تر ظاهر شوند و افراط و تفریط نیز در کار صورت نگیرد.»

پیرنگ ایجاد یک سؤال است که سؤالات دیگر را به همراه دارد و محصول شخصیت‌پردازی و حادثه است، رشته حوادثی است که نویسنده انتخاب می‌کند یک داستان ساده باید نقشه منظمی داشته باشد و پیرنگ نقل حوادث با وجود رابطه علی اهمیت دارد و باید حس تعلیق داشته باشد و محتوای آن مدام در جنبش است و احساس آن لحظه به لحظه شدت می‌یابد.

پیرنگ، نقشه، طرح یا الگوی حوادث در داستان است و چونی و چرایی حوادث را نشان می‌دهد. حوادث باید چنان تنظیم و ترکیب شود که در نظر خواننده منطقی جلوه کند. پیرنگ فقط توالی حوادث نیست، بلکه مجموعه سازمان یافته حوادث یا وضعیت و موقعیت‌ها است.

نقل حوادث بر تکیه روابط علت و معلولی در اثر است. هر حادثه به چه دلیل اتفاق افتاده؟ چه حادثی و به چه دلیل اتفاق می‌افتد؟ یعنی وابستگی موجود میان حوادث را به طور عقلانی تنظیم می‌کند. فورستر معتقد است که حوادث و وقایع باید از یکدیگر ناشی شوند و با هم ارتباط منطقی و سببی داشته تا پیرنگ را به وجود آورند.»

پیرنگ را می‌توان به دو نوع تقسیم نمود: پیرنگ باز (Open Plot) و پیرنگ بسته (Close Plot) نام برد.

در پیرنگ باز ترتیب طبیعی حوادث بر نظم ساختگی و قراردادی غلبه می‌کند و دارای نتیجه‌گیری و پایانی باز است و قطعیتی در آن وجود ندارد و اگر هم موجود باشد مهم نیست. مخاطب باید پایان کار را پیدا کند یا به عمق آن پی‌برد و اما پیرنگ بسته از

ویژگی پیچیده و تو در تو برخوردار است و نتیجه‌گیری و گره‌گشایی قطعی دارد که بیشتر در داستان‌های اسرارآمیز دیده می‌شود و به کار می‌رود و ترتیب ساختگی حوادث بر نظم طبیعی آن غلبه می‌کند. در کتاب‌ها و مرجع‌های مختلف عناصر پیرنگ با هم متفاوت هستند. مثلاً در یکی تعداد عناصر نه و در دیگری هشت یا دوازده مورد است که در این متن به نه مورد آن اشاره می‌کنم که عبارت‌اند از: کشمکش - بحرانی - گسترش - نقطه اوج - گره‌گشایی - مضمون - صحنه - گفت‌وگو - گره‌افکنی است.

### **هنر آموز می‌تواند برای تشریح بحث روایت از متن زیر استفاده کند:**

**روایت** ارائه یک داستان در یک قالب ساختاری است (به صورت سخن، نوشتار، سرود، فیلم، تلویزیون، بازی کامپیوتری، عکاسی یا تئاتر) که سکانسی از یک رخداد قصه‌ای یا غیر قصه‌ای را توصیف می‌کند.

داستان فرآورده‌ای تخیلی است که در جهان خود، واقعی نمایانده می‌شود. واژه داستان ممکن است به‌عنوان مترادفی برای روایت استفاده شود. همچنین می‌تواند به‌عنوان کلمه ارجاعی به سکانس‌های توضیح داده شده در روایت تلقی گردد. یک روایت ممکن است توسط یک شخصیت در خلال روایت بزرگ‌تر نقل شود. یک بخش مهم از روایت، شیوه روایت است. شیوه‌های به‌کاررفته برای برقراری ارتباط در روایت به‌عنوان یک عملکرد را روایت‌گری می‌نامند.

در کنار بیان، استدلال، توصیف روایت نیز جزء چهارم شیوه بیان در کلام تعریف می‌شود در تعریف دقیق‌تر روایت شیوه قصه‌نویسی است که در آن راوی مستقیماً با خواننده ارتباط برقرار می‌کند.

داستان‌ها یک جنبه پراهمیت فرهنگ به‌شمار می‌آیند. به بسیاری از کارهای هنری و اکثر کارهای ادبی داستان می‌گویند در حقیقت بشریت از داستان‌ها شکل گرفته‌است. اون فلانگان از دانشگاه دوک استاد تحقیقات حس آگاهی می‌نویسد: «شواهد قویاً نشان می‌دهند که انسان در تمام فرهنگ‌ها برای ارزش‌گذاری هویت خود از نوعی فرم روایتی استفاده می‌کند. ما داستان سرایان دیرینه هستیم.»

### **خاستگاه روایت**

داستان‌ها خاستگاه باستانی دارند که در فرهنگ‌های مصر باستان، یونان باستان، چین و هندوستان وجود دارند. داستان‌ها یک مؤلفه بارز از ارتباطات انسانی است که به‌عنوان تمثیل و نمونه، برای روشن کردن اهداف مورد استفاده قرار می‌گیرد. داستان سرایی احتمالاً یکی از ابتدایی‌ترین فرم‌های سرگرمی است. روایت ممکن است به پروسه‌های روان‌شناختی شخصی، حافظه و معناسازی اشاره کند.

به نظر پژوهشگران منشأ روایت‌هایی که از جهان وجود دارد عواملی مانند: اساطیر، ادیان، تاریخ، ادبیات و یافته‌های علمی است. بعضی از نظریه‌پردازان باور دارند که نخستین روایت‌ها از اساطیر سرچشمه گرفته‌اند. روایت‌های اساطیری سعی داشتند



چیستی و چرایی جهان را برای انسان توضیح دهند. بسیاری از محققان انسان را ذاتاً حیوانی قصه‌گو می‌دانند که می‌کوشد هرچه را که پیرامونش وجود دارد در قالب داستان بریزد تا آشفته‌گی‌ها و پراکندگی‌های دنیایش را سر و سامان دهد. گروهی نیز معتقدند، نیاز ناگزیر ما به ارتباط انسانی، موجب شده که داستان‌گویی بخش جدایی‌ناپذیری از هویت انسانی شود. انسان با داستان دنیایی پیدا می‌کند که می‌تواند آن را با دیگران به اشتراک بگذارد.

صرف‌نظر از میزان درستی و اعتبار هر یک از این ادعاها، انسان همواره مشغول بازگویی و بازسازی داستان‌هایی است که پیش‌تر شنیده است. در گذر زمان، بازگویی و بازسازی روایت‌های اولیه، گاه در ساحت خیال و گاه در فضای واقعی و تاریخی دنبال شده و داستان‌های جدیدی از جهان به وجود آمده است. راویان داستان‌ها دانسته و ندانسته و تحت تأثیر تجربه‌های فردی یا خیال‌پردازی محض یا متأثر از رخداد‌های تاریخی، سمت و سوی داستان‌ها را تغییر می‌دهند. بعضی از این داستان‌ها به روایت‌های جمعی تبدیل می‌شوند. روایت‌های جمعی به تعبیر «ژان فرانسوا لیوتار» ابر روایت‌هایی هستند که روایت‌های کوچک‌تر را در دل خود جای می‌دهند و افراد زیادی قطعیت و حقیقت آنها را می‌پذیرند. بعضی از روایت‌ها هم فردی هستند و در مقیاس کوچک‌تری فقط به راوی تعلق دارند و منحصر به او باقی می‌مانند.

### تئوری ادبی

از منظری متداول در نشانه‌شناسی و تئوری ادبی، روایت یک داستان یا بخشی از یک داستان است. ممکن است به زبان آورده شود، نوشته شود یا تصور شود و یک یا چند زاویه دید را برای برخی نقش‌ها و ناظرها یا همه آنان ارائه می‌دهد. در داستان‌هایی که به صورت شفاهی بیان می‌شوند، یک نفر داستان را بیان می‌کند، یک راوی که مخاطبان یا او را می‌بیند یا صدایش را می‌شنود کسی که لایه‌های معنایی غیر زبانی را به متن می‌افزاید. راوی همچنین این فرصت را دارد تا واکنش مخاطب در برابر داستان را مشاهده کند، تا روش بیان خود را با مضمون‌های روشن یا بالابردن میل مخاطب اصلاح کند. تفاوت‌های این روش با قالب نوشتاری که در آن نویسنده واکنش‌های محتمل خوانندگان را در حال رمزگشایی متن می‌سنجد تا انتخاب نهایی کلمات به امید رسیدن به واکنش مطلوب را انجام دهد، قابل تمیز است. قالب هرچه که باشد، ممکن است مضمون به مردم و اتفاقات جهان واقعی مربوط باشد که با نام روایتگر تجربه‌های شخصی شناخته می‌شود. زمانی که مضمون ساختگی باشد، روش‌های دیگری اعمال می‌شوند. متن صدای روایتگر است، درحالی که راوی متعلق به جهانی ساختگی یا خیالی و نه واقعی است. راوی می‌تواند یکی از شخصیت‌های داستان باشد. رولان بارت این بخش از شخصیت‌ها را با عنوان «موجود کاغذی» تعریف می‌کند و داستان شامل روایتگرهای تجربه شخصی که توسط نویسنده خلق شده‌اند، می‌شود. زمانی که افکار

آنان نیز دخیل باشند با عنوان کانونی‌سازی درونی (internal focalization) شناخته می‌شود، هنگامی که ذهن هر شخصیت، روی رویداد خاص متمرکز می‌شود، متن واکنش‌های او را بازتاب می‌کند. در قالب‌های نوشتاری، خواننده صدای راوی را هم از طریق مضمون و هم سبک نگارش می‌شنود. نویسنده می‌تواند صداها را برای حالات و مواقع مختلف رمزگذاری کند و صداها می‌توانند هم آشکار و هم پنهان باشند و از نشانه‌هایی که عقاید، ارزش‌ها و نظرات آرمانی راوی را آشکار می‌سازند می‌توان وضعیت نویسنده را نسبت به مردم، رویدادها و چیزها بازشناخت.

### زیبایی‌شناسی روایت

هنر روایت به خودی خود یک امر بسیار مهم زیبایی‌شناسانه است. معمولاً تعداد زیادی از آلمان‌های زیبایی‌شناسانه در داستان‌های خوب پرداخت شده، وارد عمل می‌شوند. این آلمان‌ها شامل ایده‌های ضروری ساختار روایت با شروع و میانه و پایان یا شرح، توسعه، نقطه اوج، پایان، با رویدادهای مهم و محرک که در خطوط پیرنگ به صورت منسجم ساختار بندی شده‌اند، قابل تشخیص‌اند. با تمرکز ویژه روی بی‌ثباتی که شامل یادآوری گذشته، توجه به اتفاقات حال و پیش‌بینی آینده یا پس‌آمد می‌شود، تمرکز قابل توجه به شخصیت‌ها و شخصیت‌پردازی که «تقریباً مهم‌ترین مولفه رمان است».

### تعریف روایت

«بنیادی‌ترین عنصر داستان، روایت است. روایت به مفهوم بازگویی پی‌درپی واقعه، کاشف توالی، تسلسل و زنجیره‌وار بودن گفتاری است که راوی آن را بازگو می‌کند. واضح است که واقعه لزوماً به حوادث عینی و ماجراهای خارجی اطلاق نمی‌شود. بازگویی ذهنیات هم اگر با توالی و پیوستگی همراه باشد نوعی روایت است». در واقع روایت همان بازگو کردن داستان است. اسکولز و کلاگ در کتاب ماهیت روایت، روایت را این‌گونه تعریف می‌کند:

«کلیه متون ادبی که دارای دو خصوصیت وجود قصه و حضور قصه‌گو است، می‌توان یک متن روایی دانست».

بدون تردید، روایت یک متن نیاز به یک راوی دارد و راوی درصدد بیان داستانی است. در نتیجه یکی از ویژگی‌های بدیهی یک روایت وجود راوی و وجود داستانی است که قرار است روایت شود.

برای اینکه با روایتی داستانی روبه‌رو باشیم غیر از راوی و داستان به چه چیزهای دیگری احتیاج داریم؟

مایکل تولان برای روایت، این تعریف را در نظر گرفته است:

«[روایت] توالی ملموسی است از حوادثی که به صورت غیر تصادفی در کنار هم آمده‌اند. از این تعریف این‌گونه استنباط می‌شود که روایت توالی سلسله‌ای از حوادث است با این‌همه

نباید تصور کرد که فقط اگر سلسله‌ای از حوادث کنار هم زنجیر شوند، تشکیل روایت می‌دهند بلکه از شرایط عمده این توالی به هم مربوط بودن حوادث است. اینکه به شکل اتفاقی با هم تلاقی پیدا نکرده باشند. تولان می‌گوید مقصود از غیر اتفاقی بودن حوادث این است که ارتباط میان حوادث باید مشخص و با انگیزه باشد. به عبارت دیگر روایت توالی منظم حوادثی است که دارای ارتباط استنتاجی باشد و یکی از دیگری منتج شود. غیر از حوادثی که با مشخصات یاد شده (حوادث روشن و از قبل طراحی شده با انگیزه‌ای منطقی) عنوان شد، باید به مفهوم واقعه در روایت نیز توجه داشت. تا وقتی که واقعه به معنای داستانی خود به متن وارد نشده باشد داستان آغاز نمی‌شود و تا وقتی داستان آغاز نشده باشد با روایت داستانی نیز مواجه نیستیم.

«منظور از واقعه، موقعیت یا وضعیتی است که از تعادل برخوردار نیست». حتماً برای تان پیش آمده‌است، متنی را بخوانید که صفحات ابتدایی آن سرشار از توضیح و گزارش است. توضیح درباره‌ی گذشته شخصیت و یا شرایط اکنون او و یا گزارش از موقعیت مکانی داستان. مثلاً نویسنده با وسواس تمام، جزئیات خانه و یا محل کاری را به تصویر می‌کشد. توضیحات، شما را خسته می‌کند و شما با خودتان می‌گویید پس داستان کی شروع می‌شود؟ مثل وقتی که توی اتوبوس نشست‌اید و عجله دارید ولی راننده بیرون از اتوبوس گرم صحبت با یکی از دوستانش است. شما می‌خواهید اتوبوس حرکت کند؛ این برای تان مهم است. در داستان نیز خواننده می‌خواهد زودتر وارد داستان شود و در واقع می‌خواهد با روایتی داستانی روبه‌رو شود. تا وقتی که حرکت داستان کند باشد و یا حرکتی احساس نشود، داستان شروع نشده‌است. منظور از واقعه، تزریق حالتی ناپایدار به داستان است. فرض کنید با ترسیم فضای محل کار با شخصیتی روبه‌رو هستید؛ تا وقتی که این جملات را می‌خوانید داستان شروع نشده‌است یعنی واقعه‌ای رخ نداده‌است:

او هر صبح ساعت هشت وارد اتاق کارش می‌شد با همکارانش صبحانه می‌خورد و بعد از آن چایش را در اتاق با دو حبه قند می‌نوشتید. رئیسش مردی تنومند با صدایی خشن بود که وقتی در راهروها قدم می‌زد توجه همه را به خود جلب می‌کرد... اما به محض اینکه راوی درباره‌ی شخصیت داستان این مطالب را عنوان کند، اتفاقی که منتظرش هستیم می‌افتد:

تا دیروز اهمیتی نمی‌داد که خانم به منش با آنها صبحانه بخورد یا نه؛ ولی وقتی دیروز او را با روسری سبز رنگ در خیابان مشغول خرید دیده بود و با لبخند با یکدیگر سلام کرده بودند و او رنگ چشم‌های خانم به منش را بسیار زیبا دیده بود، متوجه شده بود خیلی وقت است به خانم به منش علاقه‌مند است.

در این روایت راوی مسئله عشق را به میان می‌کشد. مسئله‌ای پیچیده با سرانجامی نامعلوم. از این جاست که داستان شروع می‌شود و خواننده با یک روایت داستانی روبه‌رو است.

## انواع روایت

روایت در حالت کلی سه نوع است:  
روایت نوشتاری که ادبیات را خلق کرده است و روایت شنیداری مانند: نقلی و روایت تصویری که سینما و تئاتر جزء آن به شمار می‌آیند.

### ویژگی‌های روایت

ویژگی‌های روایت مشخصاً ارتباط تنگاتنگی با تعریف روایت دارد. از دیدگاه مایکل تولان روایت پنج ویژگی دارد:

**۱ مصنوعی بودن:** تفاوت روایت با زبان طبیعی و روزمره مثلاً گفت‌وگوی بین دو نفر در یک قهوه‌خانه در این است که از قبل دارای طرح و برنامه‌ای است و طبق آن طرح ساخته می‌شود. حتی در روایت شفاهی هم از آن‌رو که قصه‌گو قبلاً روایتی را که می‌خواهد تعریف کند تمرین کرده است، این حالت تصنع وجود دارد در این‌جا همه چیز در خدمت داستان‌نویس و یا قصه‌گو و داستان اوست.

**۲ تکراری بودن:** در روایت به‌خصوص روایت داستانی چیزی هست که به‌نظر تکراری می‌رسد، چیزی که در داستان و یا قصه‌هایی که قبلاً خوانده‌ایم تکرار شده است. این حالت تکرار و یا بهتر بگوییم آشنایی، تنها منحصر به قصه نیست بلکه در داستان هم با حال و فضا و شخصیت‌هایی روبه‌رو می‌شویم که اگر عیناً مثل هم نیستند دست‌کم خصایص و وجوه مشترکی دارند که برایمان آشنا است و قبلاً هم در آثار دیگران آنها را دیده‌ایم.

**۳ هر روایت سیر مشخصی دارد:** هر روایت از جایی شروع می‌شود و به‌جایی ختم می‌شود. داستان‌نویس و یا قصه‌گو قصه‌اش را از جایی شروع می‌کند و می‌داند یا دست‌کم انتظار دارد که داستانش باید به‌کجا ختم شود و چه نتایجی به‌دست آورد. (البته تشخیص این روند در داستان امروز با همه پیچیدگی‌هایش کمی مشکل است و نیاز به دقت و تأمل دارد)

**۴ هر روایتی یک راوی و قصه‌گو دارد.**

**۵ در هر روایت با نوعی جابه‌جایی روبه‌رو هستیم**  
روایت سلسله‌ای از حوادث هم‌زمان نیست که پشت سرهم قطار شوند؛ بلکه راوی می‌تواند حادثه‌ای را جابه‌جا کند و به دلخواه خود دست به ترکیب‌های تازه‌ای بزند و با در سیر زمانی وقایع دست ببرد». (اخوت، ۱۳۷۱: ۱۲ تا ۱۴)

هر روایت خط سیری دارد؛ درحالت کلی با توجه به سبک نگارش، دو خط سیر برای روایت وجود دارد: روایت خطی و روایت غیر خطی.

