

به چیستی ها خوش آمدید.

<http://chistiha.com>

لینک گروه:

<https://t.me/joinchat/Aesof0Ja90QD1mvfXRUa1w>

آدرس سایت:

www.chistiha.com

لینک کانال:

[@TirdadPhilosophyChannel](https://t.me/TirdadPhilosophyChannel)

نشانی وبلاگ:

[/http://chistiha.blogfa.com](http://chistiha.blogfa.com)

مؤسسه ی آموزش عالی کمال الملک

جزوه ی فیلمنامه نویسی

گروه سینما

تألیف: معصومه بوذری

به نام خدا

زمان بندی درس فیلمنامه نویسی

زمان بندی			
ردیف	جلسه	تاریخ	شرح درس
1	جلسه اول		تعاریف و کلیات فیلمنامه نویسی. 20 مورد نگارشی. ایده پردازی
2	جلسه دوم		شخصیت پردازی. زاویه دید نویسنده و راوی. فیلم پنجره عقبی.
3	جلسه سوم		موقعیت. حادثه. سلسله ی رویدادها. تمرین گروهی. فیلمنامه تولدی دیگر.
4	جلسه چهارم		روابط علی در طرح. تمرین و تصویب طرح های گروهی-فردی.
5	جلسه پنجم		اقتباس سینمایی. بازخوانی طرح ها. مقایسه ی فیلم سارا با خانه عروسک
6	جلسه ششم		کنش. خویش کاری های قهرمان. فیلمنامه فیلم چهارشنبه سوری.
7	جلسه هفتم		فضاسازی. پروژه های فیلم بلند دانشجویان. فیلمنامه فیلم درباره ی الی
8	جلسه هشتم		دیالوگ. پروژه های فیلم بلند دانشجویان. فیلمنامه ی گذرگاه میلر.
9	جلسه نهم		بسط و گسترش. پروژه های فیلم بلند دانشجویان. فیلم روانی.
10	جلسه دهم		ایجاز. پروژه های فیلم کوتاه دانشجویان. فیلمنامه های کتاب در گلستانه.
11	جلسه یازدهم		مینیمالیسم و خرده پیرنگ. مقایسه ی ادبیات با سینما: آثار کارور.
12	جلسه دوازدهم		ضد پیرنگ. مقایسه ی تئاتر با سینما: آثار سینمایی دیوید ممت.
13	جلسه سیزدهم		اصول فیلم کوتاه. پخش فیلم های کوتاه.
14	جلسه چهاردهم		تجربه ی ساخت فیلم کوتاه. تمرین کلاسی گروهی.
15	جلسه پانزدهم		بررسی آثار
16	جلسه شانزدهم		رفع اشکال
امتیازها			
کنفرانس (تحقیق: بررسی ساختاری یک فیلمنامه بلند)		5 نمره	
آزمون کتبی پایان ترم (شامل 7 سوال تشریحی از جزوه ی فیلمنامه نویسی)		7 نمره	
پروژه ی عملی (نگارش سکانس های ابتدایی یک فیلمنامه بلند؛ نگارش یک فیلمنامه کوتاه)		8 نمره	

فصل اول: کلیات

به نام خدا

مقدمه

فیلمنامه چیست؟

فیلمنامه متنی است که برای ساخت یک فیلم، توسط نویسنده ای مسلط به اصول نگارش و فنون فیلمسازی، نوشته می شود. پس شاید چنین تصور شود که فیلمنامه حد فاصل ادبیات و سینما است. اما باید دقت داشت که یک ادیب مسلط به شعر و ادبیات هم، زمانی که وارد حیطه ی فیلمنامه نویسی می شود باید کاملاً کلام ادبی و شاعرانه را کنار بگذارد و مفاهیم والای انسانی را صرفاً به روش بیان تصویری منحصر به فرد سینمایی ارائه نماید. زیرا در سینما، مفاهیم باید به زبان تصویر فیلمیک نشان داده شوند.

در فیلمنامه نویسی برخلاف داستان نویسی، به توصیف صرف حالات و افکار شخصیت ها نمی اندیشیم، بلکه غالباً به گفتار و کنش های شخصیت ها در مکانی مشخص و با مضمونی خاص در قالب طرحی یکپارچه می پردازیم.

نگارش دستور صحنه و دیالوگ و توضیحات در فیلمنامه، هر کدام اصولی دارد که بهتر است بجای آنکه روش نگارش آنها را در کتابهای فیلمنامه نویسی جستجو کنیم، با مراجعه به فیلمنامه های برتر عالم سینما، و در خلال کار گروهی یاد بگیریم. یکی از بهترین روشهای یادگیری، انتخاب بخش هایی از متون موجود و فیلمنامه خوانی گروهی است.

تاکنون صدها فیلمنامه ی ایرانی و خارجی در ایران چاپ شده اند؛ که دانشجوی سینما بد نیست با نگاهی ژرف به ساختار آنها، برای خود الگویی از رون نگارش یک فیلمنامه ترسیم کند. بطور مثال:

1- جهان پهلوان تختی، بهروز افخمی 2- فروید، جان هیوستون (ژان پل سارتر) 3- عروس مغان (ابراهیم آبادی) 4- شمال به شمال غربی، آلفرد هیچکاک (ارنست لیمن) 5- توهّم بزرگ، ژان رنوار 6- رفقای خوب، مارتین اسکورسیزی 7- زمین، (بهرام بیضایی) 8- جوخه، الیور استون 9- تاریخ سرّی سلطان در آبسکون، (بهرام بیضایی) 10- بیست و یک گرم، فللینی (آلخاندرو گونزالس اینتاریتو) 11- تولدی دیگر، (مینو فرشچی) 12- استاکر - تارکوفسکی (از پنج فیلمنامه) 13- جکی براون، کوئنتین تارانتینو 14- رز ارغوانی قاهره، وودی آلن 15- شب شکارچی، چارلز لاتن 16- نینوچکا، بیلی وایلدر، و 17- عروسی خوبان، محسن مخملباف

فیلمنامه خوش ساخت

آشنایی با ساختار کلاسیک و درام خوش ساخت پایه ی فیلمنامه نویسی است؛ حتی اگر بعدها بخواهیم رویکردی مدرن و ساختارشکن داشته باشیم در قدم اول مناسبتر آن است که با روش کلاسیک کار فیلمنامه نویسی را آغاز کنیم.

ساختار کلاسیک دارای اصول مشخصی است؛ از جمله: نزاکت ادبی، و اخلاق؛ سیر خطی با آغاز، میانه، و پایان؛ وحدت موضوع، وحدت زمان، وحدت مکان؛ و اندازه ی معین، و فرم ساده.

به فیلمنامه ی دارای ساختار درام کلاسیک، شاه پیرنگ محور نیز می گویند که البته این اصطلاح قابل بحث است.

در چنین ساختاری، قهرمان منفرد، همان قهرمان گُش‌مند، است و زمان خطی، کشکمش ها همه بیرونی، روابط حاکم بر وقایع همه دارای ارتباط علی یا علت و معلولی، واقعیت موجود یکپارچه، و پایان فیلم بسته، با ساختمان دراماتیک دارای استحکام.

ژانرهای سینمایی

فیلمنامه نویس، پیش از شروع به نگارش یک متن بهتر است با انواع ژانرهای سینمایی آشنا بوده و بداند هدفش چیست؟ و دقیقاً برای چه مخاطبانی، و در قالب چه ژانر یا ژانرهایی، و با چه رویکردی (کلاسیک یا مدرن) و در چه سبکی می خواهد فیلم را عرضه کند (از جمله سبک اکسپرسیونیستی، رئالیستی، امپرسیونیستی، سوررئالیستی، و غیره).

دسته بندی ژانرهای سینمایی مختلف است و ما در اینجا به یک دسته بندی مختصر و عام اشاره می کنیم:

الف) فیلم های روایی؛ شامل: - کمدی یا طنز (Comedy) - حادثه ای (Action) - ماجراجویانه (Adventure) - فانتزی (Fantastic) - جنایی (Crime) - خارق العاده (Supernatural) - درام (Drama) - معمایی (Mystery) - تاریخی (History) - ترسناک (Horror) - روانشناسی (Psychological) - عاشقانه و عاطفی (Romance) - زندگی مدرسه (School life) - علمی تخیلی (Science fiction) - تراژدی (Tragedy) - خانوادگی (Family) - موزیکال (Musical) - هیجان انگیز یا دلهره آور (Thriller) - جنگی (War) - فیلم نوآر (Film-Noir) و ...

ب) سینمای مستند (Documentary) شامل: - زندگینامه (Biography) - بحث و گفتگو (Talk-Show) - خبری (News) - واقع نما (Reality-TV) و ...

ج) حوزه پویانمایی (Animation) (به لحاظ نوع ساخت و مخاطب متفاوت است).

مقدمه ای در شناخت داستان اولیه ی فیلمنامه

هر فیلمنامه ی روایی مبتنی است بر یک داستان. یک داستان اولیه که من در اینجا آن را "داستان نانوشته" می نامم.

ماهیت این "داستان نانوشته" به لحاظ زمان خطی، دارای یک شروع، میان و پایان خاص خود است و طبیعتاً بسیار گسترده تر از آن چیزی است که در طرح فیلمنامه استفاده خواهد شد. (در طرح فیلمنامه و یا هر طرح دیگری از جمله: طرح نمایشنامه ی صحنه ای، طرح نمایش خیابانی، طرح نمایش رادیویی که دیداری و شنیداری هستند، و یا طرح رمان، طرح داستان بلند، طرح داستان کوتاه، و سایر آثار مکتوب که خواندنی خواهند بود.) پس داستان نانوشته ی ما اگر شامل یک عمر زندگی یک شخصیت یا چندین قرن از زندگی یک قوم و قبیله هم که

باشد، آنچه در طرح فیلمنامه بهره می گیریم بخشی کوتاه، شاید چند سال یا ماه یا چند روز از زندگی آن شخصیت و یا چند برش مختصر از سرگذشت آن قوم و قبیله است. مثالی می زنیم.

در فیلم طعم گیلان، ساخته ی عباس کیارستمی، داستان نانوشته می تواند این باشد:

1- مردی در زندگی دچار شکست می شود. (شکست شغلی، مالی، عاطفی، سیاسی و...)

2- آن مرد نمی تواند بر احساس ناامیدی ناشی از شکست فائق آید.

3- آن مرد تصمیم به خودکشی می گیرد.

ولی طرح فیلمنامه می تواند چنین تلقی شود:

1- مردی در نتیجه ی شکست در زندگی اش، تصمیم به خودکشی گرفته است.

2- این مرد یکدنده که می خواهد همه چیز مطابق خواست او پیش برود برای خودکشی هم برنامه ریزی مشخصی می کند؛ ولی با همان مصیبت هایی مواجه می شود که در زندگی تجربه کرده بود.

3- این مرد در پایان برای آنکه مطابق عقیده اش، مراحل خودکشی را اجرا کند موفق می شود (نظر کارگردان، عباس کیارستمی) / این مرد در پایان برای آنکه مطابق عقیده اش، مراحل خودکشی را اجرا کند موفق نمی شود (بینش مخاطب از برخاستن بازیگر از گور).

چنانکه در این مثال می بینیم، داستان نانوشته، ساختار خود را دارد (زمان شروع، میان و پایان خود را)؛ و طرح فیلمنامه هم ساختار خودش را. ولی الزاماً این دو مطابق هم نیستند. کما اینکه در این مثال کل سه مرحله ی شروع، میان و پایان فیلمنامه مبتنی است بر قسمت سوم مراحل سه گانه ی داستان نانوشته. پس فصل شروع طرح فیلمنامه می تواند از هر یک از نقاط شروع یا میان و یا حتی پایان یک داستان باشد.

شخصیت در موقعیت

پیش از هر چیز بد نیست بدانیم که انواع داستان (و به تبع آن، فیلمنامه) را به لحاظ روند سیر و سفر قهرمان در آن موقعیت و ماجرای داستانی و سیر وقایع، به دو گونه تقسیم کرده اند:

الف) موقعیت محور،

ب) شخصیت محور.

هرچند در هر دو گونه، این خط سیر زمانی است که اهمیت دارد (با خطی و مثلثی که از شروع؛ انگیزه، و زمینه چینی، میان؛ آغاز ماجرا؛ کشمکش، بحران و حادثه تا اوج، بالا رفته و بعد کم کم یا به ناگهان، به افول؛ گره گشایی تا پایان و نتیجه به پایین می آید) و از یک منظر می توان چنین ادعا کرد که هر دو روش یکی هستند؛ با این تفاوت که در یکی موقعیت برتر است و در دیگری شخصیت.

وگرنه هر دو یک شروع، میانه، و پایان در خط زمان دارند و هر دو دارای شخصیت و موقعیت هستند؛ و در هر دو مورد نیز پایان می تواند بازگشتی دایره وار باشد به آغاز؛ آغازی که دیگرگون شده است.

تنها ساختار اولی را مثلثی و ساختار دومی را دایره ای می خوانیم.

همچنین اگر همزمان و به طور مساوی هم به موقعیت یا موقعیت های یک یا دو شخصیت داستان خود توجه کنیم و هم به عمق روحیه و درونیات ایشان، ساختار "شخصیت-موقعیت" محور خواهیم داشت که در آن روش مثلثی بر دایره ای غالب می شود.

مثالی که برای این مورد می توانیم ذکر کنیم فیلم "سگ کشی" بهرام بیضایی است که در آن گلرخ کمالی را با آنکه وارد خاطرات گذشته و خانواده ی پدری اش نمی شویم، اما آنقدر به احساسات زمان حال او پی می بریم که انگار به خوبی او را می شناسیم و با او همذات پنداری می کنیم.

یادمان باشد در دنیای روایت، ما با شخصیت هایی خاص در موقعیت هایی خاص مواجه هستیم. که مراحل را از سر می گذرانند؛ و می شود گفت سیر و سفری دارند.

سفر قهرمان

حال، از منظری ساختارگرایانه، نگاه می کنیم به سیر و سفر قهرمان یک داستان، که به طور کلی، در دنیای روایت، مسیری مشخص را طی می کند. آنچه در پی می آید برگرفته از کتاب سفر قهرمان کریستوفر ووگلر است که تحت تأثیر جوزف کمبل و لوی استراوس ساختارگرا مشخص شده است:

پرده اول (30 صفحه)

1 دنیای عادی دنیای روزمره

2 دعوت به ماجرا دعوت به ماجرا

3 رد دعوت رد دعوت

4 ملاقات با استاد کمک فوق طبیعی

5 عبور از نخستین آستانه

پرده دوم (60 صفحه)

6 آزمون ها، متحدان، دشمنان جاده ی آزمون ها

7 راهیابی به ژرف ترین غار

8 آزمایش ملاقات با زن افسونگر ، آشتی با پدر ، تقدس یافتن

9 پاداش (ربودن شمشیر) نهایت احسان

10 مسیر بازگشت امتناع از بازگشت پرواز جادویی

11 تجدید حیات

12 بازگشت با اکسیر

(برگرفته از صفحه 35 تا 39 کتاب سفر نویسنده اثر ووگلر، ترجمه محمد گذرآبادی، انتشارات مینوی خرد، 1378)

البته خوب می دانیم که در سفر قهرمان هر داستانی لزوماً همه ی این مراحل یافت نخواهند شد. اما این الگو به ما کمک می کند تا در فیلمنامه ی مبتنی بر حرکت هدفدار شخصیت اصلی محوری، همان قهرمانی که برهم زنده ی اوضاع و احوال است مسیری قانونمند را از موانع و کشمکش و متحدان و مبارزه تا پیروزی بتوانیم در مسیری دایره وار دنبال کنیم.

البته ساختار دایره ای را گاه می توان طی کشمکشی درونی و در محیطی یکنواخت هم تشخیص داد؛ جایی که داستان به صورت تمثیل باشد و موضوع به رمز بیان شود و قهرمان به طرزی اشرافی وارد دنیای درون شود؛ نه دنیای بیرون.

مثلاً در فیلم "بهار، تابستان، پائیز، زمستان و... بهار" اثر کیم کی دوک، می توانیم تمثیلی از حرکت دایره وار طبیعت و سیر اشرافی یک راهب را مشاهده کنیم: پایان مسیر دایره وار در انتهای فیلم با جانشینی یک راهب جوان که راه راهب قبلی را ادامه خواهد داد بیان می شود. استعاره های دقیق سینمایی در میزانشن ها و صحنه بندی این فیلم نمونه ای عالی از هماهنگی فرم و محتواست.

عنوان فیلم شخصیت محور

گاهی نام داستان، فیلم یا سریال هم به ما کمک می کند تا بتوانیم تشخیص دهیم که این اثر درباره ی یک شخص خاص و یا شخصیت محور است؛ مثل: فیلم های "استاکر" (تارکوفسکی)، "نینوچکا"، (بیلی وایلد)، و با تسامح "ریش قرمز" (کوروساوا)، یا انیمیشن های "هاچ زنبور عسل"، "پینوکیو"، "پسر شجاع"، و ...

و گاهی حتی نام فیلم به جنبه ای از ویژگی های شخصیت قهرمان آن اشاره می کند: فیلم "روانی" (اثر آلفرد هیچکاک)، یا کارتون "مرد عنکبوتی" و ...

مهم این است که در اینگونه فیلم ها، نویسنده به تمام جنبه های عاطفی، روان شناختی، و رفتاری شخصیت قهرمان داستان واقف بوده؛ و پرداخت باورپذیری از مجموعه ی تضادهای درونی و تشابهات بیرونی او داشته باشد؛ و نیز موفق شود قهرمان را در جریان موقعیتهای مختلف داستان به طور کامل قرار دهد. هرچند شخصیت درام مثل یک کوه یخی می ماند که تنها نوک قله اش نمایان است؛ و مابقی آن که زیر آب است تنها و تنها نزد نویسنده شناخته شده است.

در سینمای فاخر، شخصیت (کاراکتر) و موقعیت به موازات هم پیش می روند. مثلاً:

1- ویکتور فلمینگ، در فیلم برباد رفته، در موقعیت تاریخی دوران برده داری و پس از جنگ شمالی ها و جنوبی ها، شخصیت اسکارلت اوهارا، را با تمام خصلت ها و خلقیاتش ترسیم

می کند؛ اما بیش از خود اسکارلت، این موقعیت های اوست که ما را در جریان عکس العمل های این زن جوان قرار می دهد.

2- جان فورد، در فیلم خوشه های خشم (که بر اساس رمان جان اشتاین بک ساخته است)، در موقعیت بحران اقتصادی دهه 1930 آمریکا، مهاجرت خانواده ی جود را در میان مهاجران به کالیفرنیا، پیش می کشد، و شخصیت تام، پسر بزرگ این خانواده را، با همه ی احساسات جوانانه اش تا پایان به ما معرفی می کند.

طرح (Plot)

طرح مأخوذ از یک داستان اولیه است (داستان نانوشته)؛ که به منظور ارائه به مخاطب، ساختاری تازه و مناسب با فرم عرضه ی خود (خواندنی یا دیدنی) می یابد؛ و در آن روابط علت و معلولی شرط اساسی دارد، و نه خط سیر زمانی یا توالی رویدادها.

پس برای نوشتن طرح (یا پلان، یا پلات، یا پیرنگ، یا طرح و توطئه) باید ابتدا بدانیم قصد داریم داستان خود را در کدام قالب، کدام مدیوم یا رسانه ای و به چه منظور ارائه کنیم؛ الف) خواندنی یا ب) دیدنی. بعد مطابق با اصول مرسوم آن قالب، ساختار طرح را پی افکنیم.

اصطلاح "طرح" یا "پیرنگ"

اصطلاح "پیرنگ" را اولین بار، استاد شفيعی کدکنی، از دنیای نقاشی وام گرفتند و به صورت معادلی فارسی برای اصطلاح "طرح"، وارد اصطلاحات داستان نویسی کردند. اما شاید بهتر باشد ما در اینجا از همان اصطلاح "طرح" استفاده کنیم که در حوزه ی معماری نیز کاربرد دارد. همانطور که در معماری، طراح ساختمان ابتدا، طرح (پلان) را روی کاغذ و در اتاق خود ترسیم می کند و بعد در جهان خارج و توسط گروه سازنده، آن طرح اجرا می شود؛ یک فیلمنامه نویس نیز طرحی را روی کاغذ می آورد که در خارج و توسط گروه سازنده ی فیلم اجرا می شود. حال آنکه واژه ی پیرنگ، (علاوه بر بار معنایی "پی" که بیشتر پیامد را تداعی می کند تا پیش درآمد و پایه) متوجه کاری است که نقاش در زیرساخت نقاشی و اثر شخصی خود انجام می دهد.

