



چگونه فیلمنامه

بنوایسیم

نویسنده: سیدفیلد
مترجم: مسعود مدنی

چگونه فیلمنامه

بنویسیم

نویسنده: سیدفیلد

مترجم: مسعود مدنی

Screenplay

Syd Field

The Foundations Of Screenwriting

A Step-by-Step Guide From Concept to Finished Script



-
- چگونه فیلمنامه بنویسیم
 - نویسنده: سید فیلد
 - مترجم: مسعود مدنی
 - ناشر: انتشارات عکس معاصر تلفن: ۸۳۱۶۴۲۲
 - طراحی روی جلد: ناصر همدانی
 - لیتوگرافی: الوان
 - حروفچینی: موسسه نوشته
 - چاپ: پیرمان
 - چاپ اول - آبان ۱۳۶۳
 - تیراژ: ۵۰۰۰ نسخه
 - بخش از نشانه - ۸۲۶۶۶۶

■ تقدیم به دانشجویان،

نویسندگان و خوانندگان فیلمنامه — در همه جا.

■ به خواننده :

" وظیفه من این است که شما را به شنیدن ،

حسن کردن و بالاتر از همه دیدن وا دارم . این تمام کار است " .

جوزف کنراد

■ فهرست

۷	مقدمه
۱۵		فصل اول - فیلمنامه چیست
۲۵		فصل دوم - موضوع
۳۷		فصل سوم - شخصیت
۴۷		فصل چهارم - بنا کردن شخصیت
۶۱		فصل پنجم - خلق شخصیت
۷۹		فصل ششم - شروع و پایان
۱۰۹	فصل هفتم - فصل
۱۳۱		فصل هشتم - نقاط عطف
۱۵۳	فصل نهم - صحنه
۱۷۹		فصل دهم - شکل فیلمنامه
۲۰۵	فصل یازدهم - بنا کردن فیلمنامه
۲۱۹	فصل دوازدهم - نوشتن فیلمنامه
۲۳۷		فصل سیزدهم - بعد از نوشتن فیلمنامه
۲۴۳	فصل چهاردهم - یادداشت شخصی

مقدمه



پدرخوانده

■ ابتدا به چگونگی پیدایش این کتاب پردازیم .

من به‌عنوان نویسنده - تهیه‌کننده در شرکت فیلمسازی " دیوید - ال - والپر" ¹، فیلمنامه‌نویس آزاد، و سرپرست بخش داستان مؤسسه فیلمسازی "سینه‌موبیل" ² سال‌های فراوانی را صرف خواندن و نوشتن فیلمنامه کرده‌ام . در سینه موبیل، تنها در مدتی متجاوز از دو سال، بیش از ۲۰۰۰ فیلمنامه خوانده و خلاصه‌نویسی کردم . و از این ۲۰۰۰ فیلمنامه فقط ۴۰ تا را جهت تهیه‌ی فیلم احتمالی از روی آنها، انتخاب، و به شرکای مالی مؤسسه ارائه‌کردم . چرا اینقدر کم ؟ برای آنکه ۹۹ فیلمنامه از هر ۱۰۰ فیلمنامه‌ای که می‌خواندم آن‌قدر خوب نبود که ارزش سرمایه‌گذاری یک میلیون دلار یا بیشتر را داشته باشد . یا به عبارت دیگر، از هر ۱۰۰ فیلمنامه، فقط یکی آنقدر خوب بود که ارزش فیلم شدن داشت . و در سینه موبیل کار ما فیلمسازی بود . در یک سال، تنها، مستقیماً " درگیر تهیه‌ی بیش از ۱۱۹ فیلم سینمایی بودیم که " پدرخوانده" ، " جرمیا جانسون"

و "رهائی" (در تهران: نجات یافتگان) را شامل می‌شد.

کار موسسه سینه موبیل ارائه خدمات سینمایی در محل است، و در تمام جهان نمایندگی دارد. در لوس آنجلس، تنها یک گروه ۲۲ واحدی آن، خدمات تلویزیون و فیلم سازی را تامین می‌کند. هر واحد سینه موبیل چیزی به اندازه‌ی یک اتوبوس مسافربری است و درحقیقت یک استودیوی جمع و جور و قابل حمل است. این واحد تمام تجهیزات لازم فیلمبرداری برای فیلم سازی را دارد، که شامل انواع نورافکن، مولد برق، دوربین، لنز و راننده‌های است که برای حل ۹۰ درصد مشکلات فنی که در محل پیش می‌آید، آموزش دیده است. این خودش کلی وسیله است و برای بازیگرها و گروه فیلمبرداری فقط کافی است سوار ماشین شوند و بروند تا یک فیلم سینمایی بسازند.

وقتی رئیس من، "فواد سعید"^۱، مبتکر سینه موبیل، تصمیم گرفت فیلم بسازد، در کمتر از چند هفته، یک میلیون دلار برای این کار فراهم کرد. خیلی زود از اطراف و اکناف هالیوود، فیلمنامه‌ها به سوی او سرازیر شد. ستاره‌های سینما، کارگردانان، استودیوها، تهیه‌کنندگان گمنام و مشهور هزاران فیلمنامه برای ما فرستادند.

در این موقع فرصتی نصیب من شد تا فیلمنامه‌های ارائه شده را بخوانم و از نظر کیفیت، ارزش فیلمنامه و بودجه احتمالی برای فیلم، آن‌ها را ارزشیابی کنم. وظیفه‌ی من، همچنانکه به کرات به من گوشزد می‌شد، یافتن فیلمنامه برای سه نفر شرکای مالی موسسه بود. این سه شریک: "یونایتد آرتیستز تئاتر گروپ"^۲، "هندیل فیلم دیستری بیوشن کمپانی"^۳، و شرکت مادر، "تاft برود کاستینگ کمپانی"^۴ بود.

بدین ترتیب من مشغول خواندن فیلمنامه‌ها شدم. به عنوان فیلمنامه نویسی که بعد از هفت سال فیلمنامه نویسی آزاد، به استراحت احتیاج داشتم، این کار من در "سینه موبیل"، دیدگاه کاملاً جدیدی از فیلمنامه نویسی به من داد. فرصت

1- Fuad Said 2- United Artists Theatre Group

3- Hemdale Film Distribution Company 4- Taft Broadcasting Company

فوق‌العادماى بود و كارى سخت دشوار ، يك فراگيرى خلاقه و پويا .

اما چه چيز چهل فيلمنامه‌اى را كه من به شركاى مالى توصيه كردم ، "بهتر" از ديگر فيلمنامه‌ها مى‌كرد؟ براى اين سؤال جوابى نداشتم . ولى زمانى دراز دربارهى آن فكر كردم .

دوران فيلمنامه خوانى من ، به من فرصت داد كه داورى كنم ، ارزشيابى كنم و يك طرز تلقى براى خودم شكل دهم - كه وقتى فيلمنامه‌اى را خواندم ، بگويم اين فيلمنامه خوب نيست . به‌عنوان فيلمنامه‌نويس مى‌خواستم ببينم چه چيزى اين ۴۰ فيلمنامه را كه پيشنهاد كردم ، بهتر از ۱۹۶۰ فيلمنامه‌اى ديگر مى‌كند .

در همين اوقات به من پيشنهاد شد در كلاس فيلمنامه‌نويسى " شروود اوكر اكس‌پريمنتال كالج " ¹ در هاليوود درس بدهم . اين ، مدرسه‌اى حرفه‌اى است كه حرفه‌اى‌ها در آن درس مى‌دهند . مدرسه‌اى است كه در آن " پال نيومن " ² ، " استيو مك‌كوئين " ³ ، " داستين هافمن " ⁴ و " لوسيل بال " ⁵ دربارهى بازيگرى سمينار داده‌اند : " تونى بيل " ⁶ در آن دربارهى تهيه فيلم سمينار خواهد داد ، " مارتين اسكورسيز " ⁷ ، " رابرت آلتمن " ⁸ ، يا " آلن پاكولا " ⁹ در آن دربارهى كارگردانى سينما سمينار مى‌دهند ، " ويليام فريكر " ¹⁰ و " جان آلونزو " ¹¹ دو تن از عالى‌ترين فيلمبرداران دنيا ، در كلاس فيلمبردارى آن درس مى‌دهند ، اين مدرسه از آن مدرسه‌هاى است كه مدير تهيه‌ها ، فيلمبرداران ، پيونديگان ، نويسندگان ، كارگردانان و تهيه‌كنندگان حرفه‌اى براى يادگرفتن تخصص‌هايشان به آنجا مى‌روند . خلاصه ، ممتازترين مدرسه‌اى سينماى در آمريكا است .

من قبلا هرگز در كلاس فيلمنامه‌نويسى درس نداده بودم . وقتى اين پيشنهاد

1- Sherwood Oaks Experimental College

2- Paul Newman

4- Dustin Hoffman

6- Tony Bill

8- Robert Altman

10- William Fraker

3- Steve McQueen

5- Lucille Ball

7- Martin Scorsese

9- Alan Pakula

11- John Alonzo

به من شد می‌بایستی پیش از شروع کلاس، در تجربیات فیلمنامه‌خوانی و فیلمنامه نویسی خودم کاوش کنم تا مواد اصلی کلاس را فراهم کنم.