### روایت خطی

اگر در داستان، با ترتیب وقایع و رویدادها طبق زمان تقویمی روبه‌رو باشیم، سیر روایت خطی است؛ یعنی تمام رویدادها پشت سرهم و با تبعیت از تقدم و تأخر زمانی و مکانی

خود در داستان روایت شده‌اند.

### روایت غیر خطی

زمانی که رویدادهای داستانی برای وقوع‌شان نظم زمانی و مکانی را به هم بریزند و از زمان تقویمی تبعیت نکنند، آن وقت شاید، رویدادی که در پایان داستان اتفاق می‌افتد به آغاز روایت داستانی تعلق گیرد و وقایع پیش و پس داستان با نقشه‌ای که نویسنده کشیده‌است در طول داستان روایت شوند.

### خلاصه مطلب

- ۱ روایت به معنای بازگو کردن داستان است.
- ۲ زمانی با روایت داستانی روبه‌رو هستیم که واقعه‌ای در کار باشد. منظور از واقعه حالت ناپایداری است که به متن ورود پیدا می‌کند و داستان را به حرکت می‌اندازد.
- ۳ روایت در حالت کلی یا نوشتاری است یا شنیداری و یا تصویری.
- ۴ روایت ویژگی‌هایی دارد که مرتبط با تعریف آن است:
  - الف) تصنعی است.
  - ب) تکراری است.
  - ج) هر روایت سیر مشخصی دارد.
  - د) هر روایت راوی دارد.
  - و) در هر روایت با نوعی جابه‌جایی روبه‌رو هستیم.
- ۵ خط سیر روایت یا با توجه به تقدم و تأخر زمانی و مکانی حوادث پیش می‌رود (روایت خطی) و یا در آن حوادث بدون رعایت و تبعیت از زمان و مکان وقوع‌شان در داستان روایت می‌شوند (روایت غیرخطی).

### ۴ شیوه تدریس

هنرآموز باید برای هر مبحث مثال‌های متنوعی در قالب فیلم و عکس ارائه نماید.

### ۵ نکات ایمنی و بهداشت

ایمنی و دقت در کار با ابزار استودیویی، رعایت نکات فنی و ایمنی در کار با ابزارهای مکانیکی و الکترونیکی، رعایت بهداشت در محیط استودیو و کارگاه‌های آموزشی

### ۶ شیوه ارزشیابی اهداف توانمندسازی

آزمون‌های شفاهی و کتبی عملکردی، مشاهده عملکرد، فعالیت‌های کلاسی و کارگاهی، تهیه گزارش و کار پوشه

(هنرجو در پایان این درس باید بتواند توصیف روشنی از جایگاه و اهمیت طرح و متن و نیز روایت ارائه نماید و کارکردهای طرح و روایت را تشریح نماید. هنرآموز قادر است با ارائه چند طرح حرفه‌ای (به‌عنوان الگو) و مشخص نمودن چند موضوع اجتماعی از هنرجویان بخواهد تا طرح‌هایی نزدیک به الگوی حرفه‌ای ارائه نمایند. همچنین

میزان مشارکت هنرجویان در مباحث کلاسی و نیز هوشمندی هنرجویان در افزودن به فهرست کارکردهای طرح و متن و یا روایت، هنرآموز را قادر می‌سازد تا ارزشیابی نسبتاً شفافی از هنرجویان به‌عمل آورد.

## جلسه ۲: تفکیک و دسته‌بندی برنامه‌ها

### ۱ مقدمه

در این جلسه به تفکیک و دسته‌بندی برنامه‌های مبتنی بر متن (روایت نگارشی)، برنامه‌های مبتنی بر اجرا (روایت اجرایی) و اهمیت تحقیق در برنامه‌های مبتنی بر اجرا اشاره خواهیم کرد.

### ۲ مواد و تجهیزات

با استفاده از وایت‌برد و رایانه و نرم‌افزار پاورپوینت و... اطلاعات موردنظر خود را به‌صورت جذاب و مؤثری ارائه نماید. آماده‌سازی انواع ۹ گانه برنامه‌سازی، (مانند: برنامه‌های نمایشی، مستند، میزگرد، سخنرانی، گزارشی - خبری، مسابقه، انیمیشن، ترکیبی، موسیقی تصویر) می‌تواند در فهم و ادراک مطالب درس نقش مؤثری ایفا نماید. ارائه فهرستی از کتاب‌های در حوزه روایت همراه با عکس و تصویر و توصیف خلاصه‌ای از کتب مذکور یکی از نکات کلیدی در فراگیری بهتر این درس ایجاد می‌کند. علاوه بر آن، هنرآموز می‌تواند آدرس چندین سایت اینترنتی یا کانال‌های اطلاع‌رسانی در حوزه روایت را به‌هنرجویان ارائه دهد.

### ۳ دانش افزایی

در این جلسه حداقل سه موضوع محوری مطرح گردیده است که عبارت‌اند از:

تفکیک و دسته‌بندی برنامه‌های مبتنی بر متن (روایت نگارشی)

تفکیک و دسته‌بندی برنامه‌های مبتنی بر اجرا (روایت اجرایی)

اهمیت تحقیق در برنامه‌های مبتنی بر اجرا

۱ در مبحث اول دسته‌بندی مختصری از برنامه‌های مبتنی بر متن نگارشی صورت گرفته است، تا هنرجو بتواند به‌طور اختصاصی نقش متن را در این نوع برنامه‌ها ارزیابی نماید. هنرآموز باید با نمایش برنامه‌های مختلف تلویزیونی که برپایه تحقیق و متن مکتوب ساخته شده‌اند، ساختار روایی و پیچیدگی‌های محتوایی آنها را توصیف کند. برای عمق بخشیدن به این مطلب، بازدید از دبیرخانه مرکزی خبر صدا و سیما یا مشاهده پشت صحنه یک برنامه مستند یا داستانی بسیار مفید خواهد بود. همچنین می‌توان با دعوت از نویسندگان حرفه‌ای در کلاس درس، امکان گفت‌وگو و تبادل نظر را درخصوص موضوع درس فراهم کرد. در این مبحث به انواع روش‌های نگارش متن مانند: روش انفرادی، گروهی و کارگاهی و صنعتی اشاره شده است.

هنرآموز برای ملموس شدن این بحث می‌تواند هنرجویان را در گروه‌های مختلف سازماندهی نماید و آنها را موظف به تقسیم کار برای انجام یک تحقیق یا نگارش یک متن تحقیقی نماید.

**۲** در بحث دوم، برنامه‌های مبتنی بر اجرا و بدون اتکاء به متن مکتوب مورد ارزیابی قرار گرفته است. در این مبحث جایگاه افرادی که می‌توانند نقش کلیدی در روایت اجرایی برعهده بگیرند مشخص شده است. هنرآموز می‌تواند با نمایش آثاری مانند: برنامه ترکیبی خندوانه، ماه عسل و یا برخی مستندهای شهید آوینی و یا سریال مستند سیره عملی امام روح‌الله به صورت عملی نشان دهد که روایت‌های مبتنی بر اجرا توسط چه افرادی محقق می‌شود.

**۳** در مبحث سوم نیز موضوع تحقیق و جایگاه آن در انواع برنامه‌ها مورد بحث قرار گرفته است. هنرآموز می‌تواند با نمایش برخی آثار تلویزیونی که سهم تحقیق در آنها بسیار برجسته‌تر است، این موضوع را به بهترین شکل کالبدشکافی نماید. مقایسه دو برنامه مستند با یک موضوع مشخص مثل، موضوع اعتیاد (یا هر موضوع دیگری) می‌تواند نقش تحقیق و حتی تأثیر روایت را به خوبی نشان دهد.

#### **۴ شیوه تدریس**

هنرآموز می‌تواند در مبحث اول با نمایش انواع برنامه‌های نمایشی، خبری، مستند، ورزشی و... به جایگاه متن و جایگاه اجرای بدون متن اشاره کند و هنرجویان را نیز در کشف این تفاوت‌ها به چالش بکشد. در مبحث دوم، هنرآموز با نمایش برخی برنامه‌ها موضوع روایت را تشریح کند و قابلیت‌ها و کارکردهای روایی را ترسیم نماید.

#### **۵ نکات ایمنی و بهداشت**

ایمنی و دقت در کار با ابزار استودیویی، رعایت نکات فنی و ایمنی در کار با ابزارهای مکانیکی و الکترونیکی، رعایت بهداشت در محیط استودیو و کارگاه‌های آموزشی

#### **۶ شیوه ارزشیابی اهداف توانمندسازی**

آزمون‌های شفاهی و کتبی عملکردی، مشاهده عملکرد، فعالیت‌های کلاسی و کارگاهی، تهیه گزارش و کار پوشه

### **جلسه ۳: تفکیک و دسته‌بندی طرح و متن**

#### **۱ مقدمه**

در این قسمت به تفکیک و دسته‌بندی طرح، الزامات نگارش طرح، شناسنامه طرح، دسته‌بندی روش‌های تحقیق، تفکیک و دسته‌بندی متن نگارشی، تبیین تصویرنامه و استوری برد و روایت‌های مبتنی بر اجرا اشاره خواهد شد.

## ۲ مواد و تجهیزات

با استفاده از وایت‌برد و رایانه و نرم‌افزار پاورپوینت و... اطلاعات موردنظر خود را به صورت جذاب و مؤثری ارائه نماید. آماده‌سازی فیلم‌های مختلف تلویزیونی جهت بررسی شیوه دکوپاژ یا نمایش پشت صحنه برخی فیلم‌ها و انیمیشن‌ها که از استوری بردهای حرفه‌ای بهره می‌گیرند. آدرس چند سایت اینترنتی یا کانال‌های اطلاع‌رسانی در خصوص موضوع این درس را به هنرجویان ارائه دهد.

## ۳ دانش افزایی

در این جلسه حداقل چهار موضوع محوری مطرح گردیده است که عبارت‌اند از:

۱- تفکیک و دسته‌بندی طرح و الزامات نگارش طرح

۲- دسته‌بندی روش‌های تحقیق

۳- تفکیک و دسته‌بندی متن نگارشی

۴- تبیین تصویرنامه - استوری برد و روایت‌های مبتنی بر اجرا

۱- مبحث اول، علیرغم آنکه فرمول مشخصی برای نگارش طرح وجود ندارد اما اغلب نویسندگان از دو شکل عمده برای نگارش و ارائه طرح استفاده می‌کنند که عبارتند از «طرح نمایشی» و «طرح غیرنمایشی» همچنین در اکثر شوراها طرح و برنامه تلویزیونی، فرم‌های خاصی به عنوان «شناسنامه طرح» وجود دارد که نویسندگان برای ارائه طرح خود باید از آن استفاده کنند. اطلاعات مندرج در این فرم‌ها به نحوی است که حتی هنرجویان نیز با اندکی تمرین و افزایش اطلاعات، می‌توانند از نظر شکلی، طرح‌های موردنظر خود را به درستی در این فرم‌ها منعکس نمایند. هنرآموز می‌تواند با تشریح این شناسنامه‌ها و ارائه چند نمونه طرح حرفه‌ای، هنرجویان را با مهم‌ترین الزامات نگارش طرح آشنا سازد.

۲- مبحث دوم، تبیین انواع روش تحقیق؛ اگرچه در روند نگارش یا تولید برنامه‌های تلویزیونی، برخی روش‌های متداول تحقیق و پژوهش کارایی ندارد، اما هنرآموز باید با اصول تحقیق کاملاً آشنا باشد و بتواند هنرجویان را در این زمینه راهنمایی نماید.

۳- مبحث سوم، دسته‌بندی متون نگارشی، اغلب نویسندگان برای نگارش متن برنامه‌های تلویزیونی از الگوهای معینی استفاده می‌کنند. برای مثال: نگارش اوت‌لاین Outline، چیست؟! و چه تفاوتی با نگارش تریتمنت Treatment دارد؟! خلاصه نویسی سکانس با نگارش صحنه‌ها چه تفاوت‌هایی دارد؟! و... هنرآموز با استفاده از متن‌های حرفه‌ای و نمونه‌های چاپ شده، می‌تواند اطلاعات بسیار مفیدی را به هنرجویان ارائه دهد.

۴- مبحث چهارم، آماده سازی تصویرنامه تلویزیونی و استوری برد (storyboard) فرایند طراحی استوری برد، نوعی نگارش متن اجرایی محسوب می‌شود و می‌تواند متن فیلمنامه را به مدل اجرایی تبدیل کند و یا حتی بدون متن مکتوب یا فیلمنامه



می‌تواند روایت اجرایی را تجسم ببخشد. به همین دلیل آشنایی با این بحث بسیار حائز اهمیت است. هنرآموز حتی می‌تواند با بررسی نما به نمای برخی آثار تلویزیونی شیوه طراحی استوری برد یا نحوه تقطیع و دکوپاژ را برای هنرجویان تشریح نماید و جایگاه و اهمیت طراحی استوری برد را تشریح سازد.

#### ۴ دانش افزایی:

«هنرآموز می‌تواند برای تشریح مبحث نخست از متن زیر استفاده کند» آشنایی با چارچوب یک طرح نمایشی و یا غیرنمایشی، بهتر است برخی از مندرجات شناسنامه طرح را با تفصیل بیشتری بیان کنیم. در این بخش شناسنامه طرح غیرنمایشی را با دقت بیشتر کالبد شکافی می‌گردد.

شناسنامه طرح برنامه غیر نمایشی								
نقش پیشنهاد دهنده:								
طراحی <input type="checkbox"/>		تربنده مان <input type="checkbox"/>		سینما <input type="checkbox"/>		تجهیز کننده <input type="checkbox"/>		
مشخصات عوامل برنامه ساز:								
۱- طراحی:	میزان تحصیلات:	رشته تحصیلی:	که ملی:	تکن:				
۲- نویسنده:	میزان تحصیلات:	رشته تحصیلی:	که ملی:	تکن:				
۳- کارگردان:	میزان تحصیلات:	رشته تحصیلی:	که ملی:	تکن:				
۴- تهیه کننده:	میزان تحصیلات:	رشته تحصیلی:	که ملی:	تکن:				
آدرس ارائه دهنده: _____ استاد: _____								
محبوبترین سوابق کاری کارگردان:								
ردیف	نام برنامه	محلته	ساختار	موضوع	تعداد	شبهه	سال تولید	صوابت
۱								
۲								
۳								
محبوبترین سوابق کاری تهیه کننده:								
ردیف	نام برنامه	محلته	ساختار	موضوع	تعداد	شبهه	سال تولید	صوابت
۱								
۲								
۳								

در صفحه اول شناسنامه طرح، اطلاعاتی از سوابق نویسنده طرح و برخی از عناصر کلیدی مانند: تهیه‌کننده و کارگردان اخذ می‌شود تا در همان گام نخست، کارشناسان شورای طرح و برنامه را با چکیده‌ای از سوابق حرفه‌ای و نمونه برنامه‌های قبلی آنها آشنا سازد. (در شناسنامه طرح نمایشی، اطلاعات نویسنده و یا سرپرست نویسندگان در اولویت قرار می‌گیرد). آگاهی از این سوابق به کارشناسان کمک می‌کند تا در هنگام بررسی طرح، روش اجرایی و سبک‌روایی نویسنده یا کارگردان را مدنظر قرار دهند و به ارزیابی دقیق‌تری از توانایی‌ها نائل شوند.

۱ مشخصات کلی طرح

عنوان گروه طرح	
موضوع کلی طرح	
ساختار	
هدف	

۱-۱ موضوع اصلی

۱-۱-۱ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۱-۲ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۱-۳ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۱-۴ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۱-۵ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۱-۶ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۱-۷ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۱-۸ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۱-۹ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۱-۱۰ حوزه‌های تخصصی و بین

۱-۲-۱ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۲-۲ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۲-۳ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۲-۴ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۲-۵ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۲-۶ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۲-۷ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۲-۸ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۲-۹ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۲-۱۰ حوزه‌های تخصصی و بین

۱-۳-۱ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۳-۲ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۳-۳ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۳-۴ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۳-۵ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۳-۶ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۳-۷ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۳-۸ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۳-۹ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۳-۱۰ حوزه‌های تخصصی و بین

۱-۴-۱ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۴-۲ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۴-۳ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۴-۴ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۴-۵ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۴-۶ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۴-۷ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۴-۸ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۴-۹ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۴-۱۰ حوزه‌های تخصصی و بین

۱-۵-۱ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۵-۲ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۵-۳ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۵-۴ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۵-۵ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۵-۶ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۵-۷ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۵-۸ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۵-۹ حوزه‌های تخصصی و بین  ۱-۵-۱۰ حوزه‌های تخصصی و بین

در صفحه دوم شناسنامه طرح، اطلاعات کمی و کیفی طرح از جمله: مشخصات کلی طرح و ساختار و طبقه کیفی برنامه و محورهای موضوعی اصلی و فرعی درج می‌شود. منظور از «ساختار» تعیین یکی از ساختارهای ۹ گانه است که در پودمان اول به آن اشاره شد. طبقه برنامه نیز ناظر بر سقف بودجه و کیفیت مورد انتظار از برنامه است. این طبقه‌بندی نیز در پودمان اول تشریح گردیده است و صرفاً جهت یادآوری به رؤس آنها اشاره می‌کنیم:

۱ برنامه‌های گروه «الف ویژه یا الف ستاره دار» (مختص برنامه‌های با کیفیت ممتاز و شرایط سخت تولید)

۲ برنامه‌های گروه «الف» (مختص برنامه‌های با کیفیت خوب و شرایط متعارف تولید)

۳ برنامه‌های گروه «ب» (مختص برنامه‌های با امکانات و بودجه متوسط)

۴ برنامه‌های گروه «ج» (مختص برنامه‌های با امکانات کمتر و بودجه زیر متوسط)

۵ برنامه‌های گروه «د» (مختص برنامه‌های با حداقل امکانات تولید و بودجه بسیار ارزان)

سایر اطلاعات درخواستی در صفحه دوم، به تبیین موضوع اصلی و فرعی و رویکرد عمومی برنامه اختصاص دارد و نویسنده باید به صورت بسیار موجز و مختصر و با مناسب‌ترین کلمات یا کلید واژه‌ها، این مطالب را درج نماید تا کارشناسان شورا در یک نگاه، محورهای موضوعی و محتوایی را تشخیص دهند و مزایا و محسنات این طرح را در مقایسه با طرح های مشابه، معلوم سازند.

