www.takbook.com

با یاد آفریننده ی زیبایی ها

مجموعه مقالات آموزشی و نکته های طلایی برای نوشتن فیلمنامه

این مجموعه در یکصد صفحه توسط واحد آموزشِ "کارگاه فیلمنامه نویسی آفرینش" گردآوری و ویرایش شده است. مجموعه ی حاضر گزینشی است از معتبرترین مقالاتی که در اینترنت موجود است و تهیه ی آن در سالهای ۱۳۹۲ و ۱۳۹۱ انجام شده است. با این امید که مورد استفاده ی علاقمندان به فیلمنامه نویس قرار گیرد.

عناوین:

نکاتی در مورد فیلمنامه نویسی موفق/ انواع فیلمنامه / شناخت انواع مختلف شخصیتها / ۳۷نکته درباره فیلم نامه نویسی/ شیوه ی بازنویسی فیلمنامه/ گپی با علاقمندان فیلمنامه/ عناصر تشکیل دهنده قالب فیلمنامه/ دیالوگ نویسی در فیلمنامه/ شاه کلیدهای دیالوگ‌نویسی/ خط سیر دراماتیك/ ابزارهای فیلمنامه نویس/ راهنمای نوشتن فیلمنامه/ چگونه یك فیلمنامه ننویسیم!!/ ایده پردازی برای فیلم کوتاه/ شش عادت فیلمنامه نویسان موفق/ نکات طلایی در شخصیت پردازی/ شیوه نگارش طرح و فیلمنامه/ راز فیلم های پرفروش/ نگاهی به تکنیك‌های کاربردی فیلم‌های پرفروش/ ۹ راه غیرنوشتاری برای پیشرفت در فیلمنامه نویسی / چگونه یك طرح فیلمنامه بنویسیم؟/ شخصیت چیست و شخصیت پردازی یعنی چه؟! / نکاتی در مورد پرداخت شخصیت منفی داستان/ نوشتن طرح بر اساس شخصیت/ شروع، میانه و پایان داستان/ کارهایی که قهرمان قصه انجام می دهد/ تنش دراماتیك، معما و غافلگیری/ روش های ایجاد فضای کمیك/ هفت قانون برای نوشتن فیلمنامه کمدی/ داستان گویی در سینمای مستند/ چك لیست فیلمنامه/ اهمیت و کارکرد پایان بندی/ نوآوری و غافلگیری/ ایجاد ریتم درست با سوال و جواب/ معرفی مهم ترین کتاب های فیلمنامه نویسی

www.takbook.com

نکاتی در مورد فیلمنامه نویسی موفق

ویژگی های فیلمنامه نویسان موفق چیست؟ چگونه می توان فیلمنامه نویس موفقی بود؟ شکل زندگی فیلمنامه نویسان چگونه است؟از آن جایی که ابزار کار در دسترس همه هست، پس فکر می کنیم می توانیم بنویسیم. اما طولی نمی کشد که می بینیم مسئله به این سادگی هم نیست.

آیا می دانید «ران باس» نویسنده تراز اول هالیوود به طور متوسط روزی ۱۴ ساعت در ۷ روز هفته کار می کند؟ یا اینکه «اریک راث» نیمه شب از بستر برمی خیزد، چند ساعتی می نویسد، چرت می زند و دوباره در صبح شروع به کار می کند و آن را ادامه می دهد؟نویسندگان موفق منضبط ترین افرادند. آنها از وقت، به بهترین نحو بهره می گیرند. صفحات سفید کاغذ را مقابل خود می بینند. روزانه مقدار مشخصی می نویسند و دست نوشته هایی عالی تحویل می دهند.اما اگر به حرفه فیلمنامه نویسی علاقه مند هستید، علاوه بر ویژگی های معمولی همه فیلمنامه نویسان باید شش ویژگی بسیار مهم را نیز داشته باشید.

بانکر هانت بیلیونر می گوید: موفقیت ساده است؛ نخست باید مشخص کنید که به طور دقیق چه می خواهید و سپس بهای رسیدن به آن را بپردازید.آیا شما مایل به این کار هستید؟ آیا می دانید که هر فیلمنامه نویس موفق چه سختی هایی را بر خود هموار می کند؟بسیاری از مبتدیان، تنها به نوشتن می اندیشند، بدون آنکه به دردسر یادگیری فکر کنند. آنان معتقدند نوشتن کار دشواری نیست و تنها رویای پولدار شدن را در سر می پرورانند. فکر می کنند کل کاری که باید انجام دهند، تهیه ابزار کار، حضور در کلاس، مطالعه چند کتاب و سپس شروع کار است؛ البته همه اینها برای رسیدن به آن شش ویژگی لازم است. از آن جایی که ابزار کار در دسترس همه هست، پس فکر می کنیم می توانیم بنویسیم. اما طولی نمی کشد که می بینیم مسئله به این سادگی هم نیست.

بیایید با نگاهی اجمالی به آنچه فیلمنامه نویسان موفق به طور روزمره انجام می دهند، رمز موفقیت آنان را دریابیم:

۱_ انگیزه ای قوی برای نوشتن

نویسندگان موفق بدون انگیزه و هدف به جایگاه امروزی خود نرسیده اند. همه آنها دلایل متفاوتی برای نوشتن دارند که برخی از آنها کم و بیش اهمیت بیشتری دارند. این دلایل، خواه برای بیان منظور باشد یا روزنه ای برای تخیلات و یا میل به سرگرم کردن افراد، برای نویسندگان واقعی رضایت بخش نیست. آنها از نوشتن تنها برای خودشان لذت می برند.

اما پیش از دست کشیدن از کار به دلیل غیرعملی بودن طرح شما، به یاد داشته باشید که دلایل خوب و بد وجود ندارند. شما تنها به یک دلیل مؤثر احتیاج دارید؛ حتی اگر بسیاری از نویسندگان می گویند که از نوشتن لذت می برند، چون دوستش دارند، اما افرادی هم هستند که از این کار بیزارند و در عین حال هنوز آثار خوبی از خود بر جای می گذارند. «منیت» یک عامل مؤثر و قوی برای نوشتن است خواه نویسنده با آن موافق باشد، خواه مخالف.

هر یک از ما می تواند اعتراف کند که برای: پول، شهرت، انتقام و یا برای اینکه توانایی خود را به اثبات برساند، می نویسد. شما باید وسوسه و یا به گفته »لینو هانتر« عشق نوشتن را داشته باشید. همه نویسندگان موفق صرف نظر از انگیزه شان به کار و زندگی خود عشق می ورزند.آنان می دانند لازمه موفقیت چیست و برای رسیدن به خواسته خود از هیچ کوششی فروگذار نمی کنند و باید اینطور هم باشد. شهرت و زندگی آنها در گرو آن است.

۲_ ایجاد معیاری برتر و عالی

می توان گفت: چون فیلمنامه نویسان موفق بهتر از ما کار می کنند، موفق اند؛ آنها می توانند نوشته خوب را از بد تشخیص دهند. هنگام کار، زمان لازم را برای پیشرفت مهارتشان در نظر می گیرند.آنان می دانند لازمه موفقیت چیست و برای رسیدن به خواسته خود از هیچ کوششی فروگذار نمی کنند و باید اینطور هم باشد. شهرت و زندگی آنها در گرو آن است.بنابر این، شما به صورت فردی مبتدی لازم است این معیارها را بشناسید و کار خود را به نسبت آن بهبود بخشید. نوشته بزرگان را بخوانید و آنها را با کار خود مقایسه کنید. سپس به تفاوت آنها پی خواهید برد. این کار موجب می شود کیفیت کار بالا رود.

www.takbook.com

به قول »ارنست همینگوی« بزرگترین موهبت برای هر نویسنده خوب، آن است که قوی و دقیق باشد. پس فرق نوشته خوب و بد چیست؟ استادان فن معتقدند نوشته خوب، انسان را دگرگون می کند. شخصیتهایش هماهنگ و داستانش پیچیده است. انسان را متحیر می کند و رضایت عاطفی او را برمی انگیزد و اگر کلیشه ای و خسته کننده باشد، بد است.اگر می خواهید در جایگاه فیلمنامه نویس، مهارت شما افزایش یابد، باید پیش از اینکه درباره کارتان قضاوت کنند، خودتان خوب و بد آن را تشخیص دهید.

۳_ تکیه بر ادراک و نوشتن

آنچه انسان را به هیجان می آورد، فیلمنامه نویسان موفق هرگز به خود اجازه نمی دهند فکرشان تسخیر شود. آنها مطالبی را می نویسند که ایشان را به هیجان می آورد و هرگز در این خصوص تردید نمی کنند.بیشترین توصیه در این باره آنکه هر چه می دانید، بنویسید. اما گاهی این نوشته ها ممکن است برای شما و مخاطبان خسته کننده باشد. احساس، نوشته شما را بهتر می کند. آنچه موجب هیجانتان می شود، شما را به وجد می آورد و مجذوب خود می کند؛ زیرا از احساس شما برخاسته است.نگران روش نباشید و همیشه آنچه می بینید، ننویسید؛ زیرا تا بخواهید شروع کنید، به اندازه دو سال عقب افتاده اید.تردید، فکر را مختل می کند. خواستن، توانستن است. مطمئن باشید نوشته شما تأثیرگذار خواهد بود.

حالا دیگر مشکلی وجود ندارد. آثار دیگر را بخوانید و از تهیه کنندگان بپرسید به دنبال چه هستند؛ اگر آنچه در جستجویش هستند، همان چیزی است که موجب هیجان شما می شود، تصمیم به نوشتن بگیرید و باز هم به عمومیت اثرتان که برخی آن را عاملی تجاری می نامند، فکر کنید. از زمانی که سرگرمی جمع مورد نظر است؛ هنر نقطه مقابل تجارت است.در مبحث هنر، هدف سرگرمی مخاطب است، مگر اینکه برای سرگرمی خودتان بنویسید. فرصت هایی را که می خواهید با داستانتان پیشنهاد کنید، بسیارند و شما تنها هنگامی در کارتان موفق خواهید بود که طبق خواسته مردم و استودیوها بنویسید. این امر به آن معنا نیست که برده آمار و ارقام شوید، بلکه به آن معناست که باید مطلب و نوشته خود را با کسانی که شهرت جهانی دارند، پیوند دهید.

٤_ نظم در نوشتن و تعیین اهداف

تعجب خواهید کرد اگر بدانید برخی از نویسندگان، حتی قبل از نوشتن آثار خود آنها را به قیمت میلیون ها دلار می فروشند. نویسندگان موفق بسیار منظبط هستند. آنها نوشتن را امری ضروری می دانند و هنگامی که کسی می گوید بیش از حد گرفتارم این به آن معناست که کارهای دیگری وجود دارد که شخص بیشتر به اجرای آن تمایل دارد و کاملا واضح است که میل به نوشتن، باید با عمل همراه باشد؛ در غیر این صورت به خودی خود معنا ندارد.فیلمنامه نویسان موفق منتظر نمی مانند تا به آنها الهام شود؛ البته مواقعی هم است که در نوشتن تعلل می کنند؛ اما با این حال، بالاخره می نویسند. آنها به خوبی می دانند که وظیفه آنها نوشتن است و موفقیت شان در گرو چیست و درست به همین دلیل تا زمانی که اطلاعات به ذهنشان خطور می کند، منتظر می مانند.

رایج ترین شیوه، تعیین اهداف نوشتن است که عبارت است از: تعداد ساعات نوشتن و تعداد صفحات و صحنه هایی که باید روزانه نوشته شود؛ اگر با خودتان عهد کنید که چنانچه تا پایان از پشت میز کارتان بلند نشدید، به خود جایزه بدهید؛ متوجه خواهید شد که چقدر زود نوشتن هر فیلمنامه را تمام خواهید کرد؛ البته باید قدم به قدم پیش بروید.فرق بین نویسندگان موفق و کسانی که رویای موفقیت را در سر می پرورانند، این است که گروه اول در پایان هر روز نسبت به روز قبل صفحات بیشتری نوشته اند.

٥_ پی بردن به اصول کار و سازگاری با آنها

آنچه نویسندگان بلندپرواز از منابع خبری می دانند مقالات فریبنده درباره فروش فیلم ها و دستمزدی است که به بازیگران تعلق می گیرد. اما واقعیت این است که چنانچه فیلمنامه نویس نباشد، تولیدکننده، کارگردان، بازیگر، همه و همه از آبدارچی گرفته تا فیلمبردار دست بسته می مانند. هیچ کس بدون نوشته قادر به کار کردن نیست؛ با این حال، در مراحل فیلمسازی به فیلمنامه نویسی آن طوری که باید توجه نمی شود.

نویسندگان بلندپرواز باید بدانند چنانچه اثر آنها به فروش نرسد و یا حمایت نشود، موفق نخواهند بود. اگر دست اندرکاران بدانند که نوشته شما به پیشرفت کار آنها کمک می کند، شما را دوست خواهند داشت؛ در غیر این صورت، شما را به فراموشی خواهند

www.takbook.com

سپرد.پس چنانچه خود را با شرایط وفق ندهید، باید خود را برای سرخوردگی آماده کنید. نویسندگان موفق واقعیت امر را می دانند و خود را با آن وفق می دهند. آنها می دانند که کارشان بازنویسی می شود و با ستارگان فیلم و کارگردانان پیش می روند و وظیفه آنها کیفیت و کار خوب است.

٦_ برانگیختن احساسات در خواننده

شاید باور نکنید اگر بگوییم بهترین عنصر در هر داستان و یا مهمترین دلیلی که افراد را وادار به سینما رفتن، رمان خواندن، تماشای تلویزیون و دیدن نمایشنامه می کند، عنصری است که در آثار مبتدیان وجود ندارد و آن عواطف و احساسات است.تأثیر هر فیلمنامه در برقراری ارتباط عاطفی با خواننده یا بیننده است. اگر نگاهی به فیلم های روز بیندازید، خواهید دید که همه آنها به بیننده وعده هیجان، تأثیرگذاری، شگفتی، ابهام، رضایت و جذابیت می دهند. آیا اثر شما می تواند این وعده ها را عملی کند؟

هر بار که تصمیم به نوشتن می گیرید در هر لحظه نگران از دست دادن خوانندگان خود باشید. در هالیوود، بدترین جرم این است که خواننده یا بیننده هر فیلم بگوید پایان داستان چه شد؟هیچ خواننده ای وقت خود را صرف داستانی خسته کننده نمی کند و هیچ بیننده ای ۵/۸ دلار برای یک فیلم کسل کننده نمی پردازد.فیلمنامه نویسان موفق اثر خود را بازنویسی می کنند تا هم خود و هم خواننده از آن تأثیر بگیرند.

پیشنهاد آخر

در پایان، اگر بنا باشد به شما پیشنهاد کنم، آن پیشنهاد این است که هرگز به فکر این نباشید که چگونه وارد بازار کار شوید، بلکه به این فکر کنید که چطور خواننده از آن تأثیر بگیرد.به یاد داشته باشید که هر فیلمنامه نویس بالاخره موفق شد نظر تهیه کننده، شرکت، همکار و یا خواننده را به خود جلب کند.مطمئن باشید سرانجام موفق خواهید شد؛ البته سعی کنید رفتار، عادت، مهارت و طرز برخورد خود را بهتر کنید.اگر این شش ویژگی مؤثر بود، آنها را امتحان کنید؛ در غیر این صورت، توانایی های خود را توسعه دهید. خیلی هم جدی برخورد نکنید. بازی و استراحت کنید، بخورید، بخندید، عشق بورزید، بخوابید و بنویسید و روزانه هر قدر که لازم باشد تکرار کنید./منبع: مجله نقد سینما - شماره ۴۲

انواع فیلمنامه

فیلمنامه سریالی

فیلمنامه‌ای است که تقریباً همه عناصر فیلمنامه بلند را درون خود دارد، اما به صورت جزئی تفاوت دارد. این نوع فیلمنامه از نظر زمانی هیچ محدودیتی ندارد. می‌تواند چند قسمت یا دویست، سیصد، یا... قسمت باشد. از لحاظ موضوع برخلاف فیلمنامه سینمایی، صرفاً یک موضوع یا قصه فرعی دارد، این فیلمنامه می‌تواند چندین موضوع و قصه فرعی را به صورت مستقل یا بطور موازی پی بگیرد. می‌تواند شخصیت‌های فرعی فراوانی داشته باشد. از آنجا که این فیلمنامه برای تولید کار تلویزیونی در نظر گرفته می‌شود، و رسانه تلویزیون خصوصیاتی متفاوت با سینما دارد. (از جمله این تفاوت‌ها می‌توان به تمرکز مخاطب در سالن تاریک سینما و عدم آن تمرکز درون خانه و مقابل تلویزیون اشاره کرد) این فیلمنامه می‌تواند ریتمی کندتر از ریتم سینما داشته باشد. یعنی اگر در فیلمنامه سینمایی هر صفحه را معادل یک دقیقه فرض می‌کنیم، در کار تلویزیونی می‌تواند هر صفحه از فیلمنامه برابر با یک دقیقه و سی ثانیه باشد.

فیلمنامه مستند

www.takbook.com

نیز می‌تواند کوتاه یا بلند باشد. این قالب بیانی از فیلمنامه قالبی است که به بیان موضوع خود بدون دخالت تخیل نویسنده می‌پردازد. در این قالب نویسنده بر اساس تحقیقی که درباره موضوع و سوژه انجام داده است، دست به نگارش فیلمنامه می‌زند. این فیلمنامه می‌تواند بر اساس موضوعی باشد. و یا هر چیز دیگری از جمله وقایع طبیعی (سیل، زلزله، آتش سوزی،...)، یافته‌های علمی و پزشکی، طبیعت و جانوران، پدیده‌های اجتماعی (جنایات، طلاق،...) و جنگ‌ها و مبارزات مردمی. در فیلمنامه مستند نویسنده از تخیل خود استفاده چندانی نمی‌کند. اما او می‌تواند با تحقیقی جامع و کامل، و بر اساس توان، مهارت و سلیقه خود کار را از یک گزارش ساده و سطحی به یک اثر هنری زیبا و به یادماندنی تبدیل کند.

فیلمنامه اقتباسی

به فیلمنامه‌ای گفته می‌شود که از روی متن ادبی یا یک اثر هنری با محتوایی مشابه اقتباس شده باشد.

فیلمنامه بلند

فیلمنامه سینمایی، متنی است که شروع، میان و پایان مشخصی دارد. این متن معمولاً حدود دو ساعت فیلم را شامل می‌شود. "سید فیلد" مدرس مشهور فیلمنامه‌نویسی معتقد است فیلمنامه سینمایی باید صد و بیست صفحه باشد؛ و بر همین اساس فرمولی را برای ساختار این نوع از فیلمنامه ارائه داده است. اما کم نیستند فیلم‌هایی که زمانی حدود نود دقیقه (معادل نود صفحه) دارند. یا فیلم‌هایی سینمایی با زمانی بیشتر، مثلاً دویست و ده دقیقه. اما به هر حال فیلمنامه سینمایی از نظر زمانی بیشتر از هفتاد دقیقه است. در حالی که از لحاظ ساختاری نیز بر خلاف فیلمنامه کوتاه از موضوعی فرعی که رابطه‌ای تنگاتنگ با موضوع اصلی دارد، بهره می‌جوید. این موضوع یا داستان فرعی کمک می‌کند که موضوع اصلی بهتر معنا یابد و گیراتر و پررنگتر جلوه نماید. فیلمنامه بلند نیز می‌تواند گفتگو (دیالوگ) داشته باشد، یا فاقد آن باشد.

فیلم‌نامه کوتاه

به فیلمنامه‌ای گفته می‌شود که حداکثر حدود ۳۰ صفحه باشد. یا به طور کلی از فیلمنامه بلند که حداقل ۷۰ صفحه است کمتر باشد.

شناخت انواع مختلف شخصیتها

یکی از عوامل جذابیت داستانها، شخصیتهای جذاب حاضر در آنها می باشند. کارکترهایی که عشق، ترس، افسوس، عاطفه و بسیاری از احساسات قوی دیگر را در مخاطبینشان بر می انگیزند. آنها در درون با خود دچار کشمکش هستند یا با دنیای برون در ستیز می باشند. بی باک، ترسو، با درایت و سهل انگار هستند و خلاصه انسانهای کامل (و قابل پذیرشی) بنظر می رسند.زمانی که در حال خلق یک شخصیت هستید، می بایست به این نکته توجه داشته باشید که افراد در موقعیتهای واقعی چه عکس العملهایی از خود بروز می دهند و ضمناً قادر باشید تا حد امکان این واکنشها را به فیلمنامه منتقل نمایید.

برای این منظور باید به قوانین و الگوهای رفتاری آگاه باشید تا بتوانید مخاطب خود را نسبت به آنچه کارکتر از خود بروز می دهد، متقاعد نمایید. همچنین می بایست بر موقعیتهای ضد الگو نیز آگاهی داشته تا برای پیشبرد داستان و همراهی مخاطب با خود، از آنها به نحو مطلوب استفاده نمایید.البته گذشته از تمام اینها، باید بدانیم داستان ما یک زندگی واقعی نیست.اگر بخواهید چندین شخصیت خوب و قابل قبول در داستان وارد نمایید، لازم است که شما محدوده وسیعی از جنبه ها و ابعاد مختلف شخصیتی را مد نظر داشته باشید. می بایست مطمئن باشید که جنبه های درنظر گرفته شده برای یک شخصیت خاص، مطابقت کامل با آنچه که مخاطب از زندگی واقعی می شناسد، داشته باشد. رعایت ترکیب درست این وجوه در داستان، می تواند فیلمنامه شما را هرچه بیشتر به واقعیت نزدیک نماید.

به متن و داستانی که کارکترها در آن قرار دارند و تعداد وجوهی که شما از شخصیت ایشان مد نظرتان می باشد، دقت نمایید. متوجه باشید اگر قرار است چند جنبه مثبت شخصیتی را در کارکتری وارد نمایید، قابل تطابق و سازگاری باشند.این ترکیب نباید به بیش

www.takbook.com

از سه شخصیت تجاوز نماید. اگر قرار باشد جنبه های شخصیتی متفاوتی را از افراد مختلف با یکدیگر ترکیب نمایید، مخاطبین بزودی احساس بدی نسبت به این موضوع پیدا می نمایند. متوجه خواهند شد که نوعی تداخل شخصیتی در این ترکیب بودجود آمده است که بیانگر حداقل عدم تعادل ذهنی کارکتر می باشد و این یعنی یک جای کار درست تثبیت نشده است. ثبات شخصیت به این معنی نیست که شما برای رسیدن به مقصود، به شخصیتهایی تکراری، آماده و کلیشه شده نیاز مند باشید. به عنوان مثال بهتر است آدم بدهای مد نظرتان تا حد امکان مخاطره انگیز و قهرمانان نیز با در نظر گرفتن محدوده ای از جنبه های شخصیتی، متقاعدکننده تر بنظر آیند. دنبال شخصیتی نباشید که قرار است در آخر فیلمنامه بدون هیچ دلیل قانع کننده ای تغییر نماید.

مراقب باشید ابعاد یك شخصیت در تناقض نباشند

فرد آرامی را درنظر بگیرید که روزی در یک اداره شلوغ، بخاطر فشار کاری، ناگهان کوهی از خشم شود. همه ما این موضوع را در زندگی واقعی تجربه کرده ایم و دلیل آن را هم می دانیم. علی رغم اینکه اینطور افراد "غیر واقعی" توصیف می شوند، اما واقعیت این است که او واقعاً براساس شخصیت واقعیش عمل کرده است. طبیعی است که در کارش همه چیز را درخودش فرو می برد و دم نمی زند. برای آرام کردن رئیس، سریع همه چیز را قبول می کند. حاضر می شود اضافه کارهای بیشتری را بدون شکایت، قبول کند و زمانی که به نقطه شکست او می رسیم، بدون اینکه هیچ گونه سابقه ای داشته باشد، ناگهان از خشم منفجر می شود. و از همه بیشتر این رفتار "غیر طبیعی" برای همکاران او بسیار تعجب برانگیز می باشد.

حال درباره شخص آرامی که روزی به سر کارش می رود و بدون هیچ دلیل منطقی شروع به داد و فریاد می کند، چه فکر می کنید؟ اینطور صحنه ها زمانی برای مردم قابل قبول خواهد بود تا تنها برای مسخره بازی نباشد و دلیل قوی در پشت آن قرار داشته باشد. در غیر اینصورت ارزشی برای آن قایل نخواهند بود و شما می بایست برای حفظ اعتبار شخصیت مورد نظر، سایر وجوه قابل قبول و منطقی او را نیز مشخص نمایید. . .

مثلاً تصور فراموشی پاسپورت از طرف شخصیتی که بسیار منظم می باشد در هنگام رفتن به فرودگاه غیر ممکن است مگر اینکه نشانه ای باشد براینکه از درون دارای مشکلات فراوانی می باشد.و یا اینکه مادری که دارای شخصیتی حساس نسبت به امورات فرزندانش می باشد، با ممنوعیت ده ساله فرزندش از تحصیل، نمی تواند تنها شانه ای بالا بیاندازد و با خود بگوید از این مسایل زیاد پیش می آید!تضاد شخصیتی در یک کارکتر خاص مورد قبول نمی باشد مگر اینکه موضوعی کمدی باشد که در آن اتفاقات متضاد و بامزه قابل انتظار بوده و تماشاگران هم آمادگی قبول یک سری تناقضهای آشکار را دارند. . .

تجربیات واقعی زندگیتان را بررسی کنید

روانشناسان وقتشان را صرف تجزیه و تحلیل انواع وجوه شخصیتی و رفتارهای آدمی می نمایند. و در این خصوص منابع بسیاری را ایجاد نموده اند. . . می توانیم برای افزایش سطح شناخت خود از گروه ها و دسته بندیهای شخصیتی، توصیفات موجود در این خصوص را بازبینی و دوره نماییم. در نظر داشته باشیم که قوانین توضیح داده شده در چه وقت ثابت هستند و چه وقت می توان آنها را نادیده گرفت.

اینکه بدانیم چه وجوه شخصیتی قابل ترکیب شدن با یکدیگر هستند، می تواند ما را در خلق صحنه های بهتر یاری رساند. درنتیجه پاسخهای افراد به یکدیگر قابل قبولتر، تغییر لحن و توازن گفتگوها منطقی تر و انتظاراتی که افراد نسبت به هم دارند بدرستی پاسخ داده می شود و دوستیها و ارتباطات بصورت قابل قبول شروع و پایان می یابند و اینکه تضادها چطور ایجاد می شوند، چطور نادیده گرفته می شوند و یا چطور حل می گردند، قابل لمس می شود.

www.takbook.com

۳۷ نکته درباره فیلم نامه نویسی

۱ـ فیلم نامه طرحی ساختاری برای فیلم است که هفت جزء اصلی دارد: داستان، طرح، صحنه، شخصیت، گفتگو، ماجرای عاطفی و ماجرای فیزیکی.

۲ـ فیلم هنری دسته جمعی متکی به مهارت هنرمندان و فن سالاران است، اما قدرت و استحکام هر فیلم به فیلم نامه اش بر می گردد.

۳ـ از قبل هیچ زمان معینی را برای تکمیل بخش خاصی از روند فیلم نامه نویسی مشخص نکنید، زیرا پیش بینی زمان لازم برای تکمیل هر مرحله بسیار سخت است.

۴ـ با آگاهی از پایان داستان خط سیر تکاملی خاصی در اختیار دارید، که از شروع تا گره گشایی را می توانید دنبال کنید. شما قبل از تعیین مقصدی در ذهن، همین طور سوار ماشین نمی شوید و بروید. این منطق در مورد داستان یا فیلم نامه نویسی نیز صدق می کند.

۵ـ هرچه بیشتر بنویسید راحت تر می نویسید. این در مورد تکامل فیلمنامه صادق است. تجربه باعث صیقل دادن و مهارت و حس غریزی شما می شود و اعتماد به نفس تان را تقویت می کند.

۶ـ تا وقتی کاملاً آماده نشده اید شروع به نوشتن اولین دست نویس فیلم نامه نکنید. تا وقتی دست نویس فیلم نامه کامل نشده، برای پرداخت، تصحیح و بازنویسی آن توقف نکنید.

۷ـ یکی از هیجان انگیز ترین لحظات عمر یک نویسنده، کشف فکر اولیه داستان است. مرحله قبلی اغلب هفته ها یا ماه های پر دردسر و بی نتیجه ای بوده است. آنگاه نویسنده گام به گام و مرحله به مرحله جزئیاتش را می نویسد تا عناصر کلیدی مشخص شوند. در این مرحله عناصر کلیدی نه پرورش یافته اند و نه کاملاً مورد تشخیص قرار گرفته اند. وقتی مفهوم داستان شکل گرفت، روند خلاصه منحصر به فرد در سراشیبی می افتد و به تدریج سرعت می گیرد.

۸ـ در پیروی از روش فیلم نامه نویسی یادتان باشد که تا وقتی از موضوعی مطئن نشده اید کار را شروع نکنید، آن وقت درک خاصی از روند کار نخواهید داشت. با پایبندی این مطالب می توانید تا رسیدن به هدف بر هر مانعی غلبه کنید.

۹ـ پیش از آن که بتوانید خود را آماده نوشتن فیلم نامه کنید، باید موضوعی معین، یعنی یک ماجرا و یک شخصیت داشته باشید. پیش از آنکه فیلم نامه را شروع کنید باید موضوع را ـ یعنی آنچه فیلم نامه درباره ی آن است ـ بر حسب شخصیتی که مسیر ماجرای دراماتیک را طی می کند بشناسید.

۱۰ـ نوشتن فیلمنامه مثل کوه پیمایی است . در حین صعود فقط صخره های پیش رو و صخره های پشت سرتان را می توانید ببینید. نمی توانید ببینید که از کجا آمده اید و به کجا می روید. این اصل هنگام نوشتن نیز صادق است .

۱۱ـ شما درباره چه می نویسید؟ آنرا روی کاغذ بیاورید. ابتدا ممکن است چند صفحه شود.آنرا به چند جمله کاهش دهید. و بر موضوع ماجرا و شخصیت متمرکز شوید. شاید برای جدا کردن اجزای داستان چند روز فکر کردن لازم باشد. نگران مدت زمان آن نباشید. فقط اینکار را انجام دهید.

۱۲ـ ساختار مهمترین عنصر فیلمنامه است. نیرویی است که همه چیز را در کنار هم نگه می دارد. اسکلت، ستون فقرات و شالوده است، بدون ساختار داستان ندارید و بدون داستان فیلم نامه ای نخواهید داشت.

۱۳ـ فیلم نامه خوب خط سیری قوی برای ماجرای دراماتیک دارد،روبه جایی دارد، به جلو حرکت می کند و گام به گام به سوی گره گشایی می رود .

www.takbook.com

۱۴ـ ساختار دراماتیک عبارت است از : ترتیب خطی حوادث مرتبط، ماجراهای فرعی و وقایعی که به گره گشایی دراماتیک ختم می شود.

۱۵ـ شخصیت خوب، قلب،روح و سیستم اعصاب فیلم نامه شماست . تماشاگر عواطف و احساسات را از طریق شخصیت های شما تجربه می کند.

۱۶ـ وقتی شخصیت هایتان را خلق می کنید، باید درون و بیرون، آرزوها، ترسها و رویاها، چیزهای را که دوست دارند و چیزهایی را که دوست ندارند، پسزمینه و چگونگی عادات رفتاریشان را بشناسید.

۱۷ـ چهار عنصر باعث ایجاد شخصیت خوب می شود. این چهار عنصر عبارتند از : نیاز دراماتیک، دیدگاه، تغییر ، طرز برخورد.

۱۸ـ نیاز دراماتیک عبارت است از آنچه شخصیت طی فیلمنامه می خواهد به دست آورد، برنده شود ، از آن خود کند و به آن برسد.

۱۹ـ دیدگاه یعنی شیوه ای که شخصیت دنیا را می بیند. یک شخصیت خوب همیشه یک دیدگاه معین را ابراز می دارد. چنین شخصیتی فعال است و فقط واکنشی از خود نشان نمی دهد ، بلکه بر اساس دیدگاهش عمل می کند.

۲۰ـ یک شخصیت موفق همیشه در طی داستان تغییر می کند .

۲۱ـ آگاهی از طرز برخورد شخصیت به شما اجازه می دهد که به شخصیت ها بعد ببخشید. طرز برخورد شخصیت ممکن است که مثبت باشد یا منفی ، سلطه گر باشد یا سلطه پذیر، انتقادی یا خنثی، درباره طرز برخورد شخصیت فکر کنید.

۲۲ـ ساختار دراماتیک را می توان چنین تعریف کرد: ترتیب یافتن خطی رخدادهای مرتبط به هم، ماجراهای فرعی یا رویدادهایی که به گره گشایی دراماتیک منجر می شوند.

۲۳ـ ماجرا چیزی است که در فیلمنامه اتفاق می افتد و شخصیت کسی است که ماجرا بر او واقع می شود . در تمام فیلمنامه ها این ماجرا و شخصیت ماجراست که بصورت نمایشی در می آید. شما به عنوان نویسنده فیلمنامه باید بدانید که فیلم شما درباره چه کسی است و بر او چه رخ می دهد. این گام اولیه در نوشتن فیلمنامه است.

۲۴ـ وقتی بتوانید موضوعتان را در یک یا چند جمله از نظر ماجرا و شخصیت بطور خلاصه بیان کنید، تازه شروع کرده اید به بسط و توسعه عناصر و شکل و ساختار در فیلمنامه‌تان .البته ممکن است که مجبور شوید صفحات زیادی درباره داستانتان بنویسید تا بتوانید عناصر اساسی آن را پیدا کرده و داستان پیچیده‌تان را در یک یا چند جملهء ساده خلاصه کنید. ولی چندان نگران نباشید، فقط باید همچنان بنویسید تا بتوانید اندیشه اصلی داستانتان را به روشنی و ایجاز بیان کنید.

۲۵ـ موضوعتان می تواند ایده ای از مندرجات روزنامه، خبر تلویزیون یا واقعه ای باشد که ممکن است برای دوست یا فامیلی اتفاق افتاده باشد. وقتی به دنبال موضوعی می گردید موضوع هم به دنبال شما می گردد. در نهایت جایی و زمانی موضوع را خواهید یافت، اما احتمالاً موقعی که اصلاً انتظارش را ندارید.

۲۶ـ بسیاری از اوقات اشخاص شروع به نوشتن فیلم نامه می کنند و خبر ندارند که به کجا می روند. ده دوازده صفحه را صرف پیدا کردن داستان می کنند. وبی آنکه بدانند اشکال از چیست، فیلم نامه سست و خسته کننده می نماید و به این ترتیب در چند صفحه اول گیج و سردرگم هستند.

۲۷ـ چیزی که خواننده بر آن دقت می کند شیوه کنار هم گذاشتن کلمات بر کاغذ است: سبک نگارش، داستان در باره چیست و در باره کیست و آیا ماجرا و شخصیت ها در یک بطن دراماتیک قوی بنا شده اند یا خیر.

۲۸ـ شما درباره چه می نویسید؟ آنرا روی کاغذ بیاورید. ابتدا ممکن است چند صفحه شود.آنرا به چند جمله کاهش دهید. و بر موضوع ماجرا و شخصیت متمرکز شوید. شاید برای جدا کردن اجزای داستان چند روز فکر کردن لازم باشد. نگران مدت زمان آن نباشید. فقط اینکار را انجام دهید.

www.takbook.com

۲۹ـ شما باید به نوشتن عادت کنید. این فرصت را به خود بدهید که چند صفحه بسیار بد بنویسید. خودتان مایل باشید که چیزهایی را امتحان کنید که به دردتان نمی خورد یا گفتگوهای خام دستانه، پر آب و تاب یا خسته کننده بنویسید. در این مرحله اصلاً مهم نیست. بنشینید و ده صفحه اول فیلم نامه را با تمرکز بر شخصیت اصلی ، فرضیه دراماتیک و موقعیت دراماتیک بنویسید. به یاد داشته باشید که طولانی ترین سفر ها با نخستین گام آغاز می شود.

۳۰ـ به قسمت اول فیلمنامه شروع یا آغاز می گویند. در این قسمت نویسنده فرصت دارد تا داستان را خود بنا کند. در ابتدای فیلمنامه باید بلا درنگ خواننده تان را به موضوع جلب کنید. در ابتدای بخش اول فرصت دارید تا به خواننده بفهمانید شخصیت اصلی کیست؟ قضیه داستان چیست؟ و موقعیت چیست؟

۳۱ـ در انتهای قسمت اول یک نقطه عطف وجود دارد. نقطه عطف، حادثه یا اتفاقی است که در داستان چنگ می اندازد و آن را به جهت دیگری پرتاب می کند.

۳۲ـ قسمت دوم فیلمنامه را میان یا روبرو می گویند. حجم عمده داستان فیلمنامه در این بخش است. این قسمت به این دلیل روبرویی نام دارد که شالوده تمام درام ها را برخورد تشکیل می دهد. وقتی توانستید نیاز شخصیت خود را مشخص کنید، یعنی وقتی فهمیدید او در طول فیلمنامه چه می خواهد انجام دهد و هدفش چیست آن وقت می توانید در سر راه این نیاز مواقعی خلق کنید و با این کار بر خورد ایجاد کنید. در پایان قسمت دوم هم نقطه عطفی وجود دارد که باعث می شود داستان به گره گشایی برسد.

۳۳ـ قسمت سوم فیلمنامه را گره گشایی می گویند. این قسمت پاسخی به این سوال هاست: داستان چگونه تمام می شود ؟ بر سر شخصیت اصلی چه می آید؟ یک پایان قوی ، داستان را چنان تمام می کند که به آن قابلیت درک و احساسی از تمام شدگی بدهد.

۳۴ـ وقتی بتوانید اندیشه تان را به صورت موجزی از نظر شخصیت و ماجرا بیان کنید، وقتی بتوانید اندیشه تان را به صورت اسمی (داستان من درباره این شخص در این مکان که در حال انجام این کار است) بیان کنید، آن وقت شروع کردید به تهیه فیلم نامه تان. گام بعدی، بسط موضوع است. باید به ماجرا جسمیت بدهید و روی شخصیت داستان متمرکز بشوید تا خط داستانی گسترش یابد و جزئیات، مورد تاکید قرار گیرند. از هر راه که می توانید موضوع تان را گرد آوری کنید. این کار همیشه به نفع شماست.

۳۵ـ تحقیق در فیلمنامه نویسی مطلقاً امری حیاتی است. هر نوشته ای مستلزم تحقیق است و تحقیق یعنی گرد آوری اطلاعات. یادتان باشد که دشوار ترین کار نوشتن این است که بدانید چه می نویسید. بسیاری فقط با یک اندیشه مبهم و نیم شکل یافته ، شروع به نوشتن می کنند. این وضع فقط سی صفحه دوام دارد و پس از آن نویسنده باز می ماند. زیرا بعدش نمی داند که چه خواهد کرد و کجا خواهد رفت، عصبانی می شود. سر خورده می شود و کار را رها می کند.

۳۶ـ هر چه بیشتر بدانید بهتر می توانید ارتباط برقرار کنید. از این رو موقع اتخاذ تصمیم های خلاق، از منظر انتخاب و مسئولیت عمل خواهید کرد.

۳۷ـ تحقیق کردن به شخص ایده می دهد، شخص را با آدمها و موقعیت ها و محیط آشنا می کند. با تحقیق می توان به چنان درجه ای از اتکا به نفس رسید که همیشه بر موضوعتان مسلط باشید و از روی انتخاب و نه اجبار یا ناآگاهی عمل کنید./منبع: واحد سینما و تلویزیون تبیان زنجان.

شیوه ی بازنویسی فیلمنامه

تو محله قدیم مون ، یه گل پسری داشتیم به نام فرهاد که اگه هر چند روز یه دعوا مرافعه حسابی راه نمی انداخت و زیر چشمی رو کبود نمی کرد یا دندون یکی رو نمی انداخت، شب ها خوابش نمی برد. البته نه اینکه فکر کنین با این حرفام میخوام از شرخری های آقا فرهاد تعریف و تمجید کنم ، نه .. عمراً قصد اینکار رو ندارم ، .. هنر فرهاد یه چیز دیگه بود . وقتی یکی رو لت و پار می کرد و

www.takbook.com

نوبت به تبرئه خودش می رسید، برای هر کسی متناسب با شخصیتش داستان رو تعریف می کرد :مثلا به مادر بزرگش که مسجدی و اهل نماز روزه بود می گفت : ننه جون می خواستم برم مسجد دو رکعت نماز بخونم یارو یقه مو گرفت گفت بیا بریم کتک کاری منم یه لعنت کردم به شیطون و ..... و به برادر بزرگش که خیلی ازش حساب می برد و همیشه سر درس و مشق گوشش تو دستاش بود می گفت : دادش اقبال مثل بچه آدم داشتم می رفتم خونه دوستم که درسامون رو مرور کنیم یارو کتابامو گرفت پرت کرد تو کوچه گفت درس و مشق چه کشکیه منم همه چی رو می تونم تحمل کنم غیر از کثیف شدن کتابهای درسیمو ... به مادرش می گفت : مادر می خواستم برم نون بگیرم بیارم خونه .. یارو می خواست به زور منو ببره ولگردی .. منم گفتم من نمی خوام ول بگردم .. یارو هی نمی ذاشت بیام خونه ! ...خلاصه فرهاد خوب می دونست به هر کی چی باید بگه و جالب این بود که هیچوقت برای دو نفر یه داستان تکراری نداشت .. حالا هر وقت برای ادارات و ارگانهای مختلف نسخه هایی ازیک فیلمنامه را متناسب با اهداف آنها باز نویسی می کنم یاد فرهاد می افتم یه مثال کوچیک براتون می زنم

فرض کنیم داستان ما درباره یه آدمه که دفترچه قسط بانکش رو کنار یه شیر آتش نشانی تو پیاده روگم کرده و داره رو زمین می گرده یه گروهبان پلیس جلو می آد و می پرسه .. چی شده ؟ مرد قضیه رو میگه و دفتر چه رو با کمک سرکار پیدا می کنه.

اگه فیلمنامه برای گرفتن کمک و همکاری از بانک باشه باید اینطور نوشته بشه یه مردی به علت بی انضباطی در پرداخت وام و سهل انگاری دفترچه قسطش رو تو پیاده رو گم می کنه با ناراحتی دنبال دفترچه قسط بانک می گرده با خودش می گه حالا چطور جواب رئیس مهربون بانک رو بدم .. یه پلیسی میاد و به مرد کمک می کنه دفتر چه پیدا بشه .. مرد خوشحال میشه و از داستان چنین نتیجه گرفته میشه که باید در پرداخت های بانکی مون منظم باشیم.

اگه فیلمنامه برای گرفتن کمک و مساعدت از نیروی انتظامی باشه باید اینطور نوشته بشه : یه شهروند که به پلیس ها زیاد اهمیت نمی ده و هیچوقت اونارو جدی نمی گیره دفترچه قسطش رو گم می کنه یه پلیس خوش تیپ و مهربون که یه لبخند هم رو لبشه به مرد بی نوا کمک می کنه تا دفترچه شو پیدا کنه و از اون وقت به بعد نظر مرد درباره پلیس ها عوض میشه

اگه فیلمنامه برای گرفتن کمک از شهرداری باشه باید اینطور نوشته بشه : یه مرد که ظاهرش شلخته است و شهروند زیاد خوبی نیست دفترچه قسطش رو تو پیاده رو گم می کنه یه پلیس جلو می آد و میگه که پیاده رو تمیزه و هر چی توش باشه پیدا میشه تازه اگرم نبود حتما پیش کارگرهای شریف و زحمتکش شهرداری پیداش می کنیم .. تو این شهر همه حق شهروندی رو رعایت می کنن غیر از تو .. ایشالله که تو هم درست بشی!

خلاصه خیلی وقتها روش فرهاد تنها راهیه که میشه خیلی از ادارات و ارگانها رو برای همکاری با یه اکیپ فیلمسازی راضی کرد ! موافق نیستین؟

گپی با علاقمندان فیلمنامه

الف) چه کسانی فیلمنامه می نویسند؟

قطعاً می دانید که شرط "لازم" برای تبدیل شدن یک فیلم به «فیلم خوب»، بهره گیری آن از یک «فیلمنامه خوب» است؛ و این البته شرط "کافی" برای رسیدن به مقصود نیست.

حتی اگر آن جمله معروف استاد بزرگ سینما "آلفرد هیچکاک" را هم نشنیده باشید که می گوید: «یک فیلم خوب به سه چیز نیازمند است: فیلمنامه خوب، فیلمنامه خوب و باز هم فیلمنامه خوب»؛ نا گفته پیداست که یک فیلم باید از عوامل و امکانات زیادی بهره مند باشد تا در عین داشتن «فیلمنامه خوب»، به فیلم خوب تبدیل شود؛ اما همه امکانات عالم هم نمی توانند از یک فیلمنامه ضعیف و چندپاره، فیلمی درخشان بسازند.

www.takbook.com

ذکر این نکته ضروری بود تا بدانید "نقطه صفر" و همچنین "نقطه بیست" یک فیلم، «فیلمنامه» آن است. البته این مسئله به قول قدیمی ها "اظهر من الشمس" است و نیازی به واگویه هزاران باره ندارد و شاید خواننده محترم – همین حالا – با خود بگوید که «این حرف جدیدی نیست»، اما برای آنچه که در زیر می آید و خود در حکم مقدمه ای برای بحث "محتوا در فیلم"است، حکم یک "پیش نیاز" را دارد...نکته در اینجاست که همه به اهمیت فیلمنامه در فرآیند تولید فیلم یا مجموعه (سریال) واقفند، اما واقعاً چرا هیچ کس حرکت درخوری انجام نمی دهد؟در اینجا سعی می کنیم که بفهمیم این مشکل از کجا ناشی شده و چه کسانی قادرند فیلمنامه خوب بنویسند یا به بیان بهتر، چه کسانی "صلاحیت" نوشتن یک فیلمنامه را دارند؟

خیلی ها با دیدن یک فیلم خاص، یا بنا به علاقه خود به آثار یک فیلمساز یا بازیگر، خودشان را جای شخص اول می گذارند و تخیل می کنند که اگر جای قهرمان داستان بودند، چه می کردند؛ یا بعدش چکار می کردند، یا اصلاً در همان صحنه و همان فیلم، چه راه دیگری را می رفتند؟احتمالاً برخی از این افراد فیلمنامه هایی هم می نویسند که بسیار متاثر از علایق آنها به قهرمانانشان و سرنوشت آنها است؛ یا با دیدن یک فیلم ایده ای گرفته اند و آنرا مثل "جان شیرین" چسبیده و در مغز خود می پرورانند و بر این گمانند که اگر این ایده آنها فیلم شود، «روی فلان فیلم را کم خواهد کرد»!اینها همه می توانند آروزهای یک فرد (تا اینجا نمی توانیم بگوییم "نویسنده فیلمنامه") برای فیلمی که دلش می خواهد بعداً ببیند، باشند. اما آیا بقیه مردم هم دوست دارند چنین فیلمی را ببینند؟

کسی که بتواند به درستی به این سوال پاسخ دهد و راه را نیز نشان دهد، یقیناً می تواند "نویسنده فیلمنامه" باشد. پیش از آنکه به طرفداری از نظریه «نگره مؤلف» - که جای بحث و توضیح فراوان در جای دیگر دارد – منسوب شوم، باید خاطر نشان کنم که داشتن یا فراهم آوردن مصالح و لوازمی برای فیلمنامه نویسی و دارا شدن عنوان "فیلمنامه نویس" لازم و ضروری است که شاید در نگاه اول آسان به نظر بیایند، اما در عمل تخصصی، پیچیده و پر مسئولیت هستند.اینجاست که بحث ما در مورد اساس فیلمنامه نویسی و افراد واجد صلاحیت برای این کار، آغاز می شود؛ کما اینکه برای هر کار تخصصی مصالح، لوازم و قابلیتها و مجوزهایی لازم است. نمی شود دانش آموخته رشته برق – قدرت نبود، ولی ادعای تعمیر ژنراتورها و پستهای برق توانیر را داشت! نوشتن، همانقدر مهم است که تعمیر آن ژنراتورها...

ب) چرا می نویسیم؟

نوشتن، پاسخگویی به یک نیاز است. این نیاز برای افراد مختلف متفاوت است: برخی برای مهم جلوه کردن، برخی برای آموختن، برخی برای رفع یک مسئولیت و خلاصه هر کس برای منظوری می نویسد.اما فیلمنامه نویس، چرا می نویسد؟ یک فیلمنامه نویس باید به خوبی بداند که نوشته او از چه جایگاهی می آید، قرار است چه کاری انجام دهد و چه نتیجه ای بگیرد.اگر بتوانید به همین سه پرسش ساده (البته ظاهراً ساده) پاسخ دهید، قطعاً فیلمنامه نویس موفقی خواهید شد.

ج) توانایی های یك فیلمنامه نویس

شاید تعجب کنید اگر بگویم یک فیلنامه نویس باید تقریباً همه خصوصیات ذهنی یا تجربی آدمهای زیر را داشته باشد:

- خبرنگاری تیزبین؛
- تا بتواند اولویت ها را بشناسد، سر موقع سراغ آنها برود و کاری کند که توجه همه به این اولویت ها جمع شود.
- عکاسی فرصت طلب؛
- تا از آنچه بقیه نمی بینند یا می بینند و اهمیت نمی دهد، تصاویر ماندگاری خلق کند.
- کتابخوانی با حوصله؛
- که توانایی خواندن روزی حداقل ۵۰۰ صفحه کتاب را داشته باشد. به خاطر داشته باشید: از کوزه همان برون تراود که در اوست! اگر کوزه "ذهن تان" را پر نکنید؛ توقع آنکه آبی زلال از آن بردارید را نداشته باشید؛ یا شاید لازم باشد هر چند وقتی این کوزه گرانقیمت را از آب تازه پرکنید؛ مگه نه!

www.takbook.com

- مدیر یک مدرسه ابتدایی؛

• کلمات و افکار، از بچه های شر و زبان نفهم در مقطع ابتدایی هم شرتر و گریزپا ترند! برای آنکه آنها را به دام خودتان بیاورید باید مثل یک مدیر مدرسه کارکشته، آنها را رام کنید، تربیت کنید و تراش بدهید تا در جای درست فیلمنامه قرار بگیرند. حتماً فیلمهای زیادی را در سینما دیده اید که در یک صحنه تراژیک یا غمناک، قهقهه تماشاگران به آسمان رفته است! اگر فیلمنامه تان به چنین سرنوشتی دچار شود، باید اسم فیلمنامه نویس را از روی خودتان بردارید و بروید پی یک کار نان و آبدار دیگر!

- زبانشناسی زبردست؛

• کسی که به زبان مادری یا زبان سرزمینی خودش عالم نباشد، در هیچ زبان دیگری پیشرفت نخواهد کرد. برای گزینش درست کلمات برای حداکثر تاثیرگذاری، باید بر زبان، خصوصاً فارسی که دریایی از استعارات و کنایات در خود دارد، مسلط باشید. این مهارت البته با خواندن فراوان کتاب، قابل کسب است.

- مهندسی باهوش؛

• فیلمنامه بر یک ساختار بنا می شود که باید منطق ساختار در کلیت و در جزء جزء صحنه ها ی آن حفظ شود. این کار، دقیقاً به سختی بنا کردن یک برج در روی نقشه و مدل – حتی برج میلاد! – است و برنامه ریزی می خواهد.

و مادری پر حوصله!

• حتماً دیده اید که مادرها با چه حوصله ای، قصه تکراری بز زنگوله پا و کدو قلقله زن و سفید برفی و... را با چه مهارت و تحملی، صدها بار به خورد بچه هایشان می دهند و هر بار، ظرافتی را به آن می افزایند و هیچ وقت هم از تعریف کردن قصه های تکراری خسته نمی شوند! یک فیلمنامه نویس هم باید به این مهارت برسد، البته قرار نیست شما لزوماً قصه تکراری تعریف کنید و مثلاً تایتانیک ۲ یا حتی "درباره الی... ۲" را بنویسید! مهارت "تحمل و حوصله" در روایت را یاد بگیرید. همان اول فیلمنامه همه چیز را لو ندهید و پایان بندی "هندی و اشک انگیز" آنرا لوث نکنید. حداقل بگذارید نیم ساعت از ماجرا بگذرد!!

عناصر تشکیل دهنده قالب فیلمنامه

از نقطه نظر شکل و قالب، سناریوها چیزی بیش از یک سری عناصر مشخص نیستند. لذا از این دیدگاه، لازمه داشتن یک فیلمنامه خوب و استاندارد، شناخت این عناصر، نحوه استفاده از آنها و شکل قرارگیری آنها در فیلمنامه می باشد.معمولترین عناصری که در قالب فیلمنامه سینمایی مورد استفاده قرار می گیرند، به شرح ذیل می باشند:

• توصیف(**Action**)

• عنوان صحنه(**Scene Headings**)

• نام شخص(**Character Name**)

• توضیح(**Extension**)

• گفتار(**Dialogue**)

• حالت شخص(**Parenthetical**)

www.takbook.com

• انتقال(Transition)

• نما(Shot)

• گفتارموازی(Dual Dialogue)

حال به توضیح هریک از این موارد می پردازیم

توصیف(Action)

توصیف در واقع توضیح صحنه ای است که ما در فیلم در حال مشاهده آن می باشیم. این شرح تا حد ممکن بصورت بصری بیان می گردد. به مثال زیر توجه فرمایید:

مارک به داخل راهرو می رود. اتاق خواب را می بینید، کسی نیست، سرش را می خاراند. به راهش در راهرو ادامه می دهد.

توجه نمایید که توصیف فوق با آنچه که در ادامه می آید، یکی نمی باشد:

مارک به داخل راهرو می رود. فکر می کند که ممکن است چیزی در اتاق خواب باشد، پس نظری به آن می اندازد. اما از اینکه هیچ چیز در انجا نیست تعجب نموده و سرش را می خاراند. فکری می کند و به راهش در راهرو ادامه می دهد.

"تفاوت" در چیست؟ نمونه اول نشان می دهد اما دومین مورد تعریف می کند. ما نمی توانیم شخصیتی را در حال فکر کردن ببینیم. اما می دانیم کسی که در حال فکر کردن است، رفتار خاصی از خود نشان می دهد. پس آن رفتار را نشان دهید نه فرایند غیر قابل فهم تفکر را.

در توصیف، بیش از سایر اجزاء فیلمنامه نویسی فرصت خلاقیت خواهید داشت اما توصیه می کنیم از این امکان برای نشان دادن مناسب داستان استفاده نمایید نه اینکه دایره لغاتتان را به رخ بکشید و شروع به نوشتن یک سخن منثور نمایید. قصد شما این است که خواننده سناریو تحت تاثیر قرار گرفته و جذب داستان شود نه اینکه آویزان نوشته شما گردد. مطمئن باشید که اگر خواننده سناریوی خود را مجذوب خواندن آن تا آخرین صفحه نمایید، خیلی بیشتر تحت تاثیر شما قرار خواهد گرفت تا اینکه بخواهید توصیفات پرتمطراق داشته باشید.بخاطر داشته باشید توصیفات خود را هوشمندانه بکار ببرید. وابسته به تاثیری که می خواهید خلق کنید، می توانید آن را در خطوط مجزا قرار دهید و یا اینکه مجموعه ای از آنها را در یک پاراگراف وارد نمایید. مثال زیر نمونه خوبی برای یک توصیف چند خطی می باشد:

موجود فضایی برای گروه نجات یافته کمین می کند.افراد کم کم در موقعیتهایشان قرار می گیرند.فرمانده واکر اسکنرش را برای پیدا کردن علایم حیات چک می کند.هیچ اثری نیست.توجه کنید که چطور حس تعلیق ایجاد می شود و تصاویر بصورت مجزا در ذهنتان نقش می بندد. اکنون تاثیر قرار گرفتن چند توصیف را در یک پاراگراف می بینیم:

توپ به وسط زمین پرتاب می شود. "میلر"(Miller) هم درحالیکه روی چمنهای مرطوب سر می خورد، به دنبالش می دود. "هالووِی"(Halloway) هم از سمت چپ به توپ هجوم می آورد. تماشاگران به دیوار کنار زمین هجوم می آورند، تا بلکه بتوانند موقعیت پیش آمده را بهتر ببینند. میلر شیرجه می رود. هالووی خیز بلندی می کند. تماشاگران یکدیگر را هل می دهند . . .

باید فیلم را ببینید تا بفهمید رخداد بعدی چه خواهد بود. اما جدای از آن متوجه تنشی که به کمک قرار گیری توصیفات در یک پاراگراف بود، شدید؟ پس توصیفات را برای خلق تاثیری که می خواهید بر خواننده داشته باشد، بکار ببرید.یک نکته دیگر. از افعال مجهول و استمراری تا حد ممکن استفاده ننمایید. و جملات خود را تا حد امکان ساده بکار برید(بدون حروف اضافه و ربط و . . .). کدام یک از جملات زیر برایتان خوشایندتر است:

"بنر"(Banner) دستی به موهای مجعدش می کشد و به داخل سلول می رود.یا بنر درحالیکه دستش را به داخل موهایش که حالتی مجعد دارد، می برد، در حال رفتن به داخل سلولش می باشد.

www.takbook.com

امیدوارم از جمله اول بیشتر خوشتان بیاید. چراکه بهتر، قویتر، پرتحرکتر، پر تصویرتر، . . . و دقیقاً آنچیزی است که یک توصیف درسناریو باید باشد.

عنوان صحنه(Scene Headings)

این عنوان به خواننده نشان می دهد که صحنه قرار است در کجا اتفاق بیفتد. به عبارت دیگر ناظر در کجا قرار گرفته است. دوربین در کجاست. به مثالهای زیر توجه نمایید:

خارجی- خانه جیم، حیات خلوت- شب

داخلی- سفینه "کانر"، دفتر کانر- نمای باز

داخلی/خارجی- کلبه واکر، آشپزخانه- ادامه

مرکز فرماندهی عملیات فضایی ششم- انعکاس آفتاب

این موارد بظاهر خیلی با یکدیگر متفاوت هستند، اما همه در یک محل و به یک منظور خاص بکار می روند.

عنوان صحنه ها با عبارتی شروع می شوند که نشان می دهند در فضایی داخلی هستیم یا بیرونی. ترکیب داخلی/خارجی و یا بالعکس آن نیز زمانی استفاده می شوند که بخواهید نشان دهید صحنه ای در داخل شروع شده و در ادامه به بیرون خواهد رفت و بالعکس.بخش بعدی عنوان صحنه به ما می گوید که بصورت کلی در کجا قرار داریم. دریک خانه، پارک، ساختمان و غیره. نکته مهم کلی بودن آن می باشد. بخاطر داشته باشید که در استفاده مکرر از آن، مثلاً خانه متعلق به جیم را مدام با "خانه جیم" یا "خانه آقای جیم" تکرار نکنید. این بدترین چیز ممکن برای غیر حرفه ای بودن سناریوی شما می باشد.