آن وقت از خودم مرتباً می‌پرسیدم فیلمنامه خوب چیست؟ کم‌کم جواب‌هایی برای این سؤال یافتم. وقتی یک فیلمنامه‌ی خوب را می‌خوانید، از همان صفحه‌ی اول این موضوع را می‌فهمید. سبک، شیوه‌ی کنار هم قرارگرفتن واژه‌ها روی کاغذ، شیوه‌ی بنا شدن داستان، گیرائی موقعیت دراماتیک آن، معرفی شخصیت اصلی، معرفی قضیه یا مشکل اساسی داستان، همه در چند صفحه‌ی اول فیلمنامه ارائه می‌شود. فیلم‌های " محله چینی"^۱، " سه‌روز کندور"^۲، (در تهران: کندور)، " تمام مردان رئیس‌جمهور"^۳ از این نظر نمونه‌های کاملی هستند.

به‌زودی دریافتم که فیلمنامه، داستانی است که با تصویر بیان می‌شود. یک اسم است، به‌عبارت دیگر فیلمنامه شخص یا اشخاصی را در مکان یا اماکنی، در حال انجام کار یا کارهایشان نشان می‌دهد. فهمیدم که عناصر اساسی خاصی وجود دارد که در تمام فیلمنامه‌ها یافت می‌شوند.

این عناصر در چارچوب ساختاری معینی که دارای شروع، میان، و پایان است، به صورت دراماتیک بیان می‌شود. وقتی چهل فیلمنامه‌ای را که به شرکایمان ارائه داده بودم مجدداً بررسی کردم - از جمله خصوصاً " فیلمنامه‌های " شیر و باد"^۴، " آلیس دیگر اینجا زندگی نمی‌کند"^۵ - دریافتم که تمام این فیلمنامه‌ها گذشته از آنکه از نظر اجراء، سینمایی بودند دارای پاره‌ای عناصر اساسی نیز بودند. در حقیقت این عناصر اساسی در تمام فیلمنامه‌ها وجود دارند.

من شروع به تدریس این نگرش بنیادی در کلاس فیلمنامه‌نویسی کردم. با خودم فکر کردم اگر دانشجو مدل یک فیلمنامه را یاد بگیرد، می‌تواند از آن به عنوان راهنما یا الگویی استفاده کند.

اکنون سال‌هاست که من در کلاس فیلمنامه‌نویسی درس می‌دهم و فهمیده‌ام که این روش، یک روش موثر و برخاسته از تجربه برای فیلمنامه‌نویسی است. مواد

1-Chinatown

3- All the President's Men

5- Alice Doesn't Live Here Anymore

2-Three Days of Condor

4- The Wind And the Lion

اصلی درس فیلمنامه‌نویسی مرا، بیش از ۱۰۰۰ دانشجوی کلاس فیلمنامه‌نویسی ام شکل داده‌اند. و هم آن‌ها مرا به نوشتن این کتاب ترغیب کرده‌اند.

برخی از دانشجویانم، در این کار بسیار موفق بوده‌اند. یکی از ایشان تحت قرارداد "تونی بیل" تهیه‌کننده‌ی فیلم‌های "نیش"^۱ و "راننده تاکسی"^۲، است. دیگری فیلمنامه دست‌نویس اول خود را تحت عنوان "رولر کوستر"^۳ به کمپانی "یونیورسال"^۴ فروخته است و دیگری فیلمنامه‌ی "روبی"^۵ را نوشته و اخیراً قرارداد یک کتاب سینمایی را با یک ناشر عمده بسته است. تعدادی دیگر از دانشجویانم هم سفارش نگارش فیلمنامه از تهیه‌کنندگان دریافت کرده‌اند.

سایرین این اندازه در کارشان موفق نبوده‌اند. بعضی استعداد دارند. استعداد موهبتی الهی است، یا دارید یا ندارید.

بسیاری قبل از نام‌نویسی در کلاس من، سبک نگارش شخصی بدست آورده‌اند. بعضی‌ها باید در کلاس من عادات نگارشی خود را فراموش کنند. همچون مربی تنیس که چرخش غلط دست، یا مربی شنا که حرکت دست را در شنا تصحیح می‌کند، نوشتن هم مثل بازی تنیس یا ورزش شنا یک کار تجربی است. به همین دلیل است که با اصول کلی کار آغاز می‌کنم و سپس به جوانب ویژه فیلمنامه‌نویسی می‌پردازم. این کتاب برای افراد بخصوصی در نظر گرفته شده است، این کتاب برای آنهاست که در نویسندگی دارای تجربه‌ی قبلی نیستند، برای آن‌ها که موفقیت چندانی در نویسندگی نداشته‌اند و باید در روش اساسی خود در نگارش تجدید نظر کنند. نوول نویس‌ها، نمایشنامه نویس‌ها، ویراستاران نشریات، بازرگانان، پزشکان، بازیگران، پیوندگران فیلم، کارگردانان فیلم‌های تبلیغاتی، منشی‌ها، مدیران تبلیغاتی و استادان دانشگاه همه به کلاس من آمده‌اند و از آن بهره گرفته‌اند.

هدف این کتاب این است که خواننده را قادر سازد تا بتواند با انتخاب،

1- the Sting
3- Rollercoaster
5- Ruby

2- Taxi Driver
4- Universal

اطمینان و اعتقاد - اعتقاد از نظر درونی تا خودش بداند چه می‌کند -
فیلمنامه بنویسد. زیرا دشوارترین کار نویسندگی این است که بدانید چه
می‌خواهید بنویسید.

وقتی کتاب را خواندید، دقیقاً خواهید دانست که برای نوشتن فیلمنامه
چه باید کرد. اما اینکه این کار را بکنید یا نه به خودتان بستگی دارد.
نویسندگی یک کار شخصی است.



همه مردان رئیس جمهور

۱

فیلمنامه چیست؟



آنی هال

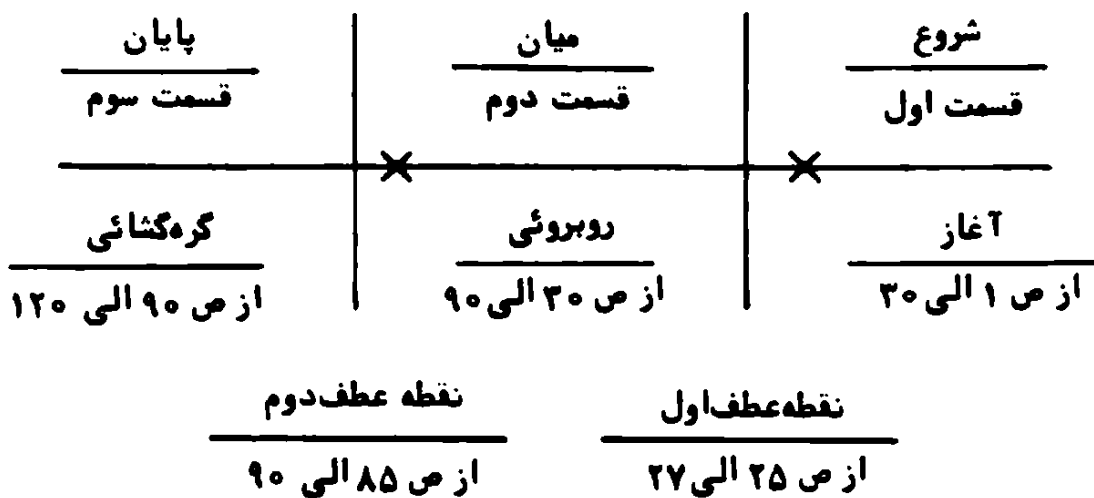
■ حال الگوی ساختار دراماتیک را معرفی می‌کنیم

– فیلمنامه چیست؟

راهنما یا طرحی برای فیلم؟ یک نقشه کلی؟ یک نمودار؟ مجموعه‌ای صحنه که با توضیحات و گفتگو بیان می‌شود؟ تصاویری که روی کاغذ سرهم شده‌اند؟ مجموعه‌ای ایده‌ها؟ یا دورنمای یک رویا؟

فیلمنامه چیست؟

فیلمنامه، داستانی است که به‌وسیله‌ی تصاویر گفته شود. فیلمنامه یک اسم است – درباره‌ی شخص یا اشخاصی در مکان یا اماکنی در حال انجام کار یا کارهایشان است. در تمام فیلمنامه‌ها این فرض وجود دارد. سینما رسانه‌ای بصری است که خط اصلی داستان را به صورت نمایشی ارائه می‌کند. مثل هر داستانی، داستان فیلم دارای شروع، میان و پایانی مشخص است. اگر می‌خواستیم فیلمنامه را مثل یک تابلوی نقاشی روی دیوار نصب کنیم و آن را مورد بررسی قرار دهیم، فیلمنامه چیزی مثل این طرح به‌نظر می‌آمد:



تمام فیلمنامه‌ها دارای این ساختار خطی اساسی هستند.