در صفحه سوم، نکات بسیار مهمی درج شده است که اگر نویسنده طرح، در توصیف آنها دقت بیشتری مبذول نماید، عملاً زمینه تصویب طرح خود را سرعت می‌بخشد. در واقع در این صفحه از شناسنامه طرح نویسنده قادر است به مهم‌ترین دلایل خود برای ارائه

بخش ۲: دروس و جلسات

طرح اشاره نماید (موضوعی که شاید در خلاصه طرح ضمیمه شده به این شناسنامه وجود نداشته باشد). همچنین نویسنده موظف است، به برجسته‌ترین نوآوری محتوایی در طرح و یا حتی خلاقیت‌هایی که در مرحله اجرا، مدنظر قرار دارد اشاره کند. سایر اطلاعات مندرج در این صفحه نیز شیوه‌های اجرایی و عملیاتی را معین می‌سازد که البته در شناسنامه طرح نمایشی با اندکی تفاوت ارائه می‌شود.

۴- صورت اجرای طرح: اسامی مسئولین طرح در سطح کارشناسی، مدیران، معاونان و سایر مسئولین در سطح استان و به شرح زیر آن در نظر آید:

۴- شرح اجرای پروژه در سطح کارشناسی، مدیران، معاونان و سایر مسئولین در سطح استان:

۵- در صورتیکه طرح به تنگ یا گره دیگری ارائه شده است، نام آن را در این کادر

۶- ویژگی‌های مفاد:  خردسال  گره‌گرا  نوآموز  آموزش  نام گروه/موسسه

۷- تعصبات:  خندان  دینار  طار  نام طرح

۸- روش دستیابی به محصول نهایی:  روش  آید  روش و ابزار

۹- مکان:  مکتوب  صورتی  صورتی

۹- طرح نیاز به روش:  کتابخانه‌ای  میدانی  داده  خارج  غیر

۱۰- مکان پژوهش:  مکتوب  صورتی  صورتی

۱۱- نوآوری و خلاقیت طرح را توضیح دهید:

در اغلب مواقع، نویسنده یا تهیه‌کننده خلاصه دست‌نویس یا تایپ شده از طرح اولیه را هم به شناسنامه طرح ضمیمه می‌کند و کارشناسان شورا علاوه بر مطالعه شناسنامه طرح، وظیفه اکید دارند تا طرح ضمیمه شده را نیز مطالعه کنند و به مقایسه ادعای نویسنده در خلاصه طرح و شناسنامه طرح نمایند. چه بسا نویسنده در خلاصه طرح به تشریح نکاتی پرداخته باشد که بخشی از آنها قابل درج در فضای محدود شناسنامه طرح نیست و..

صفحه چهارم شناسنامه طرح نیز مربوط به شورای طرح و برنامه و نظر نهایی کارشناسان است که نتیجه ارزیابی خود را به صورت رسمی در سه حالت (مردود، اصلاح و مصوب) ابلاغ می‌کند.

هنرآموز می‌تواند برای تشریح بیشتر مبحث دوم یعنی روش‌های تحقیق از متن زیر بهره‌برداری نماید:

**دسته‌بندی روش‌های تحقیق**

روش‌های پژوهش در علوم رفتاری را معمولاً با توجه به دو ملاک هدف و ماهیت تقسیم بندی می‌کنند.

دسته‌بندی روش‌های تحقیق بر اساس هدف: براساس هدف پژوهش‌ها به پژوهش‌های بنیادی و کاربردی تقسیم می‌شوند. برخی نیز معتقدند پژوهش‌ها براساس هدف به سه دسته تقسیم می‌شوند: تحقیق بنیادی، تحقیق کاربردی و تحقیق و توسعه. با عنایت به توضیحات زیر می‌توان گفت تحقیق و توسعه خود یک نوع تحقیق کاربردی است.

**■ تحقیق بنیادی:** پژوهشی است که به کشف ماهیت اشیاء پدیده‌ها و روابط بین متغیرها، اصول، قوانین و ساخت یا آزمایش تئوری‌ها و نظریه‌ها می‌پردازد و به توسعه مرزهای دانش رشته علمی کمک می‌نماید. هدف اساسی این نوع پژوهش تبیین روابط بین پدیده‌ها، آزمون نظریه‌ها و افزودن به دانش موجود در یک زمینه خاص است. برای مثال «بررسی رابطه اعتماد و تعهد در روابط صنعتی» یک نمونه تحقیق بنیادی است. سطح گفتمان کلی و انتزاعی در حوزه یک علم است. تحقیق بنیادی می‌تواند نظری یا تجربی باشد. تحقیق بنیادی نظری از روش‌های استدلال عقلانی و قیاسی استفاده می‌کند و بر پایه مطالعات کتابخانه‌ای انجام می‌شود. تحقیق بنیادی تجربی از روش‌های استدلال استقرائی استفاده می‌کند و بر پایه روش‌های میدانی انجام می‌شود.

**■ تحقیق کاربردی:** پژوهشی است که با استفاده از نتایج تحقیقات بنیادی به منظور بهبود و به کمال رساندن رفتارها، روش‌ها، ابزارها، وسایل، تولیدات، ساختارها و الگوهای مورد استفاده جوامع انسانی انجام می‌شود. هدف تحقیق کاربردی توسعه دانش کاربردی در یک زمینه خاص است. در اینجا نیز سطح گفتمان انتزاعی و کلی اما در یک زمینه خاص است.

برای مثال «بررسی میزان اعتماد مشتریان به سازمان فرضی» یک نوع تحقیق کاربردی است.

دسته‌بندی روش‌های تحقیق بر اساس نحوه گردآوری داده‌ها: پژوهش‌ها براساس نحوه گردآوری داده‌ها به دو دسته تقسیم می‌شوند: تحقیق توصیفی و تحقیق آزمایشی

**۱** تحقیق توصیفی یا غیرآزمایشی شامل ۵ دسته است: پیمایشی، همبستگی، پس‌رویدادی، اقدام‌پژوهی، بررسی موردی

**۲** تحقیق آزمایشی به دو دسته تقسیم می‌شود: تحقیق تمام‌آزمایشی و تحقیق نیمه‌آزمایشی

### **۱** تحقیق توصیفی یا غیر آزمایشی عبارت‌اند از:

**۱-۱- تحقیق پیمایشی (Survey Research):** در این نوع تحقیق هدف بررسی توزیع ویژگی‌های یک جامعه است و بیشتر تحقیق‌های مدیریت از این نوع هستند. در پژوهش پیمایشی پارامترهای جامعه بررسی می‌شود. در اینجا پژوهشگر با انتخاب

نمونه‌ای که معرف جامعه است به بررسی متغیرهای پژوهش می‌پردازد. پژوهش پیمایشی به سه دسته تقسیم می‌شود:

**۱-۱-۱ روش مقطعی (Cross Sectional):** گردآوری داده‌ها درباره یک یا چند صفت در یک مقطع زمانی خاص. برای مثال: بررسی میزان علاقه دانشجویان سال اول دبیرستان به ادامه تحصیل در یک رشته خاص.

**۱-۱-۲ روش طولی (Longitudinal):** در بررسی پیمایش طولی، داده‌ها در طول زمان گردآوری شده تا رابطه بین متغیرها در طول زمان سنجیده شود. برای مثال: «سیر تحول ثبت نام دانشجویان دختر در دوره‌های تحصیلات تکمیلی» یا «بررسی تحول مهارت‌های زبان فارسی پایه اول تا پنجم ابتدایی» (تحقیقات تحولی که به بررسی روندها و تحول پدیده‌ها در طول زمان می‌پردازند از این دسته هستند).

**۱-۱-۳ روش دلفی (Delphi Technique):** جهت بررسی دیدگاه‌های یک جمع صاحب‌نظر در مورد یک موضوع ویژه می‌توان از این تکنیک استفاده کرد. مانند: «بررسی دیدگاه اساتید دانشگاه درباره یک طرح جدید آموزشی».

**۲-۱ تحقیق همبستگی (Correlational Research):** در این نوع تحقیقات رابطه میان متغیرها بر اساس هدف پژوهش تحلیل می‌گردد. در تحقیقات همبستگی اگر هدف پیش‌بینی متغیرهای وابسته براساس متغیرهای مستقل باشد به متغیر وابسته متغیر ملاک و به متغیر مستقل متغیر پیش‌بین گویند. همچنین وجه تمایز تحقیق همبستگی با تحقیق آزمایشی در این است که متغیرهای مستقل دستکاری نمی‌شوند. براساس هدف به سه دسته تقسیم می‌شود:

**۱-۱-۱ همبستگی دو متغیری:** هدف بررسی رابطه همزمانی متغیرها است، به عبارت دیگر میزان هماهنگی تغییرات دو متغیر است. در بیشتر تحقیقات همبستگی دو

متغیری از مقیاس فاصله‌ای با پیش فرض توزیع نرمال و محاسبه ضریب همبستگی پیرسون استفاده می‌شود. مثال: رابطه اسناد ثبات و مرکز علیت با موفقیت در عملکرد

**۱-۱-۲ تحلیل رگرسیون:** در تحلیل رگرسیون هدف پیش‌بینی یک یا چند متغیر ملاک براساس یک یا چند متغیر پیش‌بین است. اگر هدف بررسی یک متغیر ملاک از یک متغیر پیش‌بین باشد از رگرسیون ساده استفاده می‌شود. اگر بررسی یک متغیر ملاک براساس چند متغیر پیش‌بین باشد از رگرسیون چندگانه (Multiple) استفاده می‌شود. اگر همزمان چند متغیر ملاک براساس چند متغیر پیش‌بین بررسی شود از رگرسیون چند متغیری (Multivariate) استفاده می‌شود.

**۱-۱-۳ تحلیل کوواریانس:** در برخی بررسی‌ها هدف بررسی مجموعه‌ای از همبستگی‌های دو متغیر، متغیرها در جدولی به نام ماتریس همبستگی یا کوواریانس است که با پیشرفت در زمینه نرم‌افزارهای آماری میسر شده است. تحلیل عاملی و حل معادلات ساختاری از این دسته هستند.

**۳-۱- تحقیق پس رویدادی (Ex-Post Facto):** به تحقیق پس رویدادی تحقیق علی - مقایسه‌ای نیز گویند. تحقیق پس رویدادی به تحقیقی گفته می‌شود که پژوهشگر علت احتمالی متغیر وابسته را مورد بررسی قرار می‌دهد. چون متغیر مستقل و وابسته در گذشته رخ داده‌اند؛ لذا این نوع تحقیق غیر آزمایشی را تحقیق پس رویدادی می‌گویند.

## ۲ تحقیق آزمایشی

تحقیق آزمایشی به دو دسته تقسیم می‌شود: تحقیق تمام آزمایشی و تحقیق نیمه آزمایشی در بیشتر پژوهش‌های علوم انسانی نظر به اینکه هدف اصلی از انجام پژوهش بررسی یک موضوع به روش میدانی است می‌توان گفت پژوهش مذکور از نظر هدف در حیطه پژوهش‌های کاربردی است. از سوی دیگر با توجه به اینکه در این پژوهش از روش‌های مطالعه کتابخانه‌ای و نیز روش‌های میدانی نظیر پرسشنامه استفاده شده است، می‌توان بیان کرد که پژوهش حاضر بر اساس ماهیت و روش گردآوری داده‌ها، یک پژوهش توصیفی - پیمایشی است.

تحقیق و پژوهشی برای آگاهی و شناخت مجهولات و پی‌بردن به مسائل ناشناخته صورت می‌گیرد، در انسان میل به داشتن و کشف حقایق حالت فطری داشته و همین امر یکی از عوامل مؤثر در پیشرفت امر تحقیق و ایجاد روش‌های مختلف بوده است، انسان همواره برای رسیدن به مقصود و حل مشکلات، راه‌های مختلف را تجربه می‌کند و مناسب‌ترین راه و روش را انتخاب می‌نماید. بنابراین روش تحقیق عبارت از به‌کارگیری راه و روش خاص، که اطلاعات مناسب‌تر و بیشتر را در مورد موضوع مطالعه فراهم نموده و عوامل و علل مرتبط بدان را مشخص نماید.

در علوم مختلف از روش‌های مخصوص و متفاوت برای مطالعه و بررسی استفاده می‌شود، تا شناخت موضوع تحت بررسی را ممکن گرداند در علوم انسانی نیز روش‌های تحقیق به صورت‌های گوناگون تقسیم‌بندی شده‌اند که رایج‌ترین آنها به قرار زیر است (لازم به توضیح است که تعیین‌کننده نوع روش تحقیق مربوط به ماهیت سؤال مورد بررسی و نوع اطلاعاتی است که برای شناخت موضوع، جمع‌آوری می‌شود).

روش تاریخی Historical Method

روش توصیفی Descriptive Method

روش تجربی Experimental Method

در زیر به توضیح مختصر هر یک از این روش‌ها می‌پردازیم:

■ **تحقیق تاریخی:** تحقیق تاریخی فعالیتی است، برای شناخت واقعیت‌های گذشته و یکی از دشوارترین انواع پژوهش است این تحقیق وقایع مربوط به گذشته را مورد تعبیر و تفسیر و ارزیابی قرار می‌دهد. در این روش، وقایع گذشته دقیق و درست شناسایی شوند تا وضع موجود بهتر درک گردد در روش‌های دیگر مانند توصیفی یا تجربی محقق می‌تواند نمونه مورد مطالعه را با میل خود انتخاب نماید، اما در

تحقیق تاریخی مجبور است فقط اطلاعات و اسنادی را که از گذشته باقی مانده‌اند؛ مورد بررسی قرار دهد. بررسی وضع تعلیم و تربیت ایران در دوران قاجار نمونه‌ای از تحقیق تاریخی است بررسی روند آموزش عالی ایران از تشکیل دانشگاه جندی‌شاپور تا تأسیس دارالفنون مثال دیگری از این نوع تحقیق است.

■ **تحقیق توصیفی:** مطالعات توصیفی برعکس تحقیقات تاریخی در مورد زمان حال به بررسی می‌پردازد. این نوع تحقیق به توصیف و تفسیر شرایط و روابط موجود می‌پردازد این گونه تحقیق وضعیت کنونی پدیده یا موضوعی را مورد مطالعه قرار می‌دهد و دارای انواع گوناگونی بدین قرار است:

**(الف) تحقیق برآوردی:** موقعیت یک پدیده را در یک زمان توصیف می‌کند این روش هیچ گونه فرضیه‌ای را پیشنهاد نمی‌کند روابط متغیرها را مورد مطالعه قرار نمی‌دهد و برای اقدامات بعدی توصیه‌ای نمی‌کند بلکه صرفاً موقعیت موجود را توصیف می‌کند. مثال: توصیف پیشرفت دانشجویان در جهت اهداف آموزشی دروس در یک زمان معین یا سرشماری عمومی برای مشخص نمودن وضعیت جمعیت کشور.

**(ب) تحقیق ارزشیابی:** این روش به ارزش‌گذاری درباره فواید اجتماعی، مطلوب بودن یا مؤثر بودن یک فرایند، محصول، یا برنامه می‌پردازد و به کاربرد یافته‌های خود توجه دارد. این نوع تحقیق اغلب با توصیه‌هایی در جهت اقدامات سازنده همراه است و در پی یافتن قوانین کلی و قابل‌گسترش به سایر موقعیت‌ها نیست. مثال: بررسی میزان ثمربخشی برنامه‌های آموزشی دانشگاه‌ها، اجرای برنامه رشته‌های علوم پایه تا چه اندازه صلاحیت‌هایی را که کمیته برنامه‌ریزی دانشگاه‌ها تدوین نموده‌اند، عملی می‌سازد، یا آیا وسایل و امکانات یک کتابخانه معین مناسب است؟

می‌توان مطالعات پی‌گیری (follow-up study) را یکی از انواع تحقیق ارزشیابی دانست این نوع تحقیق افراد را پس از گذراندن یک دوره آموزشی یا یک دوره درمانی و یا دوره تحصیلی مورد مطالعه قرار می‌دهد. هدف این نوع مطالعه که مشخص نمودن تأثیر مؤسسه یا دوره خاص بر افراد است. این نوع مطالعه می‌تواند اطلاعات مفیدی را در مورد دوره‌های آموزشی یا کار مؤسسات در اختیار قرار دهند تا بتوان تغییرات لازم را در برنامه‌ها به عمل آورد مثال: مطالعه موفقیت در شغل و یا موفقیت در یافتن شغل فارغ‌التحصیلان دانشگاه‌ها یا ارزیابی پیامدهای آموزش ضمن خدمت اعضای هیأت علمی دانشگاه‌ها.

**(ج) مطالعه مورد:** عبارت از مطالعه عمیق و گسترده یک مورد، در مدت زمان است. در این روش یک فرد یک خانواده، یک گروه و یا یک دانشگاه مورد مطالعه دقیق و همه جانبه قرار می‌گیرد. هدف مطالعه شناخت کلیه متغیرهای مربوط به آن مورد است بهترین مثال در این مورد مطالعه پزشکی یا روانکاو روی یک فرد است. این روش می‌تواند به عنوان زمینه‌ای برای مطالعات وسیع بعدی مورد استفاده قرار گیرد.

د) **مطالعه پیمایشی:** این روش شامل جمع‌آوری اطلاعات به طور مستقیم از گروهی از افراد است نمونه مطالعات پیمایشی معمولاً بزرگ است (از ۱۰۰ تا ۲۵۰ میلیون نفر) به‌وسیله این روش اطلاعات مختلفی را می‌توان بدست آورد که کلاً شامل ۳ نوع است: اطلاعات در مورد واقعیت‌ها، عقاید و رفتارها، واقعیت عبارت است یک پدیده یا ویژگی که بتوان آن را مشاهده نمود و شامل متغیرهایی نظیر سن، نژاد جنس، درآمد و سال‌های تحصیل است. به طور کلی واقعیت‌ها شامل هر چیزی هستند که بتوان آن را مورد رسیدگی قرار داد. عقیده عبارت از بیان یک پاسخ احساس و یا یک رفتار عمدی است. عقاید را می‌توان به طور عینی اندازه گرفت، اما نمی‌توانند مورد رسیدگی قرار گیرند. رفتار شامل عمل است که توسط فرد صورت می‌گیرد.