طرح را به چارچوب یا اسکلت داستان هم تعبیر کرده اند. ولی این اصطلاح نیز شاید کامل و دقیقی نباشد. چون اولاً، منظور از اسکلت داستان، در بسیاری موارد همان ساختار است که قطعاً با طرح فرق دارد. و ثانیاً، در یک داستان خام هم که صرفاً توالی رویدادها را بر اساس خط سیر زمانی آن ها ردیف می کنیم شاید به نحوی متوجه استحکام همان خطوط اولیه ی خود شده باشیم که در واقع اسکلت آن داستان اولیه (یا همان داستان نانوشته) محسوب می شوند.

تفاوت "فصل شروع" و "نقطه شروع"

در یک داستان اولیه، نقطه ی شروع را می بینیم که آغاز یک ماجرا یا یک زندگی است. اما در دنیای درام دقیقاً همزمان با آغاز آنچه که در صحنه یا روی پرده ی سینما به مخاطب عرضه می شود با فصل شروع مواجهیم.

مثال: "داستان سوترا" اثر سیمین دانشور، از مجموعه ی "به کی سلام کنم؟": خط سیر زمانی داستان اولیه ی آن از این قرار است: 1- عبدل فقیر بوده است. 2- عبدل دختر خود را می فروشد. 3- عبدل همسر خود را رها می کند. 4- عبدل لنج مورد نظرش را می خرد. 5- عبدل در نتیجه ی کار با لنج، مشهور به ناخدا عبدل می شود و کارش رونق می گیرد. 6- ناخدا عبدل در جریان یک توفان در دریا دچار حادثه می شود. 7- ناخدا عبدل از مرگ نجات می یابد؛ اما حافظه

اش را تا حدودی از دست داده و پری زده شده است. 8- ناخدا عبدل پس از مراسم زار از گذشته ی خود پشیمان می شود و بهبود می یابد.

ولیکن در داستان مکتوب و فیلمنامه، این خط سیر زمانی و توالی داستان اولیه، به هم ریخته و فصل شروع از نقطه ی بحرانی توفان دریا، آغاز می شود؛ و ما تنها از طریق گفتگوها و نیز ذهن ناخدا عبدل که دارد به گذشته می اندیشد، جا به جا به وقایع سرگذشت پیشین او پی می بریم و آن ها را کنار هم می چینیم تا به رازهایی تازه از زندگی پیشین او دست یابیم. در چنین مواردی در فیلمسازی، استفاده از تمهید فلاش بک در فواصل روایت فیلم، روحیه ی جستجوگر مخاطب را در راه کشف اسرار یک داستان، به خوبی تغذیه می کند و ضمن تعلیق و ایجاد کشش، کلیدهای لازم را برای کشف رازها به او می دهد.

طرح سه خطی این فیلمنامه را می توان چنین نوشت: 1) ناخدا عبدل که در گیر توفان دریا می شود و نمی تواند لنج را برهاند، در میان امواج بر تخته پاره ای تکیه می کند تا آنکه پس از توفان جسم کم جان او در حالی به ساحل امن می رسد و توسط آشنایانش نجات می یابد که حافظه اش از دست رفتهو به تعبیری پری زده شده است. 2) در طول اقامتش در خانه ی دوستی قدیم و در طی درمان وی توسط پزشکان و دعانویسان، و پس از اجرای مراسم زار، مدام گذشته اش را به یاد می آورد و از کرده ی خود نسبت به فروش دخترش و رها کردن همسرش و دیگر اعمال غیراخلاقی خود پشیمان و نادم می شود و 3) در پایان با توسل به نیروی ایمانی درونی و اعتقادات قلبی و ذاتی اش، درمان و اصلاح می گردد.

تمرین: نقطه شروع و فصل شروع را در رمان و فیلم "خاطرات یک گیشا"، همراه با طرح سه خطی هر کدام مشخص کنید.

توالی رویدادها در داستان اولیه

سلسله وقایعی که یکی پس از دیگری رخ می دهند و در پاسخ به پرسش "خب، بعد چی شد؟" ذکر می شوند را می توانیم توالی رویدادها بنامیم.

مثال: شاه مُرد، سپس ملکه مُرد. (در این توالی رویدادها، زمان را به جلو می بریم.)

در اینجا می توان پرسید:- بعد چه شد؟ - وزیر هم مُرد. - بعد چه شد؟ - ولیعهد هم مُرد. - بعد چه شد؟ - همه ی مردم شهر مُردند. و عجیب نیست اگر باز هم تا بی نهایت پرسیده شود: بعد چه شد؟!

روابط علت و معلولی در طرح

در طرح و در واقع در درام و داستان مکتوب یا منقول، در پاسخ به پرسش "چرا؟" به یک علت می رسیم؛ و پاسخ می دهیم: "چون ..."

مثال: شاه مُرد، و بعد ملکه از غصه ی مرگ شاه، درگذشت. (توالی رویدادها همان است؛ اما "علت" دارد.)

و یا ملکه که مُرد علتش مرگ شاه بود. (در این جا توالی رویدادها، و یا مفهوم زمان را به عقب باز می گردانیم تا به علت ها و کشف یک راز از گذشته برسیم.)

نکته: البته در اینجا نیز تا بی نهایت می توان پرسید که "چرا؟": مثلاً چرا از غصه ی مرگ شاه ملکه باید بمیرد؟ و پاسخی تازه مثل اینکه او بسیار وابسته به شاه بوده است و غیره داده شود و همینطور مدام سؤال شود که "چرا؟" و بدین ترتیب توالی رویدادهایی در پاسخ به این «-

چرا...؟ - چون ...» ها شکل بگیرد؛ اما این بار به صورت روابط علیّ. پس چگونه است که همچنان باز با سلسله رویدادها مواجهیم هرچند سلسله ای رو به عقب و دارای روابط علیّ؟

تمرین: در داستان "مربای شیرین" (نوشته هوشنگ مرادی کرمانی) و فیلم "مربای شیرین" (ساخته ی مرضیه برومند) توالی رویدادهای داستان اولیه و طرح آن را مشخص کنید.

تمرین: سلسله ای از رویدادها، و مجموعه ای از کنش های شخصیت هایی را بنویسید. از توالی رویدادها در داستان های کتاب هزار و یک شب بهره بگیرید؛ و مدام بپرسید: بعد چه شد؟ (داستان های هزار و یک شب به ما تعلیق، دردشناسی، هوشیاری زنانه، روش زایش یا باروری طرح های پیاپی، مادرانگی در نگاه به وقایع، طرح مثلثی اشخاص و وقایع، و نحوه ی داستان گویی را می آموزند.)

طرح سه خطی (LOGLINE)

یادمان هست که در منطق، مقدمه صغری، کبری و نتیجه داشتیم. در طرح هم شرط عمل (یا کنش پیش آغازین)، علت عمل (یا کنش اصلی)، و نتیجه عمل (کنش نهایی) را داریم؛ (مثال: 1) هملت، به واسطه ی روح پدرش، آگاه می شود که وی به دست کلائیوس به قتل رسیده است و دعوت به انتقام می شود. (شرط عمل)، 2) هملت، برای اطمینان از خبری که روح داده بود، نمایش تله موش را در حضور کلائیوس اجرا می کند و به یقین می رسد. (علت عمل)؛ 3) هملت، کلائیوس را می کشد. (نتیجه عمل) چنانکه می بینیم در هر سه جمله فاعل یک شخص است و پروتاگونیستی است که در مواجهه با آنتاگونیست دست به عمل می زند.

طرح یک صفحه ای (OUTLINE)

در طرح یک صفحه ای خلاصه ی داستان را به طور کامل و با جزئیاتی که پایان داستان را نیز در برگیرد می نویسم. همچنین ژانر، ساختار و شخصیت های اصلی و گروه مخاطبین را باید ذکر کنیم. طوری که اگر تهیه کننده بخواهد در مورد آن تصمیم بگیرد با خواندن همین یک صفحه مشتاق شود اصل فیلمنامه را نیز دریافت کند. اشاره به ضرورت اجرای این طرح یا گنجاندن روابط علت و معلولی توضیح داده نمی شود، زیرا کار ما نشان دادن است، نه بیان کردن؛ اما بنا به قوت همین ضرورت ها، عوامل و روابط علیّ در طرح است که قابلیت دفاع از آن امکانپذیر می شود.

طرح سه صفحه ای (TREATMENT)

در این طرح، علاوه بر شرح جزئیات بیشتر، می توانیم تا حدودی، از چند دیالوگ مهم و کلیدی نیز استفاده کنیم تا خواننده که عموماً عوامل تولید هستند، قانع شوند که طرح ما از جذابیت، کشش، تکنیک و تمهیدات لازم، و از همه مهمتر از استحکام مناسبی برخوردار است؛ و قدرت نشان دادن بینندگان را در سالن سینما تا آخرین لحظه ی فیلم دارا می باشد. یک طرح تریتمنت می تواند به طور کامل نیز نوشته شود؛ که در این صورت، حدود 6 تا 30 صفحه است و شامل جزئیات سینمایی فیلمنامه می شود. آن را به زمان حال می نویسیم و حتی برخی دیالوگ ها را هم وارد می کنیم. بدین ترتیب قبل از شروع کار، منتقدانی که مورد تأیید ما هستند نظر خود را نسبت به ایرادات فیلمنامه بیان می کنند.

در اینجا یادآوری می شود بسیاری از سینماگران ترجیح می داده اند بدون طرح اولیه پیش بروند و در عوض، چند صفحه ی اول فیلمنامه ی خود را کامل بنویسند و پایان را هم از ابتدا در نظر بگیرند، ولی در زمانی که کار نگارش را تمام کردند طرح خود را بسازند. ژان کلود کریه از این دسته است که در مقاله ی «ماجرای موضوع»، درباره ی روش خود توضیح می دهد. این مقاله در کتاب نوشتن برای سینما آمده است.

ویرایش اول (FIRST DRAFT)

اولین بازنویسی فیلمنامه پس از نظر خواهی.

ویرایش دوم (A SECOND DRAFT)

دومین بازنویسی پس از اصلاحات تهیه کننده، نویسندگان و کارگردان.

پیام نهایی (TAGLINE)

در یک جمله ی شعاری، همه ی حرف نویسنده، گنجانده می شود.

عناصر داستان

در خلق هر فیلمنامه، کمابیش با عواملی سر و کار داریم که اصول اساسی بنای طرح و داستان ما را تشکیل می دهند. این اصول در تراژدی و کمدی شباهت ها و تفاوت هایی دارند.

پیش از آن که به تفاوت های اساسی تراژدی و کمدی توجه کنیم، باید بگوییم در این مبحث بیشتر عناصر طرح در درام تراژیک و جدی را مدّ نظر داریم؛ نه کمدی را. و نیز گروتسک را در معنای معاصر و امروزی آن مورد توجه قرار می دهیم. برای آشنایی با این سه اصطلاح توضیحاتی می آوریم:

انواع درام

تراژدی:

ارسطو شش عنصر اصلی برای تراژدی قائل است؛ بدین ترتیب: 1- طرح، 2- شخصیت، 3- فکر، 4- بیان، 5- آواز، و 6- صحنه. وی همچنین معتقد به وحدت های سه گانه ی "موضوع"، "زمان"، "مکان" نیز بوده و تراژدی را تقلیدی از زندگی می داند که در کلیت خود تام و تمام باشد و نهایتاً اینکهاز نظر ارسطو هدف تراژدی و درام، ایجاد کاتارسیس، یا تطهیر و تزکیه، در مخاطب می باشد؛ که همزمان با تعرف و تحول شخصیت قهرمان صورت می گیرد.

کمدی:

تعریف ارسطو از کمدی: "کمدی تقلید و محاکاتی است از اطوار و اخلاق زشت، نه این که توصیف و تقلید بدترین صفات انسان باشد؛ بلکه فقط تقلید و توصیف اعمال و اطوار شرم آوری است که موجب ریشخند و استهزاء می شود. آن چه موجب ریشخند و استهزاء می شود امری است که در آن عیب و زشتی هست، اما آزار و گزند از آن (عیب و زشتی) به کسی نمیرسد." ساختار نمایش کمدی یونان باستان از این قرار بوده است: (1) پیش درآمد یا پرولوگ که به اندیشه ی شخص اصلی مربوط است. (2) پارادوس که همسرایان اجرا می کنند. (3) آگون که همان جدل میان افراد است. (4) پاراباسیس که رودویی همسرایان با یکدیگر است. (5) اپیزود که معمولاً طی سه اپیزود داستان های مفرّج اصلی اجرا می شده است. (6) استاسیمون که سرودخوانی های همسرایان از اساطیر باستان بوده است. و (7) اگزودوس که آخرین سرود همسرایان بوده است. و نهایتاً کوموس که جشن و سرور نهایی پس از گره گشایی ها بوده و واژه ی کمدی از آن مشتق است.

انواع کمدی از این قرار است: 1- کمدی رمانتیک (رؤیای شب نیمه تابستان شکسپیر) 2- کمدی طنز (هجوهای اندکی غیر مستقیم و غیر شخصی) 3- کمدی رفتار (هیاهوی بسیار برای هیچ شکسپیر) 4- کمدی فارس (همه کمدی های سیک) 5- کمدی اخلاط اربعه (سودا، صفرا، بلغم، دم) 6- کمدی شخصیت (خسیس مولیر) و 7- کمدی موقعیت (کمدی های تلویزیونی با افکت صدای خنده و ...)

جوک و لطیفه، طنز شفاهی به حساب می آیند. و به طور کلی، از نظر برخی صاحب نظران، مانند مجد هادی پورابراهیم، کاری که طنز انجام می دهد نوعی عادی سازی مصائب و سختی هایی است که نمی توان اصلاحشان کرد.

گروتسک چیست؟

«گروتسک بر مبنای ناهماهنگی ها استوار است. بارزترین خصیصه گروتسک، عنصر ناهماهنگی است که می تواند از کشمکش، برخورد، درآمیختگی ناهمگون ها یا مؤلفه های نامتشابه نشأت گرفته باشد... خنده در گروتسک جنبه ای ضروری دارد. یک اثر گروتسک معمولاً خنده را نیز به همراه می آورد، اما مخاطب این اثر نمی تواند از ته دل بخندد چرا که این عنصر با ادراکی مغایر و ناسازگار آرایه گشته است. بی پردگی در گروتسک به آن قدرت می بخشد. گروتسک دارای طبعی افراطی است و عنصر اغراق و زیاده روی از خصایص بارز آن است... گروتسک

می‌تواند با مضحکه و هراس درآمیزد که اغلب آثار کمدی سیاه از این جنس و به نوعی شبیه بارلسک‌ها هستند یا این‌که به ویژگی وحشت و تنفر در یک فضای خوفناک رو می‌آورند که فیلم "اسب حیوان نجیبی است" (عبدالرضا کاهانی) را می‌توانیم از جنس اول بدانیم.»
(<http://www.academyhonar.com/analysis/cinema-iran/1526-asb.html>)

در گروتسک می‌توان ناهنجاری، عجیب و غیب بودن، خنده‌دار، وحشت و بیش از همه عنصر خیال را یافت. گروتسک، ناهنجار است، زیرا حقیقت را تحریف کرده و از شکل می‌اندازد تا محتوای آن را هیولاگونه ساخته، به آن برجستگی داده و به نمایش بگذارد. در جوهرش، عجیب و غریب است چون به گونه‌ای غافل‌گیرکننده از مرز آنچه که عادی است، درمی‌گذرد و در عین خنده‌دار بودن، وحشت آفرین است. افکت‌های منفی مثل نفرت، اشمئزاز و اکراه و ترس از یک سو و طنز و خنده و تمسخر از سوی دیگر ستون‌هایی هستند که گروتسک بر آنان می‌ایستد. گروتسک اما می‌تواند طنزگونه، کنایه‌ای و یا حتی بی‌معنا باشد. مفاهیمی چون زشتی، غول‌آسایی، ناخودآگاه، خیال‌گونه و نفرت‌انگیز را می‌توان در گروتسک یافت. گروتسک، وارونه‌سازی و بیگانه‌سازی نیز هست، چون به تحریف حقیقت می‌نشیند و تحریف می‌کند چون می‌خواهد سلسله مراتب‌ها، نرم‌ها و معیارها را از استحکام ببندارد. داستان «مسخ» کافکا، بهترین نمونه برای نشان دادن گروتسک در ادبیات است. در گروتسک آنچه که طبیعی بود، نامانوس می‌شود. دو دبستان سورئالیسم و دادایسم نیز به فراوانی از گروتسک بهره برده‌اند تا چیزهای بی‌ربط را در کنار هم بنشانند. عدم برآوردن شدن انتظار، عدم اطمینان را به همراه می‌آورد و عدم اطمینان کل نظام را مورد تردید قرار می‌دهد و یا دست‌کم ساختار نظام از استحکام می‌افتد و سمت و سوی گروتسک می‌شود به هم ریختن نظم موجود و حاکم. (<http://www.fromtheater.blogfa.com/post-11.aspx>)

و حتماً تا به حال با این اصطلاحات نیز برخورد کرده اید:

ایده، - انگاره، - موقعیت زمانی، - موقعیت مکانی، - دنیای عادی، - عدم تعادل، - به هم ریختن اوضاع، - آشفتگی، - شخصیت، - انگیزه، - حرکت، - جهت، - کنش، - زمینه چینی، - گره افکنی، - هامارتیا، - هوبریس، - حادثه، - کشمکش، - پیچیدگی، - آنتاگونیست، - پروتاگونیست، - نقطه عطف، - بحران، - مخمصه، - فاجعه، - اوج، - رویارویی، - واکنش، - گره گشایی، - پایان، - نتیجه، - پیام، - ایدئولوژی، - ضعف تراژیک قهرمان، - وضعیت، - تم، - موضوع، - مضمون، - فضا، سلسله ی وقایع، - تعلیق، - علت، - وحدت موضوع، - تحول و تعرف، - همذات پنداری، - تأثیرگذاری، - کاتارسیس، - تفارق احباب، - اجتماع ضدین، - ریتم- تناسب، - هماهنگی - دیالوگ، - لحن، - موسیقی، - آواز، - دسته ی آواز، - گر، - همسرایان، و ...

اما از میان همه ی آنها، تُه مورد جزو عناصر اصلی "طرح" است:

در کتاب شناخت عوامل نمایش، برای عوامل و عناصر ساختار نمایشی، که مجموعه ی تمهیدات نویسنده در پرداخت یک داستان است، تُه مورد ذکر می شود که همگی آنها در واقع جلوه های گوناگون یک موقعیت واحد در روند هر درام، معرفی شده اند؛ و از این قرار اند: تعریف (معرفی)، هماهنگی، آشفتگی، کشمکش، پیچیدگی، بحران، تعلیق، فاجعه، و فرود یا نتیجه.

شناخت اینکه کدامیک از این عوامل در کدام داستان یا فیلم ارجحیت داشته و کدامیک اصلاً در جایی عامل نمایشی به حساب نیامده است، از طریق تمرین زیاد و خواندن پیاپی داستان ها و رمان ها و نیز با تماشای فیلم های خوش ساخت از کارگردانان معروف امکانپذیر است.

داستان اصلی و داستان فرعی

معمولاً یک طرح داستانی با آنکه تم اصلی و کلیت یکپارچه ی خود را باید حفظ کند اما ناچار است تنها به یک واقعه در یک موقعیت بسنده نکند و تزئینات دیگری را نیز به منظور جذابیت و تأکید بیشتر پیام داستان بیافزاید. در اینجا بجای اصطلاح شاخ و برگ که مرسوم است از کلمه ی "تزئینات" (اضافاتی برای زیبایی) استفاده می کنیم؛ با این توجیه که تزئینات در یک اثر هنری می توانند عناصری مستقل و خارج از متن اثر محسوب شوند که در بطن آن قرار می گیرند تا جلوه ای دوچندان بدان ببخشند. حال آنکه شاخ و برگ از تنه ی یک درخت به هر سو می روند و

بازگشتی مجدد به سوی تنه ندارند. به هر حال، داستان اصلی یک فیلمنامه یا رمان یا قصه و ... معمولاً همراه با فرعیاتی درخور و هماهنگ با کل آن اثر توأم می شود؛ که این فرعیات خود هویت مستقل دارند و اکنون در کنار واقعه ی اصلی نشسته اند.

دقت فیلمنامه نویس در چیدمان این تزئینات و فرعیات مهم است. در اینجا با ذکر مثالی بسیار ابتدایی اما ملموس، نحوه ی این چیدمان را شرح می دهیم:

فرض کنید طرح یک فیلمنامه بلند (و یا حتی یک سریال نود قسمتی) با تم "آشتی" می خواهیم بنویسم؛ که محوریت خانوادگی در مضمون داشته باشد و موضوع آن درباره ی زوج مسن سالی باشد که قصد طلاق دارند؛ اما به دلیل بیماری ناگهانی مرد، زن در پایان فیلم یا سریال، از طلاق منصرف خواهد شد. در اینجا به تفکیک ابتدایی هر یک از داستان های اصلی و فرعی احتمالی (به صورتی بسیار پیش پا افتاده) می پردازیم. در چنین مواردی بهتر است هر مورد را روی یک برگ کاغذ جداگانه بنویسید؛ و بعد در زیر آن جزئیات ماجرا را اضافه کنید:

الف) داستان اصلی:

الف- 1- شروع: زن مغموم و ناامید از ادامه ی زندگی محقر، بی ثمر و پر تنش، از مرد تقاضای طلاق دارد.

