

# بوطیقای ارسطو برای فیلمنامه‌نویسان

مایکل تی یرنو

ترجمه‌ی محمد گذرآبادی



انتشارات کفایتی

## فهرست

|    |   |
|----|---|
| ۲  | پیش‌گفتار   |
| ۴  | مقدمه؛ کنش - ایده   |
| ۱۳ | بیاید از خودِ آغاز، میان و پایان شروع کنیم                |
| ۱۹ | چرا می‌خواهید فیلمتان یک بمب باشد!                        |
| ۲۵ | موضوع یک کنش است... نه یک شخص                             |
| ۳۱ | پی‌رنگ فرعی را فراموش کنید؛ بهترین پی‌رنگ‌ها تک‌خطی هستند |
| ۳۵ | پی‌رنگ روح است  |
| ۳۷ | اهداف همیشه در وسایل پی‌رنگ است                           |
| ۳۹ | چرا از سر پی‌رنگ زیبایی من یک دست روییده است؟             |
| ۴۳ | چهار نوع پی‌رنگ   |
| ۴۷ | نظر بوطیقا درباره‌ی آثار حماسی مثل ارباب حلقه‌ها          |
| ۵۵ | سرنوشت یعنی حادثه‌ای که مترصد وقوع است                    |
| ۵۹ | عمل تراژیک را درون خانواده نگه دارید                      |

- ۶۳ وای! باز هم باعث بداقبالی ناحق خودم شدم
- ۶۹ چگونه اندکی درس اخلاق، یک فیلم گلابدیا توری خشن را به شاهکاری سینمایی بدل کرد
- ۷۳ فیلم آن قدر ادامه می‌یابد تا اینکه پایان یابد... با خوشی یا با غم
- ۷۷ اگر خوشبختید و به خوشبختی خود واقف... زمان وارونه شدن بخت و کشف است
- ۷۹ «مرا ترساند چون آمدنش را دیدم»... رولز رویس پی‌رنگ‌های پیچیده
- ۸۳ شیطان در جزئیات واقعه‌گرایی پی‌رنگ قلب آنجل است
- ۸۷ هر چیزی که باعث کنش می‌شود، بهتر است روی پرده دیده شود
- ۸۹ آیا یک فیلم، ترحم و ترس بدی در شما ایجاد کرده؟ پزشک، کاتارسیس را توصیه می‌کند
- ۹۱ کردار آدمی بلندتر از گفتارش سخن می‌گوید، و این دو در کنار هم می‌توانند بسیار گویا باشند!
- ۹۵ پی‌رنگ غمگین/شاد هالیوود در برابر پی‌رنگ غمگین بوطیقا
- ۹۹ برای تکان دادن بینندگان، چیزی را به آن‌ها بیاموزید که خودشان از قبل می‌دانند
- ۱۰۱ قهرمان خوب، بد و بینابین
- ۱۰۵ مهم فکری است که در پس اعمال قرار دارد: چگونه لحن فیلمنامه‌ی خود را خلق کنید
- ۱۰۷ چگونه فریب بدهید اگر نمی‌توانید یک گروه کامل از هم‌سرایان استخدام کنید
- ۱۰۹ چگونه شخصیت‌های واقعاً واقعاً زنده خلق کنید
- ۱۱۵ گفت‌وگو بخشی از کنش است
- ۱۲۱ اگر نقل شفاهی داستان در من ترس و ترحم ایجاد نکند، خود فیلم هم نخواهد کرد
- ۱۲۳ روح غیرخطی کونشتین تارانتینو
- ۱۲۷ اگر داستان‌تان موزیکال باشد، ترانه‌ها را کجا قرار می‌دهید؟
- ۱۳۳ تاریخ تکرار می‌شود... واقعی یا خیالی
- ۱۳۷ نظر ارسطو درباره‌ی اهمیت درام
- ۱۳۹ ارسطو کم‌دی را جدی می‌گرفت
- ۱۴۳ حرف‌های پایانی
- ۱۴۹ اصطلاحات
- ۱۵۱ اعلام



## بیاید از خود آغاز، میان و پایان شروع کنیم

... تامّ است آنچه آغاز، میان و پایان دارد.