تحقیق پیمایشی متغیرهای محدودی را در مورد تعداد زیادی از افراد مورد مطالعه قرار می‌دهد. مؤسسه کالوپ از این روش برای بررسی عقاید مردم در سیاست و تجارت استفاده می‌کند. پژوهشگران در اقتصاد، مردم‌شناسی، روان‌شناسی، بهداشت و تعلیم و تربیت از این روش استفاده می‌کنند. تحقیق پیمایشی، برعکس تحقیق تاریخی با پدیده‌هایی که در زمان حال اتفاق می‌افتد سروکار دارد.

ه) **تحقیق تکاملی (توسعه‌ای):** شامل داشتن اطلاعات دقیق در زمینه‌های توسعه برنامه‌ها و رشد و تکامل افراد است. این نوع مطالعه به بررسی میزان تغییرات و الگوهای برنامه‌ها و یا رشد افراد در طول مدت زمان می‌پردازد و ممکن است به دو روش طولی (تداومی) و عرضی (مقطعی) صورت گیرد.

و) **مطالعات همبستگی:** یکی از روش‌های بسیار متداول در تحقیقات توصیفی است، که به بررسی روابط دو متغیر می‌پردازد. در مطالعاتی که به منظور تدوین فرضیه و یا آزمون آن تدوین شده‌اند، می‌توان از روش همبستگی استفاده نمود. برای محاسبه همبستگی بین دو متغیر از ضریب همبستگی استفاده می‌شود چون ممکن است متغیرهای تحقیق از نوع مقیاس‌های مختلف اندازه‌گیری (اسمی، رتبه‌ای، فاصله، نسبی) باشد. بنابراین برای محاسبه میزان ارتباط بین دو متغیر از ضرایب مختلف همبستگی استفاده می‌گردد. ضریب همبستگی بین +۱ تا -۱ در تغییر است.

ز) **تحقیقات پس از وقوع:** این نوع تحقیقات به بررسی روابط علت و معلولی به‌وسیله بررسی پی‌آمدهای موجود می‌پردازد. اگر سؤال تحقیق هنگامی مطرح گردد که مقدار



متغیر مستقل قبلاً و به‌طور طبیعی مشخص باشد، چنین تحقیقی را بعد از وقوع می‌نامند. محقق کار خود را با مشاهده و بررسی متغیر یا متغیرهای وابسته شروع می‌کند تا بتواند به متغیر یا متغیرهای مستقل برسد. از معلول شروع می‌کند تا بتواند علت را



جستجو کند. بررسی علل خودکشی، علل حوادث رانندگی، یا علل طلاق مثال‌هایی از تحقیقات پس از وقوع هستند. لازم به تذکر است که برخی از دانشمندان این تحقیق را از نوع توصیفی جدا نموده و آن را در طبقه‌بندی مجزایی به همین اسم قرار می‌دهند.

**تحقیق تجربی:** تحقیق تجربی یا آزمایشی یکی از دقیق‌ترین و کارآمدترین روش‌های تحقیق است که برای آزمون فرضیه‌ها مورد استفاده قرار می‌گیرد هدف این تحقیق بررسی تأثیر محرک‌ها، روش‌ها و یا شرایط خاص محیطی بر روی یک گروه آزمودنی می‌باشد.

در این تحقیق، پژوهشگران به منظور کشف روابط علت و معلولی یک یا چند گروه را به‌عنوان گروه تجربی تحت شرایط خاص (متغیر مستقل) قرار می‌دهد و نتایج را (متغیر وابسته) با گروه و یا گروه‌های گواه که تحت چنان شرایطی هستند، مقایسه می‌کند. بررسی اثرات دو روش مختلف تدریس (متغیر مستقل) در پیشرفت تحصیلی (متغیر وابسته) دانشجویان دانشگاه با استفاده از گروه‌های تجربی و گواه، با بررسی اثرات یک برنامه آموزشی استعمال مواد مخدر نمونه‌هایی از تحقیقات تجربی هستند.

هنگامی که انتخاب افراد تحت تجربه به‌صورت تصادفی ممکن نباشد و یا نتوان متغیرهای مستقل را کاملاً دست‌کاری و یا در آنها مداخله نمود از روش تحقیق نیمه - تجربی *Quasi-Experimental* یا شبیه تجربی استفاده می‌شود. اغلب تحقیقاتی که در مورد انسان و به‌شیوه تجربی انجام می‌گیرد، معمولاً از نوع شبیه تجربی هستند. هنرآموز برای تشریح مبحث چهارم یعنی استوری برد می‌تواند از مطالب زیر بهره‌برداری کند.

#### استوری‌برد چیست؟

استوری‌برد، تصویری از تمام عناصری است که می‌خواهید در ویدیوی خود داشته باشید. اغلب به‌نظر می‌رسد تصویری از یک قطعه فیلم کم‌مدی است، و صحنه‌های کلیدی فیلم یا تبلیغات، یا حتی فیلم را تصویر به‌تصویر، نشان می‌دهد. استوری‌برد شامل رویدادها، مجموعه‌ها و شخصیت‌هایی می‌شود که در ویدیو شما حضور دارند. استوری‌برد می‌گوید که چه کسی یا چه چیزی در قاب دوربین شما خواهد بود و هدف اصلی نقشه و جریان تولید فیلم را مشخص می‌کنید. بنابراین همان فرایند آماده‌سازی سیر داستانی فیلم ویدیویی است.

#### استوری‌برد به چه دردی می‌خورد؟

استوری‌برد، روشی سریع و آسان برای نمایش و به اشتراک‌گذاری تصورات و ایده‌هاست. یک روش بصری برای ارائه یک داستان است که قبل از ساخت یک ویدیوی واقعی انجام می‌گیرد.

استوری‌برد فضایی مناسب برای پرورش ایده و توسعه کار است. تولیدکنندگان، مدیران

و سایر اعضای تیم می‌توانند به راحتی صحنه‌های داستان را ببینند و آن را مورد بحث و بررسی قرار دهند. اگر اختلاف نظر وجود داشته باشد، قبل از ساخت ویدیو، به آسانی آن را برطرف می‌کنند. این امر موجب صرفه‌جویی در وقت و انرژی می‌شود و به صرفه‌جویی در بودجه کمک می‌کند. بنابراین روشی عالی برای پرورش ایده‌های جدید و جذاب است.

یکی از طرفداران پر و پاقرص یا حتی متعصب استوری‌بورد، آلفرد هیچکاک بود. او قبل از اینکه تولید فیلم را آغاز کند، در هر بخش از فیلم کار می‌کرد. پرداختن به استوری‌برد و سناریو برایش جزئی از فرایند فیلمسازی بود نه تولید فیلم. سپس فیلم‌برداری را آغاز می‌کرد و این جریان بهانه‌ای می‌شد برای جان بخشیدن به استوری‌بردی که تهیه کرده بود.

### چه چیزی باعث می‌شود که یک استوری‌بورد خوب ساخته شود؟

قبل از اینکه شروع به ایجاد استوری‌برد کنید، تکنیک‌هایی وجود دارد که می‌توانید از آنها استفاده کنید.

**سعی کنید تصاویر ساده‌ای در نظر بگیرید.** با استفاده از تصاویر ساده، می‌توانید مشتریان و همکاران را به آسانی به خود جذب کنید. یک استوری‌بورد ساده، فرصتی را فراهم می‌کند که خیلی چیزها با تلاش کمتری تغییر کند و همچنین فرایند فیلمسازی را آسان و انعطاف‌پذیر می‌کند.

**بر ایده‌های بزرگ متمرکز شوید.** هنگامی که یک استوری‌بورد ایجاد می‌کنید، ممکن است به راحتی غرق جزئیات شوید. توجه داشته باشید که تمرکز خود را از دست ندهید. اطمینان حاصل کنید که قبل از هر چیز جزئی، روی ایده اصلی متمرکز شده‌اید. پس از آنکه به ایده اصلی پرداختید، می‌توانید به جزئیات برسید.

**تصویرساز باشید نه متن‌پرور** به نظر شما وقتی تصاویر زیادی برای تماشا موجود باشد کسی تمایل به خواندن متن خواهد داشت؟ بنابراین به جای استفاده از متن، می‌توانید از تصاویری برای داستان نویسی خود استفاده کنید. به‌طور خاص، استعاره‌ها و مقایسه‌ها راهی عالی برای بیان داستان هستند. استعاره‌ها کمک می‌کنند تا جهان را درک کنیم. آنها راهی مناسب برای برقراری یک پیام بصری هستند، زیرا تصاویر را در ذهن ناظران، درست مانند یک ویدیو ترسیم می‌کنند.

### چگونه قدم به قدم سناریویی کارآمد ایجاد کنیم؟

■ **مرحله ۱: سناریو خود را بسازید.**

در مورد صحنه‌های کلیدی در داستان خود فکر کنید. اولین چیزی که باید به هنگام شروع و ساخت داستان انجام دهید، شناسایی صحنه‌های کلیدی در داستان است. مهم‌ترین تصاویر چیست؟ چه زمانی دچار پیچیدگی یا تغییرات مهمی می‌شوید؟ آیا در لوکیشن خود تغییری خواهید داشت؟ یک راه مناسب این است که

لیستی از تمام لحظات کلیدی داستان خود بسازید. داشتن این لیست باعث می‌شود به راحتی تصمیم بگیرید چگونه می‌خواهید چیزی را کم یا اضافه کنید. **سیر داستانی خود را بسازید.** پس از اینکه صحنه‌های کلیدی را شناسایی کردید، باید اتفاقات را به درستی پشت سرهم چیدمان کنید. این امر باعث می‌شود که داستان خود را دنبال کنید و مانع از سردرگمی تیم شوید. علاوه بر ترتیب زمانی، باید پارامترهایی مانند موقعیت مکانی و زمانی که در داستان اتفاق می‌افتد را اضافه کنید. فیلم‌هایی مانند Pulp Fiction «داستان خلقت» کاملاً خطی نیستند. بسیاری از فیلم‌ها از عناصری مانند سفر به زمان، تغییر دیدگاه‌ها، آشنا پنداری و یا اتفاقات در آینده استفاده می‌کنند. حتی در این مورد، می‌توانید با یک جدول زمانی داستانی کار کنید.

**در مورد سطح جزئیات تصمیم بگیرید.** گاهی ممکن است در مورد جزئیات اضطراب داشته باشیم که باید به آنها اهمیت دهیم. اگر به حد کافی در مورد جزئیات متعصب نباشید، می‌توانید ساعت‌ها برای تماشای هر صحنه زمان بگذارید. سعی کنید دیدگاه عملی در داستان‌نویسی خود را داشته باشید. قطعاً نمی‌خواهید گروه شما هنگام ساخت ویدیو سردرگم شوند و نتوانند درک درستی از صحنه‌های متفاوت داشته باشند. بنابراین بهتر است در اولین نسخه آن را ساده نگه دارید. بعداً می‌توانید جزئیات بیشتری را اضافه کنید. در حالت ایده‌آل، داستان شما حاوی تمام اطلاعات لازم است، اما هنوز هم درک آن آسان است.

در صورتی که یک فیلم کامل تولید می‌کنید و تمایل دارید توضیحات بیشتری را در آن بگنجانید، می‌توانید آن را به صحنه‌های جداگانه‌ای تقسیم کنید. برای هر صحنه، داستانی جداگانه ایجاد کنید. این امر به شما اجازه می‌دهد، جزئیات مهمی را وارد کنید که بتوانید آن را واضح و روشن حفظ کرده و سازماندهی کنید.

**یک توصیف مجزا بنویسید.** قدم آخر این است که عملی که در حال اتفاق افتادن است را در هر بخش از نمایش توصیف کنید. بهترین کار این است که بر مهم‌ترین عناصر هر تصویر، جداگانه تمرکز کنید. چه نوع لوکیشنی دارید؟ چه اقداماتی انجام می‌شود؟ چه احساساتی را شخصیت‌های شما باید بیان کنند؟

## مرحله ۲: روی طراحی استوری‌برد زمان صرف کنید

**خودکار و کاغذ یا سناریو دیجیتال.** اکنون وقت آن رسیده است تا سناریو خود را طراحی کنید. دو گزینه برای طراحی تصاویر دارید:

1 می‌توانید به صورت دیجیتالی یا آنالوگ کار کنید. اگر ترجیح می‌دهید دیجیتالی کار کنید، می‌توانید از یک الگوی آماده استفاده کنید. می‌توانید الگوهای بسیار زیادی برای powerpoint و InDesign و یا حتی Word را پیدا کنید. الگوی مناسب خود را دانلود کنید و طراحی را شروع کنید. یک صفحه طراحی دیجیتال

قطعاً اثرات مثبتی به همراه دارد. همچنین می‌توانید از بعضی از ابزارهای آنلاین مانند [Storyboardthat.com](http://Storyboardthat.com) استفاده کنید.

**۲** می‌توانید برای ساخت سناریو از قلم و کاغذ استفاده کنید، پیشنهاد می‌شود، الگوی مناسبی را دانلود و چاپ کنید. به این ترتیب، می‌توانید زمانی را که می‌خواهید برای ایجاد الگوی خود صرف کنید، ذخیره کنید.

قبل از شروع به کار روی سناریو، باید نسبت ابعاد تصویر را مشخص کنید. فیلم‌ها معمولاً دارای فرمت ۱۶:۹ است. تلویزیون ۴:۳ است.

### ساخت یا خرید یک فیلمنامه؟

در صورتی که احساس می‌کنید قادر به ایجاد تصاویر و سناریوی خود نیستید، می‌توانید یک سناریونویس را استخدام کنید. اگر هیچ استعدادی در طراحی ندارید، توصیه می‌شود حتماً اولین نسخه استوری بُرد خود را ترسیم و طراحی کنید.

یک دلیل ساده برای این کار وجود دارد: بازخوردهای زیادی از استوری بُرد خود خواهید گرفت. تصور کنید که یک طراح دارید و او هر بار مجبور است داستان شما را دوباره پردازش و طراحی کند. زمان زیادی را صرف برقراری ارتباط با طراح خود می‌کنید و هر بار لیستی از تغییرات به او می‌دهید. علاوه بر این، شما برای هر درخواست تغییر باید مبلغی پرداخت کنید. اگر اولین نسخه‌های استوری بُرد را خودتان طراحی کنید، می‌توانید به میزان بسیار زیاد در زمان و هزینه صرفه‌جویی کنید.

**■ شروع به ساخت استوری بُرد خود کنید.** اگر احساس خوشایندی نسبت به طراحی ندارید و همچنین هزینه‌ای برای تصویرسازی نمی‌توانید پرداخت کنید، یک سری ترفندهای ساده وجود دارد که هرکسی می‌تواند برای ایجاد تصاویر بهتر استفاده کند و یک استوری بُرد حرفه‌ای که شباهت زیادی به صحنه‌های فیلم دارد، ایجاد کند. شرکت Dreamworks نکات و ترفندهایی برای راهنمایی بیشتر در وب سایت [nofilmschool.com](http://nofilmschool.com) منتشر کرده که کمک می‌کند تا داستان‌های بهتری را بسازید.

**■ برای به دست آوردن چشم انداز مناسب شبکه‌ای کار کنید.** یکی از راه‌های آسان برای داشتن کنترل بیشتر بر چشم انداز، و رسم‌های استوری بُرد، طراحی شبکه‌ای است. با استفاده از یک شبکه، فرایند طراحی شما ساده‌تر می‌شود و به شما کمک می‌کند تا به راحتی از منظره‌های دقیق‌تری استفاده کنید.

هنگام طراحی شبکه‌ای، از کف زمین صاف اجتناب کنید. کار با یک چشم‌انداز سه جانبه به نظر طبیعی‌تر می‌آید. علت این است که تحرک بالاتری در طراحی تصاویر عمیق‌تر وجود دارد. البته این نتیجه در پایان طراحی با نمایش عکس‌های بهتر، مشخص خواهد شد.

**■ منظره‌ها را رنگ کنید و سطوحی از چشم‌انداز اضافه کنید.** این مبحث

مربوط به یکی از درس‌های اساسی در عکاسی و فیلم‌برداری است. اما در مورد طراحی به راحتی این ترفند فراموش می‌شود و آن در رابطه با عمقی است که در پیش زمینه و پس زمینه به دست خواهد آمد. این اتفاق تار و پودی به لوکیشن و پویایی به طراحی شما خواهد داد.

بنابراین، به جای اینکه شخصیت‌های خود را در یک خط افقی تکمیل کنید، می‌توانید آنها را در سطوح مختلف قرار دهید تا چشم‌انداز بیشتری اضافه کنید.

ترفند عالی و ظریف دیگر برای دریافت چشم‌انداز بیشتر، رنگ کردن اشیاء است. این امر کمک خواهد کرد که تماشاچی



آنها را از پس زمینه تشخیص دهد تا به سرعت نگاهی سینمایی برای طرح‌های خود به دست آورد.

اضافه کردن چشم‌انداز باعث افزایش سطح کیفی طرح‌ها، ویدیوها، فیلم‌ها یا تبلیغات‌تان خواهد شد. هرچه چشم‌انداز شما در تصویرسازی بیشتر باشد، به طور حتم فرایند فیلمسازی بهتری نیز خواهد داشت.

### مرحله ۳ : اطلاعات و جزئیات اضافی

بعد از قسمت تصویرسازی، وقت آن است که اطلاعات مهمی را به استوری بُرد خود اضافه کنید.

**توصیف منظره فیلم‌برداری.** یک روش عالی برای شروع این است که توصیفاتی از چیزهایی که قرار است در قاب فیلم‌برداری رخ دهد، اضافه کنید. باید بدانید که ساخت هر تصویر چه مدت زمانی را خواهد گرفت. اگر دیالوگی در این صحنه وجود دارد شامل اطلاعاتی از صحنه نیز هست یا خیر. همیشه به خاطر داشته باشید که این توصیفات را مختصر و مفید باشید.

**از یک سیستم شمارش گر استفاده کنید.** برای نگه‌داری خلاصه داستان خود، مهم است که هر یک از صحنه‌ها را بشمارید. هنگامی که عکس‌هایی دارید که فریم‌های مختلفی را می‌گیرند، می‌توانید با عدد ثنویه مانند  $a_2$  یا  $b_2$  و  $c_2$  کار کنید. این جریان به شما کمک می‌کند که همه چیز برایتان شفاف باقی بماند. با استفاده از فلش حرکت دوربین را تعیین کنید.

