



نگارش فیلمنامه داستانی

چارلی موریتز
ترجمه محمد گذرآبادی

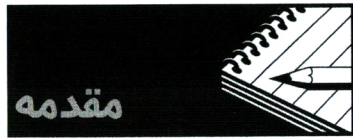
Scriptwriting for the Screen

By: Charlie Moritz
Translated by: Mohammad Gozarabadi



انتشارات بنیاد سینمایی فارابی

۱۳۹۲



کتابی که در دست دارید به آموزش داستان‌گویی برای سینما اختصاص دارد و این‌که چگونه می‌توانید به فیلم‌نامه‌های خود پیچیدگی و غنا ببخشید. علاوه بر این به شما آموزش می‌دهد که چگونه در عین حفظ سبک و بیان شخصی، لحظات، صحنه‌ها و سکانس‌ها را به شکلی خلاقانه و سرگرم‌کننده کنار هم بچینید.

نگارنده در ده سال گذشته با افراد بی‌شماری کار کرده که فیلم‌نامه‌نویسی را تازه آغاز نموده‌اند. بسیاری از آن‌ها هیچ تجربه‌ای در زمینه نویسندگی نداشتند و برخی حتی از این‌که شانس خود را امتحان کنند وحشت داشتند و احساس می‌کردند فیلم‌نامه‌نویسی اصولاً برای آن‌ها دست نیافتنی است. اما پیشرفت محسوسی که در بعضی از آن‌ها مشاهده نمودم و شاید مهم‌تر از آن، شور و علاقه‌ای که بسیاری از آن‌ها به این کار پیدا کردند، مرا به این فکر انداخت که شاید اصول و روش‌هایم مورد استفاده عموم هم قرار گیرد.

آنچه در این کتاب ارایه می‌شود نوعی راهنمای گام به گام و عملی برای مبتدیان است. هدف من آموزش نوع خاصی از فیلم‌نامه، مثلاً فیلم بلند سینمایی، فیلم کوتاه یا سریال تلویزیونی نیست. در واقع از تمام این اشکال مثال‌هایی در کتاب وجود دارد و درباره وجوه اشتراک و افتراق آن‌ها سخن گفته شده است. علاوه بر این در حین بحث به کتاب‌های دیگری اشاره خواهد شد که بر وجوه تخصصی فیلم‌نامه‌نویسی تمرکز دارند و آشکارا در این خصوص دقت و جزئی‌نگری کرده‌اند. در این کتاب با برخی روش‌های عمومی درباره درام‌نویسی برای سینما آشنا می‌شوید که در مورد انواع فیلم‌نامه کاربرد دارند. رویکرد کتاب به عرصه وسیع فیلم‌نامه‌نویسی شبیه به زمین‌شناسی است که از موضوع تحقیق خود یک

به نثر به هستی و سپس در میان گذاشتن آن حوادث بیرونی و نیز مکاشفات درونی ناشی از آن‌ها با دیگران.

سلط یافتن بر داستان

در اینجا تعریفی بسیار کلی از آنچه در روایت کلاسیک یک داستان تلقی می‌شود ارائه می‌دهیم:

برای این‌که داستانی حادث شود، باید چیزی غیرعادی روی دهد به نحوی که توازن زندگی یک شخصیت برگزیده را بر هم بزند و آنگاه وی را وادار به تعقیب هدفی کند که ناشی از تغییر به وجود آمده در زندگی اوست. در این مسیر، وی با موانع و نیروهای مخالف روبه‌رو می‌شود تا این‌که عاقبت به آنچه می‌خواهد دست می‌یابد یا نمی‌یابد و به مرحله‌ای از تحول می‌رسد که غیرقابل بازگشت است و بدین طریق نظم تازه‌ای برقرار می‌گردد.

ارسطو در کتاب فن شعر و در تحلیل تئاتر باستان اصول و قراردادهایی را مشاهده و وضع کرد که بعدها با عنوان قانون وحدت‌های سه‌گانه شامل وحدت زمان، مکان و کنش شهرت یافت. در آن زمان ایده‌آل این بود که نمایش‌نامه تنها در یک مکان و در یک دوره ۱۲ تا ۲۴ ساعته روی دهد و تنها یک پیرنگ داشته باشد. مشکل بتوان فیلم‌های زیادی را یافت که به این اصول وفادار مانده باشند و آن معدود آثاری که به این اصول نزدیک شده‌اند نیز غالباً اقتباس‌های سینمایی از نمایش‌نامه هستند، نظیر فیلم‌های دوازده مرد خشمگین (رجینالد رز) و بازرس (آنتونی شافر)، که البته به عنوان درام‌های سینمایی بسیار جذاب و قدرتمندند.