قسمت بعدی نشان می دهد که مشخصاً شما در کجا قراردارید. اگر در خانه هستید، کجای آن است؟ اگر در یک سفینه فضایی است، در کدام قسمت آن؟ البته اگر مهم نباشد، می توانید از این قسمت صرف نظر نمایید. آخرین مثال بالا هم نشان دهنده آن است که ما در فضا هستیم.گاهی اوقات لازم است شما موقعیت موجود را بیشتر توضیح دهید. فرض کنید در یک سفر زمانی هستید و بین یک موقعیت خاص، پرش زمانی خواهید داشت. به این مثالها توجه کنید:

داخلی- رسدخانه، تالار نمایش، سال ۱۹۹۵- شب

داخلی- رسدخانه، تالار نمایش، سال ۲۰۰۵- شب

موقعیت خاص دیگری که شاید بخواهید توضیح دهید، "نمای کلی"(ESTABLISHING) می باشد. مانند:

خارجی- ساختمان امپایر استیت بلدینگ(EMPIRE STATE BUILDING)، نمای کلی- روز

منظور ما در کاربرد آن این است که فقط نیاز به یک نمای کلی از ساختمان داریم که "نشان دهیم" در کجا هستیم. قاعدتاً نمای بعدی که نشان داده خواهد شد، در همان سختمان و در یک موقعیت مشخص خواهد بود. در نتیجه:

داخلی- ساختمان امپایراستیت بلدینگ، میز اطلاعات- روز

بخش آخر عنوان صحنه مربوط به زمان رخداد صحنه می باشد. "روز" یا "شب". البته از عبارات دیگری مانند "طلوع خورشید" یا "غروب آفتاب" هم می توانید استفاده نمایید ولی معمولاً چندان خوشایند مدیران تولید نمی باشد چراکه در هر روز فقط یکبار شانس رسیدن به این موقعیت برایشان بدست می آید. اما خب از صحنه های عاشقانه این دو زمان نیز نمی توان گذشت.

www.takbook.com

گاهی اوقات لازم می شود چندین صحنه را بصورت متوالی در یک بازه زمانی استفاده نمایید. در اینصورت لازم نیست مدام از کلمه روز و یا شب در عنوان صحنه استفاده نمایید.یکی از کارهایی که می توان انجام داد استفاده از کلمه "ادامه"(**CONTINUING**) می باشد. به این مثال توجه کنید:

خارجی- پیست مسابقه، پارکینگ خودرو- روز

میلر لباس مسابقه اش را تنش می کند و سوارماشین "ایندی"(**Indy**) می شود.

داخلی- خودرو میلر- ادامه

در حالتی دیگر، زمانی که چندین صحنه در یک مکان کلی و پشت سر هم اتفاق می افتد، باز هم می توانیم از نشانه زمانی خاص مانند "همان موقع" استفاده نماییم.

داخلی- خانه کلر، اتاق نشیمن-روز

کلر با بچه هایش در حال دیدن تلویزیون می باشد

داخلی- خانه کلر، اتاق نشیمن- همان موقع

سگی در حال خوردن غذا در زیر میز می باشد

نهایتاً اینکه بخاطر داشته باشید از عنوان صحنه بشکلی ساده و موثر برای نشان موقعیت به خواننده، استفاده نمایید.

نام شخص(**Character Name**)

چه کسی در حال صحبت می باشد؟ شما در واقع با قرار دادن نام شخص، این موضوع را مشخص می نمایید. بخاطر داشته باشید بکار بردن عبارات "آقا" یا "خانم" در ابتدای نام درست نمی باشد. اگر قرار است دو نفر در یک زمان و یک چیز را بگویند، کافی است نام ایشان را درکنارهم قرار دهید. مثال:

باب و ماریا: صبر کن! وایستا!

اما اگر قرار است دو نفر در یک زمان دو چیز متفاوت را بگویند، از گفتار دوستونیاستفاده نمایید. از اسامی شبیه هم اجتناب نمایید تا خواننده را به اشتباه نیاندازد. به همین دلیل توصیه می شود از اسامی که مثلاً با یک حرف خاص شروع می شوند استفاده ننمایید.

برای اینکه بتوان شخصیتی را بدون معرفی اسمش وارد داستان نمایید، از صدای او استفاده کنید. مانند "صدای مرد" یا " صدای زن". سپس در توصیف صحنه موضوع را به او ربط دهید.

گفتار(**Dialogue**)

بطور ساده هر لغتی را که بر پرده سینما می شنویم، جزئی از یک مکالمه می باشد. هر چیزی که از زبان یک شخص شنیده شود(چه آنها را ببینیم یا خیر).هر آنچه را که کارکترتان قرار است بگوید، بنویسید.

باب:نمی دونم چی بگم! شبیه من نیست،شبیه چیزی هم که من بخوام ازش لذت ببرم، نیست!

اما بخاطر داشته باشید مکالمات به محلی برای پر کردن نصایح تبدیل نشود و اینکه "نشان دهید نه اینکه بگویید". تصور کنید در فیلم "و اینک آخرالزمان" یکنفر برروی پرده بیاید و مدام حرف بزند و قصه را تعریف کند، خب چه کسی راضی خواهد شد که برای این فیلم پولی بدهد؟ خلاصه اینکه خیلی بهتر است که نوشتن شما بگونه ای باشد که تماشاگر ببیند نه اینکه مجبور باشد بشنود.

در این خصوص مراقب تک گویی ها هم باشید. خوانندگان حرفه ای فیلمنامه وقتی می بینند که اکثر یک صفحه را فقط مکالمه پر کرده است، نسبیت به آن اثر دچار انزجار می شوند. بخاطر داشته باشید در فیلمها و برنامه تلویزیونی، تماشاگران به چیزی بیش از صحبت و مکالمه علاقه مند هستند. اگر می خواهید یک مکالمه بنویسید، اول از خودتان بپرسید واقعاً نمی توان آنها را با صحنه

www.takbook.com

های دیگر جایگزین کرد؟(حداقل کاری از طرف گوینده و یا شنونده و یا در اطرافشان اتفاقی بیافتد). نهایتاً اینکه اگر بتوانیم مکالمات را کمتر نماییم، صفحات سریعتر خوانده می شود و بخاطر داشته باشید که هدف ما این است که فیلمنامه تا آخر خوانده شود.

حالت شخص(**Parenthetical**)

این توضیحات درواقع برای هنر پیشه ها هستند که بدانند یک مکالمه را چطور ادا نمایند.

درادامه چند مثال در این خصوص بیان می کنیم:

باب(با طعنه)البته که دوست دارم

مارتا(سعی می کند آرام باشد)نمی تونی برای یه بارم که شده جدی باشی؟(کمی مکث)صبر کن، اصلاً تو کی هستی؟

چند مورد استفاده نادرست از پرانتز

مایک(در حالیکه سعی می کند برای شلیک به غریبه به اسلحه برسد)وایستا!

هری و سالی(در حایکه به بحث ادانه می دهند از درب خارج می شوند)من نه، خودت! من نه، خودت!

اشتباه مثالهای بالا این است که در واقع در حال توصیف صحنه می باشند نه اینکه بخواهند نحوه ادای مکالمات را بیان نمایند. پس سعی کنید این اشتباه را انجام ندهید:

زاک: فکر کنم حق نداری اینجا بمونی(تفنگش را بر می دارد)اینجا به تو نیازی نداریم

حال اصلاح شده آن به این شکل می باشد:

زاک: فکر کنم حق نداری اینجا بمونی

تفنگش را بر می دارد

زاک:(ادامه می دهد)اینجا به تو نیازی نداریم

به پرانتز (ادامه می دهد) دقت کنید. این مورد مواقعی استفاده می شود که مکالمه بوسیله یک توصیف و یا یک نما قطع می گردد. البته اگر لازم بود توضیحی اضافه کنید به این شکل باشد:

زاک(ادامه می دهد;عصبانی)به تو احتیاجی نداریم

توضیح(**Extension**)

یک مشخصه توضیحی درباره گفتار شخصیت است که در سمت چپ نام شخصیت قرار داده شده و نشان می دهد این صحبت در صحنه دیده می شود یا اینکه تنها قابل شنیدن می باشد. والبته با توصیف صحنه و یا حالت شخص که دربالا توضیح دادیم فرق می کند.

چندیدن توضیح استاندارد در این خصوص وجود دارد: .**O.S**. و **V.O**.

O.S. مخفف **off screen** به معنی خارج از پرده می باشد. به این معنی که شخصیت در صحنه حضور دارد اما فعلاً دیده نمی شود(مثلاً پشت درب یا زیر تخت و یا غیره). **V.O**. مخفف **voice-over** به معنی ضمیمه صحنه می باشد و درمواردی بکار می رود که کارکتر در صحنه حضور ندارد اما صدایش را می شنویم.(مانند راوی داستان و یا صدای کارکتر در پاسخگوی تلفن و غیره) در واقع این صدا توسط شخصیت درزمانی بغیر از زمان صحنه جاری ضبط شده است و اکنون بر روی آن قرار داده شده است. اگر بصورت واقعی هم شخصیت صدایش را ضبط کرده باشد و سپس در صحنه جاری پخش گردد نیز دارای همین موقعیت می باشد.

www.takbook.com

دکتر جوزف(o.s.)آهای یکی منو از توی این یخچال دربیاره!

والی: این لحظه ای بود که من . . . داشتم فریزر رو بکار می نداختم

نما(Shot)

نما در فیلمنامه درواقع اشاره ای است تا در صحنه بر روی یک شخص یا چیز خاصی تمرکز نماییم. تنها باید به این نکته دقیقاً توجه داشت که "صحنه را کارگردانی نکنیم". به عبارت دیگر تنها زمانی از آن استفاده نماییم که واقعاً ضروری بنظر بیاید. به مثال زیر توجه نمایید:

صدای مرد(v.o.)این ضبط صوت در ۵ثانیه نابود خواهد شد

نمای نزدیک از ضبط صوت

نوار شروع به جلزولز کردن می کند و از آن دود بلند می شود.

درباره این مثال دو صورت می توان بحث کرد. اول اینکه شما به این نمای نزدیک نیاز دارید تا تاکیدی بر از بین رفتن خودکار نوار داشته باشید. نقطه مقابل آن این است که ما نیازی به این نما نداریم و خود توصیف صحنه نشان می دهد که ضبط صوت خودش از بین خواهد رفت و نیازی نیست که شما به کارگردان اعلام کنید و خود می داند که چطور از پس آن بربیاید. هردو صحبت درست است و این یکی از مواردی است که بستگی به خودتان دارد که بخواهید استفاده کنید یا خیر. خیلی از تهیه کنندگان و کارگردانان اینکار را انجام می دهند و خیلی افراد دیگر هم خیر. علی الیحال این موارد بیشتر در فیلمنامه هایی که آماده تهیه هستند بیشتر دیده می شود تا سناریوهایی که آماده خواندن باشند.

انتقال(Transition)

این مورد برای زمانی بکار می رود که ما در حال انتقال به صحنه یا نمای دیگری هستیم.

بعضی انتقالهای معروف به شرح ذیل می باشند:

قطع به(CUT TO)

پن(PAN TO)

محو تصویر(FADE OUT)

انتقال عینی(MATCH CUT

دیزالو به(DISSOLVE TO)

و بسیاری موارد دیگر. اما نکته مهم دراین خصوص این است که از آنها استفاده نکنید. اکثر مواقع شما نیازی به انتقال ندارید. درباره اش فکر کنید! اگر صحنه ای تمام و دیگری شروع می شود معلوم است که به صحنه بعدی قطع می گردد پس چرا بیخودی از قطع به استفاده کنیم. اما اینکه چطور و کی از آن استفاده کنیم، موضوع دیگری است. نکته دیگر در استفاده نکردن از این انتقالها توجه به این نکته است که فیلمنامه را کارگردانی نکنیم.

و البته ذکر این نکته هم ضروری است که مواردی وجود دارد که شما حتماً می بایست برای رسیدن به یک اثر مشخص، از این انتقالها استفاده نمایید.(بیشتر در فیلمهای وحشت و کمدی) مانند:

به سمت غروب خورشید در حال حرکت هستند.

قطع به:

www.takbook.com

نمایی نزدیک از صورت باب. چیز عجیبی در رنگ چهره، موها و قیافه اش مشاهده می شود.

PULL BACK TO REVEAL WE'RE

خارجی-صخره بزرگ-روز

و می بینیم که او در واقع توسط یک طناب بصورت سروته آویزان شده است.

متوجه شدید؟ انتقال در واقع باید کمک کند که متن از حالت یکنواختی وکسل کننده خارج شود:

به سمت غروب خورسید در حال حرکت هستند

خارجی-صخره ای بزرگ-روز

باب بصورت سروته از یک ریسمان آویزان شده است.

تنها دو انتقال وجود دارند که قطعاً مایل به استفاده از آنها هستید. FADE IN: and FADE OUT هر فیلمنامه ای با FADE IN: شروع و با FADE OUT. تمام می شود(به استفاده از دونقطه و نقطه در انتهای هر دو توجه نمایید) منبع:scriptwritingsecrets.com

دیالوگ نویسی در فیلمنامه

نویسنده: امیر حسین خلیل زاده

همان طور که شخصیتها مردم واقعی نیستند، دیالوگ در فیلم، محاوره واقعی نیست. با گوش کردن به صحبتهای مردم بزودی متوجه می شوید که مکالمات روزمره پراکنده، تکراری، و به میزان قابل توجهی مبهم است که اغلب از اشارات و زبان بدن برای کامل کردن جملات و افکار استفاده می شود.حقیقت این است که دو نفر می توانند یک صحبت طولانی داشته باشند و چیز مهم و با نتیجه ای نداشته باشد. به قول معروف صحبت کردن بی ارزش است.

دیالوگ فیلم، در مقابل، یک گفتار دراماتیک است. در حالی که از آن برای خلق گفتگوی خیالی استفاده می شود، تمامی اسباب اضافه گفتگو را حذف می کند. گفتگوی فیلم مجموعه مشخصی از اهداف و زمان محدودی برای رسیدن به آنها را دارد.

دیالوگ فیلم منبع غیر قابل بازیافتی است. آن را هوشمندانه و اندک استفاده کنید. مطمئن شوید که با هر خطی که می نویسید حداقل به یکی از اهداف زیر دست می یابید؛ حتی در تصویری ترین فیلمنامه ها ممکن است اطلاعاتی باشد که از طریق تصاویر قابل بیان نباشد. اغلب، این اطلاعات که از طریق دیالوگ ارائه می شوند برای پیشبرد طرح مهم هستند.دیالوگ می تواند به دو طریق به شخصیتها عمق ببخشد؛ نخست، یک شخصیت می تواند اطلاعات مهمی را در باره خود، یا موقعیت خود افشا کند (اگر چه همان طور که به خاطر دارید شرح ساده باید به مقدمه فیلمنامه محدود شود).

دوم، نحوه صحبت کردن یک شخصیت می تواند تقریباً به اندازه خود اطلاعاتی که او از طریق کلام منتقل می کند، اطلاعات ارائه کند. برای مثال، یک استاد ادبیات از همان واژگان یا گرامر مورد استفاده یک بنا استفاده نمی کند.گذشته از اطلاعات اساسی که از طریق شرح و توضیح منتقل می شود، شاید ضروری باشد که حقایقی که بر مسیر داستان تأثیر می گذارند، از طریق دیالوگ افشا شوند. اغلب جنبه های داستان پشتیبانی بدین طریق آشکار می شوند. رویدادهای خارج از پرده نیز به همین صورت آشکار می شوند، اگر چه هر رویداد خارج از پرده مهمی باید به عنوان یک رویداد روی پرده ارائه شود.

www.takbook.com

مشکل ترین مهارت فیلمنامه نویسی

بارها شنیده ایم که رکن اصلی هر اثر دراماتیک سختار و قالب آن است .چنین سخنی بدون شک صحیح است زیرا ساختار است مهمترین و اساسی ترین بخش هر فیلمنامه است .. ساختار آن نیرویی است که همه اجزاء داستان را کنار هم نگاه می دارد .. ساختار جاذبه نامرئی است که بخش های مختلف داستان را به هم پیوند می دهد .. ساختار ترتیب خطی حوادث مرتبط است و ... غیره

اما این گفته ها بعضی از فیلمنامه نویس ها را به اشتباه می اندازد !!!.. یادمان باشد ساختار به عنوان بخشی از اثر دراماتیک مهمترین است نه به عنوان بخشی از مهارت یک فیلمنامه نویس..!!!!به علت کیفیت متغیر دیالوگ .. و اینکه اساسا نوشتن دیالوگ اصول ثابت و مشخصی ندارد.. مشکل ترین و سخت ترین قسمت فیلمنامه نویسی یاد گرفتن نگارش دیالوگ خوب سینمایی و تلویزیونی است ..

گفتن اینکه دیالوگ چه چیز نیست سهل ترا ز تعریف دیالوگ خوب و موفق است و به همین خاطرتعریف ناپذیرترین بخش آموزش فیلمنامه نویسی .. شیوه نگارش دیالوگ خوب و زیبا است ..گفتن اینکه دیالوگ چه چیز نیست سهل ترا ز تعریف دیالوگ خوب و موفق است-امید واریم دیالوگ فیلمنامه های شما جزو بهترین ها باشد .....

وظایف دیالوگ خوب سینمایی

۱- معرفی شخصیت گوینده (معرفی کاراکتر سینمایی)

۲- معرفی صحنه (اینکه موضوع درباره چیست ؟)

۳- پیشرفت داستان (حرکت رو به جلوی روایت سینمایی)

۴- ایجاد کشمکش (خلق درگیری و ایجاد کنش و واکنش بین شخصیت ها)

۵ - مقدمه چینی و زمینه چینی (بستر سازی برای حوادث بعدی)

۶ - افشای اطلاعات ضروری (آگاه کردن بیننده از آن چیزی که به طرق دیگر امکان پذیر نیست)

دیالوگ خوب

ارنست همینگوی گفته "دیالوگ خوب گفتگوی واقعی نیست . . توهم گفتگوی واقعی است ."

• باید توجه داشت که سینما اول یک رسانه تصویری و بعد یک رسانه صوتی است. دیالوگ لازم و حیاتی است اما نباید در دیالوگ نویسی حتی کوچکترین احساسات را به تماشاگر گوشزد کرد. اگر فضاسازی ، بازی ها و فیلم نامه قوی باشد ، تماشاگر به خوبی حس صحنه را درک می کند و دیگر نیازی به دیالوگ های کشدار و طولانی نیست. در واقع با توجه به ماهیت و ویژگی های شخصیت ها باید دیالوگ ها را نوشت و تا حد ممکن از دیالوگهای موجز و پر عمق استفاده کرد البته منظور ثقیل و سنگین نیست. بنابراین می توان سه ویژگی برای یک دیالوگ مناسب ذکر کرد : خلاصه گفتن ، صحیح گفتن و عدم توضیح واضحات.

شاه کلیدهای دیالوگ‌نویسی

نوشته: ویلیام نوبل /ترجمه: عباس اکبری

موقعیتهای کاربرد گفتگو در آثار ادبی و (غیرادبی) مثل تخیل آدم نامحدود است. اما در موقعیتهای خاصی بارزتر است، یعنی در بعضی مواقع بیشتر استفاده می‌شود و تأثیر بیشتر در خط داستانی دارد. به کارگیری درست گفتگو (یا به کارگیری غلط آن) در مؤثر

www.takbook.com

واقع شدن داستان نقش تعیین کننده‌ای دارد. اگر خوب از آن استفاده نشود، نتیجه رضایت‌بخشی نخواهیم گرفت.به گفتگوهایی بیندیشیدکه در موقعیتهای مختلفی رخ می‌دهد. گفتگو بخشی از ساختاراست که مهم‌تر از آن هم نیست. ما قصد داریم از گفتگو درست استفاده کنیم و این را می‌دانیم که باید در خدمت هدفی خاص باشد. باید کاری بکند! باید انجام وظیفه کند!

سؤال اصلی این است: «چگونه این کار را بکنیم؟» جواب این سؤال به درک موقعیت مربوط است. همان موقعیتی که گفتگو در آن جاری می‌شود. منظورم موقعیتهای حقیقی داستان، مثلاً مکان تعقیب و گریزی با اتومبیل یا شکنجه‌گاه نیست؛ بلکه هدفی را مدنظر دارم که گفتگوی ما باید به آن برسد و وظیفه‌ای که باید انجام دهد.

گاهی با صحنه‌ای مواجه می‌شویم و تصمیم می‌گیریم که گفتگو در آن صحنه انجام شود. بعد با این سؤال مواجه می‌شویم که: «کدام موقعیت از گفتگو را می‌خواهیم نشان دهیم؟» و بخصوص برگفت گوهایی تکیه می‌کنیم که جوهری‌تر و عادی‌تر است. نام اینها را شاه‌کلیدهای گفتگو گذاشته‌ام، چون قدرت باز کردن قفلهای رمزی خلاق درونی ما را دارند. ما را به قدرتی مجهز می‌کنند که بر بسیاری از موقعیتهای مبتنی بر گفتگو استاد شویم.برای گسترش یک خط داستانی باورپذیر فقط شش موقعیت کلیدی وجود دارد نویسندگان طی قرنها از آنها استفاده کرده‌اند. اگر اهمیت آنها به علت زیاد به کار رفتن آنها نباشد، لااقل در نقش مهم آنها در چگونگی گسترش داستان است.به عنوان مثال، آیا می‌توان تصور کرد که بدون استفاده از گفتگو، شخصیت برملا یا پرداخت شود؟ آیا می‌توان درباره آدمها نوشت و کلام در دهانشان گذاشت و از آنچه کلمات نشان می‌دهند آگاه نبود؟ آیا در زندگی واقعی، وقتی با دیگری حرف می‌زنیم آنتن گیرنده خود را از کار می‌اندازیم؟ آیا شناخت انگیزه و تأثیر آن را در نظر نمی‌گیریم؟ مسلماً این طور نیست. مگر این که در دنیای آدم آهنیها زندگی کنیم.

موقعیتهای کلیدی باید به خوبی به کار گرفته شود تا گفتگوی باورپذیر رخ نماید. این اهمیت کمی دارد که بخش روایت اثر هماهنگ با واقعیت باشد؛ یا این که بندهای توصیفی، تصاویر حساسیت برانگیز را به ذهن متبادر سازد یا حتی این که سبک نگارش منحصر به فرد و چشم‌گیر باشد. اگر گفتگو کار نکند، نتیجه نهایی تفاوتی با وقتی که اثر هنری بی‌ریخت باشد، ندارد. خوانند ه منتظر خواندن گفتگو است. حتی بعضی بندهای توصیفی و و روایتی را رد می‌کند تا به گفتگو برسد و وقتی گفتگو نیاز او را برآورده نکند، به زودی کل کار دل او را می‌زند.

شاه کلیدها را بشناسید. با استفاده از آنها داستان را خلق کنید و مشعوف باشید. چرا؟ چون کارآ هستند.

خلق تنش

وجه مشترک موقعیتهای زیر چیست؟

- زوجی دست در دست هم قدم می‌زنند. مرد، عاشق زن است و می‌خواهد به او بگوید، هیچ راهی نیست که بدانیم زن چه واکنشی از خود نشان خواهد داد.

- شب گرمی است. زوجی کنار هم‌اند و تمام توجه آنها معطوف به یکدیگر است. عنکبوتی سیاه بطرف آنها می‌خزد.

- زنی که دزدیده شده، سخت با سارقین جنگیده است. اکنون خود را در جاده‌ای خاکی و در مکانی ناشناخته تنها می‌یابد. هوا لحظه به لحظه سردتر می‌شود. او در شناخت خارج شهر زیاد باتجربه نیست.

این سه موقعیت از نظر داستان چشمگیرند: عدم اطمینان؛ وجود راز و خطر؛ اینکه شخصیتها با خیال راحت لک و لک نمی‌کنند؛ اینکه چیزی آنها را به دردسر نمی‌اندازد؛ و اینکه موضوع مطلقاً تحت کنترل نیست.

نتیجه، تنش است. هر خط داستانی در شرایط موجود خود، تنش و کشمکش ایجاد می‌کند. تنش یعنی قالب اصلی داستان؛ چیزی که خواننده را جذب می‌کند. تنش کلیدی است که اثری بی‌بود و بی‌خاصیت را تبدیل به اثری می‌کند که مایل به خواندنش هستیم.

تنش، از طریق گفتگو به خوبی ارائه می‌شود. در حقیقت، گفتگوی بدون تنش به درد نمی‌خورد. دو مثال زیر را در نظر بگیرید:

مرد: «فکر می‌کنم باید پیاده بریم رستوران.»

www.takbook.com

زن: «حتماً»

جوان زن، حد تنش را تعیین می‌کند. در مثال اول، عدم اطمینان وی به خواننده هم منتقل می‌شود. چرا او مطمئن نیست؟ از چه می‌ترسد؟ ولی در مثال دوم، زن موافق نیست. به گزارش می‌ماند. نه رازی در کار است و نه سؤالی بی‌جواب.

گفتگو باید تنش ایجاد کند تا موثر واقع شود. برای این منظور شیوه‌های مختلفی وجود دارد. البته، راحت‌ترین شیوه بحث و جدل و مخالفت است. دو یا سه نفر مثل هم به یک موضوع نگاه نمی‌کنند. این به معنی مسابقه فریاد یا جا خالی دادن با «بله – خیر» نیست. مخالفت را می‌توان با ظرافت یا آشکارا نشان داد. گاهی مخالفت ساده می‌تواند از ظرافت فراتر رفته و تبدیل به خشم شود. اگرچه در ادبیات داستانی نمونه بسیار است، اما بیایید به مثالی از نویسنده‌ای دقت کنیم که طی قرنها تصاویر استادانه‌اش ما را سرگرم کرده است: ویلیام شکسپیر!

در رومئو و جولیت، پدر جولیت – کاپولت – را درست بعد از این که متوجه شده جولیت با پریس – خیاطی که پدر جولیت انتخاب کرده – ازدواج نخواهد کرد، می‌بینیم. تنش این صحنه ناشی از خشم کاپولت است.

کاپولت: ... ولی زیبائیت را برای پنجشنبه آینده مهیا کن تا با پریس به کلیسای سن پیتر بروی، والاّ تو را با گاری حامل زندانیان به آنجا خواهم برد. برو، ای لاشه نحیف و بیمار! ای فضول جسور! ای دخترک رنگ و رورفته!

خانم کاپولت: واه، واه! دیوانه شده‌ای انگار!

جولیت: ای پدر گرامی، در مقابلت زانو می‌زنم و تمنا دارم، با شکیبایی به حرفم گوش کن.

کاپولت: برو به درک! ای دخترک جسور! بدبخت نافرمان! به تو امر می‌کنم، یا روز پنجشنبه در کلیسا باش، یا هرگز بعد از این به چشمان من نگاه نکن. حرف نزن. جواب مگو. دستانم، مرا به تنبیه تحریک می‌کنند. خانم، گاهی فکر می‌کردیم خداوند با بخشیدن فرزند یکی یکدانه‌ای به ما لطف کرده، اما اکنون می‌فهمم که این یکی هم زاید است. نه نعمت بلکه نقمت نصیب ما شده. برو! ای بدبخت بی‌ارزش!

ببینید کاپولت چطور خشم خود را برملا می‌کند: به نام خواندن، تهدید، نامهربانی، حتی امتناع از شنیدن. خشم، دو جانبه نیست. فقط کاپولت خشمگین است، ولی بدون تردید تنش به وجود می‌آید. مخالفت ضرورتاً نباید خشم طرفین را منعکس کند. اگر یکی خشمگین باشد و خشم او مشخص و برا باشد، کافی است. این که بقیه سعی می‌کنند کاپولت را آرام کنند و حتی تسکین دهند، تنش را محدود نمی‌کند.گاهی حتی لازم نیست وقتی خشم در صحنه است، گفتگوی «رفت و برگشتی» نوشت. تک‌گویی هم می‌تواند مراد را برآورده کند و خود کلمات عمق احساس را القاء می‌کنند. برای مثال، جوانی که کنار قبر پدرش قسم می‌خورد که انتقام او را از قاتلین بگیرد. یا زن جوان رنج دیده‌ای که آرزوی مرگ می‌کند؛ بی‌تردید درخواست وی برای پیدا کردن جرأت برای خودکشی تنش‌زاست.اجداد مردی به یکی از مدعیات تخت پادشاهی اروپا سوگند وفاداری خورده و به شدت تحت عذاب آن قرار گرفته‌اند. حالا فرض کنیم که این سوگند وفاداری باید تجدید شود. این لحظه می‌تواند مو به تن خواننده راست کند. به شرطی که حتماً تأثری اجرا شود. مثالی از کتاب «هنری ازموند» اثر قرن نوزدهمی ویلیام تکری می‌آوریم. در این مثال «کلنل ازموند» سوگند وفاداری به «مدعی تخت و تاج» را تکرار می‌کند:

«جای بسی افتخار است قربان، یادآور شوم که خانوادهٔ من به خاطر وفاداری به شما از هم پاشیده است. پدربزرگ من اموال خود را به پای شما ریخت. خونش را داد و فرزندش را فدای خدمت به شما کرد. پدربزرگ شریف و عزیز من، عالیجناب ... به همین دلیل مرد. خویشاوند بیچاره من – همسر دوم پدرم – پس از دست دادن مقام و منزلتش به خاطر ابراز شهادت دروغ برای اصل و نسب شما، تمام ثروتش را به شاه تقدیم کرد؛ و در عوض عنوانی دریافت کرد که اکنون فقط چند متر نوار آبی خرجش شد. من این نوار را پیش پای شما می‌اندازم و مهر باطل بر آن می‌زنم. اکنون من شمشیر می‌کشم و آن را باطل و شما را انکار می‌کنم؛ به خداوند سوگند اگر خطایی که در حق ما مرتکب شده‌اید، تکرار کنید، این شمشیر را در قلب شما فرو خواهم کرد ...»

این خشمی تهدیدآمیز است که با گفتگوی دیگری قطع نشده، اما انگیزه شخصیت را مشخص می‌کند. نیازی نیست شخصیت دیگری صحبت کند. «ازموند» به ما می‌گوید که چرا این حس را دارد. چه می‌خواهد بکند و انی که به نظر او چه کسی او را به راه کشانده است. البته مخالفت در درون کلمات «ازموند» نهفته است، اما این کلمات در قالب تک‌گویی ریخته شده‌اند.

www.takbook.com

آیا در وجود تنش صحنه شک داریم؟ نه! در این قطعه خشم است؛ مخالفت است؛ و ما می‌خواهیم بدانیم بعد چه می‌شود. به قول «ترولوپ» این گفتگو به داستان‌گویی کمک می‌کند و داستان پیش می‌رود.

گاهی، خلق تنشی مؤثر تا این حد ناشی از حرفهای شخصیتهاست.

گاهی، تنش مؤثر از حرفهایی که شخصیتها می‌زنند، ناشی نمی‌شود؛ بلکه از آنچه نمی‌گویند نشأت می‌گیرد. آنچه شخصیتها پنهان می‌کنند، خواننده را مستقیماً وارد صحنه می‌کند، به شرطی که خواننده بداند چه چیز مخفی نگه داشته می‌شود. خواننده موضع نویسنده را دارد، واکنشها را می‌بیند و قضاوت می‌کند. برای مثال، شخصی به برادرش مظنون است که کار خلاف می‌کند. اما می‌داند اگر بپرسد، دروغ خواهد شنید. او باید بداند برادرش چه می‌کند، اما نمی‌تواند بی‌پروا از او بپرسد:

– دیشب دیر آمدی خونه.

– رانندگی مزخرف! مه! جاده‌های لیزا!

– روزنامه صبح رو دیدی؟

– چیزی رو باید بدونم؟

– زودتر باید می‌اومدی خونه. ظاهراً داغونی.

– می‌خندد:«منظورت مشروب و این حرفهاست؟»

– حدس می‌زنم.

– «هی» و می‌زند روی شانه‌اش.

– کی تو این خونه جرأت می‌کنه مشروب پیری رو کش بره؟

– ببین ...

– باهاس برم.

در کمد دنبال کتش می‌گردد و می‌گوید: «بگذریم،این قضیه روزنامه چیه؟»

این تنش ناشی از فکر ناگفته است و داستان را پیش می‌راند. دقت کنید که هیچ مطلبی دربارهٔ کار خلاف برادر یا درباره ظن برادر دیگر مطرح نمی‌شود، ولی ما احساس عدم اطمینان می‌کنیم.

«ریموند کارور» خوب از این تکنیک استفاده می‌کند. در داستان کوتاهش به نام چیه؟ «لئو» پای تلفن منتظر است. او زنش را پائین شهر فرستاده تا اتومبیل کروکی‌شان را بفروشد و تبدیل به پول نقد کند: «لئو» نیاز فوری به پول دارد، چون ورشکست شده است. حالا زنش از یک رستوران پایین شهر به او تلفن می‌زند. زن با یک بنگاهی گاراژ اتومبیلهای دست دوم، شام می‌خورد. او اتومبیل را به همین بنگاهدار فروخته است. قرار شده بنگاهدار، زن را به خانه برساند. لئو ناراحت است، اما نمی‌خواهد این حس را نشان دهد:

لئو: «عزیزم؟!»

گوشی را روی گوش می‌چسباند و چشم بسته به چپ و راست می‌رود.

زن: «من باید برم. می‌خواستم زنگ بزنم. به هر حال حدس می‌زنی چند شد؟»

مرد: «عزیزم؟»

زن: «شش و ربعی. همین جاست تو کیفم. می‌گفت بازار کروکی خرابه. به نظرم ما خوش‌شانس به دنیا اومدیم.» و می‌خندد: «هر چی فکر می‌کردم لازمه، بهش گفتم.»

مرد: «عزیزم؟!»

زن: «چیه؟»

www.takbook.com

مرد: «خواهش می‌کنم عزیزم!»

زن: «گفت همدرد شمام. ولی هر چیز دیگه‌ای ممکن بود بگه.» و می‌خندد: «گفت شخصاً ترجیح می‌دهم به عنوان دزد یا متجاوز دستگیر بشم تا اینکه ورشکسته باشم. ولی در مجموع خیلی ماهه.»

مرد: «بیا خونه. تاکسی بگیر و بیا خونه.»

آیا لئو داد زد؟ فریا کشید یا جیغ؟ آیا به همسرش هشدار دارد که بنگاهدار خطری برای او دارد؟ آیا نویسنده، لئو رادر حالی نشان داد که با خشم لب به هم می‌فشرد؟ نه. کارور وادارش کرد تقاضا کند و احساساتش را فقط در یک کلمه عزیزم – بریزد. ما می‌دانیم او چه احساسی باید داشته باشد. ما هم با بی‌قراری او دل نگرانیم. اگر لئو خشمش را فریاد زده بود، بسیار فرق می‌کرد. کدام روش تنش‌زاتر است؟ در داستان کارور تقلای لئو جنگی است. مضاعف جنگ با همسر، که ظاهراً به اصرار وی واکنش نشان نمی‌دهد. و جنگ با خود، که می‌کوشد احساس واقعی‌اش را سرکوب کند. اگر لئو خشمش را فریاد زده بود، جنگ محدود به جنگ با همسر می‌شد. و لایه‌ای از تنش نابود می‌شد. اما به هنرمندی نویسنده دقت کنید: یک کلمه – عزیزم – بار این همه را به دوش می‌کشد.

صحنه‌ای که در «لایه زیرین» به اجرا در می‌آید تمهیدی برای تنش‌زدایی است، زیرا جنگ مضاعف در صحنه وجود دارد. غالباً جنگ و درگیری مهم‌تر، همان است که «محدود» می‌شود. اما «اجرای صحنه در لایه زیرین» فقط وقتی مؤثر است که هیچ چیز به بعد موکول نشود. تنش این صحنه ناشی از تضاد بین آرامش بازیگران و ولوله رو به انفجار حال و هوای صحنه است. خطر در کمین است؛ اما شخصیتها از آن فرار نمی‌کنند. این تنش ناشی از دو موقعیت متضاد است.برای مثال، نویسنده‌ای موسوم به «المورلئونارد» را در نظر بگیرید. گفتگوهای وی به علت واقع‌گرایی خشن و سبک جذاب، مشهور است. در داستان «شهر باستانی» کارآگاه ریموند را گذاشته مقابل میز کلمنت؛ تبهکار بیرحمی که ریموند را به دوئل دعوت کرده است. دوئل یا در واقع سریع کشیدن اسلحه. آنها در آپارتمان یک برج مرتفع هستند و هر دو هفت‌تیر دارند. ریموند اسلحه کلمنت را گرفته و روی میز گذاشته است. به ظاهر منطقی موضوعی که ریموند به کلمنت می گوید، دقت کنید و متوجه باشید که کلمنت خیلی آرام نیست.

– ... منصفانه است، مگر نه؟ تو گفتی، چرا دوئل نکنیم. خیلی خب، داریم همین کارو می‌کنیم.

– فقط دست به اسلحه شدن، هان؟

ریموند: «یک لحظه صبر کن. نه! من فکرش رو کردم چطوری باید این کارو بکنیم. اسلحه‌رو بردارد و بگیرش طرف خودت. یالله. خیال می‌کنم این جور بهتره.»

(ریموند کلت را طرف او گرفت و سرش را پائین انداخت، طوری که لوله اسلحه از لبه میز پائین‌تر بود.)

– آره، این جوری بهتره. ببین، اون وقت تا آوردیش بالا، باید میز رو رد کنی و احتمالش کمتره شکمت سفره بشه.

کلمنت: «یالله دیگه. گه زیادی نخور.»

ریموند: «خیلی خب، تو دست به اسلحه شو تا من اسلحه رو بکشم. بستگی به تو داره.»

و منتظر ماند.

این صحنه خونین به نظر می‌رسد؛ و حداقل باید نفس‌گیر و شروع وحشت خواننده باشد. یکی قرار است بمیرد. اما ریموند طوری حرف می‌زند که گویی یک حراجی را می‌گرداند. آرامش در عدم اطمینان شدید. تنش شرایط متضاد.

این مثالها را امتحان کنید:

– خشم در شکیبایی صلح‌آمیز.

– سرگیجه در متانت ناخوش‌آیند.

– بی‌مبالاتی در تصدیق اعتمادبخش.

می‌توان برای هر یک از این موقعیتها گفتگو نوشت. و مثلاً الگوی المورلئونارد را داشت. حداقل یکی از شخصیتها دیدگاه یا موضعی صریح، متضاد با حال و هوای کلی صحنه دارد: تنش ناشی از شرایط متضاد!

www.takbook.com

خواننده به عنوان بازیگر کلیدی، بخشی از تنش گفتگو محسوب می‌شود. اگر خواننده، همان‌طور که در داستان «ریموند کارور» آمده، چیزی بداند که یکی از شخصیتها نمی‌داند، عنصری برای تعلیق خواهیم داشت. به خصوص، این امر وقتی درست است که آنچه گفته نمی‌شود، دلیلی باشد برای چیزی که اتفاق می‌افتد. این، انگیزه است. اما فقط یکی از شخصیتها آن را می‌داند. در این صورت گفتگو، رد و بدل کلمات بین دو نفر در سطوح مختلف می‌شود و اساساً واکنش طرفین نسبت به هم به حساب نمی‌آید.

«دبوراسنیگ مستر» این موضوع را در داستان «مراسم کفن و دفن» که در ایرلند می‌گذرد، به خوبی نشان می‌دهد. «پت» و «مورین» از چهار سال پیش نامزند. پت در ساحل، زن جوانی را می‌بیند و دنبال او وارد شنهای ساحل می‌شود و همان جا عشق می‌ورزند. «پدزسولیوان» که تازه به آنجا آمده، آنها را غافلگیر می‌کند، اما چیزی نمی‌گوید. دو هفته بعد، پت و مورین ازدواج می‌کنند. سالها بعد، «پدزسولیوان» می‌میرد و پت راننده آمبولانسی است که جسد او را حمل می‌کند. به هر حال، آمبولانس از جاده خارج می‌ِود و تابوت به دریال می‌افتد و همه عزاداران ناظر ماجرا می‌مانند. اکنون چند لحظه بعد از واقعه است ...

مورین به پت نگریست و کوشید نظر او را جلب کند. پت نگاهش را از او دزدید. لحظه‌ای به آب و گل نگریست و لحظه‌ای به آسمان و طوری پلک می‌زد که انگار آفتاب چشمش را می‌زند.

مورین سعی کرد بلند حرف نزند و گفت: «به من نگاه کن.» پت به او نگاه کرد. داشت نیشخند می‌زد. پشت سرش مردها داشتند آمبولانس را به جاده می‌کشیدند. مورین گفت:«تصادفی نبود، مگه نه؟ عمداً این کارو کردی، نکردی؟»

«چرا باید همچین کاری کنم؟»

«فقط خدا می‌دونه. چه صدمه‌ای به تو زده بود، پت ریوردن؟»

«تو چی فکر می‌کنی؟»

مورین پشت به شوهرش کرد و بالای تپه رفت تا به عزاداران دیگر ملحق شود ...

تنها چیزی که مورین می‌داند این است که قضایا درست نیست. نمی‌داند چرا یا چطور؟ فقط می‌داند که شوهرش به عمد کاری کرده که جسد کشیش توی آب بیفتد. خشونتی ناشی از تمدن ماشینی.

اما پت علت را می‌داند. خواننده هم می‌داند. خیلی ساده است: انتقام. آیا اگر کشیش او را در ساحل شنی ندیده بود، او با مورین ازدواج می‌کرد؟ آیا پرش او برای آزادی عقیم مانده بود؟ آیا او کشیش را برای این زندگی مقید و کسل کننده با مورین، مقصر می‌دانست؟ به خصوص که او طعم زندگی را – هر چند کوتاه – چشیده بود؟ «سینگ مستر» این موضوع را صریح نمی‌گوید، اما نتیجه‌گیری مشخص است و همین‌طور انگیزه. سینگ مستر، پت را واداشته که در برابر پرس و جوی زنش لال بازی درآورد، اما ما می‌دانیم که دنیش را ادا کرده است؛ بدون حرف، بدون کلام. البته فراموش نکرده‌ایم که جوهر تنش گفتگو نهفته در کلماتی است که به کار می‌بریم. کلماتی خاص یا عباراتی ویژه تنش‌زا هستند. مثلاً او پارس کرد، جیغ کشید، او فریاد زد، او پراند ... به عبارت دیگر، افعالی هستند دال بر کنش یا خشم یا جنبه‌ای از کشمکش. اسمهایی نیز هستند که همین نقش را به عهده دارند. وقتی از تنفر، ترس، مرگ، قلدر، برنده، بازنده یا مجرم صحبت می‌کنیم، برچسب خاصی بر صفحه می‌زنیم که قرار است متناسب با آن جواب دهد. به عنوان مثال اگر شخصی قلدر بود، باید شخص دیگری مقابل او باشد و طبیعت این رابطه منجر به تنش خواهد شد. اگر کسی را مجرم نامیدیم، پس باید حادثه‌ای غیرقانونی – و حتی وحشتناک – رخ داده باشد. همان امر ذاتاً دو وجهی: آدم خوبها و آدم بدها. به محض آشکار شدن کلمه مجرم بر صفحه کاغذ این امر به ذهن متبادر می‌شود.

انتخاب دقیق کلمات و عبارات که تنش و کشمکش خلق می‌کنند اهمیت خاصی دارد. این کلمات سنگ بنای صحنه‌اند. صحنه را پیش می‌رانند. اگر یک شخصیت دیگری را «خوش مشرب»، «بشاش» و «شاد» بنامد، هیچ تنشی نداریم. اما اگر همان شخصیت، غرولندکنان کسی را «ترسوی قوزی بی جربزه دزد» نامید، بی‌تردید تنش خواهیم داشت.«جان آپدایک» را در نظر بگیرید. خیلی از صحنه‌ها را در وضعیت متعارف قرار می‌دهد. به طور کلی، ادب و نزاکت و معمولاً بویی از تمدن در صحنه است. پس چگونه تنش خلق می‌کند بی‌آنکه کل صحنه را در هاویه بریزد؟ کلمات تنش‌زاد به کار می‌برد و جاهای خالی را موکد می‌کند. کلمات و تأکید آنها، ترکیب درست و خوبی است.

www.takbook.com

در داستان «با من ازدواج کن» دو زوج را در صحنه خودنمایی افشاگرانه رابطه عشقی جری (شوهر روث) و سالی (زن ریچارد) قرار داده است. سالی و روث این موضوع را لو می‌دهند، در حالی که شوهران ناظرند. سالی حرف می‌زند:

- ... برای خیلی گریه کردم. احساس تأسف می‌کنم برای کسی که تا این حد خودخواه و ضعیفه که اجازه نمی‌ده مردش هر جا می‌خواد بره.

- من فقط سعی کردم پدر بچه‌هام رو بالا سرشون نگه دارم. این کار تحقیر آمیزه؟

- آره!

- آره، تو می‌تونی این حرف رو بزنی، چون با بچه‌هات مثل آشغال رفتار می‌کنی. مثل جواهرات بدل و کم ارزشی که به خودت آویزون می‌کنی،به صرف این که بهت میان.

- من بچه‌هام رو دوست دارم. ولی برای شوهرم هم احترام قائلم، احترام کافی؛ که اگر تصمیمی گرفت می‌ذارم هر کاری می‌خواهد انجام بده.

- جری به عمرش تصمیم نگرفته.

- اون خیلی مهربونه. تو از این مهربونیش سوء استفاده کردی. دستش انداختی. تو نمی‌تونی چیزی به اون بدی که من می‌تونم، تو دوستش نداری ...

ریچارد: «دخترها ... دخترها»

سالی گریه می‌کند ... احساس تأسف می‌کند ... روث را به خودخواهی و ضعف، به سوء استفاده از مهربانی شوهرش و دست انداختنش متهم می‌کند ... او می‌تواند به جری چیز بیشتری بدهد ...

روث، سالی را متهم به رفتاری می‌کند مثل آشغال، مثل جواهرات بدل و ارزان قیمت ... او جری را زیر پا گذاشته، چون جری هیچ وقت نتوانسته تصمیم بگیرد

کلمه‌ها و عبارتها ساده‌اند، اما بذر کشمکش و تنش را می‌پاشند. «آپدایک» زنان را به جنگ هم می‌اندازد، نه به طرزی خشونت بار، بلکه با جملات نیش‌دار و متمدنانه. بر عبارت رابطه عشق تاکید می‌کند تا بار عاطفی بیشتری به آن بدهد. اگر «آپدایک» روی این عبارت تأکید نکرده بود، احتمال از دست رفتن این موضوع وجود داشت. بنابراین آن را مثل سنگ نبشته و به عنوان عبارت تنش‌زای پر انرژی به کار می‌برد. در این جا رابطه عشقی نه تنها توصیف است، بلکه شخصیت‌پردازی نیز می‌کند. رابطه عشقی حادثه‌ای غیراخلاقی است که اشخاص بی‌اخلاق مرتکب آن می‌شوند. شبیه انتقاد از شخص دیگری است که با بچه‌ها مثل آشغال رفتار می‌کند.

کلمات و تأکید، کارکردی یکسان دارند و به این طریق تنش گفتگو باظرافت ارتقاء می‌یابد.

خط سیر دراماتیک

خط سیر دراماتیک چیست؟ انواع خط سیر داستانی کدامند؟

اشخاص اساساً بر دو قسم هستند. اشخاصی که کاری انجام می‌دهند، و اشخاصی که ادعا می‌کنند کاری انجام داده‌اند. تعداد اعضای گروه اول کمتر است.

ـ مارک تواین

" آیا قهرمان موفق می‌شود؟ شکست می‌خورد؟ تسلیم می‌شود؟"

به محض اینکه پاسخ این پرسش را بدانید، نحوه‌ی طراحی داستان‌تان را نیز می‌دانید، به ویژه [طراحی] پرده‌ی دوم هراس‌انگیز را که بیشتر نویسندگان با آن مشکل دارند. اگر قهرمان موفق شود، پرده‌ی دوم با صحنه‌هایی پر می‌شود که عزم راسخ او را به بوته‌ی

www.takbook.com

آزمایش می‌گذارند و موانعی را سر راه او قرار می‌دهند که اینها در ادامه به موفقیت او کمک می‌کنند.در ادامه اطلاع خواهید یافت که برای ایجاد و تقویت این خط سیر "موفقیت" از چه نوع موقعیت‌هایی استفاده کنید. این کار به شما کمک می‌کند تا داستان را در مسیر خود نگه دارید. همه‌ی رویدادها و موانع شخصیت را به سوی موفقیت پیش خواهند راند:

ـ او مهارت‌هایی را خواهد آموخت که برای موفق شدن باید فرا بگیرد. شاید در پرده‌ی دوم بدنهاد او را مجبور کند از نهری پر از مار بپرد. قهرمان نمی‌خواهد این کار را بکند، اما همین‌قدر می‌داند که بعداً وقتی مجبور شود از چیزی به مراتب بدتر بپرد، این کار به کمکش خواهد آمد.

ـ او شخصیت‌های حامی را ملاقات می‌کند که به او کمک می‌کنند موفق شود. شاید در پرده‌ی دوم، او مجبور شود خود را در خانه‌ای پنهان کند که متعلق به شخص سالخورده‌ای است و همین به دوستی آنها ختم شود.

ـ او به اطلاعاتی دست می‌یابد که برای پیروزی نیاز دارد. شاید در پرده‌ی دوم، او شبانگاه در کتابخانه‌ای گیر بیفتد و آن را به عنوان فرصتی برای انجام برخی تحقیقات به حساب آورد.

خط سیرهای دراماتیک ۵ عدد هستند. سه مورد اول خط سیرهای سنتی هستند که با ساختار سنتی سازگار هستند، و دو مورد باقیمانده با ساختار غیرسنتی سازگار هستند:

- شخصیت اصلی موفق می‌شود.

- شخصیت اصلی شکست می‌خورد.

- شخصیت اصلی از هدفش دست می‌کشد.

- هدف شخصیت اصلی نامعلوم است.

- خواننده هدف را تعیین می‌کند.

خط سیرهای سنتی

خط سیرهای سنتی دراماتیک دارای شروع، میان و پایان مشخصی هستند که به آنها اجازه می‌دهد با ساختارهای سنتی که دارای شروع، میان و پایان مشخصی هستند سازگار شوند.

بهترین شیوه برای توضیح سه مورد نخست خط سیرهای دراماتیک در نظر گرفتن یک سریال تلویزیونی است؛ از آنجا که سریال هر هفته پخش می‌شود، به خط سیر دراماتیک نیرومندی نیاز دارد تا آن را یکپارچه و متمرکز نگه دارد. این خط سیر دراماتیک در سریال تلویزیونی هرگز گره‌گشایی نمی‌شود مگر اینکه سریال به پایان برسد. (در فیلم‌های سینمایی و رمان‌های سنتی، صرف‌نظر از اینکه شخصیت موفق شود، شکست بخورد، یا از هدف خط سیر [داستان آن فیلم یا رمان] دست بکشد، این خط سیر دراماتیک در پایان داستان گره‌گشایی می‌شود.)برای نمونه، در سریال تلویزیونی تارک دنیا، شخصیت اصلی در زندگی دو هدف دارد: یکی این است که بفهمد چه کسی همسرش را به قتل رسانده، و دیگری بازگشت به نیروی پلیس است. پس خط سیر دراماتیک کلی این اثر آن است که ببینیم شخصیت اصلی موفق می‌شود به این دو هدف برسد.این خط سیر دراماتیک در هر اپیزود نمایان می‌شود، خواه مستقیماً در آن اپیزود ذکر شود، خواه فقط به طور مختصر به آن پرداخته شود. او در خط داستانی هر اپیزود ممکن است موفق یا ناکام شود، اما هدف جامع وی موفقیت در یافتن قاتل همسرش و بازگشت به نیروی پلیس است.

خط سیر: شخصیت موفق می‌شود

در اینجا شخصیت اصلی هدف یا پرسشی دارد که باید به آن برسد یا پاسخ دهد و در انجام این کار موفق می‌شود. بیشتر رمان‌ها و فیلم‌ها دارای این خط سیر دراماتیک هستند، به ویژه داستان‌های کنش محور. در اینجا پایان‌های خوش فراوانند.

www.takbook.com

فیلم زندگی شگفت‌انگیزی است علاوه بر آنکه نمونه‌ی "پرسش و پاسخ ـ محور" [خط سیر دراماتیک] شخصیت اصلی موفق می‌شود است، به طور آشکاری داستان معمایی/کارآگاهی نیز محسوب می‌شود. شخصیت اصلی هدف بیرونی عمده‌ای ندارد که به آن دست یابد، بلکه پرسشی دارد که باید به آن پاسخ دهد: "آیا جرج بیلی از زندگی کسل‌کننده‌ای که در بدفوردفالز دارد می‌گریزد تا زندگی‌ای پرماجرا و غنی را تجربه کند یا اینکه در موطن خویش به آنچه که موجب رضایت خاطرش می‌شود دست می‌یابد؟"

برخی از نمونه‌های خط سیر شخصیت اصلی موفق می‌شود

مشکل ! راه‌حل

معما ! راه حل

کشمکش ! صلح

خطر ! امنیت

آشفتگی ! نظم

تردید ! تصمیم

جهل ! آگاهی

پرسش ! پاسخ

دونا لی از مؤسسه‌ی فیلمنامه‌نویسی هالیوود اظهار می‌کند که قهرمان به واسطه‌ی یکی از چهار شیوه‌ی زیر به هدف خود نائل می‌آید:

۱ ـ با شجاعت: قهرمان شجاعت خویش را به کار می‌گیرد تا مشکلش را حل کند و به مقصود خود دست یابد. این برای درام عالی است.

۲ ـ با ابتکار: قهرمان فکر و خلاقیت خویش را به کار می‌گیرد تا مشکلش را حل کند. این برای داستان‌های معمایی عالی است.

۳ ـ با قابلیتی خاص: قهرمان قابلیت خاصی دارد یا مهارت تازه‌ای را فرا می‌گیرد. این برای ابرقهرمان‌ها عالی است.

۴ ـ با اسلحه‌ای ویژه: قهرمان اسلحه‌ی ویژه‌ای دارد که شکست بدنهاد را رقم می‌زند. این برای داستان‌های حادثه‌ای (اکشن) عالی است.

من می‌خواهم این را نیز اضافه کنم که شخصیت می‌تواند با از خودگذشتگی موفق شود. قهرمان قادر است برای رسیدن به هدفش هر چیزی را تحمل کند. این برای آثار ملودرام عالی است.شخصیت‌ها می‌توانند به واسطه‌ی دریافت کمک و همکاری با دیگران نیز موفق شوند. گاندی یا مارتین لوتر کینگ چگونه می‌توانستند موفق شوند اگر کسی از آنها حمایت نمی‌کرد و به اهدافشان باور نداشت؟ این برای داستان‌های الهام‌بخش عالی است.

خط سیر: شخصیت شکست می‌خورد

در اینجا وقایع داستانی شخصیت اصلی را شکست می‌دهند و او نمی‌تواند به هدفش برسد. انگار که خود زندگی او را از پا در می‌آورد. او نمی‌تواند مفری بیابد. این شخصیت شاید ثروتمندترین زن روی زمین باشد، با این حال او هنوز نمی‌تواند آنچه را که واقعاً می‌خواهد داشته باشد. با پول نمی‌توان همه چیز را خرید.

برای نمونه، مرگ فروشنده یا موبی دیک را در نظر بگیرید. در مرگ فروشنده ویلی لومن نمی‌تواند از پس کارش برآید. او علیرغم تلاشی که می‌کند در زندگی ناموفق است، پس تلاش می‌کند در مرگ موفق باشد. او همه چیز را فدا می‌کند، با این حال به نتیجه‌ای که انتظارش را دارد نمی‌رسد.آنچه که شخصیت اصلی را شکست می‌دهد معمولاً بدنهاد نیست، بلکه خویشتن خویش است. او بدترین دشمن خود است. شاید او تسلیم شود یا از زمانی که باید خود را برای انجام وظیفه‌اش آماده سازد استفاده نکند، یا اینکه کارشکنی کند و از انجام آن امتناع کند.

www.takbook.com

در اینجا نمونه‌های شخصیت موفق می‌شود، معکوس می‌شوند

راه حل ! مشکل

راه حل ! معما

صلح ! کشمکش

امنیت ! خطر

نظم ! آشفتگی

تصمیم ! تردید

آگاهی ! جهل

پاسخ ! پرسش

این شخصیت می‌کوشد راه‌حل‌هایی بیابد اما فقط مشکلات بیشتری را به وجود می‌آورد. او به صلح گرایش دارد و نسبت به آغاز ماجرا کار خود را با ایجاد کشمکش‌های بیشتری به پایان می‌رساند. کمدی‌های زیادی این را به کار برده‌اند. وقتی شخصیت اصلی را می‌آفرینید، [در نظر داشته باشید که] نزاع مهم‌ترین عنصر در این خط سیر دراماتیک است.

دونا لی اظهار می‌کند که قهرمان به یکی از دو طریق زیر شکست می‌خورد:

۱ ـ به سبب اوضاع: قهرمان سزاوار دستیابی به هدف خویش است، اما در پایان به آن نمی‌رسد چون زندگی به این منوال است.

۲ ـ به سبب ضعف یا مشغله‌ی فکری: قهرمان شخصی است دوست‌داشتنی اما وجه تاریکی دارد که با رویدادهای پیرنگ ناسازگار است و او را به سوی تباهی پیش می‌راند.

دو مورد بالا بسیار پیرنگ محور هستند، پس این را اضافه می‌کنم که قهرمان می‌تواند به سبب انتخاب‌هایش شکست بخورد، که [این یکی] شخصیت محور است. قهرمان توانایی موفق شدن را دارد ـ [اما] صرفاً به اشتباه‌های خود ادامه می‌دهد. به نظر نمی‌رسد که به مقصود خویش برسد. انگار که طلسم شده است. هر تصمیمی که می‌گیرد کار را خراب می‌کند. شرایط پیرامون شخصیت اصلی باعث ناکامی او نمی‌شود (که این مورد پیرنگ – محور است) بلکه او با تصمیم‌های اشتباهی که می‌گیرد ناکامی خود را موجب می‌شود (که این مورد شخصیت – محور است).

خط سیر: شخصیت از هدف دست می‌کشد

در اینجا، شخصیت اصلی از هدف اصلی خود دست می‌کشد و شاید هدف جدیدی را انتخاب کند یا شاید هم این کار را نکند. "شخصیت اصلی یا درک می‌کند که اگر به هدفش دست یابد برایش آن خوشبختی را که به دنبالش است به ارمغان نخواهد آورد و شاید [رسیدن او به هدفش] باعث بدبختی دیگران شود" (لی)، یا اینکه درک می‌کند که به او دروغ گفته‌اند یا گمراهش کرده‌اند و دستیابی به آن هدف دیگر شایسته‌ی وی نیست ـ همه‌ی اینها دروغ یا توهمی بیش نبوده‌اند.

خاطرات بریجیت جونز را در نظر بگیرید ـ بریجیت می‌خواهد با رئیس‌اش ازدواج کند و هر کاری می‌کند تا محبت و علاقه‌ی او را به دست آورد. در پایان، او درک می‌کند که رئیسش آن‌قدرها هم برای او مناسب نیست (تصوری که از او داشت توهمی بیش نبود) و نمی‌خواهد سروسامان بگیرد (با او خوشبخت نخواهد شد).

خط سیرهای غیر سنتی

خط سیرهای چهارم و پنجم مواردی غیرسنتی هستند، و در بیشتر موارد، ساختار سنتی سه پرده‌ای را کاملاً نقض می‌کنند.

خط سیر: هدف شخصیت نامعلوم است

www.takbook.com

وقتی هدف شخصیت نامعلوم است، داستان خصوصیتی اثیری به خود می‌گیرد و آدم باید خارج از فرم روایی سنتی به داستان بنگرد. رویدادها به طور دراماتیک مشخص نشده‌اند اما در عوض با ریتمی طبیعی جریان دارند که تجربه‌ی زندگی واقعی را بازتاب می‌کنند. آثار آنتوان چخوف، به ویژه طغیان، در این خط سیر دراماتیک جای می‌گیرند.داستانی که بدون ساختار سنتی و خط سیر دراماتیک سنتی نوشته شده، بر خلاف تصور بعضی‌ها، داستانی نیست که بدون طرح، تمرکز، و کوشش نوشته شده باشد. در واقع، این داستان‌ها نسبت به داستان‌های سنتی مهارت بیشتری را می‌طلبند که این آنها را هوشمندانه‌تر و تفکربرانگیزتر می‌سازد. خواننده یا مخاطب باید در روایت شرکت کند، جریان روایی را دنبال کند و زیرمتن را تفسیر نماید.