**حرکت دوربین را اضافه کنید.** اگر می‌خواهید حرکت دوربین در ویدیوی نهایی را مشخص کنید، می‌توانید در تصاویر خود از فلش استفاده کنید. فلش به سادگی اشاره به جهتی می‌کند که شما می‌خواهید دوربین در آن جهت حرکت کند.

یک روش ظریف‌تر برای نشان دادن حرکت دوربین، خطوط حرکتی است. خطوط حرکتی بر سرعت حرکت به سمت یک هدف تمرکز می‌کند.

راه دیگر برای نمایش حرکت دوربین، کار با فریم‌های متعدد است که یک شیء را از زاویه‌های متفاوت نشان می‌دهد.

**شخصیت‌ها را به صورت منطقی گروه‌بندی کنید.** در صورتی که با چند شخصیت برخورد می‌کنید، باید به‌طور منطقی آنها را گروه‌بندی کنید. زمانی که به مرحله ویرایش می‌رسید، اینکار بسیار مفید خواهد بود. داشتن یک نظم خاص، مانع از اشتباه تیم شما می‌شود. استراتژی دیگر این است که به‌طور مثال شخصیت‌ها پتان را از A تا D نامگذاری کنید.

### ■ مرحله ۴: بازنگری و تنظیم دقیق

گام آخر در ایجاد یک استوری بُرد، قسمت بازبینی و تجدید نظر است. قطعاً زمانی که اولین پیش‌نویس داستان خود را آماده می‌کنید، احساس بسیار خوبی خواهید داشت، اما حالا بهترین زمان برای دریافت بازخوردهای با کیفیت است.

قبل از اینکه از کسی نظرسنجی کنید، اگر بگذارید استوری بُرد شما مدتی دست نخورده و در حال سکون بماند، مؤثرتر خواهد بود. شخصاً تجربیات خوبی در این رابطه داشتیم، برای مدتی کوتاه فراموشش کردم و بعد با ذهن بازتر به سراغ آن برگشتم. گاهی اوقات، حتی یک شب فاصله می‌تواند برای این کار کافی باشد و نتیجه‌ای شگفت‌با خود رقم بزند.

هنگامی که بررسی‌های شخصی خود را انجام دادید، باید نظرات دیگران را هم دریافت کنید.

### نتیجه‌گیری

هنگامی که آماده‌اید تا استوری بُرد خود را به مرحله تولید ویدیو ببرید، استوری بُرد شما کمک بزرگی برایتان خواهد بود. حتی اگر زمان و خلاقیت زیادی برای ساختن داستان خود صرف کنید، هنوز جای کار بیشتری وجود دارد و باید منتظر ایده‌های جدید دیگر هم باشید. برای صحنه‌هایی که قبلاً هیچ ذهنیتی از آنها ندارید، همیشه ایده‌های جدید به‌ذهنتان خطور خواهد کرد. این همان چیزی است که فیلم‌برداری را این‌گونه شگفت‌انگیز کرده است.

اما همیشه داشتن فردی مورد اطمینان و با تجربه در هر کاری باعث بهتر انجام شدن و افزایش بازدهی آن کار می‌شود.

بیان مواردی که در کشیدن استوری بُرد باید توجه لازم را به آنها داشت.

### ۱ هر صحنه‌ای باید در خدمت یک هدف باشد. در حال کشیدن استوری بُرد،

بی‌دلیل یک صحنه را به صحنه دیگر کات نزنید. گاهی اوقات، این کات‌زدن‌های بی‌مورد بیننده را گیج می‌کند. کات دادن به دلایل مختلف اتفاق می‌افتد و تنها

دلیل اکشن بودن صحنه نمی تواند باشد. مثلاً: در صحنه‌ای می‌تواند فوکوس بر روی یک پا باشد که به‌صورت کاراکتر دیگر برخورد می‌کند، و سپس کات به صحنه‌ای که صورت کاراکتر به‌زمین برخورد می‌کند، و کات به فرد مهاجم که به حمله خود ادامه می‌دهد و... همیشه دلیلی برای کات دادن در صحنه وجود دارد: چیزی برای نشان دادن.

کات دادن برای تغییر و عوض کردن تمرکز بیننده به یکی از جنبه‌های مهم داستان به‌کار می‌رود. به‌عنوان مثال، یک کاراکتر بعد از نوشیدن آب، لیوان را بروی میز می‌گذارد. زیاد هیجان‌انگیز نیست؟ پس چرا ما به لیوانی که بر روی میز گذاشته شد کات می‌زنیم؟ پس باید نمای باز کاراکتر خود را حفظ کرد. اگر سَم در لیوان وجود داشته باشد که قابل مشاهده هم باشد (به عنوان مثال) و بیننده آن را ببیند، وقت آن است که نمای بسته از لیوانی که روی میز قرار دارد را نشان دهید و این کات زدن در خدمت یک هدفی قرار گرفته است.

مطمئناً در یک فیلم و یا یک شوی تلویزیونی کاراکترها باهم در حال گفت‌وگو هستند. این دو کاراکتری باید قابل مشاهده باشند. هر دوی آنها در صحنه حضور دارند و ممکن است کات‌هایی به نمای نزدیک‌تر به کاراکترها زده شود و سپس حتی این کات‌ها نزدیک‌تر هم شوند. چیزی اتفاق نمی‌افتد، شاید هنرمند و یا کارگردان به دلیل اینکه شات طولانی، می‌خواهد آن را از یکنواختی در بیاورند. در هر صورت این شیوه درستی برای این کار نیست. کات را به نمای نزدیک می‌زنید تا مثلاً حالات چهره بازیگر را با وضوح بیشتر نشان دهید و یا چیزی شبیه این مسئله، صرفاً کات زدن، انجام ندهید. این یکی از اشتباهات رایج آرتیست‌ها و هنرمندهای جوان است که نتیجه آن سردرگمی بیننده است.

**۲ دوربین را فقط در صورت لزوم حرکت دهید.** آرتیست‌های جوان تمایل زیادی به حرکت دوربین در تمام صحنه‌ها دارند. مطمئناً این کار به فیلم شما کمک نمی‌کند و برای چشم بیننده خوشایند نیست و چشم او را خسته می‌کند. سعی کنید حرکت دوربین را به حداقل ممکن برسانید. برای آغاز یک شات ممکن است از این تکنیک استفاده شود، اما بیشتر از آن تا حدودی آزاردهنده است. حرکت دوربین را برای فاش شدن چیزی استفاده کنید و یا برای تغییر تمرکز و فوکوس تماشاگران به چیز مهمی در داستان از آن استفاده کنید.

این معمولاً اشتباهی است که در فیلم‌های انیمیشن ۳ بُعدی رایج است. انیماتورهای ۳ بُعدی دوست دارند تا دوربین را در تمام صحنه‌ها به حرکت در بیاورند. شاید به این خاطر باشد که آنها زمان زیادی را صرف مدلینگ و صحنه آرایی شات خود کرده‌اند و نمی‌خواهند زحمت و کار آنها هدر رود، دوربین را حول موضوع اصلی داستان نگه دارید و آن را کاملاً در خدمت داستان قرار دهید، در این صورت است که بیننده متوجه کار

سختی که شما انجام داده‌اید، می‌شود.

**۳ مراقب جامپ کات‌ها (برش تصویری) باشید.** برشی بین دو نما، که غیر منتظره و پرشی به نظر آید و پرش آشکار در زمان یا مکان، توجه را به خود جلب کند. معمولاً جامپ کات‌ها در مواقعی اتفاق می‌افتند که کات از یک زاویه و یا یک فریم به فریم و یا زاویه تقریباً مشابه زده می‌شود. این کار به چشم می‌آید و کار ما را تا حدودی خراب می‌کند.

وقتی که کات را به یک زاویه جدید بازیگر می‌زنیم، یک هنرمند استوری‌برد باید مطمئن شود که دوربین در صحنه جدید به صورت واضح، نزدیک تر و یا دورتر از بازیگر است. اگر سایز کاراکتر ما در هر دو کات اندازه هم باشد، جامپ کات در سکانس شما به وجود می‌آید. چرخش دوربین هم این مشکل را به هیچ وجه حل نمی‌کند. خط پایین و (یا باتم لاین) صحنه هم بسیار مهم است.

**۴ به ترکیب بندی کار دقت کنید.** فضاهای منفی کار خود را به خوبی پوشش دهید. یک کاراکتر کوچک در فریم خود نکشید و فقط بک‌گراند را به نمایش بگذارید، مگر اینکه برای منظور خاصی این کار را انجام دهید، به عنوان مثال برای نشان دادن تنهایی یک کاراکتر. اگر تمرکز بر روی تمام کاراکتر است، مطمئن شوید که کاراکتر در قاب بندی فیت می‌شود (تمام کاراکتر و حرکات او). اگر می‌خواهید شات به اندازه ممکن جذاب به نظر برسد.

باید تلاش کنید تا مقداری عمق را در هر شات به خوبی نشان دهید. گاهی اوقات به وسیله اشیایی که در جلوی صحنه (فورگراند) وجود دارد، می‌توانید این کار را انجام دهید. به وسیله صحنه آرایبی مناسب مثلاً وقتی که کاراکتر را در حالت نمای کامل و یا نیم‌رخ نشان می‌دهد، می‌توان کات را انجام داد. اگر از این دو زاویه برای هدفی جزء آرتیستیک صحنه استفاده شود باید از آن اجتناب کنید، نمایش بی‌دلیل نیم رخ و یا تمام رخ بازیگر ممکن است به کار شما لطمه بزند.

استفاده از نمای آور شولدر (نمای از پشت بازیگر) بازیگری که در حال صحبت کردن است بسیار می‌تواند جذاب تر از یک نمای بسته و کلوز آپ باشد. نمای آور شولدر ارتباط بین فضای بین دو کاراکتر را نشان می‌دهد و از آن می‌توان برای عمق دادن به تصویر استفاده کرد.

**۵ محور تصویر را حفظ کنید.** در هر صحنه‌ای یک خط فرضی وجود دارد که به آن یک محور می‌گویند. خطی است که دوربین هیچ گاه نمی‌تواند از آن عبور کند. اگر در صحنه دو کاراکتر در حال گفت‌وگو هستند خط محور می‌تواند به صورت مستقیم و دقیقاً در وسط این کاراکترها در نظر گرفته شود. از این خط نمی‌توان عبور کرد، اگر مجبور هستید، ابتدا باید کات بزنید، دوربین خود را در خط محور قرار دهید و سپس می‌توانید به سمت دیگر کات بزنید.



۶ از زاویه‌های پیچیده اجتناب کنید. توصیه می‌شود که دوربین خود را در زاویه‌های بسیار پیچیده استفاده نکنید. این کار باعث می‌شود که حرکت در صحنه شما بسیار محدود و با سختی انجام شود. شما معمولاً می‌توانید منظور خود را به صورت بصری و بدون پیچیده کردن شرایط بیان کنید.

۷ مطمئن شوید که دستورالعمل‌های دوربین و انیمیت شما به صورت واضحی بیان شده است. احتمالاً کاری که شما می‌خواهید انجام دهید با همکاری تعداد افراد بیشتری انجام خواهد شد، باید همه چیز برای آنها واضح و قابل درک باشد. این قضیه خصوصاً زمانی نمود پیدا می‌کند که شما و گروه تولید به زبان دیگری صحبت می‌کنید، پیش می‌آید که انیماتورها خارجی زبان باشند و به همین خاطر باید ساختار کار شما واضح و قابل درک باشد.

۸ پیوستگی را در کار رعایت کنید. یکی از اشتباهات رایج در استوری‌برد، عدم پیوستگی است. سکانس پیوستگی خود را حفظ کند. کاراکترها نیاز دارند وقتی از صحنه‌ای به صحنه دیگر می‌روند، پوزیشن و موقعیت خود را حفظ کنند و شما باید حرکات آنها را به درستی دنبال کنید. به متعلقات صحنه باید توجه شود، و اندازه‌ها و کاراکترها و اشیایی که در بک‌گراند وجود دارد باید به درستی رصد شوند.

در حال حاضر و در انیمیشن ۳ بعدی این مشکل به ندرت اتفاق می‌افتد، چون از یک صحنه‌آرایی و لی‌اوت برای تمام سکانس استفاده می‌شود و اگر اشتباهی در استوری‌برد باشد به راحتی قابل تشخیص است. ولی در کارهای ۲ بعدی هنرمند تمایل دارد آن چیزی را که در استوری‌برد می‌بیند را بکشد، این کار ممکن است او را به مسیر اشتباه بکشاند. بیشتر کارهایی که در آسیا انجام می‌شود از این قبیل است و پیوستگی کار بسیار در استوری برد مهم می‌شود. در این مورد، شما باید در استوری برد خودتان مطمئن شوید تا وقتی که کار به انیمیت رسید شما را سورپرایز نکند و در آنجا تازه متوجه شوید که سکانس درست نیست، و دیگر زمان انجام کاری را ندارید چون انیماتورها دقیقاً طبق استوری‌برد کار خود را انجام داده‌اند و زمان زیادی برای انیمیت کردن آنها صرف کرده‌اند.

۹ در کشیدن پوزها تنبلی نکنید. بسیاری از افراد در زمان کشیدن استوری برد از شورت کات‌ها استفاده می‌کنند و تعداد محدودی پوز را در کار خود استفاده می‌کنند. آنها تصور می‌کنند که انیماتورها از تخیل خود برای حرکت مورد نظر استفاده می‌کنند و حرکت را به صورت طبیعی به تصویر می‌کشند. بسیاری انیماتورها از استوری برد تبعیت می‌کنند و به آن اعتماد دارند و زیاد برای حرکات از تخیل خود استفاده نمی‌کنند: مخصوصاً زمانی که با انیماتورهای خارجی سر و کار دارید و حقوق حداقلی به آنها پرداخت می‌کنید.

مطمئن شوید که برای پوزتان یک شروع و یک پایان در نظر گرفته‌اید برای اینکه

سکانس شما انسجام خود را به درستی حفظ می‌کند. تمام حرکاتی که در مورد کاراکتر خود در نظر دارید را به دقت اشاره کنید به‌خصوص زمانی که کاراکتر شما پوز خود را به فراخور صحنه تغییر می‌دهد. اگر می‌خواهید پوزی را به صحنه اضافه کنید، می‌توانید از تایم نیل (آیکن تصاویر) برای این کار استفاده کنید، آنها را با شماره علامت‌گذاری کنید و در دیالوگ به آن اشاره کنید که کدام پوز مربوط به کدام شماره است.

**۱۰ در موقع لزوم، مطمئن شوید که به منبع نور اشاره شده است.** اگر در فیلم شما افکت‌های سایه وجود دارد و می‌خواهید به آن اشاره کنید باید به منبع نور و جهت تابش آن به درستی اشاره شود. اگر شما این کار را انجام ندهید، ممکن است که انیماتور سایه را در هر جا که بخواهد قرار دهد و حداقل باعث می‌شود که مقداری از زحمتی که کشیده است به هدر رود. این کار باعث می‌شود که مقداری سردرگمی در کار به وجود آید و سایه‌های شما تأثیر لازم را در بیان روند داستان نداشته باشند. محل سایه را مشخص کنید و یا به سادگی و با یک فلش جهت تابش نور را در استوری‌برد مشخص کنید کشیدن سایه بهترین نتیجه را در کار شما دارد.

**۱۱ مطمئن شوید که بازی کاراکتر شما در جهت دوربین درست انجام می‌شود.** وقتی کاراکترها در حال صحبت هستند و کات‌های مختلف را از این کاراکتر به کاراکتر دیگر و یا چیز دیگری می‌زنید باید مطمئن شوید که این موضوع که این دو کاراکتر در حال گفت‌وگو با هم هستند در کار حفظ شود. اگر کاراکتری در سمت چپ تصویر صحبت می‌کند کاراکتر مقابل باید جواب او را در سمت راست تصویر دهد. در غیر این صورت ما متوجه نمی‌شویم که این دو کاراکتر در حال گفت‌وگو با هم هستند و تماشاگران دچار سردرگمی می‌شوند. این زمانی اتفاق می‌افتد که کات زدن ما در حالت نمای نزدیک و یا کلوز آپ انجام می‌شود و یک جامپ کات در تصویر اتفاق می‌افتد.

در مورد جهت دوربین و تعامل کاراکترها با دوربین مطمئن شوید که اگر به‌عنوان مثال کاراکتر شما در سکانس بعدی نیز وجود دارد حرکت او در جهت مشابه باشد و این اتفاق بسیار مضحک است که کاراکتر شما از جهت راست تصویر خارج شود و در نمای بعدی از سمت چپ وارد کادر شود.

**۱۲ در نظر داشته باشد که حرکات مهم شما باید در وسط تصویر اتفاق بیفتد.** حرکات مهم باید در محل امن کادر اتفاق بیفتد که همان مرکز کادر است. برخی تلویزیون‌ها کادربندی متفاوتی برای نمایش تصویر دارند و اگر اتفاق مدنظر شما در خارج از این کادر باشد بیننده را گمراه می‌کند. شما کادر بندی را در استوری‌برد خود در نظر بگیرید و آن را در تمام کار خود حفظ کنید.

خیلی از افراد تمایل دارند که چشم‌های کاراکتر خود را دقیقاً در وسط تصویر نمایش دهند و این یک کار اشتباه است. تمایل کاراکتر باید به گوشه‌ای از تصویر باشد، در این

صورت است که مقدار کمتری فضای منفی (پرت) خواهید داشت.

**۱۳ مطمئن شوید که پوز شما به اندازه کافی قدرتمند است.** پوزها باید به درستی و قدرت کشیده شود و خط حرکت محکمی داشته باشند، پوزهای کاراکتر باید به خوبی سیلوئت شده باشند. بدین معنی که اگر تمام کاراکتر خود را سیاه کشیده باشید شما باید همچنان قادر باشید تا بگویید کاراکتر در حال انجام دادن چه کاری است.

#### ۴ شیوه تدریس

هنرآموز با ارائه فهرستی از کتابها در حوزه فیلمنامه نویسی و طراحی استوری برد همراه با عکس، تصویر و توصیف خلاصه‌ای از کتب مذکور یکی از نکات کلیدی در فراگیری بهتر درس ایجاد کند.