الف- 2- میانه (اوج): با وخامت سرطان مرد پس از جراحی و پیش بینی مرگ زودرس وی، زن متأثر می شود.

الف- 3- پایان: زن پشیمان، مصرا نه تصمیم به پرستاری از شوهر، نجات او و ترمیم همه ی زندگی می گیرد.

ب) داستان های فرعی:

ب- 1- دختر اول این خانواده که (1) با شوهرش می خواهند به سفر خارج از کشور بروند با مشکلاتی مواجه اند اما بالاخره می روند (2) با این حال به دلایلی، از سفر باز می گردند.

ب- 2- دختر دوم این خانواده که (1) بخاطر بچه دار نشدن افسرده شده (2) نمی تواند با اجتماع ارتباط برقرار کند و تصمیم به خودکشی دارد. (3) اما بالاخره در نتیجه ی بدبختی های دیگری که برای شوهرش اتفاق می افتد، همین سرنوشت خود را می پذیرد و با تمام وجود از زندگی مشترکش حمایت می کند.

ب- 3- دختر سوم این خانواده که کمی سرکش بوده است (1) هر چه می گردد خانه پیدا نمی کند (2) مجبور می شود به خانه ی مادرشوهر برود. (3) در آنجا با زندگی جدیدی روبرو می شود و قدری از سرکشی هایش کاسته می شود.

ب- 4- دختر چهارم این خانواده که (1) در کنکور قبول نشده (2) به هنرکده ی نقاشی می رود. (3) و نهایتاً یک روز، یک نمایشگاه انفرادی عظیم برگزار می کند.

ب- 5- پسر بزرگ این خانواده که (1) ورشکست شده است (2) موفق می شود با وام بانکی سامان گیرد و شرکتی از نو بنا کند. (3) و در یک قرعه کشی ناباورانه صاحب جایزه ای چند صد میلیون تومانی می شود. و با این پول انجمن خیریه ای بنا می کند.

ب- 6- پسر وسطی این خانواده که (1) تصادفی شدید در جاده داشته (2) تحت درمان قرار می گیرد و با ورزش بهبود میابد. اما به مرور دام اعتیاد برای او گسترده می شود. (3) باز هم ورزش و مربی اش نجات بخش اوست. آن هم طی مسابقاتی که او را موفق به کسب مدال می کند.

ب- 7- پسر کوچک این خانواده که شاگرد ممتاز مدرسه بوده (1) در مسابقات منطقه رتبه ی اول کسب می کند. (2) مدیر مدرسه برایش یک تلسکوپ خانگی می خرد. (3) این تلسکوپ دید او را وسیع تر می کند؛ طوری که حرف هایش نسبت به زندگی روی مادرش نیز تأثیر می گذارد.

ج) داستان های فرعی دورتر:

ج- 1- همسایه دیوار به دیوار این خانواده که (1) خانه اش در گرو بانک بوده (2) خانه را بازسازی می کند.

ج- 2- نوه ی بزرگ این خانواده که (1) در عشق شکست خورده (2) سعی می کند فراموش کند. و ...

به همین ترتیب می توانیم داستان های فرعی بسیار زیادی را به اقتضای داستان اصلی، به این مجموعه اضافه کنیم. فیلمنامه نویس باید بداند چگونه هر یک از این برگ های کاغذ را که هر کدام عنوان یک موضوع را در خود دارند جابجا کند تا به روندی دلخواه برسد. این جابجایی ها باید منطق روایی داشته و با ایجاد ارتباط هماهنگ و نیز تعلیق بجا، کشش لازم را برای مخاطب ایجاد نماید.

چنانکه دیدیم در پایان هر یک از این موضوعات فرعی امید هست و رنگ و بوی بازگشت و آشتی با زندگی را می توان درک کرد. این یعنی نتیجه ی امیدبخش و مثبت و موفق.

ناگفته نماند که منظور ما از بازگشت در اینجا، مختص محتوا و موضوع است. و پیش از این منظور ما از بازگشت در فرم بود که (بجای شاخ و برگ که به تته بازنمی گردند) اصطلاح تزئینات را پیشنهاد کردیم تا همه چیز در یک کل یکپارچه گنجانده شود.

در مورد محتوا هم باید توجه داشت که این "تم اصلی" است که کلیت یکپارچه ی داستان ما را از خطر گسست می رهاند؛ نه نتیجه ی امیدبخش و مثبت و موفق. پس باید دقت کنیم که تأکید زیاد بر روی یکسان شدن نتایج داستان های فرعی احياناً فیلمنامه را لوث خواهد نمود. و لزومی ندارد که نتایج تمام داستان های فرعی امیدبخش و مثبت و موفق باشند تا هماهنگ باشند؛ بلکه باید این داستان های فرعی در دل داستان اصلی بنشینند و مقبول اجزای داستان اصلی باشند.

زاویه دید در روایت و زاویه دوربین در فیلم

در داستان، راوی می تواند درونی (اول شخص) باشد و یا بیرونی (دانا ی کل؛ سوم شخص).

راوی بیرونی یا اول شخص یا همان شخصیت اصلی است و یا اینکه می تواند یکی از شخصیت های فرعی داستان باشد.

به طور نمونه، رمان بامداد خمار، یک راوی دارد که در شروع و پایان داستان دارد تمام خاطراتش را که در قسمت میانی است از گذشته نقل می کند. یا در رمان ناتور دشت اثر سلینجر؛ و...

راوی بیرونی می تواند به افکار یک شخصت نزدیک شود؛ یا به افکار همه و یا در هر فصل به افکار و ذهنیات یک نفر.

به طور نمونه، در رمان کوری، اثر ژوزه ساراماگو، می بینیم نویسنده به خود اجازه می دهد در افکار چندین شخصیت از آدم هایی که دنبال می کند وارد شود.

در فیلمنامه نیز چنین است.

کل فیلم می تواند در امتدادِ تَقْلِی باشد از سوی یکی از اشخاص فرعی یا شخصیت اصلی داستان. درست مانند یک قصه گو.

به طور نمونه، در سریال سالهای دور از خانه، صدای شخصیت اصلی داستان، اوشین، در جای جای فیلم به ما گوشزد می کند که او دارد این خاطرات را برای نوه اش مرور می کند. و یا در سریال خانه ی کوچک، این لورا، دختر وسطی است که ماجراها را تفسیر می کند و ما را از احساساتش مطلع می سازد.

حال سؤالی مطرح می شود: ارتباط زاویه نگاه این قصه گو با زاویه دوربین چگونه است؟

از آنجا که در فیلم، به هر حال مخاطب باید خود آن شخصیت را هم ببیند؛ پس زاویه تصویر و کادر دوربین مجبور است طوری باشد که خود شخص راوی هم در اکثر موارد یا در موقعیت های مربوطه قرار گیرد.

اینجا نکته ی ظریفی است. اگر شخصیتی که در جای جای فیلم صدایش (گفتار او) روی تصاویر قرار گرفته و روایت را نقل می کند قرار باشد خود نیز در تصویرها حضور یابد و با دیگر اشخاص داستان دیالوگ و کنش و واکنش داشته باشد، کارگردان از تمهیداتی بهره می جوید که مخاطب احساس نزدیکی بیشتری با این شخصیت پیدا کند. مثلاً زاویه هایی مثل نمای نقطه نظر (POV: Point of View)، یا نمایی از روی شانه (Over Shoulder)، یا نمای بسته و درشت او (CU: Close Up) را بیشتر نشان دهد. و یا تمهیدات دیگری را از محور روایت می گیرد و بکار می بندد؛ تا احساس همذات پنداری مخاطب با او بیشتر شود. و به طور مثال، مردم دوستی، مظلومیت، بی طرفی و عاقلانه رفتار کردن های او در دل مخاطب بنشینند.

اگر می خواهید به فیلم خود حالت مستند بدهید و آن را به گونه ی مستند-نمایشی نزدیک کنید، از راوی جدی و بی طرف بهره بگیرید. گفتار این راوی (نریتور) روی کل تصاویر حاکمیت می یابد.

سؤال: در داستان "پنجره عقبی نوشته ی کورنل وولریچ، زاویه روایت اول شخص است و از فعل ماضی برای بیان خاطرات استفاده شده. در فیلم "پنجره عقبی" اثر هیچکاک، نیز همه ی ماجراها از زاویه ی پنجره ی اتاق خبرنگار، و در تعقیب نگاه او روایت می شود. طوری که دوربین فیلمساز از این فضا خارج نمی شود تا ما نهایت همذات پنداری را با او داشته باشیم. لطفاً با دقت در تک تک نماهای این فیلم، در مورد این ترفند نوآورانه ی کارگردان شرحی بنویسید؟

به لحاظ تکنیک فیلمسازی، بد نیست یادآوری شود انواع کلام (گفتار)، خارج از صحنه های مورد مشاهده به طرق مختلف، روی فیلم می نشینند. مثل کلام شخصی در آن سوی خط تلفن. کلام اشخاص در مکالمات رودررو که بجای چهره ی گوینده، ما عکس العمل (ری اکشن) طرف مقابل او را می بینیم. کلام کاراکتری که دارد خاطره ای از گذشته را نقل می کند و نیز کلام او برای رؤیاهای آینده اش که معمولاً هنگام تدوین فیلم، و اکثراً در تلفیق با صدای محیط آن صحنه، صدا گذاری می شود.

این تکنیک های صداگذاری، کلاً در جهت هماهنگی ساختار فیلم با ساختار روایت و نزدیکی نگاه و زاویه ی روایت با زاویه ی دوربین و نگاه و زاویه ی دید گوینده ی آن کلام است.

در این مورد، به زمان دقت می کنیم: کاراکتر یا شخصیتی که صدایش برای نقل خاطره یا بیان رؤیای آینده، روی تصویری (صحنه ای) قرار می گیرد، مشخصاً این صدا متعلق به زمان وقایع آن صحنه نیست؛ بلکه متعلق به زمان حال این سکانس از فیلم است.

در این مورد به داستان فرانکشتاین اثر مری شلی و فیلم فرانکشتاین ارجاع می دهیم که روایتگر اصلی ناخدای کشتی و در مرتبه ی دوم دکتر فرانکشتاین و در مرتبه ی سوم مخلوق او، که به دنبال نام و هویت و زندگی اجتماعی است می باشند. که ساختار فیلم و ساختار داستان، هر کدام در تلفیق زمان حال و گذشته، شکل می گیرند.

و برای درک بهتر، می توانید به فیلم های اقتباسی (اقتباس از رمانها) که از گفتار بر روی تصویر استفاده کرده اند در مقایسه با زاویه ی روایت در اصل رمان آنها، توجه کنید. مانند: ربه کا، دره ی من چه سبز بود، جین ایر، دزیره، بر باد رفته، بلندی های بادگیر، امبرسون های باشکوه، دن کیشوت، جنگ و صلح، ابله، جنایت و مکافات؛ و به فیلم های دیگری مثل: ژول و ژیم، یک محکوم به مرگ می گریزد، فریادها و نجواها، دکتر استرنج لائو، پرتقال کوکی، و ...

نحوه ی نمایش درونیات و تصورات اشخاص داستان

همانطور که در رمان و داستان، رفتن به درون ذهن اشخاص قواعدی دارد در فیلم نیز چنین است. گاهی رمان نویس و فیلمساز به خود اجازه می دهند که تنها در درون یک شخصیت، شخصیت اصلی محوری یا یکی از اشخاص اصلی یا احياناً شخص فرعی مهمتر و نزدیکتر، وارد شوند. و گاهی نیز چند شخصیت صدایشان، و بیان افکارشان، شنیده می شود. برای تفهیم بهتر این مسأله، چند مثال می آوریم:

در رمان کوری اثر ژوزه ساراماگو دائم از یک فرد و افکارش جهش می کنیم به شخصی دیگر و وقایع و ماجراها و اندیشه هایش؛ که دقیقاً مقصود نویسندگان همین ترکیب مجموعه ای از اندیشه هاست.

در فیلم "کلاغ" اثر بهرام بیضایی، این مسأله به صورتی پیچیده و فلسفی شکل می گیرد. در این فیلم ما در خیالات و تصورات عروس خانواده وارد می شویم، حال آنکه ماجرای اصلی داستان فیلم، گمشده ی پیدا شده، به نامادری شوهر او برمی گردد. در این داستان شخصیت اصلی محوری، همین عروس متحیر و دچار وهم است؛ و فیلمساز ما را به نمایش تصورات و درونیات همین یک شخصیت دعوت می کند و نه مادرشوهرش که راز اصلی داستان مربوط به اوست. حتی صحنه هایی که هر دو شخصیت در تهران قدیم قرار می گیرند و منتظریم ذهنیت مشترک هر دو را ببینیم، بیشتر شاهد طرز تلقی این عروس هستیم و ذهنیات او که مدام تکرار می شوند؛ و نیز باورهای او از خودش. این مسأله با طرز پوشش او در واقعیت زمان حال، در میزانشی با چیدمان عصر مادرشوهرش، تلفیق شده است.

در فیلم خانه ی احمق ها، فیلم از ذهنیت و تصورات زنی جوان، که خود یکی از بیماران آسایشگاه است، آغاز می شود؛ اما در ادامه روند داستان این زن در کنار دیگر اشخاص، قرار می گیرد و ما از ذهنیات او دور می شویم. و در وضعیت کنونی مجموعه ی آسایشگاه قرار می گیریم. اما همزمان، با مشاهده ی رفتار و عملکرد مرد عینکی، (بیمار شریف آسایشگاه که شاعر نیز هست) حس ترحم و شفقت ما بیشتر معطوف به این مرد می شود.

در فیلم "توت فرنگی های وحشی"، اثر اینگمار برگمان؛ فیلمساز ما را به رؤیاهای پروفیسور وارد می کند. و در فیلم "ذهن زیبا" ما همان چیزهایی را می بینیم که جان نش، این ریاضی دان نابغه و مبتلا به اسکیزوفرنی می دیده است.

زمان در فیلم

زمان در فیلم و کلاً در آثار دراماتیک، انواعی دارد:

زمان فیزیکی: پس از تدوین و هنگام پخش در چه مدت زمانی مخاطب یک فیلم را می بیند؟ (زمان هر فیلم در فاصله ی بین دو تیتراژ آغازین و پایانی. و نیز زمان فیلم همراه با دو تیتراژ)

زمان داستانی: کل داستان اولیه چه سالها و قرن هایی را در بر می گیرد یا چه ساعاتی را حتی؟ (در داستان سوترا سیمین دانشور از دوران جوانی و پیری ناخدا عبدل مطلع است.)

زمان دراماتیک: طرح درام چه سالهایی از عمر قهرمان را شامل می شود؟ و یا چه قرن هایی از موضوع و واقعه ها را؟ (ابتدا رمان خاطرات یک گیشا و بعد فیلم آن، فشرده ی عمر اوست.)

زمان روانی: چه سختی های طولانی ای در چند ثانیه و چه خوشی های کوتاهی در طول سالیان تجربه می شوند؟ (در فیلم نار و نی زمانی کوتاه از حال یک عمر از گذشته است.)

(برای مطالعه بیشتر می توانید به کتاب مقدمه ای بر فیلمنامه نویسی و کالبدشکافی یک فیلمنامه نوشته ابراهیم مکی صفحه 35 تا 56 مراجعه کنید.)

تم (Theme)

تم در فارسی به درونمایه، بن مایه، ته مایه، یا بن اندیشه، ترجمه شده است. این اصطلاح، در گستره ی فراگیری از هنرها (هنرهای زیبا و...) و نیز در صنایع (صنایع ساختمانی و...) بکار می رود.

تم مفهومی است که کلیت یکپارچه ی اثر را معنا می بخشد. بدین صورت که به هر بخش از یک اثر هنری یا یک اثر ادبی نظر کنیم، یک تم اصلی ثابت برای آن در نظر خواهیم گرفت.

برای فهم بهتر، بد نیست از هنرهای تجسمی مثال بزنیم.

یک گرافیکست می داند که در طراحی یک پوستر، بنا به موضوعاتی که در آن می گنجد، و پیامی که باید القا کند از تم شاد استفاده کند یا فانتری یا رسمی و یا ... که ضمن هماهنگی با منظور و مقصود خود و محتوای پوستر اثر گذاری بیشتری بر مخاطب داشته باشد. بدین ترتیب، در انتخاب رنگ، نوع فونت یا قلم، جنس، ابعاد پوستر و در یک کلام در "فرم" پوستر چنان دقت می کند که مخاطب با اولین برخورد بتواند از کلیت پوستر همان برداشتی را داشته باشد که از دقت در تک تک این جزئیات خواهد داشت. همچنین یک مجسمه ساز، با وقوف به تم مورد نظرش، مجسمه اش را هویت می بخشد، اگر پیامی مثل عبث بودن و پوچی حیات انسان را می خواهد به مخاطب القا کند و یا برعکس، زیبایی نگاه به زندگی، و یا حتی توجه به زمان عمر و ...، در سراسر اثرش، از جنس، فرم، ابعاد، و سایر روش ها بهره می گیرد تا به طور یکپارچه تم مورد نظرش را اعمال کند؛ نقاش تصویرساز نیز به همین ترتیب؛ طراحی جلد کتاب کودک با نوجوان و یا کتاب رمان با کتاب درسی، را در فرم هایی متفاوت و با رعایت همه ی اصول هماهنگی فرم و محتوا و مخاطب نقش می کند؛ پس تم در جزء و کل آن اثر وجود یکپارچه ی خود را می نمایاند.

تم در داستان و درام، هم به همین ترتیب است. در سرتاسر داستان، هویت بخش محتوایی است که در قالب و فرمی خاص قرار گرفته است.

بدیهی است تعداد تم ها در هنرهای دراماتیک و دنیای داستان نویسی، بیش از تعداد تم ها در هنرهای تجسمی می باشند؛ زیرا داستان و درام تقلیدی از جنبه های بیشمار زندگی و شخصیت انسان است. با اینهمه، هریک از ما برای هر داستان یا درام می توانیم با اندکی ژرف نگری، تنها و تنها یک تم اصلی، و در کنار آن هم چند تم فرعی انتخاب کنیم.

تم گرچه کوچکترین واحد ذهنی یک داستان است، اما اصلی ترین و تأثیرگذارترین واحد یک داستان نیز محسوب می شود.

با این حال، پیش از آنکه تم را یک کلمه بدانیم یا یک جمله، بهتر است کمی با دقت به ذات و به ماهیت تم توجه کنیم. زیرا در مورد تعریف تم اختلاف نظر زیاد است.

تفاوت تم و موضوع از نگاه صاحب نظران

درباره ی دو اصطلاح "تم" و "موضوع" نظرات مختلف و متضادی وجود دارد:

(1) عده ای از استادان و صاحب نظران، تم را برابر با "تز" نویسنده می دانند. استاد ابراهیم یونسی در کتاب "هنر داستان نویسی" دو اصطلاح تم و موضوع را اینگونه توضیح می دهد: «موضوع یک اثر داستانی همیشه جایی یا کسی یا موقعیتی است. مثلاً اگر موضوع داستان، تهران یا حسن یا عشق زهره نسبت به منوچهر باشد در آن صورت تم یا تز داستان، آن چیزی خواهد بود که نویسنده می خواهد درباره ی آن ها بگوید. مثلاً تهران شلوغ ترین شهر جهان است، یا حسن زندگی خود را در نشخوار رؤیاهای گذشته می گذراند، یا عشق زهره به منوچهر سرانجام به خودکشی می انجامد.» ظاهراً از آنجا که ایدئولوژی نویسنده و هنرمند در اثر انحصاری اش گنجانده می شود، این دیدگاه درست به نظر می رسد.

(2) عده ای دیگر اما برداشت دیگری دارند. نصرالله قادری در کتاب "آناتومی ساختار درام" تم و موضوع را از لایه های انگاره می داند. و معتقد است: هر نمایشنامه یک تم اصلی و یک موضوع اصلی دارد که برجسته می شوند. تم ها ثابت و ازلی هستند و موضوع می تواند به اثبات یا ردّ تم در نمایشنامه بیاید. بدین ترتیب استاد قادری تم را یک کلمه و موضوع را جمله ای در تأیید یا نفی تم می داند. دیدگاه ایشان نیز با توجه به ذات و ماهیت تم که از درون به بیرون اثر هنری منتقل می شود، و قاعدتاً باید جزئی ترین و ریزترین واحد معنایی آن باشد درست به نظر می رسد.

