فیلمنامه نویسی در قرن ۲۱

راهنمای جامع فیلمنامه نویسی برای فیلم های فردا

لیندا آرنسون

ترجمه‌ی شاپور عظیمی

THE 21ST CENTURY SCREENPLAY

A comprehensive guide to writing tomorrow's films

Linda Aronson

Translated by: Shapour Azimi

فهرست

مقدمه‌ی مترجم ۱۰
پیشگفتار: قلمرو کشف‌ناشده ۱۲
مقدمه‌ی نویسنده ۱۷

بخش اول: : پیداکردن ایده ۲۷
فصل اول: خلاقیت و حل‌کردن مشکلات معمول ۲۸
فصل دوم: کسب سریع ایده‌های خوب از مدل‌های سینمایی ۴۶
فصل سوم: کسب ایده‌های خوب و فوری از مدل‌های دیگر ۶۳
فصل چهارم: درگیر چه فیلمی هستیم؟ ۷۲

بخش دوم: ساختار روایی متداول ۹۱
فصل پنجم: نگاهی کلی به ساختار روایی متداول ۹۲
فصل ششم: طراحی ساختار سه‌پرده‌ای متداول ۱۱۵
فصل هفتم: عادی‌بودن و آشوب (مقدمه‌چینی) ۱۲۴
فصل هشتم: خط کنش یا خط ارتباط ۱۳۰
فصل نهم: پروتاگونیست‌ها و شخصیت‌هایی که پروتاگونیست به‌نظر می‌رسند اما نیستند ۱۳۹
فصل دهم: یک پروتاگونیست، چندین آنتاگونیست ۱۵۲
فصل یازدهم: شخصیت‌پردازی ۱۶۰
فصل دوازدهم: طرح‌ریزی و نقطه‌ی چرخش اول ۱۷۲
فصل سیزدهم: پرده‌ی دوم ۱۸۰
فصل چهاردهم: پرده‌ی سوم: نقطه‌ی اوج، نتیجه‌ی نهایی، نمادگرایی و اسطوره ۱۹۳
فصل پانزدهم: تحلیل ساختاری **پیانو** ۲۰۳

بخش سوم: طراحی عملی ۲۱۳
فصل شانزدهم: ماهیت یک کار مهم ۲۱۴
فصل هفدهم: طراحی دقیق: ضربه‌ها، درهم‌آمیختن و فشرده‌سازی ۲۲۰
فصل هیجدهم: طراحی: توصیه‌ها، تله‌ها و بازنویسی ۲۳۸
فصل نوزدهم: ژانرهایی با معضلات طراحی خاص ۲۵۵

بخش چهارم: روایت موازی ۲۷۱
فصل بیستم: مقدمه‌ای بر روایت موازی ۲۷۲
فصل بیست‌ویکم: شش طبقه‌بندی روایت موازی ۲۷۹
فصل بیست‌ودوم: چه ساختاری مناسب فیلم من است؟ ۲۸۹

قسمت اول: روایت متوالی ۲۹۷
فصل بیست‌وسوم: روایت متوالی: یک مقدمه ۲۹۷
فصل بیست‌وچهارم: غیرعادی‌بودن در روایت متوالی ۳۰۵
فصل بیست‌وپنجم: روایت متوالی خود را بنویسید ۳۱۴
فصل بیست‌وششم: **شهر امید**: نمونه‌ای از روایت متوالی ۳۲۹

قسمت دوم: روایت چندپروتاگونیستی ۳۳۶
فصل بیست‌وهفتم: روایت چندپروتاگونیستی: پیش‌درآمد ۳۳۶
فصل بیست‌وهشتم: چندین پروتاگونیست: طراحی مقدماتی ۳۵۳
فصل بیست‌ونهم: پروتاگونیست‌های متعدد: طراحی خط کنش گروهی ۳۵۹
فصل سی‌ام: پروتاگونیست‌های متعدد: طراحی خطوط ارتباط ۳۶۹

فصل سی‌ویکم: پیامدهای طراحی جست‌وجوها، پیوند دوباره و گرفتاری‌ها در فیلمی با چند پروتاگونیست ۳۸۱
فصل سی‌ودوم: **زیبایی امریکایی**: گرفتاری اجتماعی چند پروتاگونیست ۳۹۲