خط سیر : خواننده هدف را ایجاد می‌کند

در اینجا خواننده یا مخاطب است که باید درباره‌ی مسیر بعدی داستان تصمیم بگیرد. خواننده در این اثر نقش اصلی را بر عهده می‌گیرد و به همراه شخصیت به ایفای نقش می‌پردازد. این خط سیر را اغلب می‌توان در داستان‌های اینتراکتیو مثل بازی‌های الکترونیکی و رمان‌هایی یافت که می‌توان آنها را نوآرایی یا ساختاردهی مجدد کرد. فصل مربوط به داستان اینتراکتیو، به تفصیل به این خط سیر می‌پردازد.این نوع خط سیر دراماتیک، مدت‌ها پیش از آغاز عصر تکنولوژی مدرن، به مدت چند قرن تجربه شده و به تنهایی گذشته‌ی جالب توجه و پرباری دارد.

ترکیب خط سیرهای دراماتیک

با اینکه داشتن هم‌زمان بیش از یک خط سیر دراماتیک ایده‌ی خوبی نیست، اما اگر هدف قهرمان تغییر کند، داستان می‌تواند چندین خط سیر دراماتیک داشته باشد. اینکه شخصیت را وابداریم از هدفش دست بکشد و بعد هدف تازه‌ای برگزیند و در آن موفق شود، بسیار خوب است. فیلم وال استریت را در نظر بگیرید که در آن چارلی شین از هدف خود که پول درآوردن به هر قیمتی است دست می‌کشد و بعد هدف او می‌شود نجات شرکتی که به او دستور داده بودند آن را منحل کند.

داشتن شخصیتی که موفق می‌شود اما در ادامه به واسطه‌ی اوضاع و شرایط شکست می‌خورد نیز خوب است. فیلم‌های شهر فرشتگان و کوهستان سرد را در نظر بگیرید. در هر دو نمونه، دو شخصیت اصلی در پایان به هم می‌رسند، اما یکی از آنها دقایقی بعد می‌میرد.پس دفعه‌ی بعد که با خلاقیت به ایده‌ای می‌اندیشید، اطمینان حاصل کنید که اگر داستانی با پایان خوش می‌نویسید به این خاطر است که آن بهترین خط سیر دراماتیک برای داستان‌تان محسوب می‌شود و نه به این خاطر که فکر می‌کنید این کار تنها روش نوشتن یک داستان است.

پرسش‌هایی که هنگام انتخاب خط سیر دراماتیک باید مورد ملاحظه قرار دهید:

ـ آیا می‌خواهید شخصیت‌تان موفق شود؟

ـ آیا مدل‌های داستان‌گویی سنتی را به چالش می‌کشید یا چیزی را دنبال می‌کنید که کارا بودن آن مشخص است؟

ـ آیا خط سیرهای دراماتیک را ترکیب می‌کنید؟

ـ آیا تغییر خط سیر دراماتیک اصلاً چیزی به قصه می‌افزاید؟ به درونمایه یا زیرمتن چطور؟

ـ آیا داستانی دارید که نمی‌توانید تمامش کنید؟ آیا برای این اثر خط سیر دراماتیک اشتباهی به کار برده‌اید؟ (شاید بخواهید نگاه دیگری به آن بیندازید.) /منبع ASTA.BLOGFA.COM

www.takbook.com

ابزارهای فیلمنامه نویس

پس از انتشار قسمت نخست این مبحث، یکی از دوستان به این نکته اشاره کردند که فیلمنامه نویس باید بتواند قصه‌گوی خوبی باشد و آموزش ببیند تا بتواند داستان خوب و سرگرم کننده‌ای بگوید. ضمن موافقت با این نکته، اضافه می کنم که نویسنده باید خلاقیت و قابلیت طرح و ساختن داستان را داشته باشد و آنگاه به دنبال تبدیل آن به فیلمنامه باشد. شما باید بتوانید از "ایده" به "داستان" و از داستان به "فیلمنامه"برسید و این کار، مانند هر «صناعت» دیگر، نیاز به ابزار و مصالحی دارد:

۱) خلاقیت:

گذر از مرحله "ایده" به "داستان"، تنها با آموزش و گفتن اصول محقق نخواهد شد، لذا از «خلاقیت» به مثابه یک "ابزار" کمک می گیریم. خلاقیت، چیزی نیست که کسی یا چیزی در وجود نویسنده ایجاد کند؛ خلاقیت، به توانایی افراد در شکل دهی و جهت دهی افکار به منظور تولید "ایده" و "پیرنگ" بستگی دارد. البته، تمرین و تجربه نقش مهمی در تبلور قوه خلاقانه نویسنده دارد.

لذا، برای داشتن یک داستان سرگرم کننده – بهتر است بگوییم هدفدار – نیازمند تحریک خلاقیت برای تراوش یک ایده برای خلق یک ماجرا هستیم. توجه داشته باشید که "ایده" به تنهایی کافی نیست، بلکه ایده باید حتماً کنش و واکنش را در بطن خود بتواند ایجاد کند. این خصیصه، مهمترین ابزار نویسنده است که باید واجد آن باشد و بهتر است بگوییم وسیله‌ای برای تعیین صلاحیت نویسندگیِ نویسنده هم هست. فقط یک فکر خلاق می‌تواند "برشی از زمان و مکان" را ترسیم کند که ساختار یک فیلمنامه را تشکیل خواهد داد. همه فیلمها، برشی از زمان و مکان هستند. ایده یک خطی که با ماجرا، گره و گره گشایی توام می‌شود تا مقصودی را بیان کند؛ فیلم بر اساس یک ایده بنا می‌شود، داستانی برای حمل این ایده چیده می‌شود، ماجرایی شکل می گیرد، بیننده را درگیر می کند تا در نهایت در ضمیر بیننده، به همان عصاره اولیه خود برگردد.پس، به عبارت درست‌تر، خلاقیت، نیرویی است که نویسنده را به پیش می برد تا یک پیام را درون یک ماجرا "رمز" (شاید بتوان گفت مخفی) نماید و در نهایت، ذهن پویای بیننده یا خواننده فیلمنامه، از ساختاری که با آن مواجه شده رمزگشایی نموده و مفهوم یا پیام را رمز گشایی و به ذهن خود بسپارد.

۲) آگاهی:

آگاهی مفهومی کلی است؛ اما آنچه مراد ما از این مفهوم در مقوله فیلمنامه نویسی است، ساده و روشن است: داستان ما قرار است چه چیزی را بگوید؟ چگونه می خواهد این کار را انجام دهد؟ و چه فرد/افرادی این مسئولیت را بر دوش دارند.

شما به عنوان نویسنده باید بدانید چه چیز قرار است اتفاق بیفتد، چطور، کجا و چگونه؟ و چگونه قهرمان اثر از نقطه شروع به پایان می‌رسد؟ در این مسیر چه بر سر او می‌آید؟چه تغییراتی می کند یا چه تغییراتی را موجب می‌شود؟ پاسخ این همه، نزد شماست، چرا که می‌خواهید پیام یا ایده را در یک ساختار بتنید؛ قرار نیست مستقیم شعار بدهید و قرار هم نیست مرتباً حرف بزنید. سینما با نمایش رادیویی متفاوت است. باید نشان دهید که چه کار می‌خواهید بکنید. گفتگوها فقط به کمک شما می‌آیند تا تصاویر بهتر کار کنند.پس، باید بدانید که هر چیزی را به کدام سمت می‌برید، تا کی باید ببیننده در گره افکنی بماند و چه زمانی وقت گره گشایی است. لذا باید نسبت به کل ماجرایی که خلق می کنید، آگاهی داشته باشید.«سید فیلد» استاد نام آشنای فیلمنامه نویسی در کتاب ارزشمند "راهنمای فیلمنامه نویس" کلیدهای این آگاهی و نحوه به زنجیرکشیدن خیالات شما در مورد داستان فیلم را می آموزد، البته اینها صرفاً کلیدهایی هستند که به شما کمک می‌کنند تا فیلمنامه‌تان را بهتر کنید؛ مطالعه این کتاب لزوماً آدم را فیلمنامه نویس نمی‌کند! بهتر است وقتی فیلمنامه‌تان را نوشتید، این کتاب را یکبار دیگر بخوانید.

البته، شق دیگری از آگاهی که باید به آن دست یابید، صرفاً اطلاعات (Information) مورد نیاز شما برای تکمیل ماجرایتان هستند. اگر قصه تاریخی دارید، باید بر جزئیات واقعه یا زمان رویداد خود مسلط باشید. مثلاً در مورد فیلم "۳۰۰" اگر از جنبه تعمد سازنده در وارونه جلوه دادن حقایق بتوانیم صرف نظر کنیم، از گاف‌ها و اشتباهات مسلم تاریخی که نویسنده مرتکب شده، قطعاً نمی‌توان گذشت.آگاهی و اشراف بر موضوع یا داستان، گاهی از راههای زیر بدست می‌آید:

- مطالعه و تحقیق

- مشاهده و سفر

www.takbook.com

- مصاحبه و گفتگو

- کشف و شهود (در برخی موارد خاص)

۳) تعهد:

باید یاد بگیرید که نسبت به آنچه می نویسید، تهعد داشته باشید؛ به این معنی که در هیچ موردی کم فروشی یا گزافه گویی نکنید!

شما باید درست تحقیق کرده باشید؛ موضوع فیلمنامه را برای خودتان درونی کرده و اصطلاحاً تکلیفتان را با خودتان روشن کرده باشید: داستان چگونه قهرمانی دارد؟ ارزشهای او چیستند؟ هدفش چیست؟ باید با او همذات پنداری کرد یا نه، برعکس منتظر بود تا سر بزنگاه مچش را بگیرند... آیا روایت شما باورپذیر است؟ (ولو موضوع‌تان تخیلی باشد)؟ آیا سر و ته داستان به هم می‌آیند...

دست و پا زدن متن فیلمنامه بین اوج و فرودهای بی حاصل، اولین نتیجه‌اش رد فیلمنامه در اولین مواجهه با یک تهیه کننده یا کارگردان است؛ البته این هنوز جای امیدواری دارد چون تا اینجا فقط یک یا دو نفر فهمیده اند که فیلمنامه تان مشکل دارد و امکان رفع و نیز راهنمایی کافی برای بهتر شدن کار وجود خواهد داشت، اما فرض کنید شما یک نویسنده و کارگردان نورچشمی (گوش شیطان کر مثلاً در تلویزیون!) هستید و خودتان می نویسید و خودتان کارگردانی می کنید؛ اینجوری میلیونها نفر فیلم یا سریال شما را می‌بینند و به خودشان برای وقتی که برای تماشا کردن آن هدر داده‌اند، نفرین می فرستند!

به هر بهانه‌ای، هر موضوعی را در فیلمنامه نیاورید؛ به چند دلیل:

- برخی روایتها، هر چند درست و مطابق با حقیقت، کارکرد دراماتیک ندارد و سوژه را لوث می کند.
- برخی صحنه‌ها یا گفتگوها، دلمشغولی شخص شما با شخصیت‌هایتان است، برای بیننده منفعتی ندارند و حتی خنده دار جلوه می کنند؛ بنابراین حذفشان کنید.
- هر چه به ذهنتان رسید را به شخصیتها نچسبانید، شما فیلمنامه نویسید، نه مدیر جنگ شادی! وقتی کم سوادترین بیننده هم به برخی اطوارهای شخصیتهای شما ایراد می‌گیرد، چرا چنین شخصیتهای ضعیف و کاریکاتوری را خلق می‌کنید؟
- جان عزیزتان، موضوع را کش ندهید! چه برای یک فیلم ۹۰ دقیقه‌ای، چه برای سریال ۹۰ قسمتی!

(مثالهای بارز ایرادات بالا را در مجموعه‌های "سالهای مشروطه" و "در چشم باد" به یاد داریم)

لذا؛ همانطور که بیننده برای وقت و پولی که برای دیدن فیلم صرف می کند، حساس است (پیام و محتوا پیشکش، فعلاً مسائل مادی راحت‌تر قابل اندازه گیری‌اند و فقدان‌شان بیشتر محسوس می‌شود!)؛ شما هم حداقل برای اسمی که از خودتان پای فیلمنامه می‌گذارید، ارزش قائل باشید.

راهنمای نوشتن فیلمنامه

نوشته اشکان جلالی فراهانی

مقدمه

امروزه در دنیای فیلمسازی ارزشمند ترین و کلیدی ترین نقشی که می توان برای شخصی در نظر گرفت، نویسنده فیلمنامه است. بی آنکه کسی حتی یک مطلب در رابطه با اهمیت این موضوع بیان کند، می دانیم که بدون داشتن فیلمنامه، فیلمی در کار نخواهد بود. بدون داشتن فیلمنامه خوب شاهد ساخته شدن فیلم هایی خواهیم بود که هر ساله در آرشیو ارگان ها و سازمان های مرتبط بایگانی می شوند و اگر خیلی شانس یار آن ها باشد تنها یکبار این فیلم ها دیده خواهند شد.از این رو نویسندگان غیر حرفه ای و یا

www.takbook.com

علاقه مندان به این هنر باید مواردی را همیشه در ذهن خود نگاه دارند تا دچار بد نویسی و سیر تسلسل در نوشتن فیلمنامه های بد و یا حتی افتضاح نشوند. بسیاری از کسانی که با آن ها راجع به خوب نوشتن صحبت می کنم حرفشان اینست:

(در سینمای ما کسی برای نوشته¬ی خوب ارزش قائل نیست. چیزی که فیلم رو می سازه رابطه است و نه فیلمنامه¬ی خوب)

اصلا اجازه بدهیم مسئله به این شکل باشد. مهم اینجاست که چه چیز ضرر می دهد و چه چیز ماندگار می ماند. اما در واقعییت، اصلا اینگونه نیست. حتی فیلم های بدی هم که ساخته می شود ، قرار نبوده است که فیلم های بدی باشند. همه تهیه کنندگان به دنبال فروش بیشتر فیلم خود هستند. ساخت فیلم خوب بدون داشتن فیلمنامه ای محکم ،ممکن نیست. پس اینجاست که رقابت آغاز می شود. هر تهیه کننده ای که حق تصمیم داشته باشد ،از بین فیلمنامه ها ،آن فیلمنامه ای را انتخاب خواهد کرد که به گمانش با کمک آن می توان فیلم بهتری ساخت.یک دلیل دیگر برای تنبلی از سوی افراد علاقه مند به نویسندگی درآمد پایین این هنر است. باید بگویم در حقیقت اصلا اینگونه نیست. نویسندگان معمولی درآمد های خوبی دارند. با توجه به اینکه یک نویسنده به هیچ سرمایه ای برای ایجاد کسب و کارش نیاز ندارد، احتیاج به کسی برای اینکار ندارد و تنها با اتکا به داشته ها و آموخته هایش می تواند بهترین فیلمنامه ها را بنویسد ، می گویم که درآمد نویسندگان از بسیاری از مشاغل بالاتر است.

اما یک صحبت کاملا متفاوت با علاقه مندان دارم. اشخاصی که به موسیقی یا نقاشی علاقه مندند، سالانه هزینه های سرسام آوری برای آموختن این هنر ها انجام می دهند. هیچکدام از آن ها به این فکر نخواهند کرد که تنها برای کسب درآمد ، به سراغ هنر مورد علاقه خود بروند. تنها دیده شدن و یا شنیده شدن برایشان کافیست. حداقال در گام نخست کافیست. پس شما اگر حرفی برای گفتن و داستانی برای تعریف کردن دارید ، همین امروز آموختن را شروع کنید. تنها با انگیزه-ی خوانده شدن. موفقیت و درآمد ، خود به خود جذب نوشته های خوب خواهند شد.

قدم اول: بررسی ایده

بررسی ایده اولیه یک تعریف ساده دارد که آنرا با ذکر یک مثال بسیار ساده برای شما شرح می دهم.

شما در یک میهمانی خانوادگی با حضور بیست تا سی نفر از افراد فامیل نشسته اید. بعد از صرف شام هر کس لطیفه ای را تعریف می کند. بعضی از لطیفه ها خنده چند دقیقه ای ، بعضی از آنها خنده ای کوتاه ، بعضی لبخند و بعضی از آنها سکوت حضار را باعث می شوند. در این بین یک لطیفه به یادتان آمده و می خواهید آنرا برای بقیه تعریف کنید. ابتدا خیلی منصفانه در ذهنتان لطیفه را قضاوت می کنید و سوال هایی شبیه به سوالات زیر از خود می پرسید:

آیا این لطیفه ارزش گفتن دارد؟آیا این لطیفه خنده دار است؟آیا گفتن این لطیفه کسی را ناراحت می کند؟آیا این لطیفه مناسب تعریف کردن در چنین جمعی می باشد؟

وقتی که جواب این سوالات را یافتید می توانید با خیالی آسوده تر آنرا تعریف کنید و یا شاید هم برای حفظ آبرو از بازگو کردن آن منصرف شوید.نوشتن یک فیلمنامه هم دقیقا از همین جا شروع می شود. با بررسی حرف یا داستانی که در ذهن دارید. باید همیشه به این فکر کرد که آیا کسی علاقه مند به دیدن و یا شنیدن داستان شما هست یا خیر. فیلمنامه شما باید به نحوی آغاز شود که بیننده یا خواننده را با قصه درگیر کند. از نوشتن فیلمنامه هایی که یک ساعت آن صرف طرح مسئله می شود و در پایان و آن هم فقط چند دقیقه به ناگهان ، تمام معادلات به هم می ریزد و مشکلات با دست نویسنده و نه به دست شخصیت داستان حل می شود جدا خودداری کنید. هیچ تهیه کننده ای نه می خواهد و نه می تواند که فیلمنامه ای با آغاز ضعیف و منفعل را تا پایان بخواند.

پس در بررسی ایده خود به این نکته توجه داشته باشید. از خود بپرسید که آیا داستان من از ابتدا هیجان برانگیز و پر تنش است یا خیر؟ درگیری خواننده یا بیننده با داستان نه یک اولویت که یک امر اجتناب ناپذیرست. این اتفاق باید در فیلمنامه بیافتد. باز هم تکرار می کنم:درگیری خواننده با فیلمنامه یک انتخاب نیست، یک اصل است.

بهترین راه برای اینکه بفهمید فیلمنامه یا ایده شما چقدر خواننده یا بیننده را درگیر خود می کند جواب دادن به این پرسش است:

آیا می توانم ایده ام را در دو جمله تعریف کنم؟اگر به صورت منصفانه جواب آری گرفتید، فیلمنامه شما دارای یک ابزار قدرتمند برای برانگیختن حس کنجکاوی تهیه کنندگان و بینندگان است و آن ابزار را من (چسب فیلمنامه) می خوانم. چسبی قدرتمند که

www.takbook.com

می تواند بیننده را فریم به فریم فیلم به دنبال خود بکشاند و او را روبروی پرده سینما و یا صفحه تلویزیون میخکوب کند. اگر فیلمنامه یا ایده اولیه شما چسبناک نیست، آن را دور بریزید و یا به نحوی آن را روتوش و بازنویسی کنید تا پارگی های طرح دیده نشود.

قدم دوم: آیا ایده شما دست اول است؟

قدم دوم برای نوشتن یک فیلمنامه خوب ،بررسی این نکته است که آیا ایده من تا به حال تبدیل به فیلم شده است یا خیر. بسیار حیاتیست که وقتی دارید خلاصه فیلمنامه را برای تهیه کننده می خوانید ، تهیه کننده صحبت شما را با این جمله قطع نکند:

(آهان، الان قهرمان داستان می ره اونجا و فلان کار رو می کنه و...)

نباید اجازه داد داستان شما شبیه داستان های تعریف شده ، شود. اگر بنا به تکرار فیلم های موفق گذشته باشد کسی سراغ نویسنده ای تازه کار نخواهد رفت. سراغ کسی می روند که بتواند به راحتی بازنویسی مثلا فیلم (مادر) ساخته (علی حاتمی) را انجام دهد و از نمونه اصلی اش آنقدر بهتر باشد که ارزش دوباره کاری را داشته باشد. سراغ کسی می روند که امتحانش را چندین و چند بار پس داده باشد. هیچ تهیه کننده ای برای ساخت ورژن های جدید یک فیلم به سراغ نویسنده های تازه کار نمی رود. پس کلا بی خیال نوشتن ادامه فیلم های معروف شوید و داستانی بدیع را تعریف کنید. نو و تازه. خواننده را غافلگیر کنید. کلید غافلگیری آشنا نبودن با داستان است.البته شما می توانید از یک تم آشنا استفاده کنید. تم ها هرگز تکراری نمی شوند. هیچ کس نمی تواند بگوید نوشتن راجع به عشق ، ایثار، خیانت و یا خیلی مضمون های دیگر تکراریست. فقط باید توجه داشت چگونه می توان راجع به عشق نوشت و داستانتان خواننده را به یاد تایتانیک و یا هزاران نمونه دیگر فیلم های عاشقانه نیندازد.

قدم سوم: شخصیت کیست؟

توضیح دادن در این مورد بسیار تکراریست. اما همچنان تعداد فیلم هایی با شخصیت پردازی قدرتمند بسیار کمتر از فیلم هایی با شخصیت پردازی افتضاح است. برای شخصیت پردازی مثالی از فیلم (جدایی نادر از سیمین) ساخته (اصغر فرهادی) ارائه می کنم.

در نماهای اولیه، آنجایی که دختر مشغول بنزین زدن است، وقتی به داخل اتومبیل باز می گردد ، پدرش او را مجبور می کند تا بقیه پول را از متصدی پمپ بنزین بگیرد. دختر ناراحت می شود. از اتومبیل خارج می شود و نزد متصدی می رود. پدر که در حال رویت ماجرا از آینه اتومبیل است به محض دریافت پول توسط دختر لبخندی می زند. همین لبخند و بخشیدن پول به خود دختر تا انتها تکلیف ما را با نادر و اتفاقات زندگیش روشن می کند. (برای نادر پول مهم نیست،او زیر بار نا حقی نمی رود). اگر فیلم را دیده باشید در انتها نیز همین صحنه به گونه ای دیگر تکرار می شود. نادر در منزل خانمی که برایش کار می کرد نشسته است و می خواهد دیه بچه را پرداخت کند. می گوید، من پول را می دهم اما این خانم دست روی قرآن بگذارند که من بچه اش را کشته ام.

می بینید؟ یک لبخند ، نگاه شخصیت به دنیایش را توضیح می دهد.شخصیت پردازی کار سختی نیست. فقط نگاه کردن مردم عادی در زندگی روزمره باعث می شود شخصیت های شما از رو کاغذ بیرون بزنند و چند بعدی شوند. به همین سادگی.

چگونه یک فیلمنامه ننویسیم!!

نوشتن فیلمنامه کار بسیار دشواری است که در عین حال خیلی ساده است. دشوار از آن منظر که فن ویژه خود را می طلبد و...

نوشتن فیلمنامه کار بسیار دشواری است که در عین حال خیلی ساده است. دشوار از آن منظر که فن ویژه خود را می طلبد و سهل از آن رو که قواعد ثابتی برای ارائه چهارچوب طرح و متن دارد. با این حال آنچه یک فیلمنامه را از فیلمنامه های بیشمار موجود جدا می کند و تهیه کننده و کارگردان را برای ساخت آن ترغیب می کند نوآوری و اختلاف مثبت آن است که جذابیت می آفریند.خلاف روالی که آموزش های مختلف در این زمینه دارند یک فیلمنامه نویس ابتدا باید بداند چگونه ننویسد و به معنای دیگر چه چیزهایی را ننویسد تا درصد اشتباهاتش پایین بیاید و فیلمنامه ارائه شده وی تناسب ساختاری تصویری خوبی داشته باشد.در این سلسله

www.takbook.com

مقالات بر آنیم تا با در کمترین فرصت ممکن و در کمال خست جملات، شما را با شیوه های اولیه نگارش فیلمنامه آشنا کنیم و از آنجا که بسیاری از بدیهیات در این زمینه به صورت کتاب های مختلفی در دسترس هستند، فوت های کوزه گری کار را برجسته تر کرده و از انجام تمرینات خسته کننده و ارائه روش های دشوار خودداری کنیم. برای همین موارد مطروحه باید قدم به قدم جانشینی ذهنی پیدا کنند و حذف یکی از آنها می تواند فیلمنامه شما را تبدیل به فاجعه ای در ابعاد حادثه چرنوبیل کند!

ساختار

داستان و فیلمنامه مشترکات فراوانی دارند یعنی هر دو از جایی آغاز می شوند، رفته رفته اوج می گیرند و آرام آرام به پایان می رسند. ذکر این نکته لازم است که در فیلمنامه های مدرن و موج نویی با وجود انکسار زمانی و گاه مشخص نبودن تقدم و تاخر حوادث، این قاعده نیز رعایت می شود؛ منتها اسلوب کلاسیک و منظمی ندارند و گاه پایان در میانه است و حتی در شروع. اما این که پایان و آغازی نباشد یا فراز و فرودی، ذهنیت غلطی است که برخی منتقدان ناآشنا با موج نو و رمان امروز به اشتباه ایجاد کرده اند.با توجه به این که در این میان ابزارهایی چون تعلیق، توصیف، فضاسازی، شخصیت پردازی، گره افکنی و گره گشایی و ... وجود دارند تفاوت های متنی و تصویری کارکرد این ها را نیز متفاوت می کند.

باید توجه داشت که هنگام داستان خواندن خواننده متن را به تصویر تبدیل می کند و از قوه تجسم زایی خود استفاده می کند که به دلیل تجارب مختلف افراد از زندگی این تصاویر در ذهن هر کس متفاوت است اما در فیلم همه یک تصویر را می بینند و نیازی به عینیت بخشی متن ندارند. همین مسئله تفاوت اصلی متن داستانی با فیلمنامه است و تمام اختلافات نگارشی به همین نکته باز می گردد. برای همین است که اقتباس هایی در سینما موفق بوده اند که نویسنده داستان به صورت مستقیم یا به عنوان مشاور در آنها دخیل بوده است و به دلیل داشتن تصاویر اصلی و مورد نظری که از ابتدای نگارش داشته می تواند کمک حال فیلمنامه نویس باشد. با این حال برخی از متون هستند که اقتباس سینمایی از آنها بسیار دشوار و گاه حتی غیرممکن است و از آن جمله می توان به اولیس جیمز جویس اشاره کرد که شیام بنگال ادعای ساخت آن را ظرف سه سال کرد و هنوز پس از گذشت یک دهه خبری از نوشتن فیلمنامه آن نشده است! برای همین در اقتباس باید دنبال متونی رفت که تصویری ترند و شخصیت پردازی در آنها ملموس تر و عینیت بخش تر است.

نشستن بر سر دو راهی

اولین مشکلی که فیلمنامه نویسان پیدا می کنند تشکیک بر سر دو راهی نگارش فیلمنامه اورجینال یا اقتباسی است. ترس از نداشتن مواد اولیه مناسب و طرح قوی ذهن آنان را به سمت اقتباس می کشاند و از سویی دشواری های خاص اقتباس و تبدیل متن به تصویر ذهن آنان را درگیر می کند.باید توجه کنید که هر کدام از این راهها مناسبند و انتخاب یکی از آنها بسته به حالت روحی شما و میزان تمایلتان به مورد ترجیحی است. هر چه فیلمنامه نویس به موضوع غلاقه مندتر باشد فیلمنامه بهتر و دلنشین تر در می آید و عکس آن بهترین ساختارهای سفارشی می توانند یخ ترین دیالوگهای سال را بیافرینند.

اقتباس

اگر اقتباس را برمی گزینید توجه داشته باشید که انتخاب اولیه خوبی داشته باشید. داستان مثل هندوانه دربسته نیست که ندانید انتخابتان به کجا خواهد انجامید. برای همین با چشیدن بخشی از این هندوانه به شیرینی یا بی مزه گی آن پی خواهید برد تا مطابق آن به ذائقه مخاطب هم توجه داشته باشید. اولین نکته در این انتخاب توجه به متونی است که از قدرت تصویری بالاتری برخوردارند و فضاسازی و توصیفات عینی بیشتری دارند. در فصول بعد به صورتی جامع به قضیه اقتباس و روش های مناسب آن خواهیم پرداخت.

www.takbook.com

ایده پردازی برای فیلم کوتاه

او بدنبال ایده ای خاص می گردد. چیزی که ناب باشد و حس ستایش گرانه و خلاقانه اورااارضاء نماید. بنابر این با درک صحیح و شناخت موقعیت ها در جامعه همواره بدنبال گمشده ای می گردد

یک ایده اگر جذاب باشد در مرحله اول ایده پرداز را بخود مشغول می کند. کارگردان و فیلمساز جوان خلاق همیشه ودر همه حال بدنبال یافتن سوژه ناب است بدنبال سوژه ای می گردد که جذاب بوده و دارای ایجاز که برای مخاطب اثرش قابل باور باشد. در سینمای تجربی و کوتاه ایران جوانان فیلمساز همواره بدنبال سوژه ها ی ناب اند. قصه هایی که با بضاعت کم آنها که تهیه کننده - کارگردان هستند قابلیت اجرا را داشته باشد.کم هزینه بوده ودر کمترین زمان ممکن به فیلم تبدل شوند. یک هنرمند می داند که یک اثر هنری حاصل تجارب و شناختش از مبانی تصویری و ابزار کار هنری است. بنابر این سعی می کند آن سوژه ای را برگزیند که دارای زیبایی شناسی خاصی از موقعیت اجتماعی جامعه و کشورش باشد. او بدنبال ایده ای خاص می گردد. چیزی که ناب باشد و حس ستایش گرانه و خلاقانه او را ارضاء نماید.

بنابر این با درک صحیح و شناخت موقعیت ها در جامعه همواره بدنبال گمشده ای می گردد. در رفتار و گفتار و عملکرد افراد جامعه دقیق می شود.به روزنامه ها سرک می کشد .صفحات حوادث را مرور می کند.

اما ایده ای که اورا ارضاء نماید نمی یابد . سوژه ها و ایده های زیادی همچون خطوط در هم برهم و سردر گم همانند رژه نامنظم سربازها . بارها و بارها منظم شده و مثل یک پازل افکار او را به خود مشغول می نماید.اما بناهگاه آنرا قابل اجرا نمی یابد و با گفتن نه ؟ این سوژه ی خوبی نیست همه افکار خود را به هم می ریزد. اما ایده مرور شده انگار دارای قابلیت هایی است که براحتی نمی تواند از آن چشم پوشی کند. شخصیت ها بار دیگردر ذهن او شکل می گیرند و به خواست و نظر او مرتب رنگ عوض می کنند.

علت ها و معلول ها و عمل و عکس العملشان بار ها و بار ها مرور می شود.و قصه جان می گیرد.ایده به قصه ای ناب و قابل اجرا تبدیل می شود و فیلمساز تجربی حالا دیگر قصه را یافته است و با لبخندی وصف ناپذیر تا زمان تصویر برداری با شخصیت های قصه خود زندگی می کند.

شش عادت فیلمنامه نویسان موفق

نوشته:کارل ایگلسیاس

آیا می‌دانید ران باس نویسنده تراز اول هالیوود به طور متوسط روزی ۱۴ ساعت و هفت روز هفته را کار می‌کند؟

ا اینکه‌اریک راث نیمه شب از بستر برمی‌خیزد، چند ساعتی می‌نویسد، چرت می‌زند و دوباره در صبح شروع و در شب ادامه‌می‌دهد؟

نویسندگان موفق منضبط‌ترین افرادند. آنها از وقت، نهایت استفاده را می‌برند. صفحات سفید کاغذ را روبه‌روی خودمی‌بینند، روزانه مقدار مشخصی می‌نویسند و دست نوشته‌هایی عالی تحویل می‌دهند.اما اگر به حرفه فیلمنامه‌نویسی علاقه‌مند هستید علاوه بر ویژگهای معمولی همه فیلمنامه‌نویسان می‌باید شش ویژگی‌بسیار مهم را نیز دارا باشید.بانکر هانت بیلیونر می‌گوید:موفقیت ساده است. نخست باید مشخص کنید که دقیقا چه می‌خواهید و سپس بهای رسیدن به‌آن را بپردازید. آیا شما مایل به این کار هستید؟ آیا می‌دانید که یک فیلمنامه‌نویس موفق چه سختیهایی را بر خود هموارمی‌سازد؟بسیاری از مبتدیان فقط به نوشتن می‌اندیشند، بی‌آنکه به دردسر یادگیری فکر کنند. آنان معتقدند نوشتن کار دشواری‌نیست و فقط رویای پولدار شدن را در سر می‌پرورانند.

فکر می‌کنند کل کاری که باید انجام دهند تهیه ابزار کار، حضور درکلاس، مطالعه چند کتاب و سپس شروع کار است.

www.takbook.com

البته همه اینها برای رسیدن به آن شش ویژگی لازم است. از آنجایی که‌ابزار کار در دسترس همه هست، پس فکر می‌کنیم می‌توانیم بنویسسیم. اما طولی نمی‌کشد که می‌بینیم مسئله به این سادگیهاهم نیست.بیایید با نگاهی اجمالی به آنچه فیلمنامه‌نویسان موفق بطور روزمره انجام می‌دهند رمز موفقیت آنان را دریابیم.

۱-انگیزه‌ای قوی برای نوشتن

نویسندگان موفق بدون انگیزه و هدف به جایگاه امروزی خود نرسیده‌اند. همه آنها دلایل متفاوتی برای نوشتن دارند که‌برخی از آنها کم و بیش از اهمیت بیشتری برخوردارند.

این دلایل خواه برای بیان منظور باشد یا روزنه‌ای برای تخیلات و یامیل به سرگرم کردن افراد، برای نویسندگان واقعی رضایتبخش نیست. آنها از نوشتن فقط بخاطر خودش لذت می‌برند.

اما قبل از دست کشیدن از کار به دلیل غیر عملی بودنه ایده‌تان، به خاطر داشته باشید که دلایل خوب و بد وجود ندارند.شمافقط به یک دلیل موثر احتیاج دارید. حتی اگر بسیاری از نویسندگان می‌گویند که از نوشتن لذت می‌برند چون دوستش دارند،اما افرادی هم هستند که از این کار بیزارند و در عین حال هنوز آثار خوبی از خود بر جای می‌گذارند. منیت یک عامل موثر وقوی برای نوشتن است خواه نویسنده با آن موافق باشد یا خیر.هر یک از ما می‌تواند اعتراف کند که بخاطر پول، شهرت،انتقام و یا برای اینکه قابلیت خود را به اثبات برساند می‌نویسد. شما باید وسوسه و یا به گفته لینو هانتر عشق نوشتن راداشته باشید. همه نویسندگان موفق صرف نظر از انگیزه‌شان به کار و زندگی خود عشق می‌ورزند.

۲-ایجادیک معیاربرتروعالی

می‌توان گفت فیلمنامه‌نویسان موفق چون بهتر از ما کار می‌کنند، موفقند. آنها می‌توانند نوشته خوب را از بد تشخیص دهند.

هنگام کار، زمان لازم را برای پیشرفت مهارتشان سپری می‌کنند. آنها می‌دانند لازمه موفقیت چیست و برای رسیدن به‌خواسته خود از هیچ کوششی فروگذار نمی‌کنند و باید هم اینطور باشند.شهرت و زندگی‌شان در گرو این است. پس شما به‌عنوان یک مبتدی لازم است این معیارها را بشناسید و کار خود را به نسبت آن بهبود ببخشید. نوشته بزرگان را بخوانید وآنها را با کار خود مقایسه کنید.سپس پی به تفاوت آنها خواهید برد. خوشبختانه این کار موجب می‌شود کیفیت کارتان بالارود. به قول ارنست همینگوی بزرگترین موهبت برای یک نویسنده خوب آنست که قوی و دقیق باشد. پس فرق نوشته خوب وبد چیست؟ اساتید فن معتقدند نوشته خوب انسان را دگرگون می‌کند. شخصیتهایش هماهنگ و داستانش پیچیده است.

انسان را متحیر می‌کند و رضایت عاطفی او را برمی‌انگیزد. و اگر بدل، کلیشه‌ای و خسته کننده باشد بد است. اگر مایلیدبعنوان فیلمنامه‌نویس مهارتتان را بهبود ببخشید باید قبل از اینکه درباره کارتان قضاوت کنند خودتان خوب و بد آن راتشخیص دهید.

۳-تکیه‌برادراک‌ونوشتن.آنچه‌انسان‌رابه‌هیجان

فیلمنامه‌نویسان موفق هرگز به خود اجازه نمی‌دهند فکرشان تسخیر شود. آنها آنچه را می‌نویسند که به هیجانشان می‌آوردو هرگز در این باره تردید نمی‌کنند. بیشترین توصیه در این باره این است که هر چه می‌دانید بنویسید. اما گاه این نوشته‌هاممکن است برای شما و مخاطبان خسته کننده باشد. احساس، نوشته شما را بهتر می‌کند. آنچه موجب هیجانتان می‌شود شمارا به وجد آورده و مجذوب خود می‌سازد چون از احساس شما برخاسته است.نگران روش نباشید و همیشه آنچه را می‌بینید ننویسید چون تا بخواهید شروع کنید به اندازه دو سال عقب افتاده‌اید.تردید فکر را مختل می‌کند. خواستن توانستن است مطمئن باشید نوشته‌تان تاثیرگذار خواهد بود.

حالا دیگر مشکلی وجود ندارد. آثار دیگر را بخوانید و از تهیه کنندگان بپرسید بدنبال چه هستند. اگر آنچه در جستجویش‌هستند همان چیزی است که موجب هیجان شما می‌شود تصمیم به نوشتن بگیرید و باز هم به عمومیت اثرتان که برخی آن راعاملی تجاری می‌نامند فکر کنید. از زمانی که سرگرمی جمع مدنظر بوده هنر نقطه مقابل تجارت بوده است. در مبحث هنرهدف سرگرمی مخاطب است مگر اینکه برای سرگرمی خودتان بنویسید. فرصتهایی که می‌خواهید توسط داستانتان‌پیشنهاد کنید بیشمارند و شما فقط

www.takbook.com

وقتی در کارتان موفق خواهید بود که طبق خواسته مردم و استودیوها بنویسید. این بدان‌معنا نیست که برده آمار و ارقام شوید، بلکه بدان معناست که باید مطلب و نوشته خود را با آنهاییکه از شهرت جهانی‌برخوردارند پیوند دهید.

۴-نظم‌درنوشتن‌وتعیین‌اهداف

تعجب خواهید کرد اگر بدانید برخی نویسندگان حتی قبل از نوشتن آثار خود آنها را به قیمت میلیونها دلار می‌فروشند.نویسندگان موفق بسیار منظبط اند. آنها نوشتن را امری ضروری می‌دانند و هنگامی که کسی می‌گوید بیش از حد گرفتارم‌این بدان معناست که کارهای دیگری وجود دارد که شخص بیشتر تمایل به انجام آن دارد و کاملا واضع است که میل به‌نوشتن باید با عمل همراه باشد، وگرنه به خودی خود بی‌معناست.

فیلمنامه‌نویسان موفق منتظر نمی‌مانند تا به آنها الهام‌شود. البته مواقعی هم است که در نوشتن تعلل می‌کنند اما با وجود این بالاخره می‌نویسند. آنها بخوبی می‌دانند که‌وظیفه‌شان نوشتن است و موفقیت‌شان در گرو چیست و درست به همین دلیل تا زمانی که اطلاعات به ذهنشان خطور کندمنتظر می‌مانند.رایج‌ترین شیوه، تعیین اهداف نوشتن است که عبارتست از: تعداد ساعات نوشتن و تعداد صفحات و صحنه‌هایی که بایدروزانه نوشته شود. اگر با خودتان عهد کنید که چنانچه تا پایان از پشت میز کارتان بلند نشدید به خود جایزه بدهید متوجه‌خواهید شد که چقدر زود نوشتن یک فیلمنامه را تمام خواهید کرد. البته باید قدم به قدم پیش بروید.فرق بین نویسندگان موفق‌و کسانی که رویای موفقیت را در سر می‌پرورانند این است که گروه اول در پایان هر روز نسبت به روز قبل صفحات بیشتری‌نوشته‌اند.

۵-پی‌بردن‌به‌اصول‌کاروسازگاری‌باآنها

آنچه نویسندگان بلند پرواز از منابع خبری می‌دانند مقالات فریبنده درباره فروش فیلمها و دستمزدی است که به بازیگران‌تعلق می‌گیرد. اما واقعیت این است که چنانچه فیلمنامه‌نویس نباشد تولید کننده، کارگردان، بازیگر، همه و همه از آبدارچی‌گرفته تا فیلمبردار لنگ می‌مانند. هیچکس بدون نوشته قادر به کار نیست. با این وجود در مراحل فیلمسازی به‌فیلمنامه‌نویسی آنطور که باید توجه نمی‌شود. نویسندگان بلند پرواز باید بدانند چنانچه اثر آنها به فروش نرسد و یا حمایت‌نشود موفق نخواهند بود. اگر دست‌اندرکاران بدانند که نوشته شما به پیشرفت کار آنها کمک می‌کند شما را دوست خواهندداشت و در غیر اینصورت شما را به فراموشی خواهند سپرد. پس چنانچه خود را با شرایط وفق ندهید، باید خود را برای‌سرخوردگی آماده کنید.

نویسندگان موفق واقعیت امر را می‌دانند و خود را با آن وفق می‌دهند. آنها می‌دانند که کارشان بازنویسی شده و توسط‌ستارگان فیلم و کارگردانان پیش خواهد رفت و وظیفه آنها کیفیت و کار خوب است.

۶-برانگیختن‌احساسات‌درخواننده

شاید باور نکنید اگر بگوییم بهترین عنصر در هر داستان و یا مهمترین دلیلی که افراد را وادار به سینما رفتن، رمان خواندن،تماشای تلویزیون و دیدن نمایشنامه می‌کند عنصری است که در آثار مبتدیان وجود ندارد و آن عواطف و احساسات است.تاثیر هر فیلمنامه در برقراری ارتباط عاطفی با خواننده یا بیننده است.اگر نگاهی به فیلمهای روز بیندازید خواهید دید که همه آن‌ها به بیننده وعده هیجان، تاثیرگذاری، شگفتی، ابهام، رضایت وجذابیت می‌دهند. آیا اثر شما می‌تواند این وعده‌ها را عملی کند؟ هربار که تصمیم به نوشتن می‌گیرید در هر لحظه نگران ازدست دادن خوانندگانتان باشید. در هالیوود بدترین جرم این است که خواننده یا بیننده یک فیلم بگوید پایان داستان چه شد؟هیچ خواننده‌ای وقت خود را صرف یک داستان خسته کننده نمی‌کند و هیچ بیننده‌ای ۵/۸ دلار بابت یک فیلم کسل کننده‌نمی‌پردازد. فیلمنامه‌نویسان موفق اثر خود را بازنویسی می‌کنند تا هم خود تحت تاثیر قرار بگیرند و هم خواننده را تحت‌تاثیر قرار دهند.

پیشنهاد آخر

در پایان اگر بنا باشد به شما پیشنهادی بکنم آن پیشنهاد این است که هرگز به فکر این نباشید که چگونه وارد بازار کار شوید،بلکه به این فکر کنید که چطور خواننده خود را تحت تاثیر قرار دهید. به خاطر داشته باشید که هر فیلمنامه‌نویسی بالاخره‌موفق شده نظر یک تهیه‌کننده، یک شرکت، یک همکار و یا یک خواننده را به خود جلب کند. مطمئن باشید سرانجام موفق‌خواهید شد.البته

www.takbook.com

سعی کنید رفتار، عادت، مهارت و طرز برخورد خود را بهتر کنید. اگر این شش ویژگی موثر بود امتحانش کنید و گرنه تواناییهای خودتان را توسعه بدهید. خیلی هم جدی برخورد نکنید. بازی و استراحت کنید، بخورید، بخندید، عشق‌بورزید، بخوابید و بنویسید و روزانه هر قدر که لازم باشد تکرار کنید.

نکات طلایی در شخصیت پردازی

در شخصیت پردازی بایستی موارد ذیل رعایت گردد :

۱-شخصیت از لحاظ جسمی برای بیننده مشخص شود . قد ، سن ، مو ، جسم ، اسم ، فامیل ، نواقص جسمی و...

۲-معرفی شخصیت از لحاظ روحی ، درونگرا ، برونگر

۳-شخصیت خانوادگی ، روابط و مناسبات خانوادگی و شخصیت او در درون خانواده

۴-شخصیت پردازی خصوصی ، راز های پنهان شخصیت

۵-شخصیت حرفه ای ، نقش شخصیت اصلی در جامعه و رابطه اش با شغل و حرفه اش ، چیزی که اهمیت نمایشی پیدا می کند

۶- هماریتا یا خطای شخصیت و قهرمان که در فیلمنامه به آن اشاره می شود

۷- نقطه ضعف شخصیت ، چیزی که ضد قهرمان از آن برای ضربه زدن به قهرمان استفاده می کند.

البته اگر نویسنده بتواند حداقل ۴ یا ۵ مورد از مولفه های شخصیت پردازی را بدرستی پرداخت نماید برای شناخت شخصیت داستان کافی است.

شیوه نگارش طرح و فیلمنامه

نوشتار یک طرح یا فیلمنامه، راه ورود و ارتباط مخاطب بالقوه‌ی متن با جهان داستانی نویسنده است. بنابراین نگارش متن بایستی چنان سامان یابد که حداکثر اطلاعات، تأثیر و هدف مورد نظر نویسنده را به مخاطب بالقوه که می‌تواند یک مخاطب عادی، یک کارشناس، یک کارگردان، یک تهیه‌کننده، یک شرکت سینمایی یا یک شبکه‌ی تلویزیونی باشد، منتقل کند. به همین منظور، رعایت الگوی زیر برای تنظیم و نگارش طرح‌ها و فیلمنامه‌های ارسالی ضروری است:

۱. شناسنامه

عنوان: نام اثر

قالب: فیلم تلویزیونی / سریال / ...

گونه: اجتماعی / خانوادگی / کمدی / پلیسی / ...

نگارش: شمارگان (نوبت) بازنویسی طرح یا فیلمنامه

تاریخ:

www.takbook.com

نام نویسنده:

۲. درونمایه

تم یا درونمایه، همان مضمون یا رویکرد اثر است که حداکثر در یک سطر مفهوم و مقصود غایی فیلمنامه یا اثر را منعکس می‌کند. درونمایه یا جان¬مایهٔ یک فیلمنامه، فکر اصلی، پیام و یا نظریه اخلاقی است که به عنوان زیر متن در تمامی لایه¬های داستان وجود دارد. درونمایه شعار نیست که در دیالوگ¬های شخصیت¬ها بیان شود بلکه بنیان قصه بر آن استوار است و تمامی وقایع داستان و اعمال شخصیت ها نمود آن هستند. درونمایه اغلب پس از نگارش فیلمنامه خود را نشان می¬دهد. درونمایهٔ نمایشی در متن جاری است و به تماشاگر فرصت فکر کردن می دهد. درونمایه، همان فکر و اندیشه‌ای است که در لایه زیرین هر اثر و از جمله فیلم وجود دارد. باید در نظر داشت داستانی عمیق و جذاب است که بر درونمایه‌ای جذاب و اخلاقی استوار باشد.

۳. ایده دراماتیك

ایدهٔ دراماتیک بیشتر شبیه به یک خلاصهٔ بسیار فشرده از فیلمنامه در چهار سطر است و براساس یکی از الگوهای کلاسیک روایت در فیلمنامه‌نویسی، شامل چهار گزارهٔ اساسی است:

اول، قهرمان یا شخصیت اصلی داستان.

دوم، هدف یا نیاز ضروری و حیاتی شخصیت در زندگی‌اش در مقطع روایت داستان.

سوم، مانع یا موانع جدی بر سر راه دستیابی شخصیت اصلی به هدف یا نیازش.

چهارم، نتیجهٔ تلاش شخصیت اصلی داستان برای غلبه بر موانع و دستیابی به هدف.

تبصره: در صورتی که نویسنده تمایل داشته باشد و یا لازم بداند می تواند : ۱. شناسنامه‌ی شخصیت های اصلی و ۲. پیش داستان را بعد از ایده ی دراماتیک و قبل از نگارش خلاصه‌ی داستان بیاورد.

٤. خلاصه داستان یا طرح داستانی

این خلاصهٔ چهار صفحه ای، مسیر رویدادها و ماجراهای داستان و عملکرد شخصیت‌های اصلی است نسبت به یکدیگر و نسبت به رویدادهای اصلی، آن هم در ساختاری متناسب داستان.

طرح داستانی عبارت است از روایت ایده با ذکر جزئیاتی که بدنهٔ اصلی داستان را بنا می نهند. با موضوعیت دادن به ایده در یک چهارچوب روایتی، طرح داستانی شکل می گیرد. این طرح، استخوان بندی و پیکرهٔ اصلی فیلمنامه را رقم می زند.

٥. سیناپس یا صحنه بندی فیلمنامه

سینابس عبارت است از تقطیع روایت طرح داستانی به خلاصه‌ای از صحنه‌های فیلمنامه که داستان فیلمنامه را بطور کامل و بر اساس ترتیب نهایی روایت فیلمنامه بیان می‌کند. به دیگر بیان صحنه بندی طرح داستانی یا خلاصه داستان است و صحنه‌های تشکیل دهندهٔ آن، تعداد صحنه‌های فیلمنامه نهایی را مشخص می کند. سیناپس فاقد دیالوگ و جزییات است و تقریباً در ۲۰ صفحه تنظیم می‌شود.

٦. فیلمنامه کامل

روایت دقیق، مؤثر و جذاب داستان در قالب تعدادی صحنه است که در یک نظم ساختاری ترتیب یافته‌اند و با جزییات و دیالوگ‌های کامل بیان می‌شود . طول یک فیلمنامه کامل با اندازه حروف متوسط، حدود ۸۰ تا ۱۰۰ صفحه بیست سطری است.

www.takbook.com

فیلمنامه، داستانی است که با گفتگو و تصویر بیان می شود و دارای شروع، میان و پایان مشخصی است. فیلمنامه-ها بر خلاف زندگی واقعی غالبا دارای ساختاری منطقی هستند. با معلوم بودن اینکه قهرمان کیست، چه هدفی دارد، برای رسیدن به هدفش چه موانعی از سر می گذراند، برای برداشتن موانع چقدر تلاش می کند و در نهایت موفق می شود به هدفش برسد یا نه./منبع: http://sibocinema.blogfa.com/category

راز فیلم های پرفروش

پس فیلم‌های پرجاذبه از برکت وجود ستارگان پرفروش نشده‌اند، آن‌ها از دل داستان‌های موفق بیرون آمده‌اند و این داستان‌ها از ذهن نویسندگانی خلق می‌شوند که با شیوه‌های مختلف اساسی و مهم فیلمنامه‌نویسی آشنا هستند. در این مقاله قصد دارم به تعدادی از عوامل مهم در ساخت فیلم‌های پرفروش اشاره کنم. شرکت‌های فیلمسازی پرآوازه به‌ویژه هالیوود تنها به یک چیز علاقه‌مندند: فیلمنامه‌یی با قابلیت پرفروشی. چرا؟ هزینه‌ی فیلمسازی و فروش آن بسیار سرسام‌آور است و شرکت‌های فیلمسازی به فیلمنامه کوچک‌ترین نگاهی نمی‌اندازند مگر این که موفقیتش تضمین شده باشد.

این بزرگ‌ترین مشکل فیلمنامه‌نویسان است. اگر نویسندگان در این زمینه آموزش ندیده باشند، هرگز شیوه‌های نوشتن فیلم‌های موفق را نمی‌آموزند. در حقیقت اکثر نویسندگان حتی نمی‌دانند که چنین شیوه‌هایی وجود دارد. آن‌ها به نوشتن فیلمنامه‌های استاندارد و سنتی سه‌پرده‌یی۲ ادامه می‌دهند و تصور می‌کنند اگر فیلمساز آن‌قدر خوش‌شانس باشد که بتواند ستارگان مطرح را به بازی بگمارد، فیلم با موفقیت بسیاری روبه‌رو خواهد شد. البته جای تردیدی نیست که حضور ستارگان مطرح بسیار مؤثر است اما فهرست ستارگان سینما که در گیشه‌های بلیت‌فروشی با شکست کامل روبه‌رو شدند، بسیار زیاد است؛ اگر به فیلم‌های پرفروش دوره‌های مختلف نگاهی بیندازید به نمونه‌هایی برمی‌خورید که اصلاً ستاره‌یی نداشته‌اند.پس فیلم‌های پرجاذبه از برکت وجود ستارگان پرفروش نشده‌اند، آن‌ها از دل داستان‌های موفق بیرون آمده‌اند و این داستان‌ها از ذهن نویسندگانی خلق می‌شوند که با شیوه‌های مختلف اساسی و مهم فیلمنامه‌نویسی آشنا هستند.

در این مقاله قصد دارم به تعدادی از عوامل مهم در ساخت فیلم‌های پرفروش اشاره کنم.

این موارد را می‌توانید در فیلمنامه‌ی خود به کار برید. البته آن‌ها تضمین نمی‌کنند که فیلمنامه‌ی بعدی شما بسیار موفق از آب درآید اما شانس فروش فیلمنامه‌تان به بازار گرسنه‌ی فیلمسازی را تا حد زیادی بالا می‌برد.

۱- فیلمنامه‌های بسیار موفق برای طرح داستان از گونه‌یی مناسب استفاده می‌کنند.

برای درک این که چرا این شیوه برای موفق ساختن فیلمنامه‌یی بسیار مهم است باید اولین قانون شرکت‌های فیلمسازی را بپذیرید. آن‌ها - آن‌گونه که تصور می‌کنیم - نه به خرید و فروش ستارگان مشغول‌اند، نه کارگردان‌ها و نه نویسندگان، بلکه قانون اول آن‌ها خرید گونه‌هاست. گونه نوع داستان را مشخص می‌کند برای مثال حادثه‌یی، عشقی، هیجان‌انگیز و ... ۱۱ گونه‌ی اصلی و تعداد کثیری گونه‌ی فرعی وجود دارد. گونه در واقع برچسبی است که تماشاگر به‌وسیله‌ی آن نوع فیلم را تشخیص می‌دهد.

نکته‌ی مهم: هرگز نمی‌توانید فیلمنامه‌ی موفقی بنویسید مگر این که بر روی یک یا دو گونه‌ی اصلی تسلط بیابید.

این مسئله مانعی برای اکثر نویسندگان است. من با هزاران نویسنده کار کرده‌ام و دریافته‌ام که ۹۹ درصد از فیلمنامه‌ها در مقدمه - در واقع درست در طرح یک‌خطی داستان - با شکست مواجه می‌شوند. نویسندگان در استفاده‌ی مناسب از ساختار / گونه‌ی صحیح برای توسعه دادن طرح داستان از مقدمه‌ی یک‌خطی به داستانی دو ساعته ناتوان می‌مانند.

شما ممکن است شخصیت‌هایی عالی داشته و گفت‌وگوهایی معرکه بنویسید، اما اگر برای بیان عقیده‌تان به شکل داستان از گونه‌های نامناسبی استفاده کرده باشید این موارد به کار نخواهند آمد و داستان از بین می‌رود. فیلمنامه‌های بسیار موفق همیشه برای طرح داستانشان از گونه‌های مناسب بهره می‌برند. گونه‌های مناسب نیرو و قدرت تفکیک‌ناپذیر طرح داستان را برجسته کرده و

www.takbook.com

نقاط ضعف آن را می‌پوشاند.پیدا کردن گونه‌ی مناسب برای داستان کار ساده‌یی نیست. گاهی اوقات برای طرح یک داستان می‌توان ۵ یا حتی ۱۰ نوع متفاوت داستانی به کار برد اما هدف، یافتن یک یا دو شکل از بهترین انواع طرح داستان است که بتواند طلای ناب طرحتان را بیرون بکشد.

۲- فیلمنامه‌نویس‌های موفق از گونه‌ی اسطوره یا از این نوع استفاده‌ی فراوانی می‌کنند.

اسطوره یکی از یازده گونه‌ی فیلم و بسیار محبوب است. اسطوره مانند تمام گونه‌ها نوع خاصی از ساختار داستان با خط سیری منحصر به فرد است. تعداد وسیعی از فیلم‌های موفق بر اساس گونه‌ی اسطوره ساخته شده‌اند.

چرا؟ زیرا اسطوره بهتر از هر فرم دیگری حرکت می‌کند. بسیاری از خط سیرهای مهم یک داستان اسطوره‌یی از مرزهای ملی و فرهنگی کشور خود پا فراتر می‌گذارند و دقیقاً به همین دلیل است که مثلاً «جنگ ستارگان» در ژاپن همان‌قدر محبوب می‌شود که در آمریکا طرفدار دارد. همین عوامل اسطوره‌یی را می‌توانیم در فیلم‌هایی چون «شیرشاه»، «آرواره‌ها»، «بتمن»، «تایتانیک» و حتی «فارست گامپ» ببینیم.اما باید یک ویژگی مهم را همیشه به ذهنتان بسپارید. فیلم‌های موفق تقریباً همیشه اسطوره را حداقل با یک یا دو گونه‌ی اصلی دیگر ترکیب می‌کنند. در واقع گونه‌های دیگر به امروزی شدن اسطوره‌ها کمک کرده و بسیاری از نقاط ضعف آن‌ها را می‌پوشاند.

۳- فیلمنامه‌نویس‌های موفق خط سیر گونه‌ی خود را با روش‌های مبتکرانه‌یی پیش می‌برند.

معمولاً نویسندگان فیلم‌های موفق فرم‌هایشان را خشک و بی‌روح می‌دانند. آن‌ها هرگز پیچیدگی گونه‌هایشان را دستِ کم نمی‌گیرند. هر گونه دربرگیرنده‌ی تعدادی خط سیر داستانی منحصر به فرد، یک قهرمان خاص، ضدقهرمان، نماد و بن‌مایه است. موفقیت تمام عوامل منحصر به فرد هر گونه برای موفقیت کل فیلمنامه مهم هستند.

در واقع آن چیزی است که تماشاگران برای دیدنش پول می‌پردازند و جایی است که شما برای بودنتان در بازی هزینه می‌کنید. اما نویسندگان فیلم‌های موفق گامی جلوتر می‌روند. آن‌ها گونه‌های مورد استفاده‌شان را چنان خوب می‌شناسند که می‌توانند روش‌های تازه و بدیعی در فیلمنامه‌ی خود به کار گیرند. خلاقیت و نوآوری چیزی است که شما را از دیگر نویسندگانی که با سبک شما کار می‌کنند متمایز می‌سازد. اجازه دهید برایتان مثال‌هایی بیاورم: «بی‌خواب در سیاتل» و «وقتی هری، سالی را ملاقات کرد» هر دو دقیقاً داستان‌های کمدی - رومانتیک هستند. داستان‌های عشقی در میان تمام گونه‌های فیلم دیده می‌شود. این دو فیلم در ارایه‌ی داستان عشقی خود از روشی بسیار مبتکرانه بهره می‌گیرند.عقیده‌ی عمومی بر این باور است که داستان عشقی بدون ملاقات عشاق تا صحنه‌ی آخر فیلم نمی‌تواند به‌درستی شکل بگیرد و هیچ فیلم آمریکایی هرگز چنین کاری انجام نداده بود. در حقیقت حدود ۲۵ سال قبل یک فیلم فرانسوی آن روش را به کار برد اما فیلم مزبور توجه چندانی به خود جلب نکرد؛ ولی نویسنده‌ی فیلمنامه‌ی بی‌خواب در سیاتل روشی پیدا کرد تا با حفظ تمام عوامل مؤثر در ارایه‌ی یک داستان عاطفی، فیلم به گونه‌یی پیش رود که عشاق تا آخر فیلم همدیگر را ملاقات نکنند. نتیجه؟ موفقیت فوق‌العاده‌ی فیلم.

