

چگونه فیلمنامه بنویسیم

سید فیلد

ترجمه

عباس اکبری



فهرست

| | |
|-----|---------------------------|
| ۱ | یادداشت..... |
| ۳ | مقدمه..... |
| ۱۱ | ۱. فیلمنامه چیست؟..... |
| ۲۳ | ۲. موضوع..... |
| ۳۳ | ۳. شخصیت..... |
| ۴۳ | ۴. بناکردن شخصیت..... |
| ۵۵ | ۵. خلق شخصیت..... |
| ۷۳ | ۶. شروع و پایان..... |
| ۹۱ | ۷. آغاز..... |
| ۱۱۵ | ۸. سکانس..... |
| ۱۳۹ | ۹. نقطه عطف..... |
| ۱۶۱ | ۱۰. صحنه..... |
| ۱۸۳ | ۱۱. بناکردن فیلمنامه..... |
| ۱۹۵ | ۱۲. نوشتن فیلمنامه..... |
| ۲۱۱ | ۱۳. شکل فیلمنامه..... |

| | | |
|-----|-----------------------------------|----|
| ۲۳۹ |اقتباس | ۱۴ |
| ۲۵۵ |در باره همکاری | ۱۵ |
| ۲۶۹ |بعد از نوشتن فیلمنامه | ۱۶ |
| ۲۷۵ |یادداشت شخصی | ۱۷ |
| ۲۷۹ |پیوست‌ها | |
| ۲۸۱ |شکل فیلمنامه در سینمای ایران | |
| ۳۳۵ |کتاب‌شناسی فیلمنامه‌نویسی | |
| ۳۳۷ |نمایه | |



فیلمنامه چیست؟

در این فصل الگوی ساختار دراماتیک را معرفی می‌کنیم

فیلمنامه چیست؟

راهنما یا طرحی برای فیلم؟ نقشه‌ای کلی؟ یک نمودار؟ یک رشته تصویر و صحنه و سکانس که با گفت‌وگو و توضیح صحنه، مثل دانه‌های تسبیح به هم متصل شده‌اند؟ مجموعه ایده‌ها یا فکرهای اولیه؟ یا دورنمای یک رؤیا؟

فیلمنامه چیست؟

خب، از یک نظر زمان نیست و بی‌تردید نمایشنامه هم نیست. اگر به زمان دقت کنید و بکشید تا خصلت اساسی آن را تعریف کنید، متوجه می‌شوید که ماجرای دراماتیک - خط داستانی - معمولاً در ذهن شخصیت اصلی رخ می‌دهد. ما نسبت به افکار، احساسات، کنش‌ها، خاطرات، رؤیاها، امیدها، بلندپروازی‌ها و انتخاب‌های شخصیت محرم هستیم. اگر شخصیت‌های دیگری وارد ماجرا شوند، دیدگاه آن‌ها نیز در خط داستانی وارد می‌شود، اما ماجرا همیشه به شخصیت اصلی برمی‌گردد. در زمان، ماجرا در ذهن شخصیت و در «چشم‌انداز ذهنی» ماجرای دراماتیک رخ می‌دهد.

اجزا و کل. برای مثال، شطرنج کلیتی متشکل از چهار جزء است: «مهره‌ها» - شاه، وزیر، رخ، سرباز، فیل و غیره؛ «بازی‌کن یا بازی‌کنندگان»، زیرا کسی باید شطرنج را بازی کند؛ «صفحه شطرنج»، زیرا بدون آن نمی‌توان شطرنج بازی کرد؛ و آخرین چیزی که برای بازی شطرنج لازم است، «قواعد» است، زیرا همین قواعد، بازی شطرنج را همین چیزی که هست می‌کنند. این چهار جزء - مهره‌ها، بازی‌کن یا بازی‌کنندگان، صفحه شطرنج، قواعد - به کلیتی تبدیل می‌شوند که حاصل آن چیزی به نام بازی شطرنج است. رابطه اجزا و کل است که بازی را مشخص می‌کند. داستان، کل است و اجزاء تشکیل دهنده آن - ماجرا، شخصیت‌ها، صحنه‌ها، سکانس‌ها، پرده اول، پرده دوم، پرده سوم، حوادث، وقایع، موسیقی، مکان‌ها و.... - چیزهایی هستند که داستان را می‌سازند.