نقل قول بالا از *بوطیقا* منجر به این سوءبرداشت رایج در میان بسیاری از فیلمنامه‌نویسان شده که *بوطیقا* ساختار سه‌پرده‌ای را الگوی غایی برای داستان دراماتیک معرفی می‌کند. واقعیت این است که ارسطو هرگز سخنی از سه پرده به میان نمی‌آورد، بلکه درباره‌ی دو موومان<sup>۱۶</sup> مجزا در داستان دراماتیک سخن می‌گوید؛ «گره‌افکنی» و «گره‌گشایی»:

بخشی از هر تراژدی [داستان دراماتیک] گره‌افکنی است و بخشی گره‌گشایی. رویدادهای قبل از صحنه‌ی افتتاحیه و... نیز رویدادهای درون نمایشنامه گره‌افکنی را پدید می‌آورند، و بقیه گره‌گشایی را. منظورم از گره‌افکنی، همه‌چیز از آغاز داستان تا درست قبل از تغییر بخت قهرمان است؛ و منظورم از گره‌گشایی، همه‌چیز از آغاز تغییر تا پایان.

در سینما گره‌افکنی عبارت است از هر چیزی که در پیش‌داستان<sup>۱۷</sup> اتفاق افتاده و به پی‌ریزگ مربوط است، و از آغاز فیلم تا درست قبل از تغییر بخت قهرمان ادامه می‌یابد. با این حساب، «آغاز، میان و پایان» چه کاربردی در ساختار داستان دارد؟ بیاید به خود این قطعه در *بوطیقا* رجوع کنیم:

تراژدی تقلید کنشی است فی‌نفسه تامّ و کامل و دارای یک اندازه بزرگی... تامّ است آنچه آغاز، میان و پایان\* دارد. آغاز است آنچه لزوماً بعد از چیز دیگری

---

\* تأکید از نگارنده است. هر قسمتی از قطعات نقل‌شده از *بوطیقا* که برای تأکید به صورت پررنگ نوشته شده، توسط مؤلف صورت گرفته، مگر در مواردی که خلاف آن ذکر شده است - م.

نیست، و به طور طبیعی چیز دیگری بعد از آن است؛ پایان است آنچه به طور طبیعی بعد از چیز دیگر است، به عنوان پیامد ضروری یا معمول آن، و هیچ چیز بعد از آن نیست؛ و میان است آنچه طبیعتاً بعد از یک چیز می‌آید و چیز دیگری نیز بعد از آن. پس یک پی‌رنگ خوش‌ساخت نمی‌تواند در هر نقطه‌ی دلخواه آغاز شود یا پایان یابد؛ آغاز و پایان آن باید از نوعی باشد که گفتیم.

به عبارت دیگر، چیزی که آغاز، میان و پایان دارد، کنش پی‌رنگ است. آغاز پی‌رنگ «لزوماً بعد از چیز دیگری نیست»؛ یعنی آغاز کنش پی‌رنگ نمی‌تواند به دلیل چیزی خارج از آن باشد. به عبارت دیگر، به خودی خود آغاز می‌شود؛ کنشی خودانگیخته است، یک «انفجار بزرگ» مجازی است که کل پی‌رنگ را به حرکت درمی‌آورد، عامل آن پروتاگونیست یا آنتاگونیست\* است، و عملی است ناشی از اراده‌ی محض. برای مثال، در فیلم پدرخوانده<sup>۱۸</sup>، سولانزو اقدام به قتل دون کورلئونه می‌کند تا بتواند وارد قاچاق مواد مخدر شود، و این کنش، کل پی‌رنگ را به حرکت درمی‌آورد. اما این کنش فقط از نقطه‌ی دید او ضروری بود. در فیلم انجمن شاعران مرده<sup>۱۹</sup>، آقای کیتینگ عکس‌های قدیمی دانش‌آموزانی را که اکنون فوت شده‌اند به شاگردانش نشان می‌دهد و به آن‌ها می‌گوید «دم را غنیمت شمارید» و آن‌ها را ترغیب می‌کند قبل از اینکه خیلی دیر شود دست به کار شوند و رؤیاهای خود را دنبال کنند. هیچ چیز در پی‌رنگ باعث نمی‌شود کیتینگ شاگردانش را این‌گونه به چالش بکشد. از آنجا که این نوع حادثه‌ی محرک، ناشی از چیز دیگری در پی‌رنگ نیست اما کل پی‌رنگ را به حرکت درمی‌آورد، آن را «علت اول» کنش می‌نامیم. حادثه‌ی محرک در پدرخوانده و انجمن شاعران مرده نمونه‌های کاملی از علت اول کنش هستند.