این طرح را الگو^۱ نام می‌گذاریم. الگو همان مدل، یا طرح اولیه است. مثلا الگوی یک میز، یک رویه (و معمولاً) چهارپایه دارد. در این الگو می‌توان یک میز مربع، یک میز دراز، میز بلند، میز گرد، میز کوتاه، میز مستطیل یا میزی با شکل قابل تغییر را به تصور درآورد. با وجود این نمونه می‌توانیم هر نوع میزی را که به تصور درآوریم بسازیم: یک رویه (و معمولاً) چهارپایه. اما الگو همچنان غیر قابل تغییر و ثابت باقی می‌ماند. این نمودار، نشان‌دهنده‌ی الگوی فیلمنامه است. و چگونه این الگو به قطعات کوچکتر تقسیم می‌شود!؟

قسمت اول یا شروع

طول فیلمنامه، متداول، تقریباً ۱۲۰ صفحه یا دو ساعت است. سنجش آن هم به صورت یک صفحه یک دقیقه است. البته این موضوع بستگی به این ندارد که فیلمنامه تماماً گفتگو یا تماماً حرکت یا ترکیبی از هر دو است. قاعده تغییر ناپذیر این است: یک صفحه از فیلمنامه معادل یک دقیقه از

فیلم سینمایی است. به قسمت اول یا شروع، آغاز^۱ می‌گویند، زیرا شما به عنوان نویسنده تقریباً ۳۰ صفحه فرصت دارید تا داستان خود را بنا کنید. هر وقت فیلمی می‌بینید، معمولاً آگاهانه یا ناآگاهانه بعد از مدتی که از شروع فیلم می‌گذرد تصمیم می‌گیرید که از فیلم خوشتان آمده یا بدتان آمده است. این بار که به دیدن فیلمی می‌روید، ببینید چقدر طول می‌کشد که بفهمید از فیلم خوشتان آمده یا نه. این کار تقریباً ده دقیقه طول می‌کشد. و این همان ده صفحه اول سناریو است. پس در ابتدای فیلمنامه باید بلادرنگ خواننده‌ها را به موضوع جلب کنید.

تقریباً ده صفحه فرصت دارید تا خواننده بفهمد در فیلمنامه شخصیت اصلی کیست، قضیه^۲ داستان چیست، و موقعیت^۳ چیست. مثلاً در "محلہ چینی" در صفحه اول فیلمنامه می‌فهمیم که "جیک گیتس"^۴ (جک نیکسون^۵) کارآگاه خصوصی گمنامی است که تخصص او "تحقیقات محرمانه" است. در صفحه ۵ با خانم "مالوری"^۶ (دایان لد^۷) آشنا می‌شویم که می‌خواهد "جیک" را استخدام کند که بفهمد "شوهرش با کی رابطه دارد." این مسئله‌ی اصلی فیلمنامه است که نیروی دراماتیکی ایجاد می‌کند و داستان را به نتیجه می‌رساند.

در انتهای قسمت اول، یک نقطه عطف^۸ وجود دارد. نقطه عطف، حادثه یا رویدادی است که در داستان چنگ می‌اندازد و آن را به جهت دیگری پرتاب می‌کند: این رویداد معمولاً بین صفحات ۲۵ تا ۲۷ فیلمنامه رخ می‌دهد. در "محلہ چینی" بعد از آنکه گزارش روزنامه، "لانه عشق"، آقای "مالوری" را افشا می‌کند، خانم "مالوری" واقعی (فی دانای)^۹ با وکیل خود سر می‌رسد و تهدید می‌کند که ماجرا را پی‌گیری قانونی خواهد کرد. اگر او خانم "مالوری" واقعی است، پس چه کسی "جک نیکسون" را استخدام کرده؟ و چه کسی خانم "مالوری" قلابی را اجیر کرده، و چرا؟ این رویداد داستان را به جهت دیگری پرتاب می‌کند. جک نیکسون برای بقاء خود باید بفهمد چه کسی برایش تله گذاشته و چرا؟

1- Setup

3- Situation

5- Jack Nicholson

7- Diane Ladd

9- Faye Dunaway

2- Premise

4- Jake Gittes

6- Malwary

8- Plot Point

قسمت دوم یا روبرویی^۱

قسمت دوم، حجم عمده‌ی داستان است. این قسمت بین صفحات ۳۰ الی ۹۰ رخ می‌دهد. این قسمت به این دلیل "روبرویی" نام دارد که شالوده‌ی تمام درام‌ها را "برخورد"^۲ تشکیل می‌دهد. وقتی توانستید نیاز شخصیت خود را مشخص کنید، یعنی وقتی فهمیدید او در طول فیلمنامه چه می‌خواهد انجام دهد، هدفش چیست، آن وقت می‌توانید در سر راه این نیاز موانعی خلق کنید و با این کار برخورد ایجاد کنید. در "محله چینی" - که یک داستان کارآگاهی است - در قسمت دوم می‌بینیم که جک نیکلسون با نیروهایی که نمی‌خواهند او بفهمد چه کسی مسئول قتل مالوری و جنجال "آب" است، برخورد می‌کند. موانعی که جک نیکلسون بر آن‌ها غلبه می‌کند، ماجرای دراماتیک داستان را تعیین می‌کنند.

نقطه عطف قسمت دوم معمولاً بین صفحات ۸۵ و ۹۰ رخ می‌دهد. در "محله چینی" نقطه عطف انتهای قسمت دوم، موقعی است که جک نیکلسون و فی داناوی عاشق یکدیگر می‌شوند و به فی داناوی تلفنی خبر می‌دهند که به سراغ دختر/خواهرش برود. نیکلسون او را تعقیب می‌کند و ناگهان کارآگاه درمی‌یابد که دخترناشناس کیست!؟. این موضوع فیلم را به گره‌گشایی داستان می‌رساند.

قسمت سوم، گره‌گشایی^۳

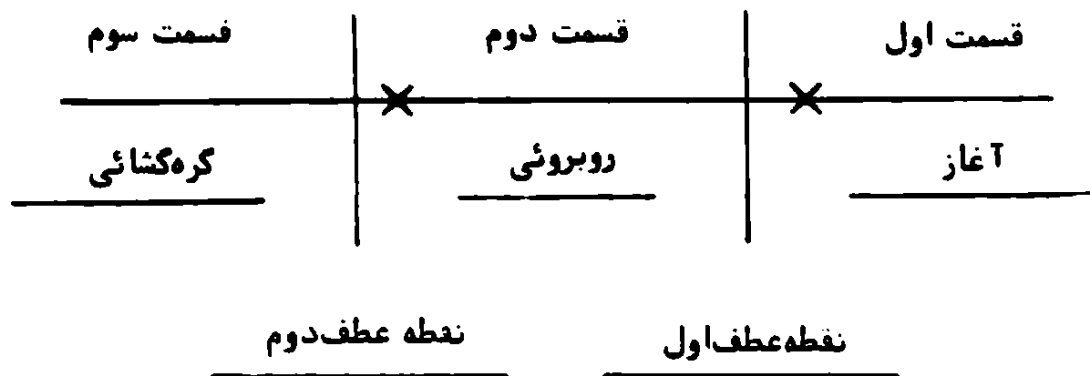
قسمت سوم معمولاً بین صفحات ۹۰ الی ۱۲۰ رخ می‌دهد. قسمت سوم همان گره‌گشایی داستان است. این قسمت پاسخی به این‌گونه سؤال‌هاست، داستان چگونه تمام می‌شود؟ بر سر شخصیت اصلی چه می‌آید؟ آیا زنده می‌ماند یا می‌میرد؟ موفق می‌شود یا شکست می‌خورد؟ یک پایان قوی، داستان را چنان تمام می‌کند که به آن قابلیت درک و احساسی از تمام شدگی بدهد. البته دوران پایان‌های ابهام‌آمیز به سر رسیده است.

در تمام فیلمنامه‌ها این ساختار خطی اساسی وجود دارد.

ساختار دراماتیک را می‌توان چنین تعریف کرد: ترتیب یافتن خطی رخداد‌های

مرتبط با هم، ماجراهای فرعی^۱ یا رویدادهایی که به گره‌گشایی دراماتیک منجر می‌شوند.

چگونگی بهره‌برداری از این اجزاء ساختاری، شکل فیلم را مشخص می‌کند. مثلاً فیلم "انی‌هال"^۲ داستانی است که به صورت بازگشت به گذشته^۳ بیان می‌شود. ولی دارای شروع، میان و پایان مشخصی است. "سال گذشته در مارین باد"^۴ هم همینطور است، در "همشهری کین"^۵، هیروشیما، عشق من^۶ و "کابوی نیمه‌شب"^۷ هم الگو همچنان برقرار است.



این مدل، نقش یا طرح اولیه‌ی چیزی است که یک فیلمنامه‌ی خوب از آن تبعیت می‌کند. این الگو، دورنمای ساختار فیلمنامه را نمایش می‌دهد. زیرا اگر از قبل بدانید فیلمنامه چگونه خواهد بود، به راحتی می‌توانید داستان را در آن "جاری" کنید.

آیا همه‌ی فیلمنامه‌های خوب در این الگو می‌گنجند؟
بله.

- 1- Episodes
- 3- Flashback
- 5- Citizen Kane
- 7- Midnight Cowboy

- 2- Annie Hall
- 4- Last Year At Marienbad
- 6- Hiroshima, Mon Amour

ولی حرف مرا از این بابت قبول نکنید. از این الگو به عنوان ابزاری استفاده کنید: الگو را مورد پرسش قرار دهید، در آن دقیق شوید و درباره اش فکر کنید. مسلماً بعضی از شما به آنچه گفتیم اعتقاد نخواهید داشت. شاید به شروع، میان و پایان هم اعتقاد نداشته باشید. ممکن است بگویید هنر مثل زندگی، لحظه‌های متعدد و مستقلی است که در طرح عظیمی که میان دارد، و شروع و پایان ندارد معلق است. "کرت ون گات"^۱ هم این مقوله را "مجموعه‌ی لحظه‌های اتفاقی" که به حالت تصادفی کنار هم قرار گرفته‌اند، می‌نامد. من با این حرف مخالف هستم.