داستان، کل است. ساختار چیزی است که داستان را نگه می‌دارد؛ رابطه بین اجزاء است که کلیت فیلمنامه - کل - را کنار هم نگه می‌دارد. این، الگوی ساختار دراماتیک است. الگو همان مدل یا طرح اولیه است. مثلاً الگوی میز، یک رویه و چهار پایه است. در این الگو می‌توان میز مربع، میز دراز، میز بلند، میز گرد، میز کوتاه، میز مستطیل یا میز شیشه‌ای، میز چوبی، میز پلاستیکی، میز فلزی یا هر نوع میزی را تصور کرد، اما الگو تغییر نمی‌کند و به قوت خود باقی می‌ماند: یک رویه و چهار پایه. اگر فیلمنامه تابلویی نقاشی بود که می‌خواستیم روی دیوار آویزان کنیم، به این صورت به نظر می‌آمد:

| شروع پرده اول | میان پرده دوم | پایان پرده سوم |
|--------------------------------|--------------------------------|------------------------------|
| ⊗ | ⊗ | |
| آغاز از ص ۱ الی ۳۰ | تقابل از ص ۳۰ الی ۹۰ | گره‌گشایی از ص ۹۰ الی ۱۲۰ |
| نقطه عطف اول از ص ۲۵ الی ۲۷ | نقطه عطف دوم از ص ۸۵ الی ۹۰ | |

در نمایشنامه، ماجرا یا خط داستانی، روی صحنه و در چارچوب قاب جلو صحنه رخ می‌دهد و مخاطب تبدیل به دیوار چهارم می‌شود و حرف‌های شخصیت‌ها را استراق سمع می‌کند. شخصیت‌ها درباره امیدها و آرزوهایشان و گذشته و آینده خود صحبت می‌کنند، از نیازها و ترس‌ها و کشمکش‌های خود می‌گویند. در این حالت، ماجرای نمایش در «زبان» ماجرای دراماتیک رخ می‌دهد؛ ماجرا در قالب «کلمات» به زبان آورده می‌شود.

سینما فرق می‌کند. سینما رسانه‌ای بصری است که خط داستانی خاصی را نمایش می‌کند. به تصویر و قطعات فیلم می‌پردازد: ساعتی تیک‌تاک می‌کند، پنجره‌ای باز می‌شود، شخصی تماشا می‌کند، دو نفر می‌خندند، اتومبیلی از کنار جدول خیابان حرکت می‌کند و تلفنی زنگ می‌زند. فیلمنامه داستانی است که با تصویر در قالب گفت‌وگو و توضیح صحنه گفته شود و در بطن ساختار دراماتیک قرار گیرد.

فیلمنامه یک اسم است - درباره فرد یا افرادی، در مکان یا اماکنی، در حال انجام کار یا کارهایشان. در تمام فیلمنامه‌ها این فرض وجود دارد. این فرد همان شخصیت است و کاری که انجام می‌دهد ماجرا است. با فرض این که فیلمنامه داستانی است که با تصویر گفته می‌شود، پس فصل مشترک داستان‌ها چیست؟ شروع، میان و پایان؛ اگرچه همیشه به این ترتیب نیستند. اگر می‌خواستیم فیلمنامه را مثل تابلویی نقاشی روی دیوار نصب کنیم و آن را مورد بررسی قرار دهیم، مثل طرح صفحه بعد به نظر می‌رسید. این ساختار خطی ساده «قالب» فیلمنامه محسوب می‌شود و تمام عناصر خط داستانی را در کنار هم نگه می‌دارد.

برای درک پویایی‌های ساختار باید از مفهوم این کلمه آغاز کنیم. ریشه کلمه ساختار «ساخت» یعنی «ساختن» یا «چیزهایی را کنار هم گذاشتن» است. اما کلمه ساختار تعریف دیگری نیز دارد که «رابطه بین اجزا و کل» است.