(3) نظر شخصی نگارنده ی این سطور این است که تم را نه یک کلمه و نه یک جمله، بلکه اگر آن را دو کلمه فرض کنیم، بهتر به نتیجه می رسیم. دو کلمه ای که با کسره ی اضافه یا به صورت مضاف و مضاف الیه در آمده اند و یا به صورت صفت و موصوف. همچنین در مواردی هم میان این دو کلمه، بجای کسره ی اضافه، واو عطف برقرار است.

بدین ترتیب، ما یک کلمه ی کلی داریم که برای خاص شدنش مشروط به کلمه ای دیگر می شود.

حال فرض می کنیم مفاهیمی مانند امانتداری، خیانت در امانت، صداقت، دروغ گوئی، سرگشتگی، جاه طلبی، نیکوکاری، عشق یک طرفه، تم تلقی شوند، به راحتی می توان برای آنها کلماتی دیگر نیز در نظر گرفت تا معنایی خاص تر بیابند. و در یک موضوع داستانی مشخص گنجانده شوند که آن تم را نفی یا اثبات می کند. مثلاً امانت داری و خیانت در امانت (کاربرد واو عطف). صداقت نامتعارف (کاربرد صفت و موصوف)، دروغ گوئی حاکمیت (مضاف و مضاف الیه).

به طور مثال، در فیلم گل‌های داوودی، می توانیم از دروغ گوئی به طور کلی، به دروغ گوئی حاکمیت به طور خاص برسیم و آن را به عنوان تم اصلی فیلم در نظر بگیریم. موضوع فیلم نیز درباره ی دروغ گوئی است با این خلاصه داستان: "دروغ گوئی بزرگتران به جوانی نابینا باعث جریحه دار شدن احساسات، بر هم ریختن روحیه و فروپاشی غرورش شده است و طغیان او پیامد این دروغ گوئی خواهد بود." که در واقع، این موضوع داستان فیلم، در نفی دروغ گوئی و بیان مضرات و پیامدهای تلخ آن شکل گرفته است. بدین ترتیب، ما دروغ گوئی را از سطح دروغ مادر به پسر نابینا تعمیم می دهیم به دروغ حاکمیت اجتماع به مردمان محصور در زندگی

سخیف و ناآگاهانه. و متوجه می شویم که این دروغ گویی اجتماعی به فرد در سرتاسر فیلم، و در روابط متعدد آدم ها، قابل بازشناسی است.

در فیلم سگ کشی، تم اصلی را می توان سرگشتگی مظلومانه فرض کرد و موضوع این مظلومیت هم درباره ی سرگشتگی زن است در یک خانواده ی از هم گسسته و جامعه ی مردسالار و فروپاشیده، و هم همگان در یک سیستم سرشار از نیرنگبازی و فریبکاری. خلاصه داستان: "زنی که در میان سودجویان فرصت طلب و جفایپیشه گان اسیر شده، بی پناه و سرگردان می گردد و ره به جایی نمی برد." بدین ترتیب، با افزودن واژه ی مظلومانه به سرگشتگی می توانیم مفهوم سرگشتگی را به تمامی افراد جامعه ی معاصر تسری دهیم و این مفهوم را از تمام صحنه های فیلم دریابیم.

در فیلم زیستن، اثر کوروساوا، این سؤال مطرح است: "چگونه عمر به سر آرم؟" که در قالب موضوعی ظاهراً عادی شکل می گیرد. خلاصه داستان: "پیرمردی منضبط و اخلاق گرا که زندگی اش با کار یکنواخت و بی روح در بایگانی اداره شهرداری، طی شده به پایان زندگی خود نزدیک شده است، اکنون در این روزهای پایانی عمرش، جبران عمر به باد رفته می کند و به کمک یک راهنما، که دختری است جوان، به تجربه ای از زندگی پرنشاط و شاد نائل می شود و در پی بجای گذاشتن یادگاری نیک برای شادی مردمان برمی آید." در سرتاسر فیلم، خواست و اراده آزاد، در تضاد با فشار قوانین تحمیلی، دیده می شود. این است که می توانیم تم اصلی این فیلم را "اجبار و آزادی" بدانیم.

در فیلم درباره ی ای، تم اصلی را اگر "هویت گم شده" بدانیم؛ علاوه بر هویت گم شده و مبهم ای، که بر هیچکس مکشوف نمی شود، حتی مادرش که هیچ حضوری از او نداریم، این گم شدن هویت را می توانیم به کل اجتماع معاصر خود نیز تسری دهیم. و آن را در روابط تک تک شخصیت های فیلم مشاهده کنیم.

تمرین برای درک موضوع: فرض کنید به چهارراهی رسیده اید؛ همه ی یادی می شنوید و می بینید عده ای گرد هم آمده اند و گویا در آن مهلکه دارند دعوا می کنند. از فرد نزدیک خود می پرسید: "موضوع چیه؟" و او پاسخ می دهد: "هیچی، یارو چراغ قرمز رو رد کرده، پلیس جلوشو گرفته، جریمه ش کنه، در اومده کفشش رو درآورده زده تو سر پلیسه، حالا هم قشقرق به پا کرده. فکر کنم دیوونه ست." در چنین موردی، آنچه طرف مقابل شما گفت همان موضوع واقعه بود. و در پایان هم، او با اظهار نظرش و نسبت دیوانگی به راننده، سعی کرد عمل او را نفی کند؛ نه اثبات. و در پایان، اگر گفته بود: "خوشم اومد؛ حق پلیسه رو کف دستش گذاشت." یعنی در جهت اثبات آن عمل، نظر مساعد داشت.

تمرین برای درک تم: به این مفاهیم توجه کنید: دوستی، جدایی، صبر، رنج، نابودی، مهربانی، توبه، خون دل، سرگردانی، بی نظمی، نظم، بی عدالتی، ظلم، جهل، تنگنا، عزت نفس، پست فطرتی، دروغ، فراق، گمگشتگی، سرگشتگی، سفسطه، نزاع، اعتیاد، طلاق، ازدواج، امید واهی، زیستن، استیصال، بخشودن، انفاق مال، نجات، بازگشت به اصل، در خود فرو رفتن، مهاجرت، تهاجم، اسارت، غمخواری، واماندگی، درماندگی، سلوک، سرنوشت، لطف الهی، باور و ایمان به معجزه، تحمل ظلم (پرومته در زنجیر- اشیل)، مجازات ناعادلانه (بینوایان- ویکتور هوگو)، سرکوب های جنسی (فیلم روانی- آلفرد هیچکاک)، قصاص (دهلیز- بهروز شعبانی) و ...

برای هرکدام از این مفاهیم، موضوع داستان هایی را بیافرینید و در چند خط بنویسید. می توانید از فیلم هایی که دیده اید نیز مثال بیاورید.

تمرین برای درک اثبات یا نفی: داش آکل صادق هدایت، چرا خیانت نمی کند؟ چون انسان است و راه مبارزه با نفس را آموخته است. پس انسانیت، تم کلی این داستان است و جوانمردی هم تم فرعی آن می تواند باشد. مضمون آن، در مورد خیانت نکردن به امانت است؛ که از آموزه های اخلاقی کهن یک جامعه ی متمدن و بافرهنگ است. و موضوع آن، هم که بزرگ کردن یک دختر یتیم می باشد. شما می توانید در مقام فیلمنامه نویس، با الهام از این اثر و هرگونه دخل و تصرفی که مطابق با ایدئولوژی تان باشد طرحی بیافرینید؛ که اساساً در نفی یا اثبات نظر صادق هدایت باشد. یعنی نتیجه ی جوانمردی، و انسانیت را از دیدگاه خودتان بیان کنید و پایان چنین داستانی را رقم بزنید.

مضمون

مضمون های اجتماعی، اخلاقی، عاطفی، انسانی، دینی، سیاسی و غیره چگونه یافت می شوند؟ برای یافتن مضامین دلنشین و ره گشا باید به چه منبعی مراجعه کنیم؟ مضمون با پیام داستان چه رابطه ای دارد؟ مضامین در فاصله ی نزدیک ما هستند. برای شناخت آنها، بهترین انتخاب را ادبیات رسمی و ادبیات عامه، در اختیار ما قرار می دهد. بابتی از گلستان سعدی در خصلت درویشان است و بابتی دیگر در اخلاق پادشاهان. کافی است فهرستی از ضرب المثل ها و حکیمانته هایی که به آنها باور داریم تهیه کنیم؛ آنگاه می توانیم برای هر کدام، موضوعی به فراخور بیافرینیم:

در هر که بنگری به همین درد مبتلا است. مگس جایی نخواهد رفت جز دکان حلوایی. گربه را دم حجله باید کشت. فلانی در هفت آسمان یک ستاره ندارد. رو مسخرگی پیشه کن و مطربی آموز، تا داد خود از کهنتر و مهتر بستانی. زخم زبان از زخم شمشیر بدتر است. از خر شیطان بیا پایین. سحر تا چه زاید، شب آبستن است. مروت نباشد بر افتاده زور. شیر از بز نر شبان تواند دوشید. فرزند یگانه یا دنگه یا دیوونه. گربه دستش به گوشت نرسید گفت پیف بو میده. مثل ابلیس از لاحول گریخت. مثل ازرق شامی نه رحم داری نه مروت. آدم آه است و دم. آخر پیری و معرکه گیری. اول برادریت رو ثابت کن، بعد اداعای ارث و میراث کن. و ...

فیلمنامه نویس باید با مضامین اخلاقی، عاطفی، دینی و انسانی آشنا باشد تا حتی اگر قرار باشد داستانی بر اساس ظلم ها و سیاست ورزی ها هم بنویسد، بتواند آن را در جهتی صحیح هدایت کند تا برای مخاطب مطلوب باشد. این مفاهیم هیچ نسبیتی با مسأله ی هژمونی، ایدئولوژی حاکم و فیلم پروپاگاندا ندارد، زیرا تحت همین شرایط نیز مضامین انسانی، پاسخگو خواهند بود.

به هر حال، پیام فیلم، برخاسته از ایدئولوژی نویسنده و فیلمساز است. اگر مضمون «بار کج به منزل نمی رسد» را برای داستان فیلم خود انتخاب کنیم، می توانیم در پایان این پیام را به مخاطب القا کنیم که: «بله، چنانکه می دانید هیچ بار کجی به منزل نمی رسد.» و یا اینکه برعکس، به او یادآور شویم که: «همانطور که دیدید، اینطور نیست که همیشه بار کج به منزل نرسد؛ گاه پیش می آید که بار کج هم به منزل می رسد.»

ایده

ایده ها از کجا می آیند؟ از جهان برین؟ از کره ی ماه؟ یا از سرزمین های دور؟ ایده ها چندان هم دور از دسترس نیستند. آنها پروانه هایی هستند که مدام به گرداگرد آدم ها می گردند؛ اما چندان به چشمانشان نمی آیند؛ زیرا بیش از حد به آدمی نزدیک اند. و فیلمنامه نویس قهار باید مدام توری به همراه داشته باشد تا این پروانه های زیبا را در هر لحظه ای به دام اندازد.

فیلمساز ناگزیر است ایده هایش را با پرداختی دقیق قبل از هر تصمیمی تبیین، پرداخت و تشریح کند. زیرا ایده ها ابتدا خام هستند؛ و باید صریح و روشن و مناسب اصول دراماتیک شوند.

ایده ها باید از محدوده ی مفاهیم کلامی و حرف های شعارگونه، خارج شوند و به تصویر فیلمی نزدیکتر گردند.

باید به همه ی ایده ها احترام گذاشت و تا حدّ ممکن آن ها را ثبت کرد. شاید روزی به درد بخورند. شاید از تلفیق چند ایده ی قدیمی طرحی بدیع بیرون بیاید که ناب باشد و نو. مهم باورمندی ما به ذهن ایده پردازمان است.

رسیدن به ایده های ناب، مسلماً در گرو مطالعه ی زیاد انواع آثار میسر می شود؛ از جمله:

1) کتاب های تاریخ معاصر و قدیم، 2) مقالات مردمشناسی و انسان شناسی، 3) حکایات و منظومه های ادبی، 4) رمان ها و داستان هایی از نویسندگان مشهور و 5) دیدن فیلم های برتر تاریخ سینما، منابع خوبی برای فعال کردن ذهن هستند. ذهن آماده و فعال در مواجهه با کوچکترین جرقه ای از مسائل روزمره، یا اخبار روزانه، به طور خودکار ایده ای را می پروراند. تنها نباید از این ذهن ترسید یا آن را نادیده گرفت و کوچک شمرد.

البته مطالعات یک فیلمنامه نویس باید جهت دار و با برنامه ریزی باشد و از هر منبعی هدفی خاص را برای آموزش دنبال کند؛ به طور مثال: حکایت های سعدی = مضامین اخلاقی و انسانی؛ داستان های شاهنامه = اساطیر ایران؛ داستان های کارور = تکنیک کوتاه نویسی و بی طرفی معاصر؛ داستان های چخوف = نگاه تیز بین و امپرسیونیستی به طبع آدم ها و طبیعت؛ داستان های مارکز = پرداخت شخصیت ساده اما قوی؛ قصه های هزار و یک شب = تعلیق و کشش؛ آثار بالزاک = جزئی نگری واقع گرا، رمان های داستایوفسکی، تورگنیف، گورکی، تولستوی، گوگول، موپاسان، پوشکین، پاسترناک = فضا سازی های آشنا؛ آثار کافکا = هراس از مابعدالطبیعه ی خارج از دسترس؛ آثار کامو = انسان بی هدف بی اختیار؛ و آثار سارتر = بهت و مسئولیت در برابر انسان و اجتماع.

از یافتن ایده تا نگارش فیلمنامه، معمولاً این مراحل طی می شود:

1) یافتن ایده ی مناسب

2) نگارش سوژه برای گنجاندن ایده در آن موضوع

3) خلاصه طرح

4) سیناپس

5) فیلمنامه کامل

اقتباس

فیلمنامه نویس می تواند با مراجعه به تاریخ و ادبیات جهان، داستان خود را شکل دهد. در این مسیر می تواند اقتباسی "وفادارانه" را در پیش گیرد و سلسله وقایع را مطابق همان تسلسل اولیه پیش ببرد و هیچ دخل و تصرفی نکند؛ و نیز می تواند با ایجاد تغییرات اساسی، داستانی تازه را رقم زند و صرفاً یادآور شود که اقتباسی "آزاد" داشته است از آن داستان مکتوب تاریخی یا ادبی. چنانکه "آرش" بهرام بیضایی با "آرش کمانگیر" تاریخ ادبیات ایران از هر لحاظ تفاوت اساسی دارد؛ و در عین حال کاملاً پذیرفتنی و مقبول است. ارزش کار فیلمنامه نویس به فیلمنامه اش برمی گردد؛ و چگونگی و کیفیت اثر او. اینکه نویسنده مواد خام خود را از تاریخ یا

ادبیات تهیه کرده است نه تنها از ارزش فیلمنامه ی او نمی کاهد، بلکه گاه هویتی مستحکم تر نیز به اثر او می بخشد.

یک طرح دراماتیک می تواند اقتباسی «وفاد/رانه»، و یا اقتباسی «آزاد» از یک داستان تَقْلی باشد؛ یا حتی از فیلمی که قبلاً ساخته شده؛ یا بخش هایی از زندگینامه های مشاهیر.

امروزه بسیاری از رمان های جهان به صورت فیلم درآمده اند. در تاریخ سینما و نمایش، شاهد اقتباس وفادارانه، از بطن تاریخ و اسطوره بوده ایم؛ از جمله: مرگ دانتون، ریچارد سوم، هنری هشتم، اسپارتاکوس، جنگ تروا، مده آ، ... و بسیاری اقتباس های موفق دیگر: --- پنجره عقبی ساخته ی آلفرد هیچکاک از داستان پنجره عقبی اثر کورنل وولریچ؛ --- آگراندیسمان ساخته ی آنتونیونی از داستان تف شیطان نوشته ی خولیو کورتاسار؛ --- 2001 ادیسه ای فضایی ساخته ی استنلی کوبریک از داستان دیده بان نوشته ی آرتورسی کلارک؛ --- روانی ساخته ی آلفرد هیچکاک از داستان دوست ناباب نوشته رابرت بلاچ؛ --- راشومون ساخته ی آکیرا کوروساوا از دو داستان راشومون و در بیشه نوشته ی رینوسوکه آکوتاگاوا؛ --- دلیجان ساخته ی جان فورد از داستان دلیجان نوشته ی ارنست هیکاکس؛ --- طلسم ساخته ی نیکلاس روگ از داستان حالا نگاه نکن نوشته ی دافنه دوموریه؛ --- ربایندگان جسد ساخته ی رابرت وایز از داستان ربایندگان جسد نوشته ی رابرت لوئی استیونسن؛ --- مگس ساخته ی دیوید کرانبرگ از داستان مگس نوشته ی ژرژ لانتزان؛ --- ماجرای نیمروز ساخته ی فرد زینه مان از داستان ستاره ی حلبی نوشته ی جان ام. کایننگام

حادثه

حادثه یا تصادف، عامل ایجاد تغییر مورد نظر نویسنده است. پس نباید چندان هم پیش پا افتاده باشد. بهترین حوادث، آن بامعناترین و تأثیرگذارترین حوادث هستند. پس هر حادثه باید ارزش داستانی داشته باشد؛ ارزش هایی از کیفیات جهان شمول تجربه ی بشری. به طور مثال، در فیلم "قتل" (The Killing) اثر استنلی کوبریک، زوج سارق در پایان و هنگام سوار شدن به هواپیما، امیدوارانه به چمدان خود نگاه می کنند؛ چمدان توسط ماشین باربر دارد به هواپیما نزدیک می شود و در همین لحظه، سگ کوچک یکی از مسافران ناگهان فرار می کند، وارد محوطه ی باز می شود و راننده ی باربر نیز ناچاراً پیچ و تاب می دهد، چمدان می افتد و تمام آنهمه پول در سرتاسر محوطه ی فرودگاه به باد می رود و در محوطه پراکنده می شود؛ همین حادثه باعث دستگیری زوج سارق در این صحنه ی پایانی می شود. حادثه ای کوچک و ناگهانی، اما برهم زننده ی اوضاع؛ و جذاب برای مخاطب که بعد از آنهمه کشمکش و قتل، پیش بینی اش را نمی کرده است.

کنش

آیا شخصیت داستانی می تواند همچون نقطه ای بر بوم نقاشی ایستا باشد؟ قطعاً چنین نیست. شخصیت ها با اعمالشان در فیلم و داستان همانند خطی در محور زمان می باشند. سیر تحولی را پشت سر می گذرانند و اعمال نمایشی شان پیش برنده ی داستان می شود. بدون عمل نمایشی، تصور اینکه فیلم روی پرده بیاید و داستان شکل بگیرد غیر ممکن است، ولو اینکه شخصیت ها استراگون و ولادیمیر در نمایش در انتظار گودو باشند. بی عملی اشخاص داستان های چخوف در واقع همان عملکردشان است در بطن روایت. انواع کنش:

الف) کنش داستان: آیا داستان شما از نقطه ی الف به نقطه ی ب می رود تا عملی و حرکتی را نشان دهد؟

ب) کنش شخصیت: آیا شخصیت شما تا آخر در یک وضعیت می ماند یا طی تغییر باطنی، اوضاع را بر هم می زند؟

ج) کنش عناصر درگیر: آیا سیاهی لشگرها تنها در گوشه ای می ایستند یا آن ها هم وارد کارزار می شوند؟ نه فقط برای آنکه دو نیروی متخاصم درگیر جدل شوند بلکه برای بروز هویت فردی خودشان.

بدیهی است یک داستان بلند و یا فیلم بلند نمی تواند تنها به یک کنش یا حتی چند کنش محدود وابسته باشد. پس باید مجموعه ای از کنش ها را در یک داستان بگنجانیم. زیرا در فیلم تقریباً هیچ صحنه ای، بی نیاز از کنش یا شبه کنش نمی تواند باشد. نتیجتاً این کنش ها و حتی شبه کنش ها در تضاد با یکدیگر خواهند بود. تردید شخصیت قهرمان، در آغاز داستان و اینکه آیا تصمیم بگیرد یا نه، آیا انتخاب بکند یا نه، و آیا حرکت کند یا نه، طوری نشان داده می شود که هر یک در عین بی عملی، نشانگر حالاتی متضاد و در واقع کشمکش های درونی او باشند که این کشمکش ها بسیار به مفهوم شبه کنش و شبه عملکرد نزدیک می شوند. حتی گاه نگاه کردن بیهوده ی او به اطراف است که مفهوم شبه کنش یک صحنه را دارد.

"انسان چیزی نیست جز زنجیره ای از کنش هایش." (هگل)

حال با ذکر مثالی مسأله را روشن تر می کنیم: تصور کنید در یک موقعیت زلزله هر یک از عوامل گروه های نجات چه کنش های مختلفی خواهند داشت. پزشکان، درمانگران، مردم زلزله زده، هر کدام در تکاپو هستند. اینان هر کدام نیازها، اهداف، احساسات، عقاید و آراء متفاوتی دارند که موجب می شود مجموعه کنش ها پیچیده تر شوند. خاموشان، و مرده ها هم در این موقعیت از نظر نیاز صحنه به کنش وضعیتی مشابه دارند؛ یعنی حضور اجساد بر روی زمین و حالاتشان در میزانشن صحنه حضوری مشابه نوعی عملکرد است که همانا عمل کشته شدن است.