باز هم عقیده‌ی عمومی بر این باور است که امکان ندارد بتوانید یک داستان عشقی تعریف کنید که در آن دو طرف قضیه قبل از این‌که عاشق هم بشوند با هم ده سال دوست باشند. اما نویسندگان فیلم وقتی هری، سالی را ملاقات کرد توانستند فیلم را به گونه‌یی پیش ببرند که عشاق قبل از این‌که عاشق همدیگر بشوند آهسته اما عمیق‌تر یکدیگر را بشناسند. نتیجه؟ کامیابی فیلم.

۴- فیلمنامه‌نویس‌های موفق یک خط علت و معلول مجزا و قوی با یک تغییر واضح در شخصیت داستان دارند.

فیلم‌های موفق همیشه ستون فقراتی قوی و محکم دارند. این ستون از یک خط علت و معلولی مجزا ناشی می‌شود: داشتن یک شخصیت اصلی که برای رسیدن به هدفی دست به یک‌سری اقدامات می‌زند.

عمل (الف) باید مستقیماً به عمل (ب) و عمل (ب) نیز به عمل (ج) و الی آخر هدایت شود. اگر به فیلمنامه‌ی خود یا فیلمنامه‌ی فیلمی ناموفق بنگرید، ممکن است متعجب شوید از این که چه تعداد اعمالی در فیلم هست که قهرمان پی در پی انجام می‌دهد و اصلاً ربطی به هم ندارند. اما صرفاً مرتبط بودن اعمال به هم کافی نیست، تماشاگران می‌خواهند بدانند که چگونه اعمال یک قهرمان باعث تغییر در او می‌شود. فیلم‌های موفق همیشه یک تغییر قابل تشخیص شخصیتی دارند. برای مثال در فیلم «شورش» قهرمان داستان از فردی متکبر، خودپسند و بی‌احساس به کسی تبدیل می‌شود که می‌آموزد به دیگران عشق بورزد و برایشان ارزش قایل

www.takbook.com

شود. این تغییر واضح شخصیت اجباراً در جهت مثبت نیست. مثلاً در فیلم «پدرخوانده» مایکل از فردی بی‌تفاوت، مهربان، قانونمند و دور از خانواده‌ی مافیایی تبدیل به فردی مستبد، خودکامه و فرمانروای مطلق خانواده می‌شود.من همیشه توصیه می‌کنم که نویسندگان روی کشف خط مقدمه‌ی داستانشان وقت زیادی صرف کنند. یکی از بهترین چیزهایی که می‌توان در مورد مقدمه گفت این است که مقدمه به شما اجازه می‌دهد متوجه شوید که آیا عقیده و طرح داستانتان خط علت و معلولی در خود دارد و اگر چنین نباشد می‌توانید به راحتی اصلاحش کنید. اما مهم‌ترین مسئله هنگام بررسی مقدمه‌تان تغییر احتمالی شخصیت‌تان است. آن در طرح داستانتان جا گرفته است و اگر بتوانید به‌درستی آن را به بازی بگیرید باقی فرایند نوشتن به راحتی صورت می‌گیرد و شما شانس داشتن فیلمنامه‌یی بسیار موفق را به دست خواهید آورد.

نگاهی به تکنیک‌های کاربردی فیلم‌های پرفروش

گول این فکر را نخورید که خریداران فیلمنامه آگاهی ندارند. آن‌ها ممکن است نتوانند تخمین بزنند که آیا فیلمنامه‌یی بیش از ۱۰۰ میلیون دلار می‌تواند درآمد داشته باشد یا خیر اما ویژگی‌های یک داستان خوب را که در اکثر فیلمنامه‌های پرفروش دیده‌اند به خوبی می‌شناسند.

فیلمنامه‌نویسان حرفه‌یی برتر - کسانی که به حرفه‌ی خود کاملاً مسلطاند - هم این ویژگی‌ها را می‌شناسند و زمانی که اکثر فیلمنامه‌نویسان مشغول نوشتن فیلمنامه‌های ساده‌ی سه‌پرده‌یی خود هستند، آن‌ها در نوشته‌هایشان از تکنیک‌های متفاوتی بهره می‌جویند. هنگام نوشتن فیلمنامه صرفاً تبعیت از ساختار سه‌پرده‌یی، فیلمنامه‌هایی یک‌جور و مشابه به‌دست می‌دهد و علاوه بر آن شما هرگز متوجه نخواهید شد که شرکت‌های فیلمسازی مطرح چون هالیوود چه نوع فیلمنامه‌هایی را مد نظر دارند، بنابراین استفاده از الگوی ساختاری سه‌پرده‌یی شکست فیلمنامه را تضمین می‌کند. تکنیک‌های فیلم‌های پرفروش در واقع آن دسته از اجزای ساختاری داستانی‌اند که فیلمسازان مطرح جهان خواهان آن هستند.

البته نباید این تصور به وجود آید که بهره‌گیری از این تکنیک‌ها باعث می‌شود فیلمنامه‌هایی از پیش تعیین‌شده داشته باشید. بسیاری از فیلمنامه‌هایی که از تکنیک‌های فیلمنامه‌نویسی بهره گرفته‌اند به معنای واقعی کلمه عالی و بهترین هستند. تکنیک‌های موفق به شما که می‌خواهید فیلم پرفروشی داشته باشید کمک می‌کند تا با تماشاگرانتان هماهنگ‌تر شوید. یکی از مهم‌ترین اجزای این فیلمنامه‌ها چیزی است که آن را «خط سیر مضاعف» می‌نامم. فیلم‌های موفق همیشه «یک خط سیر شخصیت» و «یک خط سیر حوادث» دارند یا نویسندگان چنین فیلمنامه‌هایی در فیلمنامه‌ی خود، یک داستان فردی و وضعیت بغرنجی که باید حل شود را به کار می‌گیرند. خط سیر شخصیت یا همان داستان فردی به نوعی کشمکش اشاره دارد که قهرمان داستان متحمل می‌شود و به دنبال آن تغییر در روحیات شخصیت رخ می‌دهد و او در مقام یک انسان به رشد و تعالی می‌رسد.

خط سیر حوادث یا وضعیت موجود در داستان در واقع مشکلی است که قهرمان با آن دست و پنجه نرم می‌کند. تماشاگران می‌خواهند که هر دو خط سیر را در داستان ببینند.تنها وجود یک خط سیر شخصیت فقط امکان بررسی ویژگی‌های شخصیت را به‌دست می‌دهد و فقط داشتن خط سیر حوادث تنها منجر به وجود طرح خواهد شد که هیچ یک به موفقیت دلخواه نمی‌رسند.برخی از نویسندگان تصور می‌کنند که باید به موضوعات مربوط به شخصیت کم‌تر بپردازند و بیش‌تر به سراغ حوادث تمام‌نشدنی می‌روند اما تماشاگران به موفقیت موقتی قهرمان در انجام کاری توجه نخواهند کرد، مگر این که این موفقیت با تغییری دایمی در شخصیت همراه باشد. خط سیر فردی چیزی است که عمل را موجب می‌شود. اگر شما خط سیر فردی را از داستانتان حذف کنید و قادر باشید بهترین صحنه‌های جهان حاصل از خط سیر عملی را در داستانتان بیاورید، فرق چندانی نمی‌کند.بیایید به شخصیت نگاه دقیق‌تری بیندازیم. قهرمان فیلم‌های پرفروش تقریباً همیشه شخصیتی رند، فریبنده یا حقه‌باز دارند. هر چه‌قدر در مورد اهمیت این عنصر در داستان بگویم باز هم کم گفته‌ام. احتمال وجود صدها یا هزاران قهرمان در یک داستان هست. با این حال در اکثر فیلم‌های بسیار موفق، قهرمان داستان فردی حقه‌باز است. این ویژگی بسیار موفق از مدت‌ها قبل از ظهور فیلم، به وجود آمده است. شخصیت حقه‌باز به داستان‌های بسیار قدیمی برمی‌گردد که در تمام فرهنگ‌های سراسر دنیا دیده می‌شود. فیلم‌های آمریکایی در نشان دادن این شخصیت به‌ویژه به شکل‌های بسیار متفاوتی مهارت یافته‌اند. چه چیزی شخصیتی را رند، فریبنده یا حقه‌باز می‌سازد؟

www.takbook.com

ابتدا و مهم‌تر از همه، او کسی است که اعتماد به نفس بسیار زیادی دارد. تماشاگران سراسر دنیا از دیدن کسی که اعتماد به نفس از سر و رویش می‌ریزد لذت می‌برند. یک فرد معتمد به نفس روی هوا راه می‌رود. حقه‌باز هم روش خاص سخن گفتن خود را دارد.

او بیش از شخصیت‌های دیگر حرف می‌زند و هنگامی که این کلمات فریبنده از دهان یک ستاره‌ی سینما خارج شوند، بیش از پیش شیرین جلوه می‌کند. در واقع یک شخصیت حقه‌باز از توانایی‌اش در به‌کارگیری کلمات برای شیادی بهره می‌جوید. شیادی نقشه‌یی حاوی فریب و نیرنگ است. نقشه هم در واقع همان طرح و یکی از هفت گام اصلی ساختار داستانی است که در هر روایتی پیدا می‌شود و هر قدر نقشه‌ی قهرمان فریب و نیرنگ بیش‌تری داشته باشد، تماشاگر از دیدن آن بیش‌تر لذت می‌برد. «ادی مورفی» و «بیل موری» تقریباً همیشه از یک شخصیت حقه‌باز، فریبنده و رند استفاده می‌کنند. «هان سولو»، «ایندیانا جونز» و هم‌چنین کودک «تنها در خانه» نیز همین‌طورند.اکثر فیلمسازان می‌دانند که هالیوود برای مفهوم اصلی داستان به عنوان اساس یک فیلم موفق چه جایگاه و اهمیتی قایل است؛ اما آن چه را که اکثر نویسندگان به خوبی نمی‌شناسند اشتباه در به‌کارگیری مفهوم اصلی داستان است.

مفهوم اصلی داستان در واقع ایده‌ی داستان با پیچیدگی خوشایند و باب بازار است. مشکلی که مفهوم اصلی داستان دارد در این است که اگر تنها بخواهید به آن بسنده کنید حتی با وجود پیچیدگی فقط دو یا سه صحنه‌ی عالی می‌توانید داشته باشید و غالباً باقی فیلم کاملاً کسل‌کننده می‌شود و این علت شکست فیلمنامه‌هایی است که تنها بر اساس مفهوم اصلی داستان نوشته می‌شوند. اگرچه بسیاری از فیلم‌های پرفروش معمولاً بر اساس مفهوم اصلی داستان نوشته شده‌اند اما این مفهوم با کمک درونمایه و تضاد توسعه و بسط یافته است. درونمایه نگرش نویسنده در مورد مناسب‌ترین روش عمل در جهان است که از طریق شخصیت‌هایش بروز داده می‌شود.نویسندگان فیلم‌های پرفروش در قلب مفهوم اصلی داستان یک مشکل اخلاقی پیدا کرده و احتمالات گوناگون آن مشکل را در بدنه‌ی داستان به کار می‌گیرند و با استفاده از تضاد این احتمالات را نشان می‌دهند.

شخصیت مخالف (ضدقهرمان) یکی دیگر از هفت گام اصلی ساختاری هر داستان خوبی است. یک نویسنده‌ی فیلم پرفروش در جست‌وجوی عمیق‌ترین کشمکش در ارتباط با مفهوم اصلی داستان است و برای این که قهرمانش را وادار به روبه‌رو شدن با این کشمکش کند یک گروه مخالف با او ایجاد می‌کند. یک مثال عالی از روش به‌کارگیری این تکنیک فیلم «توتسی» است.

در تاریخ سینمای آمریکا، فیلم‌های کمدی بی‌شماری وجود دارد که جای فردی با شخصی دیگر عوض می‌شود. این ترفند در واقع مفهوم اصلی داستان است و تقریباً به خودی خود با شکست مواجه می‌شود. اما کمدی توتسی با موفقیت چشمگیری مواجه شد، چرا؟ مسلماً برای اولین بار دیدن این که «داستین هافمن» لباس زنانه بپوشد و در خیابان راه برود، جالب است اما دلیل اصلی موفقیت فوق‌العاده‌ی فیلم این بود که نویسندگانش درونمایه‌ی اخلاقی اصلی در آن - یعنی نحوه‌ی رفتار یک مرد در کسوتی زنانه - را یافتند زیرا همیشه پیچیدگی خوشایند و مفرحی در ارتباط با مردی که مانند یک زن لباس می‌پوشد وجود دارد. آن‌ها سپس یک‌سری مخالف خلق کردند که با حمله به قهرمان داستان می‌توانستند روش‌های گوناگونی که چنین مردی برای زنانه رفتار کردن به کار می‌برد را برجسته کنند.یکی از ساده‌ترین اجزای پرفروش بودن فیلمنامه‌یی این است که مخاطرات یا عواقب عمل یک قهرمان را نشان دهد. تماشاگر باید موفقیت یا شکست قهرمان را در رسیدن به هدفش مشاهده کند و این در هر نوشته‌یی صحت دارد و با یک برآورد نظری می‌توانیم به این نتیجه برسیم که هر چه مخاطرات و عواقبی در فیلم بیش‌تر باشد، فیلم موفقیت بیش‌تری خواهد داشت.

اگر می‌خواهید تعداد بسیاری از مردم را برای تماشای فیلم از خانه بیرون بکشید باید فیلمتان را چون رویدادی جلوه دهید. پیامدهای ملی یا بین‌المللی موجود در داستان چنین وجهی را به آن می‌دهند. برای مثال پیامد احتمالی در «مهاجمان صندوق مقدس گمشده» در مورد تصاحب دنیا توسط نازی و در فیلم‌های « جنگ ستارگان» کنترل جهان بود.بدون شناخت کامل و دقیق گونه نمی‌توانید فیلم موفقی بسازید. من همیشه معتقدم که اولین قانون هالیوود، خرید و فروش گونه‌هاست. در واقع گونه شاهرگ حیاتی هالیوود است. نویسندگان بد حتی زحمت مطالعه‌ی گونه‌یی که در آن کار می‌کنند را به خود نمی‌دهند، نویسندگان متوسط تا حدی به گونه می‌پردازند اما این نویسندگان فیلم‌های پرفروش هستند که روی گونه‌ی مورد استفاده‌شان به خوبی تسلط دارند و در عین حال از پیچیدگی مناسبی در داستانشان استفاده می‌کنند تا اثری مبتکرانه و نو ارایه دهند.

سوءتفاهم‌هایی برای فیلمنامه‌نویس‌ها

www.takbook.com

چه موانعی باعث می‌شود که نتوانیم یک فیلمنامه‌ی موفق بنویسیم؟ در واقع در این بخش قصد دارم به آن سوءتفاهم‌هایی اشاره کنم که بسیاری از نویسندگان به آن گرفتارند و توانایی نوشتن یک فیلمنامه‌ی موفق را از آن‌ها سلب می‌کنند.

یکی از این موارد چشمگیر که نویسندگان را نابود می‌کند این تفکر است که فیلمنامه‌ی آن‌ها زمانی موفق خواهد بود که نماینده‌ی خرید مناسبی بیابند یا با فرد مناسب این کار تماس داشته باشند. همه‌ی ما می‌دانیم که سالانه هزاران فیلمنامه نوشته می‌شود، بنابراین فکر می‌کنیم برای برنده شدن در این رقابت تنگاتنگ دسترسی داشتن به کسانی که دست‌اندرکار ساخت فیلم هستند، ضروری است.اگرچه ظاهراً درست به نظر می‌رسد اما اشتباه محض است. اکثر فیلمنامه‌هایی که با شکست روبه‌رو می‌شوند دچار ضعف ساختاری‌اند. در واقع شما با نویسندگان دیگر رقابت نمی‌کنید بلکه رقیب اصلی‌تان خودتان هستید. اگر بتوانید روی تمام مهارت‌های فیلمنامه‌نویسی تسلط پیدا کنید شما هم می‌توانید به استودیوهای فیلمسازی بزرگ جهان راه پیدا نمایید، در غیر این صورت موفقیتی در انتظارتان نیست.

حقیقت دیگر ممکن است حتی شما را شگفت‌زده کند: ۹۹ درصد از فیلمنامه‌های نویسندگان حتی در همان مقدمه پذیرفته نمی‌شوند. احتمالاً می‌دانید که مقدمه‌ی فیلمنامه همان بیان یک‌خطی داستان است. در واقع مقدمه، هسته‌ی فیلمنامه است و هر چیز موجود در فیلم به آن وابسته است. شما می‌توانید شخصیتی عالی داشته باشید، گفت‌وگوهای فوق‌العاده بنویسید و آن‌ها را به خوبی به صورت داستان درآورید، اما اگر مقدمه و بیان یک‌خطی نامناسبی در داستان انتخاب کنید هیچ کدام از کارهایتان در مورد فیلمنامه فایده‌یی نخواهند داشت. نمی‌توانم به شما بگویم که چه تعداد نویسندگانی دیده‌ام که کارشان را با یک یا چند ایده‌ی فوق‌العاده آغاز می‌کنند اما در طول انجام کار به دلیل دانش کم آن‌ها را تباه و با شکست سنگینی مواجه می‌سازند.

قبلاً در مورد این که یک فیلم پرفروش چه‌قدر به مفهوم اصلی داستان وابسته است صحبت کرده‌ام. یک ایده‌ی جالب توجه و باب روز تماشاگر را وادار می‌کند که به سینما برود. آن چه اکثر نویسندگان نمی‌دانند این است که اگر ندانند چگونه داستان را پیش ببرند مفهوم اصلی داستانشان را نابود خواهند کرد، زیرا مفهوم اصلی تنها می‌تواند منجر به ایجاد دو صحنه‌ی خوب - قبل و پس از خود - شود و غالباً ۱۰۰ دقیقه باقی فیلم بدون اتفاق خاصی ادامه می‌یابد. نویسنده باید مقدمه را توسعه داده و آن را به‌طور ساختاری در کل فیلمنامه نشان دهد که این کار از طریق درونمایه و تضاد انجام می‌شود.توسعه دادن یک مقدمه برای نوشتن فیلمنامه‌یی موفق چند مرحله دارد: اول و مهم‌تر از همه توسعه‌ی خط ایده از نظر زمانی است، بدین ترتیب موانع احتمالی بر سر راهمان را تشخیص خواهیم داد. یک نگاه تعلیم‌دیده فوراً موانع ساختاری موجود در برابر پرداخت ایده را شناسایی می‌کند. شاید خط نیاز ضعیف است که ایجاد مخالف (ضدقهرمان) طبیعی با مشکل مواجه شده است.

وقتی می‌خواهید به جای نوشتن یک جمله، یک فیلمنامه‌ی کامل بنویسید باید موانع را برطرف سازید.

حقیقت دیگری که ممکن است شما را متعجب سازد این است که یک فیلمنامه‌ی صد صفحه‌یی فقط حدود ۵۰ صفحه داستان دارد، یعنی ۵۰ صفحه حشو و زواید دارد که به درد فروش نمی‌خورند. اکثر نویسندگان برای ایجاد طرح فیلمنامه‌شان به روش ساختاری سه‌پرده‌یی متکی‌اند.این روش برای کسانی که تازه‌کار هستند و می‌خواهند اولین فیلمنامه‌شان را بنویسند بسیار عالی است، اما اگر می‌خواهید سریع‌تر از دو مایل در ساعت حرکت کنید و کاملاً هم حرفه‌یی باشید باید از آن چرخ‌های آموزشی خلاص شده و از تکنیک‌های مربوط به طرح استفاده نمایید تا بتوانید طرح داستان پرحجم‌تری داشته باشید. بسیاری از نویسندگان طرح داستان را دستِ کم می‌گیرند. اگر از آن‌ها بپرسید که بیش‌تر روی چه چیزی تأکید دارند، می‌شنوید که می‌گویند: «روی شخصیت یا گفت‌وگو»! آن‌ها تصور می‌کنند طرح چیزی است که به‌طور طبیعی جاری می‌شود اما متوجه نیستند که طرح در حقیقت مجموعه‌یی پیشرفته از مهارت‌هایی است که اکثر نویسندگان فاقد آن هستند.

طرح از تنظیم حرکات دقیق بین قهرمان و مخالف و نیز از ظرافت و پیچیدگی‌هایی ناشی می‌شود که نویسنده آن‌ها را در کنار مخالف‌های مختلف که باید در برابر قهرمان قرار بگیرند ایجاد می‌کند.مشکل دیگری که بر سر راه نوشتن فیلمنامه‌یی موفق وجود دارد این است که ۹۰ درصد از فیلمنامه‌ها در همان صفحات آغازین با اشکال روبه‌رو می‌شوند. در واقع اکثر نویسندگان نمی‌دانند داستان خود را چگونه شروع کرده و نمی توانند نقاط ضعف را به‌درستی بیابند، در نتیجه اثر با شکست مواجه می‌شود.برخی از نویسندگان فیلمنامه‌یی را می‌نویسند و می‌گویند: «این تازه دست‌نوشته‌ام است و باید مجدداً روی آن کار کنم تا نقاط ضعفش را شناسایی کرده و تصحیح نمایم». اما این سخن درست مانند این است که ساختمانی را بسازید سپس بگویید آن باید بازسازی شود.

www.takbook.com

هنگام نوشتن فیلمنامه باید از ابتدا نقاط ضعف را خوب بشناسید آن‌گاه به نوشتن بپردازید و هیچ‌گاه فراموش نکنید که دوباره‌نویسی‌ها معمولاً کار را از قبل بدتر می‌کنند.

می‌توانم در مورد موانع و سوءتفاهم‌های موجود در کار نوشتن فیلمنامه‌یی موفق تا ابد بگویم.

نوشتن فیلمنامه‌یی فوق‌العاده کار چندان ساده‌یی نیست و باید روی کاری که انجام می‌دهید کاملاً تسلط داشته باشید تا بتوانید شانس موفقیت‌تان را بالا ببرید.

۱ - جان تروبی (**John Truby**) بنیانگذار استودیوی نویسندگان تروبی در کالیفرنیاست. جان به آموزش هزاران نویسنده در مراحل مختلف حرفه‌شان اهتمام ورزیده است. آموزش‌های جان و تئوری‌های او بر اساس برنامه‌ی نرم‌افزاری «فیلمنامه‌یی پرفروش بنویسید» است.

۲ - فیلمنامه‌ی استاندارد و سنتی سه‌پرده‌یی برای یک فیلم دو ساعته به صورت زیر است:

پرده‌ی اول: دربرگیرنده‌ی یک - چهارم از فیلمنامه است یعنی تقریباً ۳۰ دقیقه. در این بخش مفروضاتی به تماشاگر داده می‌شود و او را آماده می‌کند تا بداند باید خود را برای دیدن چه فیلمی آماده کند و چگونه با شخصیت‌ها روبه‌رو شود.

پرده‌ی دوم: تقریباً دو - چهارم از فیلم یعنی چیزی حدود ۶۰ دقیقه را در بر می‌گیرد. در این بخش با تقابل‌ها و تلاش‌های بین شخصیت اصلی و آن چه وضعیتش را نابسامان کرده است روبه‌رو هستیم.

پرده‌ی سوم: یک - چهارم نهایی فیلم را شامل می‌شود که این هم چیزی حدود ۳۰ دقیقه است. در این بخش گره‌ها به‌طور کامل در حال باز شدن هستند و نقطه‌ی اوج فیلم در این پرده است.

۹ راه غیرنوشتاری برای پیشرفت در فیلمنامه نویسی

نویسنده: آلبرت شری / مترجم: وندادالوندی پور

بهترین راه برای پیشرفت در فیلمنامه نویسی، نوشتن است، اما شما می توانید از ابزارهای دیگری نیز برای ارتقای توانایی هایتان در فیلمنامه نویسی استفاده کنید. در زیر به مهمترین آنها اشاره می شود.

۱- فیلم ببینید

البته فقط به دیدن فیلم اکتفا نکنید. سعی کنید فیلمی را که دیدید برای خود آنالیز کنید. فیلم هایی ببینید که به ایده ای که قصد دارید بر اساس آن فیلمنامه بنویسید، نزدیک باشند. هنگام تماشای فیلم، به ساعتتان نگاه کنید و مدت زمان هر کدام از پرده های فیلم را تعیین کنید(مثلا پرده اول تا دقیقه ۲۵، پرده دوم تا دقیقه ۵۸ و ...) بعد از اتمام فیلم، به نقاط عطف فیلم و میزان تأثیرگذاری آنها فکر کنید. درباره زمان بندی فیلم فکر کنید. بعد از پایان فیلم چه احساسی داشتید؟ در چه لحظاتی با فیلم درگیر شدید؟ این فیلم را چگونه توصیف می کنید؟ بر اساس پیرنگ یا بر اساس تجربیات شخصیت اصلی؟ آیا شخصیت ها به اندازه کافی جالب و پرداخته شده بودند که ذهن شما را به خود معطوف کنند؟ آیا بعد از رفتن به خانه (از سینما) باز هم به آن فیلم فکر می کنید؟تحلیل این موارد، باعث می شود تا شما در نوشتن پیشرفت کنید؛ روش هایی موفق را یاد بگیرید و از روش های ناموفق حذر کنید.

۲- فیلمنامه بخوانید

www.takbook.com

اگر می خواهید فیلمنامه نویس شوید، یا حتی اگر فیلمنامه نویس هستید، باید فیلمنامه های افراد دیگر را بخوانید. اگر فیلمنامه فیلم هایی را که دیده اید بخوانید، اطلاعات مفیدی درباره فیلمنامه نویسی کسب خواهید کرد. به این که فیلمنامه نویس چگونه صحنه های اکشن را روی کاغذ آورده، دقت کنید. آیا او نکات توضیحی غیربصری (خارج از متن) هم نوشته؟ اگر نوشته، چه چیزی نوشته و چرا؟ او با چند سطر صحنه یا لوکیشن را شرح داده؟ سبک نوشتن او چگونه است؟

۳- به دیگران گوش کنید

(هشدار: این کار را با مسئولیت خودتان انجام دهید چون ممکن است عواقب ناخوشایندی برایتان داشته باشد!) برای این کار می توانید به یک کافی شاپ یا مکانی که مردم می نشینند و گپ می زنند بروید. من وقتی می بینم که دو نفر، با صدای بلند با هم صحبت می کنند، حس می کنم که آنها می خواهند دیگران به صحبت های آنها گوش کنند. بنابراین من هم گوش می کنم! شما هم گوش کنید! بهتر است یک دفتر یادداشت همراه داشته و هر چه را که می شنوید در آن یادداشت کنید. (می توانید از واکمن هم استفاده کنید!) آنها چه می گویند؟ چگونه به گفته های هم واکنش نشان می دهند؟ رابطه شان چگونه است؟ کدامشان غالب است؟ انگیزه هر کدام از صحبت کردن چیست؟ آیا حرف همدیگر را قطع می کنند؟ آیا راجع به موضوعات نامتجانسی صحبت می کنند؟ ...

با این روش، می توانید اطلاعات زیادی درباره شخصیت افراد و روابط آنها با هم به دست بیاورید. این ترفند، توانایی شما را در شخصیت پردازی و گفت و گونویسی و نیز نوشتن لایه های زیرمتنی که در یک رابطه وجود دارند، افزایش می دهد. فقط به یاد داشته باشید که گفت و گوها در یک فیلم، حسابگرانه تر و موجزتر از گفت و گوی مردم در زندگی واقعی است.

٤- به سخنرانی فیلمنامه نویسان گوش دهید

در صورتی که امکانش برایتان فراهم است، به جلساتی که فیلمنامه نویسان درباره فیلمشان صحبت می کنند بروید. حتی گوش دادن به صحبت های رمان نویسی که درباره چگونگی خلق رمانش توضیح می دهد نیز می تواند به شما کمک کند. خواندن گفت و گوهایی که فیلمنامه نویسان می نویسند، گاهی ممکن است نکات مفیدی به همراه داشته باشد. اگر در شهرتان سمینارهایی درباره فیلمنامه نویسی برگزار می شود، حتما در آنها شرکت کنید.

٥- افراد را تماشا کنید

من هنگام انجام این کار، در پشت شیشه های رفلکس یا شیشه های دودی پناه می گیرم تا کسی متوجه حضورم نشود. اگر آنها متوجه شوند که کسی در حال تماشایشان است، بازی دیگر تمام می شود، زیرا آنها رفتارشان را کنترل می کنند یا تظاهر به انجام کاری می کنند. این تمرین در شخصیت پردازی به شما کمک می کند. من یک بار زنی را دیدم با یک کالسکه بچه، او با لحنی کودکانه با بچه ای که درون کالسکه بود صحبت می کرد. بعد، هنگامی که نزدیک تر آمد دیدم که در کالسکه به جای بچه، یک عروسک پلاستیکی است. همین می توانست خود موضوع یک فیلمنامه باشد.

هنگام تماشای مردم، سعی کنید مشخصات فیزیکی آنان را توصیف کنید. رفتار و شخصیتشان را تحلیل کنید. اعمالشان را توصیف کنید. همچنین، درباره لباس هایشان یادداشت بردارید. آیا طرز لباس پوشیدن آنها، می تواند نشانی باشد از چگونگی شخصیتشان؟

٦- رمان بخوانید

هنگام رمان خواندن، درباره شخصیت ها و این که نویسنده چگونه آنها را توصیف کرده یادداشت بردارید. این شخصیت ها چگونه صحبت می کنند؟ چه اعمالی انجام می دهند؟ آیا نویسنده توانسته صحنه های رمانش را به خوبی و در یک جمله توصیف کند؟

۷- کتاب های فیلمنامه نویسی بخوانید

کتاب ها و مقاله هایی که درباره فیلمنامه نویسی منتشر می شوند می توانند تکنیک های جدیدی را به شما یاد دهند. بنابراین سعی کنید این نوع مطالب را هم بخوانید. گاهی در یک کتاب یا مقاله ایده یا تکنیکی مطرح می شود که تاکنون به ذهن شما یا هیچ کس دیگر نرسیده.

www.takbook.com

۸- صفحه حوادث روزنامه ها را بخوانید

اگر در پی نوشتن فیلمنامه ای جنایی یا پلیسی هستید، توصیه می کنم صفحه حوادث روزنامه ها را بخوانید، زیرا بعضی حوادث و جنایات، آن قدر بدیع یا پیچیده هستند که خود می توانند موضوع یک فیلم باشند. هنگام خواندن، سعی کنید شخصیت های درگیر در جنایات را بشناسید. انگیزه های آنها را حدس بزنید، خودتان را به جای آنها بگذارید. سعی کنید رفتار جنایتکارانه شان را تحلیل کنید. بسیاری از فیلم های جنایی بر اساس جنایات واقعی نوشته شده اند.

۹- فکر کنید

شاید لازم به گفتن نباشد اما تفکر، مهم ترین ابزار انسان و نیز مهم ترین ابزار یک فیلمنامه نویس است! پس تا می توانید درباره، فیلمنامه ای که می خواهید بنویسید فکر کنید ... و به آینده کاریتان به عنوان یک فیلمنامه نویس موفق، خوشبـــــــــــین باشید./ منبع:ماهنامه فیلمنامه نویسی فیلم نگار .

چگونه یک طرح فیلمنامه بنویسیم؟

(این متن که درباره ی نوشتن طرح است با عنوان اصلی عناصر درام و لوازم نگارش طرح فیلمنامه به قلم نورا... نصرتی از اعضای شورای تصویب فیلمنامه در سیمای مرکز استانها و سیما فیلم نوشته شده و من در ٦ صفحه خلاصه کرده ام)

مقدمه:

هدف از تهیه و تنظیم این جزوه، رسیدن به یک «زبان مشترک» با برخی از دوستان و همکاران نویسنده در سیمای مراکز استان¬ها، بر سر نوشته یا متنی به نام «طرح فیلمنامه» و همچنین مقوله¬ای تحت عنوان «ساختار دراماتیک» است.

علاوه بر این گروه از همکاران عزیز ، ممکن است افراد دیگری نیز در مقام تهیه کننده و کارگردان و یا مدیران محترم مراکز که با تولید فیلم سینمایی یا داستانی سر و کار دارند، به شرایط و لوازم دراماتیک طرح فیلمنامه و خود فیلمنامه ، توجه اندکی نشان دهند؛ در هر حال نتیجه آن خواهد بود که تعدادی از نوشته¬ها و متن¬هایی که تحت عنوان طرح فیلمنامه یا اصل فیلمنامه به اداره کل سیمای استانها و کارگروه ویژه¬ی آثار سینمایی ارسال می¬شوند، یا از ویژگی¬ها و اصول فنی و هنری یک طرح یا فیلمنامه برخوردار نباشند، یا اینکه بصورتی جسته و گریخته و ناقص، این اصول و ویژگی¬ها را رعایت کنند.

نکته¬ی اصلی این است که اگر طرح یا اصل فیلمنامه یک نوشته¬ی فنی و هنری و مبتنی بر اصول و قواعد «درام» و قانونمندی¬های «ساختار دراماتیک» است ـ که هست ـ پس چگونه می¬شود با کم اطلاعی یا کم توجهی نسبت به این اصول و عناصر طرح و فیلمنامه نوشت؟ و دیگر اینکه اگر نوشته¬ای بدون رعایت قواعد درام نویسی تحت عنوان طرح (یا خود) فیلمنامه ارائه شد، اساساً امکان بررسی ساختاری و محتوایی آن وجود دارد؟ قطعاً خیر!

متاسفانه یکی از تصورات رایج در میان عده¬ای از نویسندگان و برخی مدیران محترم مراکز سیمای استانی این است که طرح فیلمنامه ، همان محتوا و «موضوع» یا فکر و ایده است، به همین دلیل، متنی حاوی شرح آن ایده و مضمون به اضافه¬ی ذکر چند نام (شخصیت) و شرح کارهایی که انجام می¬دهند و ماجراهایی که اتفاق می¬افتد، تحت عنوان طرح فیلمنامه ارائه می¬نمایند. البته چنین متنی می¬تواند

قسمت¬هایی از یک طرح فیلمنامه باشد ، یا می¬تواند توضیحی یا خلاصه¬ای موضوعی درخصوص فیلمنامه باشد، اما قطعاً طرحی که قابلیت «بررسی» دقیق و تعیین کننده داشته باشد، نیست. خلاصه آن که چنین نوشته¬هایی که گاه شکل گزارش ، گاه شکل شرح و تفصیل و توضیح در باب یک موضوع با چند خط داستانی و گاه ترکیبی از چند موضوع و داستان و اظهار نظر هستند، آن چیزی نیستند که باید باشند، یعنی «طرح فیلمنامه» نیستند.

www.takbook.com

آیا می¬توان با نشان دادن قطعه زمینی بایر و آماده¬ی ساخت و ساز و مصالحی چون آجر و آهن و ماسه و در و پنجره که در محوطه یا در کنار آن زمین ریخته شده، از صاحبنظران امر یا معماران خواست که درخصوص کیفیت آن ساختمان نظر بدهند یا از مسؤولان امر خواست که جواز ساخت آن را صادر کنند؟!

طرح¬هایی که خصوصیات واقعی طرح فیلمنامه را ندارد، یعنی نشان دهنده¬ی آن نیستند که طراح و نویسنده¬ی محترم با چه ترکیب و طرح و نقشه¬ی قانونمندی ، آن موضوعات و مصالح پراکنده¬ی ارائه شده را می¬خواهد به ساختمان محکم و قابل استفاده¬ای به نام فیلمنامه (و فیلم) تبدیل کند و گاه بدون رعایت ابتدایی¬ترین اصول دراماتیک نوشته می¬شوند ، شبیه همان زمین¬های بایر و مصالح پراکنده و در هم ریخته هستند، چرا که زمینه و موضوعی آماده¬ی نوشته شدن را کنار عناصر و مصالحی مرغوب و نامرغوب نشان می¬دهند و درخصوص کیفیت آن ساختمان و نورگیر و زیبا و قابل استفاده بودن آن نظر می¬خواهند ! البته ممکن است این موضوعات و ایده¬ها ، یا همان زمین¬های آماده¬ی ساخت و ساز، مقبول و مرغوب بوده و ارائه دهندگان طرح نیز نیت¬های خوب و اراده¬های مثبت و خیرخواهانه و ارزشی داشته باشند، اما مسئله مسئله¬ی یک «نقشه» ی صحیح و مبتنی بر اصول مهندسی و معماری به نام «طرح» و «ساختار» فیلمنامه است ، نه نیت-های خوب و اراده¬های محکم و بازوهای ستبر و آماده برای ساخت و سازا...

هدف از تنظیم این جزوه نیز بر شمردن عناصر اصلی زیر بنایی درام و لوازم و اصول ترکیب و در هم آمیختن این عناصر (ساختار بخشیدن) برای ترسیم نقشه یا همان نوشتن طرح فیلمنامه است . همچنین هدف از تنظیم مجموعه مطالب حاضر ، تعریف اصطلاحات درام نویسی و فیلمنامه نویسی نبوده، بلکه مقصود اصلی، آشنایی با نقش و کارکرد عملی این عناصر در هنگام تهیه و نگارش طرح فیلمنامه بوده است. بنابراین سعی بر آن بوده تا از پرداختن به مفاهیم نظری و دیدگاه¬های مختلف ادبی و هنری و سلیقه¬های متفاوت درخصوص این مباحث صرف نظر شده و فقط بر اصول و قواعدی که در نزد تمام آن مراجع و دیدگاه¬ها «مشترک» است و از زمان نمایشنامه¬های عهد یونان باستان تا فیلم¬هایی که امروزه در آمریکا و اروپا و ایران تولید می¬شوند بر سر آنها توافق نظر دارد، تاکید گردد.بخشی از مباحث این جزوه و عناصر و لوازم و ویژگی¬هایی که به عنوان طرح فیلمنامه بر شمرده¬ایم، همانا مباحث مربوط به فیلمنامه نویسی نیز هستند . اما باید گفت عناصر و لوازم « فیلمنامه» بیش از اینها هستند . پس به عناصر و لوازمی که به مرحله نگارش و پرداخت اصل فیلمنامه مربوط می¬شوند، همچون نگارش گفتگو، فضا سازی ، پرداخت شخصیت و ... در این جزوه اشاره نشده است.

خوشبختانه کتاب¬های متعددی در باب فیلمنامه نویسی به فارسی ترجمه و منتشر شده¬اند که دوستان عزیز نویسنده و طراح و کارگردان در مراکز سیمای استانها با مطالعه¬ی آنها به «زبان مشترک» لازم برای تبادل نظر درخصوص کیفیت ساختاری و مضمونی طرح¬ها و فیلمنامه¬هایشان دست می¬یابند. به همین منظور به پیوست این کتابچه یا جزوه، فهرستی از گزیده¬ی کتاب¬های مربوط به فیلمنامه نویسی جهت اطلاع همکاران و استحضار مدیران ارجمند سیما در مراکز استانها، تنظیم شده است.

در پایان ذکر این نکته را بسیار ضروری می¬دانم که تدوین و تنظیم این مجموعه مطالب با تشویق¬ها و راهنمایی¬های ارزنده و موثر جناب آقای سید محمدرضا میرمحمد مدیر محترم واحد طرح و برنامه اداره کل سیمای استانها میسر شده است. امید است این جزوه، اشتیاق و عنایت همکاران و دوستان ارجمند دست اندرکار نگارش و تولید آثار سینمایی و داستانی را به پیگیری و مطالعه مباحث نظری و عملی مربوط به درام و فیلمنامه نویسی افزون¬تر کند . اگر این مجموعه مطالب صرفاً بتواند این سخن نهایی را بگوید، اثر خود را گذاشته است که : نوشتن طرح فیلمنامه و فیلمنامه، دانش و تخصص در زمینه¬ی اصول درام و فن و هنر فیلمنامه نویسی لازم دارد که باید آن را با مطالعه و ممارست عملی بسیار ، آموخت و در فرآیند نوشتن فیلمنامه و تولید فیلم به کار بست.

اهمیت «طرح» فیلمنامه :

نوشتن طرح (**plot**) اولین مرحله از سه مرحله¬ی عملی نوشتن فیلمنامه است؛ دو مرحله¬ی بعدی، به ترتیب شامل نوشتن «سیناپس» (خلاصه سکانس¬ها) و فیلمنامه¬ی نهایی است.بدون داشتن طرح فیلمنامه، نوشتن فیلمنامه تقریباً ناممکن است و راه به جایی نمی¬برد، همچنان که بدون کشیدن نقشه¬ی یک ساختمان، بنا کردن آن ساختمان غیر ممکن است ؛ اگر کسی بدون نگارش یک طرح دقیق مستقیماً دست به کار نوشتن فیلمنامه شود، همانقدر خود را سرگردان و خسته خواهد کرد که گروهی کارگر ساختمانی، با مقداری آهن و آجر و دیگر مصالح، اما بدون نقشه و اصول معماری، به ساختن ساختمانی مشغول شوند ؛ این بنای بی¬طرح و نقشه، چون بی¬پایه و ستون و فاقد محاسبات دقیق مهندسی است ، نهایتاً یا محل زندگی نخواهد بود یا فرو خواهد ریخت.اگر به واژه¬ی انگلیسی داخل پرانتز در مقابل کلمه¬ی «طرح» نگاه کنید و به جستجوی معنی آن در فرهنگ های انگلیسی به فارسی بپردازد، خواهید دید که «نقشه (کشیدن)» معنی دیگر **plot** است. ضمناً در کتاب¬های مربوط به اصول داستان نویسی ، درام نویسی و فیلمنامه نویسی که به فارسی ترجمه شده¬اند، در مقابل واژه¬ی **plot** ، علاوه بر واژه¬ی «طرح» از واژه¬ی «پیرنگ» هم استفاده شده است.

از ایده یا فکر اولیه تا طرح :

www.takbook.com

همچنان که اشاره شد، طرح اولین مرحله از سه مرحله¬ی اصلی نگارش فیلمنامه است؛ اما قبل از نگارش طرح نیز، مرحله-ای وجود دارد: مرحله¬ی یافتن یا داشتن، فکر یا ایده¬ی اولیه ؛ چرا که طرح، پرورش یافته¬ی یک ایده (فکر اولیه) است. اگر ایده یا فکر اولیه¬ی یک فیلمنامه به ما می¬گوید چه «موضوع» ، یا چه «شخصیت» یا چه «موقعیت» جالب توجهی ما را ترغیب کرده تا درخصوص آن فیلمنامه¬ای بنویسیم، طرح به ما خواهد گفت که با الهام از آن موضوع ، یا آن شخصیت (واقعی) یا از آن موقعیت چگونه می¬توان «قصه» ای ساخت؟!

الف) ارزیابی فکر اولیه :

نکته¬ی مهم در مرحله¬ای که ایده یا فکر اولیه¬ی خود را از طریق برخورد با هر یک از سه راه ذکر شده (برخورد با موضوع، برخورد با شخصیت، اطلاع از یک موقعیت یا قرار گرفتن در آن) به دست آورده¬ایم، «ارزیابی» آن فکر اولیه است. به عبارت دیگر نویسنده باید کلاه خود را قاضی کند و فارغ از علاقه یا تعهد شخصی یا اداری برای نوشتن یک طرح، از خود بپرسد که آیا این فکر یا ایده¬ی اولیه ، یا این «موضوع» یا ـ به اصطلاح عوامانه¬تر ـ این «پیام» ارزش نوشتن دارد؟ ممکن است تصور شود نویسنده موضوع خود را ارزشمند یافته که می¬خواهد براساس آن فیلمنامه¬ای ، و قبل از آن طرحی برای فیلمنامه¬ی خود بنویسد.اما همیشه چنین نیست! نویسنده ممکن است خواسته یا ناخواسته ، خود را گول بزند، اما نباید غافل شود که مخاطبانی باهوش، یا مدیرانی هدفمند در یک رسانه که منتظر ارائه¬ی طرح از سوی او هستند، به امید شنیدن حرفی تازه و دیدن منظر و چشم اندازی تازه و غیر تکراری نشسته¬اند، چرا که ارزشمند بودن طرح به ارزشمندی فکر و ایده اولیه¬ی آن بستگی فراوان دارد و به نوبه¬ی خود ارزش و اعتبار فیلمنامه را تضمین خواهد کرد و این اعتبار، به طور زنجیره وار باعث اعتبار رسانه یا آن شبکه سراسری یا استانی خواهد بود، چون بینندگان و مخاطبان خود را جلب و جذب حرف تازه و نگاه تازه یا نکته¬ای آموزنده و تعالی بخش خواهد کرد.

بنابراین ارزیابی فکر اولیه از طرف نویسنده (همچنین تهیه کننده و سفارش دهنده و ...) منجر به این امر خواهد شد که بدانیم طرح ـ و فیلمنامه ـ از نظر محتوایی و تاثیری که در صورت طراحی درست فیلمنامه ـ بر مخاطبان می¬گذارد ، چه قدر برخوردار از «ارزش¬های متعالی» است؟برخورداری ایده یا فکر اولیه¬ی طرح فیلمنامه از ارزش¬های اخلاقی و آگاهی بخشی آن به مخاطب در زمینه¬های مختلف علمی و فرهنگی و دینی و اجتماعی و ... در رسانه¬ی تلویزیون بسیار مهم است. اگر در سینما، سرگرمی صرف یا پاسخ دادن به نیازهای اوقات فراغت تماشاگر فیلم می¬تواند هدف اصلی و ارزشمندی باشد، در تلویزیون این اهداف لازم است اما کافی نیست. دستگاه تلویزیون در خانه¬های مردم، همانند بسیاری از لوازم زندگی¬شان ناخودآگاه به حوزه¬ای خصوصی در حریم زندگی آنان تبدیل می¬شود ؛ بنابراین رعایت حرمت حریم خصوصی مردم و توجه به تاثیر گذاری شدید فیلم تلویزیونی بر ذهن و روح کودکان در خانه¬ها ، موجب می¬شود تا نویسنده¬ای که طرحی برای تلویزیونی می¬نویسد، اگر هم نتوانست موضوعی ارزشمند و والا بیابد یا بپروراند ، حداقل از ارائه¬ی موضوع و ایده¬ای ضد ارزش یا بی¬ارزش و سطحی پرهیز کند.

نویسنده وقتی ذهن خود را به گرد فکری اولیه ، به جولان در آورده، مدام باید مراقب باشد تا بر فرض آنکه طرح و فیلمنامه¬ی خود را نوشت و تمهیداتی نیز برای شگفت زده ساختن و سرگرم کردن مخاطب به کار بست ، اگر سوال ساده-ی «که چی» ؟! در ذهن مخاطب یا منتقد بی¬غرض طرح شد، بی¬پاسخ و شرمنده بر جای خود نماند.بنابراین فکرها و ایده¬های زیادی دور و بر ما هستند که می¬توانند ما را به نوشتن طرح (و سپس فیلمنامه) ترغیب کنند. اما هر فکر و ایده¬ای که در جریان گفتگویی، خواندن مقاله¬ای ، شنیدن خبری و ... ممکن است شخص ما را تا حدودی تحت تاثیر قرار دهد، تنها می¬تواند جرقه و انگیزه¬ی اولیه¬ی نوشتن طرح را ایجاد کند. اما ارزیابی فکر و در کنار آن تحقیق اولیه، شروط اساسی برای وقت گذاشتن روی آن فکر اولیه برای تبدیل شدن به طرح فیلمنامه هستند.می¬توان با طرح سوالاتی ساده به ارزیابی فکر اولیه از جوانب مختلف دست زد :

۱- آیا فکر اولیه برای خود ما به عنوان نویسنده، واضح و روشن است و درک و فهم شفاف و درستی نسبت به آن داریم؟

۲- آیا فکر اولیه، نو است؟ تامل برانگیز است و ارزش گفتن را دارد؟

۳- آیا درونمایه¬ای اخلاقی و ارزش متعالی دارد؟

۴- آیا یک امر ذهنی و شخصی و اثبات نشده یا سلیقه¬ای است یا با فطرت انسانی و افکار و گرایش¬های متعارف عموم مردم جامعه (اعم از نخبگان و عوام) همسویی دارد؟

ب) تحقیق اولیه:

در مواردی و مراحلی از ارزیابی فکر اولیه، ناخواسته به تحقیقات اولیه نیاز داریم تا پاسخ سوالات «خود ارزیابی¬مان» در مرحله¬ی داشتن یک فکر اولیه را بدهیم. تحقیق پیرامون آن فکر یا موضوع اولیه (علمی ، صنعتی و ...) ما را نسبت به اهمیت و اعتبار علمی و یا سندیت موضوع یا جالب توجه بودن فکر از لحاظ معنوی و فلسفی و اجتماعی ، راغب¬تر می-سازد؛ برعکس ممکن است در جریان همان تحقیق اولیه متوجه

www.takbook.com

شویم که این ایده یا فکر اولیه ، حاصل یک خبر ناموثق یا یک احساس لحظه¬ای یا یک برداشت ذهنی و شخصی اثبات نشده و غیر منطبق با واقعیت¬های موجود و نامتجانس با «منطق» انسانی است و ارزش پیگیری و نوشتن ندارد.علاوه بر اینها اساساً تحقیق، در هر مرحله از نوشتن فیلمنامه ، درهای تازه¬ای به روی نویسنده می¬گشاید و متعاقباً باعث می¬شود که فکرهای تازه ، ایده¬های داستانی تازه و عواطف و دریچه¬های ذهنی تازه¬ای در وجود نویسنده (و مخاطب او) گشوده شود. نهایتاً تحقیق باعث ادراک کامل و روشن نویسنده از ایده و فکر اولیه¬ی خود می¬شود و به او کمک کند تا طرح فیلمنامه را نه براساسا تخیل و حدس و گمان و احساسات ، که براساس دانسته¬های خود بنویسد. ضمن آن که تحقیق اولیه ، ایده¬ی کلی را با جزئیات بیشتری برای نویسنده روشن¬تر می¬کند و این جزئیات او را در نوشتن دقیق¬تر ، منطقی¬تر و فنی¬تر نقشه یا «طرح» فیلمنامه¬اش یاری می¬دهد.

مضمون و موضوع طرح:

مضمون یا درونمایه (تم) بنابه تعریفی بسیار ساده، روح حاکم بر طرح فیلمنامه است؛ یعنی طرح و فیلمنامه و هر اثر دراماتیک ، برای القای مفهوم و منظوری ساخته و پرداخته می¬شود که آن مفهوم ، مایه و محتوای درونی یا همان «درونمایه » و مضمون آن اثر است . عامه¬ی مردم وقتی از «پیام» فیلم سخن می¬گویند مقصودشان همان «مضمون» است.اغلب تصور می¬شود مضمون یک اثر و از آن جمله مضمون یک فیلمنامه، یک «کلمه» است . مثلاً «عشق» را مضمون یک اثر می¬دانند. اما مضمون واقعی ، نه یک کلمه ، که یک جمله است. مضمون طرح (و فیلمنامه) جمله¬ای روشن و منسجم است که بیانگر معنایی مشخص است و تمام اجزاء طرح و فیلمنامه ، برای تکمیل آن معنا با هم ترکیب می¬شوند . به عنوان مثال، کلمه و مفهوم کلی «عشق» نمی¬تواند مضمون باشد ، بلکه مضمون طرح می¬تواند اینگونه باشد : «عشقی که ریشه¬ی آن آب و رنگ باشد، عاقبتی جز ننگ ندارد» که در یکی از اشعار مولانا نیز ذکر شده و «معنا» و « مضمون» مهمی است.

بنابراین، دیدگاه نویسنده نسبت به مسائل مختلف و اعتقادات و آگاهی و دانش و تجربه¬ی وی از زندگی ، هر چه غنی¬تر باشد، مضامین او نیز قوی¬تر و با معناتر شده و طرحی که به دست چنین نویسنده¬ای نگارش یابد، در عنصر «مضمون» از قوت و سلامت و تاثیرگذاری برخوردار خواهد بود.متقابلاً هر چه فکر و اندیشه¬ی نویسنده از مطالعه و تامل و نکته سنجی در خصوص مسائل پیرامون که ایده¬ی اولیه خود را از آنها گرفته، دور باشد، مضمون¬های او سطحی¬تر، کلی¬تر و «یک کلمه¬ای» تر می¬شوند، چرا که دیدگاه و حرف تازه و با معنایی در میان نیست؛ در این وضعیت، مضمون به معنای واقعی کلمه هم در میان نخواهد بود. البته مقصود این نیست که طرح فیلمنامه لزوماً باید مضمونی عمیق و پرمعنا و فلسفی داشته باشد، بلکه مقصود این است که «مضمون » یک اثر ــ از جلمه اثر دراماتیکی چون فیلمنامه ــ حتی یک اثر مفرح و کمدی، بیانگر موضع و نگاه تازه¬ی نویسنده¬ی آن اثر درخصوص یک موضوع یا یک چیز یا یک فرد است.

پس مضمون یک فیلمنامه، می¬تواند معرفی یا نمایش یک «شخصیت» مهم و جدی یا خنده دار باشد و به ترتیب، طرح و فیلمنامه¬ای جدی و تراژیک یا خنده دار و کمیک نوشته شود، اما جدی یا خنده دار بودن آن شخصیت هم مبتنی بر دیدگاه و نظر و درونمایه¬ای است که در ذهن نویسنده وجود دارد.گاهی ممکن است مضمون اثر در جایی از آن اثر و در قالب گفتگو از زبان شخصیت اصلی یا شخصیت مهم دیگری مطرح شود، در این صورت به محتوای این گفتگو به طور غیر مستقیم و اجمالی در طرح فیلمنامه اشاره می¬شود، به شرط آن که دیگر عناصر طرح ، همچون عملکرد شخصیت¬ها و سیر حوادث ، مرتبط با آن مضمون بوده و به بسط و تکمیل آن مضمون بپردازند و صرفاً به عنوان ادعا و شعار از جانب شخصیت مطرح نشود.

قوه¬ی ابتکار و داشتن نگاه تازه در برخورد با مسائل ، مضمون مورد نظر نویسنده را نیز مبتکرانه¬تر و تاثیر آن در جذابیت طرح و فیلمنامه را بیشتر می¬کند. این نکته خصوصاً در رسانه¬ی تلویزیون مهم است، چون ممکن است بر مبنای یک مضمون، چندین فیلم و برنامه در قالب¬های مختلف گزارشی و مستند و ... یا در قالب فیلمنامه¬های داستانی مختلف ساخته و پخش شده باشد. اگر مضمون انتخابی ما از دیدگاه و حرف و مفهوم عمیق¬تر و تازه¬تری برخوردار باشد ، اثر نهایی ما را از کلیشه¬ای و تکراری بودن نجات می¬دهد. فرض کنید «نقش پیشرفت علمی در توسعه کشور» مضمون طرح و فیلمنامه ما باشد. انتخاب آن حوزه¬ی علمی که نقش مستقیم علم در توسعه¬ی کشور را رساتر و موثرتر نشان دهد، باعث می¬شود که مضمون ما از ابتکار و نوآوری برخوردار باشد . اینجا است که پای «موضوع» طرح (و فیلمنامه) به میان کشیده می¬شود . موضوع آن بستر و زمینه¬ی عینی و واقعی است که مضمون در دل آن پرورانده می¬شود. موضــوع، جسم و قالب ظاهری مضمون را تشکیل می¬دهد.فرضاً «نانوتکنولوژی در ایران» موضوع طرح ما است. البته موضوع می¬تواند بسط یافته¬تر باشد و به زمان و مکان و موقعیتی خاص اشاره کند ، مثلاً «موفقیت یک دانشمند ایرانی در کشف یا اختراع امکان جدیدی برای درمان فلان بیماری با استفاده از نانوتکنولوژی» موضوعی است که مضمون «خودباوری و تلاش برای توسعه¬ی علمی کشور نتیجه می¬دهد» در بستر آن می¬توان مضمون طرح فیلمنامه¬ی ما باشد.

مضمون علاوه بر آنکه معنا و مفهوم و ارزش محتوایی به طرح و فیلمنامه می¬دهد ، از نظر ساختاری نیز نقطه محوری و مغز متفکر و هماهنگ کننده¬ای اجزای قصه یا «طرح» است . مضمون ، روح حاکم بر طرح و داستان فیلمنامه است و باعث یکپارچگی کل طرح می¬شود . متقابلاً برخورداری یک طرح از چند مضمون ، یا همان بلای «تعدد مضمون» باعث پریشانی و تعدد عناصر دیگر می¬شود. تعدد موضوع نیز عواقب مشابهی به بار می¬آورد. وقتی طرح دچار تعدد موضوع است، روال حوادث طرح و اعمال شخصیت¬ها نیز دچار چندپارگی و اغتشاش

www.takbook.com

می¬شود. چون طرح و قصه¬ی فیلمنامه ما می¬خواهد همزمان چند مضمون و چند موضوع را بگوید، به مصداق ضرب المثل : با یک دست چند هندوانه برداشتن! شرط¬هایی را که برای مقبولیت و مطلوب بودن «ایده¬ی اولیه» و شیوه¬ی ارزیابی آن برشمردیم، بر مضمون و موضوع هم باید گذاشت، چرا که عملاً در خیلی اوقات «ایده¬ی اولیه» همزمان با انتخاب موضوع و شکل گیری یا فکر کردن به یک « مضمون» به ذهن نویسنده می¬رسد.

عناصر طرح (پیرنگ) فیلمنامه :

چون فیلمنامه یک متن دراماتیک است، برای نوشتن طرح فیلمنامه ناگزیر از آشنایی با مفهوم اصلی و اولیه¬ی «درام» هستیم. حتماً کلمه¬های درام و دراماتیک بسیار به گوشتان خورده است . مباحث فراوانی در خصوص درام و ساختار دراماتیک از زمان ارسطو تاکنون مطرح شده که جای طرح آنها در این جزوه¬ی مختصر نیست. اما همین مقدار لازم است با مفهوم درام آشنا باشیم تا طرح فیلمنامه خود را همچون نقشه یک ساختمان دراماتیک (فیلمنامه) بدون توجه به عناصر و مصالح درام طراحی نکنیم.

عمـل :

واژه¬ی «درام» از واژه¬ی قدیمی یونانی «دران» (Dran) گرفته شده که صرفاً به معنای امروزی «عمل» است. همچنین واژه¬ی ترکیبی «درومِنا » (Dromena) در زبان یونان باستان معنی «عمل انجام شده» را می¬داده است. از آنجا که یونان باستان مهد نوشتن و اجرای نمایش (دراما) و نظریه پردازی درخصوص اثر نمایشی (دراماتیک) به ویژه از سوی ارسطو ـ فیلسوف و نظریه پرداز یونانی ـ بوده است و بدین دلیل ریشه¬ی درام یونانی است.در هر حال ، اثر دراماتیک ـ از جمله فیلمنامه ـ بدون آنکه شخصیت¬های موجود در آن اثر (طرح ، داستان یا اصل فیلمنامه) برای رسیدن به یک هدف دست به یک یا چند «عمل» مهم و تاثیر گذار بزنند، به اثر یا طرح دراماتیک تبدیل نمی¬شود. اهمیت وجود عنصر عمل در یک اثر دراماتیک، یک اصل کلاسیک درام (نمایشنامه) نویسی و فیلمنامه نویسی است.