#### ۵ نکات ایمنی و بهداشت

ایمنی و دقت در کار با ابزار استودیویی، رعایت نکات فنی و ایمنی در کار با ابزارهای مکانیکی و الکترونیکی، رعایت بهداشت در محیط استودیو و کارگاه‌های آموزشی

#### ۶ شیوه ارزشیابی اهداف توانمند سازی

آزمون‌های شفاهی و کتبی عملکردی، مشاهده عملکرد، فعالیت‌های کلاسی و کارگاهی، تهیه گزارش و کار پوشه (هنرجویان در پایان این درس باید بتوانند توصیف روشنی از مفاهیم نظری ارائه کنند و همچنین با استفاده از فرم‌های مخصوص شناسنامه طرح، باید بتوانند برخی موضوعات اجتماعی یا فرهنگی را در غالب طرح ارائه نمایند. همچنین توانایی عملی آنها برای نگارش یک سکانس با چند صحنه کوتاه همراه با دیالوگ و توضیح صحنه فرصتی فراهم می‌کند تا هنرآموز به ارزشیابی توان آنها و میزان مهارت هنرجویان پی ببرد.)

## فصل دوم: نگارش متن و روایت مبتنی بر اجرا و تنظیم پروژه

### تحلیل فرایند طرح و متن

واحد یادگیری

(۲)

## جلسه ۴: انواع ساختارهای برنامه‌سازی

### ۱ مقدمه

فرایند ارائه طرح و متن به «شوراهای طرح و برنامه» که گلوگاه اصلی تصویب یک متن تلویزیونی در شبکه‌های مختلف تلویزیونی محسوب می‌شوند مورد بحث قرار می‌گیرد. مطابق با اصول حاکم بر سواد رسانه‌ای، هنرجویان باید بدانند که روند تولید متن و ساخت یک برنامه تلویزیونی یک فعالیت پیچیده و وقت‌گیر است و در تعامل مستمر با کارشناسان و مدیران رسانه شکل می‌گیرد. همچنین هنرجویان آموزش می‌بینند که چگونه متن مصوب و نهایی را برای ورود به مراحل تولید، تجزیه و تحلیل نمایند و برآورد مالی و برنامه‌ریزی اولیه را بر اساس متن نهایی آماده سازند.

### ۲ مواد و تجهیزات

با استفاده از وایت‌برد و رایانه و نرم‌افزار پاورپوینت و... اطلاعات موردنظر خود را به‌صورت جذاب و مؤثری ارائه نماید. آماده‌سازی انواع سریال‌های تلویزیونی، آثار مستند و نمونه‌های دیگر با هدف بررسی الگوی ساختاری هر یک از آنها. هنرآموز با نمایش این آثار به تشریح ساختارهای کلاسیک و غیر کلاسیک پردازد و همچنین گره‌های دراماتیک را به روشنی توصیف نماید.

هنرآموز با ارائه فهرستی از کتاب‌ها در مورد الگوهای پرده‌بندی همراه با عکس و تصویر و توصیف خلاصه‌ای از کتب مذکور یکی از نکات کلیدی در فراگیری بهتر این درس ایجاد کند. آدرس چند سایت اینترنتی یا کانال‌های اطلاع‌رسانی در موضوعات درسی را به هنرجویان ارائه دهد.

### ۳ دانش افزایی

در این جلسه دو موضوع محوری مطرح گردیده است که عبارت‌اند از:

۱- ساختار کلاسیک و غیرکلاسیک در طرح و متن و روایت اجرایی

۲- کاربرد گره‌های دراماتیک در انواع ساختارهای برنامه‌سازی

در مبحث اول برخی کارشناسان ساختارهای کلاسیک و غیر کلاسیک را صرفاً در برنامه‌های نمایشی جستجو می‌کنند و این سلسله از مباحث را محدود به ساختارهای نمایشی می‌دانند اما تمام ساختارهای برنامه‌سازی می‌تواند با الگوهای کلاسیک و غیر کلاسیک مورد ارزیابی قرار گیرد. برای مثال: پرده‌بندی در ساختارهای نمایشی یک روش کارآمد برای تقسیم اطلاعات و محتوای داستانی و روشی برای تفکیک حوادث و وقایع داستان محسوب می‌شود. اما در آثار غیر داستانی نیز موضوع تقسیم اطلاعات و محتوای برنامه یک ضرورت است و می‌توان با بهره‌گیری از الگوی پرده‌بندی داستانی، در برنامه‌های غیر نمایشی، نوعی انسجام دراماتیک خلق نمود. در این درس به بررسی انواع ساختارهای غیر کلاسیک نیز پرداخته شده است و هنرآموز می‌تواند با نمایش آثار مختلف تلویزیونی اعم از نمایشی و غیرنمایشی، هریک از ساختارها را به دقت تجزیه و تحلیل نماید.

در مبحث دوم، گره‌های دراماتیک گره‌هایی نظیر: کشمکش و تضاد، غافلگیری، معما و کنجکاو، تعلیق و کنایه دراماتیک. کاربرد این طیف از ابزار دراماتیک فقط مختص آثار نمایشی و داستانی نیست و هنرمندان نمی‌توانند از این ابزار برای افزایش جذابیت آثار غیر داستانی نیز بهره بگیرند.

«هنر آموز می‌تواند برای تشریح مبحث نخست از متن زیر استفاده کند»

### ساختار کلاسیک خطی سه پرده ای

وقتی فیلمنامه‌ای را می‌خوانید، به‌طور غریزی می‌دانید هر چیزی کجا باید اتفاق بیفتد. در یک فیلم سینمایی، وقتی پرده اول در کمتر از ۲۰ صفحه تمام می‌شود، متوجه می‌شوید که یک جای کار ایراد دارد. به‌همین دلیل باید همیشه ساختار را رعایت کنید. هر چقدر هم که فیلمنامه آوانگارد باشد؛ در هر صورت باید ساختار سه پرده‌ای را رعایت کرد، حال، هنگامی از ایده فیلمنامه خود مطمئن شدید، به قصه کار فکر کنید و شخصیت‌هایتان را پرداخت نمایید، نوبت به شکل دادن به ساختار داستانی اثر و به تبع آن فیلمنامه می‌رسد. (فراموش نکنید که پرداخت شخصیت‌ها و شکل دادن به ساختار پیرنگ اثر، دو فعل هم‌زمان هستند و در کنار هم معنا پیدا می‌کنند. این دو مسئله یکدیگر را تقویت کرده و باعث پیشبرد، تکمیل و شفافیت هم می‌شوند.)

هر فیلمنامه از مجموعه‌ای از آشننگی‌ها و به‌هم‌ریختگی‌ها تشکیل شده که سیر حرکتی آنها از مسائل کلی به جزئیات است. وقتی برای اولین بار موقعیت باثبات داستان به هم می‌ریزد: پرده اول، دوم و سوم شکل می‌گیرد. موقعیت به هم ریخته و ناپایدار بعدی آغاز، میانه و پایان هر پرده را برای ما معلوم می‌سازد. سپس هر پرده را به سکانس‌ها، نماها و در نهایت کنش‌ها و دیالوگ‌ها تقسیم کنید.

اغلب فیلمنامه‌هایی که از ضعف ساختار رنج می‌برند، به دو گروه تقسیم می‌شوند: الف) فیلمنامه‌هایی که دارای ساختار تفریطی هستند. (داستان در این فیلمنامه‌ها

درست به همان شکلی روایت می‌شود که در زندگی واقعی اتفاق می‌افتد و به‌طور طبیعی این نوع از فیلمنامه‌ها درست مثل زندگی، خسته کننده هستند.)  
(ب) فیلمنامه‌هایی که ساختار افراطی دارند. (این نوع از فیلمنامه‌ها ملغمه‌ای از سبک‌های مختلف‌اند، پیرنگ فوق‌العاده و پیچیده‌ای دارند، از جلوه‌های ویژه به حد وفور در آنها استفاده شده و... اما در مقابل از ضعف قصه رنج می‌برند.) در موقع خلق یک فیلمنامه برای اینکه بتوانید مخاطب را درگیر یک تجربه احساسی کنید و او را با خود به نقطه اوج داستان برسانید، لازم است که از حوادث کاملاً دراماتیک بهره ببرید و به‌دنبال لحظات دراماتیکی باشید که داستانتان را پیش ببرد.

یک فیلمنامه در حکم نقشه برای فیلم است و می‌تواند راه را به ما نشان دهد. مهم‌تر از همه اینکه فیلمنامه، ساختار اثر را برای ما مشخص می‌کند: همان چیزی که می‌توان مثل ستون فقرات، باقی اندام اثر، یعنی تصویر و دیالوگ‌ها را بر روی آن استوار کرد. کار فیلمنامه نویسی است که نقشه را به‌درستی ترسیم کند.

از زمانی که برای نخستین بار سید فیلد دستورالعمل فیلمنامه‌نویسی با ساختار سه پرده‌ای را در روزهای آغازین رشد صنعت سینما مطرح ساخت، این قواعد توسعه یافته و مورد بازنگری بسیار قرار گرفت. تقریباً ۹۰ درصد فیلم‌ها (به‌ویژه فیلم‌های جریان اصلی هالیوود) به‌شکل بارزی تابع این ساختار بوده است. به‌عنوان آزمایش می‌توانید به‌طور تصادفی برخی از فیلم‌هایی را که در تلویزیون نمایش داده می‌شوند یا در ویدیو کلوب‌ها توزیع می‌شوند، انتخاب کنید و آنها را با نمودار ۳ که در ادامه می‌آید، مقایسه کنید. آیا این نمودار در مورد فیلم‌هایی که بررسی کردید، مصداق دارد یا خیر؟  
قانون ساختار سه پرده‌ای، یک حکم مطلق نیست. رعایت این قانون، ایده آل است. اما آنچه که بیش از هر چیز به موفقیت فیلمنامه و ساختار درست روایت کمک می‌کند، داشتن یک قصه قانع‌کننده و نحوه بیان پذیرفتنی و باورکردنی آن است.

توجه



مهم‌ترین چیزی که باید همواره برای رعایت یک ساختار درست در ذهن داشته باشید، این است: که موقع نوشتن فیلمنامه در نهایت به نقطه‌ای برسید که در ضمن نوشتن آگاهانه نسبت به آن فکر نکرده‌اید. فیلمنامه رعایت ساختار بخشی از کار است که باید ذاتاً با شما همراه باشد و موقع نوشتن در مرحله دوم اهمیت قرار داشته باشد.

نوشتن فیلمنامه مثل بازی خط - نقطه یا پیدا کردن ارقام صحیح نیست. باید بگذارید تا خود داستان به شما بگوید که چگونه باید پیش برود، همه ارقام و اعدادی که درباره ساختار سه پرده‌ای در کلاس‌های متفاوت به شما آموزش داده می‌شود، یا در کتاب‌های مختلف می‌خوانید، فقط باید به منظور رشد و تقویت قوه نوشتن فیلمنامه به کار گرفته شود و توانایی حدس زدن و الهام را در شما بالا ببرد.

■ اغلب فیلم‌های تلویزیونی (حدود ۶۰ دقیقه) با استفاده از میان برنامه‌های تبلیغاتی به سه بخش یا پرده تقسیم می‌شوند.

■ یک فیلم داستانی نیم ساعته و یا یک کمدی موقعیت به دو پرده تقسیم می‌شود.

■ در یک فیلم سینمایی، تشخیص پایان هر پرده از طریق نمایش تبلیغات ممکن نیست، بلکه با تجزیه و تحلیل فیلم هنگام تماشای آن به این بخش‌بندی پی می‌بریم. (وقتی همین فیلم سینمایی را در تلویزیون نمایش می‌دهند، اغلب تبلیغات را در پایان پرده اول، نیمه پرده دوم و پایان پرده دوم نشان می‌دهند.)

بد نیست که نسبت‌های زیر را به خاطر بسپارید:

بنابر نسبت‌های فوق، اگر فیلمنامه شما دو ساعت یا ۱۲۰ دقیقه باشد، تقسیم‌بندی به این شکل درمی‌آید: ۳۰ دقیقه / ۶۰ دقیقه / ۳۰ دقیقه.

رعایت یکی از قوانین پذیرفته شده در فیلمنامه نویسی (ر.ک به بخش ۲) درباره رمان را فراموش نکنید: هر صفحه در فیلمنامه معادل یک دقیقه از زمان نمایش فیلم است. و از آنجایی که فیلمنامه شما هم نباید از ۱۲۰ صفحه (حداکثر) طولانی‌تر باشد، هر پرده تقریباً معادل ۳۰ صفحه (پرده اول) / ۶۰ صفحه (پرده دوم) / ۳۰ صفحه (پرده سوم) خواهد بود:

البته تقسیم‌بندی یا تعریف ۴/۱ / ۲/۱ / ۴/۱ هم قانون مطلق نیست. بسیار اتفاق می‌افتد که در فیلمنامه‌های ۹۰ دقیقه‌ای / ۹۰ صفحه‌ای، با تقسیم‌بندی ۲۰/۶۰/۱۰ روبرو می‌شوید، اما به هر حال در این مرحله بهتر است که همان الگوی ۱۲۰ صفحه‌ای را ملاک کار خود قرار دهید.

تمرین: پنج فیلم را تماشا کنید: شاهد، بازی اشکبار، دون ژوان دومارکو، مزرعه رؤیایا و مسابقه حضور ذهن. هر کدام از این فیلم‌ها را با نگاهی کلا انتقادی و به‌طور مجزا ببینید، اما لازم نیست یادداشت بردارید. در هر پرده چه اتفاقی می‌افتد؟

تکرار مطالب: به هنگام نوشتن فیلمنامه یک هدف نهایی دارید و آن چیزی نیست جز رسیدن به نقطه اوج نهایی در پرده سوم. (البته این نقطه اوج لزوماً در صحنه آخر فیلم نیست.) تمام عناصر فیلمنامه از جمله همه توضیحات و تصاویر، هر خط از گفت‌وگوها، جزئیات شخصیت‌پردازی، همه موانع و هر ضربه‌ای که به شخصیت وارد شده و هر کشمکش که حل می‌شود، باید به‌منظور رسیدن به همین نقطه اوج نهایی و ایجاد بیشترین تأثیر احساسی روی مخاطب به کار گرفته شود.

توجه



شیوه یا استراتژی نوشتن «از انتها به ابتدا» همان‌طور که در کل فیلمنامه کاربرد دارد، در مورد هر پرده نیز قابل استفاده است. قبل از خلق هر پرده، باید بدانند که پایان آن پرده (نقطه اوج) چیست؛ با این کار می‌توان نوشتن از «انتها به ابتدا» را شروع کرد و مطمئن باشید که هر عنصری کارکرد مناسب خواهد داشت و ما را در رسیدن به هدف یاری خواهد کرد.

## ساختار خطی سه پرده‌ای

**۱ پرده اول (نگاهی اجمالی)** فیلمنامه نویس باید در ۳۰ صفحه نخست فیلمنامه، برای داستان مقدمه چینی کند. اگر که این اتفاق در فیلمنامه نیفتاده، به سراغ کار دیگری می‌رویم. (سید فیلد)

در پرده اول همه آنچه که قرار است قصه با آنها ساخته شود، به مخاطب عرضه می‌شود: شخصیت‌های اصلی، بستر داستان (تعیین حدود معمول اجتماعی، محیطی و روانی، لحن اثر (واقع‌گرایی محض مثل فیلم مخمسه، اسطوره‌ای مثل فیلم‌های Loch Ness و مزرعه رؤیاهای عاطفی و احساسی مثل فیلم‌های حس و حساسیت و قهرمان محلی؛ خنده دار و مضحک مثل فیلم در انتظار بازدم؛ داستان شاه پربانی مثل فیلم ادوارد دست قیچی و...)، مشکلات، تمایلات، علایق عاشقانه، مدت فیلم (زمان واقعی یا داستانی آن) و محدوده‌های زمانی (همه کارهایی که باید زمان مشخصی اتفاق بیفتند). هیچ عنصر مهمی نباید بعد از پایان پرده اول (به‌ویژه در صفحات آغازین پرده دوم) وارد داستان شده و به مخاطب معرفی شود.

در همان فضای سی صفحه‌ای پرده اول، که فضای چندان زیادی هم نیست، موارد بسیاری هم هست که باید معلوم شود.

**۲ ده صفحه اول** حیاتی‌ترین بخش هر فیلمنامه، ده صفحه اول آن است. تقریباً همه خواننده‌ها معتقدند که اگر ده صفحه اول یک فیلمنامه آنها را جذب نکند، این احتمال وجود دارد که از خواندن باقی فیلمنامه صرف‌نظر کنند. اگر داستان این ده صفحه برای آنها قابل پیش‌بینی باشد، آنها درست یا غلط با خود این‌طور فرض می‌کنند که داستان ۱۰۰ صفحه بعدی فیلمنامه هم قابل پیش‌بینی است و دیگر جذابیتی برایشان ندارد. مردم معمولاً عادت دارند خیلی زود نتیجه‌گیری کنند و تصمیم بگیرند، به همین دلیل درست بعد از خواندن پنج یا ده صفحه اول یک فیلمنامه با خود می‌گویند که «این فیلمنامه، فیلمنامه خوبی است» یا «کار بدی است». اگر خواننده‌ها فیلمنامه‌ای را با نگاه مثبت بخوانند، به احتمال قوی نظر و تصمیم نهایی آنها درباره آن فیلمنامه نیز مثبت خواهد بود. بنابراین شما در مقام یک فیلمنامه‌نویس باید بتوانید تمام توانایی خود را در همان ده صفحه اول به خواننده نشان بدهید. این ده صفحه باید منحصر به فرد و هیجان‌انگیز (و یا در مورد فیلمنامه‌های کمدی، مسخره) باشد و قبل از هر چیز بتواند علاقه و توجه مخاطب را جلب کند و او را تا پایان داستان با خود همراه سازد. نکته عجیب درباره یک فیلمنامه خوب این است که اغلب در همان ده صفحه اول می‌توان به خوبی آن پی‌برد. اصلی‌ترین چیزی که باید در صحنه افتتاحیه اتفاق بیفتد، معرفی قهرمان است. داشتن صحنه افتتاحیه‌ای که بتواند مخاطب را میخکوب کند، البته نه تا سر حد مرگ، یکی از راه‌های ظریف و هوشمندانه برای موفقیت فیلمنامه است. توجه داشته باشید که همه چیز نباید در همان پنج دقیقه اول تمام شود. (نورما



هیمن، تهیه کننده فیلم‌های روابط خطرناک و کارینگتون) باید در ده صفحه نخست پرده اول، داستان خود را شکل دهید. برای این منظور مشخص کردن نکات زیر توصیه می‌شود:

- قهرمان یا شخصیت اصلی خود (ستاره اثر) را معلوم کنید.
- معلوم کنید که داستان شما قرار است درباره چه چیزی باشد.
- فضای دراماتیکی را که داستانتان در آن اتفاق می‌افتد، روشن کنید.
- معلوم کنید که در چه ژانری کار می‌کنید.