مهم است درک کنیم علت اول کنش باید بعد از شروع فیلم اتفاق بیفتد، نه در پیش‌داستان. اما علت اول کنش باید در اوایل فیلم اتفاق بیفتد، زیرا باید

به‌تنهایی عامل شروع زنجیره‌ای از حوادث شود که پی‌رنگ را پیش می‌برند. برای اینکه نویسندگان قبل از شروع پی‌رنگ به واسطه‌ی علت اول کنش، فضای برای کار داشته باشند، ارسطو ابزاری به نام «پیش‌درآمد»<sup>۲۰</sup> را به ما معرفی می‌کند. پیش‌درآمد باعث پیوند بخش پیش‌داستان از موومان گره‌افکنی (یعنی آنچه پیش از آشنایی ما با قهرمان برایش اتفاق افتاده) با «پس‌داستان»<sup>۲۱</sup> (داستان پس از شروع فیلم) می‌شود، یا در غیر این صورت، زمینه را برای وقوع علت اول کنش فراهم می‌کند. در پدرخوانده، سکانس عروسی فضاسازی می‌کند، شخصیت‌ها را معرفی می‌کند و یک مقدمه‌ی آرام برای صحنه‌ی تیراندازی به دون است. به محض وقوع علت اول کنش، وارد بخش «میانی» پی‌رنگ، به تعریف ارسطو، می‌شویم. این بخش میانی کاملاً ناشی از علت اول کنش است و به طور طبیعی و بر اساس رابطه‌ی علت و معلولی، بعد از آن می‌آید. و درست همان‌طور که علت اول کنش یک ضربه‌ی پویای انرژی است که میانه‌ی داستان را به حرکت درمی‌آورد، میانه‌ی داستان نیز بنا می‌شود تا «علت دوم کنش» را به وجود آورد که در عین حال، واپسین نقطه‌ی پی‌رنگ داستان است و ما را به بخش گره‌گشایی یا موومان «پایان» می‌رساند.

برای مثال، در پدرخوانده بخش میانی پی‌رنگ زمانی به پایان می‌رسد که مایکل، پدرخوانده می‌شود. تغییری که به این ترتیب در بخت وی پدید می‌آید، معرف آغاز گره‌گشایی است که طی آن، مایکل دستور قتل دشمنانش در درون خانواده را صادر می‌کند. گره‌گشایی تا آخرین قاب فیلم ادامه می‌یابد؛ گره‌گشایی صرفاً نقطه‌گذاری پایانی نیست، بلکه یک موومان پایانی کامل است. گره‌گشایی زمان می‌برد و مثل بخش میانی، به طور طبیعی و به شیوه‌ی علت و معلولی بسط می‌یابد. اما ارسطو درباره‌ی آنچه که باید در بخش گره‌گشایی اتفاق بیفتد خیلی دقیق و روشن سخن می‌گوید و ما را از خراب کردن آن بر حذر می‌دارد:

چه بسیار درام‌نویسانی که بعد از یک گره‌افکنی خوب، در گره‌گشایی شکست