قسمت سوم: روایت سفرهای دوگانه ۳۹۹
فصل سی‌وسوم: سفرهای دوگانه ۳۹۹

قسمت چهارم : روایت فلاش‌بک ۴۰۷
فصل سی‌وچهارم: فلاش‌بک: مقدمه ۴۰۷
فصل سی‌وپنجم: فرم‌های فلاش‌بک ساده ۴۱۰
فصل سی‌وششم: فلاش‌بک روایت دوگانه یا پیچیده: مقدمه ۴۳۶
فصل سی‌وهفتم: رؤیای بی‌حاصل و فلاش‌بک شرح‌حال ۴۴۵
فصل سی‌وهشتم: فلاش‌بک: پروتاگونیست‌ها، آنتاگونیست‌ها و بیگانه‌ی اسرارآمیز ۴۵۹
فصل سی‌ونهم: فلاش‌بک مربوط به شرح‌حال و صدای روی تصویر ۴۸۰
فصل چهلم: طراحی فیلمی با روایت دوگانه که از فلاش‌بک استفاده می‌کند ۴۸۴
فصل چهل‌ویکم: بررسی موردی فیلم‌های دارای فلاش‌بک: آثار متعارف و نامتعارف ۴۹۷

قسمت پنجم: روایت داستان‌های متوالی ۵۱۹
فصل چهل‌ودوم: روایت داستان‌های پیوسته: مقدمه ۵۱۹
فصل چهل‌وسوم: داستان‌های پیوسته: داستان‌هایی که درون فیلم پا می‌گذارند ۵۲۷
فصل چهل‌وچهارم: داستان‌های پیوسته: چشم‌اندازهای متفاوت ۵۳۲
فصل چهل‌وپنجم: داستان‌های پیوسته: نتایج متفاوت ۵۴۰
فصل چهل‌وششم: داستان‌های پیوسته: فیلم‌های چمدانی ۵۴۸
فصل چهل‌وهفتم: داستان‌های پیوسته: تصحیح داستان‌های سفری با چهارچوب چمدانی (**ادیسه‌ی هومر**) ۵۸۱

قسمت ششم : روایت متوالی گسیخته ۵۹۰
فصل چهل‌وهشتم: روایت متوالی گسیخته: مقدمه ۵۹۰
فصل چهل‌ونهم: ریتم، ارتباط، معنا و پایان‌بندی در روایت متوالی گسیخته ۵۹۶
فصل پنجاهم: روایت متوالی گسیخته: ساختار **۲۱ گرم** ۶۰۶
فصل پنجاه‌ویکم: چهار فیلم با روایت متوالی گسیخته ۶۲۲

بخش پنجم: گمشده در روایت: فیلم‌هایی با نقص‌های ساختاری ۶۴۱
فصل پنجاه‌ودوم: فیلم‌های روایی متداول با نقص‌های ساختاری ۶۴۲
فصل پنجاه‌وسوم: نقص ساختاری فیلم‌هایی با روایت موازی ۶۵۳

بخش ششم: روی کاغذ اوردن ۶۸۹
فصل پنجاه‌وچهارم: نوشتن صحنه: شرح و بیان، پیش‌داستان و زیرمتن ۶۹۰
فصل پنجاه‌وپنجم: گفت‌وگو ۶۹۷
فصل پنجاه‌وششم: نوشتن پیش‌نویس / طرح فیلمنامه و فیلمنامه در مقام دستورالعملی آموزشی ۷۱۸

نمایه ۷۳۰

فصل اول

خلاقیت و حل کردن مشکلات معمول

موارد فراوانی در صنعت سینما هست که نویسنده نمی‌تواند کنترلی بر آن‌ها داشته باشد. آن‌چه می‌توانیم کنترلش کنیم ایده‌هایی است که برای فیلمنامه‌ی خودمان انتخاب می‌کنیم. مهم‌ترین عنصر سازنده در فیلمنامه‌نویسی داشتنِ ایده‌ی عالی برای فیلم است. ممکن است این نکته‌ای بسیار آشکار به‌نظر برسد اما، در واقع، بسیاری از نویسندگان بااستعداد نمی‌توانند فیلمنامه‌هایی در سطح جهانی بنویسند چون ایده‌هایی را انتخاب می‌کنند که، در عین جذابیت و عمیقاً ملموس‌بودن، متأسفانه، آن‌قدر که باید بااصالت نیستند تا در رسانه‌ی گران‌قیمت فیلم سینمایی بتوانند رقابت کنند؛ به‌ویژه اکنون که فیلم‌ها، برای رقابت در بازار، باید از درام‌هایی استفاده کنند که خط‌مشی‌های پیوسته رو به گسترشی را دنبال می‌کنند. البته ما همگی باید، به فیلم‌هایی که فیلمنامه‌شان را می‌نویسیم، تعهدی پرشور و پراحساس داشته باشیم اما هیچ نقطه‌ای در نگارش فیلمنامه‌ها نیست که نشود آن را ساخت و این به‌معنای پرسیدن پرسش‌های دشوار ضروری در اوایل کار است. پرسش این نیست که «آیا با شور و احساس می‌توانم فیلمنامه‌ای بر اساس این موضوع بنویسم؟» بلکه این است که «آیا فیلم من به‌طور واضحی ارژینال است که تماشاگران تمام دنیا، دوشنبه‌شب باران‌زده‌ای، به سینما بروند و