تولد؟ زندگی؟ مرگ؟ آیا این شروع، میان و پایان نیست؟ درباره‌ی ظهور و سقوط تمدن‌های بزرگ مثل مصر، یونان و امپراطوری روم فکر کرده‌اید که جوانه‌اشان ابتدا از جوامع کوچک شروع شد و به اوج قدرت و سپس تلاشی و سقوط رسیدند.

درباره‌ی تولد، مرگ ستارگان، و آغاز جهان چنانکه در فرضیه‌ی "انفجار بزرگ"، که غالب دانشمندان بر سر آن توافق نظر دارند، اندیشه کرده‌اید؟ اگر شروعی برای جهان وجود دارد، پایانی هم وجود خواهد داشت؟ درباره‌ی سلول‌های بدن خودتان فکر کرده‌اید؟ چند وقت یک بار این سلولها تجدید حیات و بازسازی می‌شوند؟ هر هفت سال - در چرخه هفت ساله، سلولهای بدنشان زائیده می‌شوند، وظیفه‌اشان را انجام می‌دهند و می‌میرند و دوباره سلولهای دیگری جایگزین آنها می‌شوند.

درباره‌ی اولین روز حضور بر سر شغلی تازه، ملاقات با آدم‌های تازه و تقبل مسئولیت‌های جدید فکر کرده‌اید؟ آنقدر بر سر شغلی می‌مانید که یا کار را ول کنید، بازنشسته شوید و یا جوابتان کنند.

فیلمنامه هم از این روالی که ذکر شد مستثنا نیست. فیلمنامه هم دارای شروع، میان و پایان است.

این همان شالوده‌ی ساختار دراماتیک است.

اگر به صحت این الگو اعتقاد ندارید، آن را بازبینی کنید. به من ثابت کنید که این الگو اشتباه است. به دیدن یک فیلم سینمایی - یا چند فیلم سینمایی - بروید و ببینید این فیلم‌ها در این الگو می‌گنجند یا نه.

اگر علاقمند به نوشتن فیلمنامه هستید، باید تمام وقتتان را صرف این کار کنید. در آن صورت هر فیلمی که می‌بینید برای شما یک عمل فراگیری است که آگاهی و درک شما را از آنچه یک فیلم باید باشد و نباشد بالا می‌برد.

هر تعداد هم که ممکن است باید فیلمنامه بخوانید تا آگاهی‌تان از شکل و ساختار فیلمنامه بالا برود. بسیاری فیلمنامه‌ها به صورت کتاب چاپ شده‌اند و می‌توان آنها را در غالب کتابفروشی‌ها پیدا کرد. البته بعضی از فیلمنامه‌ها هم نایابند، اما می‌توان از کتابخانه‌ی عمومی یا کتابخانه‌های دیگر هم کمک گرفت و پی‌جویی کرد که آنها فیلمنامه‌ای را به صورت کتاب دارند یا نه.

من معمولاً از دانشجویانم می‌خواهم که فیلمنامه‌هایی مثل "محل چینی"، "شبهه"¹، "سروز کندور"، "بیلیارد باز"² (سه فیلمنامه‌ی دیگر نوشته‌ی "رابرت راسن"³) "آنی‌هاال" و "هارولد و مود"⁴ را بخوانند. این فیلمنامه‌ها برای درس فیلمنامه‌نویسی و سائل کمک آموزشی بسیار خوبی هستند. اگر این فیلمنامه‌ها در دسترس نیست. هر فیلمنامه‌ای را که به دستتان می‌رسد بخوانید. هرچه بیشتر بتوانید فیلمنامه بخوانید بهتر است.

اما الگو در تمام فیلمنامه‌ها یکی است.

این الگو، شالوده‌ی فیلمنامه‌ی خوب است.

1- Network

3- Robert Rossen

2- The Hustler

4- Harold and Maude

□ بعنوان تمرین

در موقع دیدن یک فیلم سینمایی، وقتی چراغ‌های سالن خاموش شد و عناوین فیلم آغاز شد ببینید چقدر طول می‌کشد تا بتوانید در مورد اینکه فیلم را دوست دارید یا دوست ندارید اظهار نظر کنید. وقتی از نظرتان نسبت به فیلم مطمئن شدید به ساعت خودتان نگاه کنید.

اگر به فیلمی برخوردید که واقعا از دیدن آن لذت می‌برید، دوباره به دیدن فیلم بروید. ببینید فیلم در الگوی مورد بحث می‌گنجد یا نه؟ ببینید می‌توانید قسمت‌های مختلف را در آن تشخیص دهید. شروع، میان و پایان آن را مشخص کنید. توجه کنید، که چگونه داستان آغاز می‌شود، ببینید چقدر طول می‌کشد که بفهمید در فیلم چه می‌گذرد و آیا به فیلم جلب شده‌اید یا نه و یا فیلم به دشواری شما را به دنبال می‌کشد. نقاط عطف انتهایی قسمت اول و قسمت دوم را پیدا کنید و ببینید که چگونه به گره‌گشایی منجر می‌شوند.



۲

موضوع



کابوی نیمه‌شب

■ موضوع فیلمنامه‌ی شما چیست؟

درباره‌ی چه چیزی است؟

یادتان باشد که فیلمنامه یک اسم - شخص یا اشخاصی را در مکانی یا اماکنی در حال انجام کار یا کارهایشان نشان می‌دهد. آن شخص، شخصیت اصلی¹، و کاری که انجام می‌دهد، ماجرا² نام دارد. پس اگر درباره‌ی موضوع فیلمنامه صحبت می‌کنیم، در واقع درباره‌ی ماجرا و شخصیت ماجرا صحبت می‌کنیم.

ماجرا چیزی است که در فیلمنامه اتفاق می‌افتد، و شخصیت کسی که ماجرا بر او واقع می‌شود. در تمام فیلمنامه‌ها این ماجرا و شخصیت ماجراست که به صورت نمایشی در می‌آیند. شما به عنوان نویسنده‌ی فیلمنامه باید بدانید که فیلم شما درباره‌ی چه کسی است و بر او چه رخ می‌دهد. این، گام اولیه در نوشتن فیلمنامه است.

اگر ایده‌ی شما درباره‌ی سه جوان است که می‌خواهند بانک بزنند، باید

این موضوع را به صورت نمایشی درآورید. و این به معنی آن است که باید روی شخصیت‌هایتان، آن سه جوان، و ماجرا که زدن بانک است دقیق شوید. تمام فیلمنامه‌ها دارای موضوع هستند. مثلاً فیلم "بانی و کلاید"^۱ داستانی درباره‌ی دسته "کلاید بارو"^۲ است که در دوره‌ی بحران اقتصادی آمریکا، در غرب میانه دست به سرقت بانک‌ها می‌زنند و در انتها همه گرفتار می‌شوند. می‌بینید که هم شخصیت و هم ماجرا در اینجا حضور دارند. باید اندیشه‌ی کلی‌اتان را به صورت یک قضیه‌ی^۳ نمایشی مشخص درآورید. و این نقطه‌ی شروع فیلمنامه‌اتان است.

هر داستانی دارای شروع، میان و پایان مشخصی است. در "بانی و کلاید"، شروع داستان، ملاقات بانی و کلاید و شیوه‌ی تشکیل دسته‌اشان را نشان می‌دهد. در قسمت میانی، آنها بانک‌های زیادی می‌زنند و قانون به تعقیب آنها می‌پردازد. در انتها، آنها گرفتار نیروهای اجتماع شده و بالاخره کشته می‌شوند. آغاز، روبروئی و گره‌گشائی هم در اینجا دیده می‌شوند.

وقتی بتوانید موضوعتان را در یک چند جمله از نظر ماجرا و شخصیت بطور خلاصه بیان کنید، تازه شروع کرده‌اید به بسط و توسعه‌ی عناصر شکل و ساختار در فیلمنامه‌اتان. البته ممکن است مجبور بشوید صفحات زیادی درباره‌ی داستانتان بنویسید تا بتوانید عناصر اساسی آن را پیدا کرده و داستان پیچیده‌اتان را در یک چند جمله‌ی ساده خلاصه کنید. ولی چندان نگران نباشید. فقط باید همچنان بنویسید تا بتوانید اندیشه‌ی اصلی داستانتان را به روشنی و خلاصگی بیان کنید. این کار شماست. اما اگر ندانید داستانتان درباره‌ی چیست، پس چه کسی باید بداند؟ خواننده؟ بیننده؟ اگر شما نمی‌دانید درباره‌ی چه می‌نویسید، چطور انتظار دارید دیگری بداند؟ نویسنده کسی است که باید برای نمایشی کردن داستان همواره دست به انتخاب و تقبل مسئولیت^۴ بزند. انتخاب و تقبل مسئولیت، در طول این کتاب قافیه‌های آشنائی خواهند بود. هر تصمیم خلاقه در نویسندگی باید از روی انتخاب و نه اجبار گرفته شود. اگر شخصیت شما از بانک قدم‌زنان

1- Bonnie and Clyde
3- Premise

2- Clyde Barrow
4- Choice And Responsibility

خارج می‌شود، یک داستانی است و اگر دوان دوان خارج می‌شود داستان دیگری است.