شخصیت :

عمل دراماتیک از سوی «شخصیت» یا شخصیت¬های درام سَر می¬زند. به عبارت دیگر شخصیت دراماتیک ـ که مطلوب¬ترین شخصیت برای یک فیلمنامه است ـ در وهله¬ی اول کسی است قصد رسیدن به هدفی (چیزی) را دارد و برای این «قصد» خود ، حاضر است «اقدام به عمل» کند، یا دست به عملی موثر و تعیین کننده بزند. وقتی می¬گوییم عمل موثر ، یعنی اینکه عمل او ، شرایط خاصی را به شرایط دیگری تبدیل و به اصطلاح وضع را عوض کند. به عبارت دیگر، وضعیت و خواسته¬ها و اعمال شخصیت، با ماجرای اصلی داستان (طرح) فیلمنامه گره می¬خورد و هر آنچه در باره¬ی او گفته می¬شود ، درباره¬ی ماجرای اصلی طرح و پیش برنده¬ی آن است.شخصیت باید «باورکردنی» باشد. برای باور کردنی بودن شخصیت باید میان سن و سال و موقعیت و جنسیت و درجه-ی فکری و روحی و جسمی او و اعمالی که انجام می¬دهد، «تناسب» وجود داشته باشد. اگر شخصیت دست به اعمالی بزند که توانایی انجام آنها را ندارد یا این توانایی¬ها به مخاطب معرفی نشده¬باشد، باور نکردنی می¬شود. وقتی مخاطب شخصیت را باور نکند، تمام داستان (فیلمنامه) را باور نخواهد کرد. چرا که درام یا داستان یا طرح فیلمنامه، چیزی جز نتیجه¬ی اعمال شخصیت نیست. یعنی حوادث و ماجراهایی که داستان فیلمنامه و نهایتاً طرح کلی فیلمنامه را می¬سازند، ماحصل تصمیماتی است که شخصیت در شرایط بحرانی می¬گیرد و نتیجه¬ی اعمالی است که او انجام می¬دهد.

ویژگی دیگری که لازم است شخصیت درام (فیلمنامه) ما دارای آن باشد و از زمان طراحی فیلمنامه یا نوشتن «طرح فیلمنامه» باید به آن توجه کنیم «بُعد » و «عمق» شخصیت است. به زبان ساده یعنی اینکه شخصیت فیلمنامه باید «بُعد پنهان» داشته باشد. معمولاً در عالم حرفه¬ای فیلمنامه نویسی ، فیلمنامه¬هایی را قوی¬تر می¬دانند که در جریان آن لایه-های درونی و عمق شخصیت در طول داستان آرام آرام برای مخاطب کشف و روشن می¬شود.

اگر شخصیت ساده و به اصطلاح «قالبی» باشد ، مخاطب (تماشاگر) رفتارها و اعمال او را پیش بینی می¬کند و کل طرح و فیلمنامه ، اثری «کلیشه¬ای» از آب در می¬آید . این ابعاد پنهان شخصیت و پیچیدگی¬های چند لایه یا چندین لایه¬ی شخصیت است که باعث می¬شود تصمیم¬هایی غیر از تصمیم¬های آدم¬های عادی و سطحی در طول داستان (فیلمنامه) بگیرد تا به نوبه¬ی خود ماجراهایی دراماتیک و تاثیرگذار و دارای عمق به وجود آید. «عمق» شخصیت همانقدر باعث به وجود آمدن طرح و سپس فیلمنامه¬ای بهتر و موثرتر می¬شود که ما انسانها در زندگی عادی نیز تحت تاثیر انسانهایی عمیق یا دارای ویژگی¬های خاص و منحصر به فرد و قرار می¬گیریم. البته منظور این نیست که شخصیت درام باید موجود عجیب یا خاص یا لزوماً انسان پیچیده و فیلسوف و متفکری باشد، بلکه مقصود این است که شخصیت درام ـ که ما باید از همان زمان طراحی فیلمنامه به آن توجه کنیم ـ نباید بدون سیاست و تدبیر و زیرکی دست به عمل بزند و نباید همواره افکار و باطن¬اش «رو» باشد . عمق شخصیت باعث می¬شود مخاطب همواره کنجکاو باشد تا ببیند بعداً چه رفتار و عمل و تصمیم موثری از شخصیت سر خواهد زد و چه ماجرایی اتفاق خواهد افتاد ؟ و ... بنابراین عمق و بُعد شخصیت باعث جذاب بودن او می¬شود. جذابیت شخصیت ، جذابیت طرح و فیلمنامه را سبب خواهد شد.

www.takbook.com

نکته¬ی مهم دیگر آنکه شخصیت اصلی (محوری) طرح باید «همدلی» و «همراهی» مخاطب را برانگیزد. همدلی مخاطب با جذابیت ، عمق و «حقانیت» شخصیت اصلی برانگیخته می¬شود. به عبارت دیگر ما به عنوان نویسنده¬ی طرح و فیلمنامه باید میان خود ، مخاطب خود و شخصیت اثرتان «علاقه مشترک» یا همدلی ایجاد کنیم.ضرورت دراماتیک ایجاب می¬کند یک فیلمنامه ، یک « شخصیت اصلی» یا محوری داشته باشد. اگر تعداد شخصیت محوری پیش از یک نفر باشد، طرح (فیلمنامه) دچار تعدد شخصیت و مخاطب (تماشاگر) دچار سردرگمی می¬شود. البته این یک اصل نیست، اما در شروع کار فیلمنامه نویسی ، بهتر است این اصل را رعایت کنیم! شخصیت محوری را همچنین «قهرمان» درام (فیلمنامه) هم می¬گویند. در مقابل او شخصیت یا نیروی «مخالف» یا نیروی بازدارنده قرار دارد که چنان که از نامش پیدا است ، ضد یا مخالف و مانع عقاید و اعمال شخصیت محوری است . نیروی مخالف می¬تواند هم یک شخصیت انسانی دیگر (ضد قهرمان) و یا صرفاً یک نیروی مخالف ، مثلاً شرایط خاص اجتماعی یا جغرافیایی یا ... باشد. شخص یا نیروی مخالف نمی¬گذارد شخصیت محوری به هدفی که می¬خواهد به آن برسد، دست پیدا کند. نهایتاً آنکه شخصیت اصلی یا محوری ، به عنوان یک شخصیت موثر و دراماتیک، باید هدف، عمق، قدرت و جسارت دست زدن به اقدام برای رسیدن به هدفی مهم و «والا» و انگیزه¬ای قوی داشته باشد. انگیزه عاملی است که شخصیت را به حرکت در می¬آورد و او را به جدال با نیروی مخالف برای رسیدن به هدف وادار می¬سازد . شخصیت قوی و دراماتیک ، انگیزه¬ای قوی برای جدال و کشمکش لازم دارد.

کشمکش:

مخالفت یا «تضاد» شخصیت اصلی و شخصیت یا نیروی مخالف با همدیگر، «کشمکش» یا جدالی را فراهم می¬کند (باعث می¬شود) که دیگر عنصر مهم درام و فیلمنامه است و طبعاً در نوشتن طرح فیلمنامه نیز وجود این عنصر حیاتی است. در طرح فیلمنامه حتماً باید جدالی فراهم شود که طی آن شخصیت محوری ، در رسیدن به هدف خود شکست بخورد، یا پیروز شود ، یا به دیدگاهی تازه¬تر دست پیدا کند و ... در هر حال جدال یا کشمکش بین شخصیت محوری و شخصیت یا نیروی مخالف ، موتور محرکه¬ی کل داستان، و بنابراین عنصری مهم در سرتاسر طرح است. طرح ، کشمکش یا جدال شخصیت محوری را از زمان معرفی او و هدفش و عملی که برای رسیدن به آن هدف انجام می¬دهد تا حل مشکل یعنی رسیدن به هدف، یا نرسیدن به هدف یا رسیدن به هدفی بهتر و برتر و دیگر در همان مسیر، دنبال می-کند.

جدال یا درگیری شخصیت اصلی ، می¬تواند در سه نوع کلی اتفاق بیافتد :

۱- شخصیت اصلی با فرد یا گروه دیگری وارد جدال و کنش و و اکنش (کشمکش) شود (انسان بر ضد انسان)

۲- شخصیت اصلی با نیرویی بیرونی یعنی طبیعت ، جامعه و ... جدال کند (انسان بر ضد طبیعت و واقعیت موجود)

۳- ممکن است شخصیت اصلی با برخی از تمایلات یا خصلت¬های درونی خود درگیر باشد (انسان بر ضد خود)

البته شخصیت اصلی در آن واحد، می¬تواند با هر سه نیروی مخالف در جدال باشد . طرح¬های قوی معمولاً هر سه نوع کشمکش (جدال) را در خود دارند.

اصل علت و معلولی :

شاید شنیده باشید که گاهی در صحبت از ضعف¬های یک طرح یا فیلمنامه به ضعیف بودن منطق علت و معلولی در آن طرح یا آن فیلمنامه اشاره می¬شود. منظور از این امر، ضعیف بودن «رابطه¬ی علت و معلولی» بین ماجراهای فیلمنامه یا طرح است. رابطه¬ی علت و معلولی چیست و چرا اگر در طرح فیلمنامه نباشد، آن طرح یا فیلمنامه اساس و منطق دراماتیک ندارد؟

اساساً طرح فیلمنامه نشان دهنده¬ی رابطه¬ی علت و معلولی بین رویدادهایی است که به طور زنجیره¬وار در داستان (خود فیلمنامه) اتفاق می¬افتند. هر رویداد یا اتفاق معلول اتفاق قبلی و علت اتفاق بعدی است و این زنجیره¬ی محکم علت و معلولی باعث استحکام دراماتیک طرح و فیلمنامه می¬شود. برعکس، وقتی این رابطه در طرح فیلمنامه¬ی ما وجود نداشته باشد، «تصادف» و وقوع اتفاقات و رویدادها یا ورود اشخاص به طور ناگهانی به داستان فیلمنامه ادامه داستان را رقم می¬زنند. وقتی در هنگام ساختن و پرداختن قصه¬ی فیلمنامه یعنی نوشتن طرح، به تصادف پناه می¬بریم، منطق دراماتیک طرح ما ضعیف است و یک حادثه (رویداد) از دل حادثه¬ی قبل از خود بیرون نمی¬آید و همچنین یک حادثه یا ماجرا، ایجاد کننده¬ی حادثه بعدی نمی¬شود. این ضعف رابطه¬ی علت و معلولی باعث ضعیف و بی¬اساس شدن طرح و نقشه¬ی دراماتیک ما برای نوشتن فیلمنامه می¬شود؛ فیلمنامه ¬ای که خود نیز به نوبه¬ی خود اثری غیر دراماتیک ، بی-منطق و ناموفق خواهد شد. توجه به اصل علت و معلولی خصوصاً در مرحله¬ی نوشتن طرح فیلمنامه از آن جهت اهمیت اساسی دارد که در طرح فیلمنامه فقط آن دسته از اعمال شخصیت و یا ماجراها و حوادثی نوشته می¬شوند که با هم رابطه¬ی علت و معلولی دارند و این اعمال و این ماجراها به هم مربوط هستند، یعنی زنجیره وار به هم متصل¬اند و طرح کلی فیلمنامه، و بعداً ارتباط منطقی بین اجزا و عناصر فیلمنامه¬ی اصلی ما را می¬سازند. بنابراین ، طرح فیلمنامه شامل سیر حوادث اصلی و مهم فیلمنامه با تکیه بر روابط علت و معلولی است.اگر چه ممکن است

www.takbook.com

شخصیت¬ها و ماجراها و موقعیت¬های متعددی در ذهن و تخیل نویسنده¬ی طرح (برای فیلمنامه اصلی که خواهد نوشت) وجود داشته باشد، و به عبارت دیگر ممکن است علت¬های فراوانی وجود داشته باشند که معلول¬های خود را به دنبال بیاورند، اما در مرحله¬ی نگارش طرح فیلمنامه ، رابطه¬ی علت و معلولی بین انگیزه و عمل شخصیت¬های محوری و مخالف و ماجراهایی که در پی آن می¬آید، مشخص و معدودند. یعنی طرح شامل دو یا سه رابطه¬ی علت و معلولی اصلی است. پس در طرح فیلمنامه، جایی برای نوشتن از موضوعات و انگیزه¬ها و عمل¬های شخصیت یا شخصیت¬هایی که زنجیره¬ی اصلی حوادث ، یعنی طرح اصلی را کامل نمی¬کنند، نیست. حال می¬توان گفت: طرح فیلمنامه ، منتخبی از حوادث زندگی شخصیت¬هاست که در نظمی منطقی و با معنا (علت و معلولی) کنار هم قرار گرفته¬اند.

ساختار بندی طرح :

ساختار بندی ، شیوه و مرحله¬ای است که ماجراها (حوادث) اصلی داستان فیلمنامه را سازماندهی می¬کند و داستان را در مسیر زمان (مدت) فیلمنامه شکل می¬دهد. در اینجا باید از عبارتی بسیار معروف در فرهنگ «ساختار دراماتیک» و درام نویسی (و فیلمنامه نویسی) یاد کنیم، یعنی «ساختار سه پرده¬ای».ساختار سه پرده¬ای الگوی کلاسیک درام نویسی بوده و هست و کماکان در مورد فیلمنامه¬های سینمایی و تلویزیونی به قوت خود باقی است.ساختار بندی طرح (و فیلمنامه¬ی نهایی) بر اساس سه پرده، پس از مشخص شدن عناصر اصلی و اولیه¬ی طرح یعنی شخصیت اصلی، انگیزه و هدف او و همچنین، شخصیت یا نیروی مخالف، ضروری می¬شود. چرا که ساختار (سه پرده¬ای) نمودار اعمال شخصیت و جدال او با نیرو یا نیروهای مخالف در طول زمان فیلمنامه تا رسیدن یا نرسیدن به هدف است. بنابراین در ساختار سه پرده¬ای باید طرح ما به این سوالات پاسخ دهد:

۱- پرده اول : شخصیت محوری کیست و خواسته¬اش چیست؟

۲- پرده دوم : شخصیت محوری چه می¬کئد تا به هدفش برسد و چه چیزی یا چه کسی یا چه نیرویی با او مخالفت می¬کند؟ سه یا چهار مانع اصلی که شخصیت محوری طی راه بر آنها فایق می¬آید کدامند؟

۳- پرده سوم: سرانجام چه وقایعی شخصیت را به هدف می¬رساند یا نمی¬رساند؟

در یک فیلمنامه¬ی تلویزیونی (۹۰ الی ۱۰۰ دقیقه¬ای) زمان پرده اول حدوداً ۲۰ الی ۲۵ دقیقه ، پرده دوم حدوداً ۴۵ الی ۵۰ دقیقه و پرده سوم حدوداً ۲۵ الی ۳۰ دقیقه خواهد بود.بر اساس همین اصل «ساختار سه پرده¬ای» در نوشتن درام و فیلمنامه ، کلیت فیلمنامه نیز لازم است با این ساختار پنهانی و نامرئی اما مهم و موثر، منطبق باشد. این انطباق باعث می¬شود تا در طراحی داستان فیلمنامه خود نقاط و بخش-های اصلی طرح را ــ مرحله به مرحله ــ مشخص کنیم: یعنی نقطه¬ی شروع ، نقاط عطف (اول و دوم) ، نقطه¬ی اوج، و «فرود» یا گره گشایی .

نقطه¬ی شروع لحظه¬ی آغازین برخورد و درگیری شخصیت اصلی و شخصیت یا نیروی مخالف است. به این نقطه مرحله¬ی «گره افکنی» هم گفته می¬شود . قبل از نقطه¬ی شروع یا مشخص شدن گِرِه¬ی طرح (ساختار) فیلمنامه، تعادلی در زندگی شخصیت یا شخصیت¬های اصلی به چشم می¬خورد. همه چیز به آرامی پیش می¬رود ، بعد این تعادل به هم می-خورد. به دنبال نقطه¬ی شروع ، به اوج گیری عمل می¬رسیم . کشمکش (جدال) همچنان ادامه می¬یابد تا جایی که ماجراها بدون پیروزی یا شکست شخصیت اصلی یا اتفاقی مهم و تاثیر گذار در زندگی او نمی¬تواند پیش برود. یعنی درست در لحظه¬ای که مشخص می¬شود شخصیت اصلی (قهرمان) برنده است یا بازنده یا باید تغییر مهمی در شیوه¬های مبارزه خود بدهد، این همان نقطه¬ی تحول یا نقطه¬ی عطف است. طرح فیلمنامه می¬تواند چند نقطه¬ی عطف داشته باشد، اما شکل معمول و اصولی طرح دارای دو نقطه¬ی عطف است . در نقطه¬ی عطف دوم ، تحولی تعیین کننده¬تر و تاثیر گذارتر از نقطه¬ی عطف اول اتفاق می¬افتد، به نحوی که هیچ راه بازگشتی برای شخصیت اصلی ، یا هیچ راه دیگری برای ادامه¬ی ماجراها وجود ندارد. پس نقطه¬ی عطف یا نقطه تحول دوم، همزمان نقطه¬ی اوج اصلی یعنی نقطه¬ای است که شخصیت اصلی در آن دقیقاً به پیروزی یا شکست دست می¬یابد، یا به نگرشی جدید در باب موضوعی که به خاطر آن در جدال با دیگران یا با خودش بود می¬رسد، بقیه طرح (و بعداً اصل فیلمنامه به تفصیل) شامل «فرود» یا «گره گشایی» خواهد بود.

ارزیابی نهایی طرح:

هدف شما از نوشتن طرح تمرکز بر اعمال شخصیتی بوده است که «نیاز» یا «انگیزه» و نهایتاً هدفی داشته و همچنین با موانعی بر سر راه خود برای رسیدن به هدف مواجه شده است.این موانع، باعث کشمکش و ایجاد ماجراهایی شده که به نقاط عطف و سپس نقطه اوج و نهایتاً فرود انجامیده است. شما نوشتن طرح را یا براساس موضوع و یا با الهام از یک شخصیت شروع کرده¬اید تا تحقق یک «مضمون» را در طول اثر (فیلمنامه) بر بستر یک «موضوع» و از طریق «اعمال شخصیت» پیگیری کنید تا مخاطب نیز قصه¬ی زندگی و جدال¬های شخصیت را دنبال کند و با پیروزی یا شکست او تحت تاثیر مضمون قرار گیرد. پس نهایتاً طرح نهایی باید مشخص کند که شما قصه¬ی چه کسی (شخصیتی) و قصه¬ی چه چیزی (مضمون و موضوعی) را نوشته¬اید.

www.takbook.com

البته برای فراهم آمدن یک اثر درماتیک و نوشتن طرح به عنوان زیربنای اولیه¬ی آن اثر ، جدا از آشنایی با عناصری که برشمردیم، عناصر شرایط دیگری هم دخیل هستند که مستقیماً از وجود «شخص» طراح و نویسنده ناشی می¬شوند. ذوق ، خلاقیت ، قدرت تخیل، آگاهی از مبانی علومی چون روانشناسی و جامعه شناسی و در جریان اخبار و رویدادهای مهم روز بودن ، و خصوصاً در موقع نوشتن طرح و فیلمنامه¬ای بر تولید در مرکز سیمای استان ، آشنایی با اقتضائات بومی و منطقه¬ای به معنای اصیل و واقعی کلمه باعث می¬شوند تا شما در قالب طرحی که نوشته¬اید، نطفه¬ی خلق فیلمنامه و سپس فیلمی را فراهم آورید که وقتی در قالب نهایی خود متولد شد، ناقص الخلقه ، بی¬دست و پا و بی¬سر و زبان نباشد، مورد توجه و علاقه مخاطب قرار گیرد و نهایتاً بر او تاثیر بگذارد.اکنون با طرح سوالاتی به ارزیابی نهایی طرح خود می¬پردازید. در مسیر این ارزیابی ، سوالاتی که برای خود طرح می-کنید ، ناظر بر کلیت طرح و شامل سوالاتی از کیفیت مضمونی و ساختاری (شکلی) طرح است:

۱- آیا شخصیت اصلی انگیزه و هدفی قوی و مهم دارد؟

۲- آیا مضمون طرح حاوی نگاه و بینشی جدید درباره¬ی انسان و مردم و جامعه در برخورد با یک موضوع است؟ اساساً مضمون اصلی ، روشن و قابل فهم است؟

۳- آیا شخصیت اصلی را می¬توان دوست داشت و با او همدلی همراهی کرد؟

۴- آیا شخصیت مخالف (ضد قهرمان) به اندازه¬ی شخصیت اصلی قوی و با انگیزه است؟

۵- آیا طرح دچار تعدد موضوع و تعدد شخصیت اصلی نیست؟ به عبارت دیگر، طرح مشخصاً قصه¬ی چه کسی و چه چیزی را می¬گوید؟

۶- آیا ماجرا توسط شخصیت اصلی به موقع شکل می¬گیرد؟ آیا نقطه¬ی شروع زودتر یا دیرتر از زمان لازم در فیلمنامه آغاز نمی¬شود؟ به عبارت دیگر آیا داستان به موقع آغاز می¬شود؟

۷- آیا بین حوادث ارتباط علت و معلولی وجود دارد یا آنکه رویدادها به طور تصادفی و بدون منطق و بدون دلیل مشخص به وقوع می¬پیوندند؟

۸- آیا لحظه¬ی اوج به موقع فرا می¬رسد و دیر یا زود اتفاق نمی¬افتد؟

۹- آیا عمل و اقدامی که شخصیت اصلی انجام می¬دهد تا نقطه¬ی عطف اصلی داستان خلق شود، عمل مهم و تعیین کننده¬ای است؟

۱۰- آیا مجموع عملکردهای شخصیت و اتفاقات (ماجراها) تا رسیدن به نقطه¬ی پایانی و نتیجه گیری ، طرح حاوی «امری شگرف» هست تا دریچه¬ی تازه¬ای به معنای زندگی، هم به روی شخصیت یاشخصیت¬ها و هم به روی مخاطبان گشوده شود؟

۱۱- آیا طرح کشمکش خوبی دارد؟ و آیا پایانی قاطع و مشخص دارد؟

پس از این مرحله، خواندن طرح برای دوستان و همکاران دیگر که به «زبان مشترک» یا «زبان درام» با ما درخصوص کارمان نظر می¬دهند و کاستی¬های آن را با توجه به عناصر درام و ساختار سه پرده¬ای گوشزد می¬کنند، اشکالات احتمالی طرح ما را بر طرف خواهد کرد. اکنون اگر صاحبنظر یا دوست و همکاری، از تعدد موضوع یا قالبی بودن شخصیت یا برعکس، از بُعد و عمق شخصیت سخن گفت و به همین زبان در باب دیگر عناصر و اجزای طرح نظر داد، منظور و مقصود او را متوجه می¬شویم و مشاوره و نظر خواهی¬مان ، مبنا و اصول و زبان مشخص و مشترکی دارد. اکنون طرح ما نه فقط متنی به نام «طرح فیلمنامه» بلکه یک نقشه¬ی راهنما و مانند قطب نمایی پیش روی ما خواهد بود تا بتوانیم به ارتفاعات «فیلمنامه نویسی» صعود کنیم و به قله¬های این کار جدی ، لذت بخش ، خلاقانه و عالمانه ، دست یابیم.

شخصیت چیست و شخصیت پردازی یعنی چه؟!

شخصیت (**Character**)

هر یک از شخصیت های تخیلی حاضر در فیلم ، از جمله قهرمانان زن و مرد و آدم های شرور و خبیث و شخصیت های درجه دوم ، آنهایی که برای لحظاتی کوتاه در فیلم ظاهر می شوند و ...

www.takbook.com

شخصیت پردازی (Characterization)

ارائه شخصیت و عینیت بخشی به شخصیتی به مدد خصلت ها و ویژگی های خاص او توسط بازیگر. بر خلاف رمان که در آن ، شخصیت ها را هم درونی و هم بیرونی می توان تشریح کرد ، در سینما شخصیت پردازی ، به تصویر کردن حضور ، گفت و گو و کنش ها و واکنش ها محدود می شود ، به این ترتیب شخصیت پردازی در سینما سخت تر از رمان است.شخصیت پردازی موفق در سینما ، آن شخصیت پردازی است که علاوه بر ژست ها و رفتارهای ظاهری شخصیت چشم اندازهایی از سرشت و ماهیت وجودی و نیز نشانه هایی از علت رفتارهای او را در اختیار تماشاگر بگذارد تا او بتواند درباره شخصیت مورد نظر ، چه ویژگی های ظاهری و چه ویژگی های باطنی اش که در ذهن سازندگان بوده ، دید بهتری پیدا کند و در نتیجه قضاوت درست تری بکند و همراهی اش با شخصیت بیشتر شود. در واقع هر شخصیتی بعد تیپیکال و کلیشه ای خود را دارد که باعث می شود شبیه خیلی از افراد قشر و گروه خود باشد اما وقتی به لایه های عمیق شخصیتش بپردازیم ، خاص و منحصر به فرد می شود.

در اولین مرحله این شخصیت باید به خوبی در نزد نویسنده هویت پیدا کند ، در مرحله بعد این کارگردان است که باید به خوبی با شخصیت آشنا شود و آن را به بازیگرش منتقل کند و در نهایت این بازیگر است که بعد از درک درست از شخصیت و برقراری ارتباط با او ، باید بتواند آن را به تصویر بکشد.برخی از فیلم ها بر شخصیت از پیش شناخته شده نقش های اصلی تکیه می کنند و به طور مکرر در فیلم ها از این بازیگران با همان ویژگی ها استفاده می کنند ، برای مثال شخصیت جان وین (John Wayne) در اکثر فیلم هایش یکسان است یا محمد رضا گلزار در فیلم های ایرانی به عنوان یک جوان عاشق پیشه نه چندان عاقل. اما در این میان ، بازیگری تواناست که در هر فیلم خود نوآوری و تنوع خاصی در شخصیت پردازی ارائه کند و تنها به شخصیت از پیش شکل گرفته ای که برایش در نظر گرفته اند اکتفا نکند.

با معیار های متفاوت ، می توان تقسیم بندی های متفاوتی از شخصیت ارائه داد ، برای مثال :

از جهت نمود های رفتاری : شخصیت های درون گرا و شخصیت های برون گرا.

از جهت پرداخته شدن در فیلم : سطحی ، عمیق و عبوری.

از جهت اخلاقی و پایبندی به قوانین : به اصطلاح شخصیت های سیاه ، سفید و خاکستری.

در اینجا ما بدون توجه به تقسیم بندی خاصی تنها به شخصیت های مرسوم که بسیار مصطلح هستند اکتفا می کنیم :

پروتاگونیست ، قهرمان مرد (Hero - Protagonist)

شخصیت اصلی مرد در رمان ، نمایش نامه یا فیلم که خواننده یا تماشاگر او را دوست دارند. قهرمان ها بسته به ملت ها و فرهنگ هایی که در آنها شکل می گیرند با هم فرق دارند و حتی در هر جامعه مشخص هم ، بسته به دوران های زمانی ، با هم متفاوت هستند. قهرمان ها ، به نوعی تخیلات و آرمان های تماشاگران را ارضاء می کنند. قهرمان های سنتی معمولا شخصیت های خوش سیما و جذابی هستند که صاحب فضیلت های اخلاقی هستند و با شخصیت های خبیث در می افتند ، اما به تدریج سینما ، قهرمان هایی را در خود جای داد که کمتر در بند اخلاقیات هستند و به اندازه قهرمان های سنتی زیبارو نیستند ولی از نظر برخورد با اجتماع و ظلم ستیزی قهرمانانه رفتار می کنند. در سال های اخیر ، قهرمانان بیش از پیش به مردم عادی شبیه شده اند ، به اندازه قهرمانان گذشته جذاب نیستند ، لزوما اندام متناسب ندارند ، مانند سابق قدرت بدنی فوق العاده ندارند و روحیات و خصوصیات پیچیده تری دارند ولی کماکان احساسات خاص و استقلال و قدرت ویژه ای را به نمایش می گذارند برای نمونه رابرت دنیرو (Robert De Niro) ، داستین هافمن (Dustin Hoffman) در بسیاری از فیلم هایشان این نوع قهرمان را به نمایش گذاشته اند.

قهرمان زن (Heroine)

شخصیت اصلی زن در رمان ، نمایش نامه یا فیلم که عموما زنی است با شخصیتی تحسین برانگیز که تماشاگران او را دوست دارند. قهرمان های زن نیز بسته به جوامع و دوره های زمانی متفاوت اند. زیبایی ویژگی بارز زنان قهرمان فیلم هاست. قهرمانان زن سنتی معصوم ، تا حدودی آسیب پذیر و اخلاق گرا بودند بعد تر کمی ویژگی های مردانه پیدا کردند و استقلال بیشتری از خود نشان دادند.

www.takbook.com

در سال های اخیر ، قهرمانان زن دستخوش تحولی اساسی شده اند و جنبش فمنیسم ، تاثیر بارزی بر این تحول داشته. این قهرمانان چون قبل به اخلاقیات پایبند نیستند ، اما روحیه استقلال طلبی خاصی دارند ، از نظر روحی و حتی گاهی از نظر جسمی قوی تر به نظر می رسند ، قادرند پا به پای مردان و حتی گاه بهتر از آنها از پس انجام امور بر بیایند. آنها زیبا هستند و رفتار و ظاهری غیر کلیشه ای به نمایش می گذارند.

آنتاگونیست ، شخصیت خبیث فیلم ، بدمن (**Antagonist**)

شخصیت مقابل قهرمان که معمولا آدم بد فیلم است که رو در روی قهرمان فیلم می ایستد و بخش اعظم هیجان های فیلم ناشی از اوست ، که قهرمان را وادار به واکنش می کند و معمولا این تقابل به شکست خود او می انجامد.آنتاگونیست یا ذاتا خبیث و بدجنس است و یا روند زندگی اش او را به سمتی می برد که به خاطر عقده های روانی ، به مخالفت با قهرمان یا جامعه می پردازد و دست به شرارت می زند ، مانند بسیاری از شخصیت های بد فیلم های هیچکاک . این شخصیت های خبیث گاهی عمومی و جهانی هستند مانند آنچه در سری فیلم های جیمز باند (**James Bond**) یا بتمن (**Battman**) می بینیم و یک نفر قصد دارد به شیوه ای شرورانه بر جهان مسلط شود و بر آن حکومت کند ، و یا حوزه خباثت او محدوده کوچکتری است مثلا در یک شهر یا در یک خانه و حتی در میان خانواده اش ، مانند یک قاتل ، برای مثال هانیبال لکتر در فیلم سکوت بره ها (**The Silence Of The Lambs**) ، ساخته جاناتان دمی (**Jonathan Demme**) ، به عنوان دکتر دیوانه ای که بی رحمانه دست به جنایت می زند.

سینما به این حقیقت پی برده که هر چه بر قدرت و شرارت آنتاگونیست فیلم بیفزاید فیلم برای تماشاگر جذاب تر می شود زیرا شکست او نیازمند اعمال نیرو و قدرت بیشتر از سوی قهرمان و در نتیجه ویژه تر شدن جایگاه او در نزد تماشاگر است ، به همین خاطر است که معمولا قدرت های عجیب و غریب و نیروهای شیطانی عظیمی را در نهاد شخصیت خبیث فیلم می بینیم.

ضد قهرمان (**Antihero**)

چهره و شخصیتی که خواننده یا تماشاگر با او همذات پنداری می کند ، اما او فاقد قدرت و تسلطی است که معمولا به طور سنتی قهرمانان از آن برخوردارند و در عوض ضعف ها و ناراحتی های بعضا روانی دارد. درواقع ضد قهرمان ها معمولا آدم های با خود بیگانه و تک افتاده ای هستند که روحیات ترد و شکننده ای دارند ، اما در عین حال اصول اخلاقی و ویژگی های رفتاری منحصر به فردی دارند که سبب می شود با محیط اطراف و جامعه شان در تضاد باشند.

ضد قهرمان های عرصه ادبیات که در اصل محصول صنعتی شدن جوامع و فروپاشی باورها و ارزش های سنتی اند ، نسبت به ضد قهرمان های عرصه سینما که بیشتر ثمره جنگ های خانمان سوز قرن بیستم ، مشکلات اقتصادی ، عصیان ، جابه جایی ارزش ها و ازبین رفتن ارزش های اخلاقی اند ، آدم های ضعیف تر و از نظر روانی نابهنجار تری هستند. در هر حال ضد قهرمان ها بیشترین گرایش امروز سینما به شخصیت ها هستند ، زیرا تنوع بیشتری دارند و در عین حال همراهی تماشاگر با آنها بسیار بیشتر است./منبع **roshd.ir**

نکاتی در مورد پرداخت شخصیت منفی داستان

کتاب ها و مقالات زیادی در مورد چگونگی پروراندن قهرمانان داستان وجود دارد. اما اغلب شخصیت بد داستان نادیده گرفته می شود ولی در حقیقت به اندازه قهرمان داستان مهم است. شخصیت بد داستان نیز باید کاملاً پرورش یابد تا طرح داستان قابل باور باشد. روشهایی که برای پرورش شخصیت های دیگر مورد استفاده قرار می گیرد می تواند برای توسعه شخصیت بد داستان نیز استفاده شود اما فاکتورهای دیگری هم باید برای نوشتن در مورد آن مد نظر گرفته شود.

۱)اجازه ندهید که شخصیت بد داستان شما را بترساند:

شخصیت بد داستان می تواند شخصیت های دیگر را بهراساند اما نباید شما را بترساند، چرا که دراین صورت نمی توانید او را به صورت شخصیتی گیرا بنویسید. اگر در نوشتن داستان عقب بکشید عدالت بین شخصیت ها را از دست می دهید. شخصیت بد

www.takbook.com

داستان را تحت کنترل بگیرید در غیر اینصورت از دستتان خارج می شود و متقاعد کننده نخواهد بود. به عبارت دیگر از نوشتن " شر " ترسی نداشته باشید.

۲)حتی شخصیت های منفی یک روی خوب دارند:

به یاد داشته باشید که هیچکس خوب یا بد مطلق نیست.شخصیت بد نیز می تواند یک روی لطیف داشته باشد.این روی خوب ممکن است در برابر یک مرد،زن ،بچه،حیوانات و یا یکی از جنبه های شرایط انسانی باشد. شخصیت بد داستان شما صرفاً بد است اما شیطان نیست (مگر اینکه داستان شما داستانی ترسناک باشد). پس او را به صورت انسانی قابل باور خلق کنید.

۳)شخصیت های بد نیز دلیلی برای بد بودن دارند:

به عنوان یک نویسنده،حیاتی است که انگیزه شخصیت بد را بدانید حتی اگر مخاطبین آن را ندانند. فقط به این طریق است که می توانید حرف و عمل آن شخصیت را استوار و متداوم نگه دارید. او قطعاً دلیلی برای بد بودن دارد حتی اگر این دلیل از دید جامعه قانع کننده نباشد و حتی احمقانه به نظر برسد. شخصیت بد داستان معتقد است که دلایلش منطقی است و برهمین اساس عمل می کند.

۴)از "نوع "شخصیت بد داستان باخبر باشید:

شخصیت بد گونه ها ، اشکال وپیش زمینه های متفاوتی دارد. این عوامل هستند که چگونگی نمایش شخصیت را تعیین می کنند.یک قاچاقچی مواد مخدر مانند یک جاسوس صحبت نمی کند.پس تحقیق کنید.

۵)افراط نکنید:

این بدین معنا نیست که در نوشتن عقب نشینی کنید. اما " شخصیت بد خوشحال" نداشته باشید. شخصیت بد را تاجایی که برای داستانی لازم است بد جلوه دهید نه بیشتر. در غیر این صورت غیرواقعی جلوه می کند ویا کل داستان را در دست گرفته و ذهن مخاطب را از قهرمان داستان و طرح اصلی منحرف می کند.

۶)تعیین نقش برای نمایش ها:

این مساله ممکن است واضح به نظر برسد اما شخصیت در زمان های مختلف متفاوت است. شخصیت بد زمان حال با گذشته و یا آینده متفاوت است. جوامع در طول زمان در حال تغییر هستند پس شخصیت های بد نیز نمی توانند یکسان باشند. برای مثال در قرن هفدهم جادوگرها-به خصوص در شرق- توسط اکثر مردم جامعه شخصیت بد تلقی می شدند و مرگ حق آنان بود اما امروزه در جوامع این باور دیگر "جنون آمیز" نیست.

در نتیجه زمانیکه یک شخصیت بد را به طرح اصلی داستان وارد می کنید آن شخصیت نباید دربرگیرندهٔ تمام بدی ها باشد اما به سادگی باید در مضمون داستانی خاص،بد باشد.

۷)آیا به شخصیت بد نیاز دارید؟

فقط در صورتی که به شخصیتی منفی نیاز دارید از آن استفاده کنید. شخصیت بد غیرضروری اغلب نه تنها ایجاد دردسر می کند بلکه کمکی نیز به داستان نمی کند. شخصیت بد باید دلیلی برای وجود در داستان داشته باشد نه اینکه فقط برای دادن شوکی به ارزش ها در داستان باشد. خیلی از داستان ها حول کشمکش و تضاد داخلی بین قهرمانان است و نیازی به شخصیت بد نیست.

۸)نابودی شخصیت بد:

در نهایت شخصیت بد باید تاوان پس دهد اگر به دلیلی ناگهان ناپدید شود نشان دهنده آن است که به او قدرت زیادی دادید. پس این قدرت را از او گرفته و با خاتمه بدی ها حس رضایت را به مخاطبین بدهید. این لزوماً به این معنا نیست که شخصیت بد باید بمیرد،اما باید به طریقی برای بدیهایش زجر بکشد و تنبیه شود./منبع:kadr.ir

www.takbook.com

تحلیل شخصیت

همانطور که می دانید عمده داستان های موفق در مورد یک «شخصیت اصلی» هستند که در آغاز داستان تصور می کند که به چیزی نیاز دارد اما در پایان به این می رسد که بر خلاف تصورش چیز دیگری وجود داشته که برایش بسیار مهمتر بوده یا اینکه باید نگاهش را نسبت به زندگی و تصورش از موفق بودن تغییر دهد. در حقیقت «شخصیت اصلی» در طول داستان یک مسیر تکامل و تحول را طی می کند. اما درام در تعامل این شخصیت با شخصیت های دیگر شکل می گیرد و او نمی تواند به تنهایی عمل کند. به همین خاطر برای معنا پیدا کردن و بروز و ظهور «شخصیت اصلی» و مسیر تکاملی ای که طی می کند، باید مجموعه ای از شخصیت ها را در کنار او بچینید.

به طور کلی شخصیت های موجود در درام را می توان به دسته های زیر تقسیم بندی کرد:

شخصیت اصلی: کسی که داستان درباره اوست و برای رسیدن به هدفی و یا از بین بردن مانعی تلاش می کند و در طول قصه دچار تحول می شود. تمام شخصیت های دیگر قصه نیز در تعامل با او تعریف می شوند.

دشمن اصلی: کاراکتری در قصه که در مقابل شخصیت اصلی ایستاده و مانع رسیدن او به هدفش است. این کاراکتر می تواند انسان یا مانند فیلم های فاجعه ای، بخشی از طبیعت یا حیوان و... باشد. در فیلم های عاشقانه کاراکتر دشمن معمولاً خود معشوق است. هر چند ممکن است یک رقیت عشقی دیگر هم وجود داشته باشد.

دوست: شخصیت اصلی داستان معمولاً در طول قصه دوستانی دارد که به او کمک می کنند. البته این کمک به معنای همراهی کامل نیست و ممکن است در بخشی از قصه با آنها نیز درگیری هایی داشته باشد. درست مثل زندگی واقعی (مثال: در ارباب حلقه ها «فرودو» با «سام» بخاطر حلقه درگیر می شود.)

مشاور یا مرشد: در اغلب فیلم ها یک مشاور که با شخصیت اصلی در ارتباط است حضور دارد که به او در تغییر کردن و بدست آوردن آنچه می خواهد کمک می کند. (مثال: معلم رقص «بیلی» در فیلم بیلی الیوت یا «مورفیس» در فیلم ماتریکس)

دشمن ثانویه: همانطور که شخصیت اصلی دوستانی دارد که به او کمک می کنند، در اغلب فیلم ها کاراکترهایی هستند که به «دشمن اصلی» کمک می کنند. من آنها را «دشمن ثانویه» می نامم.

این شخصیت ها نباید لزوماً با شخصیت «دشمن اصلی» در ازتباط باشند ممکن است هیچ ارتباط مستقیمی میانشان وجود نداشته باشد و تنها اشتراک منافع باعث شود که هر دو در یک جبهه در مقابل شخصیت اصلی قرار بگیرند. به طور مثال در فیلم «آرواره ها» کاراکتر «دشمن اصلی» خود کوسه است اما شهردار که بخاطر منافعش حاضر به بستن ساحل نیست و با این تصمیم شرایط مناسبی برای عمل کوسه فراهم می کند «دشمن ثانویه» قصه محسوب می شود. نکته بسیار مهم در مورد دشمن ثانویه این است که نباید با تاکید بیش از حد بر او، شخصیت «دشمن اصلی» را فراموش کرد. شما از ابتدا باید بدانید که «دشمن اصلی» کیست و توجه داشته باشید که «دشمن ثانویه» تنها عنصری برای پیچیده تر کردن درام و جذابیت بیشتر است به همین خاطر نباید نقشی بیش از آنچه لازم است به او داد.

خائن: در اغلب قصه ها شخصیت اصلی معمولاً دوستی دارد که در ظاهر به او کمک می کند اما در لحظه حیاتی داستان به او خیانت می کند. به طور مثال در فیلم «شجاع دل» رابرت د.بروس - که «آنگوس مک فایدن» نقشش را بازی می کرد- به ویلیام والاس خیانت می کند. حضور این شخصیت ها به پیچیده تر شدن روند درام و جذابیت آن بسیار کمک می کند. نکته مهم در مورد «خائن» این است که در اغلب فیلم ها بیننده و شخصیت اصلی با هم متوجه نقش خائنانه او می شوند. اما بد نیست شما موقع نوشتن این موضوع را بررسی کنید که اگر مخاطب زودتر از شخصیت اصلی متوجه خائن بودن او بشود چه اتفاقی می افتد؟ این فرمول در معدودی از داستان ها بهتر جواب می دهد. این به خلاقیت نویسنده و نوع داستان بر می گردد.

www.takbook.com

حامی پیش بینی نشده: گاهی اوقات شخصیت اصلی در مقطعی یک «حامی پیش بینی نشده» پیدا می کند. مثل فیلم شجاع دل که رابرت د.بروس که از خیانتش و کشته شدن ویلیام والاس ناراحت است انتقام مرگ او را می گیرد. حالا برای اینکه با این مفاهیم بهتر آشنا شوید فیلم «متریکس» را ببینید تا بر مبنای همین الگوی شخصیتی که مطرح کردم آن را آنالیز کنیم.

شخصیت اصلی: نئو **Neo**

دشمن اصلی: مامور اسمیت **Agent Smith**

دوست: ترینیتی **Trinity** (به مقدار کمتر تانک دوزر و آپوک)

مشاور یا مرشد: مورفس **Morpheus** و اوراکل **Oracle**

دشمن ثانویه: مامورها و دستگاه ها

خائن: سیفر **Cypher** که چون از غذاها متنفر است می خواهد به متریکس برگردد.

حامی پیش بینی نشده: چنین کاراکتری در متریکس وجود ندارد.

در بررسی شخصیت ها در فیلم متریکس نکات آموزنده بسیاری وجود دارد. در روند فیلمنامه درگیری «شخصیت اصلی» تنها محدود به دشمنانش نیست. او به نوعی با همه کاراکترها درگیر است. در متریکس، «نئو» در حین اینکه با «مامور اسمیت» درگیر است با «مورفیس» و «اوراکل» هم در مورد اینکه آیا خودش «شخص تعیین شده» است کشمکش دارد. بقیه شخصیت ها هم بر همین منوال با عنصری در درام درگیر هستند. «ترینیتی» در مورد نقشه نجات «مورفس»، «سایفر» با این فکر چه چیزی در زندگی مهم است و «تانک» در مورد اینکه سوپ رقیقش چه مزه ای دارد کشمکش دارند.

روش «ولادیمیر پروپ» در تحلیل قصه های افسانه ای:

ولادیمیر پروپ Vladimir Propp ساختار شناس روسی که مطالعاتش تاثیر عمیقی بر نویسندگانی چون «ژوزف کمپل» و «کریستوفر ولگر» داشته پس از بررسی قصه های افسانه ای عامیانه روسی ساختار شخصیت های این داستان ها را به صورت زیر دسته بندی می کند: (برای درک بهتر، من پیشنهاد های او را با مثال هایی از فیلم شِرِک ۲ همراه می کنم)

قهرمان: شخصیت اصلی ای که بدنبال چیزی یا رسیدن به هدفی است. («شرک» می خواهد رضایت پدر و مادر فیونا را جلب کند)

شَرور: شخصیت منفی ای که به صورت فعال در مقابل خواسته قهرمان می ایستد. (مادر خواندهٔ جادوگر که عامل همه اختلافات و ناسازگاری هاست)

بخشنده: کاراکتری که به شخصیت اصلی جادو یا توانایی ویژه ای می بخشد. («داروی زندگی سعادتمند» که از مادر خوانده جادوگر دزدیده می شود)

اعزام کننده: کسی که قهرمان را با پیغام یا دستوری او را بدنبال هدفش می فرستد. («شرک» و «فیونا» توسط یک پیک به «سرزمین دور از دسترس» فرستاده می شوند)

قهرمان دروغین: کسی که در قالب یک قهرمان ظاهر می شود اما عملاً بدنبال ایجاد اختلال در موفقیت قهرمان اصلی است. («چارمینگ» وانمود می کند که «شرک» در قالبی انسانی است)

یاری دهنده: کسی که به قهرمان اصلی کمک می کند. (گربه، خر، خوک ها و مرد زنجبیلی)

شاهزاده خانم: کسی که به عنوان پاداش به قهرمان که موانع را پشت سر گذاشته تعلق می گیرد. او کسی است که هدف توطئه های شخصیت شرور داستان قرار دارد. (فیونا تلاش می کند از چارمینگ فرار کند)

پدر شاهزاده: کسی که جایزه را به پاس تلاش های قهرمان به او می بخشد. (شاه که برای آنها دعای خیر می کند)

www.takbook.com

ولادیمیر پروپ معتقد است که همه داستان های افسانه ای عامیانه یک ساختار مشابه دارند و این ساختار بدون وقفه در طول تعدادی از سکانس ها تا کامل شدن قصه تکرار می شود. عناصر این ساختار ثابت عبارتند از:

- قهرمان از وضعیت روتین زندگی خود راضی است. (شرک مرد متاهل خوشبختی است)

- قهرمان به نبود چیزی در زندگی اش پی می برد. (شرک می فهمد که از دعای خیر پدر و مادر فیونا برخوردار نیست)

- قهرمان به سفری سخت می رود. (شرک و فیونا به «سرزمین دور از دسترس» می روند تا با والدین فیونا ملاقات کنند)

- قهرمان در طول این سفر هم با شخصیت های شرور و هم با یاری دهندگانش روبرو می شود. (شرک با پدر ستیزه جو، مادر خوانده جادوگر، گربه چکمه پوش و ... روبرو می شود)

- قهرمان مورد امتحان قرا می گیرد. (شرک باید نشان دهد که می تواند بخاطر فیونا تغییر کند. اما تبدیل شدن به انسان به هیچوجه کار راحتی نیست)

- قهرمان به هدفش می رسد و یا اینکه به کمبود جدیدی پی می برد. (عشق میان شرک و فیونا توسط شاه و ملکه مورد قبول قرار می گیرد)

یکی از مهمترین دلایل موفقیت یک فیلم داشتن شخصیت های قابل باوری است که مشغول انجام کارهایی سخت و یا غیر ممکن هستند. همینطور یکی از مهمترین دلایلی که باعث می شود مخاطبان ناراضی سالن سینما را ترک کنند این است که نویسنده به طور واضح مشخص نمی کند شخصیت اصلی داستان چه کسی است.

لزوم اینکه مخاطب باید بفهد که شخصیت اصلی دقیقاً کیست این است که وقتی فیلمی را نگاه می کنیم اگر شخصیت اصلی را بشناسیم و او برایمان قابل باور باشد از زاویه دید او وارد دنیای قصه می شویم. ما لذت و احساس رضایت را از غلبه شخصیت اصلی بر مشکلات بدست می آوریم. ما وقتی می بینیم او- شخصیت اصلی – دچار مشکل شده ناراحت و نگران می شویم و مشتاقانه علاقمندیم که بفهمیم او چطور می خواهد از مخمصه بگریزد و مشکلش را حل کند. هر چه خطر بزرگتری برای او پیش بیاید ما بیشتر نگران می شویم و امیدوارانه منتظر می شویم که تا پایان قصه او بتواند این خطر یا مشکل بزرگ را دفع کند. اگر ما شخصیت اصلی قصه را نشناسیم نمی فهمیم که برای چه کسی باید نگران شویم؟ بهمین خاطر نمی توانیم به درستی با وقایع فیلم ارتباط برقرار کنیم.

داستان حول کاری که شخصیت اصلی انجام می دهد و مضمون مد نظر نویسنده بنا می شود. اگر به شخصیت های فرعی اهمیتی به اندازه شخصیت اصلی بدهید کاری می کنید که مخاطب منتظر بماند تا شما به او نشان دهید که این شخصیت های جدید چه کسانی هستند و چه می خواهند بکنند. این خیلی خوب است به شرط اینکه شما بتوانید به این نیاز مخاطب پاسخ دهید. باید این شخصیت ها هم به اندازه شخصیت اصلی جذاب باشند یا اینکه درگیر طراحی توطئه ای باشند که با هدف ایجاد مشکل برای شخصیت اصلی باشد. اگر این اتفاق نیفتد و شما نتوانید این شخصیت ها را جذاب کنید، مخاطب به صورت ناخودآگاه دیگر از قصه لذت نمی برد.

حتی در فیلم هایی که چند داستان موازی را روایت می کنند (مثل Love Actually) و در آنها شما چندین شخصیت دارید که هر کدام داستان مجزای مربوط به خود را دارند باز هم فیلمنامه نویس بالاترین اولویت و بیشترین سکانس های فیلم را به جذاب ترین شخصیت مجموعه اختصاص می دهد. دومین اولویت به دومین شخصیت در رده بنده جذابیت و همینطور الی آخر. وقتی شما دارید به جزئیات داستانتان فکر می کنید باید بدانید که شخصیت اصلی تان کیست و چقدر می خواهید داستان او را دنبال کنید. سپس شخصیت های فرعی کیستند و چرا می خواهید آنها را نشان دهید.

چرا پاسخ به این پرسش که چه کسی شخصیت اصلی است مشکل است؟

بعضی اوقات سخت نیست. بعضاً شما دقیقاً می دانید که داستانتان در مورد کیست و شما تنها باید حوادثی که او را به چالش می کشد طراحی کنید. اما زیاد پیش می آید که داستان شما درباره یک شخصیت ویژه مثل «شجاع دل» نباشد یا اینکه ایده به ذهن شما برسد قبل از اینکه اصلا به شخصیت هایش فکر کرده باشید. در این شرایط شما باید برای یافتن شخصیتی که می خواهد روایت کننده داستان شما باشد تلاش کنید.فیلم «حس ششم» را در نظر بگیرید. نویسنده اش – شیامالان- احتمالاً در ابتدا این ایده اصلی

www.takbook.com

اش بوده: پسر بچه ترسویی بنام «کول سیر» به صورت اتفاقی می فهمد که می تواند با ارواح ارتباط برقرار کند. در این ایده طبیعی است که «کول سیر» شخصیت اصلی است که فیلم درباره اوست. اما همینطور که قصه را گسترش می داده و نسخه های اولیه را می نوشته به این نتیجه می رسد که برای جذابتر شدن داستان بهتر است شخصیت اصلی بجای پسر بچه، روحی باشد که هنوز نمی داند روح است و داستان از نظر او روایت شود. در این مرحله او شخصیت «مالکوم کرو» را به عنوان شخصیت اصلی خلق می کند و یک فیلم موفق متولد می شود.

شخصیت اصلی چگونه خلق می شود؟

برای پاسخ به این سوال باید چند قانون تجربی که از تحلیل فیلم های موفق بدست آمده با هم مرور کنیم:

۱- شخصیت اصلی معمولاً یک خواسته و هدف بزرگ دارد که خودش از آن مطلع است و برایش تلاش می کند اما به یک چیز دیگر نیاز دارد که خودش از ابتدا از آن مطلع نیست و در طول داستان متوجه آن می شود و همین موضوع او را متحول می کند. نمی دانم منظورم را متوجه شدید یا نه اما برای مثال فیلم «سنگدلی تحمل ناپذیر» (**Intolerable Cruelty**) را در نظر بگیرید. در این فیلم «مایلز میسون» (جورج کلونی) یک خواسته بزرگ دارد و آن هم این است که «مارلین رکسروث»(کاترین زتا جونز) را می خواهد. اما او نمی داند که اول باید عشق ورزیدن را یاد بگیرد.

۲- شخصیت اصلی رقیب مهمی دارد که در مقابل خواسته و هدف او می ایستد و می خواهد او را از رسیدن به هدفش باز دارد. مثل فیلم «بیلی الیوت» که خواسته او با مخالفت پدر متعصبش مواجه می شود.

۳- شخصیت اصلی کسی است که حل سخت ترین مشکل موجود در فیلم بر عهده اوست. در حقیقت بزرگترین موانع در مقابل او بروز می کند. مثل فیلم «ارباب حلقه ها» که وظیفه نابود کردن اهریمنی چنان پلید و قدرتمند به «هابیت» کوچک و ضعیف سپرده می شود.

۴- شخصیت اصلی کسی است که در طول فیلم شاهد بیشترین تغییر و تحول است. در حقیقت شخصیت اصلی در طول فیلم و در جریان دستیابی به اهدافش به درک جدیدی از خودش و زندگی می رسد. مثل فیلم «ماهی بزرگ» که پسر بچه تحمل غم مرگ پدرش را ندارد اما وقتی که متوجه دروغ هایی که پدرش به او گفته می شود به درک جدیدی از زندگی می رسد.

۵- شخصیت اصلی معمولاً جذاب ترین شخصیت موجود در فیلمنامه است. اما اگر آنها دوست داشتنی نیستند فیلمنامه نویس باید به تدریج به مخاطب نشان دهد که به چه دلیل این خصوصیات منفی را برای او در نظر گرفته. مثل «سنگدلی تحمل ناپذیر» که «مایلز مسی» در ابتدا از نظر مخاطب شخصیتی بیش از اندازه مغرور است اما به تدریج می فهمیم که به دلیل همین خصوصیت به ظاهر منفی او شکست را قبول نمی کند.

۶- در بیست صفحه اول فیلمنامه شخصیت اصلی با شرایطی مواجه می شود که او را بیش از حد تحملش اذیت می کند. مثل فیلم «کوهستان سرد» که دو عاشق بعد از اولین بوسه درگیر جنگی خانمان سوز و جدایی می شوند.

۷- شخصیت اصلی اغلب به سفر یا جستجو به مکانی نا آشنا و ناشناخته می رود. مثل فیلم «ماتریکس» که «نئو» برای اینکه تقدیرش را کشف کند باید به دنیای جدید برود.

توصیه مهم در مورد فیلمنامه های عاشقانه:

در داستان های عاشقانه روال بر این است که به هر دو عاشق زمانی به یک اندازه در فیلمنامه داده می شود. اما با مرور فیلم های موفق عاشقانه نیز می بینید که فیلمنامه نویس در نهایت یکی از آنها را به عنوان شخصیت اصلی انتخاب می کند و او را با مشکلات بیشتری به نسبت طرف مقابلش مواجه می سازد. در فیلم «کوهستان سرد» شخصیت اصلی «آدا» (نیکول کیدمن) است نه «اینمان» (جودلاو). علی رغم اینکه او به جبهه رفته و طبیعی است که در موقعیت سخت تری قرار گرفته اما فیلمنامه نویس با بیشتر نشان دادن «آدا» ما را به او بیشتر نزدیک می کند. «آدا» کسی است که فیلم را آغاز می کند و در نهایت هم اوست که پایان فیلم را شکل می دهد. «آدا» بیشترین تغییر و تحول را در طول فیلم دارد و در نهایت اوست که «اینمن» را بر می گرداند و او را نجات می دهد. «اینمن» هم قهرمان اصلی سفر اودیسه وار خود از جنگ به سوی خانه و «آدا» است.

www.takbook.com

توصیف شخصیت

در کتاب های فیلمنامه نویسی به شما توصیه می کنند که برای اینکه شناخت کاملی نسبت به شخصیت هایتان پیدا کنید آنها را برای خودتان توصیف کنید. معمولاً آنها به شما یاد می دهند که سوالاتی در مورد شخصیت کارتان بپرسید و به آنها پاسخ دهید تا شخصیت به شکل کامل در ذهن شما شکل بگیرد. سوالات پیشنهادی در این کتاب ها شامل موارد زیر می شوند:

۱- شخصیت شما چگونه به نظر می رسد: سن، جنسیت، خصوصیات ظاهری، عادت ها شکل لباس پوشیدن و...

۲- شخصیت شما چه طور آدمی است: باهوش است یا کم هوش، آیا آدم اجتماعی ای است، چه چیزی را دوست دارد و از چه چیزی بدش می آید، خودش چه نظری در مورد خودش دارد، از نظر اطرافیانش او چطور آدمی است، به چه چیزی اعتقاد دارد و نظرش در مورد پدیده های مختلف چیست و...

۳- شخصیت شما متعلق به چه طبقه اجتماعی ای است: او متعلق به چه خانوده ای است، دوستانش چه کسانی هستند، در چه دوره زمانی و در چه کشوری زندگی می کند، قبل از این و در سال های گذشته چه اتفاقات مهمی برای او افتاده است و...

شناخت جزئیات شخصیت (توصیف شخصیت) برای نوشتن یک فیلمنامه خوب امری حیاتی است. شما باید بفهمید که شخصیت هایی که خلق کرده اید برای روایت داستان مناسب هستند یا نه.

شما بعنوان فیلمنامه نویس در ابتدا شخصیت را یا بر مبنای یک الگوی واقعی که قبلاً دیده اید و یا بر مبنای میل شخصی تان می سازید اما در طول داستان با اتفاقات و مشکلاتی که در مسیر او قرار می دهید کاری می کنید که او تغییر کند و به انسان کامل تری تبدیل تبدیل شود. اگر شخصیت شما از ابتدا آدم کاملی باشد شما دیگر جایی برای پیش روی ندارید. همانطور که در بحث های قبلی هم گفتم در یک فیلمنامه خوب شخصیت ها در طول قصه متحول می شوند، رشد می کنند و به درک جدیدی از خود می رسند. حالا اگر شخصیت های شما از ابتدا آدم های کامل و نمونه ای باشند عملاً نقطه ضعفی ندارند که بخواهند در طول قصه آن را از بین ببرند به همین خاطر یکی از عوامل موثر در ساخت یک داستان خوب از بین می رود. یک فیلمنامه نویس همیشه باید از خودش بپرسد:

۱- شخصیت اصلی من چه کسی است؟

۲- او چه می خواهد؟ او نیاز دارد که چه چیزی را در مورد زندگی، جهان و خودش بفهمد؟

۳- بدترین مشکل و دردسری که می تواند برای او اتفاق بیفتد چیست و این اتفاق چگونه می تواند او را به شناخت جدیدی از خودش و زندگی برساند که تا قبل از آن اتفاق نمی دانسته؟ یا اگر قصه شما تراژدی است و پایان خوش ندارد شخصیت های شما خیلی دیر چه چیزی را می فهمند که اگر آن را انجام داده بودند سرانجام قصه این نبود؟

سعی کنید به این سوال پاسخ دهید که چرا شخصیت شما می تواند مشکلات بزرگی که شما برایش طراحی کرده اید را حل کند و از پس انها بربیاید؟ اگر در مرحله اول کار در مورد اینکه چه چیزی شخصیت های شما را به دردسر و مشکل می اندازد چیزی به ذهنتان نمی رسد بدانید که نمی توانید شروع امیدوار کننده برای داستانتان داشته باشید. بگذارید برای اینکه ین موضوع برایتان واضح شود از فیلم های شاخص چند مثال بزنم:

فیلم شجاع دل: چه کسی شخصیت اصلی است؟ «ویلیام والاس» کشاورزی آرام و مهربان که می خواهد زندگی آرامی داشته باشد.