در همین مرحله و پیش از اینکه تغییر خاصی برای قهرمان اثرتان اتفاق بیفتد، لازم است که او را در یک بستر طبیعی و عادی به خواننده معرفی کنید. (در فیلمنامه یک فیلم تلویزیونی این موضوع تا حدی سخت‌تر می‌شود، زیرا دو یا سه دقیقه اول کار از اهمیتی حیاتی برخوردار است و چه بسا همان پنج صفحه نخست کار بتواند موفقیت یا شکست کار را رقم بزند.)

**۲ افتتاحیه:** اولین چیزی که خوانندگان در یک فیلمنامه جست‌وجو می‌کنند، قلاب آن است. قلاب چیزی است که توجه مخاطب را به خود جلب می‌کند و او را به درون داستان می‌کشد و باعث اشتیاق یک خواننده برای خواندن داستان یا یک بیننده برای دیدن فیلم می‌شود. در شرایط ایده‌آل، باید قلاب خود را تا صفحه سه فیلمنامه یا در نهایت صفحه پنج فیلمنامه گذاشته باشید.

یک مواجهه پر قدرت بین دو شخصیت اصلی و مخالف یکدیگر، همیشه می‌تواند به عنوان قلابی برای گیرانداختن مخاطب عمل کند. در فیلمنامه ماوریک نوشته ویلیام گلدمن، نخست برت ماوریک را بر پشت اسبی می‌بینیم؛ دست‌های او بر پشتش بسته شده و برگردنش طنابی حلقه شده است. طناب نیز از شاخه درختی آویزان است. اسب آهسته به جلو می‌رود و برت کم‌کم از شاخه آویزان می‌شود. آدم‌های بد در فیلم، کیسه‌ای را جلوی پای اسب می‌اندازند که از آن ماری بیرون می‌آید. اسب که وحشت کرده، با سرعت به جلو حرکت می‌کند. تنش صحنه زیاد می‌شود. اکنون زمانی است که برت کاملاً به‌دار آویخته می‌شود. اما ما می‌دانیم که چنین اتفاقی نیفتاده است، چرا که برت در حال گفتن روایت فیلم است؛ آن هم به صورت صدای خارج از قاب. اولین جمله‌ای که او می‌گوید، جمله‌ای طنزآمیز است: «اون هفته، هفته کثافتی واسه من بود. همه چی از وقتی شروع شد که...» ما می‌دانیم که اکنون در شرف دنبال کردن روایت سفر او هستیم. پس او چگونه فرار کرده است؟ به این پرسش ما پاسخ داده نمی‌شود تا اینکه فیلمنامه تا حدود زیادی به جلو می‌رود. اما از همان شروع ما آن قدر تحریک شده‌ایم که بخواهیم قصه او را دنبال کنیم و ببینیم که او چگونه این کار را کرده است. بنابراین ما در قلاب فیلمنامه گیر کرده‌ایم.

قرار نیست که قلاب ما را کاملاً میخکوب کند (مثل سرقت اعجاب‌آور فیلم مخمصه) و تمام فیلمنامه را تحت‌الشعاع قرار دهد. قلاب باید هوشمندانه انتخاب شود و مثلاً

تصویری جذاب باشد؛ در هوار دزاند، لباس یک زن با احساسی کامل روی علف‌ها کشیده می‌شود. این تصویر ما را به دنبال آن زن می‌کشد. قلاب می‌تواند گفت‌وگویی محرک باشد؛ مثل قلابی که چهار عروسی و تشییع جنازه طرح‌ریزی می‌کند. از این عجیب‌تر قلاب فیلم مدرنی چون زن ستوان فرانسوی است؛ باز شدن یک کلاکت. در ادامه این تصویر، ما زنی را می‌بینیم که تنها به دریا خیره شده است. تصویر قدم زدن یک جفت پا که کفش‌هایی عجیب و دو رنگ پوشیده‌اند که به اندازه کافی مخاطب را تحریک می‌کند. این تصویر را ما در فیلم بیگانگان در ترن می‌بینیم. سؤال‌ها در ذهن ما جرقه می‌خورند: این مرد کیست؟ او می‌خواهد به کجا برود؟ تا هنگامی که تمام بدن او آشکار می‌شود، ما دیگر در قلاب فیلمنامه گیر افتاده‌ایم. یکی از تمهیدات مفید برای انداختن قلاب این است که آدم‌های عادی کارهایی غیر عادی انجام دهند و یا برعکس؛ آدم‌های غیر عادی کارهایی غیر عادی انجام دهند و یا برعکس؛ آدم‌های غیر عادی کارهایی عادی انجام دهند. باید برای بیننده سؤال مطرح کنید و چیزی در فیلمنامه بگذارید تا انگیزه او برای دنبال کردن قصه فیلم بیشتر شود.

برای همه نویسندگان، پیدا کردن نقطه افتتاحیه فیلمنامه شان (لحظه ورود) کاری مشکل است. اغلب فیلمنامه‌ها، افتتاحیه خود را بر شخصیت استوار می‌کنند و نه خط قصه. در بیشتر موارد، در لحظه ورود، قهرمان را می‌بینید که به‌نوعی در یک نقطه بحرانی قرار گرفته است؛ یا اینکه بر سر دو راهی گرفتار شده است و یا باید برای مسیر زندگی و آینده‌اش تصمیمی بگیرد. یکی از عوامل تعیین‌کننده برای بنا کردن افتتاحیه، هنگامی آشکار می‌شود که شما روی زندگینامه شخصیت‌ها و به خصوص پس‌زمینه داستانی آنها کار می‌کنید. شما در آخرین لحظه ممکن، فیلمنامه خود را افتتاح می‌کنید و این زمان معمولاً قبل از لو دادن آن دسته از اطلاعات حیاتی است که ما نیازمند دانستن آنها هستیم.

**۴ خط کلیدی:** جایی بین صفحات سه تا پنج فیلمنامه، شما باید پرسشی را مطرح کنید.

طرح پرسش، نشان می‌دهد که فیلمنامه درباره چیست، موضوع آن پرسش را «خط کلیدی» می‌نامیم: این خط توسط یک شخصیت گفته می‌شود و به مخاطب کلیدی می‌دهد تا او ایده اصلی فیلمنامه را کشف کند. برای مثال می‌توانیم به جملات زیر اشاره کنیم:

«اون قدر نو بالا. داری خیلی به خدا نزدیک می‌شی. شاید اون درخت رو تکون بده.» (افشاگری)

«بین اون انگلیسی‌ها، مواظب خودتون باشین.» (شاهد)

خط کلیدی فیلمنامه شاهد، یادآور حقیقت بنیادین آن است: بین دنیاهای مختلف مرزهایی وجود دارد که رد شدن از آنها، خطرناک است. گاهی اوقات خط کلیدی فیلمنامه تا انتهای آن تکرار می‌شود (گاهی کلمه به کلمه)، اما در معنای آن مختصر

تغییری حاصل می‌شود (مثلاً در شاهد).

داشتن یک خط کلیدی در فیلمنامه چندان هم لازم نیست (اما حتماً به شما کمک می‌کند). لازم نیست که شما آن را در صفحه سه فیلمنامه یا جایی در مقدمه آن بگذارید، اما بدانید که این خط کلیدی به مخاطب شما کمک می‌کند تا او زیر لایه داستان شما را درک کند و به واسطه آن استانداردهای دنیای داستان شما را بسنجد. افتتاحیه فیلمنامه‌های مسابقه حضور ذهن و محله چینی‌ها را بخوانید. فکر می‌کنید خطوط کلیدی آنها چیست؟

**تیزرها:** گاهی اوقات شما با پیش درآمدی ( صحنه تیزر مانند) روبه رو می‌شوید که قبل از شروع پرده اول و پیش از فصل عنوان بندی قرار گرفته است. این صحنه نیز قابلی است که مخاطب را گرفتار خود می‌کند (پالپ فیکشن، پیانو، مخلوقات آسمانی). این مسئله در درام‌ها و کمدی‌های موقعیت تلویزیونی بیشتر اتفاق می‌افتد (شادی‌ها و پرونده‌های مجهول). گاهی اوقات تیزر بعد از فصل عنوان بندی قرار می‌گیرد (دختران طلایی، سال‌های سرگردانی). تیزر تمهیدی مفید است که به سرعت مقدمه‌ای را پایه‌ریزی می‌کند که کنش داستان شما بر آن بنا خواهد شد.

**تصاویر تکرار شونده:** اگر بتوانید در نیمه نخست پرده اول، یک تصویر جذاب را قرار دهید و آن را تا پایان فیلمنامه تکرار کنید، این تصویر حتماً به غنای فیلمنامه شما کمک می‌کند. لزومی ندارد که این تصویر، خیلی هم خاطره انگیز و درخشان باشد. چیزی که اهمیت دارد این است که مخاطب تنها این تصویر را در ناخودآگاهش ثبت کند. (در شاهد، این تصویر زمانی است که افراد جامعه آمیش در خم تپه پدیدار می‌شوند). وقتی این تصویر تا پایان فیلم تکرار می‌شود. این مسئله به‌طور ناخودآگاه به مخاطب شما اشاره می‌کند که ما به پایان داستان نزدیک می‌شویم. (این تصویر تا پایان فیلم، خیلی کم تغییر می‌کند). این تصاویر مثل غش گیر کتاب عمل می‌کنند.

تمرین: پانزده دقیقه نخست فیلم شاهد را ببینید. به این مسائل توجه کنید: خلق فضا، مقدمه شخصیت‌ها (به‌خصوص قهرمان)، تغییر مکان‌ها (از روستا به یک شهر بزرگ) و قتل. از خود بپرسید: این اثرات مختلف چگونه خلق شده‌اند؟ انتخاب چنین مکانی، چه چیزهایی را به این صحنه اضافه می‌کند؟ (اطلاعات عمومی، ارزش‌های دراماتیک و...؟) آیا قتل (در دقیقه ۱۳) خیلی زود اتفاق می‌افتد؟ یا خیلی دیر؟ در جایی درست اتفاق می‌افتد؟ در مورد مقدمه جان بوک (دقیقه پانزده) چگونه؟ خیلی دیر است؟ آیا او باید زودتر وارد صحنه شود؟

تمرین: اکنون همان کارها را درباره فیلمنامه بازی اشک بار، دون ژوان دو مارکو، مزرعه رؤیاها، مسابقه حضور ذهن، توتسی و چهار عروسی و یک تشییع جنازه انجام دهید. آیا این فیلمنامه همه اطلاعات لازم را درباره طبیعت فیلم، شخصیت‌ها، بستر فیلم و ژانر آنها به شما می‌دهد؟ آیا شما با تصمیم‌هایی که نویسنده گرفته، موافق هستید؟ قلاب فیلمنامه‌ها چیست، چگونه استفاده شده‌اند و آیا تأثیرگذار هستند؟ آیا متوجه خطوط

کلیدی فیلمنامه‌ها شده‌اید؟

**۵ پرده اول: صفحات ده تا سی** در بیست صفحه باقیمانده (دقیقه بیست) از پرده اول، شما باید چند کار دیگر هم انجام دهید: محیط: دنیایی را که قهرمان شما در آن زندگی می‌کند، از جزئیات پس زمینه‌ای پر کنید.

اعتقادات: سیستم ارزشی قهرمان را با کنش‌های رفتاری او تصویر کنید. زیر قصه‌ها: آنها را پایه‌ریزی کنید.

معمولاً از حدود نیمه این بخش (که شامل دو سوم از پرده اول و بیست درصد از کل فیلمنامه می‌شود)، شما باید اولین حادثه مهم پیرنگ اصلی خود را آشکار کنید که ما آن را «حادثه محرک» می‌نامیم: حادثه محرک، صحنه، رویداد یا گفت‌وگویی است که در آن اتفاقی رخ می‌دهد یا مسئله‌ای مطرح می‌شود. این حادثه باعث می‌شود تا قهرمان تصمیمی را عملی سازد و مجموعه‌ای از کنش‌ها را دنبال کند؛ مجموعه‌ای که در برگیرنده بقیه فیلمنامه شماست. این حادثه بحرانی را سبب می‌شود که به اولین نقطه اوج در پایان پرده اول ختم شود.

**۶ صفحات ده تا بیست: شخصیت در کنش** بین صفحات ده تا پانزده فیلمنامه، تم یا مسیر فیلم باید آشکار شود؛ مخاطب نیازمند آن است تا با استفاده از برخی نقاط برجسته، به تم و مسیر فیلم جذب شود، بر آنها تمرکز کند و بداند آنها چه هستند و در کجا قرار گرفته‌اند. اگر مخاطب چنین چیزهایی را به دست نیاورد، خسته می‌شود و فیلم از دست می‌رود. (استیون ای. دو سوزا. فیلمنامه نویس جان سخت ۱ و ۴۸،۲ ساعت و پلیس بورلی هیلز ۳)

این بخش از فیلمنامه، معمولاً بر شخصیت‌های اصلی متمرکز است؛ شخصیت‌هایی که به کنش اصلی فیلمنامه مربوط می‌شوند (به خصوص قهرمان). شما باید در این بخش با نشان دادن مشکل شخصیت‌هایتان، ویژگی‌های شخصیتی آنها را برجسته سازید: ترکیبی از گرایش‌های آنها و تعامل‌های شخصی آنها با موقعیت ویژه‌ای که برای آنها طراحی شده است. مثلاً در شاهد جان بوک به‌عنوان شخصی بی‌عاطفه و جاه طلب تصویر می‌شود که از مردم سوء استفاده می‌کند. او باید با یک زن و یک بچه (راشل و ساموئل) کار کند که دنیا و سیستم ارزشیشان کاملاً مغایر با یکدیگر است.

این بخش همچنین به‌عنوان محک و معیاری عمل می‌کند که مخاطب می‌تواند به واسطه آن رشد شخصیت‌ها را ارزیابی کند. (اینکه چطور شخصیت‌های اصلی در خلال پرده‌های اول و دوم و تا پایان فیلمنامه تغییر می‌کنند). در شاهد، آن سه نفری که در خیابان‌ها به جست‌وجو می‌پردازند، به احتمال قوی می‌توانند قاتلان را شناسایی کنند. بنابراین شما باید سعی کنید که در همه صحنه‌ها بر قهرمان خود متمرکز باشید.

شما شخصیت‌های خود را از طریق کنش‌های آنان تعریف می‌کنید، بنابراین قهرمان شما باید آدمی فعال باشد. این بدان معنی است که او باید تصمیم بگیرد. اگر بتوانید

شخصیت‌های خود را فعال نگه دارید، آن وقت حتم داشته باشید که مخاطبان را گرفتار خود کرده‌اید. اکنون باید پایه‌ریزی قصه اصلی خود را آغاز کنید و چیزهایی که احساس می‌کنید برای گسترش داستان‌تان حیاتی هستند. (مثلاً بوک و راشل در دقیقه شانزدهم فیلم یکدیگر را ملاقات می‌کنند.)

**۷ صفحات بیست تا سی** تا صفحه بیست باید تقریباً شخصیت خود را معرفی کرده باشید؛ باید اطلاعات ضروری مربوط به شخصیت را بیرون بریزید و یک محرک معیار برای او ارائه کنید. سومین ده صفحه فیلمنامه ما را به سوی حادثه محرک (تقریباً بین صفحات بیست و سه و بیست و هشت) و نقطه اوج هدایت می‌کند. در «شاهد» ساموئل ردیفی از آدم‌هایی که به صف شده‌اند را از نظر می‌گذرانند و بعد مک فی قاتل را از یک عکس تشخیص می‌دهد. پیامد این صحنه به طور خودکار، ملاقات بین بوک و رئیسش شافر است. بعد او به گاراژ زیرزمینی می‌رود و آنجا مک فی سعی می‌کند به او شلیک کند.

صفحات بیست تا سی یک فیلمنامه، اغلب با معرفی یک عنصر خطر آفرین برای شخصیت اصلی، شکلی دراماتیک می‌یابند. در شاهد خطر وقتی وارد می‌شود که ما می‌فهمیم قاتل خود یک پلیس است و این بدان معناست که بوک، راشل و ساموئل در معرض یک خطر واقعی قرار گرفته‌اند.

**۸ صفحات بیست و سه تا بیست و هشت: حادثه محرک و بحران (اولین نقطه عطف)** ما به صحنه‌های پایانی پرده اول نزدیک می‌شویم، شما باید یک حادثه محرک داشته باشید. این را می‌توانیم «کاتالیزور» و «نقطه پیرنگ» و «مشکل» نیز بنامیم. حادثه محرک، بحرانی می‌آفریند که به ناگزیر ما را به سوی یک نقطه اوج سوق می‌دهد. (گرفتن تصمیم) اینجا اولین نقطه عطف شماست.

بحران، لحظه‌ای از یک صحنه است که شما را وادار به تصمیم‌گیری یا انتخاب می‌کند و سبب تغییر در شخصیت یا داستان می‌شود. بحران اصلی (یا بحران پرده) و نقطه اوج، یک نقطه عطف به حساب می‌آیند. در افتتاحیه فیلمنامه شما، زندگی زیبا و کاملاً عادی به نظر می‌آید و تعادل برقرار است. حادثه محرک (معمولاً بین بیست و سه و بیست و هشت) ظاهر می‌شود و تعادل را به هم می‌ریزد. حادثه محرک مشکلی را خلق می‌کند که قهرمان شما باید در طول فیلمنامه آن را حل کند. قهرمان باید به آن آگاه شود (اگرچه ناآگاهی از آن، تأثیری بر او نمی‌گذارد) و در برابر آن واکنش نشان دهد. (حتی امتناع از آن، خود به نوعی یک واکنش به حساب می‌آید.) حادثه محرک به شخصیت شما یک نیاز کلی می‌دهد یا او را وادار می‌کند تا تعادل را دوباره برقرار کند. یا اینکه یک هدف کلی و انگیزه بیرونی برای رسیدن به هدف شخصیت را پایه‌ریزی می‌کند. چنین تلاش‌هایی ستون فقرات داستان شما را شکل می‌دهند و حادثه محرک داستان‌تان را به حرکت می‌اندازد. هر داستانی به طور کلی دو نقطه عطف اصلی دارد؛ در پایان پرده اول و در پایان پرده دوم (لحظه حقیقت). البته در فیلمنامه شما،

چند نقطه عطف فرعی نیز وجود دارد، اما نقطه عطف اول و نقطه عطف دوم، جاهایی ثابت دارند. به نقاط عطف می‌توانید این‌گونه نیز نگاه کنید: ساختاری که شما برای داستان خود خلق می‌کنید. مثل زدن یک پل بر رودخانه است، نقاط عطف مثل دو نقطه اصلی پل هستند که از سقوط آن جلوگیری می‌کنند. نقطه عطف در فیلمنامه، وظایف زیر را به‌عهده دارد:

- نقطه عطف بر پیکره داستان چنگ می‌زند و آن را زیرورو می‌کند. بعد آن را در مسیری جدید به حرکت در می‌آورد و مشکلی بر سر راه قهرمان قرار می‌دهد که قهرمان باید در طول فیلمنامه آن را حل کند.