تماشایش کنند؟» (این نکته، به‌ویژه، درمورد آثار هنری اهمیت دارد چون از پیش معلوم است که تماشاگران محدودی دارند). اگر چنین نشود، از خود بپرسید قصد دارید دو سال از عمرتان را صرف نوشتن فیلمنامه‌ای کنید که فقط تهیه‌کنندگانش به شما بگویند نویسنده‌ی فوق‌العاده‌ای هستید اما، با کمال تأسف، فیلمنامه‌تان بازاری پیدا نکند.

همه‌ی ما، چه نویسندگان باتجربه و چه تازه‌کارها، باید دست به همان رقابت قهرمانان المپیک بزنیم: به‌آرامی، آگاهانه و پیوسته، هدفی متعالی داشته باشیم و تخیل و استعداد خود را از محدودیت‌ها رها کنیم. شکل عملی‌اش این است که می‌توانیم، با تعاطی هدفمند افکار، به ایده‌های خوبی دست یابیم و سپس، ساختار فیلمنامه‌ی خود را با دقتی بسیار طراحی کنیم.

یافتن ایده‌های خوب

دو معضل دیرپای فیلمنامه‌نویسی یافتن ایده‌های خوب و ساختاربندی صحیح آن‌هاست. فشارْ دشمنِ کار است؛ به‌خصوص فشار زمانی، که واکنش دردناکی در پی دارد و ما را وسوسه می‌کند برای نوشتن دست‌مایه‌ی داستان یا از کلیشه‌ها استفاده کنیم یا تلاش زیادی داشته باشیم تا اثری مطلوب حاصل شود.

این که هرساله فیلم‌های کلیشه‌ای و باورناپذیر بسیاری ساخته می‌شوند گواهی بر قدرت و توان این بازتاب ترسناک است. اگر تمامی این آثار ضعیف را کسانی نوشته بودند که استعداد درجه‌ی یکی نداشتند، احتمالاً این دلگرم‌کننده بود اما واقعیت هشیارکننده این است که خالقان این آثار و سرمایه‌گذارشان ـ کسانی که اغوا و محو آثاری می‌شوند که از نظر بقیه‌ی دنیا و در نهایت، از نظر خودشان، آثار درجه‌ی دویی محسوب می‌شوند ـ معمولاً بسیار بااستعداد و ماهرند و درک تجاری و اعتبارات موفقیت‌آمیزی دارند؛ در غیر این صورت، احتمالاً از همان ابتدا، در موقعیت ساخت فیلم قرار نمی‌گرفتند. درسی که ما می‌گیریم این است که فشار می‌تواند داوری بهترین کسانی را که در میان ما هستند تحت‌الشعاع قرار دهد. می‌توان مرتکب تمامی اشتباه‌های احمقانه شد. بدبختانه، همان‌طور که

نمی‌توانیم مانع شتاب‌گرفتن صنعت فیلم‌سازی بشویم، نمی‌توانیم کاری کنیم فشار از بین برود. دست‌کم از زمان شکسپیر تا کنون، فشار زمان بخشی از تشریح کار درام‌نویس بوده و واقعیت درمورد فیلمنامه‌نویسان این است که، در این شغل صرفاً استعداد آن‌ها مطرح نیست بلکه قابلیت قریحه‌ی آن‌ها برای امتیازگرفتن ضرب‌الاجلی که به آن‌ها داده می‌شود نیز مطرح است.