آدم‌های بسیار، اندیشه‌هایی در سر دارند که می‌خواهند به صورت فیلمنامه درآورند - اما شما چطور می‌خواهید موضوعتان را پیدا کنید؟

موضوعتان می‌تواند ایده‌ای از مندرجات روزنامه، خبر تلویزیون یا واقعهای باشد که ممکن است بر دوست یا فامیلی رخ داده باشد. "بعدازظهرسگی" (۱) در تهران: بعدازظهرنحس) قبل از آنکه فیلم شود، مقاله‌ای در روزنامه بیش نبود. وقتی به دنبال موضوعی می‌گردید، موضوع هم به دنبال شما می‌گردد. در نهایت جایی و زمانی موضوع را خواهید یافت، اما احتمالاً موقعی که اصلاً انتظارش را ندارید. و از آنجا که شما انتخاب می‌کنید این به شما بستگی دارد که آن را به روی کاغذ بیاورید یا نه. فیلمنامه "محلہ چینی" از ماجرای "جنجال آب" لس‌آنجلس که در یکی از روزنامه‌های قدیمی همان دوران به چاپ رسیده بود، شکل گرفت. فیلمنامه‌ی "شامپو"^۲ از وقایع متعددی که بر سر یک آرایشگر معروف هالیوود آمده بود ناشی شد. "راننده تاکسی"، داستانی درباره‌ی تنهائی ناشی از رانندگی تاکسی در شهر نیویورک است. "بانی و کلاید"، "باچ کاسیدی و ساندنس کید"^۳ (در تهران: مردان حادثه‌جو) "تمام مردان رئیس‌جمهور" از آدم‌های واقعی و موقعیت‌های واقعی سرچشمه گرفته‌اند. موضوعتان شما را پیدا می‌کند، فقط باید به خودتان امکان بدهید که به آن توجه کنید. خیلی ساده است. به خودتان متکی باشید و به دنبال شخصیت و ماجرا بگردید.

وقتی بتوانید اندیشه‌اتان را به صورت موجزی از نظر شخصیت و ماجرا بیان کنید، وقتی بتوانید اندیشه‌اتان را به صورت اسمی - داستان من درباره‌ی این شخص در این مکان در حال انجام این کار است - بیان کنید، آن وقت شروع کرده‌اید به تهیه‌ی فیلمنامه‌اتان.

گام بعدی، بسط موضوع است. باید به ماجرا جسمیت بدهید و روی شخصیت داستان متمرکز بشوید تا خط داستانی گسترش یابد و جزئیات، مورد تاکید قرار

1- Dog Day Afternoon

2- Shampoo

3- Butch Cassidy And The Sundance Kid

گیرند. از هر راه که می‌توانید موضوعتان را گردآوری کنید. این کار همیشه به نفع شماست.

بسیاری در مورد اهمیت یا ضرورت انجام تحقیق در موضوع شک دارند. اما تا آنجا که من می‌دانم، تحقیق در فیلمنامه‌نویسی مطلقاً امری حیاتی است. هر نوشته‌ای مستلزم تحقیق است. و تحقیق یعنی گردآوری اطلاعات. یادتان باشد که دشوارترین کار نوشتن، این است که بدانید چه می‌نویسید.

شما با تحقیق کردن - به صورت منابع نوشته شده مثل کتاب، نشریه یا از طریق مصاحبه‌ی شخصی - در حقیقت اطلاعات کسب می‌کنید. اطلاعاتی که گردآوری می‌کنید به شما به‌عنوان نویسنده امکان می‌دهد از پایگاه انتخاب و مسئولیت عمل کنید. به‌عنوان نویسنده می‌توانید از بخشی یا تمام اطلاعات گردآوری شده استفاده کنید، این به‌عهده و انتخاب شماست و شرایط داستان آن را ایجاب می‌کند. اما استفاده نکردن از اطلاعات موجود به دلیل در اختیار نداشتن آن‌ها، آزادی شما را در امر نگارش سلب می‌کند. و این امر همیشه اثر سوء بر داستانتان باقی می‌گذارد.

بسیاری فقط با یک‌اندیشه‌ی مبهم و نیم‌شکل‌یافته، شروع به نوشتن می‌کنند. این وضع فقط سی صفحه دوام می‌آورد و پس از آن تلاشی به بار می‌آورد. زیرا بعدش نمی‌دانید چه خواهید کرد یا به کجا خواهید رفت. عصبانی می‌شوید، گیج می‌شوید، سرخورده می‌شوید و کار را رها می‌کنید.

اگر ضروری یا ممکن باشد که مصاحبه‌ی حضوری کرد، نمی‌دانید که اکثر افراد مایلند به هر طریق که بتوانند به شما کمک کنند. و برای این کار غالباً تمام توان خود را صرف می‌کنند تا شما را در گردآوری اطلاعات دقیق یاری کنند. مصاحبه‌ی حضوری یک امتیاز دیگر هم دارد، مصاحبه‌ی حضوری، دیدگاه صریح‌تر و آزادانه‌تری از آن‌چه کتاب، روزنامه یا نشریه طرح می‌کند، به شما ارائه می‌دهد. یادتان باشد: هرچه بیشتر بدانید، بهتر می‌توانید ارتباط برقرار کنید. و از این رو موقع اتخاذ تصمیم‌های خلاقه، از پایگاه انتخاب و مسئولیت عمل خواهید کرد.

اخیراً فرصتی نصیب من شد تا با " کریگ بریدلانو " روی داستانی کار کنم.

" بریدلاو"^۱ زماسی رکورد بالاترین سرعت اتومبیلرانی در جهان را داشت و اولین کسی است که روی خشکی با سرعت ۶۵۰، ۸۰۰ و ۹۵۰ کیلومتر در ساعت رانندگی کرده است. کریگ یک اتومبیل موشکی ساخته که فاصله‌ی ۴۰۰ متر را با سرعت ۶۵۰ کیلومتر در ساعت طی می‌کند. سیستم موشکی، همان سیستمی است که برای فرود آوردن بشر روی کره ماه بکار رفته است.

این داستان درباره‌ی مردی است که با یک قایق موشکی، رکورد بالاترین سرعت آبی جهان را می‌شکند. اما در واقع امر، قایق موشکی وجود ندارد، لاقلاً تابحال وجود نداشته است. بنابراین برای نوشتن این داستان من مجبور شدم انواع و اقسام تحقیقات را انجام دهم تا همه چیز را درباره‌ی موضوع داستانم بدانم. رکورد سرعت آبی چیست؟ چه موقع می‌توان این رکورد را شکست؟ آیا یک قایق موشکی می‌تواند این رکورد را بشکند؟ چگونه زمان بکار رفته‌را می‌سنجند؟ از خلال صحبت‌هایم با "کریگ" من همه چیز را درباره‌ی سیستم‌های موشکی، بالاترین رکورد سرعت آبی و طرح‌ریزی و ساختن یک قایق مسابقه را فرا گرفتم. و از خلال همین صحبت‌ها، ماجرا، و شخصیت داستان و شیوه‌ای برای آمیختن واقعیت با تخیل به صورت یک خط داستانی نمایشی، پدید آمد.

اما قاعده همچنان تکرار می‌شود: هرچه بیشتر بدانید، بهتر می‌توانید رابطه برقرار کنید.

تحقیق در نگارش فیلمنامه، امری حیاتی است. موقعی که موضوعتان را انتخاب کردید و توانستید به‌طور خلاصه آن را در یکی دو جمله بیان کنید، آن وقت می‌توانید تحقیقات اولیه را آغاز کنید. ببینید با مراجعه به کجاست که اطلاعات از موضوع بالا می‌رود. " پال شریدر"^۲ که فیلمنامه‌ی "راننده تاکسی" را نوشته است، ابتدا می‌خواست ماجرای فیلمی را بنویسد که در قطار رخ می‌دهد. پس سوار قطاری که از لس‌آنجلس به نیویورک می‌رفت شد و وقتی از قطار پیاده شد، دریافت که داستانش را پیدا نکرده است. بله داستانش را پیدا نکرده بود. اشکالی ندارد. موضوع دیگری را انتخاب کرد " شریدر" تصمیم گرفت فیلم دیگری

به نام "وسوسه"^۱ را بنویسد و "کالین هیگینز"^۲ که فیلمنامه‌ی فیلم "هارولد و مود"^۳ را نوشته بود به سراغ نوشتن ماجرای قطار تحت عنوان "قطار سیلوراستریک"^۴ رفت. "ریچارد بروکز" هشت ماه تمام صرف تحقیق درباره "گلوله را گازبزن"^۵ کرد تا اولین کلمه را روی کاغذ گذاشت. وی همین کار را در مورد "حرفه‌ای‌ها"^۶ و "درکمال خونسردی"^۷ نیز تکرار کرد، گرچه این دومی براساس کتاب کاملاً تحقیق شده‌ای نوشته‌ی "ترومن کاپوت"^۸ ساخته شده است. "والدوسالت"^۹ که فیلمنامه‌ی "کابوی نیمه شب" را نوشته، اخیراً روی فیلمنامه‌ای برای "جین فاندا"^{۱۰} کار کرده است. تحقیقات او در این فیلم شامل مصاحبه با ۲۶ سرباز فلج ویتنامی است که به صورت ۲۵۵ ساعت مصاحبه‌ی ضبط شده روی نوار درآمدہ بود.