بدترین مشکل و دردسری که می تواند برای او اتفاق بیفتد چیست؟ یک انگلیسی همسرش را می کشد.

فیلم کوهستان سرد: شخصیت اصلی کیست؟ «آدا» یک دختر شهری شیک پوش.

بدترین مشکل و دردسری که می تواند برای او اتفاق بیفتد چیست؟ نامزدش به جنگ می رود، پدرش می میرد و او حالا باید با کشاورزی زندگی اش را بگذراند.

www.takbook.com

فیلم ارباب حلقه ها: شخصیت اصلی چه کسی است؟ «فرودو بِگینز» پر شر و شور که با حمایت «عمو بیلبو» زندگی می کند.

بدترین مشکل و دردسری که می تواند برای او اتفاق بیفتد چیست؟ او باید به تنهایی به سفر و مبارزه ای سخت برود و حلقه ای را نابود کند.

فیلم ناتینگ هیل: شخصیت اصلی چه کسی است؟ «ویلیام تاکر» یک کتابفروش عادی و خجالتی که زندگی آرامی دارد.

بدترین مشکل و دردسری که می تواند برای او اتفاق بیفتد چیست؟ او عاشق یک هنرپیشه مشهور و جذاب می شود.

نکته مهم: در مرحله توصیف شخصیت برای خلق یک ساختار درماتیک درست فهمیدن نقطه ضعف شخصیت ها به اندازه فهمیدن نقاط قوت و یا خصوصیات ظاهری، اخلاقی و اجتماعی آنها دارای اهمیت است. اینکه آنها دقیقاً در ابتدای قصه چه طور آدم هایی هستند و پس از اینکه توانستند از پس مشکلات طرح شده در روند قصه بر بیایند به چه آدم های جدیدی تبدیل شدند؟ شما باید در این مقطع دقت کنید که توصیفی که برای شخصیت تان در نظر می گیرد چیزی دم دستی و معمولی نباشد. مثلاً اگر در توصیف شخصیت نوشتید «سرباز شجاع» این خیلی برای مخاطب جذابیت ندارد چون سربازها معمولاً شجاع هستند یا اگر نوشتید «سیاستمدار خود محور» باز هم همینطور است چون همه سیاستمدارها خود محور هستند. ولی اگر مثلاً در توصیف نوشتید «خود خواه ترین سیاستمداری که تا کنون بوده. کسی که پاهایش را بر کف وست مینستر می کوبد» ممکن است کمی علاقه مخاطب را جلب کنید.

مخاطبان همچنین به صورت ناخودآگاه انتظار دارند که ضعف های اخلاقی باعث شود که شخصیت شما درگیر مشکلات بزرگی شود و کم کم با استفاده از تجربیاتش تغییر کند. مثل فیلم **Intolerable Cruelty** که در آن مایلز مسی (جورج کلونی) در ابتدای فیلم یک وکیل طلاق قالتاق است اما در پایان به شوهری دوست داشتنی تبدیل می شود. نقطه ضعف شخصیتی او نیازش را به تغییر در طول قصه ایجاد می کند.

تمرین: شخصیت اصلی داستان را به دقت بررسی کنید و ببینید که آیا شخصیت شما در ابتدای داستانتان چه نقطه ضعفی دارد که برای در پایان داستان آن را تغییر داده باشد. حالا در میان این دو نقطه مشکلات بزرگ و اتفاقاتی که باعث این تغییر در او می شود را خیلی ظریف طراحی کنید. در حقیقت برای شخصیت تان یک نیاز دراماتیک تعریف کنید که از نقطه ضعف هایی که برای او در مرحله توصیف شخصیت تعریف کرده اید نشأت بگیرد. برای مثال در **Intolerable Cruelty** مایلز مسی (جورج کلونی) به دنبال یک رابطه بدون دردسر با زنی زیبا (کاترین زتا جونز) است اما این چیزی است که او بدنبالش است نه نیاز واقعی اش. از نظر نویسنده او یک نقطه ضعف دارد و آن هم این است که بدلیل شغلش از طلاق و جدایی وحشت دارد پس او نیاز دارد که برای دستیابی به یک عشق قابل اعتماد و بی قید و شرط بر ترسش از طلاق غلبه کند. این نیاز با اتفاقاتی که از سوی نویسنده در طول قصه طراحی شده پاسخ داده می شود و در پایان او به شوهری دوست داشتنی تبدیل شده.

نوشتن طرح بر اساس شخصیت

کتاب های آموزش فیلمنامه نویسی و اساتید این رشته در کلاس ها مرتب به شما تاکید می کنند که شما باید یک نیاز برای شخصیت تان تعریف کنید و بدانید که او بدنبال چیست. اما اینکه بدانید که او چه کارهایی انجام می دهد تا به خواسته اش برسد، به همان اندازه که بدانید چه می خواهد اهمیت دارد. بعضی وقت ها شما به راحتی می توانید تفاوت این دو را احساس کنید. مثلاً در ارباب حلقه ها، خواست «فرودو» این است که حلقه را نابود کند. اما «گاندالف» به او می گوید تنها جایی که می تواند آن را از بین ببرد **Mount Doom** است. حالا او چه باید بکند؟ حالا او باید به جایی بسیار دور به «موردو» سفر کند و حلقه را دورن آتشفشان بیاندازد تا از بین برود. این مسیر جستجو و درخواست یا چالش او است.

برخی اوقات آنچه شخصیت می خواهد و آنچه که باید انجام دهد یکی است (مثل فیلم های ورزشی وقتی که شخصیت می خواهد قهرمان شود) اما در این گونه فیلم ها هم تفاوت آنچه شخصیت می خواهد و آنچه باید انجام دهد واضح است. برای مثال در بیلی

www.takbook.com

الیوت، بیلی تصمیم می گیرد که به کلاس های باله برود. این چیزی است که او می خواهد. اما او باید چه کاری انجام دهد تا به این خواسته برسد؟ او باید بر ترس و خجالتش از این مردم در مورد او چگونه فکر می کنند غلبه کند تا بتواند موفق شود.در هر دو فیلمی که در بالا به آنها اشاره کردم نویسندگان فیلمنامه موانع و چالش هایی را در مقابل قهرمان هایشان گذاشته اند. اگر این موانع کوچک و آسان باشند عملاً قصه ای شکل نخواهد گرفت. مثلا در ناتینگ هیل تصور کنید که «آنا» (جولیا رابرتز) وارد زندگی «ویلیام تاکر» (هیو گرانت) می شد و همه چیز بدون مشکل پیش می رفت – نه حضور خبرنگاران در مقابل خانه اتفاق می افتاد، نه دوست پسر قبلی ستاره سینما جود داشت، نه آن سوء تفاهم ها بوجود می آمد و نه....- عملاً فیلمی ساخته نمی شد.

لذتی که مخاطب در زمان تماشای فیلم احساس می کند بخاطر این است که می بیند قهرمان فیلم – که مخاطب می تواند با آن همذات پنداری کند – درگیر یک مشکل بزرگ شده و هر چه بیشتر تلاش می کند بیشتر گرفتار می شود. اما قبل از اتمام فیلم او یک راه غیر منتظره و باور پذیر برای حل مشکلش پیدا می کند.پس قبل از خلق شخصیت یا خط قصه، ایده فیلم را تحلیل کنید و تلاش کنید تا به پرسش هایی که مشخص می کند شخصیتی که در ذهن دارید برای طرح و روند داستانتان مناسب است یا نه پاسخ دهید. از خودتان بپرسید:

- او کیست؟

- مشکلی که در زندگی او با آن مواجه شده است چیست؟

- او چه می خواهد؟ نیاز او چیست؟

- او برای اینکه به خواسته اش برسد باید چه کار کند؟

- نقاط ضعف شخصیتی و اخلاقی او چیست؟

- او از چه چیزی وحشت دارد؟

- مهمترین رقیب و مخالف او چه کسی است؟

- این رقیب چه گونه به نقطه ضعف او حمله می کند؟

- شخصیت اصلی داستان چگونه با بزرگترین ترسش روبرو می شود؟

- او در طول قصه چه چیزی را فرا می گیرد؟

- داستان چگونه تمام می شود؟

اگر شما بخوبی می دانید که چه چیز شخصیت شما را به جلو هدایت می کند و پاسخ همه پرسش های بالا را هم دارید، بدانید که در حال خلق فیلمنامه ای هستید که به در بین نویسندگان به فیلمنامه های شخصیت محور معروف هستند.

نکته مهم: «تعلیق» اصطلاحی است که بیشترین سوء تعبیر در مورد آن صورت گرفته. معمولاً این واژه در مورد لحظاتی در فیلم های پلیسی بکار می رود که شخصیت اصلی در طول راهرویی قدم می زند و نمی داند که که الان از کدام اتاق قاتل اره بدست بیرون می آید. اما ارسطو «تعلیق» را بسیار گسترده تر از یک حقه تصویری می داند. او معتقد است که تعلیق یعنی اینکه مخاطب برای شخصیتی که دچار مشکلات سخت و نا عادلانه ای شده، احساس ترحم کند. چون تنها در ان صورت است که مخاطب می تواند با شخصیت داستان همذات پنداری کند و برای آنچه که قرار است برای او پیش بیاید نگران شود. زمانی که مخاطب اطلاعات بیشتری از شخصیت درون فیلم داشته باشد برای او احساس ترحم و نگرانی می کند. اما در ضمن او اضطراب از اینکه حالا شخصیت برای حل این مشکل چه می کند که داستان تبدیل به تراژدی نشود را نیز تجربه می کند. ضمن اینکه در پایان از اینکه شخصیت بر مشکلات فائق می آید احساس رضایت می کند. این تعریف درست «تعلیق درماتیک» است.

تمرین: سعی کنید داستانتان را در یک پاراگراف بنویسید که در آن مراحل هیجان انگیزی که شخصیت شما برای غلبه بر ترس ها و نقطه ضعف هایش انجام می دهد را بنویسید. در آن ذکر کنید که شخصیت شما چه کسی است، در چه وضعیتی قرار دارد و خواسته اش چیست؟ با چه مشکلاتی مواجه است و در نهایت چطور تغییر می کند و متحول می شود؟ پس از آن همین کار را در مورد دیگر

www.takbook.com

شخصیت های داستانتان هم انجام دهید. وقتی شما به روشنی بدانید که چه چیزی به آنها برای مقابله با شخصیت تان انگیزه می دهد، براحتی می فهمید که آنها در کجای قصه با شخصیت اصلی شما درگیر می شوند و در مقابل او قرار می گیرند.

شخصیت مخالف یا رقیب

در فیلمنامه های سینمایی همواره، داستان زمانی شکل می گیرد که شخصیت اصلی با افراد و نیروهایی که می خواهند مانع رسیدن او به خواسته هایش شوند درگیر می شود. پس بدون این شخصیت ها و یا نیروهای مخالف ما عملاً داستانی نخواهیم داشت.

در روند خلق فیلمنامه اگر این شخصیت یا نیروی مخالف توسط نویسنده بدرستی شناخته نشود و او نفهمد «رقیب» یا «نیروی مخالف» شخصیت اصلی کیست، ساختار داستان بگونه ای ناقص شکل می گیرد. این داستان فاقد عناصری است که می توانند احساس رضایت را در مخاطب ایجاد کنند.در فیلم های موفق، نویسندگان به وضوح می دانند که چه کسی جذاب ترین و خطرناکترین رقیب است و شخصیت اصلی را گام به گام با نیروها و شخصیت های مخالف روبرو می کنند که مخاطب درگیر قصه شود و آن را با علاقه دنبال کند. حالا شما هم از این زاویه به داستان تان نگاهی بیاندازید و ببینید که در آن چه کسی به طور جدی در مقابل خواسته شخصیت اصلی ایستاده است. اگر پیدایش کردید او را تا حد ممکن قوی کنید به گونه ای که گویی او شخصیتی شکست ناپذیر است. این قدرت بخشیدن به این خاطر است که هر چقدر شخصیت رقیب در داستان شما قوی تر باشد، احساس رضایت مخاطب از پیروزی نهایی شخصیت اصلی بر او بیشتر خواهد بود. یا اگر قرار است شخصیت اصلی شما در پایان شکست بخورد با شکست از یک رقیب قوی احساس تاسف و غم مخاطب از این موضوع بیشتر خواهد بود. به بیان دیگر جذاب شدن داستان شما ارتباط مستقیمی با میزان قدرت شخصیت منفی یا رقیب دارد.

در اغلب فیلم های حادثه ای یک نیرو یا شخصیت مخالف بسیار قوی وجود دارد که به صورت مستقیم به نقاط ضعف شخصیت اصلی حمله می کند و کاری می کند که او در طول داستان متوجه شود که آنچه نیاز دارد اصلاح این نقاط ضعف است و متحول شود. به عنوان مثال در فیلم «شجاع دل» از زمانی که جنگ «ویلیام والاس» با انگلیسی ها شروع می شود نویسنده او را مواجهه با مجموعه ای از آدم ها که همگی به یک قدرت واحد – دولت انگلیس- وابسته هستند، قرار می دهد. این شخصیت های مخالف از نجیب زاده انگلیسی محلی شروع می شود، سپس پسر پادشاه، بعد مجموعه ای از اشراف انگلیسی و در نهایت خود «ادوارد ارل» پادشاه انگلستان. در مقاطعی از داستان حتی «رابرت بروس» نیز در مقابل او قرار می گیرد. نویسنده بخوبی از این قانون استفاده کرده که «هر چقدر نیروی شرور قوی تر باشد خطر رویارویی افزایش پیدا می کند و داستان جذابتر می شود.»

در «ماتریکس» هم با همین روند روبرو هستیم. در آنجا «نئو» با مجموعه ای از مامور های مختلف درگیر است اما آن کس که از همه قوی تر و شکست ناپذیر است «مامور اسمیت» است. این ها مثال هایی از فیلم های حادثه ای بود. اما در فیلم های عاشقانه ای که بر مبنای مثلث عشقی نیست و شخصیت اصلی رقیبی ندارد این الگو چگونه خواهد بود؟ یعنی اینکه در این فیلم ها رقیب یا مخالف چه کسی است و نویسندگان داستان چگونه باید مخاطب را با درگیری شخصیت اصلی و رقیب سرگرم نگه دارند؟ برای پاسخ دادن به این سوال شما کافی است ببینید چه چیزی مانع رسیدن شخصیت اصلی به خواسته اش است. خواسته یک عاشق رسیدن به معشوق است، کسی که مانع این خواسته است خود معشوق است پس شخصیت رقیب و مخالف در این داستان های عاشقانه - که نفر سومی وجود ندارد - خود معشوق است. در این قصه ها معمولاً نقطه ضعف شخصیت اصلی این است که نمی داند چگونه باید بدون قید و شرط عشق بورزد و در پایان داستان با مصیبت هایی که برای بدست آوردن معشوق می کشد متوجه نقطه ضعفش می شود و بر آن غلبه می کند. این روند هم در داستان هایی که عاشق و معشوق در پایان داستان به وصال هم می رسند – مثل ناتینگ هیل – و هم در داستان هایی که پایان غم انگیزی دارد – مثل کوهستان سرد و کازابلانکا- صدق می کند.

در اینجا موارد دیگری از ژانر های مختلف که در آنها شخصیت یا نیروی رقیب مشخصی مانند فیلم های حادثه ای وجود ندارد را بررسی می کنیم:

داستان های مبتنی بر تحقیقات (کارآگاهی یا مستند علمی): در این گونه داستان ها رقیب اصلی معمولا پاسخ یک معما یا سوال است که تقریباً در غالب موارد در پایان داستان به وضوح رخ می نمایاند. در این گونه داستان ها فیلمنامه نویسان در طول قصه نشانه ها، نکات انحرافی و یا رقیب های کوچکتری می چینند تا تماشاگر را تا لحظه واضح شدن پاسخ معما علاقمند نگه دارند.

www.takbook.com

فیلم های فاجعه: در این نوع از فیلم ها شخصیت مخالف یا رقیب یک حادثه طبیعی مثل آتشفشان، شهاب، گردباد، سونامی، کوه یخ، بیماری واگیر دار و... است که شخصیت اصلی باید بر آنها غلبه کند و خود و خانواده و در مراحل بالاتر مردم را نجات دهد. از آنجا که این حوادث طبیعی فاقد خصوصیات انسانی هستند نویسنده باید رقبا و شخصیت های مخالف درجه دومی در طول داستان طراحی کند که در جهت ممانعت از غلبه شخصیت اصلی بر این حوادث طبیعی فعالیت کنند.

درام های شخصی: در اینگونه فیلم ها شخصیت مخالف یا رقیب معمولاً یکی از اعضای خانواده شخصیت اصلی – مثل پدر در فیلم بیلی الیوت – یک دوست نزدیک یا شریک تجاری است که به شخصیت اصلی نزدیک هستند اما نقطه نظر متفاوتی نسبت به او در مورد زندگی دارند و به خاطر همین تفاوت با تمام قدرت در مقابل خواسته او می ایستند.

نکته مهم: ارسطو معتقد است که بهترین شخصیت رقیب کسی است که خیلی به شخصیت اصلی نزدیک است. او می گوید وقتی یک شخصیتی که به وضوح شرور و خطرناک است کاری در حق شخصیت اصلی انجام می دهد از آنجا که حدس آن از قبل زده می شده، احساس ترحم و همدردی شدیدی در مخاطب ایجاد نمی کند. اما اگر کسی که رابطه نزدیکی با شخصیت اصلی دارد – مثل دوست، پدر، فرزند و برادر – کار بدی در حق او انجام دهد تماشاگر به شدت درگیر می شود.

تمرین: رابطه و رویارویی میان شخصیت اصلی فیلمنامه تان با مهمترین شخصیت رقیب یا مخالف را دوباره بررسی کنید و ببینید می توانید کاری کنید که آنها روابط نزدیک تری با هم داشته باشند تا در زمان بروز رویارویی و تنش این کشمکش شدید تر شود. حتماً لازم نیست کار خاصی انجام دهید که شخصیت هایتان به هم نزدیک تر شوند. برای بوجود اوردن حس نزدیکی، رابطه ای در گذشته را خلق کنید که بدلیلی از بین رفته یا اینکه آتش زیر خاکستری که حل نشده باقیمانده و حالا بدون اینکه شخصیت اصلی بداند و در جریان باشد دوباره با یک جرقه کوچک منفجر شده. مثل فرانکشتاین که شخصیت اصلی هیولایی که در مقابلش می ایستد را خودش با دست های خودش خلق می کند.

شخصیت فرعی

اغلب فیلمنامه نویسان تازه کار یک مشکل رایج در کارهایشان دارند و آن هم این است که تلاش می کنند تا مشکل جلو رفتن داستان را با اضافه کردن شخصیت های جدید حل کنند. یعنی بجای اینکه با همان شخصیت اصلی داستان را پیش ببرند، با اضافه کردن شخصیت های فرعی و ماجراهای جدید که توسط این شخصیت ها بوجود می آید داستان را جلو می برند. معمولا هم وقتی تهیه کننده یا کارگردان به این مشکل موجود در فیلمنامه اشاره می کنند نویسنده از کارش دفاع می کند و آن را موضوعی در روند ساختاری فیلمنامه می داند. اما متاسفانه باید گفت که در اغلب اوقات این شخصیت های فرعی و ماجرا هایشان نه تنها کمکی به ساختار و کلیت فیلمنامه نمی کنند بلکه عاملی برای آشفتگی فیلمنامه و انحراف از روند اصلی می شوند.

در فیلمنامه های سینمایی معمولاً بین پنج تا هفت شخصیت مهم وجود دارد که درگیری و چالش میان آنها قصه اصلی را می سازد. ممکن است تعداد کمی هم شخصیت پیرو – دستیار – هم وجود داشته باشد که نقش های کوچکی در داستان دارند. در برخی موارد مثل ارباب حلقه ها ممکن است بیشتر از هفت شخصیت اصلی وجود داشته باشد اما آنها هم در کنار هم برای حمایت از سرگروه خود همکاری می کنند. یعنی یک گروه از این شخصیت ها توسط فرودو رهبری می شوند و یک گروه – با اهمیت کمتر – توسط آراگورن.

وقتی شخصیت اصلی (یا گروه اصلی) در چالش با شخصیت مخالف یا رقیب قرار می گیرد به آن طرح اصلی می گوییم و هنگامی که شخصیت اصلی کنشی با بقیه شخصیت ها برقرار می کند حاصل آن را طرح (یا داستان) فرعی می نامیم. مثلاً در بسیاری از فیلم های کمدی رمانتیک و فیلم های ماجراجویانه ممکن است شخصیت های فرعی بین خودشان طرح های فرعی کوچکی داشته باشند. مثلاً در ناتینگ هیل رابطه عاشقانه میان اسپایک و هانی. یا رابطه عاشقانه میان روی و جورجیا در کوهستان سرد.

در داستان های جنایی – پلیسی خیلی کم پیش می آید که طرح های داستانی درجه دوم و فرعی وجود داشته باشند چون نویسنده باید تا حد ممکن همه تمرکز و توجه خود را بر شخصیت اصلی و معمای داستان متمرکز کند تا بتواند تنش و تعلیق مورد نیاز را خلق کند.پس مراقب باشید که چند شخصیت خلق می کنید چون هر شخصیت جدید به این معنا است که شما باید یک داستان فرعی

www.takbook.com

جدید نیز برای او بسیازید و این ممکن است داستان شما را آشفته کند. برای اینکه بفهمید ماهیت این داستان فرعی چیست و چگونه باید آن را بنویسید یک تکنیک وجود دارد و آن هم این است که سوالات زیر را از خود بپرسید:

- این داستان فرعی از چه نوعی است؟ (مثلاً عشقی، کمدی، معمایی و...)

- شخصیت اصلی این داستان فرعی چه کسی است؟ (معمولاً شخصیت اصلی فیلم، شخصیت اصلی این داستان فرعی هم هست. به طور مثال در داستان های عشقی یک رابطه قدیمی میان شخصیت اصلی و یک نفر دیگر وجود داشته که حالا در میانه کار یادآوری این رابطه باعث می شود که داستان فرعی جدیدی بوجود بیاید).

- او تا کنون با چه مشکلاتی در زندگی اش مواجه بوده؟- او چه می خواهد؟- برای رسیدن به این خواسته باید چه کاری انجام دهد؟- او چه نقطه ضعفی دارد؟- بزرگترین ترس او چیست؟- شخصیت رقیب یا مخالف او در این داستان فرعی چه کسی است؟- این شخصیت رقیب چگونه به نقطه ضعف او حمله می کند؟- شخصیت اصلی این داستان فرعی چگونه برای ترمیم نقطه ضعفش اقدام می کند؟- او در طول داستان چه می آموزد؟- او چگونه چالش میان «آنچه می خواهد» با «آنچه به آن نیاز دارد» را حل می کند؟- این داستان فرعی چگونه تمام می شود؟

پس از یافتن پاسخ این پرسش ها باید «طرح داستان اصلی» و «طرح داستان های فرعی» را به ترتیب مرتب کنید و مشخص کنید که در طول داستان چقدر به آن ها وزن و اهمیت می دهید.اگر شما نتوانید تعادل میان داستان اصلی و داستان های فرعی را حفظ کنید و به داستان فرعی اهمیتی در اندازه داستان فرعی بدهید ممکن است بخشی از قدرت تاثیرگذاری حسی داستان اصلی را در داستان های فرعی پخش کنید. این مشکل می تواند عاملی برای کم شدن احساس رضایت در خواننده (یا بیننده) شود. بگذارید برای اینکه ذهن شما روشن شود مثالی بزنم در فیلم خواهران مگدالن (**The Magdalen Sister**) که داستانی در مورد فرار از زندان است ما این تصور را داریم که مارگاریت شخصیت اصلی داستان است اما کمی که جلوتر می رویم می بینیم که برنادت با چالش سنگین تری برای فرار از زندان روبرو است. البته این فیلم، فیلم خوبی است اما به نظر من اگر همدردی تماشاگر تا پایان با مارگاریت به عنوان شخصیت اصلی حفظ می شد تاثیر حسی فیلم قوی تر بود. برای اینکه بفهمید چه می گویم این فیلم را با رستگاری در شاوشنگ که آن هم فیلمی در مورد فرار از زندان است مقایسه کنید. در این فیلم نویسنده، داستان زندانیان دیگر را هم تعریف می کند اما همچنان اندی دورفین و ماجراهای مربوط به او شخصیت و داستان اصلی است. در نتیجه مخاطب با او احساس همدردی شدیدی دارد و در هنگام فرار او از زندان در پایان هیجان و رضایت فراوانی را احساس می کند.

نکته مهم: وقتی که فیلمنامه می نویسید باید دقیقاً بدانید که تماشاگر قرار است چقدر ببیند و این دیدن از نقطه نظر کدام شخصیت قرار است اتفاق بیفتد. وقتی تماشاگر صحنه ای را می بیند که در آن تعداد زیادی شخصیت فرعی – بدون حضور شخصیت اصلی – حضور دارند این خطر وجود دارد که تمرکز داستان به هم بریزد و ارتباط حسی تماشاگر با داستان قطع شود. به همین خاطر توجه داشته باشید که تماشاگر این صحنه ها را از زاویه دید چه کسی می بیند.

تمرین: همه داستان های فرعی را در فیلمنامه تان با روشی که در بالا گفتم مشخص کنید و به ترتیب اهمیت بچینید. داشتن چنین چیزی به شما در طرح زیری ساختار و روند داستان بسیار کمک می کند. سپس سعی کنید اینکه در هر سکانس چه اتفاقی می افتد را مشخص کنید و دقیقاً بدانید در طول داستان چه میزان به هرکدام از آن ها می پردازید و این داستان های فرعی از نقطه نظر (**POV**) چه کسی روایت می شود.

شروع ، میانه و پایان داستان

ارسطو در رساله معروفش در باب نمایشنامه نویسی و شعر، اولین تحلیل نمایشنامه را ارایه کرده است. او همچنین نخستین کسی بوده که راهکارهایی را پیشنهاد داده که از طریق آنها نویسندگان میتوانند ساختار داستان هایشان را اصلاح کنند. او اعتقاد داشت که هر داستان خوبی نه تنها دارای شروع، وسط و پایان است؛ بلکه شامل دو فاز داستانی مهم نیز میشود: گره افکنی و گرهگشایی.

www.takbook.com

از زمانی که شروع به معرفی شخصیتهایتان میکنید و به آنها تمایلها و آرزوهایی میبخشید، آنها را در تعارض با آدمهای اطرافشان قرار میدهید. منحنی طبیعی هر شرایطی به سوی پیچیده تر شدن می رود، تا وقتی که چالش به اوج خود برسد و مسئله حل شود.

زمانی که عناصر شخصیتی را که در درس های قبل مورد بررسی قرار گرفتند اضافه میکنید، نمودار ساختار میتواند مطابق آنچه در ادامه میآید تعدیل شود:

امروزه بیشتر بزرگان فیلمنامهنویسی هالیوود، از سید فیلد و مایکل هاوج گرفته تا رابرت مکی و لو هانتر، بر این نظرند که یک فیلمنامه سینمایی هم باید دارای شروع، وسط و پایان باشد که تقریباً با ساختار سه پردهای مطابقت دارد.

آلفرد هیچکاک اشاره معروفی دارد که «طول فیلم باید ارتباط مستقیم با تحمل مثانهٔ انسان داشته باشد». درنتیجه بر مبنای اتفاق نظر فیزیولوژیک، توقع میرود که فیلمها در حدود دو ساعت طول بکشند و تقریباً شامل هشت سکانس، به طول حدوداً دوازده دقیقه باشند. اگر توالی پیشروی و پسروی داستان را هم در نظر بگیریم، ممکن است بتوان الگوی جدیدی به این شکل رسم کرد:

چنین نمودارهایی نمیتوانند فیلمنامهتان را برایتان بنویسند، اما ممکن است کمکتان کنند که ساختار داستانتان را برنامهریزی کنید.

توصیه مهم: تعدادی از استادان مشهور فیلمنامهنویسی مانند جان تروبی، کریستوفر وگلر یا فیل پارکر بر این باورند که پایبندی سفت و سخت به ساختار ۳ پردهای که اتفاقات مشخص باید در جاهای مشخص رخ دهند، به خلاقیتتان آسیب میزند. زیرا آنچه واقعاً اهمیت دارد نقاط عطف است که داستان گره و پیچ احساسی پیدا میکند، نه اینکه دقیقاً در چه زمانی اتفاق بیفتند. اما حتی در اینجا هم یک اتفاق نظر عمومی وجود دارد که هنوز سه فاز برای هر داستان وجود دارد:

شروع: ایجاد مخمصه. شخصیت اصلی شما چه میخواهد؟ چه چیز لازم دارد؟ باید چه بکند که به آنچه میخواهد برسد؟

میانه: تعارض، عمل و عکسالعمل. شخصیت اصلی برای به دست آوردن آنچه که میخواهد تقلا میکند و معمولاً در انتهای قسمت میانه شکست میخورد. اما در اثنای این شکست شروع به درک نیازهای حقیقیاش میکند.

پایان: تقلای نهایی، رفع مشکل و پیامد. پایان احساسی که در آن شخصیت اصلی پی میبرد واقعاً به چه چیزی نیازداشته است، چه به آنچه که میخواسته برسد یا نرسد.

تمرین: سعی کنید داستانتان را در راستای خطوط نمودار آخر طراحی کنید. حالا به جای اینکه به هر سکانس شمارهای بدهید، یک جمله کوتاه در اینباره بنویسید که شخصیت اصلی تلاش میکند در آن سکانس چه کاری انجام دهد.این تمرین به شما کمک خواهد کرد تا استخوانبندی داستانتان را شکل بدهید.

سوال هایی که باید حتماً به آنها جواب بدهید

داستانهای سینمایی و تلویزیونی، همه با سوال و جوابی شکل می گیرند. شما اگر بتوانید به همه سوال ها پاسخ بدهید یعنی اینکه به اجزای فیلمنامه تان مسلط هستید و فرایند نوشتن پس از آن خیلی سریع خواهد بود. در سطح داستان، باید بپرسید:

- داستان من واقعاً در مورد چیست؟
- چه چیزی میخواهم بگویم؟
- قلاب بزرگ داستان چیست؟
- چه چیزی داستان را سینمایی (یا تلویزیونی) میکند؟
- چرا خیلی بهتر از هر چیز دیگری است که تا به حال دیدهام؟
- آیاحاضرم برای دیدنش پول بدهم؟

در سطح شخصیت باید بپرسید:

www.takbook.com

گره افکنی:

موقعیت

- شخصیت اصلی من کیست؟
- چه می خواهد؟
- چگونه میتوانم نشان دهم که چه میخواهد؟
- احتیاج دارد چه چیزی را درباره دنیا یا خودش بیاموزد تا به چیزی که میخواهد دست یابد؟
- چگونه میتوانم بهطور تصویری نشان دهم که به چه چیز احتیاج دارد؟

افزایش تعارض

- چه کسی رودرروی او قرار گرفته است؟
- مخالفان چگونه به شخصیت اصلی حمله میکنند و ضعفهای او را نشان میدهند؟
- چرا شخصیت اصلی در مقابل تغییر مقاومت میکند و از مواجه با ضعفهایش رویگردان است؟
- سطح چالش چگونه افزایش مییابد؟
- چه چیزی چالش را شخصی می کند؟
- آیا تعارض افراطی میشود و حتی دوستان را مجبور به شروع به رها کردن شخصیت اصلی میکند؟ (اگر نه، باید اینطور بشود!)
- چگونه بالاخره شخصیت اصلی مجبور میشود با ضعفهایش روبرو شود و به فکر تغییر درونی بیفتد؟

گره گشایی:

رفع مشکل

- چرا شخصیت اصلی برمیگردد تا آخرین تلاش را برای شکست دشمنش انجام دهد؟
- آیا هنوز آن چیزی را که در ابتدا انجام داد میخواهد، یا شروع به درک این میکند که تا هدف یا رویکرش را به زندگی تغییر ندهد، هرگز پیروز نخواهد شد ؟
- کدام انتخابهای اخلاقیای که باید در کشمکشهای نهایی انجام دهد، در نهایت باعث بیرونی شدن کشمکش بین آنچه که میخواهد و آنچه که احتیاج دارد میگردد؟
- چگونه شخصیت اصلی در اوج و رفع مشکل فیلم، شکاف بین آنچه میخواهد و آنچه احتیاج دارد را میبندد؟

کارهایی که قهرمان قصه انجام می دهد

اکشن تنها به معنای سکانسهای جنگ و تعقیب نیست، به معنای تمام کارهایی است که شخصیت اصلی برای به دست آوردن آنچه که میخواهد باید انجام دهد. همچنین به معنای اقداماتی است که رقیبانش برای متوقف کردن او در دستیابی به آنچه که میخواهد، انجام میدهند و آنچه شخصیت اصلی در پاسخ به کارهای آنها انجام میدهد. برای توضیح اینکه چرا نگاه کردن به کلیت فیلم از زاویه اهمیت دارد، لازم است به سراغ ارسطو و تحلیلش در مورد اینکه چگونه درام بر تماشاگر اثر میگذارد برگردیم.

ارسطو در نوشتن در مورد تراژدی (یا درام که این روزها اینطور مینامیمش) میگوید تماشاگر از درام به روشهای زیر لذت میبرد:

۱- شخصیت اصلی برای این انتخاب شده که تعدادی ویژگی دارد که باعث میشود از نگاه تماشاگر به نحو مشخصی تحسینبرانگیز یا جذاب به نظر برسد.

www.takbook.com

۲- این شخصیت اصلی اشتباهی سهوی انجام میدهد که نتایجی فراتر از آن دارد که انتظارش را داشته است.

۳- در نتیجه در گرفتاری خیلی سختی قرار میگیرد.

۴- به دلیل اینکه شخصیت اصلی را دوست داریم (یا برایمان جالب است)، دلمان به خاطر زجر ناحقی که میکشد برایش میسوزد.

۵- خطرهایی که پیشرو دارد را هم پیشبینی خواهیم کرد و برای گرفتاریاش احساس وحشت میکنیم.

۶- این ترکیب ترس و دلسوزی است که تعلیق و تنش ایجاد میکند.

۷- همچنین میتوانید با ایجاد پیچهای غافلگیرانه که بعداً گرفتاریهای شخصیت اصلی را پیچیدهتر میکند تعلیق را و در نتیجه لذت تماشاگر را افزایش دهید.

این کمک میکند برای توضیح این که چگونه حتی وقتی تماشاگر از نتیجهٔ داستان مطلع است، تعلیق میتواند ایجاد شود. مثلاً وقتی برای بار پنجم فیلم شجاع دل را نگاه میکنید احتمالش هست که علیرغم اینکه میدانید چه اتفاقی برایش خواهد افتاد، هنوز برای گرفتاریای که «ویلیام والاس» در آن گیر افتاده است احساس همدردی و ترس شدید کنید. همچنین میتواند به توضیح این کمک کند که چرا داستانهایی دربارهٔ شخصیتهای کمتر دوستداشتنی، کمتر ستودنی یا کمتر جذاب باید برای درگیر نگه داشتن تماشاگر بیشتر به معما و تنش دراماتیک تکیه کنند تا تعلیق . اگر چه ممکن است تریلرهای معمایی یا داستانهای ترسناک را بهعنوان بهترینهای سینما به یاد آورید، اما همیشه تمایلی به دیدن دوباره و دوبارهٔ آنها ندارید.

کلمه دیگر برای تعریف تعلیق، وارونمایی دراماتیک یا کمدی است. معنایش این است که چون تماشاگر بیشتر از شخصیت اصلی میداند که چه اتفاقی در حال رخ دادن است، میتواند با شرایط او و یا برای آنچه در درام بر سر او خواهد آمد بترسد یا مشتاقانه انتظار شرایط خندهداری را بکشد که در کمدی پیش خواهد آمد. این ترکیب آگاهی و پیشبینی، لذت تماشاگر را بسیار افزایش میدهد و همچنین آنها را قادر میسازد که به نسبت داستانی که بیشتر به معما و تنش دراماتیک تکیه دارد، درک بهتری از بنمایه به دست آورند.برای اینکه تعلیق دراماتیک اثر کند، ضروری است که شخصیت اصلی را به نحوی تحسین کنیم و برایمان جذاب باشد تا با گرفتاریهایش همدردی کنیم. ارسطو اعتقاد داشته که شخصیت اصلی احتیاج دارد به نحوی از اغلب تماشاگرها بهتر باشد (حتی اگر صرفاً معنایش این باشد که اشرافزاده یا لرد است)، اما او در دورهٔ دیگری زندگی میکرده و پیشبینی نمیکرده تغییراتی در جامعه ایجاد شود که باعث بروز نمایشنامهای مثل مکبث شود. یا دوربین قدرتی داشته باشد که تماشاگر را نه تنها جذب داستانهایی دربارهٔ زنان و مردان عادی(اسم من جو است)، بلکه جذب داستانهایی دربارهٔ جنایتکاران یا قاتلان (پدرخوانده، هیولا) کند.

توصیهٔ با ارزش: مقداری که با شخصیت اصلیمان هم ذات پنداری میکنیم نه تنها به خوشایند بودن و مقداری که دوربین به دنبال شخصیت اصلی میرود بستگی دارد، بلکه به ژانر نیز بستگی دارد. به عنوان یک قاعدهٔ کلی، اگر داستان ما یک فیلم اکشن، فیلم ترسناک، داستان پلیسی یا مدلهای دیگری از معما باشد، شخصیتها تمایل دارند کمتر پیچیده و بیشتر از نظر اخلاقی مردد باشند. زیرا لذت تماشاگر در این ژانرها بیشتر از طریق رسیدن به راهحل معما و یا آشکار کردن یا شکست دادن «هیولا» ایجاد میشود تا دیدن تغییر در شخصیت اصلی. همچنین این یکی از دلایلی است که تلویزیون برنامههای پلیسی و درامهای پزشکی را دوست دارد؛ زیرا شخصیتهای اصلی از این هفته به هفتهٔ بعد کاملاً بیتغییر باقی میمانند و فقط معماها، تشخیصها و دشمنها هستند که تغییر میکنند.

تمرین: ایدهٔ داستانتان را برای این که ببینید چقدر با تحلیل اولیهٔ ارسطو مطابقت دارد بررسی کنید. اگر نمیتوانید ببینید که شخصیت اصلی چطور ممکن است «بهتر» از بیشتر اعضای تماشاگران باشد، بدین معنا نیست که ارسطو در اشتباه بوده است. فقط به یاد داشته باشید که برتریشان ممکن است نه در شرایط اخلاقی مطلق، بلکه در شرایط نسبی معلوم شود. مثلاً راکی به جز تواناییاش در پشتکار در راه رسیدن به آرزویش، از لحاظ اخلاقی بهتر از تماشاگران نبود.

www.takbook.com

تنش دراماتیک، معما و غافلگیری

بعد از تعلیق ارسطویی - که در درس قبل در موردش صحبت شد- قویترین ابزار یک فیلمنامه نویس برای این که تماشاگر را علاقه مند نگاه دارد، تنش دراماتیک، معما، غافلگیری و بازشناسی است.تنش دراماتیک وقتی اتفاق میافتد که تماشاگر به اندازه شخصیت اصلی از داستان خبر دارد و داستان به تدریج برای او آشکار میشود (یعنی «سیستم دیدگاه فیلمنامهنویس» فقط روی شخصیت اصلی متمرکز است.) اگرچه این یکی از بهترین راهها برای این است که تماشاگر خود را در جایگاه شخصیت ببیند، اما لزوماًموجب نمی شود که با شخصیت همذات پنداری کند. برای اینکه واقعاً با شخصیت همذات پنداری کنیم (و به تعلیق ارسطویی برسیم)، تماشاگر باید بیشتر از او بداند.

مثلاً در ماتریکس ازطریق غیبگو به نئو گفته میشود که او «ناجی» نیست، که یکی از دلایلی است که تصمیم می گیرد برود و مورفیوس را نجات بدهد. این تنش دراماتیک را برای سکانس بعدی ایجاد میکند، که در واقع یک ماموریت انتحاری است. اما فیلمنامه نویسان آنقدر باهوش هستند که همچنین اشارهای به تعلیق (یا وارونه نمایی دراماتیک) را هم در این سکانس نشان بدهند؛ زیرا از صحبتهای ترینیتی با مورفیوس فهمیده ایم که غیبگو پیش بینی کرده که ترینتی عاشق «ناجی» خواهد شد و او به وضوح دارد به شدت عاشق نئو میشود. بنابراین تماشاگر دارد در سطح های دراماتیک متفاوت از خودش دو سؤال میپرسد: آیا نئو در برابر مأموران نجات پیدا خواهد کرد (تنش دراماتیک)؟ و آیا آشکار خواهد شد که او «ناجی» است (وارونه نمایی دراماتیک)؟ اگر «ناجی» است، فرض خواهیم کرد که آنها را شکست خواهد داد، که به همین دلیل وقتی که مأمور اسمیت او را به دام میاندازد و شش بار به قلبش شلیک میشود، یک لحظه دراماتیک خیلی اثرگذار است.

معما وقتی ایجاد میشود که تماشاگر کمتر از شخصیت بداند، همانطور که اغلب در شروع فیلم یا در شروع یک سکانس جدید اتفاق می افتد که نمیدانیم حرکت بعدی شخصیت اصلی یا رقیب اصلی چیست. برای متمایز کردن این نوع معما از ژانرهایی که به عنوان معمایی شکل میگیرند (که تماشاگر معمایی را از طریق شخصیتها کشف میکند)، گاهی آن را معما برای بیننده می نامند.غافلگیری جایی است که شخصیت و یا تماشاگر اطلاعات جدیدی را بدست میآورند که توقعش را نداشته اند. گاهی آن را وارونه سازی عمل می نامند. تماشاگران دوست دارند با گره ها و چرخشهای متعدد در یک داستان که توقعاتشان با در نظر گرفتن پیامد از یک صحنه به صحنه دیگر قالب میریزد و شکل میدهد، غافلگیر شوند.

این کار فیلمنامه نویس است که حواسش باشد که آنها ناامید نشوند. بنابراین اگر شخصیت شما دارد کاری واضح و بدیهی را به طوری واضح و بدیهی انجام میدهد مثل رد شدن از بین یک در، پارک کردن یک ماشین، یا تعریف کردن دقیق چیزی که به تماشاگر نشان داده اید برای شخصیتی دیگر، احتمالاً اصلاً به این صحنه نیازی ندارید. اغلب بهتر است که به سادگی مستقیماً به صحنه بعدی کات بزنید: اگر دلیلی واقعی برای بودن ندارد، کنارش بگذارید.

بازشناسی اغلب با یک وارونه سازی عمل همراه است و جایی است که اطلاعات جدیدی برای تماشاگر فاش میشود که درکش را نسبت به انگیزه ها و اقدامات و پیشینه شخصیت تغییر میدهد. مثلاً در کوهستان سرد از مرحلهٔ ابتدایی متوجه میشویم که تیگ، مزرعهٔ آدا را میخواهد، اما با یک غافلگیری متوجه خواهیم شد به او علاقه نیز دارد. این لحظه بازشناسی یک تأثیر احساسی عمیق در پیشرفت داستان دارد و به طور قابل ملاحظهای شرایط را بحرانی تر میکند. متوجه میشویم هر چند تیگ ممکن است از خیر ملک بگذرد، اما حالا جواب منفی را نخواهد پذیرفت و آبرو، زندگی و معیشت آدا در مخاطره فزاینده قرار خواهد گرفت. به عنوان تماشاگر شروع میکنیم به تصور تمام انواع رویدادهای جدید ممکن و فعالانه سؤالهای جدید میپرسیم: آیا اینمان به موقع بر خواهد گشت؟ امتناع آدا چه عواقبی برایش خواهد داشت؟

روش های ایجاد فضای کمیک

استاد ابوالفضل زرویی نصر آباد بدون شک یکی از مطرح ترین طنزنویسان امروز ایران است که جدا از قریحه سرشار صاحب روحیه و اخلاقی متعالی است. او در این یادداشت به بررسی انواع طنز و چگونگی ایجاد فضای کمیک پرداخته است.: درباره طنز فکاهی و

www.takbook.com

کمدی بسیار گفته و نوشته اند . متاسفانه در فرهنگ ما پرداختن به مسایل تئوریک زیاد جدی گرفته نشده و همین امر موجب شده است که ما در این عرصه بیش تر مصرف کننده آرا و فرضیات محققان دیگر کشورها درباره مبانی فرهنگی خودمان باشیم.

این بنده در طرح این مقال قصد آن دارد تا در حد مقدمات و ایجاد زمینه برای طرح بحث نکاتی را یاداور شود تا شاید زمانی اهل قلمی با فراغتی و سوادی بایسته تر و شایسته تر آن را پی گیرد. می گویند مرحوم غلامحسین خان درویش نوازنده زبر دست تار غالبا در مجالس و محافل دست به ساز نمی برد. دوستان او برای تحریکش به نواختن ترفندی اندیشیده بودند در حضور او تار را به دست نوازنده نا واردی می دادند . درویش خان که نمی توانست این بدنوازی و غلط نوازی را تحمل کند بر می خاست تار را از دست فرد ناوارد می گرفت و می گفت: «این طور باید زد» و خودش بنا می کرد به نواختن.امیدواریم بدنوازی و غلط نوازی ما نیز موجب تحریک استادان عرصه فرهنگ و ادب و هنر شود.

تعاریف:

شوخ طبعی در فرهنگ و ادب فارسی سابقه دیرینه دارد و نمونه های مطایبه را در متون کهن فارسی نظیر درخت آسوریک نیز می توان دید.پیش از این در جایی دیگر تعریف خود را از شوخ طبعی و شاخه های منشعب از آن به تفصیل آورده ام در این مقال مجال ذکر مجدد آن همه نیست.با قدری تسامح و به اجمال میتوان گفت که شوخ طبعی به چهار شکل در شعر و نثر ظهور پیدا می کند: هزل، هجو، فکاهه و طنز.هجو سخن بیهوده ای است که از آن اراده جد کنند و به تعبیر ابن رشیق قیروانی، ابوالهلال عسکری و تفتازانی «چنین است که چیزی به حسب ظاهر بر سبیل لعب و مطایبه ذکر شود و به حسب حقیقت غرض از آن امر صحیحی باشد».

هجو در کلام عرب به معنی دشنام دادن بد گفتن سرزنش کردن و زشت شمردن است. لازم به ذکر است که بعضا هجو را زیر مجموعه شوخ طبعی نمی دانند. مع هذا بدان جهت که در این شیوه بسیاری از شگردهای طیبت آمیز مورد استفاده قرار می گیرد، برخی دیگر معتقدند که هجو نیز زیر مجموعه شوخ طبعی است.

فکاهه رایج ترین شاخه شوخ طبعی است. غالب لطایف در تعریف فکاهه می گنجد . فکاهه عبارت است از شوخی، مزاح، خوش مزگی و یا هر کلام دیگری که صرفا موجب خنده شنونده یا خواننده و انبساط خاطر او شود.

طنز بیان انتقاد تلخ به زبان شیرین، کنایی و خنده آور است که در آن عفت و انصاف رعایت شود . متاسفانه امروزه تمامی شاخه ها و زیر مجموعه های شوخ طبعی را به نام طنز می شناسند و معرفی می کنند و همین امر موجب شده است تا مخاطبان طنز در بازشناسی آن از دیگر شاخه های شوخ طبعی دچار سردرگمی شوند.شاید این سوال پیش بیاید که تعاریف فوق در عرصه ادب نوشتاری، اعم از نظم یا نثر، کاربری دارند. ارتباط این تعاریف با هنر کمدی در چیست؟ در جواب عرض می کنیم که یکی از راه های بازشناسی انواع کمدی از هم آشنایی با تعاریفی است که از هزل، هجو، فکاهه و طنز ارائه شد.به اجمال می توان گفت که کمدی از واژه یونانی **Komodia**ریشه گرفته و این واژه ظاهرا تغییر یافته کوموس است. جشنی که در مراسم کهن دیونویسی همراه با آوازهای شادی بخش و عیش و نوش اجرامی شده است.ارسطو در «فن شعر» کمدی را نقطه مقابل تراژدی می داند و می گوید : «کمدی تقلید اطوار شرم آوری است که موجب ریش خند و استهزا می شود.»

با بازشناسی اولین متون کمدی و تحقیق در موضوعاتی که کمدی آن روزگار بدان ها پرداخته، می توان دریافت که کمدی های اولیه، پا از دایره هزل و هجو بیرون نمی گذاشته اند و صرفا انگیزه تفریح و خنده و لودگی داشته اند.

کمدی در سیر تکاملی خود براساس نوع اجرا، موضوع، توالی تاریخی، موقعیت جغرافیایی، شیوه بیان و نوع نگاه به تقسیمات مختلف رسیده و امروز قریب به صد نوع کمدی شناخته شده در جهان وجود دارد.(برای آشنایی بیش تر با انواع کمدی رجوع کنیدبه : فرهنگ واره داستان و نمایش دکتر ابوالقاسم رادفر, انتشارات اطلاعات, چاپ اول ۱۳۶۶, صص ۲۳۹ تا ۲۴۶. هم چنین فرهنگ اصلاحات ادبی , سیما داد, مروارید, چاپ دوم ۱۳۷۵, صص ۲۴۴ تا ۲۵۰)

همان طور که قبلا گفتیم کمدی در بدو پیدایش غالبا در لودگی و تمسخر افراد فرا دست و فرودست اجتماع خلاصه می شد و به همین جهت علارغم اقبال عمومی از آن، معمولا کسی مقوله کمدی را جدی نمی گرفت. فیلسوفانی مانند سیسرو تلاش فراوان کردند تا به این نوع نمایش که درآن زمان به شکل نفس گیری مشمئز کننده بود معنا ببخشند و برای آن اعتباری کسب کنند. به همین جهت اعلام کردند که کمدی در واقع پر معناتر از آن است که به نظر می رسد و از نظر ارزشی با تراژدی برابری می کند. به نظر

www.takbook.com

آن ها از زمان نمایش های «آریستوفان» نقش کلاسیک کمدی عبارت بوده است از «اصلاح کارهای غیر منطقی و غیر اخلاقی نادانان».با عنایت به شیوه دفاع فلاسفه ای نظیر «سیسرو» از کمدی می توان دریافت که ایشان از نوعی از کمدی دفاع می کرده اند که تا حدود زیادی در بردارنده ابعاد انتقادی و اصلاح جویانه طنز بوده اند.

خنده: خنده عبارت است از واکنش، انبساط و رها شدگی ناشی از رضایت یا عدم رضایت جسم در برابر عوامل فیزیکی، شیمیایی، فکری و عصبی. ما در بخش آتی این نوشته، به معرفی علل خنده و راه های بهره گیری از آنها در ایجاد فضای کمیک خواهیم پرداخت.

علل خنده

همان طور که در تعریف خنده عرض کردم، علل ایجاد خنده عمدتا چهار دسته اند که ذیلا به تفصیل درباره آنها سخن خواهیم گفت:

۱- عوامل فیزیکی

عواملی هستند که به صورت مستقیم جسم فرد را تخریک می کنند و اورا به خنده می اندازند . نظیر قلقلک و شوخی های دستی

۲- عوامل شیمیایی

این دسته از عوامل با خورده شدن یا استنشاق، بدن را تحریک می کنند و موجب خنده می شوند. نظیر گازهای شیمیایی خنده آور یا زعفران که مصرف زیاد آن ایجاد خنده می کند.

۳- عوامل فکری

عواملی هستند که با تاثیرگذاری مستقیم یا غیر مستقیم بر ذهن فرد او را به خنده می اندازند . از آن جا که این دسته از عوامل مهم ترین عوامل ایجاد خنده در کمدی نیز هستند، به تفصیل بیش تر از آنها نمونه خواهیم آورد.

الف: احساس برتری یا مشاهده حماقت دیگران: به اعتقاد مولر و بسیاری دیگر از محققان در مورد خنده و علل آن مهم ترین عاملی که انسان را به خنده وا می دارد آن احساس برتری است که با مشاهده نادانی و حماقت دیگران در انسان ایجاد می شود.

نمونه حماقت رفتاری را به وفور در کمدی های «لورل و هاردی» می توان دید. به عنوان مثال لورل و هاردی برای تمدد اعصاب به ساحل دریا رفته اند. لورل برای دوشیدن شیر بز سطل را زیر بز می گذارد و به جای دوشیدن دم بز را مثل تلمبه چاه آب به بالا و پایین حرکت می دهد. وقتی از این کار نتیجه ای نمی گیرد، سطل را زیر گلوی بز می گیرد و منگوله های زیر گردن بز را می فشارد.

خنده ای که از مشاهده این صحنه به بیننده دست می دهد، خنده به حماقت کمدین است. بهتر است نمونه ای از حماقت گفتاری را هم در این لطیفه ملاحظه بفرمایید:

دکتر: آقا بهتر است برای رفع بیماری تان میوه بخورید. البته اگر میوه را با پوست بخورید برایتان بهتر است.

بیمار: آقای دکتر آن دفعه هم شما همین دستور را دادید و من اجرا کردم. سیب گلابی گوجه و زرد آلو را با پوست خوردم اما واقعا خوردن نارگیل و گردو بسیار مشکل بود.

اجتماع ضدین:

تقابل و تعارض دو چیز و جمع آن در یک صحنه ایجاد خنده می کند.

در فیلم دو قلوها ساخته «ایوان رایمن» اختلاف قد و اندام برادران دو قلو که یکی قد بلند و دیگری کوتاه است ناخودآگاه باعث خنده می شود.

لورل و هاردی نیز از این عنصر به نوعی دیگر (چاقی و لاغری) بهره برده اند.

www.takbook.com

اجتماع ضدین در موارد دیگر نیز کاربرد دارد. اگر کودکی بخواهد مثل افراد بزرگ سال رفتار کند، یا مردی رفتار زنانه داشته باشد یا انسان درشت اندام سبیل از بنا گوش در رفته ای مظلوم نمایی کند و همه مواردی که ذکر شد، در یک فیلم یا در یک برش از زندگی موجب خنده خواهد شد. این بیت نیز تا حدود زیادی در بردارنده این مفهوم است:

به سرمناره اشتر رود و فغان بر آرد

که نهان شد ستم این جا، نکنیدم آشکارا

ضرب المثل شتر سواری و دولا و دولا نیز از همین دست است.

ج: اشتباه دیگران:

در این جا منظور از اشتباه، اشتباهاتی است که یک مرتبه و ناگهانی نه به جهت حماقت بلکه به واسطه حواس پرتی رخ می دهد.

در فیلم سینمایی «بین» با هنرمندی «روئن اتکینسون» مستر بین به واسطه یک اشتباه روی تابلوی معروف مادر عطسه می کند و با یک اشتباه ناخوداگاه دیگر تابلو را با دستمال آلوده به جوهر پاک می کند. اشتباه مستر بین وقتی به اوج می رسد که بایک ماده پاک کننده جوهر را از تابلو پاک می کند و آن ماده باعث می شود که تابلو به کل خراب شود.

نمونه اشتباه ناخودآگاه در گفتار:

اولی: دیروز اومدم خونه تون، نبودی

دومی: آره از پشت پنجره دیدمت.

د: حاضر جوابی:

واکنش سریع برخی افراد در پاسخ گویی درست و به جا ایجاد خنده ای توام با رضایت می کند. خبرنگاری از ارنست همینگوی که شکارچی زبردستی هم بود پرسید: آیا درست است که اگر آدم شب در جنگل یک مشعل یا یک چراغ قوه قوی داشته باشد حیوانات به او آسیبی نمی رسانند؟

همینگوی بلافاصله پاسخ داد: البته ولی بستگی دارد به این آدمی که چراغ قوه یا مشعل در دست دارد با چه سرعتی بدود.

ه: سوتفاهم

سوتفاهم نیز در پاره ای اوقات موجب ایجادخنده می شود . استنباط نادرست فرد از گفتار طرف مقابل موجب می شود که بعضا دو طرف صحبت بعد از رسیدن به درک درست از گفتار هم دیگر به خنده بیفتند یا دیگران را به خنده بیندازند. به این نمونه توجه کنید:

مردی که به سینما رفته بود از این که زن و مرد جوانی پشت سر او با صدای بلند با هم صحبت می کردند ناراحت بود و نمی توانست صدای فیلم را به وضوح بشنود . به همین خاطر طاقتش طاق شد و برگشت و رو به زن و مرد جوان گفت: «آقا خانم خیلی ببخشید من این طوری اصلا نمی توانم بشنوم.» زن جوان با پرخاش گفت: «واه واه شما چه رویی داری؟ ما داریم درباره مسایل خانوادگی مان صحبت می کنیم چه دلیل دارد که شما هم بشنوید؟»

و: تکرار

تکرار یک تکیه کلام تیک های عصبی, حرکت های جسمی و غیره در جریان یک فیلم یا نمایش کمدی موجب خنده می شود. نمونه های کلامی موفق در کارهای کمدی بسیارند. بعضی از تکیه کلام ها حتی در بین مردم نیز راه پیدا می کنند. به عنوان نمونه می توان به موارد زیر اشاره کرد:

حسام بیک (در سریال روز و روزگاری) التماس نکن

www.takbook.com

نمکی (در فیلم سینمایی مسافران مهتاب) می خوای اذیت کنی

مش قاسم(در سریال دایی جان ناپلئون) دروغ چرا؟ تا قبر آآآآ

ز: حقه بازی و زرنگی :

استعداد فرد دربه کار گیری شیوه های عجیب و غریب گفتاری و رفتاری برای کلک زدن به دیگران از دیگر عواملی است که باعث خنده می شود.

انیمیشن های تام و جری مشحون از این حقه بازی های رفتاری است که موش و گربه برای از میدان به در کردن هم دیگر از آن ها استفاده می کنند. جاخالی دادن های معروف چارلی و چاپلین در مواقع درگیری و بسیاری از حرکات جالب «روئن اتکیسون» به عنوان مثال هنگام پارک کردن ماشین در پارکینگ یا ایستادن در صف اتوبوس از همین دست است. لطیفه زیر نیز بیان گر همین ترفند است:زن خطاب به مرد: عزیزم من می روم پیش اقدس خانم و تا یک ربع دیگر برمی گردم. تو فقط نیم ساعت به نیم ساعت سر به غذا بزن نسوزه.