پس چه باید بکنیم؟ راستش می‌شود این مشکل را نادیده گرفت و امیدوار بود که هرگز برای ما رخ ندهد. گزینه‌ی پیش‌بینی‌پذیرتر این است که بدانیم چنین اتفاقی در چند نقطه رخ خواهد داد و سپس، وقتی در اشتباهات مربوط به نوشتن دچار استرس می‌شویم و همچنین، وقتی خوب می‌نویسیم، تلاش کنیم آن‌چه را رخ می‌دهد به‌طور عقلی مشخص کنیم و با دقت به آن‌ها اشاره داشته باشیم. چنین شیوه‌ای نه‌تنها می‌تواند سبب کوتاه‌شدن دوران استرس مربوط به استفاده از کلیشه‌ها و داستان‌های باورنکردنی شود، بلکه ـ اگر بتوانیم، وقتی کارمان خوب پیش می‌رود، صرفاً روی چیزی تمرکز کنیم که به‌طور ذهنی رخ می‌دهد ـ شاید با امیدواری بتوانیم دوباره روندی برای انجام‌دادن کار ایجاد کنیم و تکنیک‌هایی را بیابیم که به ما کمک خواهند کرد، با سرعتی زیاد و زیر فشار، به خلاقیت برسیم و مدت‌هایی طولانی در همان حال باقی بمانیم. همان‌طور که جک لندن به‌طور موجز می‌گوید، نمی‌توان منتظر الهام ماند: باید با چماق دنبالش بگردید.

تئوری‌های خلاقانه‌ی دی بانو[1] و فیلمنامه‌نویسی

بسیاری از شرح و تفسیرهای موجود درباره‌ی روند واقعی نوشتن همگی شباهت فراوانی به هم دارند. آن‌ها تعامل میان تخیل و تکنیک را توصیف می‌کنند که روندی دوگانه است و به‌موجب آن، بخش منطقی و مهارت‌دیده‌ی ذهن نویسنده به‌کار می‌افتد تا سیلان ایده‌ها، تصاویر و کلماتی را که از بخش دیگر ذهن پدیدار می‌شوند فیلتر کند و معنا و مفهومی از آن‌ها بیرون بکشد که معمولاً

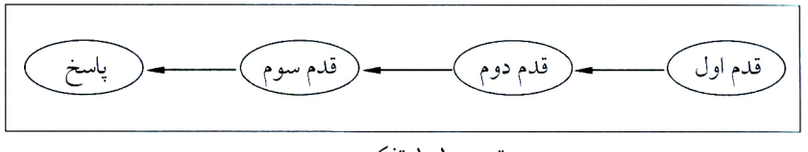
1. Edward De Bono

نام بی‌ربط «تخیل»، «ناخودآگاه»، «قسمت راست مغز» یا قدیم‌ها «قوه‌ی مخیله» را به آن نسبت می‌دادند.

این تقسیم‌بندی میان تخیل و تکنیک، که بی‌درنگ هر نویسنده‌ای آن را تشخیص می‌دهد، بر حسب تئوری‌های ادوارد دی بانو درباره‌ی این کارهای خلاقانه، که دنیا را تکان دادند، به‌طرز جالبی در کتاب **تفکر جانبی**[1] (۱۹۷۰) به چشم می‌خورد.[2] در واقع، تئوری‌های دی بانو همان تفکیک سودمندی را در روند نوشتن مقرر می‌دارند که در طول قرن‌ها، هر نویسنده‌ای که فکرش را بکنید وصف کرده و به‌گونه‌ای بسیار عملی، توانسته به‌کار بگیرد تا با دقت بگوید چگونه نوشتار خوب اتفاق می‌افتد و چگونه نوشتار بد را می‌توان بهبود بخشید.

تفکر عمودی و تفکر افقی

دی بانو دو نوع خلاقیت را شرح می‌دهد که هر نویسنده‌ای، با هر نوع الگوی کاری، بی‌درنگ آن را تشخیص می‌دهد؛ ابتدا، «تفکر عمودی»، منطق قدم‌به‌قدمی که در پاسخ‌های «درست» و «غلط» نتیجه می‌دهد. این نوعی روند تفکر است که ما در علم حساب به‌کار می‌بریم و نویسندگان در امور مهمی، مانند قضاوت درمورد صحت نقطه‌ی چرخش یا شباهت یک دیالوگ به واقعیت، از آن استفاده می‌کنند. کولریج[3] شاعر آن را «سازماندهی روح تخیل» می‌نامد و ما آن را مهارت یا تکنیک می‌نامیم. وجه منفی آن می‌تواند ما را به‌سوی ایده‌هایی سوق بدهد که، از نظر تکنیکی درست اما، کلیشه‌ای‌اند. تفکر عمودی «نود درصد وجه عرق‌ریختن» در روند نوشتن را برعهده دارد. قدم‌ها در تصویر ۱-۱ نمایش داده شده‌اند.



تصویر ۱-۱: تفکر عمودی

1. ***Lateral Thinking***

۲ . خوشبختانه این کتاب و دیگر آثار دی بانو به فارسی ترجمه شده‌اند ـ م

3. Coleridge