اگر مثلاً داستانی درباره‌ی یک دوچرخه‌سوار حرفه‌ای می‌نویسید باید این‌ها را بدانید: شخصیت شما چگونه دوچرخه سواری است؟ دوچرخه سوار سرعت است یا مسافت؟ مسابقات دوچرخه‌سواری کجا انجام می‌شوند؟ می‌خواهید داستانتان در کجا واقع شود؟ در چه شهری؟ آیا در آن شهر انواع مختلف مسابقات وجود دارد؟ انجمن یا کلوب، کدامیک در شهر بیشتر است؟ در آنجا در سال چند مسابقه انجام می‌شود؟ در مورد مسابقه‌ی بین‌المللی چه؟ آیا این مسابقه‌ی بین‌المللی تأثیری بر داستان شما دارد؟ بر شخصیت داستان چه تأثیری می‌تواند داشته باشد؟ شخصیت‌های اصلی چه نوع دوچرخه‌ای سوار می‌شوند؟ چگونه می‌توان یک دوچرخه سوار حرفه‌ای شد؟ قبل از آنکه بخواهید قلم بر کاغذ گذارید، این سئوالات باید پاسخ داده شوند.

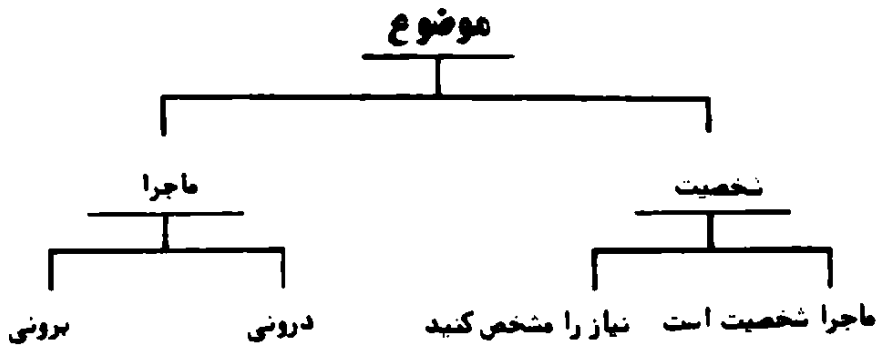
تحقیق کردن به شخص ایده می‌دهد، شخص را با آدم‌ها، موقعیت‌ها و محیط آشنا می‌کند. با تحقیق می‌توان به‌چنان درجه‌ای از اتکا به نفس رسید که همیشه بر موضوعتان مسلط باشید و از روی انتخاب و نه اجبار یا ناآگاهی عمل

1- Obsession
3- Harold and Maude
5- Bite the Bullet
7- In Cold Blood
9- Waldo Salt

2- Colin Higgins
4- Silver Streak
6- the Professionals
8- Truman Capote
10- Jane Fonda

کنید .

از موضوع شروع کنید . وقتی به موضوع می‌اندیشید ، به ماجرا و شخصیت بپردازید . اگر از این دو عامل نموداری ترسیم کنیم ، چنین خواهد بود :



دوگونه ماجرا وجود دارد - ماجرای برونی و ماجرای درونی . ماجرای برونی همان زدن بانک است مثل فیلم " بعد از ظهر سگی " . تعقیب اتومبیل مثل فیلم "بولت"^۱ یا "ارتباط فرانسوی"^۲ . مسابقات مسافت ، رقابت یا بازی ورزشی مثل فیلم " رولربال"^۳ . ماجرای درونی چیزی است که در درون شخصیت‌ها پتان در داستان رخ می‌دهد و در این‌گونه فیلم‌ها ، ماجرای درونی مرکز درام را تشکیل می‌دهد : " قصه‌ی عشق"^۴ ، " آلیس دیگر اینجا زندگی نمی‌کند " و " شب"^۵ شاهکار " آنتونیونی"^۶ که درباره‌ی تلاش یک زندگی زناشوئی است . البته غالب فیلم‌ها دارای هر دوگونه ماجرا هستند .

فیلم " محله چینی " توازن دقیقی میان ماجرای درونی و برونی است . موقعی که جک نیکلسون " جنجال آب " را افشا می‌کند ، آنچه بر او رخ می‌دهد

1- Bullitt
3- Rollerball
5- La Notte

2- The French Connection
4- Love Story
6- Antonioni

به احساسات وی در مورد " فی داناوی " مربوط می شود .

در فیلم " راننده تاکسی " ، " پال شریدر " می خواست تنهایی را به صورت نمایشی درآورد . بنابراین تصویر یک راننده تاکسی را انتخاب کرد . تاکسی مثل کشتی است روی امواج دریا که از بندری به بندری و از مسافری به مسافری می رود . تاکسی در فیلمنامه ی شریدر ، نمادی نمایشی است که بی هیچ رابطه ی عاطفی، بی ریشه و بی تماس تک و تنها در شهر نیویورک گشت و گذار می کند .

از خودتان بپرسید چگونه داستانی می نویسید ؟ یک فیلم ماجرائی هیجان آور بیرونی ، یا داستانی درباره ی یک رابطه ، داستانی عاطفی ؟ وقتی تصمیم گرفتید با چه نوع ماجرائی سر و کار دارید ، می توانید به سراغ شخصیت ها بروید .

اول ، نیاز شخصیت داستان را تعیین کنید . شخصیت داستان شما چه می خواهد ، نیازش چیست ؟ چه چیزی او را به سوی گره گشایی داستان می راند ؟ در " محله چینی " ، نیاز جک نیکلسون فهمیدن این مطلب است که چه کسی برای او تله گذاشته و چرا . در " سه روز کندور " ، رابرت ردفورد¹ می خواهد بداند چه کسی می خواهد او را بکشد و چرا . باید نیاز شخصیت داستان خودتان را مشخص کنید . شخصیت داستان چه می خواهد ؟

در " بعد از ظهر سگی " ، " آل پاچینو " ² بانک می زند تا برای عمل تغییر جنسیت دوستش ، پول فراهم کند . این نیاز اوست . اگر شخصیت داستان شما برای بردن میزهای قمار " لاس وگاس " ³ سیستمی پیدا کرده ، برای اینکه بفهمد این سیستم عملی است یا نه ، با این سیستم چقدر پول می تواند ببرد ؟ نیاز شخصیت داستان به شما ، هدف ، مقصد و پایانی برای داستان نشان می دهد . اینکه چگونه شخصیت داستان به این هدف دست می یابد یا دست نمی یابد ، ماجرای داستان شما را تشکیل می دهد .

تمام درام ها از برخورد تشکیل می شوند . اگر نیاز شخصیت داستان خود را بدانید ، می توانید در راه برطرف کردن این نیاز موانعی ایجاد کنید . و اینکه چگونه وی براین موانع غلبه می کند ، داستان را تشکیل می دهد . برخورد ، کشمکش

1- Robert Redord
3- Las Vegas

2- Al Pacino

و غلبه بر موانع، عناصر اصلی تشکیل دهنده‌ی تمام درام‌ها و همینطور کمدی‌ها است. این به عهده‌ی نویسنده است که در داستان چنان برخوردی خلق کند که بینندگان یا خوانندگان را به داستان جلب کند. داستان همیشه باید پیشرفت کند و به سوی گره‌گشایی پیش برود.

و همه‌ی این‌ها منوط به این است که موضوع داستان‌تان را بشناسید. اگر ماجرا و شخصیت فیلمنامه‌تان را بشناسید، می‌توانید نیاز شخصیت خود را مشخص کرده و سپس موانعی در راه رسیدن به آن نیاز ایجاد کنید. نیاز نمایش سه جوانی که در فیلم "بعد از ظهر سگی" بانک می‌زنند، مستقیماً به ماجرای بانک زدن مربوط می‌شود. موانعی که بر سر راه این نیاز ایجاد شده، خود ایجاد برخورد می‌کند - سیستم‌های گوناگون اختطاری، گاو صندوق بانک، قفل‌ها، اقدامات امنیتی که باید بر آن‌ها فائق شد تا بتوان فرار کرد. (کسی بانک نمی‌زند که آخرش گرفتار شود!).

شخصیت‌های داستان باید کاری را که می‌کنند برنامه‌ریزی کنند، و این به معنی مشاهده‌ی عینی گسترده و تحقیق و تهیه‌ی نقشه‌ی هم‌آهنگ شده‌ی ماجرا قبل از آنست که آنها حتی قصد به سرقت کنند. دوران بانی و کلاید که همینطوری بانک می‌زدند دیگر تمام شده است.

در "کابوی نیمه‌شب"، "جان وویت" ^۱ به نیویورک می‌آید که با فریفتن زنها پول درآورد. این نیاز اوست، رویا پیش هم هست، و تا آنجا که او می‌داند، می‌خواهد پول زیادی درآورد و زنهای زیادی را هم سرکیسه کند.

اما موانعی که بلادرنگ با آن‌ها روبرو می‌شود چیست؟ "داستین هافمن" او را فریب می‌دهد، پولش را از دست می‌دهد، دوستی و کاری پیدا نمی‌کند، و زنان نیویورکی به او اعتنا نمی‌کنند. همه‌اش یک رویا بیش نبود! نیازهای "جان وویت" با واقعیت خشن شهر نیویورک به سختی برخورد می‌کند. این برخورد داستان است!

بدون برخورد، درامی وجود ندارد. بدون نیاز، شخصیتی وجود ندارد.