ح: اتفاق خلاف انتظار و غیر قابل پیش بینی:

در آغاز فیلم قصاب باشی با بازی نورمن ویزدم، نورمن را در کسوت یک جراح می بینیم که از دستیارش ابزاری نظیر کارد و ساتور می خواهد . بیننده در ابتدا تصور می کند نورمن مشغول جراحی حساسی است ولی وقتی در سکانس های بعدی متوجه می شود که تلاش نورمن فقط برای بریدن یک تکه گوشت بوده است ناخودآگاه به خنده می افتد چرا که ماجرایی برخلاف انتظار و تصور او در فیلم رخ داده است.در فیلمی دیگر بیماران مراجع کننده به یک مطب دندان پزشکی از این که می بینند دکتر دندان پزشک هر بار از اتاقش بیرون می اید و از انباری مطب مته برقی اره، چکش و وسایل دیگر را به داخل اتاقش می برد وحشت زده می شوند ولی بعد که متوجه میشوند پزشک مشغول تعمیر پایه صندلی اتاق است، بینندگان فیلم به خنده می افتند.

خنده های ناشی از واکنش فکری نسبت به رخ داده ها و گفتارها در همین موارد خلاصه نمی شود. آن چه آمد تنها بخشی از عوامل ایجاد کننده خنده بود. امیدوارم اهل فن و صاحب نظران عرصه طنز و کمدی همین مختصر را به عنوان مدخل بحث بپذیرند و در تحقیقات مبسوط خود موارد بسیار دیگر را بر آن بیفزاید.

۴- عوامل عصبی:

شاید نتوان خنده های عصبی را به عنوان خنده مورد نظر کمدی معرفی کرد ولی با این حال چون در مبحث تعاریف به این نوع خنده نیز اشاره ای کردیم، شاید بد نباشد اگر به ذکر پاره ای عوامل این نوع خنده ولو به اختصار بپردازیم.خنده های عصبی برخلاف تصور عام همواره ناشی از عدم رضایت خاطر نیست. چه بسا اتفاقات و گفته ها که با ایجاد آرامش سلسله اعصاب فرد را به خنده تحریک کند.خنده هایی که عوامل فکری دارند نیازمند تعقل و استنتاج فکری هستند. حال آن که خنده های عصبی بعضاً بی اختیار به وجود می آیند. ما در زیر به برخی از عوامل عصبی خنده اشاره می کنیم.

الف: ترس- کودکان وقت فرار از دست پدر و مادر یا دیگران که به شوخی آن ها را دنبال می کنند با این که از گرفتار شدن می ترسند ولی از ته دل و باصدای بلند می خندند. کافی است شما یک مرتبه آنها را بگیرید تا آن ترس به ناامیدی مطلق بیانجامد و آن ها به گریه بیفتند.شما هم احتمالا کسانی را دیده اید و شاید خودتان هم از آن دسته باشید که وقت دیدن فیلم های ترسناک می خندند. خنده های این چنینی ناشی از ترس است و ریشه عصبی دارد.

ب: اختلال اعصاب- گاهی اوقات اعصاب آدمی در انتخاب عکس العمل مناسب در برابر وقایع دچار اشتباه میشود حتما دیده اید کسانی را که با شنیدن خبر مرگ عزیز ترین کس خود بعضاً با صدای بلند می خندند. خنده کارمندی که برگه اخراج به دستش می رسد و خنده کسی که به ناحق محکوم می شود و نیز زاییده عوامل عصبی است.

ج: تشفی خاطر- آدمی از دیدن برخی صحنه ها انتقام جویانه احساس لذت می کند و می خندد به عنوان مثال وقتی هنرپیشه نقش منفی یک فیلم از پا در می آید بینندگان ناخودآگاه می خندند و این خنده ای حاکی از رضایت و خشنودی است.

www.takbook.com

د:استیصال- بعضاً خنگی بیش از حدطرف مقابل در فهم گفته های ما یا کثرت مشغله ما در یک وقت محدود کوتاه ما را مستأصل می کند و به خنده می افتیم. این نیز یکی دیگر از عوامل عصبی خنده است.

ه: شادی موقعیت- خنده ای که در این وضعیت به فرد دست می دهد ناشی از یک استنتاج فکری نیست و ناخودآگاه حاصل می شود. مثل خنده یک جوان با شنیدن خبر قبولی در کنکور خنده زندانی با شنیدن خبر آزادی و خنده فرد هنگام دیدن کسانی که دوست شان دارد.

و: حفظ ظاهر: خنده های ساختگی مولود این عامل است. مثل خنده یک کارمند در مقابل مدیر سخت گیر خنده به لطیفه ای تکراری که شخص محترمی تعریف می کند و خنده های دیگری از این دست که نه تنها ایجاد خشنودی نمی کند بلکه موجب تشدید فشار عصبی بر فرد نیز می شود.

برای عوامل عصبی خنده نیز نمونه های فراوان دیگری می توان ذکر کرد که طبعا مجالی دیگر می طلبد.

امیدوارم همان طور که در مقدمه مطلب عرض کردم این وجیزه باعث شود تا ارباب فضل و صاحب نظران عرصه طنز و کمدی که قطعا نظرات بسیار ارزش مندی در این زمینه دارند بسیار گسترده تر به بازگشایی و تبیین این مفاهیم بپردازند.

هفت قانون برای نوشتن فیلمنامه کمدی

مقاله‌ای از دیوید ایوانز

در دنیای نویسندگی، مختصر نوشتن و روده درازی نکردن یک امتیاز ارزشمند به حساب میاید. با توجه به این موضع من سریع می روم سر اصل مطلب و قانون اول را به شما می گویم:

۱- استعداد اجرای به موقع شوخی:

در دوران مختلف کاری خودم مثل زمان نوشتن متن برنامه هایی مثل میمون ها، بیل کازبی و بی شماری از فیلم هایی که کار کرده ام همیشه یک شوخی اصلی داشتم که شیفته آن بودم و دوست داشتم بتواند کل زمان فیلم را پوشش بدهد اما این امکانپذیر نبود، هر چند خیلی خوب می شد اگر این اتفاق می افتاد اما نمی شد.

همه می دانند که یک متن کمدی شامل چندین شوخی و نکته خنده دار است اما متن شامل شخصیت ها، موقعیت ها، پیشرفت ها و داستان هم هست. بهترین شوخی از نظر شما اگر در جای درست و به موقع استفاده نشود می تواند باعث خرابی کل کار شود و ریتم و یکپارچگی متن را خراب کند. چیزی که شما نیاز دارید شوخی های زیاد نیست بلکه شوخی به موقع است که در جای درست قرار گرفته باشد.

استعداد اینکه شما بتوانید شوخی خود را درست و به موقع ارائه کنید به قدری مهم است که من می توانم آن را یکی از اساسی ترین قوانین طنز نویسی بدانم. اما ادامه دارد. این قوانین اساسی هفت تا هستند که من در طول عمر حرفه ای خود دائم با آن ها برخورد می کنم و مرتب آن ها را دوباره کشف می کنم. برخی از این قوانین غافل گیر کننده هستند و برخی بسیار واضح و بدیهی. شما با قانون اول آشنا شدید این هم شش تای بعدی:

۲- اگر شما نخندید، بقیه هم نمی خندند:

وقتی که من تازه در تلویزیون شروع به کار کرده بودم تجربه ای کسب کردم که تا آخر بر زندگی حرفه ای ام اثر گذاشت. پشت دستگاه تایپ نشسته بودم که یکی از منشی ها در زد و با چهره ای متعجب وارد شد و گفت: «شما دارید می خندید؟ شما به تنهایی نشستید و می خندید؟» من هم شانه ای بالا انداختم و گفتم که طبیعی است که به چیز خنده داری که نوشتم بخندم.

www.takbook.com

در آن زمان این اتفاق برایم بسیار عادی بود، اما بعدها که فکر کردم به این نتیجه رسیدم که برای نوشتن طنزی که مردم را بخنداند، شما باید به غریزه طنزپردازی درونتان تکیه کنید. یعنی اینکه من چیزهایی می نویسم که خود مرا می خنداند و اگر ن به آنهامی خندم، مخاطب من هم احتمالاً می خندد.

برای اینکه منظورم واضح بشود یک مثال دیگر می زنم. چند بار برایم پیش آمده که در زمان نوشتن متن یک برنامه وقتی پشت ماشین تایپ نشسته بودم به این فکر می کردم که چه بنویسم تا تهیه کننده برنامه آن را خنده دار بداند. این چیزی است که برای بسیاری از نویسندگان حرفه ای که کار سفارشی انجام می دهند پیش می آید. در همان لحظه بود که من متوجه شدم سعی دارم غریزه طنزپردازی خودم را دستکاری کنم. بارها در نوشتن کارهای مختلف به این فکر کردم که چه چیزی بقیه را می خنداند و در آخر آن کار به نتیجه نرسیده و آن را ترک کرده ام. شما باید چیزی بنویسید که خودتان را بخنداند.بعنوان یک نویسنده حرفه ای، ممکن است شما درگیر پروژه ای شوید که به دلایل مختلف آن را خنده دار نمی دانید، اما حقوقی که به شما می دهند به قدری خوب است که نمی توانید به آن کار «نه» بگویید. اما این موقعیت خطرناکی است. در این شرایط شما برای نوشتن آن متن به شگردهای تجربه شده نوشتن طنز روی می آورید، بجای اینکه از طنز خالص و درونی خودتان استفاده کنید.اگر شما یک متن طنز می نویسید و بی اختیار به آن نمی خندید یک مشکل اساسی وجود دارد. شما در اولین قدم باید از نوشته خود لذت ببرید و نوشتن آن متن برای شما جالب و سرگرم کننده باشد. چون بعنوان یک طنز نویس قدرت طنزپردازی شما تنها دارایی و قدرت مهم شماست.

۳- شخصیت و شخصیت پردازی، ۹۸ درصد طنز...

یکی از معروفترین جمله ها در تاریخ طنز مربوط به مجموعه «جک بنی» است. بِنی در طول مجموعه به عنوان یک آدم خسیس به ما معرفی می شود. در یکی از قسمت ها یک دزد به روی بنی اسلحه می کشد و می گوید «پولت یا جونت؟» بنی بعد یک کم مکث می گوید :«دارم بهش فکر می کنم»

برای شخصیت خسیس بنی، این یک تصمیم بزرگ بود که باید روی آن فکر می کرد. در اینجا شوخی خاصی گفته نشد که باعث خنده بشود بلکه شخصیت بنی بود که در آن شرایط باعث شد که بنی یک همچین جوابی را بدهد. این پاسخ جزو خصوصیات پرداخته شد این شخصیت بود.مثال دیگری نیز در این زمینه وجود دارد و مربوط به فیلم «گلوله ها بر فراز برادوی» ساخته وودی آلن است. این فیلم در مورد نمایشنامه نویس جوانی است که سعی دارد برای یک تئاتر تهیه کننده پیدا کند و شرایطی برایش فراهم می شود تا سرمایه مورد نیاز برای تئاتر را از یک عضو مافیا بگیرد. اما این عضو مافیا برای اینکه پول کار را پرداخت کند و تهیه کننده شود شرطی دارد و آن هم این است که دوست دختر سبک سر و بی استعدادش نقش اول تئاتر را بازی کند. او یک بادی گارد گردن کلفت هم می فرستد که در هنگام تمرین مواظب دوست دخترش باشد. از آنجا که بادی گارد حضور مستمری در صحنه ها دارد شروع می کند به ایده دادن برای بازنویسی متن های تئاتر. و این گونه می شود که این گردن کلفت بی سر و پا استعداد چشمگیری در زمینه نمایشنامه نویسی از خود بروز می دهد حتی بهتر از خود نویسنده جوان! طنز ماجرا کلاً روی شخصیت بادی گارد می گردد و این مثالی بود که نشان می داد کاراکترهایی که درست طراحی شده باشند باعث خنده دار شدن داستان می شوند.

٤- .... و زمان بندی، ۹۸ درصد باقیمانده!

بیایید دوباره نگاهی بیاندازیم به داستان «جک بِنی». وقتی که دزد فرصت آخر را به بنی داد و گفت که بین جونت یا پولت یکی را انتخاب کن. یک سکوت طولانی حاکم شد. این مثال مناسبی برای اهمیت زمان بندی و سکوت در کمدی است. یکی از نکات مهم در نوشتن کمدی گذاشتن سکوت و زمانبندی مناسب در متن است. نویسنده های بی تجربه و نامطمئن معمولاً شرایطی را بوجود می آورند که نیازمند عکس العمل و واکنش باشد اما حتی در بوجود آوردن واکنش مناسب هم نا موفق هستند. «سکوت» یکی از مهمترین قسمت های طنزپردازی است و به نظر من یکی از مهمترین هنرهای طنزپرداز زمانبندی است.

دوباره فیلم «گلوله ها بر فراز برادوی» را در نظر بگیرید. قسمت اصلی که بار طنز فیلم را بر عهده دارد شخصیت بادی گارد است و میزان زمانی که استفاده شده تا ما او را بشناسیم. اگر ما وجهه با استعداد شخصیت بادی گارد را از همان اول فیلم می شناختیم آن را باور نمی کردیم و کمدی از بین می رفت. اما در این شکل که ما در طول فیلم کم کم باشخصیت بادی گارد آشنا شدیم باعث شد تا در آخر این شخصیت برای ما باورپذیر و جالب باشد.جنبهٔ دیگر موضوع زمان بندی، تکرار است و چیزی که طنزنویسان به آن می

www.takbook.com

گویند «قانون سه گانه». قانون سه گانه یعنی تکرار یک چیزی سه بار و تغییر دادن شرایط در قسمت سوم. برای مثال الیور هاردی Oliver Hardi را تصور کنید که بر روی پیاده رویی پوشیده از برف و یخ راه می رود. او متوجه خطرناک بودن شرایط هست و به آرامی و با احتیاط رد می شود. اما وقتی اتفاقی برایش نمی افتد نفس راحتی می کشد و بادی به غبغب می اندازد و به خودش افتخار می کند. او دوباره از روی پیاده رد می شود و این دفعه با اعتماد به نفس بیشتر و موفق هم می شود. این دفعه دیگر به خودش خیلی افتخار می کند و برای بار سوم از روی آن رد می شود که این دفعه محکم با صورت به زمین می خورد.

چی می شد اگر بار اولی که رد می شد به زمین می خورد؟ بدون هیچکدام از آن تکرار ها و آن زمینه سازی ها، خنده ای بوجود نمی آمد. شما به عنوان نویسنده باید برای اتفاق زمینه سازی کنید. «قانون سه گانه در طنز» همین است.

۵- قدرت کارت های کمکی...

وقتی من تازه در تلویزیون شروع به کارکرده بودم یک مربی خیلی خوب به نام «جیم فریزل» داشتم که یک روش قدرتمند به من یاد داد که از آن زمان تا کنون از آن استفاده می کنم و آن Step sheet یا همان کارت های کمکی است که استفاده از آن ساده و بسیار کمک کننده است.

شما مجموعه ای کارت بر می دارید و هر کدام از کارت ها را به یک صحنه یا سکانس از فیلم تان اختصاص می دهید و در مورد اتفاق هایی که قرار است در آن صحنه بیفتد یک یا دو جمله و یا حتی بیشتر می نویسید. این یکی دو جمله در مورد شوخی های موجود در صحنه نیست بلکه مربوط به پیشبرد داستان و شخصیت هاست. بعد به ترتیب صحنه های فیلمنامه تان، این کارت ها را کنار هم می چینید. با نگاه به این کارت ها و دیدن ترتیب حوادث فیلم و تغییر شخصیت ها شما می توانید مطمئن شوید که زمان بندی و شخصیت پردازی شما به بهترین نحو انجام شده و تاثیر خود را گذاشته است.

٦- بجای زیاد کردن تعداد شوخی ها، بر خنده دار کردن داستان تمرکز کنید:

تصور غلطی که اغلب در طنز اتفاق می افتد این است که نویسندگان فکر می کنند اگر در یک فیلم جوک های زیادی وجود داشته باشد داستان خنده دار تر می شود. اما من با این فکر کاملاً مخالفم. من هزاران شوخی و طنز نوشته ام و معتقدم یک شوخی خوب می تواند عالی باشد اما قسمت لذت بخش کمدی از شوخی های آن نمی آید بلکه از شخصیت های خنده دار و رابطه این شخصیت ها با هم است و یا حتی داستانی که خود به تنهایی خنده دار است.باز در اینجا فیلم «گلوله ها بر فراز برادوی» را مثال می زنم. این فیلم یک وقعیت داستانی خنده دار است بدون حتی یک شوخی شاخص و نتیجه آن هم بسیار لذت بخش است.برای اینکه بفهمیم یک بخش طنز واقعاً خنده دار هست یا نه تست خوبی وجود دارد و آن هم این است که شوخی ها و جُک ها را از آن بخش حذف کنیم. اگر واقعاً داستانی با موقعیت کمدی داشته باشیم باز هم باید ما را بخنداند و اگر اینگونه نشد یعنی اینکه شما کارتان را درست انجام ندادید و باید از اول شروع کنید. اگر شما داستان کمدی خود را یک خوراک گوشت تصور کنید، شوخی ها نقش سس خردل را دارند نه خود گوشت را.

۷- تلویزیون تان را خاموش کنید و آن را خاموش نگه دارید:

من با جوانان زیادی در مورد کارهای که می خواهند انجام دهند صحبت کردم و متوجه شدم که پروژه های آنها به طرز عجیب و قابل مشاهده ای مشق برنامه های تلویزیونی است. نویسنده های تازه کار و جوان تلویزیون و فیلم و سریال زیاد نگاه می کنند و وقتی فیلمنامه می نویسند همه نوشته ها شبیه به هم می شود.

به جای اینکه ایده های خود را از تلویزیون بگیرید، کمدی مختص به خودتان را خلق کنید. مثل وودی آلن. وودی آلن نه سعی دارد جک بنی باشد و نه جرج برنز. او وودی آلن است و در کارهایش شخصیت خود را آنالیز می کند. طنز او از ذات خود او نشات گرفته است. من یک کمدین لاتین را می شناسم که دچار اختلالات مغزی است و در گفتار مشکل دارد و کارش را روی صندلی چرخدار انجام می دهد. بسیاری از طنزهای او از زندگی سختی که با آن دست و پنجه نرم می کند نشات می گیرد. او بسیار خنده دار و منحصر بفرد است چون طنز او کاملاً از زندگی شخصی او بوجود آمده و رشد کرده است.من به این موضوع باور دارم که قدرت در این است که شما با روحیه طنز پرداز درونتان رو راست باشید و برای اینکار توصیه می کنم که تلویزیون نگاه نکنید. نه همیشه، بد نیست که ببینید چه کارهایی روی آنتن است اما مدل طنزپردازی و شوخی های خود را از تلویزیون برداشت نکنید. کتاب ها را

www.takbook.com

بخوانید، فیلم های برادران مارکس را ببینید و فیلم های کمدی صامت را بررسی کنید. به کاریکاتورها نگاه کنید و کتاب های کودکان را بخوانید و بالاتر از همه به خودتان و اطرافیانتان نگاه کنید. مردم واقعی و اتفاق های مضحک و احمقانه روز مره بهترین منبع برای طنزپردازی هستند.

داستان گویی در سینمای مستند

عناصر ساختاری

ما همه مستندهایی را دیدهایم که به نظر بیمعنی و پراکنده بودهاند. ممکن است آغاز خوبی داشته باشند، ولی بعد ازمدتی انگار که دوباره و دوباره از اول شروع شدهاند. در ابتدا موضوع فیلم بسیار روشن به نظر میآید و به آن پرداخته میشود، ولی بعد پایان تکاندهنده آن موضوعی کاملاً متفاوت را در بر میگیرد. داستان در ابتدا در زمان حال اتفاق میافتد، ولی بعد به سرعت به گذشته رفته و دیگر هیچ وقت دوباره به حال برنمی گردد. یا شخصیتها و موقعیتها چنان ضعیف بودهاند که ما به نتیجه نهایی کار چندان اهمیتی نمیدهیم.

اینها اغلب مشکلات ساختاری هستند. ساختار زیربنایی است که داستان بر اساس آن ساخته شده است. این داستان ممکن است شخصاً گفته شده باشد، یا در کتاب و یا بر روی پرده سینما بیان شده باشد. این شیرازه داستانی و روایی است که مشخص میکند داستان را از کجا میبایست شروع کنید، کجا باید به انتها برسانید، و چطور در طول این مسیر میتوانید اطلاعات را از هم تفکیک کنید. ساختار در پاسخ به انتظارات ذاتی بیننده بوجود میآید. چون تلاش برای فهمیدن الگوها، قالبها و بحثها و همینطور تلاش برای پرکردن جاهای خالی و حدس اتفاقات بعدی، برای انسانها امری ذاتی است. فیلمسازان میتوانند این انتظارات را ارتقا دهند یا آنها را مغلوب کنند، و در نتیجه میزان دخالت بیننده در داستان و سرمایهگذاریاش در بازده آن را افزایش دهد. چیزی به عنوان فقدان ساختار وجود ندارد، حتی در فیلمهای تجربی هم میتوان حس کرد که چیزی این تصاویر را به هم وصل میکند. این چیز، چه خوب چه بد، ساختار است.

پـلان

پلان یک "برداشت" از تصویر است. ممکن است در طول این برداشت دوربین حرکت کند یا ثابت باشد. ممکن است تصویری از نزدیک (**close-up**) یا تصویری عریض باشد (**wide shot**). ممکن است چرخش دوربین به چپ و راست(**pan**) را شاهد باشیم یا خم شدن دوربین (**tilt**). اما یک پلان با روشن کردن دوربین فیلمبردار آغاز و با خاموش کردن آن پایان مییابد. بعداً تدوینگر پلان گرفته شده را با انتخاب بهترین تصاویر از میان آن بهبود میبخشد و به آن آغاز و پایانی جدید میدهد. پلانهای خاص و جداگانه میتوانند بخش اعظمی از اطلاعات روایی داستان را بیان کنند: زاویه دید (**point of view**)، زمان روز، حالات، احساسات، شخصیت، ریتم داستان، موضوع اصلی داستان. ممکن است یک پلان شامل "وارونگی" (**reversal**) نیز باشد. وارونگی، چرخشی است که در روند روایت داستان رخ میدهد، که گاهی به عنوان تغییر در ارزشهای داستان از یک وضعیت به وضعیتی دیگر تعبیر میشود. به عنوان مثال، برای پلانی که وارونگی دارد میتوان به برداشتی از فیلم یوسمیت: سرنوشت بهشت اشاره کرد: ما در پهنه طبیعت بکر و دست نخورده دوربین را در طول آبشاری بلند دنبال میکنیم- تا جایی که به تراموایی مملو از توریستهای پرسروصدا میرسیم. این وارونگی از انزوا به شلوغی، از طبیعت به انسان، از دست نخورده به آلوده شده قابل تشخیص است.

www.takbook.com

صـحنه

صحنه گروهی از پلانهای متوالی است که در یک لوکیشن گرفته میشود. ممکن است "صحنهای در دادگاه" داشته باشید یا "صحنهای بر روی قایق". صحنه معمولی چیزی بیشتر از ارائه تصویری کلی از لوکیشن است، با این حال، صحنه زیرمجموعه کنش اصلی داستان است.

صحنه از یک سری ضرب تشکیل شده است. در فیلم متولد فاحشه خانه، صحنه اتوبوس سواری بچه ها به سمت ساحل را میتوان اینگونه تجزیه کرد:

- چندین پلان (داخلی و سپس خارجی) هیجان بچهها از رسیدن اتوبوس و انتظارش برای آنها را نشان میدهد.
- در داخل اتوبوس، میبینیم که کودکی اجازه میگیرد تا کنار پنجره بنشیند، چون میخواهد عکس بگیرد. همه سوار شدهاند؛ یک پلان سریع دیگر، بعد بریسکی مطمئن میشود که همه بچهها دوربینهایشان را همراه دارند.
- با صدای بوق، در حالی که اتوبوس شروع به حرکت میکند،ما زاویه دید راننده را میبینیم. از داخل و خارج اتوبوس، ما چندین پلان می بینیم: تماشا کردن بچه ها، عکس گرفتنشان، زاویه دیدشان به بیرون از اتوبوس، حرکت رو به جلوی اتوبوس.
- در داخل اتوبوس، بچه ها در حال خوردن هستند و شروع به خواندن ترانه میکنند (چندین پلان)
- در حالی که اتوبوس به نواحی روستایی وارد میشود، ترانه هم تغییر میکند (از زوایای دید گوناگون دیده میشود)
- در داخل اتوبوس چند تن از بچه ها به خواب رفتهاند (پلانهای مختلف)، در حالی که به نواحی روستایی وارد میشویم، اینترکاتهای زیادی با پلانهای سفر دیده میشود.
- اتوبوس توقف کرده است، بچه ها وسایلشان را جمع میکنند و به اقیانوس نگاه میکنند.

به عبارت دیگر، صحنه با فریاد هیجانزده "زود باشین! اتوبوس اومده!" شروع میشود و با عبارت " آب رو نگاه کنین!" پایان مییابد. درست مانند پلانها، سکانسها و پرده ها، صحنه ها هم شامل سه بخش آغاز، میانه و پایان میشوند و اغلب در قسمت وارونگی به اوج میرسند که به این قسمت نقطه عطف گفته میشود. نقطه عطف تغییری است مهم در کنش کلی و اصلی داستان.در اینجا، وارونگی با برخی از موضوعات اصلی داستان گره میخورد. بعد از سوار شدن به اتوبوس بچه ها از شهری کثیف و شلوغ به ساحلی روشن و باز میرسند. وارونگی انگیزه ای برای صحنه بعدی ایجاد میکند- لذت بردن و عکسبرداری از ساحل.

برای ایجاد رضایت، صحنه میبایست کامل باشد، به این معنی که سازندگان فیلم باید به این نکته واقف باشند که حوادث رخ داده در فیلم بعداً در اتاق تدوین کوتاه و فشرده خواهند شد- همینطور پلانها. کارگردان سوزان فرومک (هم نوع لالی) میگوید: "من باید از فیلم بزنم، من میبایست نقطه پایانی برای صحنه داشته باشم و به روشی به صحنه راه پیدا کنم." استیون آشر فیلمساز (خیلی زیاد خیلی سریع) میگوید: "فیلم گرفتن از زندگی چالشی دائمی برای فشرده کردن حقیقتها در زیرمجموعهای از خود آن حقیقت است... لحظههای موثر و گویا، حرکات موثر و گویا، دیالوگهایی که باقی صحنه را بدون دیدن آن تا حدی نشان میدهد."

سکانس

سکانس مجموعهای از پلانها و صحنه هاست که با هم تاحدی روایتی مداوم از حوادث را بیان میکنند که در واقع آن بخشی از داستان بزرگتر و اصلی شماست. چیزی مانند فصلهای یک کتاب. سکانسها هم دارای بخشهای آغاز، میانه و پایان هستند. توجه داشته باشید که نقطه عطف یک سکانس معمولاً بزرگتر و مهمتر از نقطه عطف در پلان و صحنه است. متخصص داستانگویی، رابرت مک کی، میگوید به صورت ایدهآل، هر صحنه دارای یک نقطه عطف یا وارونگی است که معمولاً بسیار کوچک است، هر سکانس نقطه عطفی دارد که متوسط است، اما نقطه عطف یک صحنه از این دو بزرگتر و مهمتر است.

سکانسها را میتوان بر اساس نقشی که در روایت کلی داستان دارند، تعریف کرد. تفاوتشان با صحنهها در این است که شاید چندین لوکیشن را در بر بگیرند. برای مثال، در فیلم فرانکی به جشن دبیرستان میرود، سکانس از جایی آغاز میشود که فرانکی با عجله از

www.takbook.com

محل کارش در فروشگاه به خانه میآید، با ظاهرشدنش در لباسی بلند و سفید، سپس رقصیدن با نامزدش، گریهاش در دستشویی بخاطر برهم خوردن رابطه با نامزدش و در آخر با رسیدن به خانه و انداختن خود در آغوش مادر، ادامه مییابد.

خیلی مهم است که سکانس کلی باعث پیشرفت و بهبود داستانی باشد که شما تعریف میکنید. برای مثال، اگر فیلم شما درباره تلاش و کار مداوم فرانکی برای بدست آوردن پول لازم برای خرج دانشگاه است، شاید نیازی به داشتن سکانسی مربوط به رفتنش به مجلس رقص دبیرستان نداشته باشید. در این مورد شما به سکانسهایی مانند فرانکی دوره کارآموزی را میگذراند یا فرانکی امتحان SAT را دوباره میگذراند بیشتر احتیاج دارید.(دومی را میتوان با صحنه استخدام معلم خصوصی برای فرانکی شروع کرد و بعد با مونتاژ آن با صحنه مطالعه های شبانه و آخر هفتهای برای آماده شدن برای امتحان، صحنه ورود او به اتاق امتحان و باز کردن نامه نتیجه امتحان با نگرانی ادامه داد.) اگر فرانکی به جشن دبیرستان میرود، تنها یک سرگرمی برای برای فراموش کردن کار اصلیش- و داستان شما- است، پس به احتمال زیاد ارزش وقت گذاشتن و ساختن را ندارد.

برمیگردیم به فیلم متولد فاحشه خانه. میتوان دید که چطور صحنه اتوبوس سواری در سکانسی بزرگتر، که میتوان آن را "روزی در ساحل" نامید، به خوبی جای میگیرد. سکانس با دو پلان خارجی قبل از اعلان دخترها از رسیدن اتوبوس شروع میشود، و در طول زمان اتوبوس سواری بچهها تا رسیدن به ساحل، دیدن و کشف اقیانوس، بازی با امواج، چرخ و فلک زدن در شنها و عکس گرفتن ادامه مییابد. و بعد هوا تاریک است، و آنها در اتوبوس، که در حال برگشتن به کلکته و مشغول رقص هستند. اتوبوس به مقصد میرسد و ما بچهها را میبینیم که به سمت بالای خیابان حرکت میکنند و از مسیری باریک به خانههای خود میرسند. (تمام این سکانس از ظاهرشدن تدریجی آنها در زمان ۳۶:۴۸ آغاز شده -(زمان گرفته شده از اولین حرکت فیلم- تا ناپدید شدنشان در زمان ۴۳:۵۳ میباشد.)

این سکانس به چندین هدف میرسد که در داستان کلی نقش مهمی دارند. اول اینکه نشان میدهد که این بچهها هم در گروه فعالیت میکنند و هم آنها را به عنوان افرادی خاص، زنده و با روحیه به بیننده معرفی میکند. به علاوه، لذت موجود در این صحنه بلافاصله در تضاد با صحنه بعدی قرار میگیرد، صحنهای که در آن یکی بچهها مورد ضرب و شتم مادر (یا مادربزرگش) قرار میگیرد و او به پسربچه و همسایهها حرفهای رکیک میزند. در صحنهای بعد از آن، گروهی از بچهها را در ماشینی میبینیم و صدای بریسکی را میشنویم:" من یه مددکار اجتماعی نیستم، من حتی معلم هم نیستم. میدونید من از همین میترسم! که نمیتونم کاری بکنم و این باعث میشه اونها کاری کنن که این حتی تحصیلات هم دیگه به دردتون نخوره. ولی بدون کمک، اونها محکوم به نابودی هستن!" با دیدن آنها در صحنهای کوتاه از فرار از روزی ناخوشایند، ما بیشتر از هرچیز میخواهیم که اوبه هر نحوی شده در کارش موفق شود.

یافتن ایده مناسب در فیلم مستند

فرض کنیم مثلاً شما در فکر این هستید که فیلمی در مورد رستورانی در شهرتان یا اسلام در آمریکا بسازید. پس از یافتن موضوع فیلم، اولین قدم آن است که از خودتان سوال کنید چه چیزی در این موضوع هست که جذبتان کرده و باعث شده که شما به طور جدی در مورد آن فکر کنید؟ بعنوان مخاطب اولیه فیلم تان، عکس العمل حسی تان نسبت به موضوع بسیار مهم است. احتمالاً خود وجود رستوران ها در شهرتان چندان مهم و ویژه نیست بلکه چیزی که نظر شما را جلب کرده این است که افزایش مالیات و ضرائب و کاهش مشتریان باعث شده تا صاحب یکی از رستوران های قدیمی شهر، پیشنهاد بساز و بفروش هایی که به دنبال ساخت پاساژ در محل رستوران او هستند را بپذیرد. یا اینکه شما زیاد به وجهه اسلام در امریکا فکر نکرده بودید تا اینکه می بینید دو دانش آموز در مدرسه پسرتان که تازه از عراق و سودان آمده اند سعی دارند در یک برنامه جمعی مدرسه مشارکت کنند و آن موقع متوجه می شوید که دارید فرهنگ آمریکا – فرهنگ دبیرستان ها – را از دید آنها می بینید.

موضوعات زیادی ما را احاطه کرده اند که قابلیت داستان سرایی فیلم مستند را دارند. وقایع روز مره یا واقعه ای که در روزنامه خوانده اید یا هم محلی های غیر معمولتان، ایده هایی را در ذهن شما ایجاد می کنند. برخی فیلمسازان در خانواده خودشان داستان ها را پیدا می کنند. «الن برلینر» فیلم «به کسی ربطی ندارد» را در مورد پدرش ساخت. «دبورا هافمن» فیلم «اعترافات دختر وظیفه شناس» را درباره مبارزه مادرش با آلزایمر ساخت. حتی وقتی به موضوع فیلم خیلی نزدیک هستید هم لازم است نگاه منصفانه ای داشته باشید تا ببینید آیا تبدیل به فیلمی می شود که تماشاچی بخواهد ببیند یا خیر.

www.takbook.com

باید به این نکته مهم توجه داشته باشید که وقتی فیلم های مستند را از یک منبع چاپ شده – مثل خبری که در صفحه حوادث روزنامه خوانده اید – اقتباس می کنید ممکن است در کاغذ و بعنوان خبر خوب و جالب توجه باشد اما بر پرده و بعنوان فیلم خوب از آب درنیاید.

«یافتن داستان» در حین تولید

یکی از بزرگترین تصورات غلط رایج در مورد فیلمسازی مستند این است که به نظر می رسد خلق الساعه و بدون هیچ برنامه ریزی قبلی اتفاق می افتد. در واقع نسبتاً معمول است که بشنویم فیلم سازان از داستانی بگویند که خود را در طی تولید یا حتی در اتاق تدوین ظاهر کرده است. هر چند که این ممکن است درست باشد، اما معنایش برای فیلمسازان باتجربه این نیست که فیلمساز بدون در ذهن داشتن هیچ داستانی، اطلاعات یا داده هایی را بدست آورده. بلکه او تمرکز داستان یا به احتمال بیشتر ساختار آن را در حین تولید و پس از تولید بر مبنای تصاویری که گرفته تغییر داده است. حتی فیلم های گونه «سینما وِریته» که عموماً در اتاق تدوین شکل می گیرند نیز عموماً با یک داستان کلی و رشد آهسته آهسته آن شروع می شود. درست است که شما نمی دانید «زندگی واقعی» ای که در جریان فیلمبرداری جریان دارد شما را به کجا می کشاند و چه پیش خواهد آمد، اما قطعاً می توانید محدوده نتایج را پیش بینی کنید و تعیین کنید که آیا این سوژه ظرفیت لازم را برای داستانگویی در خود دارد یا نه؟ «سوزان فرومکی» وقتی فیلمساز اصلی شرکت فیلمسازی میسلز بود، ماه ها زمان صرف پیش بردن تحقیقات کرد تا به اطمینان برسد که شخصیت ها و داستان درستی دارد و از طریق آنها می تواند مسائل و مشکلات فقر را در فیلم «قوم و خویش لالی» کند و کاو کند.

البته گاهی هم فرصت هایی پیش می آید که مانع برنامه ریزی گسترده می شود. «کیل دالجین» و «وینسنت فرانکو» با خبر شدند که «هایدی باب» و مادر واقعی اش که او را درمیانه جنگ ویتنام در این کشور رها کرده بود دارند دوباره به هم می رسند و پس از فهمیدن این موضوع تنها چند روز فرصت داشتند که تصمیم بگیرند آیا می خواهند به ویتنام سفر کنند یا نه؟ دالجین می گوید: «ما واقعا باور داشتیم که داریم به یک تجدید دیدار شاد می رویم و هیچ تصوری نداشتیم که با تنها چیزی که برنخواهیم گشت، شادی است. وقایع بعدی ما را درگیر احتمال بروز احساسات جریحه دار و شور و هیجان کرد و اینها عناصر خوبی برای یک فیلم مستند هستند. همچنین به سوی فیلمی می رویم که نمی دانیم چه چیزی قرار است اتفاق بیفتد. یک تصویر کلی داریم و با آن پیش می رویم.» این فیلمسازان حداقل یک روایت پایه و سرراست از کسی داشتند که به فرزند خواندگی پذیرفته شده بوده و حالا به وطنش بازمی گردد. اما هنوز نمی شد فهمید که آیا این را می توان تبدیل به یک فیلم مستند کرد یا خیر؟ دالجین می گوید: «شاید فیلمی بوجود بیاید که بدنبال پاسخ به این سوال باشد که وقتی هویت وطن اصلی و زادگاهتان را فراموش می کنید، چه اتفاقی می افتد؟ هایدی بعنوان یک کودک ویتنامی که به فرزند خواندگی پذیرفته شده در جنوب تنسی بزرگ شده بود و ما تصور می کردیم با او برخواهیم گشت و خواهیم دید که او دوباره به نحوی ریشه هایش را پیدا می کند. اما واقعاً هیچ تصوری از فضا نداشتیم. فقط رفتیم. البته به محض اینکه به آنجا رسیدیم روشن شد که آنچه پیش بینی می کردیم به سمت و سوی دیگری می رود.» در ویتنام فیلمسازان خود را غرق در داستانی پیچیده دیدند که در فیلم «دختری از دانانگ» آن را روایت کردند.

«فردریک وایزمن» که شهرتش بخاطر ساخت فیلم مستند در مورد نهادهای آمریکا (بیمارستان، آموزش ابتدایی، بهزیستی، مهمانخانه و خشونت خانگی) است در مصاحبه ای گفته بود که وقتی اجازه ساخت فیلمی را می گیرد، به سرعت راه می افتد، هفته ها را صرف فیلمبرداری می کند و بعد در دوران چند ماهۀ تدوین، موضوعات و دیدگاه هایش را پیدا می کند و به فیلم سر و شکل می دهد. اما توجه داشته باشید که یک ساختاز ذاتی در کارهای وایزمن وجود دارد. وایزمن در پاسخ به این سوال که آیا در زمان فیلمبرداری فیلم «مهمانخانه» بدنبال درام می گشته است؟ می گوید: «اولین فکرم این بود: دارم تلاش می کنم یک فیلم بسازم. فیلم باید ساختار و سکانس های دراماتیک داشته باشد ... پس بله، دارم دنبال درام می گردم، البته لزوماً بدنبال این نمی گردم که آدم ها همدیگر را بزنند یا به هم شلیک کنند. در تجربه های عادی هم درام های زیادی وجود دارد.» خوب است به این نکته مهم هم توجه کنیم که سبک فیلمبرداری وایزمن، «گرفتن راش های بسیار زیاد» و «دوران طولانی تدوین» را طلب می کند.

خوش شانسی

خیلی غیر معمول نیست که فیلمسازان پروژه ای را شروع کنند و بعد توسط شخصیت ها و موقعیت هایی که سر راهشان قرار می گیرند به پروژه دیگری برسند که هم متفاوت و هم قوی تر از چیزی باشد که پیش بینی می کردند. «جاش آرونسن» در بخش های اضافی دی وی دی فیلم «خشم و هیاهو» می گوید که ابتدا قصد داشته از پنج فرد ناشنوا فیلم بگیرد که تجربیاتشان دیدگاه های

www.takbook.com

مختلفی در مورد ناشنوایی را نشان می داده. اما در تحقیقاتش خانوادهٔ آرتینان را پیدا کرد که در آن دو برادر – یکی شنوا و یکی ناشنوا – هر کدام یک بچه ناشنوا داشت. این موضوع باعث ایجاد فرصتی برای بررسی اختلاف حاکم بر خانواده آن ها و همسرانشان در مورد نحوهٔ بزرگ کردن کودکان ناشنوا شد. در مثالی دیگر «اندرو جریکی» داشته فیلمی در باره کسانی می ساخته که به عنوان دلقک در جشن تولد بچه ها حاضر می شوند و در این حین از طریق یکی از شخصیت های فیلمش متوجه ماجرای خانواده ای شد که درگیر یک مورد کودک آزاری ویرانگر بودند و در نهایت، این ماجرا را در فیلم مستند «دستگیری خانواده فرایدمن» روایت کرد.

دانستن اینکه چنین چیزی امکان پذیر است یا حتی رخ دادنش احتمال زیادی دارد، به این معنا نیست که نباید ابتدا با درنظر گرفتن سوژه به نحوی که در آن زمان درکش می کنید به دنبال بهترین داستانی که می توانید بگردید. دانستن حداقل اساس داستان تان به شما کمک می کند که دست کم پیش بینی کنید که به چه چیزهایی - اعم از شخصیت و ساختار لوکیشن – برای ساخت فیلم نیاز دارید. جان اِلس در کار با فیلم سازان تازه مطرح شده در دانشگاه برکلی کالیفرنیا، از آن ها می خواست «با یک برنامه قرص و محکم برای وضعیت عقب نشینی» به راه بیفتند تا حتی اگر موقع فیلمبرداری همه چیز بد پیش رفت، باز هم دست خالی برنگردند.

ارزیابی ایده ای که به ذهن شما رسیده

در قسمت قبلی این یادداشت در مورد چگونگی پیدا کردن ایده فیلم مستند و احتمال های ممکن بحث کردیم. در این بخش قصد دارم در مورد چگونگی ارزیابی ایده ای که به ذهن شما رسیده و در برخورد اولیه تصور می کنید برای ساخت یک مستند خوب مناسب است صحبت کنیم. در حقیقت شما باید پس از یافتن ایده مناسب با ملاحظات کاربردی زیر آنرا ارزیابی کنید:

دسترسی و امکان پذیری:

در قدم اول شما باید ببینید آیا فیلم شما دری به سوی دنیایی جدید یا جالب باز می کند و اصولاً شما می توانید به این دنیاها دسترسی پیدا کنید؟ چه دنیای مهاجران کوبایی در آمریکا باشد یا زندگی ستاره های آینده بسکتبال.

باید بدانید فیلمی که مخاطب را درون تجربه هایی فراتر از تجربه های خودش می برد معمولاً با استقبال مواجه می شود. اگر دسترسی ویژه ای به موقعیت یا شخصیت خاصی باشد این موضوع به جذابیت مضاعف کارتان منجر می شود. البته گاهی عدم دسترسی هم می تواند بخشی از داستان شود. مثل مایکل مور که در «راجر و من» به دنبال راجر اسمیت، مدیر عامل جنرال موتورز است.در بعضی موارد دسترسی انحصاری به چهره های مشهور میزان جلب توجه را بالا می برد. الکساندر پلوسی، در «سفر با جرج» اجازه داشت جورج بوش را در زمان کمپین ریاست جمهوری اش دنبال کند. در موارد دیگر هم آنچه فیلم حاصل شده را استثنایی می سازد نه شهرت فرد،بلکه دسترسی نزدیکی است که فیمساز در یک دوره چند ساله بدست می آورد.

در حالی که ایده هایتان را رشد می دهید، لازم است مطمئن شوید آیا چیزی که برای تولید احتیاج دارید عملی است یا خیر. آیا می توانید برای فیلمبرداری داخل دستگاه شتاب دهنده ذرات بروید؟ آیا نویسنده جایزه پولیتزر به شما وقت مصاحبه می دهد؟ آیا اجازه دارید یک دانش آموز کلاس سوم دبستان را در حین مسابقه هجی کردن کلمات دنبال کنید؟ من سال ها پیش روی یک فیلم مستند علمی کار می کردم که برای آن می خواستیم از دوچرخه سواران شرکت کننده در مسابقات «تور دو فرانس» برای به تصویر کشیدن بقای ماده و انرژی فیلم بگیریم. موفقیت بخش قابل توجهی از فیلم بستگی به دسترسی به مسابقات و پوشش انحصاری کانال سی بی اس از آن داشت. اگر نمی توانستیم این ها را هماهنگ کنیم، می بایست به دنبال نحوه نمایش دیگری می گشتیم.

به عنوان یک نکته اضافه، اغلب به دست آوردن دسترسی به معنای ارتباط برقرار کردن و ایجاد اعتماد با افرادی است که می توانند زمینه دسترسی را برایتان فراهم کنند. هر چند فیلم سازان اغلب با سوژه هایشان خیلی صمیمی می شوند، اما این یک رابطه حرفه ای است. خیلی مهم است که به این اعتماد احترام بگذارید. پس در مورد خودتان و از آغاز پروژه صادق باشید. تا وقتی برای افراد مشخص کنید که حرف شان منصفانه شنیده خواهد شد و برای دیدگاهشان احترام قائل هستید، عموماً می توانید آن ها را به حرف بیاورید. حتی اگر بدانند شما با مواضع شان موافق نیستید. (البته باز هم استثنائی وجود دارد. فیلم سازانی مثل نیک برومفیلد «کرت و کورتنی» و مایکل مور ممکن است به عنوان جزئی از سبک شان به مرزهای دسترسی فشار بیاورند. آنها ممکن است عمداً با یک دوربین در حال فیلمبرداری از راه برسند تا سوژه هایشان را عصبی کنند.)

قابلیت تامین بودجه:

www.takbook.com

در مورد بودجه و برنامه ریزی، آیا واقع بینانه است که فکر کنید می توانید بودجه لازم را تامین سازید تا داستانی که می خواهید بگویید را به نحوی که می خواهید روایت کنید؟ حتی اگر تکنولوژی دیجیتال بتواند یک دوربین نسبتاً ارزان در اختیارتان قرار دهد، باز هم فیلمبرداری و تدوین فیلم تان و آماده کردن آن برای پخش یا اکران از لحاظ تکنیکی می تواند خیلی برایتان گران تمام شود. این روزها حتی فیلم سازان مشهور هم برای پول جمع کردن مشکل دارند. آیا جایی بیش از حد بالا را هدف نگرفته اید؟ نمی گویم کوچک فکر کنید. فقط واقع بین باشید. بدانید که تهیه بعضی فیلم های مستند، پر هزینه تر از بقیه است و این هزینه اضافه – مثل حق استفاده از یک فیلم آرشیوی خاص یا یک قطعه موزیک کوتاه از آلبوم مورد علاقه تان – می تواند شما را هزاران دلار عقب بیاندازد.

اشتیاق و کنجکاوی:

آیا سوژه تان برایتان معنایی عمیق دارد؟ شور و اشتیاق می تواند بهترین اسلحه شما در مقابل دلسردی، دلزدگی، درماندگی و سردرگمی باشد. اشتیاق، اعتقاد بی چون و چرا به این نیست که حق با شماست و همه دنیا را باید مجبور کرد که با شما موافق باشند. بلک تعهدی است به این فکر که این ایده بسیار جذاب، پر معنا و مربوط است و شاید مهم تر از این ها، چیزی است که شما می توانید انتظار داشته باشید ماه ها یا سال های آتی را صرف تحقیق درباره آن کنید.

همچنین اشتیاق عنصری است که تدوینگرهای مشهور و سرمایه گذاران می خواهند هنگامی که فیلم سازان برای کمک به سراغشان می روند، در آن ها ببینند. هانس اتو نیکلایسن فیلمساز که در حال حاضر مشاور ارشد کمیته فیلم نروژ در برگن است، طرح های پیشنهادی برایس فیلم های کوتاه و مستند را از طرف **fkn** بررسی می کرد. او در مورد اولین معیارش برای تامین بودجه فیلم می گوید: «اشتیاق. همیشه با این سوال از فیلمساز شروع می کنم که چرا الان این داستان را برایم می گویی؟» نیکولایسن می گوید طرح پیشنهادی باید نه تنها مهارت فیلمساز، بلکه ارتباط او با موضوع را هم برساند.

مخاطب:

چه کسی را به عنون مخاطب در نظر دارید؟ خیلی از فیلم های مستند، چه مستقل ها و چه آن ها که بدون کمک گرفتن از بیرون ساخته شده اند، با در نظر داشتن مخاطبی در ذهن ساخته شده اند. همیشه احتمال دارد فیلمی که فکر می کرده اید تنها به مخاطبان منطقه جغرافیایی نزدیک به خودتان برسد، موفقیت گسترده ای پیدا کند. اما در حالت کلی باید ایده ای از این داشته باشید که به چه کسانی می خواهد دست پیدا کنید؟ سن، منطقه جغرافیایی، سطح تحصیلات و ...

معنایش این نیست که نباید برای بدست آوردن تماشاگر بیشتر تلاش کنید. فقط این است که به عنوان مثال رویکردتان به مخاطبان ام تی وی احتمالاً با مخاطبان شبکه نشنال جئوگرافی متفاوت خواهد بود. یا اینکه امید دارید نه تنها به تلویزیون دولتی در آمریکا، بلکه در انگلستان و آلمان نیز راه پیدا کنید.

از طرف دیگر خیلی از فیلم سازان ابتدا بدون هیچ نگرانی درباره تماشاگر یا حتی تامین سرمایه، کارشان را شروع می کنند. گاهی شرایط ایجاب می کند که سریع کار را آغاز کرد. اگر اقدامی صورت نگیرد، موقعیتی از دست خواهد رفت. ممکن است سوژه در ابتدای کار مبهم تر یا شخصی تر از آن باشد که بتواند در مراحل اولیه به دنبال اسپانسر گشت و شرایط بهتری برای جذابیت فیلم ممکن است زمانی ایجاد شود که تصویری برای نشان دادن وجود داشته باشد. در بعضی موارد، فیلم سازان پیش از عرضه فیلم شان برای سنجیده شدن جهت نمایش در تلویزیون یا رقابت های جشنواره ای، آن را تقریباً تمام می کنند و به این ترتیب به تدریج برای فیلم مخاطب و سرمایه لازم برای تکمیل را به دست می آورند. اگر داستانی در ذهن تان وجود دارد که باید ساخته شود و منابع لازم را دارید که پیش ببریدش و بسازیدش، این مسیر به شما آزادی ای می دهد که مسیر های دیگر نمی دهد. اما حواس تان باشد که در نهایت، هنوز می خواهید از طریق داستان و موضوعی به مردم برسید که تحت تاثیرشان قرار دهد، نگه شان دارد و – در حالت ایده آل – مدت ها بعد از آنکه چراغ های سالن سینما روشن شده باشد با آن ها بماند.

مربوط بودن:

آیا کسی به فیلم شما اهمیت خواهد داد یا می توانید مجبورشان کنید اهمیت بدهند؟ این می تواند سخت باشد. ممکن است شما به هر چین در قرن چهاردهم یا استفاده از قارچ در غذا علاقمند باشید. اما آیا واقعا می توانید داستان گیرایی پیدا کنید که ارزشش را

www.takbook.com

داشته باشد که دیگران نه تنها برای ساخت آن سرمایه بگذارند، بلکه به تماشای آن هم بنشینند؟ می شود مردم را وادار کرد به انواع چیزها اهمیت بدهند، اما اغلب احتیاج به رویکرد درست دارد.یک داستان ممکن است با فراتر رفتن از واضحاتش، با بیشتری به دامنه وسیع تری از مخاطبان پیدا کند.آلن برلینز فیلم «شیرین ترین صدا» را به عنوان مستندی درباره نام ها شروع کرد و کم کم فیلمش به مستندی در مورد نام خودش تبدیل شد. اسمی که او فهمید با یک دو جین شخص دیگر در سراسر جهان مشترک است. فیلم در دستان برلینر تبدیل به مقاله ای خنده دار و تعمق آور درباره هویت و درک نسبت به خود – هم درونی و هم بیرونی – شد. فیلمی شد که جاذبه ای فراتر از آدم هایی به نام آلن برلینر دارد.

به‌موقع‌بودن:

یکی از جنبه های مربوط بودن، البته نه مهم ترین آن ها، به موقع بودن است. شاید مدیران تلویزیون برنامه ریزی کرده باشند که نمایش فیلم های مستند همزمان شود با رویدادهای مهم، سالگردها و یا حتی اکران فیلم های مهم... هر چیزی که از توجه عمومی و مطبوعاتی بهره برداری می کند. در موارد دیگر، فیلم سازان می توانند در موضوعی به این دلیل که از منافع مخاطب جانبداری کنند که موضوعات جاری در اخبار یا تلویزیون را تشریح می کند یا داستانی از گذشته است که ارتباط خاصی به زمان حال دارد. حقیقت این است که سوژه موضوعی روز است. اما به روز بودن دلیلی نیست که دنبالش بروید. زیر تا وقتی فیلم را تمام کنید، ممکن است توجه به این موضوع دیگر گذشته باشد. در واقع خصوصیت «همیشه تازه بودن» -به این معنا که دوره عمر فیلم به جای چند ماه، چند سال باشد – می تواند نکته خوبی برای جذاب کردن آن باشد. فیلمی درباره رفتار فیل ها یا روند انتخابات ریاست جمهوری آمریکا می تواند همیشه تازه باشد. در حالی که فیلمی که یک سلسله فعالیت تبلیغاتی برای محیط زیست یا مسایل انتخابات ریاست جمهوری سال ۲۰۰۴ را می کاود، احتمالاً این طور نخواهد بود.

تصویری‌بودن:

آیا داستان شما تصویری است؟ و اگر نیست، آیا می شود تصویری اش کرد؟ این سوال مهمی است که آیا دارید یک داستان امروزی تعریف می کنید که شامل تکنولوژی و بوروکراسی زیاد است یا به سمت داستان تاریخی کشیده می شوید که پیس از اختراع عکاسی یا سینما است. سوژه فیلمی که تصویر مشهود و قابل دسترسی ندارد، نیاز به احتیاط بیشتر از جانب فیلمساز دارد. لازم است دقیقاً پیش بینی کنید که چگونه برای گفتن داستان در فیلم برنامه ریزی کنید. مثلا در یک لوکیشن عالی بگذرد یا شامل عکاسی پیشرفته میکروسکوپی شود، بدون اینکه خط داستانی مشخصی داشته باشد.

یکی از گرایش ها در برنامه سازی طبیعت و حیات وحش، گفتن داستان دربار دنیای طبیعت از طریق توجه کردن بر سوژه های انسانی است. مثل زمانی که مجموعه در دامان طبیعت وحشی شبکه پی بی اس، آدم های مشهور را به سفر اکتشافی فرستاد. مثلاً گولدی هانِ هنرپیشه، در جستجوی یک ماد فیلم تقریباً نابینا که هفت سال پیش تر آنرا دیده بود، به هند سفر کرد.

برخی از کارگردانان حیوانات را در مرکز توجه خود قرار می دهند، همان طور که لوک ژاکه با فیلم پرفروشش «رژه پنگوئن ها» نشان داد. قهرمان این فیلم که داستانی قوی از عشق، شکست و بقا دارد پنگوئن های امپراطور هستند که با ستیز طبیعت و فشارهایی که آنها را در هوای بد و بی رحم جنوبگان به جلو می راند رو در رو می شوند.

قـــــلاب:

یک سوال دیگر برای پرسش در ارزیابی داستان این است که آیا داستان قلاب دارد؟ قلاب، در ساده ترین حالت، چیزی است که پیش از همه توجه تان را به موضوع جلب کرده است. این همان مقدار اطلاعاتی است که عصاره داستان و شخصیت هایش را فاش می کند و خلاصه درامی است که در آستانه آشکار شدن است. مثلاً «خشم و هیاهو» داستان دختر کوچکی است که می خواهد گوشش را برای شنوای بهتر عمل کند. اینکه او م خواهد این عمل را انجام دهد قلاب داستان نیست حتی اینکه این عمل جراحی یک شاهکار بزرگ تکنولوژی پزشکی است هم قلاب داستان محسوب نمی شود. قلاب داستان این است که بر خلاف انتظار اغلب تماشاگر ها، پدر و مادر دخترک مطمئن نیستند که بخواهند او این عمل را انجام دهد. این قسمت داستان است که مردم دلشان می خواهد درباره اش بیشتر بدانند.

پرورش‌داستان

www.takbook.com

وقتی به این نتیجه رسیدید که ایده تان ارزش دنبال کردن دارد، باید شروع به اصلاح داستان کنید و طرحی برای چگونه بیان آن بریزید. برای انجام این کار تنها یک راه وجود ندارد و روند یافتن داستان از زمانی که ایده به ذهن شما می رسد تا آخرین مراحل پس از تولید ادامه دارد. عموماً بسته به نیاز پروژه، بودجه و زمان بندی، احتمال دارد که چند شکل طرح کلی، موضوع و فیلمنامه یا چندین پیش نویس از یکی یا همه آنها بنویسید. خیلی از فیلم سازان چیزی درست می کنند که به عنوان «نسخه فیلمبرداری» یا «فیلمنامه فیلمبرداری» شناخته می شود که تا قبل از فیلم برداری بعنوان طرح کلی کار در پیش رو قابل استفاده شود. تعداد کمی از پروژه ها از قبل کاملا فکر شده و آماده هستند و راه هایی دارند که بر اساس یک فیلمنامه مشخص گرفته شده مثل فیلم های مستند – بازسازی. در مقابل فیلم هایی هم هستند که اصلا هیچ فیلمنامه از پیش نوشته شده ای ندارند.

اگر داستان را از قبل به طور کامل بدانید، آیا نحوه نمایشتان جهت دار نخواهد بود؟

دانستن داستان یا حداقل مقداری از آن در ابتدای یک پروژه، به این معنا نیست که دقیقاً بدانید چه چیزی می خواهید بگویید و چگونه آن را بگویید. صرفاً به معنای داشتن یک استخوان بندی روایی است که بتوانید موضوع را بر رویش سوار کنید و حداقل مقداری ایده دربارهٔ موضوعی که می خواهید بررسی اش کنید داشته باشید. از اینجا به بعد لازم است تحقیق کنید، بپرورانید و داستان تان را با سوال ها و ذهنی باز فیلمبرداری کنید. به مخالفت منصفانه گوش دهید. به همان اندازه که ممکن است در ابتدای پروژه تان با یک طرف از دعوا احساس همدردی کنید، بعد از مدت کوتاهی ممکن است خودتان را همسو با طرف مقابل دعوا ببینید یا اینکه راه حل سومی پیدا کنید که به نفع هر دو طرف باشد.

فرض کنید شما تصمیم گرفته اید داستان «تامس جفرسون» و رابطه اش با یک برده به نام «سالی همینگر» را بررسی کنید. این یک داستان پیچیده است که می توان از دیدگاه های مختلف، گذشته و حال به سراغش رفت. اگر از ابتدای پروژه تصمیم تان را گرفته باشید که فقط جفرسون را به عنوان یک سوء استفاده گر نشان دهید و همینگز را یک قربانی، شاید بهتر باشید این فیلم را نسازید. این که تبر برداشته باشید تا ریشه چیزی را بزنید یا نکته ای را بیان کنید، با کاویدن اصل یک داستان تفاوت دارد. فیلمی که از این کار برمی آید هم تقریباً به طور قطع یک رجز خوانی یک طرفه می شود که نه جذاب است و نه آموزنده. به علاوه اگر شما همه چیز را از پیش می دانید، چرا فیلم را بسازید؟ این یک راه طولانی و سخت و معمولاً بی پاداش است و اگر هیچ چیز به عنوان فیلمساز برایتان ندارد – هیچ چیز برای یادگیری، یافتن، غافلگیر شدن، متحیر شدن و به چالش کشیدن – چرا انرژی صرفش کنید؟

فیلم هایی که به جانبداری از یک ایده یا موضوع ختم می شوند (مثلاً اینکه مواد شیمیایی نباید اینجا ریخته می شد یا این قانون اجرایی از فشار زیادی استفاده می کند و یا قانون ها در حال شکسته شدن هستند) می توانند هر قدر که بخواهید هتاک یا موکد یا شخصی باشند. هر قدر موثر تر موردتان را ارائه دهید، فیلم مخاطب بیشتری خواهد داشت.