پس هر صحنه بقا و قوام خود را مدیون کنشی است که نشان می دهد. حتی در یک صحنه از اتاقی خالی از سکنه نیز، مجموعه ی میزانشن و چیدمان اتاق نشان از این دارد که اتاق متعلق به فلان شخصیت داستان است با چنین خصوصیتی. (به طور مثال، اتاق پروفیسور در فیلم توت فرنگی های وحشی، اینگمار برگمان، در صحنه ی ابتدایی فیلم، نشان از نظم، قدمت، تنهایی، نور و خاموشی توأمان، کسالت و خاطره دارد)؛ البته چنین صحنه ای زمانی تکمیل می شود که در امتداد این صحنه، و یا چندی بعد، با حضور شخصیت فیلم، مفاهیم مورد نظر فیلمساز، برای مخاطب رمزگشایی شود.

کشمکش

الف) انواع کشمکش به اعتبار ماهیت نیروی مخالف

- الف - 1- آدمی بر ضد طبیعت رمان پیرمرد و دریا، اثر ارنست همینگوی
- الف - 2- آدمی بر ضد سرنوشت نمایشنامه ی ادیپ شهریار، اثر سوفوکل
- الف - 3- آدمی بر ضد آدمی داستان رستم و اسفندیار (در سطح اولیه اش)
- الف - 4- آدمی بر ضد خود فیلم گرن تورینو، اثر کلینت ایست وود
- الف - 5- آدمی بر ضد جامعه رمان سووشون، و فیلم دهکده اثر نایت شامالان
- الف - 6- جامعه بر ضد جامعه فیلم رزمناو پوتمکین

ب) انواع کشمکش به اعتبار ماهیت کشمکش

ب - 1- کشمکش ساکن نمایشنامه در انتظار گودو، اثر ساموئل بکت

ب - 2- کشمکش توأم با جهشنمایشنامه اتللو، اثر شکسپیر

ب - 3- کشمکش تصاعدیداستان رستم و سهراب

ب - 4- کشمکش پیش بینی شدهنمایشنامه هملت، اثر شکسپیر

تمرین: با ایجاد یک موقعیت دراماتیک، یک شخصیت را درگیر ستیز کنید اما بیش از هر چیز به این مسأله پاسخگو باشید که چرا ستیز برای این کاراکتر و انگیزه اش، حیاتی است؟ هراس نداشته باشید. کشمکش ها هر روز در کنار شما هستند: بین اولیاء و مسئولین مهد کودک؛ بین دو راننده بعد از یک تصادف؛ یا بین دو سیاستمدار از دو حزب در یک جلسه ی شورای. حال به یاد آورید که مشخصه ی یک طرح دراماتیک، عنصر راز است. در اینجا نیز کاراکتر شما باید برای گره گشایی یک مشکل و راز سر به مهر دچار ستیزی درونی و بیرونی شده باشد. مثلاً: راز مربی مهد کودک به علت نامزدی اش، راز راننده به علت قرضی بودن اتومبیل مشکلات اجاره نشینی اش، راز رئیس تشکیلات حزب به دلیل انتخابات پیش رو.

فیلم گرن تورینو، ساخته ی کلینت ایست وود، به شما کمک می کند که انگیزه های درونی یک شخصیت را برای ستیز با خود و دیگران واکاوی کنید؛ و رازهای او را کشف و بررسی نمایید.

وضعیت های نمایشی

اگر قبول کنیم که همیشه در روش کلاسیک، در ابتدای داستان خود یک دنیای عادی را معرفی و ترسیم می کنیم، و بعد در مرحله ی دوم ماجراهایی شروع می شود و نتایجی به بار می آورد، و آنگاه باز در پایان ادامه ی همان دنیای عادی را به شکلی تازه می بینیم؛ پس می توانیم ادعا کنیم که هر چه عدم تعادل است مربوط به این مرحله ی میانی داستان است.

وضعیت های عدم تعادل عمومی در یک داستان و یا درام را می توان به نحوی کلی مشخص کرد. این کار را ژرژ پولتی در کتاب سی و شش وضعیت نمایشی بر اساس گفته های پیشینیان خود (گوتزی، گوته و شیلر) انجام داده و ادعا کرده است که تنها سی و شش وضعیت عام و اصلی وجود دارد که تمامی داستان ها و درام های موجود در طول تاریخ در میان یک یا چند وضعیت از این سی و شش وضعیت قرار می گیرند. فارغ از تاریخ قدیمی این کتاب، و نظر نامساعد بسیاری از صاحب نظران به آن، و جدا از اینکه مترجمان محترم این کتاب "وضعیت" را به "پیرنگ" ترجمه کرده اند، با این همه، در اینجا به منظور آشنایی هنرجویان فیلمسازی با مفهوم وضعیت نمایشی عیناً همان فهرست را می آوریم.

در اینجا باز تأکید می کنیم که بهتر است این وضعیت ها را مربوط به بخش عدم تعادل یا میانه داستان، بدانیم و نه کل داستان؛ همچنین در تقارب معنایی آنها با تم و موضوع دقت داشته باشیم که اینها در عین تفاوت نزدیکی معنایی دارند.

وضعیت اول: لابه	وضعیت بیست و یکم: فداکاری به سبب خویشاوندی
وضعیت دوم: رهایی	وضعیت بیست و دوم: همه چیز فدای هوس
وضعیت سوم: انتقام جنایت	وضعیت بیست و سوم: ضرورت قربانی کردن عزیزان
وضعیت چهارم: انتقام جویی میان خویشاوندان	وضعیت بیست و چهارم: رقابت فرادست و فرودست
وضعیت پنجم: تعقیب	وضعیت بیست و پنجم: زنا
وضعیت ششم: بلا	
وضعیت هفتم: قربانی خشونت یا بدبختی	
وضعیت هشتم: شورش	

وضعیت نهم: تهور جسورانه	وضعیت بیست و ششم: جنایات عشقی
وضعیت دهم: آدم ربایی	وضعیت بیست و هفتم: کشف خطاکاری محبوب
وضعیت یازدهم: معما	وضعیت بیست و هشتم: موانع عشق ورزیدن
وضعیت دوازدهم: دستیابی	وضعیت بیست و نهم: عشق به دشمن
وضعیت سیزدهم: عداوت میان خویشاوندان	وضعیت سی و ام: جاه طلبی
وضعیت چهاردهم: رقابت میان خویشاوندان	وضعیت سی و یکم: تعارض با یک خدا
وضعیت پانزدهم: زنای مرگبار	وضعیت سی و دوم: حسادت بی جا
وضعیت شانزدهم: جنون	وضعیت سی و سوم: قضاوت اشتباه
وضعیت هفدهم: بی احتیاطی شوم	وضعیت سی و چهارم: پشیمانی
وضعیت هجدهم: جنایات ناخواسته عشق	وضعیت سی و پنجم: بازیابی گمشده
وضعیت نوزدهم: قتل خویشاوندی ناشناخته	وضعیت سی و ششم: از دست دادن محبوب
وضعیت بیستم: ایثار در راه آرمان	

فضا سازی یا مود (Mood)

دنیای سینما از جنبه های زیادی به معماری نزدیک است. اگر از یک طراح دکوراتور بخواهیم سالن امتحانات دبستانی نوساز را برایمان طراحی و اجرا کند، و همزمان نیز یک نمونه کار از بازسازی سالن ناهارخوری هتلی قدیمی از او طلب کنیم، او چه کار می کند؟ فضای مدرسه ی نوساز را می بیند و متناسب با آن نظر و ایده های خود را پیشنهاد و اجرا می کند. و نیز برای هتل هم مطابق با بافت کلی هتل قدیمی و سبک معماری سنتی آن، نمونه هایی را عرضه می کند تا انتخاب کنیم. کار طراح بیش از هر چیز به هماهنگی ها در فضا سازی متکی است.

در سینما نیز، فضا سازی برای یکدستی کار دقت می شود. اگر فیلم در ژانر وسترن باشد، طبیعتاً فضاهایی از غرب وحشی را می بینیم، با کافه هایی مملو از آدم هایی مطابق با همان حال و هوا، که کفش و لباس و دستمال گردن و هفت تیرهای کمری شان و نیز دوئل کردن ها و اسب دوانی ها و تعقیب و گریزهایشان، همه و همه در یک فضای یک دست، پرداخت شده است.

در یک فیلم سینمایی، گاهی حتی دو موقعیت متفاوت تلفیق می شود؛ با این حال یکدستی و هماهنگی در فضا سازی رعایت می شود.

به طور مثال، واقعیت و تخیل در فیلم "شاید وقتی دیگر"، بهرام بیضایی، به هم آمیخته می شوند. اما فیلمساز عالم واقع را نیز طوری به دنیای خیال نزدیک می کند که مخاطب چندان حس نکند دارد بین دو دنیای دور از هم سیر می کند. رنگ، نور، صداها، تمام آکسسوار صحنه، پس زمینه ها و سبک معماری ها در اینجا دخیل هستند تا واقعیت و خیال نزدیک شوند. و این خواست فیلمساز است.

برعکس چنین موردی را می توانیم در فیلم هایی ببینیم که فیلمساز به محض اینکه با فلاش بک، مرور خاطرات گذشته را می خواهد القا کند، در میزانشن و نورپردازی و تصویربرداری و تدوین، رنگ فیلم را سیاه و سفید، یا سپیا (تم غالب قهوه ای) می کند. در این صورت نیز فیلمساز با فضا سازی مورد نظرش، تصویری می سازد که به باور ما از فضای داستانی که او منظور دارد بیانجامد.

در فضا سازی، سبک معماری، سبک طراحی داخلی، نور صحنه، سایه روشن ها، رنگ تصویر، صداها و صداهای محیط و صداهای روی تصویر، و تمامی خطوط غالب در تصویر و نیز فیگورها و لباس

های بازیگران، دیالوگ، لحن، تروکاژهای سینمایی، افکت های صوتی و تصویری، همه و همه به طور همزمان دخیل هستند.

سؤال: در فیلم "مطب دکتر کالیگاری"، روبرت وینه، که به عنوان آغازگر سینمای اکسپرسیونیستی شناخته می شود، فضا سازی چگونه است؟

سؤال: در فیلم "درباره الی"، اصغر فرهادی، چرا در سکانس های پایانی، تصویر دفرمه می شود، بخصوص در پس زمینه ها؟

پیشنهاد: کارهای سه نقاش به سبک های مختلف نزدیک به رمانتیک، مدرن و انتزاعی در یک انبار است. این نقاشان سه خواهر هستند که سرنوشت تلخ هر کدامشان آنها را در کنار هم بازگردانده است. اکنون قرار است یک نمایشگاه مشترک برگزار کنند. حال، شما می خواهید از نمایشگاه اینان تصویربرداری کنید و کلیپی بسازید. موسیقی یکی از راههایی است که مخاطبان را به ذهن و درونیات این آدمها نزدیک می کند. می توان از موسیقی های مختلف بهره گرفت تا چنین تناسبی در فضا یا مود ایجاد شود. حال اگر همین مسأله ی نزدیکی فضای فکری و تجربه های مختلف این سه خواهر را بخواهید در یک فیلم نشان دهید؛ علاوه بر تفاوت های ذهنیت هر کدام مجبور هستید تشابهاتی را نیز که از الزامات فیلمسازی است در نظر بگیرید. در این جا، به سبک نقاشی های هر کدام از آنها توجه می کنید، با استفاده از تصاویری که می آفرینید به فضای ذهنی هر کدام از این سه نقاش نزدیک می شوید. مثلاً اگر سبک یکی از ایشان اکسپرسیونیسم است؛ و سرگذشت او هم پر از ابرام و سیاهی بوده، شما هم سعی می کنید در تصویرهایی که می سازید تا گذشته ی او را در فلاش بک های متعدد نشان دهید تصویرهایی با میزانشن اکسپرسیونیستی (حرکات چهره و بازی و...) یا مشابه آن خواهید ساخت. هرچند در نهایت همه ی این تصویرسازی ها را برای گنجاندن در یک فیلم، باید تحت یک مدل یکپارچه عرضه کنید. در چنین موردی، موسیقی -آهنگ های بی کلام در سبک های مشخص- ذهن شما را فعال می کند.

دیالوگ

دیالوگ را به گفتگو و مکالمه ترجمه کرده اند؛ و از آنجا که اصل این واژه هم‌ریشه با دیالکتیک به معنای تضاد است، به نظر می رسد بهتر باشد معادل دیالوگ را "گفتگو" و "مباحثه" (و نه مکالمه)، بدانیم. گفتگو (گفت و گو) و مباحثه دارای بار معنایی "تفاوت در ایده و ابراز عقیده" هم هست و در عین حال با مجادله هم فاصله دارد. در دیالوگ، شخص بازی، ضمن بیان افکار و اندیشه های خود، به پیشبرد داستان هم کمک می کند و نیز به فضا سازی و ایجاد سؤال در ذهن مخاطب. ایجاد سؤال در ذهن مخاطب، طبیعی است.

می توانید فیلمی را برای دوستان پخش کنید. در میانه ی گفتگوهای دو بازیگر، ناگهان فیلم را قطع کنید. دوستان می پرسد: "بعد چه خواهد شد؟ طرف مقابل چه عکس العملی خواهد داشت؟" یا "چرا چنین جمله ای گفته شد؟ ... لابد قبلاً اتفاقی افتاده است که هنوز مشخص نیست".

در اصول کارگردانی برای مکالمه ی دو نفره و سه نفره طبق الگوی A یا L چنین می آموزیم که در هر نما، چطور بازیگران باید بایستند و دوربین، چه زاویه ای با ایشان داشته باشد. این مهم است که فیلمنامه نویس، ضمن نگارش متن خود و دیالوگ های آن، به طرز تهیه ی تصاویر نهایی هم فکر کند.

از روش های دیالوگ نویسی، این است که وقتی کار نگارش اولیه در هر بخش به پایان رسید، متن را در اختیار چند نفر قرار می دهند تا دیالوگ ها را با حس و حال اجرا بخوانند. در نتیجه، کلمات و جملات نامناسب مشخص می شوند.

نویسنده باید مواظب باشد که پیام فیلم در گفتگو گنجانده نشود. دیالوگ ها باید روان و طبیعی باشند و به دور از شعار. پیام و نتیجه گیری داستان باید از کلیت فیلم، در ذهن مخاطب ایجاد شود نه ضمن گفتگوهای اشخاص بازی.

اینها نکته هایی است که با دقت در فیلم های سینمایی آموخته می شود.

به طور مثال، در فیلم "قیصر"، جملاتی که آدم ها بیان می کنند، معادل همان عمل آنان است. جملاتی است از روی احساس و غریزه، و با هدف پیشبرد داستان، و معرفی یا بیان منش خود. در حالی که، در فیلمی مثل "گذشته"، اصغر فرهادی، منش قهرمان بیشتر در رفتار و نگاه و سکوت او نهفته است؛ آنچنانکه انگار آنچه بر زبان می آید صرفاً جملاتی است در تضاد با تمایلات عاطفی که بیشتر برای پر کردن این فضای خالی و سرد و محتوم بیان می شود. این است که در اکثر صحنه های آن، هنگام گفتگو، بجای گوینده، ری اکشن شنونده را می بینیم.

برای مطالعه ی بیشتر می توانید مبحث دیالوگ را در کتاب شناخت عوامل نمایشی اثر ابراهیم مکی، با جزئیات دقیق و نکات فنی آموزنده ای دنبال کنید.

تمرین: فیلم هایی از کارگردانان برجسته، صحنه هایی با دیالوگ های دو یا سه نفره دارند انتخاب کنید و مکرر آن را ببینید و پس و پیش کنید. سپس همزمان با دیدن، در هر برش و تغییر نما، توقف کنید و علت زاویه دوربین و تغییر نما را بنا به جمله ای که بازیگر می گوید و حسی که باید القا شود و حرکت او بررسی کنید. بدین ترتیب بهترین نمونه ی زیبایی شناسی در دکوپاژ دیالوگ و کارگردانی را نیز تجربه خواهید کرد.

تمرین: فهرستی از صفات تهیه کنید و تفاوت در نوع بیان خود را مشخص کنید؛ مانند: جسور، بی باک، جذاب، فریبنده، فکور، عبوس، سالخورده، خرف، نیشخند زنان، بانشاط، مریض احوال، ناخوش، بالابلند، دراز بی قواره، و ...؛ آنگاه هر کدام را با دو یا سه لحن متفاوت در جمله ای بنویسید. قطعاً شخصیت هایی که خواهید داشت منش متفاوتی پیدا می کنند.

تمرین: فهرستی از حالات تهیه کنید؛ مانند: غرغرنان، لنگ لنگان، با نفرت تمام، از روی مهر، خاطرخواه، ناامیدانه، با شکیبایی، پر نفوذ، بی صبرانه، بی ملاحظه، رنجور، صمیمانه، با جنب و جوش، کودکانه، و ...؛ آنگاه شرح آن حالت را در جمله ی توصیفی شخص الف، خطاب به شخص ب، درباره ی رفتار و حالت شخص ج قرار دهید.

تمرین: برای لحن افراد مختلف، فهرستی از اصطلاحات تهیه کنید؛ مانند: ته تقاری، زنگوله پای تابوت، و ...؛ آنگاه گفتگویی میان چند تن از اشخاص برقرار کنید.

تمرین: یک شخصیت از میان نمایش های رادیو نمایش را انتخاب کنید و خوب به لحن او گوش کنید. مشابه همان لحن را برای کاراکتری تنها، بکار ببرید که دارد با یک بچه ی کر و لال در یک مسافرخانه بین راه حرف می زند. می توانید فرض کنید که تمام افراد این مسافرخانه به نحوی در این لحظه ناپدید شده اند یا تا مدت معینی برنمی گردند. می توانید این صحنه را به عنوان بخشی از یک تله تئاتر کوتاه بنویسید.

شخصیت پردازی

نویسنده ها معمولاً در پرداخت کاراکترهای اصلی و برخی کاراکترهای فرعی، خصوصیات آنها را به صورت فهرستی جامع از حالات و خلیات آنها یادداشت می کنند. نویسنده ها در ابتدای شخصیت پردازی، از میان خصوصیات برخی آشنایان خود مواردی را یادداشت می کنند و بعد با ایجاد تغییراتی شخصیت یکپارچه و مناسبی خلق می کنند.

1- عوامل محیطی و بافت فرهنگی سالهای کودکی: نام او، محل تولد، همسایگان و روابط آنها، سطح عملی مدرسه و ...

2- والدین و مربیان: شغل، میزان سواد، گونه‌ی سیاسی و مذهبی، جایگاه اجتماعی و ...

3- مشخصات ظاهری: لهجه، نحوه لباس پوشیدن، حرکات بدن، خصلت‌ها، و عادات و ...

4- محل درآمد و معیشت: وضعیت تحصیلی، ازدواج و بچه‌هایش، منش شغلی و ...

5- فلسفه‌ی زندگی و باورهایش نسبت به دنیا: خوش رو، بد اخلاق، متعصب، آنارشیست و ...

6- واکنش‌های عاطفی-خُلقی: مثل حسود، کینه‌جو و انتقام‌جو، برتری طلب، انعطاف پذیر و ...

7- رازهای درون: در پی رفتار بچه‌گانه، پنهان کاری، وفاداری، یکرنگی، آمال و آرزو، و ...

و 8- شاخصه‌هایی مثل لکنت زبان خاص، عصای مارپیچ خاص، و ... (مثل راه رفتن خاص چارلی چاپلین مختص این کاراکتر است.)

شخصیت اصلی محوری کیست؟ شخصیتی است که روابط شغلی، زندگی خانوادگی، روحیات، خلیات، حساسیت‌ها و عصبیت‌هایش؛ و نیز خواست‌ها و آرزوهایش، در طی داستان، طوری معرفی می‌شود که مخاطب با او احساس همدردی کند، حتی اگر اعمال ناشایست، جهالت، بی‌کفایتی و خطاهای او را شاهد باشد.

شخصیت اصلی محوری پیش برنده‌ی اصلی داستان است؛ گرچه دیرتر از سایرین وارد ماجرا شود. پایان داستان به همت او ختم می‌شود و نتیجه‌ی داستان نیز به او برمی‌گردد هرچند تنها نباشد و در جنگ و جدالی جمعی کارسازی‌هایی ولو اندک انجام داده باشد.

در مواردی، برهم زنده‌ی اوضاع نیز خود او است و یا رهبر یک گروه تبهکاری.

البته تبهکارترین شخصیت هم باید جنبه‌هایی از انسانیت و اخلاق را در خود داشته باشد تا حس همدردی مخاطب را برانگیزد.