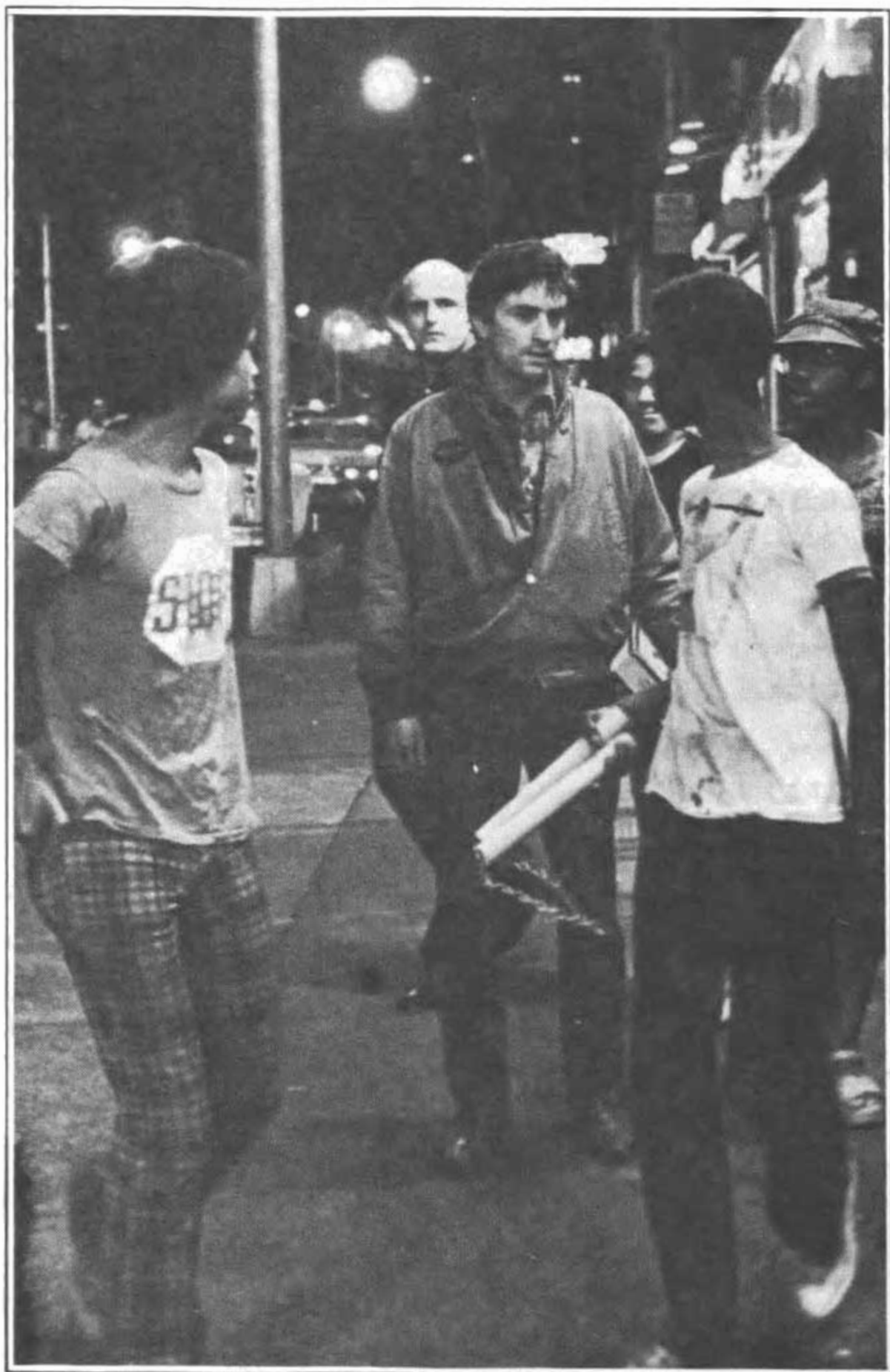
بدون شخصیت، ماجرائی وجود ندارد. "ماجرا، همان شخصیت است". این گفته‌ی "اف. اسکات فیتز جرالده" ^۱ در "آخرین سلطه‌گر" ^۲ است. آنچه شخص انجام می‌دهد شخصیت او را تشکیل می‌دهد، نه آنچه می‌گوید!

وقتی شروع به کاوش در موضوعتان می‌کنید، خواهید دید که همه چیز در فیلمنامه‌تان به هم مربوط است. هیچ چیز تصادفی یا چیزی به دلیل قشنگی یا زیرکانه بودن در داستان وجود ندارد. شکسپیر می‌نویسد:

"در سقوط گنجشک هم مشیتی خاص نهفته است. برای هر کنش، واکنشی متضاد و برابر وجود دارد". و این قانون طبیعی جهان است. همین اصل در مورد داستان هم صدق دارد. موضوع فیلمنامه‌تان، موضوع داستان‌تان را بشناسید.

□ بعنوان تمرین

موضوعی را که می‌خواهید به صورت فیلمنامه در آورید پیدا کنید. آن را در چند جمله از نظر شخصیت و ماجرا بیان کنید.



راننده تاکسی

۳

شخصیت



شامپو

■ و حال به خلق شخصیت می پردازیم

چگونه یک شخصیت را خلق می کنید؟

شخصیت چیست؟ چطور می فهمید که شخصیت داستان شما از اتومبیل شخصی استفاده می کند یا از دوچرخه؟ چگونه بین شخصیت و عملش و داستانی که بیان می کنید رابطه برقرار می کنید؟

شخصیت، شالوده‌ی اساسی فیلمنامه است. قلب، روح یا دستگاه عصبی داستان شماست. قبل از آنکه قلم بر کاغذ گذارید، باید شخصیت داستان را بشناسید.

شخصیت داستانتان را بشناسید

شخصیت اصلی داستان شما کیست؟ داستان شما درباره‌ی چه کسی است؟ اگر داستان درباره‌ی سه جوانی است که بانک می زنند، کدام از این سه جوان، شخصیت اصلی است؟ باید یکی از آنها را به عنوان شخصیت اصلی انتخاب کنید.

در فیلم " باج کسیدی و ساندنس کید " ، شخصیت اصلی کیست ؟ " باج " شخصیت اصلی است . اوست که تصمیم می‌گیرد ، وقتی باج یکی از آن نقشه‌های معمولاً جسورانه‌اش را برای ساندنس تعریف می‌کند ، نقش مهمی در داستان دارد . رابرت ردفورد در مقابل فقط به پال نیومن نگاه می‌کند ، حرفی نمی‌زند و می‌رود . و نیومن با خودش نجوا می‌کند که " این منم که قدرت دید دارم ، بقیه‌ی دنیا عینک زده‌اند ! " ^۱ و این یک حقیقت است . باج کاسیدی در متن این فیلمنامه شخصیت اصلی محسوب می‌شود - او شخصیتی اصلی است که نقشه می‌کشد و سپس عمل می‌کند . باج جلو می‌رود و ساندنس بدنبالش می‌آید . این فکر باج است که به آمریکای جنوبی بروند . باج می‌داند که روزهای بی‌قانونی‌اشان به سرآمده و برای آنکه از شر قانون ، کشته شدن و یا هر دو خلاص شوند باید بروند . این باج است که ساندنس و " اتاپلیس " ^۲ را متقاعد می‌کند تا همراه او بیایند . ساندنس یک شخصیت مهم است ولی شخصیت اصلی نیست . وقتی مشخص کردید که شخصیت اصلی کیست ، حال می‌توانید روش‌هایی را بیابید که بتوان از طریق آن‌ها پرتره یک شخصیت کامل و واقعی را آفرید .

روش‌های متعددی برای شخصیت‌پردازی وجود دارد و همه‌اشان معتبر هستند . اما شما باید بهترین آن‌ها را برای کارتان انتخاب کنید . روشی که در ذیل می‌آید ، امکان می‌دهد که در شکل دادن به شخصیت‌هایتان ، آنچه را لازم دارید از میان سایر عوامل انتخاب کنید .

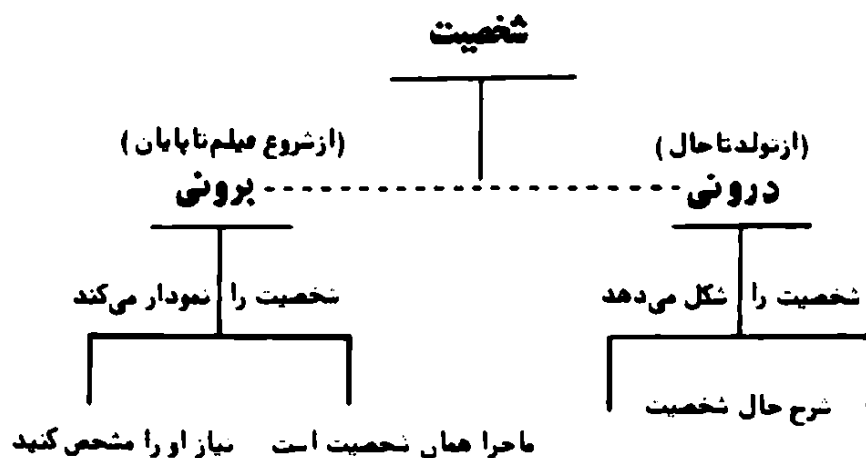
ابتدا ، شخصیت اصلی داستان را مشخص کنید . سپس عوامل تشکیل‌دهنده‌ی زندگی‌اش را به دو بخش عمده تقسیم کنید : بیرونی و درونی . زندگی درونی شخصیت داستان ، از زمان تولد وی تا لحظه‌ی شروع فیلم رخ می‌دهد . در این مسیر است که شخصیت داستان شکل می‌گیرد . زندگی بیرونی شخصیت از زمان شروع فیلم تا انتهای داستان رخ می‌دهد . در این مسیر است که شخصیت داستان خود را آشکار می‌کند .