اصول بنیادی داستان‌گویی کلاسیک از اهمیتی ماندگار و همیشگی برخوردارند و الگوی اساسی و بی‌نهایت با ارزشی را برای نویسندگان تازه‌پا فراهم می‌نمایند تا کار خود را بر اساس آن‌ها آغاز نمایند. بسیار مفید است که برای شروع، روایتی یک خطی را بر اساس اصل وحدت کنش، پیرامون یک شخصیت مرکزی شکل دهید اما آزادانه در فضا و زمان حرکت نمایید: ما به درام‌هایی که پیوسته در زمان و فضا حرکت می‌کنند چنان‌خو کرده‌ایم که شاید پرهیز از این کار بسیار محدودکننده جلوه کند. (مع‌الوصف، با کمی نوآوری و خلاقیت، این امکان کاملاً وجود دارد که داستانی را با پیروی از تمام وحدت‌های کلاسیک شکل داد و این کار احتمالاً نتایج بسیار خوبی به بار خواهد آورد.) وقتی بتوانید داستان‌هایی را در چارچوب‌های کاملاً کلاسیک طراحی نمایید، آنگاه تخطی از این الگو به مراتب ساده‌تر خواهد شد و این کار را با اعتماد به نفس بیشتری انجام می‌دهید. این، طبعاً یک اصل کلی است و مسلماً کسانی هستند که در همان پله اول بخواهند ساختارهای روایی



تبدیل داستان به فیلمنامه: اصول اولیه

نویسندگی ممکن است حرفه‌ای پرخطر جلوه کند و هر تازه‌واردی به عرصه فیلم‌نامه‌نویسی را هم‌زمان با چالش‌های متعددی روبه‌رو نماید: از جمله تبدیل ایده‌ها به داستان، خلق لحظات و صحنه‌ها، ترکیب آن‌ها در سکانس‌ها و پرده‌ها، خلق شخصیت‌ها و طراحی اعمالی‌گیرا و قانع‌کننده برای آن‌ها. ممکن است در برابر وظایف مختلفی که بر دوش دارید به سادگی وا بدهید: به علاوه هیچ بعید نیست دقت و توجهی را که لازم است به کار نگیرید و نویسندگی را موهبتی الهی فرض کنید که مسلماً خود را واجد آن می‌دانید. بدین ترتیب وقتی موفق شدید چیزی را به روی کاغذ بیاورید که شبیه فیلم‌نامه است، شاید به خود بگویید که نویسندگی در واقع کار مهمی نیست و به سادگی می‌توان تصاویر، صداها، شخصیت‌ها، کنش‌ها و گفت‌وگوهایی را خلق کرد و آن‌ها را در صحنه‌ها و سکانس‌هایی دقیق ترکیب نمود، که هم یکدیگر را حفظ کنند و هم بیننده را در سالن سینما! شاید شما یکی از آن معدود کسانی باشید که این گفته در موردشان صادق است. ولی برای اکثر ما بهتر است که این فرایند ساده شود تا بدین ترتیب به راستی درک کنیم که در صدد انجام چه کاری هستیم.

فیلم‌نامه‌نویسی، عمدتاً و در اکثر مواقع، چیزی نیست جز طراحی و تنظیم یک داستان. در واقع ما به کمک این هنر قدیمی قصه‌ای را نقل می‌کنیم که مخاطب را درگیر می‌کند و تماس با افکار و احساسات ما که در درام انعکاس یافته باعث برانگیخته شدن افکار و احساسات وی می‌شود. این سنتی جهانی و راهی است برای بشر، به منظور معنا دادن

پیچیده‌تر و غیر قراردادی بیافرینند. تجربه کار با بسیاری از فیلم‌نامه‌نویسان تازه‌کار به من آموخته است که تنها اقلیتی کوچک در مقابل الگوی کلاسیک به جد مقاومت می‌کنند و این الگو برای کسانی که در آغاز راه به آن وفادار می‌مانند فواید بسیاری دارد.