شخصیت اصلی، می‌تواند شخصیتی بیمار نیز باشد. در فیلم "بانی لیک گمشده"، دایی کودکی ربوده شده، به دلیل مشکلات روانی، رباینده‌ی کودک است. و داستان فیلم در نیمه‌ی دوم به او اختصاص دارد.

فیلمنامه‌نویس، برای شناسایی بهتر شخصیت‌های بیمار بهتر است به کتابهای تخصصی روانشناسی در مورد ناهنجاری‌های شخصیتی و آسیب‌های روانی مراجعه کند؛ و از رفتارهای عام انواع بیماران دارای اختلالات شخصیت مطلع گردد. و با بیماری‌های ضد اجتماعی، نارسیستیک یا خودشیفته، دوقطبی مانیک-دپرسیشن، و اسکیزوفرنی و غیره آشنا شود.

تمرین: حداقل پنج صحنه از بازی بدون دیالوگ کرک داگلاس را در فیلم اسپارِتاکوس انتخاب کنید که در حال خشم فروخورده در اسارت، مغلوب شدن در مبارزه، تردید در ادامه‌ی راه، غرور پیروزی، رهبری، صداقت، تصمیم و تصلیب او را شامل شود. سپس چند بار همان صحنه‌ی منتخب خود را بدون صدای فیلم و در سکوت ببینید؛ آنگاه به توصیف تمامی حرکات، حالات چهره و افکار او بپردازید.

تمرین: سه یا چهار شخصیت اصلی محوری را از میان چندین فیلم مختلف تاریخ سینما، انتخاب کنید (مثلاً سارا، پری، من ترانه پانزده سال دارم، روسری آبی، دعوت، خون بازی، و قرمز)،

سپس در موقعیتی جدید، همه ی آن ها را کنار هم فرض کنید. با آوردن همه ی آنها در کنار هم مجبور خواهید شد داستان خود را تنها به یکی از آن ها واگذار کنید.

تمرین: شخصیتی را مجسم کنید خودپسند و خودرأی، بدون ذره ای تلاش برای درک دیگران. شخصیتی مانند آقای گیل در نمایشنامه لبخند باشکوه آقای گیل، اکبر رادی. این شخص را در موقعیتی قرار دهید که از تنهایی و انزوا و افسردگی بیرون آمده، اما موجب آزار و اذیت دیگران می شود. کج خلقی ها و بدرفتاری های او را بنویسید.

تفاوت کاراکتر و تیپ

ما به وجود کلاه قرمزی به عنوان یک شخصیت نمایشی باور داریم؛ او را می شناسیم (و به زعم قواعد درام که همه چیز آن طبق قرارداد نانوشته ای با مخاطب صورت می گیرد)، شخصیت کلاه قرمزی را به عنوان یک کاراکتر خاص می شناسیم.

فرض کنید اگر در نمایشگاهی کلاه قرمزی را ببینیم که با مردم حرف می زند، اگر غریبه ای از ما بپرسد او کیست؟ با صراحت می گوئیم "خب، کلاه قرمزیه دیگه!"; و نمی گوئیم "عروسکی است که در تلویزیون سالهاست نقشی دارد به نام کلاه قرمزی و بیانگر تپیی از اجتماع است که هم کودک هستند و هم معرفت دارند و ...". چون می دانیم که کلاه قرمزی بیش از یک عروسک یا چندین عروسک یک شکل است. "او خودش است".

همینطور اگر در همان نمایشگاه در غرفه ای، تئاتر "خسیس" مولیر را اجرا کنند، به هارپاگون (همان بازیگر نقش هارپاگون) باز می گوئیم او همان هارپاگون معروف نمایش خسیس است. با آنکه هارپاگون می تواند نماینده ی همه ی آدمهای خسیس عالم باشد. ما خسیس مولیر را به عنوان یک نمایش کمدی شخصیت می شناسیم؛ و هارپاگون برای ما خود هارپاگون است.

اما اگر در همان نمایشگاه، به غرفه ای دیگر برسیم که در آن یک مرد سبیل کلفت ایستاده با کلاه شاپویی کج بر سر و کت سیاه چسبانی روی شانه و کفش های نوک تیز پاشنه خوابیده و دستمال یزدی چرکی بر گردن و زنجیری و دستمالی که دور انگشتش می گرداند، فوری به یاد تیپ جاهل و لوطی می افتیم و او را نماینده ی تمام عیار این تیپ اجتماعی می دانیم؛ بی آنکه نام او را به یاد آوریم و یا نمایشنامه ی خاصی از او را یادآور شویم.

بدین ترتیب، روشن می شود که کاراکترها هویتی مشخص و منحصر به فرد دارند؛ هرچند که برخی از آنان نمایانگر افراد طبقه ای از اجتماع باشند.

اما برای تیپ ها (شخصیت های نوعی یا تیپیک) نمی توان هویتی مستقل از اجتماعی که نماینده ی آن اند قائل شد؛ آنان به معادل های اجتماعی شان در عالم واقع وابسته اند؛ و شرط وجودشان شباهتهایی است که با بسیاری افراد در یک قشر یا صنف مشخص دارند.

تیپ یک مدیر مدرسه را می توانیم در داستان بلند "مدیر مدرسه" اثر جلال آل احمد به خوبی مشاهده کنیم. و تیپ دلال زمین خواری را در نمایشنامه ی "گلن گری گلنراس" اثر دیوید ممت.

نویسندگان معمولاً یک شخصیت اصلی محوری و چند شخصیت اصلی را به کاراکتر تبدیل می کنند و مابقی اشخاص را در حدّ تیپ باقی می گذارند تا هویت شخصیت اصلی محوری برجسته تر نمودار شود.

البته اگر ظریفانه نگاه کنیم می بینیم از جنبه ای هم می توان تیپ را تمام هویت یک شخصیت دانست و نه اینکه صرفاً نماینده ی یک قشر اجتماع او را دانست. مثلاً دائی جان ناپلئون، شخصیت اصلی محوری، و کاراکتر است؛ و در عین حال نمونه ای است اگرچره از افرادی که در اجتماع معاصر ما کم نیستند.

شخصیت اصلی باید در روند داستان و سیر تحولات و وقایع، متحول شود.

آرزوها، و طرز فکر و بینش او، باید به همراه نقاط ضعفش معلوم شود: احساس گناه در قبال حسادت، شکم پرستی، طمع، هوس، غرور، تنبلی، و خشم. و اصالتش در والایی و پستی؛ در کنار هوشمندی، فداکاری، مصمم بودن و ...

در کنار همه ی اینها، عنصر «راز» است که سرگذشت او را پیچیده می کند و طرح دراماتیک را رقم می زند. رازی که مخاطب یا می داند و اشخاص دیگر نمی دانند؛ یا مخاطب درست نمی داند اما بعضی اشخاص دیگر داستان می دانند.

یکی از راه های پرداخت شخصیت مطلوب، اسطوره ها هستند. مثلاً: شخصیت خودشیفته؛ اسطوره ی نارسیس. و راه دیگر شخصیت پردازی، نگاه دقیق به اجتماع است: افراد مختلف از لایه های گوناگون جامعه.

برای شخصیت پردازی، پیشنهاد می شود کتاب "راهنمای نویسندگان درام" را مطالعه کنید. "راهنمای نویسندگان درام؛ برای نمایشنامه نویسان و فیلمنامه نویسان؛ ابزارهایی برای شخصیت پردازی، نگارش صحنه و پردازش داستان" اثر ویل دان، ترجمه آزاده عالم فلکی.

تعریف پروتوتیپ

اگر بگویم برای کمدی، به تیپ نیاز داریم و برای تراژدی به کاراکتر، معمولاً برای ملودرام به تیپ-کاراکتر نیاز خواهیم داشت که حدّ فاصل تیپ و کاراکتر است. در واقع، یکی دیگر از شیوه های شخصیت پردازی پروتوتیپ است؛ که همانا از شخصیت های شناخته شده ی تاریخی، مذهبی، اساطیری و پهلوانی بهره گرفته شود و ویژگی های خاص آن به صورت فراگیر به بسیاری از اشخاص داستان ها اطلاق می شود.

معمولاً شخصیت های مشهوری مثل کریم خان زند، ناصرالدین شاه، ناپلئون، هیتلر، سزار، حضرت علی (ع)، گاليله، دن کیشوت، سقراط، و ... الگوهایی می شوند به عنوان منبع الهام درام نویس.

به طور مثال: در فیلم "افسانه ی کیبل هوب"، اثر سام پکین پا، شخصیت اصلی محوری، یک کاراکتر است؛ اما در کنارش یک کشیش هم در بسیاری از مراحل آن زندگی سه ساله در بیابان حضور دارد که حس می شود تصویری از عیسی مسیح باشد. البته در ویژگی های شخصیتی وی معجونی مشاهده می شود از خصوصیات کشیش های کلیسای پروتستان و شاعران لاقید: هم شمایل مسیح و هم ویرژیل شاعر.

«کارگاه دیالوگ و شخصیت پردازی»

تمرین: با چند کاراکتر شناخته شده کارتونی، مانند پینوکیو، ایکوسان، پروفیسور بالتازار و سایمون به قصد یک پیک نیک، به سرزمین نقاشی های سایمون بروید و در آنجا آنان را وادار کنید که تحت رهبری یکی از ایشان، در برپا کردن یک چادر و روشن کردن آتش مشارکت کنند. حال هر کدام از آنها حداقل سه بار جملاتی خواهد گفت. وقایع این سفر و گفتگوهای اینان را حداقل در دو صفحه بنویسید تا داستان شما آماده برای ساخت کارتونی جدید باشد.

تمرین: گفتگویی را با دو دوست خود آغاز کنید شبیه به گفتگوهای رادیویی. هر کدام یک شخصیت شوید و با ماجرای کلی در یک موقعیت قرار بگیرید. گفتگو را ادامه دهید و همان صحبت ها را بجای بیان شفاهی مکتوب کنید:

1- الف (قاضی، ب) زن، ج) شوهر (موضوع: زن به دلیل ارتقای تحصیلی و اجتماعی پس از ازدواج، حالا دیگر شوهری را که موجب پیشرفتش شده هم شأن خود نمی داند و تقاضای طلاق دارد)؛

2- الف (تهیه کننده، ب) بازیگر، ج) کارگردان (موضوع: کارگردان جدید همان خواهر شوهر بازیگر از آب درمی آید و بازیگر هم استعفا می دهد)؛

3- الف (کارفرما، ب) کارگر اخراجی، ج) کارگر تازه استخدام شده (موضوع: کارگر تازه استخدام شده هم-محلّه ای کارگر اخراجی و خواستگار خواهرش است. در تردید استخدام مانده است)؛

4- الف (قایقران، ب) ناجی، ج) مسافر در حال غرق شدن (موضوع: این سومین تجربه ی این قایقران است. دو مسافر قبلی و دو ناجی قبلی هم در وسط همین دریا غرق شدند)؛

5- الف (خلبان، ب) کمک خلبان، ج) گروگانگیر (موضوع: گروگانگیر باید یا خلبان را به قتل برساند یا کمک خلبان را. اما احساساتی می شود. و معلوم می شود که این اولین تجربه ی اوست)؛

6- الف (دندانپزشک) دستیار ج) بیمار (موضوع: دستیار پزشک متوجه شده است که دندانپزشک اشتباهاً دندان دیگر را کشیده است. می خواهد بیمار متوجه نشود که می شود)؛

7- الف (طوطی آبی، ب) میمون، ج) صاحب طوطی (موضوع: میمون از رئیس دزدان پرنده دستور گرفته پناهگاه جدید طوطی را به آنها لو بدهد. اما صاحب طوطی را اشتباه می گیرد)؛

8- الف (سایمون، ب) پلنگ صورتی، ج) پسر شجاع (موضوع: پسر شجاع در جنگل گم شده است؛ اما از زندگی بی دغدغه ی پلنگ صورتی خوشش آمده. سایمون راه بازگشت را نشانش می دهد اما در سرزمین نقاشی ها مدام گم می شوند).

تمرین: گفتگویی را با دو دوست خود آغاز کنید شبیه به فیلم های سینمایی. با این جمله شروع کنید: «... از این در وارد می شود، در حالی که مثل همیشه ...» به اصراف نگاه می کند و به میز نزدیک می شود. ...» {گفتگوهایی را که میان این سه شخصیت پیش می آید، به همراه حالات و حرکات و تکیه کلام ها و طرز نگاه ها و غیره یادداشت کنید.} به طور مثال: 1- الف) پروفسور حسابی، ب) دکتر محمد معین، ج) علی اکبر دهخدا؛ 2- الف) مهاتما گاندی، ب) دکتر مصطفی چمران، ج) دکتر علی شریعتی؛ 3- الف) چارلی چاپلین، ب) ملانصرالدین، ج) هملت؛ و غیره.

تمرین: یک شخصیت از میان نمایش های رادیو نمایش را انتخاب کنید و خوب به لحن او گوش بدهید. مشابه همان لحن را برای کاراکتری تنها بکار ببرید که دارد با یک بچه ی کر و لال در آشپزخانه ی یک مسافرخانه بین راه حرف می زند. می توانید فرض کنید که تمام افراد این مسافرخانه به نحوی ناپدید شده اند یا تا مدت معینی برنمی گردند. این صحنه را برای یک تله تئاتر کوتاه بنویسید.

با تمرین های بیشتر می توان نه تنها به ساخت و پرداخت شخصیت رسید بلکه با کمترین زحمت می توان ایده هایی ناب را یافت. مثلاً شروع طرح هایی با کمک واژه هایی مثل این ترکیب: «شخصی که همیشه ... بود، در گیر ماجرای ... شد، سپس ... گردید و به این نتیجه رسید که ...»

خطای قهرمان

عقیده ارسطو این است که در تراژدی رنج و درد و عذاب جسمانی و روحانی که بر سر قهرمان می آید باید حاصل عمل او و ضعف تراژیک او باشد.

قهرمان بر اثر تغییر سرنوشت ناگاه از اوج سعادت به ورطه بدبختی یا شقاوت فرو می افتد. تغییر سرنوشت بر اثر عمل اشتباهی است که از قهرمان سر می زند و او بر اثر نقطه ضعفی که دارد مرتکب این اشتباه می گردد.

خطای قهرمان که وضعیت او را دگرگون می کند، چند حالت دارد:

آکراسیا: آگاهی داشتن از گمراهی و کردار نادرست؛ که شخص با علم به شرّ، مرتکب خطایی می شود. مثال: مده آ، مکبث، دکتر فاستوس، فائوست، روباه مکار.

هامارتیا: ناآگاه بودن به خطا از روی بی خبری و غفلت؛ یا خطای ناخواسته با منشأ درونی و بدون سوء نیت آگاهانه. مثال: ادیپ (جاه طلبی)، هملت (تردید)، اتللو (حسادت)، اسفندیار (غرور)

آتوخما: بخت بد بدون تقصیر یا خطای بدون قصد و تقصیر اما با منشأ بیرونی که هم از بی اطلاعی ناشی می شود و هم دور از انتظار است. مثال: رستم و سهراب.

هویریس: تمرّد از فرمان الهی از روی جهل کامل. مثال: کرئون، پاریس و هلن، پینوکیو.

نقطه ی ضعف قهرمان

قطعاً هر قهرمان، برای خطا و شکست خود دلیلی دارد که بیشتر غریزی یا خلقی است. ادیپ از ناحیه ی پا مشکل داشته؛ و همین نقص باعث شده که در مسابقه نتواند پیروز شود و رقیبش او را تحقیر کند و راز پدر و مادر بر او کشف گردد. اسفندیار رویین تن و آسیب ناپذیر هم چشمانش رویین نبوده؛ و آشیل پاشنه ی پایش.

این مثال های مشهور مربوط اند به دوران حماسی و پهلوانی. لیکن قهرمانان داستانهای معاصر نقطه ضعف های دیگری دارند؛ که بیشتر جنبه ی روانی دارد و در رفتارهایشان بروز می کند. در فیلم هنرپیشه، اکبر عبدی در نقش اکبر عبدی هنرپیشه مشهور، نقطه ضعفی خانمانسوز داشته که همانا لذت شهرت است. در "گره روی شیروانی داغ" اثر تنسی ویلیامز، این "طمع" قدیمی و ریشه دار پدر خانواده است که موجب انحراف تمام اعضای خانواده شده. و در "بازگشت به خانه" اثر هارولد پینتر، این "هوس" است که به طرزی فجیع، بنیان خانواده را متزلزل کرده است.

فیلمنامه کوتاه

فیلم کوتاه با فیلم بلند، در فرم و محتوا، چه شباهتها و چه تفاوتهایی دارد؟

می دانیم زمان بر فیلم حکمرانی می کند. کلاً، زمانی که مخاطب در سینما می نشیند و فیلمی سینمایی را می بیند، به طور میانگین حداکثر دو ساعت است و یک فیلم هرچقدر طولانی باشد از چهار یا پنج ساعت تجاوز نخواهد کرد. این است که فیلم هایی مثل مجد رسول الله، ساخته مجید مجیدی، یا فیلم سه گانه ی پدرخوانده، و فیلم های قرمز، سفید و آبی کیشلوفسکی، در قسمت های جداگانه عرضه می شوند.

زمان، در فیلم کوتاه، بنا به محتوای داستان، و نیز فکر و اندیشه ی مورد نظر فیلمساز تعیین می شود. و نیز گاهی اوقات بر مبنای موسیقی فیلم شکل می گیرد.

کلاً مدت زمان فیلم به طور تقریبی برای فیلم بلند بالاتر از 60 دقیقه برای فیلم کوتاه کمتر از 30 دقیقه و برای فیلم نیمه بلند حدود 30 تا 60 دقیقه در نظر گرفته می شود.

فیلم کوتاه چیزی شبیه شعرهای هایکوی ژاپنی است؛ یا رباعی های فارسی: یک امر تجریدی که یک لحظه مخاطب را در خود به سیر و سیاحت دعوت می کند و بعد از آن دیگر هیچ کاری به او ندارد. زیرا تأثیر عمیق خود را بجا گذاشته است.

می دانیم که در هر اثر هنری، فرم و محتوا، چنان با یکدیگر مرتبط هستند که بعضاً بررسی اثر با تفکیک فرم و محتوا امکانپذیر نیست. این یکپارچگی، در فیلم کوتاه به شدت مورد تأکید است. زیرا فیلم کوتاه به مثابه یک موجود تک سلولی یا تک عنصری شناخته می شود. در فیلم کوتاه تمامی اجزاء در شکل گیری کلیت فیلم دخیل هستند. و هیچ چیزی در بازی و گریم و تدوین و موسیقی و میزانشن و روایت و دیالوگ و ... از هسته ی مرکزی فیلم جدا نمی شود.

شخصیت محوری داستان در فیلم کوتاه، در همان دقایق اولیه باید معرفی گردد؛ و هدف فیلم نیز روشن شود. تعلیق، در فیلم کوتاه، وجود دارد؛ آن هم به دلیل غافلگیری که معمولاً در پایان فیلم کوتاه مخاطب را تحت تأثیر قرار دهد. اما بحران پیچیده ای که برای گره گشایی، نیاز به کاراکترهای اضافی داشته باشد در فیلم کوتاه جایی ندارند.

در فیلم کوتاه، شروع پر جاذبه، شرط مهمی است و خاتمه ای که هدفش تأثیرگذاری و به فکر واداشتن مخاطب باشد. در فیلم کوتاه، با تعداد خیلی شخصیت، قوی ترین فکر و بیشترین تأثیر را می توانیم منتقل کنیم.

برای نگارش فیلمنامه ی فیلم کوتاه، وسیع و پیچیده فکر کنید؛ اما حرفتان را ساده بگویید.

در فیلم کوتاه، فرصت چندانی نداریم تا جنبه های روحی و روانی شخصیت هایمان را کامل معرفی کنیم و بیشتر با انسان نوعی سر و کار داریم؛ پس باید تمهیدات دیگری بکار بگیریم تا شخصیت در بطن موقعیت جای بگیرد و برای مخاطب مطلوب باشد.

در فیلم کوتاه، نیاز به دیالوگ تشریحی نیست؛ بیشتر تصویر باید گویا باشد تا کلام. از تکرار بی هدف باید جلوگیری کرد.

کمترین حرکت، کمترین دیالوگ، کمترین تشریح و توضیح، برای بالاترین ایده، بالاترین پیام، و بالاترین حس.

به عبارتی، کلاً در فیلم کوتاه، یک نگین درخشان وجود دارد که بر روی حلقه ای عادی سوار است. حلقه ای از نماها و صحنه های نه چندان غیر عادی که معمولاً در پایان به ناگهان صحنه ای و نمایی غافلگیر کننده آنها را معنا می بخشد و ذهن مخاطب را مجذوب معنا و مفهومی انسانی و والا می نماید.