روایت یک داستان پویا:

این روزها درصد قابل توجهی از فیلم های مستند تلویزیونی درباره وقایعی هستند که انجام شده و تمام شده است. ولی شما هنوز به روایتی احتیاج دارید که در طی فیلم آشکار شود. یک راه حلش این است که داستان گویی (روایت و مصاحبه ها) را در زمان حال نگه دارید. داستان را می سازید و آن را به نحوی روایت می کنید که نتیجه را غیر قطعی نگه می دارد. مثلاً شاهدان حادثه در مصاحبه شان نمی گویند: «من بعداً فهمیدم او حالش خوب بوده، اما در همین حین کسی به من تلفن کرد، فکر کنم اسمش اندی بود، به من گفت جیمی پسرم در چاه افتاده» در عوض از روایت کنندگان حادثه بخواهید به آنچه در همان زمان مشخص بوده بچسبند. مثلاً «تلفنی به من شد که جیمی در چاه افتاده است. من دویدم و برای کمک فریاد کشیدم.» به این طریق شما تنش ایجاد می کنید. اگر با این شروع کنید که «من بعدا فهمیدم حالش خوب است» اجازه می دهید تمام تعلیق داستان تان از بین برود. این موضوع به شکل تعجب آوری تنها در مصاحبه ها، بلکه در گفته های راوی که از پیش نوشته شده هم یک اشتباه معمول است. مثل «جیمی در یک چاه خیلی عمیق افتاده بود. اگر چه خیلی زخمی نشده بود» در نظر داشته باشید که تبعیت شما از زمان حال به این معنا نیست که نمی توانید گذشته را شرح دهید. مثلاً یک متخصص که قرار است در دادگاه شهادت بدهد ممکن است در حین مصاحبه بگوید «مردم از بیش از حد بودن قوانین خسته شده اند. اما قوانینی وجود دارد که پیمانکارها را موظف می کرد تا در چاه ها را ببندند. اما آنها اینکار را نکردند و پسر کوچکی درون آن افتاده.» شاهد هنز نگفته کی و چگونه پسر بیرون کشیده شده.

www.takbook.com

همچنین وقتی می خواهید که داستان یا موضوعی که در گذشته بوده است – چه در گذشته دور و چه نزدیک – در نظر بگیرید، لازم است بدانید چگونه آن داستان را روی پرده زنده کنید. فرض کنید اعضای انجمن محلی تاریخ از شما بخواهند درباره کشف شهرشان در سال ۱۷۲۷ فیلم بسازید که می خواهند شامل بعضی مقتضیات در مورد اصل و ریشه بعضی از معماری های قدیمی که هنوز به جا مانده اند نیز باشد.

آن ها به دلیل این واقعیت که خیلی از خانواده های محلی از نسل نخستین شهروندان هستند و به مجموعه پرتره های رنگ و روغن قدیمی همچنین عکس ها و بعضی نامه ها دسترسی دارند هیجان زده هستند. نتیجه اش چه می شود؟ چیزی نمی شود که بتواند کسی به جز فامیلِ عوامل فیلم را جذب کند. چون داستانی روی پرده روایت نمی شود. وقتی که «کن برنز» و «ریک برنز» از وسایل دست ساز و تصاویر قرن نوزدهم در فیلم جنگ داخلی استفاده می کردند، از این وسایل در خدمت روایت یک داستان (جنگ شمال با جنوب) استفاده می کردند. شما در قدم اول باید از خودتان بپرسید داستان تاریخ این شهر چیست؟ یا اگر هیچ داستانی وجود ندارد، آیا می توان با گفتن داستان روز، انگیزه ای برای نگاه به گذشته ایجاد کرد؟

در هنگام جستجو برای روایت، بعضی فیلم سازان یک «راوی» برای رسیدن به گذشته پیدا می کنند. مثلاً شهردار شهر می گوید: «بیایید برویم بیرون ببینیم این شهر زیبا از کجا آمده است؟» و راه می افتد و می رود. اما معمولاً ابزارهای خلاقانه تری نیز وجود دارد. چطور می شود اگر دانش آموزان مدرسه راهنمایی منطقه، برای نوشتن نمایشنامه ای که می خواهند در اواخر سال اجرا کنند، در مورد تاریخ شهرشان تحقیق کنند؟ چطور می شود اگر یک معمار محلی تلاش کند قدیمی ترین خانه شهر را که بارها در طول سال ها بازسازی شده، ترمیم کند؟ برای انجام این کار باید لایه های شهر را یک به یک بردارد و در حالی که این فرصت را به ما می دهد که بازسازی ساختمان را که بینندگان از آن لذت می برند دنبال کنیم، دلیل بررسی معماری شهر را نیز عرضه می کند. این ها ایده های خیلی شگفت انگیزی نیستند، اما راه هایی را برای درنظر گرفتن موضوعی نشان می دهد که در نگاه اول پتانسیل زیادی برای فیلم شدن ندارد.

چک لیست فیلمنامه

«چک لیست فیلمنامه» نکات و قوانین کاربردی ای است که شما پس از اتمام نسخه اول فیلمنامه در مرحله بازنویسی باید آنها را در نسخه جدید فیلمنامه اعمال کنید. البته این قوانین برای نویسندگانی که به زبان انگلیسی می نویسند نوشته شده اما بسیاری از آنها قوانین عمومی فیلمنامه نویسی هستند که در سینمای ایران نیز کاربرد دارند.

A

حرکت در هنگام دیالوگ Action during dialogue

همیشه به شخصیت هایتان کاری برای انجام دادن بدهید. اساسا دیالوگهای طولانی بدون اکشن در فیلم اینطور به نظر می رسد که انگار در حال فیلم برداری از سرهای سخنگو هستید، که تا حد زیادی غیر سینمایی هستند. حرکتی که همزمان با دیالوگها رخ می دهد می تواند زیرپوستی باشد که در نتیجه معنای اصلی صحنه را حفظ کند. اگر در حال مونتاژ هستید یا مجموعه ای از نماها با دیالوگ های طولانی در اختیار دارید، می توانید صحنه های اکشن و دیالوگ را ترکیب کنید تا صحنه ها جذاب تر و پر معناتر شوند.

احساسات در حیوانات Animal emotions

باور کنید، به استثنای حیواناتی که در فیلم های انیمیشن حضور دارند، حیوانات هرچقدر هم که خوب تربیت شده باشند نمی توانند از طریق بازی کردن احساساتشان را به نمایش بگذارند. نویسنده نباید هیچ نوع بیان احساسی را در چهره حیوان به قصد توصیف عواطف و احساسات او شرح دهد. هر چند می توان این کار را به وسیله حضور یک شخصیت انسانی در فیلم ابراز کرد.

مثال نادرست: (حرکت) سگ از رفتار صاحبش خوشحال است، او با خوشحالی به این طرف و آن طرف می دود.

بهتر این است که: (در دیالوگ) ببین فیدو چقدر خوشحاله، داره دمش رو تکون می ده!

www.takbook.com

B

پیش زمینه داستان Backstory

پیش زمینه داستان به معنای اتفاقاتی است که پیش از شروع فیلم رخ داده، از این رویدادها تنها در صورتی می توان یاد کرد که قبلا آنها را دیده باشیم (مثل فلش بک ها).

مثال نادرست: (حرکت) جک در چهار راهی که پدرش سه سال پیش در آن تصادف کرده بود ایستاد.

مکث Beat

در صورت امکان به جای کلی گویی دیالوگ ها را برای یک توضیح مختصر، بخش بخش کنید (از مکث استفاده کنید). حواستان باشد که امکان شروع یک دیالوگ با استفاده از این تکنیک وجود ندارد.

کروشه Brackets

کروشه نشان دهنده اهمیت کمتر یک موضوع است. بنابراین اصل بر این است که از آن استفاده نکنیم. در فیلمنامه نویسی همه چیز مهم است.

بنابراین به غیر از جملات معترضه یا هنگام مشخص کردن سن شخصیت ها از کروشه استفاده نکنید.

شکستن دیالوگ ها Break up dialogue

وقتی که در دیالوگ ها، خطوط مربوط به هر کدام از شخصیت ها یا مجموعه صحنه ها طولانی تر از حد معمول بود، پاسخ دیگر شخصیت ها را به آن توضیح دهید. ایما و اشاره به آن اضافه کنید، به مخاطب نشان دهید که جز سرهای سخنگو چه چیز دیگری در تصویر دیده می شود. این کار با انجام گرفتن کارهایی توسط کاراکترها به مراتب ساده تر و زیباتر صورت می پذیرد.

C

شخصیت ها: معرفی Character:Introduction

شخصیت ها را پیش از اینکه شروع به صحبت کنند معرفی کنید، جز در موارد خاص برای مثال دیالوگهای خارج از تصویر (Off Screen) و غیره.

شخصیت ها : مقاصد Character:Intentions

قصد و نیت یک شخصیت تنها هنگامی می تواند توصیف شود که قابل مشاهده باشد.

مثال نادرست: (حرکت) جک در انتهای سالن روی یک صندلی نشست تا بتواند هروقت که خواست سالن را ترک کند.

شخصیت ها: میزان حضور Character:Screen Time

مطمئن شوید که میزان و حجم حضور شخصیت ها به وسیله اهمیتشان در داستان چیده شده است. به این معنا که بیشترین زمان باید به قهرمان داستان اختصاص داده شود.

تقلب کردن Cheating

فیلمنامه نباید حاوی اطلاعاتی باشد که امکان نشان دادن آن از طریق بصری وجود ندارد.

مثال نادرست: (حرکت) اوه لین ۲۲ ساله، دختر خوانده رندولف از لیموزین پیاده می شود.

واضح اما موجز Clear but economical

www.takbook.com

یک فیلمنامه باید به اندازه، موجز اما واضح باشد. اگر می توانید بدون از دست دادن هر گونه اطلاعات، اختلال در روند نوشتار و استفاده از زبان غلط یک صفحه متن را به نصف صفحه تبدیل کنید، این کار را انجام دهید.اگر اتفاقات روی یک صفحه می تواند در یک دقیقه در فیلم نشان داده شود باید متن را خلاصه کنید.

کلیشه ها **Cliches**

اشکالی در استفاده از کلیشه ها وجود ندارد. باید از آنها برای نشان دادن تضاد، کمدی یا به وجود آوردن هنرمندانه یک شخصیت یا موقعیت استفاده کرد.

خلق دیالوگهای قوی **Creat strong dialogue**

خواندن دیالوگها با صدای بلند اولین قدم است. با این کار می توانید خطوطی که طبیعی به نظر نمی رسند را اصلاح کنید. قدم بعدی بلند خواندن آن توسط اشخاص دیگر است. اگر می توانید خواندن دیالوگ ها توسط چند بازیگر بسیار کاربردی است. حتی ارزش این کار هنگامی که توسط بازیگران آماتور انجام می شود، بیشتر از زمانی ست که دوستان غیر بازیگرتان آن را می خوانند. برای گرفتن یک حس خوب برای نوشتن دیالوگ های قوی، خواندن فیلم نامه های خوب با ژانر مشابه یا زمینه های اجتماعی مشابه کمک کننده است.

منابع فرهنگی و تاریخی **Cultural & historical reference**

فیلم یک رسانه جهانی ست و باید از طرف افرادی با فرهنگهای متفاوت (نه الزاما تمام فرهنگها) درک شود. به عنوان یک قاعده، بجز موارد اندکی که در تمام دنیا با یک معنی شناخته می شوند مثل صلیب شکسته، میدان تایم، ایستادن مسلمانان رو به قبله در هنگام عبادت و...، یک منبع فرهنگی پیش از استفاده در فیلمنامه باید تعریف شود و گر نه در میان بخش عظیمی از تنوع فرهنگی مخاطبان گم خواهد شد.

مثال نادرست: (حرکت) تعدادی بازیکن لیگ راگبی از خیابان مک کواری عبور می کنند.

بهترین راه حل این است که ابتدا مفهوم فرهنگی این نما توضیح داده شود، پس از آن می توانید آن را در داستان به کار ببرید.

شب و روز **Day/Night**

فقط از «روز» و «شب» در فیلمنامه استفاده کنید نه از «بعد از ظهر»، «گرگ و میش»، «سپیده» و چیزهایی شبیه به این مگر اینکه استفاده از آنها در داستان ضروری باشد.

دیالوگ **Dialogue**

به غیر از مواردی که به دلایل مشخص (تضاد، تعلیق) در فیلمنامه گنجانده شده، یک شخصیت نباید در باره چیزی که قبلا در فیلم دیده ایم از شخص دیگر سوالی بپرسد. جدا از این دیالوگ ها را کامل بنویسید و بدلیل تنبلی چیزی را به بازیگران در صحنه واگذار نکنید.

مثال نادرست: (حرکت) میزبان به گرمی به مهمانش خوشامد می گوید. (حرکت) جک در باره حادثه ناگوار با جیل حرف می زند.

شرح جزئیات **Description Details**

جزئیات را به حد کافی شرح دهید تا خواننده و مخاطب بتواند صحنه را مجسم کند.

کارگردانی روی کاغذ **Directing From The Page**

هرگز در فیلمنامه به جزئیاتی که متعلق به کارگردان است اشاره نکنید. مثل نوشتن جهت حرکت دوربین (تراولینگ، تراک، پن، تیلت و...).

www.takbook.com

به تمام سوالات پاسخ ندهید Dont Answer Each Question

وقتی شخصیتی سوالی را مطرح می کند، همیشه پاسخ را از طرف یک شخصیت دیگر مطرح نکنید. به عنوان یک قاعده، جواب را از طریق زبان تصویری، بازی های زیر پوستی، یا زمینه داستان منتقل کنید. یا حتی شاید بهتر است که اصلا جواب ندهید. ممکن است این ابهام باعث ایجاد یک هیجان در فیلم شود که مخاطب را شگفت زده نگاه دارد.

حرکت را خلاصه نکنید Dont Summaries Action

هر حرکت درون فیلمنامه را با تمام جزئیات لازم برای تصویر برداری شرح دهید. اگر یک مسابقه ۳۰ ثانیه روی صحنه به طول می انجامد نمی توانید آن را در یک پاراگراف ۴ خطی خلاصه کنید. باید آن را با تمام جزئیات دقیق مسابقه که روی آن تمرکز خواهیم کرد شرح دهید. "اولیویا از آشپزخانه یک نوشابه بر میدارد و به سرعت آن را تمام می کند" به اندازه اولیویا (۱) به آشپزخانه می رود (۲) یک نوشابه از یخچال بر می دارد (۳) به راهرو باز می گردد (۴) می نشیند (۵) و آنرا تمام می کند (۶) کامل نیست.

کلمه غیره (یا ...) نباید در توصیف هیچ حرکتی از متن شما وجود داشته باشد. فیلمنامه را کامل بنویسید.

دیالوگ ها را خلاصه نکنید Dont Summarise Dialogue

دیالوگ نباید در حرکات مخفی شود: "آنها در باره آن اتفاق با هم شوخی می کردند که جان حرفشان را قطع کرد." لازم است شوخی کردن به طور کامل با یک دیالوگ دقیق توضیح داده شود.

گذر زمان را خلاصه نکنید Dont Summarise The Passing Time

از کلماتی که گذر زمان را به طور مبهم نشان می دهد استفاده نکنید. "در نهایت"، "چند لحظه بعد"، "در پایان بازی" و غیره. اگر لازم است که گذر حجمی از زمان نشان داده شود، این نشان دادن باید بصری باشد.

نشان دادن غروب خورشید با وجود اینکه در تصویر برداری هزینه بر است، اما نه تنها راه مناسبی برای نشان دادن پایان روز و ایجاد یک حالت سینمایی مشخص است بلکه روشی ساده برای نشان دادن زمان در حال گذر به شمار می رود.

E

پایان در نقطه اوج End On a Climax

این قاعده برای تمامی اجزای داستان شما صدق می کند: حرکت، سکانس، صحنه حتی یک خط از دیالوگ، اگر در نقطه اوج به پایان برسد نتیجه و اثر گذاری بهتری دارد.

هنگامی که یک صحنه به نقطه اوجش می رسد، باید آن را تمام کنید. در یک صحنه قوی آخرین تصویر معمولا بیشترین نیرو را دارد و بیشترین گویایی را برای پیش بینی آنچه در پی می آید. نسخه اولیه فیلمنامه باید با حذف اضافه های بعد از نقطه اوج اصلاح شود.

تهییج حرکت Evoke Action

برای ایجاد حس هیجان در یک فعالیت سریع، حرکات را به عناصر جزئی تر یک خطی تقسیم کنید، و هر بخش را در یک پاراگراف جدا بنویسید. یک پاراگراف ۴ خطی ممکن است ۱۰ خط فیلمنامه شود اما در هنگام خواندن حس هیجان را به خواننده القا می کند.

علامت تعجب Exclamation Marks

استفاده از علامت تعجب فقط در دیالوگ نویسی مجاز است. هیچ گاه در توضیح حرکات بازیگران از آن استفاده نکنید چرا که این کار مانند "دخالت مولف" –عملی غیر حرفه ای- به حساب می آید.

G

قواعد زبانی Grammar

www.takbook.com

زبان فیلمنامه باید کامل و از نظر دستوری درست باشد. اگر از جملات کامل استفاده می کنید، این جملات باید ساخت مناسبی داشته باشند. جملات را خلاصه نکنید.

I

جوک ها، گفتگوهای شخصی، کنایات In-Jokes, Private Conversation,Innuendo

معمولا رد و بدل کردن اطلاعات بین بازیگران بدون در جریان گذاشتن مخاطب باعث ایجاد احساس خستگی و خشم مخاطب می شود.

اگر چه ممکن است این کار سوالات یا حدسیاتی را در مخاطب ایجاد کند اما معمولا این حدسیات با آنچه در ذهن شماست تفاوت دارد و ضمنا حس دور افتادن از داستان نیز در مخاطب شکل می گیرد.

هرچند این تکنیک در ایجاد حس بیگانگی قهرمان استفاده می شود. به هر حال بهتر است مخاطب متوجه همه جزئیات فیلمنامه باشد حتی اگر می داند که قهرمان داستان همه ماجرا را نمی داند.

شروع دیر و پایان سریع In Late. Out Early

دیر وارد شدن و زود ترک کردن به این معناست که فیلم نامه شما باید تنها شامل صحنه های ضروری داستان باشد. رسیدن و ترک کردن، ملاقات و احوال پرسی، گپ و گفت را تنها در صورتی که دلیل خیلی خاصی وجود دارد در فیلمنامه بگنجانید.

استثنائاتی که تعمدا جریان روانی حرکت را به هم می زنند، گاهی در ابتدای یک اکشن یا سکانس زمانیکه می خواهید به مخاطب تنفسی بدهید و پس از آن عمدا هیجان داستان را از سر بگیرید نتیجه خوبی دارند.

در صورتی که لازم است این لحظات انتقال در ابتدا یا پایان یک صحنه رخ دهد، آن را با چاشنی درام یا اضافه کردن یک اتفاق غیر عادی و منحصر به فرد، جذاب تر کنید.

Y

شخصیت کودک/ شخصیت بزرگسال Young character / Adult Character

اگر داستان دو دوره از زندگی جان را پوشش می دهد و بیشتر داستان دوره بزرگسالی او را در بر می گیرد ابتدا از جان خردسال استفاده کنید و سپس اسم او را در داستان ذکر کنید. و اگر بیشتر فیلم کودکی جان را نشان می داد برعکس این کار را انجام دهید.

L

تغییر لوکیشن Location Changes

اگر مکان تغییر کند، باید سر تیتر جدیدی برای آن بنویسید. فیلمنامه را موشکافانه بررسی کنید تا مبادا جایی به طور سیال خواننده را بدون سر تیتر جدید به محل دیگری هدایت نکنید. اگر قصد دارید یک حرکت بدون توقف در لوکیشن های متفاوت را ایجاد کنید، این موضوع را در بالای صحنه توضیح دهید تا پیشروی آن در فیلمنامه مشخص باشد.

لوکیشن ها: سر تیتر Locations: Slug Line

گرچه باید سرتیتر را تا حد امکان کوتاه نوشت، اما ضروریست که دقیقا بدانیم کجا قرار داریم. داخلی. خانه- روز معمولا کافی نیست: باید دقیقا ذکر کنید که در کدام اتاق قرار گرفته ایم.

به عنوان یک قاعده یک لوکیشن جدید به یک سر تیتر جدید نیاز دارد به جز مواردی که یک صحنه در یک دوره نسبتا کوتاه زمانی در چند لوکیشن نزدیک به هم رخ می دهد. مثلا اتاقهای مختلف یک آپارتمان. برای اینکه خواندن چنین صحنه ای را ساده تر کنید از زیر تیترها استفاده کنید.

www.takbook.com

مثال نادرست: (حرکت) جک به سمت در می دود، از پله ها پایین می رود، وارد گاراژ می شود و چاقو را پیدا می کند.

لوکیشن ها: منابع دنیای واقعی Locations:Real World References

جز در موارد نادر، ابتدا لوکیشن را توصیف کرده و سپس کاراکترها را در آن معرفی کنید.

از لوکیشن های واقعی موجود و شناخته شده در فیلمنامه استفاده کنید (میدان تایم، سن مونیکا قدیم، اوپرای سیدنی) تنها با توصیف این مکان هاست که مخاطب می تواند آنها را در ذهن ترسیم کند.

مثال نادرست: (حرکت) از شهرداری لیخهارد، جان به سمت ایتالیا حرکت می کند..

N

شخصیت های جدید New Characters

اسامی شخصیت های جدید با حروف بزرگ نوشته می شوند و سپس سن و مقدمه کوتاهی درباره آنها گفته می شود. هر چه شخصیت مهمتر باشد مقدمه ای که درباره او نوشته می شود جزئیات بیشتری را در بر می گیرد. این جزئیات همچنین بر نوع بازیگری که خواننده برای نقش در ذهن می آورد نیز اثر می گذارد.

اگر بازیگر خاصی را در نظر گرفته اید، برای توصیف شخصیت تا حد امکان دقیق باشید. وقتی بازیگر خاصی را در نظر ندارید نباید بیش از حد وارد جزئیات شوید.

پاراگراف جدید New Paragraph

هر حرکتی را به طور میانگین در پاراگرافهای ۴ خطی بنویسید. برای نوشتن یک حرکت جدید، یک کاراکتر جدید یا برای تند کردن سرعت داستان یک پاراگراف جدید را شروع کنید.

O

• دیالوگ های بیانگر احساس "On the Nose" Dialogue

اجازه ندهید که شخصیت ها احساساتشان را در قالب دیالوگ هایشان ابراز کنند. جز در موارد خاص. این دیالوگ های ON THE NOSE به نظر بی معنا و خسته کننده اند. احساس را از طریق رفتار و زبان اشاره منتقل کنید. این احساسات باید زیر پوستی باشند. باید از بین خطوط منتقل شوند. غالبا این نوع انتقال زیر پوستی به این ترتیب صورت می گیرد که شخصیت ها آنچه انتظار می رود در شرایط خاصی به زبان آورند را عمدا بیان نکنند.

• ترتیب حرکات Order of Action

در صحنه ای که نوشته اید به ترتیبی که در آن جزئیات اطلاعات را از طریق آن به مخاطب ارائه کرده اید توجه کنید. آیا این همان شکلی ست که مجسم می کنید دوربین نشان دهد؟

اگر دو نفر در اتاقی نشسته اند و نفر سومی وارد می شود، آیا ابتدا ورود فرد را توضیح می دهید یا موقعیت پیش از باز شدن در را؟ آیا در هنگام توصیف، از کل (فضای کلی اتاق) به جزء می روید یا بر عکس؟

P

• پرانتزها Parenthesis

پرانتزها باید برای ابراز حالتی استفاده شوند که در آن دیالوگ خاص منتقل می شود. فقط در محل هایی که احتمال ایجاد سر در گمی وجود دارد.

www.takbook.com

اگر چه برخی افراد معتقدند این کار از مد افتاده اما از پرانتز (سکوت) می توان برای نشان دادن سکوت در یک دیالوگ هم استفاده کرد.

• مکث و وقفه Pauses and Interruptions

مکث ها در وسط یک دیالوگ یا جمله نا تمام با علامت "..." به تصویر کشیده می شوند. این علامت حاوی سه نقطه است نه دو، نه چهار و نه بیشتر.

وقفه در دیالوگ با استفاده از "- -" نشان داده می شود.

دیوید تروتیه (David Trottier) می گوید: "خط تیره نشان دهنده یک تغییر یا شکسته شدن سریع در فکر یا نشان دادن تاکید است. [...] کروشه برای نشان دادن تداوم است. وقتی شخصیتی متوقف می شود، و دوباره ادامه می دهد، از کروشه به جای خط تیره استفاده می شود.

• اجرا Performance

در توصیف اینکه هر جمله باید چطور ادا شود یا هر شخصیت چطور حرکت کند، بیش از اندازه وارد جزئیات نشوید مگر در موارد خاص برای رفع سردر گمی. راه را برای بازیگران باز بگذارید.

مثال نادرست: (حرکت) هرمان مکث کرد، چشمهایش را با حالتی عصبی باز و بسته کرد و سپس آهسته بلند شد. به چپ نگاه کرد، سپس به راست نگاه کرد. با چشمان کاملا باز دستش را بالا برد تا پنجره را لمس کند.

• تجزیه و تحلیل خام Premature Resolution

وقتی یک گره بزرگ را در فیلم نامه می سازید، آن را به سرعت باز نکنید. صبر کنید تا به حد لازم پخته شود و مراحل خود را طی کند تا باز شدن آن کنجکاوی مخاطب را بر انگیزد. در حالیکه دلایل و موانع موجود در فیلم را نشان می دهید از یک هیجان دراماتیک به عنوان جریان تحتانی داستان استفاده کنید.

• مسئولیت نقل مطالبPromise, Then Deliver

اگر هر نوع گره ای در فیلمنامه قرار داده اید، نسبت به مخاطب مسئولید تا این گره را به بهترین شکل ممکن به نتیجه برسانید. اگر دانه ای می کارید، بدون کار به نتیجه نمی رسید.

R

• تکرار / زوائد Repetition/Redundancy

اگر کلمات، عبارات، و اطلاعات مشخصی را مدام تکرار می کنید باید دلیل خوبی برای این کار داشته باشید. از تکرار اطلاعاتی که در بخشهای قبلی متن آورده اید بپرهیزید.

سر تیترها و توصیفات باید کامل کننده باشند نه حاوی اطلاعات تکراری.

همچنین وقتی یک شخصیت، مطلبی را که مخاطب قبلا می داند به دیگری می گوید حس تکرار را به مخاطب القا کرده و سرعت پیشروی داستان را کم می کند.

• حرکات تکراری Repetitious Action

همیشه یک حرکت را به اجزاء و ذرات مجزا تقسیم کنید. بجای "جان پیش از نصف کردن چوب ها چندین بار تلاش می کند" اگر ما بتوانیم با جان و تلاش های مداومش در شکستن چوب شریک باشیم که نوشتن این تجربه ممکن است به جای یک خط یک نصف صفحه شود، نتیجه بهتری خواهد داشت.

www.takbook.com

S

• طول صحنه Scene Length

به عنوان یک قاعده یک صحنه به طور میانگین ۲ دقیقه (۲ صفحه فیلمنامه) طول می کشد. اگر در شرایط خاص برای اینکه صحنه شما ۵ صفحه یا بیشتر شود باید دلیل خوبی داشته باشید. اگر صحنه پر از دیالوگ باشد احتمالا به دردسر خواهید افتاد.

• آغاز و پایان صحنه Scene Openings and Endings

به عنوان یک قاعده صحنه نباید با دیالوگ شروع یا تمام شود. همیشه یک تصویر قابل ترسیم از شروع یا خاتمه یک موقعیت به ما بدهید. اغلب این تصویر پایانی نقطه اوج صحنه را به وسیله اضافه کردن یک لایه معنایی تقویت می کند.

حرکت آغازین باید حاوی جزئیاتی باشد که اطلاعات مربوط به سرتیتر اصلی را در برگیرد. برای تنظیم یک صحنه معمولا بعضی از خطوط فیلمنامه حذف می شوند یا تغییر می کنند. اگر به اطلاعات بصری ای که در صحنه های قبلی ارائه شده است تکیه کنید، توجه مخاطب را از دست خواهید داد.

یک دلیل دیگر برای توصیف هر آغازی این است که خود را موظف کنید تک تک صحنه ها منحصر به فرد باشد. حتی اگر در همان لوکیشن قبلی اتفاق بیفتند. همیشه صحنه را در تحرک نگه دارید و همیشه موضوع قابل توجهی برای ارائه به مخاطب داشته باشید.

• مجموعه ای از نماها و مونتاژ Series of Shots and Montage

وقتی یک توالی از شات های مختلف را در لوکیشن های متفاوت می نویسید، از سر فصل مجموعه ای از نماها و یا از سر فصل مونتاژ استفاده کنید. تفاوت بین این ها همیشه واضح نیست گرچه مونتاژ معمولا در بخش موسیقی مستقل تر است و گذر زمان را نشان می دهد. وقتی مجموعه ای از نماها یک روایت نمایشی در یک دوره کوتاهتر زمانی را نشان می دهد، به نقطه اوج یا نتیجه نزدیکتر می شوید.

به عنوان یک قاعده مونتاژ عامل کمکی به حساب می آید. زیرا نه تنها از نظر فیلمبرداری پرهزینه است بلکه این وسوسه را ایجاد می کند که داستان نیمه کاره بماند و تنها به نمایش آنچه که قبلا نشان داده شده بود بسنده شود. بهترین مونتاژها آنهایی هستند که بتوان از آنها به عنوان تکیه گاه استفاده کرد.

• نحوه نگارش Spelling

چه در دیالوگ ها و چه در حرکات از شیوه نگارش معیار و رایج استفاده کنید. حتی برای نگارش گویش ها و اصطلاحات عامیانه باید از شیوه معیار استفاده کنید.

مثال نادرست: (دیالوگ) داری بچه بازی در "می آری"!

• توضیح واضحات Stating the Obvious

واضحات را توضیح ندهید. اغلب قضاوت در باره اینکه چه چیز از نظر مخاطب بدیهی است، کار دشواریست. اگر بتوان از اطلاعاتی که پیشتر در داستان و صحنه ها رخ داده نتیجه گیری کرد، نباید آنها را دوباره تکرار کرد. تکرار تنها در صورتی قابل قبول است که احتمالی جدی وجود داشته باشد که خواننده، به اطلاعات موجود متکی نبوده و داستان بدون آن معنایش را از دست بدهد.

• سبک نگارشStyle

سبک نگارش باید به ترتیب اولویت وضوح، ایجاز و تنوع داشته باشد. از افعال معلوم استفاده کنید.

مثال نادرست: (حرکت) فیلمی در حال پخش شدن است.

مثال بهتر: (حرکت) فیلمی نشان داده می شود.

www.takbook.com

• معنای زیر متنی Subtext

معانی زیرمتنی را توضیح ندهید. باید آن را در حرکات نشان دهید.

مثال نادرست: (حرکت) جان السا را در آغوش می گیرد. او می خواهد السا را آرام کند.

• نوشتن عناوین Super(Imposed) Title

به ترتیبی که در آن حرکات یک صحنه را با عنوانی می نویسید دقت کنید. حتی زمانی که تصویر را فید به سیاه می کنید. وقتی عنوان را به سرعت زیر سر تیتر بنویسید نتیجه خوبی نخواهد داشت زیرا مخاطب/ خواننده قبل از دیدن عنوان موضوعی برای تجسم کردن ندارد.

T

• نقاط عطفThe Key Turning Points

مهمترین لحظات یک فیلم لحظه های تهییج است، نقطه عطف اول (در پایان پرده اول)، نقطه میانی (بدون بازگشت)، نقطه عطف دوم (در پایان پرده دوم)، نقطه اوج و نتیجه.

در فیلمهای موفق این نقاط عطف در هیجان نمایشی قرار می گیرند. برای ایجاد یک نقطه عطف قوی در یک صحنه وقت زیادی صرف می شود تا یک نقطه هیجان عالی در فیلم شکل گیرد.

به همین دلیل صحنه هایی که حاوی نقاط عطف اصلی است، بیشتر از میانگین (۲ دقیقه) طول می کشد.

اگر مخاطب احساس نکند که در داستان رویداد مهمی رخ داده است، نقاط عطف بی نتیجه خواهند بود و کاربردشان به درستی انجام نمی شود.

• تفکرات و احساسات Thoghts and Feelings

تفکرات و احساسات هرگز مستقیما توصیف نمی شوند.

مثال نادرست: (حرکت) او می دانست که درست می گوید.

مثال نادرست: (حرکت) او احساس تنهایی می کند.

• زمانTime

فیلمنامه در زمان حال نوشته می شود. فیلمنامه نویس باید اتفاقات صحنه را توصیف کند. ارجاع به گذشته و آینده قابل قبول نیست.

مثال نادرست: (حرکت) جان دور و بر جسد راه می رود. بر خلاف بار قبل این بار با احتیاط تر عمل می کند.

از کلماتی مثل «حالا» استفاده نکنید و از کلمه «هنوز» دوری کنید.

اگر یک حرکت زمانبر در حال وقوع باشد، از جمله های کوتاه و روشن استفاده کنید. در مجموع از قاعده یک صفحه در دقیقه پیروی کنید.

مثال نادرست: (حرکت) لیزا به مادرش در ظرف شستن و خانه داری کمک می کند.

اعداد باید در فیلمنامه درست و کامل چاپ شود.

مثال نادرست: (عدد.) ۲۴۰۰ دلار

www.takbook.com

مثال بهتر: (عدد.) دوهزار و چهارصد دلار.

W

• کاراکتر چه چیزهایی را می بیند؟ **What Does the Character See?**

وقتی شخصیتی که در حال نگاه کردن به دورو اطراف است را می نویسید و صحنه از دیدگاه این شخصیت نقل می شود، باید دقیقا توضیح دهید کاراکتر چه چیزی را می بیند. مخاطب معمولا داستان را از زاویه نگاه قهرمان داستان تجربه می کند بنابراین همیشه باید دقیقا توضیح دهید که قهرمان چه می بیند.

اهمیت و کارکرد پایان بـندی

می توان گفت که تقریبا تمامی فیلمها حول اختلاف ها، بحث و جدل ها، کشمکش ها و جنگ و ستیز بین قهرمان داستان با بقیه شخصیتها شکل می گیرد. شخصیتهایی که ممکن است دوست ،دشمن و اعضای یک خانواده یکدیگر باشند. اما در واقع آن چیزی که داستان را برای یک تماشاگر جالب و جذاب می کند کشمکش و جنگی است که درون قهرمان داستان و میان عقل و دل او در جریان است.

همذات پنداری و احساس علاقه تماشاگران نسبت به شخصیت اصلی فیلم تنها به دلیل هوش و ذکاوت ،خونسردی ،زیبایی و یا جذابیت او نیست بلکه شاید دلیل عمده این علاقه این باشد که ما می دانیم که قهرمانهای داستان هم – مثل خود ما – انسانهای کامل و بی نقصی نیستند. آنها هم مانند ما در لحظاتی ناچارند دست به انتخاب های دشواری بزنند و همیشه چیزهایی وجود دارد که باید درباره خودشان یاد بگیرند. آن چه که مارا به عنوان یک تماشاگر جذب می کند فهمیدن این مسأله است که آنها چگونه با مشکلاتشان مواجه می شوند. پایان بندی، نقطه ای از فیلم است که بیننده باید در آن، تعاملات بیرونی و منازعات درونی شخصیت های داستان را جمع بندی کند تا براین اساس، آنچه را که از داستان آموخته است، دریابد.

احتمالا در اینجا خواهید گفت که مثلا در یک فیلم اکشن و حادثه ای، قهرمانی مانند جیمز باند، از ابتدا تا انتهای فیلم بدون تغییر باقی می ماند، آدمهای بد قصه را مغلوب می کند و بعد از آن به خانه بر می گردد. این در حالی است که اگر با دقت بیشتری به موضوع نگاه کنید خواهید دید که در هر قسمت از داستان های جیمز باند، نویسنده با هر ترفندی سعی دارد تا جیمز باند را گرفتار عشق یک زن خاص کند. بر همین اساس هم در حالی که ممکن است در ابتدای فیلم به نظر برسد که باند به تمام زنهای زیبا و جذاب اطرافش علاقه دارد، در پایان داستان تنها گرفتار یکی از آنها می شود. در نبرد نهایی،او همیشه سعی می کند تا زن مورد علاقه اش را از دست شخصیت منفی داستان نجات دهد و به این زن ثابت کند که در حالی که مأموریت دارد دنیارا نجات دهد ،فقط عاشق اوست. چه عاشقانه و رمانتیک!

بیننده از این که نویسنده بتواند تعاملات بیرونی و کشمکش های درونی را در یک نقطه جمع بندی کند بسیار لذت می برد اما اگر شما به عنوان نویسنده نتوانستید این کار را انجام دهید نگران نشوید. بسیار از نویسندگان حرفه ای هم چنین مشکلی دارند. پس بهتر است در اینجا برای نمونه نگاهی داشته باشیم به تعدادی از فیلمهای مشهور سالهای اخیر و ببینیم که نویسنده های آنها چگونه توانسته اند پایان با شکوهی را با حفظ خط اصلی داستان به گونه ای رضایت بخش و در عین حال غافلگیر کننده ،خلق کنند.

ناتینگ هیل (**Notting Hill**) : "ویلیام تاکر" با کمک دوستانش، برای پیدا کردن "آنا اسکات" – ستاره بازیگری- لندن را زیر و رو می کند تا بتواند پیش از این که آنا انگلستان را ترک کند با او حرف بزند. ویلیام ،آنا را در یک کنفرانس خبری پیدا می کند جایی که باید همه شجاعت و جسارتش را یک جا جمع کند و عشقش را در برابر دنیا به او اعتراف کند. این تنها راهی است که ویلیام می تواند به آنا ثابت کند که واقعا او را دوست دارد و می خواهد که در برابر چشم همه، زندگیش را با او قسمت کند.

مردعنکبوتی (**Spiderman**) : پیتر احتیاج دارد تا بر شرم ذاتیش غلبه کند به همین دلیل باید به "مری جین واتسون" بگوید که بعنوان " پیتر پارکر" و نه مرد عنکبوتی او را دوست دارد! او در تمام طول فیلم سعی می کند این کار را انجام دهد اما درنهایت "

www.takbook.com

گرین گوبلین" به هویت واقعی او پی می برد و "مری جین" را به عنوان طعمه دامی که برای پیتر پهن کرده، می رباید. مرد عنکبوتی گرین گوبلز را می کشد و مری جین را نجات می دهد اما (برعکس جیمزباند) پیتر به شکلی غیر منتظره درباره امنیت زندگی و آینده مری جین احساس نگرانی و خطر می کند و به جای گفتن این که چقدر خواهان اوست، به مری جین می گوید که آنها نمی توانند در کنارهم باشند. این مسأله باعث اندوه و سردرگمی مری جین می شود زیرا او نمی داند که در حقیقت پیتر این حرف ها را برای محافظت از او عنوان کرده است. نویسنده در این جا به خوبی مشکل پیتر را به عنوان پایانی اجتناب ناپذیر برای فیلم قرار می دهد.

نکته طلایی: معمولا پایانبندی یک فیلم به نخستین صحنه فیلم و معرفی قهرمان داستان به تماشاگر، گره خورده است. پایان داستان همان لحظه ای است که منازعه و مشکلات – که به علت شکاف بین خواسته شخصیت قصه و نیاز واقعی او به وجود آمده – حل می شود. و به مجرد این اتفاق، چه پایان خوب باشد و چه بد باشد، داستان به چیزی دست می یابد که درام نویسان به آن نتیجه گیری و دانشجویان ادبیات به آن پایان قصه می گویند.

اگر یکی از شخصیت های داستان در ابتدا دست به کارهای دیوانه وار و احمقانه ای میزند، ممکن است درست در پایان قصه بفهمد که این کار فقط باعث انکار نیاز او به داشتن دوست و همراه می شود (سلاح مرگبار) . اگر او فکر می کند که در صحنه ابتدایی بهتر یا متفاوت بوده باید این را بیاموزد که درپایان قصه همان نیازهایی را دارد که سایرین در انتهای داستان دارند(اما و آملی) . اگر در شروع داستان او قصد دارد درباره عشق بنویسد باید یاد بگیرد که نمی شود بدون عاشق شدن درباره عشق نوشت(شکسپیر عاشق) . بعنوان یک نمونه قابل توجه، می توانیم به جمله کلیدی روی پوستر فیلم(شکسپیر عاشق) اشاره کنیم که به خوبی جمع بندی کلی بین داستان و پایان بندی را نشان می دهد «عشق تنها الهام بخشی است که وجود دارد.»

منبع: **A Crash Course in Screenwriting by David Griffith** نوشته دیوید گریفیث/مترجم: پرناز امینداری

نــوآوری و غافلـگـیری

تماشاگر وقتی دقیقاً بتواند حدس بزند که در ادامه داستان چه اتفاقی خواهد افتاد زود حوصله‌اش سر می‌رود.

کنترل داستان دست شماست. بنابراین باید سعی کنید کاری کنید تا تماشاگر فکر کند که می‌داند بعداً چه اتفاقی خواهد افتاد. اما آن موقع با چیزی که کاملاً بر خلاف تصورشان است، غافلگیرشان کنید. فقط لازم است که به آن با بینش شخصی و ذوق داستان‌گویی تان جان ببخشید.چرا یک بار دیگر فیلم‌های مورد علاقه‌تان را بررسی نکنید و این‌بار به دنبال مثال‌هایی بگردید که فیلمسازان شخصیت‌هایشان را وادار کرده‌اند کاری کمی متفاوت تر از آنچه توقعش را داشته‌اید انجام بدهند. خانوادهٔ سیمسون نمونه خوبی است. مثلاً در اپیزود لیسا در یخ، «لیسا» پی می‌برد که در هاکی روی یخ استعداد ذاتی دارد. «بارت» به مهارت تازهٔ لیسا در ورزش مورد علاقه‌اش حسادت می‌کند و تصمیم می‌گیرد با محبوب کردن خودش نزد معلم روی او را کم کند. بعد انیماتورها مستقیم به کلاس درس کات می‌زنند که بارت برای جواب دادن به هر سؤالی که معلم می‌پرسد دستش را بالا می‌برد. اول فکر می‌کنیم که او روشش را عوض کرده و دانش‌آموز خوبی شده، اما در پایان سکانس متوجه می‌شویم که تمام سؤال ها را غلط جواب داده و فقط موفق شده معلم را از دست خودش عصبانی کند.

در حالی که کمدی نیاز دارد که به منظور ایجاد خنده دائماً غافلگیری ایجاد کند، دلیلی ندارد که فکر کنید درام صرفاً به دلیل اینکه بیشتر «جدی» است، باید عاری از لطف و گیرایی باشد. بنابراین وقتی شخصیت اصلی داستانتان مجبور است کار واضحی مانند گرفتن یک تصمیم ساده را انجام دهد، سعی کنید بجای ساده برخورد کردم با آن کمی بیشتر فکر کنید و یک راه زیرکانه برای بیانش پیدا کنید. مثلاً او می‌تواند دروغ بگوید، به طور مضحکی التماس کند که انگار دارد برای زندگی‌اش التماس می‌کند، می‌تواند سعی کند پدرش را متقاعد کند که خود او هم به لباس‌های جدید احتیاج دارد، می‌تواند سعی کند به پدرش چیزی را در مقابلش بفروشد، سعی کند چاپلوسی کند یا هر چیزی که دیدنش بیشتر از همه خنده‌دار باشد. مثلاً در ماتریکس وقتی که «مورفیوس» به «نئو» می‌گوید که می‌تواند قرص آبی را انتخاب کند و برگردد به زندگی خودش، یا قرص قرمز را انتخاب کند و «داخل سوراخ خرگوش پایین برود»، نویسنده‌ها اسرارآمیز بودن را وارد یک انتخاب می‌کنند. این به وضوح ارجاعی است به آلیس در سرزمین

www.takbook.com

عجایب، اما تعداد کمی از مردم در بین تماشاگرها حدس می زدند که او راه سخت تر را انتخاب می کند، که این را تبدیل به یک صحنهٔ درخشان می‌کند.

واقعاً ساده است- فقط حالا قصد دارم چیزها را دوباره پیچیده کنم. چون مادامی که می‌خواهید تماشاگر را با یک چیز متفاوت غافلگیر کنید، نمی‌تواند هر چیزی باشد. تماشاگر انتظار دارد با چیزی غافلگیر شود که با آنچه در داستانی که خلق کرده‌اید موثق و باورکردنی است هم راستا باشد. همچنین دوست ندارد نویسندگان «تقلب کنند» و شخصیت‌ها یا اتفاقات جدیدی را برای حل مشکلات روایی که خودتان به وجودش آورده‌اید معرفی کنند.

به عنوان یک قاعدهٔ کلی «تصادف» فقط اگر در ابتدای داستان و عاملی برای پیچیده تر شدناتفاقات باشد پذیرفتنی است. (مثلاً دو دوست قدیمی بعد از ۲۰ سال همدیگر را در یک برنامهٔ تلویزیونی می‌بینند و کم‌کم عاشق هم می‌شوند). اگر موقعیتی داشته باشند که همدیگر را بعداً ببینند این باید برنامه‌ریزی شده باشد (یا طوری از پیش خبر داده باشد انگار که این خواسته شده است) پس بیننده به خود می‌گوید «البته. بیست دقیقه پیش این را گفته بود». مثال خوبش در بیل را بکش قسمت دوم است که بیل به یک تکنیک خاص کانگ‌فو در اوایل پردهٔ دو اشاره می‌کند که فقط در صحنه آخر از آن استفاده می شود. پس می‌توانید برای تصادف ها از قبل نشانه هایی در داستان بگذارید که در هنگام وقوع تصادف به نظر نیایند. اجازه بدهید تماشاگر آن را فراموش کند و زمانی که به «برگ برنده» احتیاج دارید آن را به یاد تماشاگر بیاورید.

یک مدل تصادف خاص هست که اغلب مردم از آن بدشان می‌آید و آن زمانی است که مشکل شخصیت‌تان را در پایان فیلم، با یک تغییر وضعیت ناگهانی و غیرقابل‌باور حل می کنید. حتی اصطلاح خاصی برای این نوع پایان‌های متقلبانه وجود دارد که سابقه‌اش به روزهایی می‌رسد که تنها نمایشنامه‌ها، مناسک مذهبی برای جشن گرفتن قدرت خدایان بود. این نوع تصادف دِیوس اکس ماکینا **deus ex machina** نامیده می‌شود که تقریباً اینگونه ترجمه می‌شود «خدا از خارج نمایش مداخله می‌کند». پس به خصوص مواظب استفاده از اتفاقات کاملاً تصادفی در پردهٔ آخر باشید که ممکن است واقعاً تماشاگر را اذیت کند. مثلاً رودخانهٔ مرموز (**Mystic River**) را در نظر بگیریم که یک سری اجراهای واقعاً قدرتمند را نمایش می دهد، تعلیق و تنش دارد و یک دفعه در پردهٔ آخر همه چیز خراب می‌شود و دو مأمور پلیس ناگهان یک پیغام تلفنی قدیمی را که نشنیده بودند کشف می‌کنند و پرده از رمز ماجرا برداشته می‌شود. در نتیجه همه در بین تماشاگران حس می‌کنند کلاه سرشان رفته است.

نکته طلایی: در بعضی از فیلم‌ها مثل حس ششم، باشگاه مشت‌زنی یا مظنونان همیشگی نویسنده یک قسمت کلیدی اطلاعات را درست برای انتها نگاه می‌دارد. تماشاگر در تمام مسیر داستان دارد یک داستان را تماشا می‌کند و فقط در پایان متوجه می‌شود که گول خورده است. این نوع داستان‌های غافلگیرکننده اگر درست از آب درشان بیاورید، می‌توانند خیلی محبوب باشند. پس خوب فکر کنید: توجه کنید چه کسی چه چیزی می‌داند؟ کِی می‌داند؟ چه اسراری را می‌خواهید هم از تماشاگر و هم از شخصیت‌هایتان پنهان نگاه دارید؟

درس های دیوید گریفیث برای نویسندگان تازه کار

ایجاد ریتم درست با سوال و جواب

همه می‌دانیم برخی از فیلم‌ها - فارغ از ژانرشان - با گام‌های پرشتاب به جلو می‌روند؛ در حالی که بقییه فیلم‌ها این حس را به ما می‌دهند که داریم خشک شدن رنگ بر دیوار را از اول تا آخر تماشا می‌کنیم. این حتی برای کارگردانان معروف که پیشینهٔ خوبی دارند نیز اتفاق می‌افتد. اما چرا؟

www.takbook.com

قطعاً پاسخ این است که دفعهٔ آخر احتمالاً کارگردان و گروهش با یک فیلمنامهٔ خوب کار می‌کردند و این دفعه نه. هر چقدر هم که اجرا، فیلمبرداری یا تدوین خوب باشد، اگر فیلمنامه قوی و استوار نباشد هیچ احتمالی وجود ندارد که حتی یک کارگردان، مدیر فیلمبرداری یا تدوینگر نابغه بتواند آن را نجات دهد.

دلیل اینکه حس می‌کنیم بعضی روایت‌ها کند هستند در واقع خیلی ساده است: کارگردانان با تمام غرایز هنریشان، متوجه نشده‌اند که راه ریتم دادن به داستان، ایجاد سؤال و پاسخ دادن به آن از لحظه به لحظه، صحنه به صحنه و سکانس به سکانس است تا داستان را پیش ببرد. به عنوان نویسنده، این وظیفهٔ شماست که تماشاگر را در حالت تقریباً مداوم پیش‌بینی و انتظار دربارهٔ آنچه اتفاق خواهد افتاد نگاه دارید؛ حتی اگر از قبل از طریق پیش‌پرده‌ها بداند داستان چگونه به پایان خواهد رسید.

همانطور که قبلاً اشاره کردیم، یک داستان سینمایی در ابتدایی‌ترین سطح خود یک سری نما هستند که مثل یک کتاب مصور برای ساختن یک روایت فیلمی قابل فهم با هم تدوین شده‌اند. مثلاً وقتی یک شخصیت چیزی می‌گوید منتظر پاسخ از شخصیت دیگر خواهد بود و بنابراین به نمای عکس‌العمل و پاسخ او کات می‌زنیم. همچنین اگر نشان دهید که شخصیت اصلی‌تان اهرمی را فشار می‌دهد، فوراً تماشاگر ها از خودشان می‌پرسند نتیجهٔ این کار چه خواهد شد. اگر نتیجه این باشد که ۴۰۰۰۰ لیتر زایدات سمی بر سر یک سری تبهکار ریخته شود تماشاگرها این دو سؤال را خواهند پرسید، «این مواد سمی چه بلایی سر بدن آنها خواهد آورد؟» و «شریک آن تبهکار چه عکس‌العملی نشان خواهد داد؟» بدین ترتیب احتمالاً کات منطقی از اینجا به اول نمایی خواهد بود که عکس‌العمل فیزیکی و احساسی تبهکار نسبت به زایدات سمی را نشان می‌دهد و در پی آن کات دیگری به شریکش که یک منبع خطر دیگری را برملا می‌کند و غیره. فرآیند استفاده از هر صحنه فیلم برای ایجاد سؤال در ذهن تماشاگر و بعد هم جواب دادن در صحنه بعدی و ایجاد یک سؤال جدید، از عوامل پایه‌ای فیلمسازی است و فیلمنامه به عبارتی مثل یک قطار چوبی اسباب بازی غول‌آسا است که توسط سوال‌هایی به شکل قلاب و حلقه به هم متصل است.

همانطور که هر قطعهٔ فیلم به قطعهٔ بعد با یک سؤال وصل می‌شود، هر صحنه هم به همین ترتیب به بعدی وصل می‌شود: به هر صحنهٔ جدید برای پاسخ به سؤال ایجاد شده در صحنهٔ قبلی وارد می‌شویم و به محض اینکه سؤال جدید در ذهن تماشاگر ایجاد شد، کات می‌زنیم و از صحنه خارج می‌شویم. لازم نیست این سؤال که صحنه‌ها را به هم وصل می‌کنند، سؤال‌های فلسفی آن چنانی باشند. در حقیقت خیلی بهتر است که ساده و قابل فهم باشند، مثلاً:

اکشن: شخصیت فیلم آخرین قطرهٔ آب قمقمه‌اش را می‌نوشد. سؤال: آیا چیزی برای نوشیدن پیدا می‌کند؟

پاسخ: نه، پناهگاه یک سراب است. سؤال: حالا چگونه نجات پیدا خواهند کرد؟

پاسخ: نه به راحتی، شخصیت لبانش تاول زده و نیمه جان است. سؤال: چگونه ممکن است اینطور بشود، شخصیت اصلی نمی‌تواند بمیرد؟

پاسخ: شتری را از فاصلهٔ دور می‌بیند که دارد نزدیک می‌شود. سؤال: او کیست؟ ... و غیره ...

به محض اینکه یک سؤال جدید مهم در ذهن تماشاگر شکل می‌گیرد بهترین زمان است که به صحنهٔ بعدی یا لوکیشن بعدی کات بزنیم، چون تماشاگر علاقه دارد بداند چگونه این شخصیت قصد دارد تلاش کند و به این سؤال جدید پاسخ دهد یا این مشکل بوجود آمده را حل کند. این فرآیندِ ایجاد کردن و پاسخ دادن به سؤال‌ها هر کاتی را، انگیزه ای برای تغییر هر صحنه‌ای می‌شود. این همچنین ابزار اصلی است که مخاطب با آن می‌تواند همذات پنداری اش را تحریک کند و خود را درون روایت قرار دهد.

اگر فیلمنامه‌نویس سؤال پیش نیاورد و پاسخ ندهد و از آنها برای تعیین کردن محل کات بین صحنه‌ها استفاده نکند، جریان و ریتم روایت فیلمنامه کند و ناموزون می‌شود و تماشگر علاقه‌اش را از دست می دهد. به همین راحتی.

سؤال‌های اساسی

روش سؤال و جواب در هر سطح از داستان‌گویی وجود دارد: هم در سطح شخصیت - همانطور که در بالا صحبت شد - و هم در سطح ژانر. همانطور که قبلاً اشاره کرده‌ایم، هر ژانری یک سری سؤال‌های مشخص را در ذهن تماشاگر ایجاد می‌کند. به عنوان یک فیلمنامه‌نویس، این وظیفهٔ شماست که این سؤال‌های کلی و اساسی را بگیرید و هر بار به روش مخصوص خودتان آن را تبدیل به

www.takbook.com

یک سری سوال های جزئی تر کنید. اینجا یک سری از انواع سؤال‌های کلی و اساسی وجود دارد که تماشاگر به محض اینکه متوجه می‌شود در حال نگاه کردن به یکی از این ژانرها هست، انتظار خواهد داشت به آنها پاسخ داده شود:

۱- عاشقانه - آیا قهرمان داستان عاشق می‌شود، و نتیجه برای دنیایش چه خواهد بود؟

۲- تریلر - آیا شخصیت(های) اصلی از تهدید مرگ نجات پیدا خواهد کرد و متوجه خواهد شد که چرا دشمن او را آزار می‌داد؟

۳- پلیسی - آیا کارآگاه معما را حل خواهد کرد؟ چه کسی مسئول است؟ آیا به دست عدالت سپرده خواهند شد؟

۴- سیاحت - آیا شخصیت اصلی سفر را به پایان خواهد رساند؟ آیا به خانه برخواهد گشت؟

۵- انتقامی - آیا قهرمان داستان انتقام خواهد گرفت یا نه؟

۶- مسابقه/فیلم ورزشی - چه کسی در نهایت برنده خواهد شد؟ چگونه مسابقه آنها را تغییر خواهد داد؟

۷- فاجعه/ وحشت - چه کسی نجات پیدا خواهد کرد؟ برای نجات چه تاوانی داده خواهد شد؟

۸- رویداد سرنوشت‌ساز- چه هزینه‌ای برای رشد یا تغییر او باید پرداخت شود؟

۹- درام خانوادگی- آیا خانواده بر تفاوتهایشان چیره خواهند شد؟ و به چه قیمتی؟

حتی اگر فکر می‌کنید در حال نوشتن فیلمی هستید که ژانر خاصی ندارد (اگر چنین چیزی امکان داشته باشد؟)، باید همیشه آگاه باشید که تماشاگر تلاش خواهد کرد حدس بزند که پارامترهای ژانر چه هستند، چه سؤالاتی ایجاد می‌کنید و چطور داستان باز خواهد شد. این یکی از حوزه‌های اصلی لذت تماشاگر از روایت فیلمنامه است، پس مواظب باشید خیلی از راه منحرف نشوید.

توصیهٔ باارزش: تماشاگران توقع دارند سؤال‌ها و جواب‌ها، داستان را در یک روال منطقی پیش ببرد. به محض اینکه سؤال پرسیدن فعال متوقف شود، تماشاگر توقع یک گره‌افکنی اساسی یا یک مانع یا یک نقطه عطف را دارد. فیلمنامه‌نویس یک سرگرم‌کننده است - حتی اگر این سرگرمی یک تراژدی دل‌گیر باشد - پس تماشاگرتان را ناامید نکنید!

تمرین: سعی کنید اتفاقات اساسی‌ای که در داستانتان می‌افتد را تیتروار بنویسید. این روشِ برنامه‌ریزی داستانتان را، مسیر طرح کلی می نامند. بعد کنار هر نکته با رنگ‌های متفاوت مراحل سؤال و جواب‌هایی را که شخصیت و داستانتان را هدایت خواهند کرد تایپ کنید. متوجه خواهید شد این فرآیند وصل کردن سؤال‌ها به هر اتفاق می‌تواند کمک‌تان کند که المان‌های اساسی صحنه‌ها و سکانس‌ها را فشرده کنید تا مطمئن شوید که زنجیرهٔ سؤال‌ها و جواب‌ها را نشکسته و ضرباهنگ فیلم را نگرفته باشید.

پیوست:

معرفی مهم ترین کتاب های فیلمنامه نویسی

۱ـ راهنمای فیلمنامه نویس ـ سیدفیلد/ ترجمه عباس اکبری ، انتشارات ساقی (چاپ سوم ـ ۱۳۸۰)

۲ـ راهنمای نگارش فیلمنامه ـ یورگن ولف/ کری کاکس ـ ترجمه عباس اکبری ، انتشارات سروش (چاپ دوم ـ ۱۳۸۴)

۳ـ درباره فیلمنامه نویسی ـ ادوارد دمیتریک ـ ترجمه فریدون خامنه پور/ محمد شهبا ، نشر دفتر پژوهش¬های فرهنگی (۱۳۸۱)

۴ـ فیلمنامه نویسی برای سینما و تلویزیون (۱ و ۲) ـ آلن آرمر ـ ترجمه عباس اکبری ، انتشارات سوره (۱۳۷۵)

۵ـ مقدمه ای بر فیلمنامه نویسی ـ ابراهیم مکی ـ انتشارات سروش (چاپ سوم ـ ۱۳۷۴)

۶ـ داستان (ساختار ، سبک و اصول فیلمنامه نویسی) ـ رابرت مک کی ـ ترجمه محمد گذرآبادی ـ انتشارات هرمس (چاپ دوم ـ ۱۳۸۵)

گردآوری و تنظیم: جمشید خاوری-کارگاه فیلمنامه نویسی آفرینش : www.afarinesh-filmname.blogfa.com