- نقطه عطف داستان را به طرف نقطه اوج پرده حرکت می‌دهد. (و آن نقطه اوج، داستان را به طرف نقطه اوج پرده بعدی سوق می‌دهد.)

- نقطه عطف، نقاط خطرآفرین داستان را افزایش می‌دهد.

- نقطه عطف شتاب حرکت فیلمنامه را به چند طریق بیشتر می‌کند: یا افزایش نقاط خطرآفرین، با انداختن فیلمنامه به یک مسیر جدید خطرناک، با دستیابی به نیازها و هدف‌های دراماتیک و نیت نامعلوم. توجه داشته باشید که واژه «خطرناک» ارتباط تنگاتنگی با فیلمنامه شما دارد.

- نقطه عطف، یک نقطه بحرانی است که در مخاطب احساس «حالا باید چه کار کنیم» به وجود می‌آورد.

- نقطه عطف، به شکلی دراماتیک انگیزه قهرمان شما را تغییر می‌دهد. (نقطه عطف اول، نیاز، هدف و انگیزه بیرونی را خلق می‌کند.)

توجه کنید که اگر نیاز به قفل زمانی باشد، باید آن را در حادثه محرک پایه ریزی کنید. نقاط عطف همیشه با شخصیت‌ها ارتباط دارند و برای قهرمان شما اتفاق می‌افتند و باعث بروز کنش از سوی آنها می‌شوند. قهرمان به ناگزیر و به‌نحوی در برابر نقطه عطف، از خود واکنش نشان می‌دهد. نقطه عطف اول معمولاً زمانی اتفاق می‌افتد که داستان تمام شده است، چرا که به‌نظر می‌رسد قهرمان به ظاهر موفق شده است. در شاهد، جان بوک با موفقیت دریافته که قاتل چه کسی است. او یک شاهد دارد و از این موضوع با رئیس خود، شافر، حرف زده است. او با احساس رضایت کامل از خود، راه خانه را پیش می‌گیرد. در اینجا به ظاهر داستان به آخر رسیده، چرا که بوک پیروز شده است. از این لحظه به بعد، بحران به‌وجود می‌آید (نقطه عطف اول). به ناگهان داستان در مسیری جدید، متفاوت و خطرناک‌تر می‌افتد. این بحران به وجود آمده، شما را به طور مستقیم به سوی نقطه اوج اول سوق می‌دهد که در پایان پرده اول قرار دارد. (این بحران به داستان ضربه‌ای می‌زند و آن را به طرف پرده بعد هل می‌دهد.) نقطه اوج، نمایشی‌ترین و قوی‌ترین لحظه در اولین پرده است. (در برخی از فیلمنامه‌ها، شما می‌بینید که نقطه عطف اول بر نقطه اوج منطبق شده یا اصلاً همان نقطه شده است.)

در افشاگری، حادثه محرک جایی است که مایکل داگلاس از پیش رفتن در رابطه خود

اجتناب می‌کند. در میزری وقتی است که آنی (کتی بیتس) می‌فهمد میزری درون داستان مرده و او بر سر نویسنده فریاد می‌کشد: «تو اونو کشتی»، در ماسک، وقتی است که استنلی ایپکیس برای اولین بار ماسک را بر صورت می‌زند. در داستان اسباب بازی، ورود باز لایت‌یر، اولین نقطه عطف است. در پیانو، وقتی اتفاق می‌افتد که بینز می‌پذیرد برای تبادل آموزش، پیانو را به ساحل بیاورد و در سقوط، جایی است که دی - فنس برای اولین بار با اعضای باند هیسپانیک روبه‌رو می‌شود.

هنگام خلق حادثه محرک، پرسش‌های زیرا را از خود بپرسید:

- بدتر از مرگ چه اتفاق بدی ممکن است برای قهرمان پیش آید؟
- بهترین اتفاق ممکن برای قهرمان من چیست؟
- آیا حادثه محرک تعادلی را که من پیش از این در زندگی قهرمان برقرار کرده‌ام، به هم خواهد ریخت؟
- آیا حادثه محرک می‌تواند پایه‌ای برای نقطه اوج پرده سوم باشد؟

### گسترش داستانی

در یک ساختار داستانی شرایط و موقعیت شخصیت اصلی یا شخصیت‌های داستان از شروع تا پایان لحظه به لحظه سخت‌تر و بغرنج‌تر می‌شود. به زبان دیگر داستان یک فیلم حرکتی پیش‌رونده از طریق حوادث تازه، پیچیدگی‌های جدید و یا افشای اطلاعات و رمز و رازها دارد و از نقطه شروع تا لحظه پایان با تنش‌ها و درگیری‌های بیشتر و گسترده‌تری روبه‌رو می‌شود که دائم بر جذابیت آن می‌افزاید.

«هوایمایی با تعدادی مسافر به سوی مقصدی به پرواز در می‌آید. وضعیت هوا خوب نیست. لحظاتی بعد خلبان متوجه می‌شود که یکی از موتورها خوب کار نمی‌کند. او و همکارانش سعی می‌کنند، نقص را یافته و آن را برطرف کنند. اما موتور به کلی از کار می‌افتد. وضعیت نگران‌کننده است. ارتفاع آنها کم می‌شود و در لابه‌لای ابرها دچار وضعیتی نامتعادل می‌شوند. تکان‌های شدید هوایمیا مسافران را مضطرب کرده است. چند لحظه بعد بی‌سیم و رادار هوایمیا هم از کار می‌افتد خلبان می‌خواهد هوایمیا را به فرودگاهی رسانده و آن را روی زمین بنشانند. اما شب است و آنها در منطقه‌ای کوهستانی و پوشیده از برف قرار دارند. بال هوایمیا به صخره‌ای می‌خورد و خرد می‌شود. مسافری وحشت‌زده به پشتی صندلی‌ها چسبیده‌اند و...»

این نمونه‌ای از گسترش یافتگی تنش‌های فیلمنامه از شروع تا پایان است و به این حالت تکامل داستانی گفته می‌شود. اما اصطلاح تکامل برای رشد و تغییر شخصیت‌ها نیز به کار می‌رود. وقتی شخصی درگیر با مشکلی، تحت فشار قرار می‌گیرد، رفته رفته تغییر شکل می‌دهد و به دیدگاه جدیدی دست می‌یابد. ممکن است از ترس به شجاعت یا از سازشکاری به مقاومت، عصیانگری، مبارزه یا رابطه‌ای مبتنی بر احترام متقابل برسد. این حالت نیز تکامل شخصیتی نامیده می‌شود. در این رابطه می‌توان فیلم‌های

زیادی را مثال زد. از جمله فیلم‌های «مردی برای تمام فصول»، «کازابلانکا» یا «پرواز بر آشیانه فاخته»

#### ۴ شیوه تدریس

هنرآموز با نمایش آثار مستند یا حتی آثار گفت‌وگو محور و مسابقات ورزشی، کاربرد این گره‌های دراماتیک را تشریح نماید.

#### ۵ نکات ایمنی و بهداشت

ایمنی و دقت در کار با ابزار استودیویی، رعایت نکات فنی و ایمنی در کار با ابزارهای مکانیکی و الکترونیکی، رعایت بهداشت در محیط استودیو و کارگاه‌های آموزشی

#### ۶ ارزشیابی اهداف توانمند سازی

آزمون‌های شفاهی و کتبی عملکردی، مشاهده عملکرد، فعالیت‌های کلاسی و کارگاهی، تهیه گزارش و کار پوشه

(هنرجو در پایان این درس باید بتواند توصیف روشنی از الگوی کلاسیک سه پرده‌ای ارائه نماید و تحلیل مختصری از ساختارهای غیر کلاسیک را بیان نماید. میزان مشارکت هنرجویان در مباحث کلاسی و کشف نکته‌های ساختاری و یا توضیح گره‌های دراماتیک می‌تواند ابزار خوبی برای ارزشیابی فراهم سازد.)

### جلسه ۵: فرایند طرح و متن به شبکه و تصویب نهایی

#### ۱ مقدمه

در این درس محور اصلی آشنایی با فرایند ارائه طرح و متن به شبکه تا تصویب نهایی است، سعی داریم نحوه مدیریت متن را تا مرحله پیش تولید، تشریح نموده و نکات کلیدی مربوط به افزایش سرعت و کیفیت محتوا را بازگو نماییم. روند بررسی در هر شبکه تلویزیونی متفاوت است و نباید فرایند تشریح شده از این درس را به مثابه روندی استاندارد و غیر قابل تغییر توصیف کرد.

#### ۲ مواد و تجهیزات

با استفاده از وایت برد و رایانه و نرم‌افزار پاورپوینت و... اطلاعات موردنظر خود را به صورت جذاب و مؤثری ارائه نماید.

#### ۳ شیوه تدریس

هنرآموز می‌تواند برای عمق بخشیدن به مباحث این درس یکی از مسئولان یا اعضای شورای طرح و برنامه را جهت تشریح روند بررسی طرح‌ها و متن‌های تلویزیونی به کلاس دعوت نماید. می‌توان از دفترچه‌های سیاست‌گذاری و فهرست‌های موضوعی



که در دستور کار شبکه‌ها و گروه‌های تلویزیونی قرار دارد، برای توضیح و تشریح روند برنامه‌سازی استفاده نمود.

#### ۴ نکات ایمنی و بهداشت

ایمنی و دقت در کار با ابزار استودیویی، رعایت نکات فنی و ایمنی در کار با ابزارهای مکانیکی و الکترونیکی، رعایت بهداشت در محیط استودیو و کارگاه‌های آموزشی

#### ۵ شیوه ارزشیابی اهداف توانمند سازی

آزمون‌های شفاهی و کتبی عملکردی، مشاهده عملکرد، فعالیت‌های کلاسی و کارگاهی، تهیه گزارش و کار پوشه

(هنرجو در پایان فرایند طرح باید بتواند توصیف روشنی از روند بررسی طرح در یک شبکه را توصیف نماید و یا براساس دفترچه‌های سیاست‌گذاری سالیانه شبکه بتواند موضوعاتی را پیشنهاد دهد یا حتی طرحی در مورد آنها بنویسد).

### جلسه ۶: فرایند برآورد مالی

#### ۱ مقدمه

برای تولید یک برنامه تلویزیونی که متن آن به صورت کامل نوشته شده است، باید برنامه‌ریزی دقیقی (هم از نظر مالی و هم از نظر زمانی و تعداد نیروی انسانی و...) صورت گیرد. هدف ما در این درس، آموزش شیوه تجزیه و تحلیل متن و انجام برآورد مالی تولید است. البته برای برنامه‌های مبتنی بر روایت اجرایی که فاقد متن مکتوب هستند، تهیه کننده می‌بایست براساس تجربه قبلی و کسب اطلاعات از کارگردان و سایر عوامل اجرایی، اقدام به تنظیم پیش‌نویس مالی نماید. در هر صورت، این برآورد در قالب فرم‌های مشخصی به شبکه تلویزیونی ارائه می‌شود و توسط گروهی از کارشناسان اجرایی و مالی مورد ارزیابی دقیق قرار می‌گیرد.

#### ۲ مواد و تجهیزات

با استفاده از وایت‌برد و رایانه و نرم‌افزار پاورپوینت و... اطلاعات مورد نظر خود را به صورت جذاب و مؤثری ارائه نماید. آماده‌سازی فرم‌های برآورد مالی و فیلمنامه‌های کوتاه یا فیلم‌های مناسب با هدف تجزیه و تحلیل مسائل مالی، از جمله الزامات تشریح و آموزش این درس محسوب می‌شود. ارائه فهرستی از کتاب‌ها در شیوه‌های تولید و برآورد مالی همراه با عکس و تصویر و توصیف خلاصه‌ای از کتب مذکور یکی از نکات کلیدی در فراگیری بهتر این درس ایجاد می‌کند.

#### ۳ دانش افزایی

«هنر آموز می‌تواند برای تشریح فرم برآورد مالی از متن زیر استفاده کند»

خدمات خارج از سازمان

هدایا/ جوایز/ پذیرایی

ردیف	شرح	تاریخ	مبلغ	توضیحات
جمع				

ردیف	شرح	تاریخ	مبلغ	توضیحات
جمع				

وسایل غیر مصرفی

ردیف	شرح	تاریخ	مبلغ	توضیحات
جمع				

مواد مصرفی

ردیف	شرح	تاریخ	مبلغ	توضیحات
جمع				

روز به استفاده از خدمات شرکت های پست و مرکز موبایل

- شرکت مینا
- شرکت میهنیان
- شرکت مینا پست
- مرکز موبایل
- امور لجستیک

ردیف	شرح	تاریخ	مبلغ	توضیحات
جمع				

امضاء تهیه کننده:

امضاء مدیر گروه:

برآورد هزینه داخلی ساخت برنامه ها

شرح هزینه	تاریخ	مبلغ	توضیحات
جمع			

شرح هزینه	تاریخ	مبلغ	توضیحات
جمع			

ردیف	شرح هزینه	تاریخ		مبلغ	توضیحات
		اول	دوم		
جمع					

امضاء مدیر گروه:

پیش برآورد برنامه های جدید

اطلاعات در رابطه با هزینه های برنامه های جدید

ردیف	شرح	تاریخ	مبلغ	توضیحات
جمع				

توزیع زمانی داخل سازمان - پشتیبانی اولیه

ردیف	شرح	تاریخ	مبلغ	توضیحات
جمع				

توزیع زمانی داخل سازمان - پشتیبانی غیر

ردیف	شرح	تاریخ	مبلغ	توضیحات
جمع				

بخش ۲: دروس و جلسات

نام گروه :

تاریخ تحویل:

نام برنامه :

نام تهیه کننده:

فیروی انسانی خارج از سازمان

شرح شغل	تعداد	دستمزد (ریال) پیش پیتی تهیه کننده	دستمزد (ریال) مصوب جلسه مالی	توضیحات

پهره وری عوامل داخل سازمان

شرح شغل	تعداد	دستمزد (ریال) پیش پیتی تهیه کننده	دستمزد (ریال) مصوب جلسه مالی	توضیحات
				جمع کل

مشخصات فیلمنامه از نظر تعداد بازیگر

تعداد بازیگر	اصلی	فرعی

اصلی		فرعی	
ردیف	بازیگر	دفعات حضور	دفعات حضور

شماره	لوکیشن	موقعیت صحنه				بازیگران	زمان صحنه	جزئیات ویژه	ملاحظات
		صحنه	تاریخ	روز	شب				

#### ۴ شیوه تدریس

هنرآموز می‌تواند یک فیلمنامه کوتاه را در اختیار هنرجویان قرار دهد و پس از آموزش شیوه تجزیه و تحلیل متن، از آنها بخواهد تا نسبت به ارائه برآورد مالی اقدام نمایند. و یا با نمایش یک سکانس، اجزای هزینه ساز را تشریح نمایند.

#### ۵ نکات ایمنی و بهداشت

ایمنی و دقت در کار با ابزار استودیویی، رعایت نکات فنی و ایمنی در کار با ابزارهای مکانیکی و الکترونیکی، رعایت بهداشت در محیط استودیو و کارگاه‌های آموزشی

#### ۶ شیوه ارزشیابی اهداف توانمندسازی

آزمون‌های شفاهی و کتبی عملکردی، مشاهده عملکرد، فعالیت‌های کلاسی و کارگاهی، تهیه گزارش و کارپوشه

(هنرجو در پایان این درس باید بتواند حداقل یک سکانس از فیلمنامه یا فیلم تولید شده را از نظر مالی و زمان‌بندی تولید، تجزیه و تحلیل نمایند. میزان مشارکت هنرجویان در مباحث کلاسی و نیز هوشمندی هنرجویان در تشخیص عوامل افزایش هزینه و افزایش زمان تولید، هنرآموز را قادر می‌سازد تا ارزشیابی نسبتاً شفافی از هنرجویان به‌عمل آورد.)

## ارزشیابی شایستگی فرایند طرح و متن - فصل ۲

عنوان فصل ۲	تکالیف عملکردی (شایستگی ها)	استاندارد عملکرد (کیفیت)	نتایج	استاندارد (شاخص ها، داوری، نمره دهی)	نمره
فرایند طرح و متن	تبیین طرح‌ها، متون نگارشی و روایت مبتنی بر اجرا	تحلیل و طراحی و نگارش متن بر اساس تعیین برآورد مالی و دسته‌بندی روایت‌ها؛ با استفاده از تجزیه و تحلیل چند برنامه تلویزیونی و نمایش نمونه های متنی	بالاتر از حد انتظار	تعیین برآورد مالی و تجزیه و تحلیل متن یک برنامه از نظر نوع روایت تحلیل و بررسی، مفاهیم روایت نگارشی و روایت مبتنی بر اجرا و الزامات نگارش طرح و کسب نمره مطلوب در آزمون کتبی (از محتویات تدریس شده)	۳
			در حد انتظار	تحلیل و بررسی، مفاهیم روایت نگارشی و روایت مبتنی بر اجرا و الزامات نگارش طرح و کسب نمره متوسط در آزمون کتبی (از محتویات تدریس شده)	۲
	تحلیل فرایند طرح و متن		پایین تر از انتظار	درک و مفهوم روایت نگارشی و روایت مبتنی بر اجرا، تجزیه و تحلیل یک برنامه از نظر نوع روایت و کسب نمره ضعیف در آزمون کتبی (از محتویات تدریس شده)	۱
نمره مستمر از ۵					
نمره شایستگی فصل از ۳					
نمره فصل از ۲۰					