خوب است به خاطر داشته باشیم که کلمه «درام» از فعلی در یونانی باستان به معنای «انجام دادن» گرفته شده است و توصیه می‌کنم هنگام طراحی داستان برای سینما این نکته را در نظر داشته باشید. البته نوشتن درام نتیجه بازی با ایده‌هاست اما وقتی آن ایده‌ها را در قالب فیلم‌نامه می‌ریزیم قرار نیست ایده داستان را به روی کاغذ بیاوریم یا درباره آن ایده بنویسیم؛ هدف ما این است که کنه موضوع را از طریق اعمال و سخنان شخصیت‌ها به مخاطب منتقل نماییم. هدف ما باید، نوشتن «کنش» حقیقی درام باشد. ما باید در وهله نخست به کنش مستمر و پیش‌رونده داستان بیندیشیم، به نحوی که یکی باعث دیگری شود تا جایی که تلاش قهرمان به نتیجه طبیعی خود برسد. در آغاز، سخنان شخصیت‌ها را فراموش کنید و به این بیندیشید که چگونه آن‌ها را به عمل وادارید.

یک راه خوب برای شروع این است که سعی کنید چند فیلم‌نامه کوتاه و مستقل، مثلاً ۱۰ تا ۱۵ دقیقه‌ای، بنویسید و در تمام آن‌ها از الگوی کلاسیک استفاده کنید. یک نمونه از آن را در ادامه خواهید خواند؛ یک فیلم‌نامه کوتاه انیمیشن به قلم خودم که برخی از اصول اساسی این کار را، که پیش از این به آن‌ها اشاره شد، کنار هم قرار می‌دهد و در معرض دید می‌گذارد.

خیلی تیز

فیداین

داخلی - اطاق نشیمن و خواب کلایتون - شش صبح

هوا تاریک است. زنگ ساعت، کلایتون را از خواب خوش بیدار می‌کند. کلایتون دست دراز می‌کند و زنگ را از کار می‌اندازد، بعد غلت می‌زند تا دوباره به خواب برود. ساعت با عصبانیت دست خود را بالا می‌برد و زنگ را دوباره به کار می‌اندازد. کلایتون جا خورده، نگاه می‌کند و ضربه‌ای را به سمت ساعت حواله می‌کند و ساعت جاخلی می‌دهد. کلایتون مشت دیگری می‌فرستد که به هدف می‌خورد و ساعت را به آن طرف دراور پرتاب می‌کند، بعد سرش را زیر بالش می‌برد. ساعت خودش را جمع و جور می‌کند، به طرف کلایتون می‌آید، یقه او را می‌گیرد و دماغش را به شیشه خود می‌چسباند. آنگاه با

اشاره به میز طراحی کلایتون، با صدای بلندتر زنگ می‌زند. کلایتون در نهایت بی‌میلی، تلوتلوخوران به سمت رشته ناتمام کارتونهایش می‌دود.

داخلی - حمام - شش و پنج دقیقه صبح

کلایتون با ناراحتی دوش می‌گیرد. ما شاهد قاب‌های همچنان خالی تصاویر کارتونی هستیم که در مغزش رژه می‌روند.

داخلی - اطاق کلایتون - نه و سی دقیقه صبح

کلایتون با ناراحتی قدم می‌زند و هنوز در فکر قاب‌های خالی است. کلایتون از قدم زدن دست می‌کشد تا در قهوه‌جوش خود قهوه بریزد.

داخلی - تخیلات کلایتون - ادامه

کلایتون فیوزی را که به چند سیم وصل شده فشار می‌دهد.

داخلی - دفتر سردبیر - ادامه

سیم‌ها به دینامیتی که زیر میز سردبیر قرار دارد متصل‌اند. دینامیت منفجر می‌شود.

داخلی - اطاق کلایتون - ادامه

کلایتون لبخند سرزنش‌آمیز ساعت را می‌بیند و خنده از چهره‌اش محو می‌شود. کلایتون به سر کارش برمی‌گردد و مداد مستعملش را با قاطعیت برمی‌دارد (ته مداد، پاکتی است به شکل خود او که همان مداد را به دست دارد)، کلایتون خوشحال می‌شود. فکری به ذهنش خطور می‌کند. کلایتون عروسک ته مداد را می‌بوسد. به محض تماس مداد با کاغذ، نوک آن با صدایی بلند می‌شکند. کلایتون روی میز را می‌گردد که نتیجه‌ای ندارد. آنگاه کشوها را یکی یکی می‌گردد و عصبانیتش لحظه به لحظه بیشتر می‌شود.

داخلی - اطاق کلایتون - چند لحظه بعد

همه جا به هم ریخته. کشوها بیرون آمده و کلایتون قلم‌ها و کاغذهای بدردنخور را به این طرف و آن طرف پرتاب می‌کند. تلاش او بی‌فایده است.

داخلی - اطاق کلایتون - چند لحظه بعد

طاق به کلی زیر و رو شده. کلایتون در حالی که از نفس افتاده و مدادش را محکم