برای نگارش فیلمنامه ی فیلمهای کوتاه، بهترین الگو، تماشای فیلم های برتر است. درست برعکس فیلمنامه ی بلند که باید خوانده شود و ساختار آن بررسی شود. برای ساخت فیلم کوتاه، فیلمساز، حداقل باید در استان یا شهرستان خود، آثار فیلمسازان دیگر را دیده باشد. تعامل میان گروه های جوان، و انتقال تجربه ها به یکدیگر، موجب پیشرفت سینماگران جوان خواهد شد.

روایت کوتاه در دنیای مدرن و پست مدرن

ایجاز

ایجاز از شروط سخنوری به حساب می آید. و شاعران و نویسندگان، همیشه شعر و نوشته های خود را از این نظر ویرایش می کنند که اضافات آن حذف شود. در دنیای سینما نیز این شرط، ضروری است؛ مخصوصاً در عصر حاضر و عصری که فیلم کوتاه دارد جای خود را بیش از پیش باز می کند. عصری که مینیمالیسم مطلوب جمعیت کثیری از انسانها شده است. عصر مدرن (و البته پست مدرن نیز هم)؛ با شعار "کمتر بیشتر است."

ایجاز در فیلم روایی به هر سه مقوله ی داستان، شخصیت پردازی، و دیالوگ ارتباط دارد.

ایجاز در وقایع: وقایع داستان های یک درام باید محدود به داستان یک واقعه یا رخداد اصلی باشند و حاشیه هایی که از حالت رویدادهای داستان مستقل به جریاناتی وابسته به همان داستان اصلی تغییر یافته اند و در این داستان اصلی حل شده اند.

ایجاز در شخصیت: تعدد اشخاص داستان، نه تنها به اقتصاد صحنه لطمه می زند، بلکه مخاطب را نیز گیج و سردرگم می کند که آیا در چه فرصتی باید با همه ی آنها آشنا شود. پس حتی الامکان از اشخاص اصلی و فرعی رده اول و دوم استفاده می کنیم؛ مخصوصاً در فیلم های نیمه بلند و کوتاه.

ایجاز در گفتگو: اگر یک عده مدام در جلوی دوربین وراجی کنند، مخاطب نه داستان را می فهمد و نه درست حرف های آن ها را. اساس سینما بر تصویر است؛ نه صدا. مردم به سینما می روند تا حرکت را ببینند. و گاه سکوت های یک فیلم بیش از کلام، برایشان آرامش بخش می شود.

ضد پیرنگ

آیا فللینی در فیلم هشت و نیم قصدش این نبوده است که هویت خود را نیز در مقام فیلمساز به زیر سؤال ببرد؟ ماجرای بیهودگی های کار یک فیلمساز مشهور با هزینه های گزاف، عوامل و هنرپیشه هایی سر به راه اما سرگردان، و کارگردان مشهوری که مدام دور خود می چرخد تا بلکه کاری انجام دهد اما نمی داند چه باید کرد. هیچ طرحی نیست. هیچ هدفی نیست. هیچ مطلوبی نیست؛ جز پرواز، آن هم پروازی که آدمی با طنابی انگار همچنان به زمین متصل است. این فیلم نمونه ی خوبی است برای دنیایی که به زودی باید بفهمیم همه ی مفاهیم در آن به هم ریخته است.

فیلم "پی" نیز به ما از درهم ریختگی زمان می گوید. تدوین فیلم "پی" بر مبنای همین در هم ریختگی معنا در زندگی انسان معاصر و از هم پاشیدگی و گسست آدمی از معنای مطلق به مفاهیم عددی صفر و یک در دنیای دیجیتال صورت گرفته است.

نمایشنامه های دیوید ممت، با گفتگوهای درهم و تکراری و بی وقفه؛ بسیاری از آثار مارسل دوشان، رنه ماگريت سالوادور دالی، و پیکاسو، با دوری از دنیای تثبیت شده و متعارف؛ برخی آثار استنلی کوبریک با شوکی ناگهانی به تماشاگر؛ و رنگهایی که جکسن پولاک بر روی بوم نقاشی می ریزد بی آنکه از هیچ نقطه ای آغاز شده باشد؛ و در دنیای موسیقی، آهنگ های "فری فرم" (بدون فرم، Free Form) موسیقی جز؛ اینها هیچ هدفی را دنبال نمی کنند، جز اینکه بگویند در کلیت خود، یک اثر هنری تمام و کمال در برابر شما مخاطبان قرار دارد، بی هیچ مهر تأییدی از دنیای مرسوم و مطابق عرف.

ضد پیرنگ شاید اصطلاحی قابل بحث باشد اما آنچه منظور آن است بی طرحی ظاهری است. می‌گوییم ظاهری زیرا پوچ ترین آثار هم در کلیت خود صاحب طرحی هستند و مقصودی دارند. حتی اگر این مقصود پیام پوچی و هیچ بودگی باشد.

آکیرا کوروساوا، در فیلم راشومون، که معروفترین اقتباس قرن بیستم از داستان کوتاه است (تلفیق دو داستان از ریونوسوکه آکوتاگاوا: "در بیشه" و "راشومون")، از شیوه ای غیر کلاسیک بهره می‌گیرد. فیلم راشومون از ساختار سه پرده ای هالیوودی پیروی نمی‌کند. نه شخصیت اصلی وجود دارد، نه شریر، و نه هدفی که خواسته (نیاز، میل، انگیزه) محسوب شود؛ و هیچ پیروزی یا شکستی و هیچ راوی راستگو و حقیقت بینی. هدف این فیلم صرفاً این است که تماشاگر خود را به فکر وادارد.

ساموئل بکت، نمایشنامه ی "در انتظار گودو" را مطابق کدام شیوه ی شخصیت پردازی مرسوم نوشته است؟ هیچ چیز جز آفریده ای نو که دوستداران درام را شیفته ی خود کرده است. همان خلاقیت و طرح نویی که سقف فلک را می شکافد و طرحی دیگر در اندازد.

خرده پیرنگ و مینیمالیسم

به پوسترها یا بیلبردهای جدید نگاه کنید: بسیاری از آنها بجای شلوغی و پر کردن کادر با رنگها و خطوط مختلف، تنها و تنها به زمینه ای تک رنگ، اکتفا کرده اند و کلمه ای یا نقشی کوچک در بخشی کوچک از کل کادر و دیگر هیچ؛ چیزی شبیه به یک صفحه ی خالی. تأثیر بصری چنین تصویری به مراتب بیشتر از کادر مملو از شکل ها و رنگهاست. این پوستر یا بیلبرد از هر گونه توضیح اضافه، بری است.

شعرهای هایکو نیز از این قانون تبعیت می کنند. و ما را به فکر و اندیشه در روابط متعددی از مفاهیم وامی دارند. در موسیقی نیز چنین است. گاه یک تک نوازی دلنشین تر از یک ارکستر مجلسی است. آن هم در حالی که تعدادی نت طولانی تکرار می شوند و تزئینی در میانشان نیست. و عاری از هر تکنیک آرتیستیک یا پیچیدگی در فرم و فرمول های هارمونی و ملودی است. چنین موسیقی ساده ای، حال و هوای دیگری در مخاطب برمی انگیزد؛ متفاوت با سایر آثار موسیقایی.

شعار مینیمالیسم "Less is More" (کمتر غنی تر است) را در بسیاری هنرهایی که در مقابل اکسپرسیونیسم انتزاعی قرار گرفتند می بینیم؛ هنرهایی که پس از جنبش مینیمالیسم در قرن بیستم متحول شده اند. فلسفه ی مینیمال این است که انسان در قلمرو "سادگی" خوشبخت تر از دیگران خواهد شد. و برآورده شدن محدود نیازهای او برای زیستن کافی است.

بر همین اساس است که به هنر مینیمال "ABC Art" هم می گویند. در واقع، هرآنچه که پس از رویکرد مینیمالیسم آمده است دیگر تحت الشعاع این جریان فکری و هنری بوده و شاید بهتر باشد از آن به بعد، تحت لوای پست مدرن بررسی شود.

تفکر شبه فلسفی و اندیشه ی مینیمالیستی، از ابتدا در باغ های غیر هندسی و شگفت‌انگیز ژاپنی به چشم می‌آمد؛ و در هنر پس از فرمالیسم روسی و ساختارگرایی دنیای کمونیستی که به اروپای غربی و امریکا داشت می‌رسید؛ مالویچ، موندریان و فرانک استلا، تفکر مینیمالیستی را در نقاشی به اوج قدرت رساندند؛ و در مجسمه سازی، دونالد جاد سرآمد این اندیشه است. در عرصه داستان نویسی، کسانی مانند ولفگانگ بورشرت، و کارور داستان های کوتاه کوتاه و فلاش فیکشن ها را بدون هیچ مقدمه و حاشیه ای به نگارش درآورده اند که اتفاقاً مورد انتقاد منتقدان هم قرار گرفتند؛ و از این سبک به بمب های یکباره منفجرکننده و مینیمالیسم پیسی‌کولایی و واقع گرایی سوپرمارکتی و آدامس بادکنکی شیک تعبیر و یاد شد.

دکتر علیرضا سمیع آذر در کتاب "انقلاب مفهومی" که به دو جنبش هنر مفهومی و هنر مینیمالیستی می پردازد، مرحله ی اصلی این جنبش هنری را مینیمالیسم والا معرفی می کند که مصداق ناب و نهایی منطق مینیمالیستی محسوب می شود. منطقی که رهایی بخشی از جریان مدرنیسم را برای نجات استعدادهای نوگرا و نواندیش موجب شد. (انقلاب مفهومی، صفحه 143)

تصاویری که برای یک فیلم مینیمالیستی خلق می کنید، باید کاملاً منزه و پالوده باشند و از حشو و زوائد به دور. دیالوگ ها و تعداد پرسوناژها هم ساده و کم باشند. و نیز خود روایت و طرح آن.

ایده ای که در جامعه ی پست مدرن و پس از جنبش مینیمالیسم ایجاد می شود، شباهتی دور به حکایات اخلاق گرایانه و انسانی در ادبیات کهن دارد و در واقع، توجه و تمرکز ایده های مینیمالیستی، چگونه زیستن و فلسفه ی زیستن می باشد.

شخصیت های درام مینیمالیستی کاملاً آشنا و عادی و امروزی هستند و در عین حال، از بطن تاریخ و اساطیر آمده اند. از میان شاهزادگان و درباریان و فرشتگان و باهوش ها و تنومندا و...

چیدمان صحنه و میزانشن یا عاری از هر شیء و یا حداقل اشیاء.

از هر چیز بیهوده ای در صحنه پرهیز می شود تا حس یکدستی و سادگی به طور کامل القا شود. کیفیت ناب فرم، فضا، طرح، رنگ و ماده موجب می شود مخاطب بجای آنکه تحت تأثیر ترکیب بندی، مطلبی را درک کند، بی تشریفات و به دور از پیرایه، به اصل و حقیقت موضوع پی ببرد.

سینمای مینیمال را از دهه 1960 کارگردانان بسیاری تجربه کردند؛ مخصوصاً جیم جارموش. و در ایران عباس کیارستمی و مانی حقیقی. در بسیاری از آثار اینان می توان به جایگاه محدود دوربین واقف شد و نیز استفاده از نابازیگران و یا بداهه گوئی.

در این نگاه، همچنین شاید مخاطب بخواهد خود پایان روایت ما را به گونه ی دلخواه تکمیل کند. این در جهان مینیمالیستی امروزی کاملاً پذیرفته شده است.

پایان باز

علیرقم اینکه در روش کلاسیک، طرح کلی یا همان شاه پیرنگ چنان حکم می کرد که حتماً تمام گره های داستان در بخش سوم گشوده شوند، و ماجرا و وقایع داستان کاملاً بسته شود؛ در روش های مدرن درام نویسی، برخی از پرسش ها را به مخاطب واگذار کند؛ گوئی خود در مورد آن ها تصمیم نمی گیرد.

جهان مدرن مشارکت مخاطب را می طلبد.

توجه داشته باشیم این نوع پایان که به پایان باز مشهور شده است؛ صرفاً در برابر اصطلاح پایان بسته قرار می گیرد؛ وگرنه منظور این نیست که داستان در نیمه رها شده و معلق مانده است.

برای نمونه، فیلم "بی خود و بی جهت" را در نظر بگیرید. به فرم و محتوای آن توجه کنید: می توان تم "بیهودگی محتوم" را برایش در نظر گرفت؛ شامل: بیهودگی اجباری در منطق آدم ها، وسایل و سبک زندگی، گفتگوها، عمل و عکس العمل افراد و نگاه ایشان که کلاً محدود می شوند به چهار پنج شخصیت. و موقعیتی بی هیچ بسط و گسترش و پیرایه ای. تصویر پس زمینه ی خالی و تخت، بدون رنگ و بُعد و شیء بودگی میزانشن. و همین به معنای فرجام تنهایی انسان، آن هم درست با تمهید استفاده از زبان، مورد تأکید قرار بگیرد.

چند نکته از دنیای درام مدرن

دنیای مدرن فارغ از سنت‌های پیشین بیشتر سعی دارد به خود نگاه کند. خود را ببیند و خود را نقد کند. آن‌هم با محک و معیارهایی برخاسته از همین دنیا. و درام مدرن نیز دقیقاً در چنین فضایی رقم می‌خورد. هرچند خود مدرنیسم تعریفی دارد و آغاز و شاید پایانی که در کشورهای مختلف فرق دارد. در روسیه دیرتر از فرانسه و در آلمان زودتر از انگلستان. که خود جای تحقیق دیگری دارد. در اینجا باید به یاد داشته باشیم که ما در دنیای درام مدرن با ابهامات در داستان‌گویی مواجه هستیم و زوایای مختلف روایت. همین روایت‌ها را در فیلم‌های به اصطلاح مستقل هم شاهد هستیم، هرچند، حتی اگر بگوییم اکثر فیلم‌های مستقل هم از ساختار سه پرده‌ای و قواعدش تبعیت کنند. در این نوع فیلم‌ها، به دلیل فضا و میل فیلمساز به کارهای تجربی، طبیعی است که مسائل عمیق‌تر فلسفی و فکری دنیای معاصر جای خوبی برای عرضه خواهند داشت.

کشمکش درونی: در روش کلاسیک، کشمکش میان رستم و اسفندیار را کاملاً بیرونی می‌دیدیم؛ اما در یک فیلم کوتاه با روش مدرن و داستانی که خرده‌پیرنگ برایش در نظر گرفته‌ایم، شاید این نوع کشمکش جذابیت چندانی نداشته باشد و بهتر است بجای مخالفت قهرمان با عناصر بیرونی (طبیعت، آنتاگونیست، و جامعه) اکثر عقده‌ها و ناراحتی‌های فکری و روحی اشخاص را به درون خود آنها ارجاع دهیم و در هنگام فیلمسازی نیز به بازیگران خود تذکر دهیم که باید حس درونی خود را به طور کامل بروز دهند؛ تا مخاطب در جریان جزئیات پرباشان حالی‌های او قرار بگیرد. البته ما در داستان کلاسیک مخصوصاً داستان شخصیت محور، مدام در پی قهرمان‌پروری بودیم؛ و در اینجا می‌توانیم با تعدادی شخصیت نسبتاً برابر مواجه باشیم که هر کدام موقعیت و روحیات خودشان را نشان می‌دهند. این اشخاص چندان وظیفه ندارند فعالیت و کنش جدی و پر تنش و پرمخاطره و هراس‌آوری هم داشته باشند، آنان صرفاً در جریان یک زندگی امروزی، درگیری‌هایی از نوع اختلافات صرفاً عقیدتی و طبقاتی و احیاناً مشکلات شغلی و غیره دارند؛ و دغدغه‌های آنان از روی استیصال نیست، بلکه نتیجه‌ی مختصات دنیای مدرن است.

با ذکر یک مثال، توضیح بیشتری می‌دهیم: فرض کنید، نمایشگاهی در دوبی قرار است برگزار شود قهرمان شما مثل ژان وال ژان در بینوایان، گرسنه نیست که یک قرص نان بدزد؛ او پول بلیط هواپیما و هتل را دارد، تنها مشکلش این است که غرفه‌ای که به او تعلق گرفته دورتر از غرفه‌ی شریکان سابقش قرار دارد که امروز رقبا‌ی او هستند؛ و حالا او مدام دارد بررسی می‌کند که از چه طریقی می‌تواند یا جای غرفه‌اش را عوض کند یا به نحوی با ترفندی خاص رقبا‌ی خود را به عقب براند. همه‌ی درگیری او در چنین دنیایی است و شما می‌توانید بدون نشان دادن نمایشگاه و غرفه و دوبی، همه‌ی صحنه‌های لازم را تنها در ساختمان شرکت این شخصیت تهیه کنید و در گفتگو با افرادی که نمایندگان او هستند و روی صفحه‌ی مونیتور، نمایشگاه را به او نشان می‌دهند و غیره.

زمان غیر خطی: برخلاف روش کلاسیک که زمان خطی بود و حتی فلاش‌بک‌ها و رجوع به گذشته‌ها یا فلاش‌فوروارد‌ها و رفتن به آما و آرزوهای آینده، در طی یک زمان ملموس و پذیرفته شده، انجام می‌شد؛ در دنیای مدرن، داستان می‌تواند زمان‌های درهم‌تنیده و غیر قابل تشخیص داشته باشد؛ در این روش شما می‌توانید، طور دیگری عمل کنید و فرضاً طی چند بار رفت و آمد زن و مرد از حال به اتاق، یکی دو بار هم رفت زن و بازگشت مرد یا رفت مرد و بازگشت زن را نشان دهید. کسی از شما در ساختار مدرن نمی‌پرسد که چرا الان باید قاعدتاً آن کسی که رفت برگردد ولی برعکس شد. حوادث و رویدادها تداوم زمانی تار و میهمی دارند و مخاطب جوان امروزی بر اثر مشاهده‌ی فیلم‌های مدرن با چنین رویکردی کاملاً آشنا است. او بیشتر خو گرفته است که بجای نظام علت و معلولی، تصادفات را ببیند. تصادف‌هایی

که ناخواسته قهرمان را به سرمنزل مقصود می‌رسانند. زیرا در این نظام که همبستگی درونی چندانی در آن وجود دارد، اعمال انگیزه (Motivated)، جای خود را به اعمال ناانگیزه (Unmotivated) می‌دهند. این مسأله یکی از ضرورت‌های دنیای تخیلی در فیلم‌های امروزی است.

نقطه ی پایان: در نظام کلاسیک، شاهد یک مثلث داستانی بودیم که همه ی لحظه‌ها، صحنه‌ها، سکانس‌ها، و پرده‌ها، در جهت رسیدن به یک نقطه ی اوج، ما را می‌کشاندند. که در لحظه ی تحول قطعی و غیر قابل بازگشت نهایی و پایانی داستان رقم می‌خورد؛ اما در اینجا ما یک نقطه ی پایان داریم و بس. بدین منظور که همه چیز به انتخاب نویسنده و فیلمساز می‌تواند در بهت و ناباوری به پایانی در عین حال کاملاً مطابق با منطق داستان مدرن در یک لحظه پایان گیرد. هیچکس نمی‌تواند انتظار داشته باشد که پاسخ‌های پرسش‌ها را ما به او بدهیم. مخاطب امروزی با این مسأله به خوبی کنار می‌آید.

نشانه‌ها در سینما: بعد از فردینان دو سوسور، بنیانگذار علم زبان‌شناسی، در ابتدای قرن بیستم، ژان سندرِس پیرس امریکایی، علم نشانه‌شناسی را پیشبرد. پیرس نظام نشانه‌ها را به سه نشانه ی شمایی (رابطه ی مشابهت: عکس و صاحب عکس)، نمایی ای (رابطه ی علت و معلولی و مجاورت: دود و آتش) و نمادین (رابطه ی قراردادی: تابلوهای راهنمایی و رانندگی) تقسیم کرد. در سینما، به طور همزمان، در هر تصویر، این سه نشانه خود را بروز می‌دهند. و فیلمساز باید روی نشانه‌ها و نمادها تسلط داشته باشد. آشنایی با ادبیات و شعر، آشنایی با اصول طراحی و عکاسی و عناصر پصری، آشنایی با اسطوره‌ها و باورها، به فیلمساز کمک می‌کند که نشانه‌هایی که در تصویر پکار می‌گیرد - حتی بیش از بار معنایی و مفهومی فیلم - در القای حس مطلوب او بر مخاطب تأثیر بگذارند.

مطالعه ی کتاب "ساختگرایی، نشانه‌شناسی، سینما" اثر بیل نیکولز، ترجمه علاءالدین طباطبایی، نشر هرمس، در این زمینه توصیه می‌شود.

برخی دیگر از اصطلاحات فیلمسازی

ساختارگرایان، فیلم را به کتاب تشبیه می‌کنند و هر سکانس را برابر با یک فصل می‌دانند؛ صحنه‌ها را برابر با پاراگراف، هر نما را برابر با یک جمله، هر فریم را یک تکواژ، و هر قاب را یک واج می‌دانند. البته در این تقسیم‌بندی نیز نظرات مختلف است.

فیلمنامه نویس، به عنوان آغازگر یک فرآیند صنعتی و هنری، باید با اصطلاحات، تکنیک‌ها و اصول فیلمسازی به طور کلی آشنا باشد؛ اصطلاحاتی از حوزه ی تصویربرداری، کارگردانی و تدوین. فیلمنامه نویس آغازگر رد پا در برف راهی است که همه ی عوامل یک فیلم در دنباله

نما (پلان یا شات): مجموعه ی لحظه‌هایی که در هر بار روشن و خاموش شدن دوربین گرفته (ضبط) می‌شوند را نما یا پلان یا شات می‌گوییم.

صحنه: مجموعه ی نماهایی که طبق یک کنش واحد و در مکان مشخصی و با پیوستگی زمانی، کنار هم قرار می‌گیرند، یک صحنه به حساب می‌آیند. این مکان واحد و زمان پیوسته به کنش شخصیت یا شخصیت‌ها وابسته است. پس یکی از اساسی‌ترین خصوصیات هر صحنه می‌تواند همین کنش دار بودن آن باشد و اینکه به نحوی از آغاز، میانه یا اوج، و پایان مشخص و مخصوص خود برخوردار باشد تا پیوستگی زمانی و مکانی خود را نیز در گرو

پیوستگی موضوعی قرار دهد. البته یادآوری می شود پیوستگی زمانی و مکانی در اینجا تا حدودی تقریبی هستند و آنچه اصل است پیوستگی موضوعی یک صحنه است.

سکانس: در هر سکانس، رخدادی اتفاق می افتد که به کلیت فیلم مربوط است. معمولاً سکانس آغازین شامل مقدمه و معرفی است؛ و آغازگر حرکت قهرمان طبق انگیزه و زمینه چینی مربوطه. نتیجه ی پایانی هر سکانس بر اثر سکانس های قبل است؛ و تأثیرگذاری اش بر سکانس های بعدی خود غیر قابل انکار است. در کتاب فیلمنامه نویسی به روش سکانس بندی با میانگین هشت یا نه سکانس برای هر فیلم، در سینمای هالیوود، آشنا می شویم. مثلاً فیلم شمال به شمال غربی، آلفرد هیچکاک، حدود 1800 مایل و 9 سکانس.

پرده: معمولاً در سینمای کلاسیک، با ساختار سه پرده ای مواجه هستیم. و تعداد تقریبی صفحات فیلمنامه ی این سه پرده به ترتیب از این قرار هستند: پرده اول: 30 صفحه؛ پرده دوم: 60 صفحه؛ و پرده سوم: 30 صفحه. چنانکه مشخص می شود تمام ماجرای اصلی در پرده ی دوم خواهد بود. و دنیای عادی در پرده اول، و گره گشایی ها در پرده ی سوم. این ساختار همان ساختار مورد تأیید سید فیلد است.

ریتم

ایجاد هیجان و یا حس آرامش، در یک صحنه بستگی به ریتم فیلم دارد. همان چیدمانی که نویسنده هنگام نگارش فیلمنامه در نظر گرفته است. این ریتم کمک می کند که مخاطب به انتظار بماند و در عین حال از صحنه های پرتنش پیاپی هم دچار نفس تنگی نشود.

میزانسن

حالات چهره و رفتار کاراکتر، مسیر نگاه و حرکت او، تمامی آکسسوار (وسایل صحنه)، چیدمان فضای داخلی میزانسن به حساب می آید، و کلاً همه آنچه برای معنا بخشیدن به آنچه مخاطب دریافت می کند در کادر قرار می گیرد. در فضاهای باز نیز سوژه ی مورد تأکید، ردّ نگاه او و رابطه اش با محیط، میزانسن محسوب می شود.

سیناپس یا خلاصه داستان (Synopsis): سیناپس یا خلاصه ی سکانس، به صورت کلی مشخص کننده ی ماهیت و روند داستان هر سکانس است؛ بدون دیالوگ و جزئیات. و صرفاً برای مشخص کردن هدف سکانس در یک صفحه.

اصطلاح سیناپس را برای معرفی کل طرح فیلمنامه در یک صفحه نیز بکار می برند. و در آن صورت، به خلاصه سکانس **A STEP OUTLINE** می گویند؛ که در قالب **beat sheet** نوشته می شود. تاکنون بسیاری از اصطلاحات سینمایی، در هر شرکت فیلمسازی متفاوت بوده است.

داوود میرباقری برای مسافری، خلاصه سکانس های زیر را عنوان داده است:

1- سال 232 ه.ق- کاخ متوکل عباسی - روز - داخلی

2- سال 232 ه.ق- کاه متوکل عباسی - روز - داخلی

3- اندرونی کاخ - روز - داخلی

4- حاشیه شهر مدینه - روز - داخلی

5- دروازه شهر سامرا - روز - داخلی

میرباقری در ذیل هر کدام از این عناوین، خلاصه ای از موقوف داستان آن صحنه های سکانس مربوطه در فیلم را نوشته است: مثلاً:

1- سال 232 ه.ق- کاخ متوکل عباسی - روز - داخلی

روز جلوس خلیفه دهم آل عباس بر تخت خلافت و اعلام رسمی خلافت به نام جعفر بن معتصم عباسی ملقب به متوکل است. تقریباً تمام اشراف و اعیان و سران کشوری و لشکری و نیز هنرمندان و مضحکه سازان و زنان وابته به ایشان جمع شده اند تا شاهد اجرای مراسم باشند. داعی الدعاة و قاضی القضاة و شجاع خاتون مادر متوکل از چهره های شاخص مجلس اند. حاجب مخصوص خلیفه که حکم وزیر دربار را دارد مجری مراسم است و نامش "ایتاخ خزری" ... ایتاخ از داعی و قاضی و شجاع خاتون می خواهد که نشانه های رسمی خلافت را که عبارت است از عصا، عبا و خاتم پیامبر به خلیفه بسپارند. خلیفه نشانه ها را دریافت کرده و سوگندنامه می خواند. غریو شادی در مجلس بلند می شود. مضحکه سازان به میان معرکه می آیند... بارانی از سکه و ثقل و گل بر اندام خلیفه می بارد و کلیه عناوین فیلم روی این تصویرها نوشته می شود.

دکوپاژ (Decoupage)

دکوپاژ، تقطیع یا برش فنی، یکی از وظایف بسیار مهم کارگردان و دستیار اوست؛ تصمیم گیری در مورد محل استقرار دوربین در صحنه، نوع نورپردازی، اندازه تصویر، زاویه دوربین، جهت حرکت دوربین، تعداد نماها، تلفیق و ترکیب و اتصال نماها به یکدیگر (در مواردی مثل فلاش بک و خاطرات یا رؤیاها)، هر صدایی که قرار است در صحنه شنیده شود (نوع موسیقی، افکت، آمبیانس یا صدای محیط)، دیالوگ شخصیت ها و لحن آنها، و جلوه های ویژه و تمامی جزئیاتی است که به فرایند تصویری شدن فیلم نامه مربوط می شود.

صدا	تصویر
صدای صحنه: دیالوگ: زیرصدا:	شماره سکانس: ... صحنه: ... نما: ... جای دوربین: نوع نورپردازی: اندازه تصویر: زاویه دوربین: نوع حرکت دوربین: جهت حرکت بازیگران: و ...

چند نکته از زیبایی شناسی فیلم

زمانی که دوربین رو به جلو حرکت می کند، با معادل بصری یک راوی ناظر، به مخاطب القا می شود که "توجه کن؛ چیز مهمی در حال وقوع است یا نکته ای از ماجرا قرار است گفته شود."

نمایی که طی آن دوربین رو به بالا، به سوی شخصی نگاه می کند، آن شخص را قدرتمند و بااهت جلوه می دهد؛ درست مخالف آنچه که در نمایی اتفاق می افتد که رو به پایین است و سوژه تحقیر می شود.

یک نمای محور Z، به جای اینکه عرض صفحه را به طور افقی طی کند از صفحه به بیننده انتقال می یابد. از آنجا که صفحه تلویزیون کوچک است، کارگردان ها در این نما، با حرکت دوربین به سوی بینندگان یا دور شدن از آنها، میدان کمتر یا بیشتری برای کنش آن صحنه ایجاد می کنند.

برخی مفاهیم پایه در زیبایی شناسی فیلم:

در تصویربرداری:

اندازه ی نمای درشت: بخش کوچکی از بدن = نزدیکی، صمیمیت، فضای خودمانی؛

نمای بسیار درشت: بخش بسیار کوچکی از بدن = واریسی، بازرسی؛

نمای متوسط: بیشترین بخش بدن = روابط شخصی؛

نمای کامل: تمامی بدن = روابط اجتماعی؛

نمای عمومی: صحنه کنش شخصیت ها = زمینه، چشم انداز؛

محور Z: حرکت به سمت بیننده = درگیری؛

زاویه رو به پایین: دوربین رو به پایین به الف نگاه می کند = قدرت بیننده؛

زاویه رو به بالا: دوربین رو به بالا به الف نگاه می کند = ضعف بیننده؛

حرکت دوربین رو به جلو: دوربین رو به درون حرکت می کند = مشاهده؛

در تدوین، روبش: تصویر از صفحه پاک می شود = پایان تحمیلی؛

همگذاری: تصویر به تدریج در تصویر بعدی محو می شود = پایان ضعیفتر؛

آشکار شدن تدریجی: تصویر روی صفحه ظاهر می شود = آغاز؛

محو تدریجی: تصویر از صفحه محو می شود = پایان؛

قطع: تغییر سریع از تصویر به تصویر بعد = هیجان.

خلاصه نویسی

هر فیلمنامه نویس، روش خاص خود را دارد. مثلاً کسانی هستند که از همان آغاز به کار به همه جزئیات می اندیشند. و کسانی هستند که کلیات را و ساختار کلی را بنا می کنند؛ سپس به دنبال بخش بندی سکانس یا صحنه یا نما می روند. و کسانی هم هستند که مهمترین نکات را ابتدا یادداشت می کنند؛ اعم از دیالوگ، نما، مضمون، نماد، نشانه ها، و سکانس؛ آنگاه به دنبال مرتب کردن آن یادداشت ها می روند. شما می توانید مطابق روحیه خود، مناسب ترین روش را انتخاب کنید.

در اینجا مثالی را از روش خلاصه نویسی نماها و صحنه ها از کتاب گام به گام با سینما ذکر می کنیم:

1- تمام نما: نمای ماشین، زاویه کوچک، از چپ به راست، ماشین به سرعت از قاب تصویر می گذرد.

صدا: ویراژ لاستیک، غرش موتور ماشین در کل صحنه.

2- متوسط نما: مرد در پشت فرمان ماشین دیده می شود. سر را به عقب برمی گرداند. همزمان به پسر تا سر وی پان می شود.

3- درشت نما: صورت پسر، هراسان، با دستمال بسته به دهان.

4- متوسط نما: روی شانه مرد. جاده از مقابل.

5- درشت نما: چشم مرد به ساعت نگاه می کند.

6- درشت نما: تصویر ذهنی از ساعت. عقربه ثانیه شمار حرکت می کند. ساعت 10:58 دقیقه.

7- تصویر دور: قطار از چپ به راست می آید.

8- درشت نما: چشم مرد به آئینه نگاه می کند.

9- درشت نما: آینه و عقب ماشین. یک ماشین دیده می شود.

10- متوسط نما: تراولینگ به ماشین دوم. متوسط نما از پدر در حال تعقیب از راست به چپ.

11- درشت نما: صورت پسر. مصمم. پان به دست وی که آهسته طناب را شل می کند.

12- درشت نما: مرد دنده ماشین را عوض می کند.

13- درشت نما: صورت مرد. نگاهی به ساعت.

14- نمای خیلی درشت: ساعت. زمان 1:59:30 ثانیه.

15- درشت نما: صورت پدر. نگران.

16- تمام نما: قطار از چپ به راست یورش می برد.

17- تمام نما: هر دو ماشین با سرعت می رانند. نزدیک یکدیگر. از راست به چپ.

صدا: سوت قطار از دور.

18- نمای درشت اکستریم: سرانجام دستهای بسته پسر آزاد می شود.

19- نمای درشت اکستریم: عقربه نشان می دهد که ساعت 11 است.

20- تمام نما: از پشت میله راه آهن. درست که ماشین سر می رسد میله ی راه آهن فرود می آید. قطار از قاب تصویر، نزدیک دوربین با سرعت می گذرد. برش دیگر ...

صدا: سوت بلند قطار.

21- تمام نما: ماشین می ایستد. پدر در پشت ماشین. (دوربین از خط فرضی می گذرد).

22- تمام نما: مرد از ماشین بیرون می آید.

23- متوسط نما: پسر از ماشین بیرون می آید. پان به پدر به پسر. در آغوش هم.

(برگرفته از کتاب گام به گام با سینما، دیوید شه شایر، ترجمه اسفندیار هاشمی، ص 119)

تمرین نهایی: فیلمی کوتاه را که بیشترین انتقاد را بر آن جایز می دانید انتخاب کنید و از ابتدا آن را به روش خودتان روی کاغذ بازسای کنید. و همان مفاهیم را این بار در قالبی متفاوت و دارای ریتمی تازه، با توجیه و دفاعیه شخص خودتان بیافرینید.

منابع: مطالب این جزوه از کتابهای معرفی شده در کلاس، و از منابع اینترنتی اخذ شده است.

فیلم هایی ماندگار از سینمای کلاسیک

Row	English Name	Farsi Name	Director
1	The Searchers	جویندگان	جان فورد
2	L'uomo Che Vccis Liberty Valance	مردی که لیبرتی والانس را کشت	جان فورد
3	The Grapes of Wrath	خوشه های خشم	جان فورد
4	She Wore a Yellow Ribbon	دختری با روبان زرد	جان فورد
5	39 Step	سی و نه پله	آلفرد هیچکاک
6	Dully Bell	دالی بل	آلفرد هیچکاک
7	How Green Wax My Valley	چقدر دره من سبز بود	جان فورد
8	Notrioes	بدنام	آلفرد هیچکاک
9	Secrt Agent	مأمور مخفی	آلفرد هیچکاک
10	North by North West	شمال به شمال غرب	آلفرد هیچکاک
11	Psycho	روانی (روح)	آلفرد هیچکاک
12	Vertigo	سرگیجه	آلفرد هیچکاک
13	Birds	پرندگان	آلفرد هیچکاک
14	Alphavile	آلفاویل	ژان لوک گدار
15	Man Who Knew Too Much	مردی که زیاد می دانست	آلفرد هیچکاک
16	I Confess	اعتراف می کنم	آلفرد هیچکاک
17	Rear Wondow	پنجره عقبی	آلفرد هیچکاک
18	The Lost Weekend	تعطیلات از دست رفته	وایلر
19	Modern Times	عصر جدید	چارلی چاپلین
20	Gold Rush	هجوم به سرزمین زرخیز (جویندگان طلا)	چارلی چاپلین
21	Rebeca	ربه کا	آلفرد هیچکاک
22	Chali Chaplin Collection	مجموعه فیلم های چارلی چاپلین	چارلی چاپلین
23	Maltes Falon	شاهین مالت	جان هیوستن
24	Night Of The Opera	شب در اپرا	برادران ماکس
25	Catch 22	کچ 22	مایک نیکولز
26	Last Vear in Marianbed	سال گذشته در مارین باد	آلن رنه
27	My Life To Live	گذران زندگی	ژان لوک گدار
28	Breathless	از نفس افتاده	ژان لوک گدار
29	Dr. Stange Love	دکتر استرانجلو	استنلی کوبریک
30	2001 A Space Odyssey	2001 ادیسه ای فضایی	استنلی کوبریک
31	The Devil Probably		روبرت برسون
32	Ladies of The Bois		روبرت برسون
33	A Man Escaped	یک محکوم به مرگ می گریزد	روبرت برسون
34	Au Hasard, Balthazar	ناگهان بالتازار	روبرت برسون
35	Pickpocket	جیب بر	روبرت برسون

36	Port Of Shadow	بندر مه آلود	روبرت برسون
37	Hiroshima MonAmor	هیروشیما عشق من	آلن رنه
38	L'Argent (Money)	پول	روبرت برسون
39	Passion Of JoanArc	مصائب ژاندارک	تئودور درایدر
40		مهر هفتم	اینگمار برگمان
41	Boude...	بودو نجات یافته از آب	ژان رنوار
42	Cries and Whispers	فریادها و نجواها	اینگمار برگمان
43		در بار انداز	الیا کازان
44		توهم بزرگ	ژان رنوار
45	Rules of Game	قاعده بازی	ژان رنوار
46		تاجر ونیزی	
47	Amor Perros		الکساندر گونزالس
48	21 Game	21 گرم	امیر کاستاریکا
49	When Father Was Away	وقتی پدر دور بود	امیر کاستاریکا
50	Supper And Stories		فدریکو فللینی
51	La Dolce Vita	زندگی شیرین	فدریکو فللینی
52	8.5	5/8 هشت و نیم	فدریکو فللینی
53	Satiricon	ساتریکون	فدریکو فللینی
54	Night Of Cabiria	شب کابریا	فدریکو فللینی
55	Amarcord	آمارکورد	فدریکو فللینی
56	La Strada	جاده	فدریکو فللینی
57	My Darling Clementine	کلمانتین عزیز من	جان فورد
58	Red Desert	صحرای سرخ	مایکل آنجلو آنتونیونی
59	L'Eclisse	کسوف	مایکل آنجلو آنتونیونی
60	L'avventura		مایکل آنجلو آنتونیونی
61	Passenger		مایکل آنجلو آنتونیونی
62	Beyond The Clouds	آنسوی ابرها	مایکل آنجلو آنتونیونی
63	Blow Up	آگراندیسمان	
64	Freud	فروید	جان هیوستن
65	Alexander The Greet	اسکندر کبیر	رابرت راسن
66	Medea	مده آ	پازولینی
67	Conformist		
68	Knif In The Water	چاقو در آب	رومان پولانسکی
69	Kaffka	کافکا	استیون سودربرگ
70		پرند باز آکاتراز	جان فرانک هایمر
71	Batteship	رزمناو پوتمکین	آیزنشتاین
72	Duck Soap	سوپ اردک	لئو مک کری
73	Major Dundee	سرگرد داندی	سام پگین پا
74	Getaway	گریز	سام پگین پا
75	Bring Me The Head Of Alfred Garcia	سر آلفرد گارسیا را برایم بیاور	سام پگین پا
76	The Wild Bunch	دسته وحشی	سام پگین پا

77	Macbeth	مکبث	رومان پولانسکی
78	Rosemary's Baby	بچه رزمی	رومان پولانسکی
79	Midnight Cowboy	کابوی نیمه شب	جان اشل زینکر
80	Tristina	تریستانا	لونیس بونول
81	Viridiana	ویریڈیانا	لونیس بونول
82	Simon Of The Desert	شمعون صحرا	لونیس بونول
83	Bell De Jour	بل دوژور	لونیس بونول
84	Nazarin	ناتارین	لونیس بونول
85		زیستن	آکیرا کوروساوا
86	Red Beard	ریش قرمز	آکیرا کوروساوا
87	Rashmon	راشومون	آکیرا کوروساوا
88	Othello	اتللو	
89	The Exterminating Girl	ملک الموت	لونیس بونول
90		دزد دوچرخه	ویتوریو دسیکا
91	Umberto D	اومبرتو د	ویتوریو دسیکا
92	Orpheus	اورفه	ژان کوکتو
93	Desire	دزیره	هنری کاستر
94	Wages Of Fear	مزد ترس	ژرژ کلوز
95	Alexandre	الکساندر	الکساندر سوکورو
96		پاپیون	لارنس تنن بام
97	Hangmen		فریتس لانگ
98	M	ام	فریتس لانگ
99	Battles Of Algiers	نبرد الجزیره	جیلو پونته کوروو
100	Hud	هاد	مارتین ریت
101	Death In Venice	مرگ در ونیز	لوکینو ویسکونتی
102	Bonnie And Clyde	بانی و کلائیڈ	آرتور پن
103	The Boy From Brazil	پسران برزیل	فرانکلین شافنر
104	War And Peace	جنگ و صلح	
105	The Third Man	مرد سوم	کرل رید
106	A Clock Work Orange	پر تقال کوکی	استنلی کوبریک
107		فریدا	
108		شین	جورج استیونس
109	Amadeus	آمادئوس	میلوش نورمن
110		پدر خوانده 1 - 2 - 3	فرانسیس فورد کوپولا
111		هلن و تروا	
112	400 Blows	چهارصد ضربه (شیطننت)	فرانسوا تروفو
113	High Moon	سر ظهر	فرد زینه مان
114		زنده باد زاپاتا	الیا کازان
115		اسپارتاکوس	استنلی کوبریک
116	Salvador	سالوادور	الیور استون
117	Il Grida	فریاد	مایکل آنجلو آنتونیونی