1-"I got vision and the rest of the world wears bifocals."

2-Etta Place

سینما یک رسانهٔ تصویری است پس باید به دنبال شیوه‌هایی بود که بتوان تضادهای شخصیت داستان را به صورت عینی نمودار کرد. اما چیزی را که شخص نمی‌داند، نمی‌تواند نمودار کند.

به این ترتیب تمیز بین شناختن شخصیت و نمودار کردن او، روی کاغذ مشخص می‌شود.



از زندگی درونی شخصیت آغاز کنید. شخصیت اصلی زن یا مرد است؟ اگر مرد است وقتی داستان شروع می‌شود چند سال دارد؟ کجا زندگی می‌کند؟ کدام شهر، کدام کشور؟ در کجا به دنیا آمده است؟ آیا تنها فرزند خانواده بوده یا برادر و خواهر داشته است؟ دوران کودکی را چطور پشت سر گذاشته است؟ خوب یا بد؟ رابطه‌اش با والدین چطور بوده است؟ چگونه کودکی بوده؟ فعال بگو و بخند یا درس‌خوان و گوشه‌گیر؟

وقتی شروع به شکل بخشیدن شخصیت داستان از تولد به بعد می‌کنید، خواهید دید که چگونه شخصیت در پوست و گوشت ساخته می‌شود. بعد از تولد به سال‌های مدرسه و دانشگاه بپردازید. ازدواج کرده، مجرد است، طلاق گرفته، جدا شده یا همسرش فوت کرده؟ اگر ازدواج کرده، چند سال است که ازدواج کرده و با چه کسی ازدواج کرده؟ همسرش، عزیز کرده‌ی دوران کودکی بوده، تصادفاً با او ملاقات کرده، نامزدی طولانی داشته و یا اصلاً هیچ یک از این‌ها.

نوشتن، عبارتست از توانائی پرسیدن سئوالاتی از خود و جواب دادن به آنها. برای همین است که من پرورش شخصیت را در فیلمنامه‌نویسی یک تحقیق خلاقه می‌دانم. زیرا شما سئوال می‌کنید و جواب می‌دهید و این همان کاری است که در هر تحقیقی انجام می‌شود.

وقتی جنبه‌های درونی شخصیت داستان را در شرح حال او مشخص کردید به جنبه‌های بیرونی شخصیت پردازید.

جنبه‌های بیرونی شخصیت داستان از لحظه‌ی شروع فیلمنامه تا پایان آن رخ می‌دهد. مسئله مهم در اینجا بررسی رابطه‌هایی است که بین شخصیت‌های مختلف داستان شکل می‌گیرد.

این شخصیت‌ها چه کسانی هستند و چه می‌کنند؟ از زندگی‌اشان راضی هستند یا ناراضی؟ می‌خواهند زندگی‌شان طور دیگر بود، یعنی شغل دیگری داشتند، همسر دیگری داشتند یا اینکه آرزو می‌کنند آدم دیگری می‌بودند؟

چگونه شخصیت‌هایتان را روی کاغذ نمودار می‌کنید؟

ابتدا عوامل و عناصر تشکیل دهنده‌ی زندگی‌شان را از هم مجزا کنید. باید بتوانید آدم‌هایتان را در رابطه با سایر آدم‌ها و عوامل خلق کنید. تمام شخصیت‌های نمایشی به سه روش با هم رابطه متقابل پیدا می‌کنند.

یا در برآورده کردن نیاز نمایشی خود دچار برخورد و تضاد می‌شوند.
اگر مثلا آدم‌ها برای خریدن وسائل لازم برای زدن بانک احتیاج به پول دارند، چگونه این پول را بدست می‌آورند؟ دزدی می‌کنند؟ پول کسی را از او غارت می‌کنند یا از مغازه پول می‌دزدند؟

یا با سایر شخصیت‌ها دچار برخورد می‌شوند.

به‌گونه‌ای خصمانه، دوستانه یا بی‌تفاوت. یادتان باشد درام، برخورد است. ژان رنوار کارگردان مشهور سینمای فرانسه زمانی به من گفت: از نظر نمایشی ترسیم شخصیت یک آدم بی سرو پا، گیراتر از ترسیم شخصیت یک آدم

خوب است . جا دارد به این موضوع فکر کنید .

یا با خودشان دچار برخورد و تضاد می شوند .

شخصیت اصلی ما ممکن است برای آنکه زدن بانک را با موفقیت به اجرا برساند مجبور باشد بر ترسش از زندان فائق شود . ترس یک عنصر درونی است که برای غلبه بر آن باید با آن روبرو شد و آن را شناخت . همه‌ی ما که گاه و بیگاه دچار ترس شده‌ایم و این حالت را می‌شناسیم .

چگونه به شخصیت‌هایتان جنبه‌ی واقعی و چند بعدی می‌بخشید ؟

اول ، زندگی شخصیت داستان را به سه بخش عمده تقسیم کنید : حرفه‌ای^۱ شخصی^۲، خصوصی^۳.

حرفه‌ای : شخصیت داستان برای امرار معاش چه می‌کند ؟ کجا کار می‌کند ؟ نایب‌رئیس بانک است ؟ کارگرساختمانی است ؟ بی‌کاره است ؟ دانشمند است ؟ دلال محبت است ؟ چه شغلی دارد ؟

اگر شخصیت داستان در اداره‌ای کار می‌کند ، کارش در آن اداره چیست ؟ رابطه‌اش با همکارانش چطور است ؟ با آنها کنار می‌آید ؟ به یکدیگر کمک می‌کنند ؟ به یکدیگر اعتماد می‌کنند ؟ در ساعات غیر اداری با یکدیگر رفت‌وآمد دارند ؟ با رئیس خودش چطور کنار می‌آید ؟ با او رابطه‌ی خوبی دارد یا به دلیل شیوه‌ی کارها ، یا حقوق ناکافی ، بین آنها کدورتی وجود دارد ؟ وقتی بتوانید رابطه‌های شخصیت اصلی داستان را با سایرین در زندگی‌اش کاوش کرده و تعیین کنید آن‌گاه یک هویت^۴ و نقطه نظر را خلق کرده‌اید ، و این نقطه شروع شخصیت‌پردازی است .

شخصی : آیا شخصیت اصلی داستان مجرد است ، متاهل است ، از همسرش جدا شده ، طلاق گرفته ، یا همسرش مرده است ؟ اگر ازدواج کرده ، با چه زنی ازدواج کرده ؟ و چه موقع ازدواج کرده ؟ رابطه‌اشان با یکدیگر چطور است ؟ اجتماعی‌اند یا منزوی ؟ دوستان زیاد و فعالیت اجتماعی فراوان دارند یا دوستان محدود ؟

1-professional

2- personal

3- private

4-personality

زندگی خانوادگی‌اشان پایدار است، یا شخصیت اصلی شما در یک ماجرای عشقی خارج از خانواده درگیر است؟ اگر مجرد است، زندگی مجردی‌اش چگونه است؟ آیا طلاق گرفته؟ شخصی که از همسرش جدا شده معمولاً امکانات نمایشی فراوانی برای کارکردن دارد. اگر در مورد شخصیت داستان شک دارید به زندگی خودتان مراجعه کنید. از خودتان بپرسید اگر در چنین شرایطی بودید و اگر به جای شخصیت داستان بودید چه می‌کردید؟ روابط شخصی شخصیت داستان را مشخص کنید.

خصوصی: وقتی شخصیت داستان تنهاست، چه می‌کند؟ تلویزیون تماشا می‌کند؟ ورزش می‌کند - دو یا دوچرخه‌سواری؟ حیوان دست آموز دارد؟ اگر دارد، چگونه حیوانی؟ تمبر جمع می‌کند یا سرگرمی‌های جالب دیگری دارد؟ به طور خلاصه در این بخش آن لحظاتی از زندگی شخصیت داستان را که تنهاست مورد بررسی قرار دهید.

نیاز شخصیت داستان شما چیست؟ یعنی در فیلمنامه‌تان چه می‌خواهد؟ نیاز شخصیت داستان را تعیین کنید. اگر داستان درباره‌ی راننده‌ی مسابقات اتومبیلرانی " ایندیانا پلیس ۵۰۰"^۱ است، او باید مسابقه را ببرد. این نیاز اوست. نیاز " وارن بیٹی"^۲ در فیلم " شامپو" باز کردن یک مغازه‌ی شخصی است. این نیاز است که او را در طول ماجرای فیلمنامه به پیش می‌راند. در " راکی"^۳ نیاز راکی این است که تا پایان راند پانزده مسابقه با " آپولو کرید"^۴ بتواند سرپا باشد.

موقعی که نیاز شخصیت داستان را تعیین کردید، می‌توانید موانعی در سر راه آن نیاز بتراشید. درام عبارت است از برخورد، باید در مورد نیاز شخصیت داستان صورتان کاملاً واضح و روشن باشد تا بتوانید موانعی در سر راه دستیابی به آن، ایجاد کنید. این کار به داستان تنش نمایشی می‌دهد که غالب اوقات در فیلمنامه‌ی تازه کارها وجود ندارد.

1- Indianapolis 500

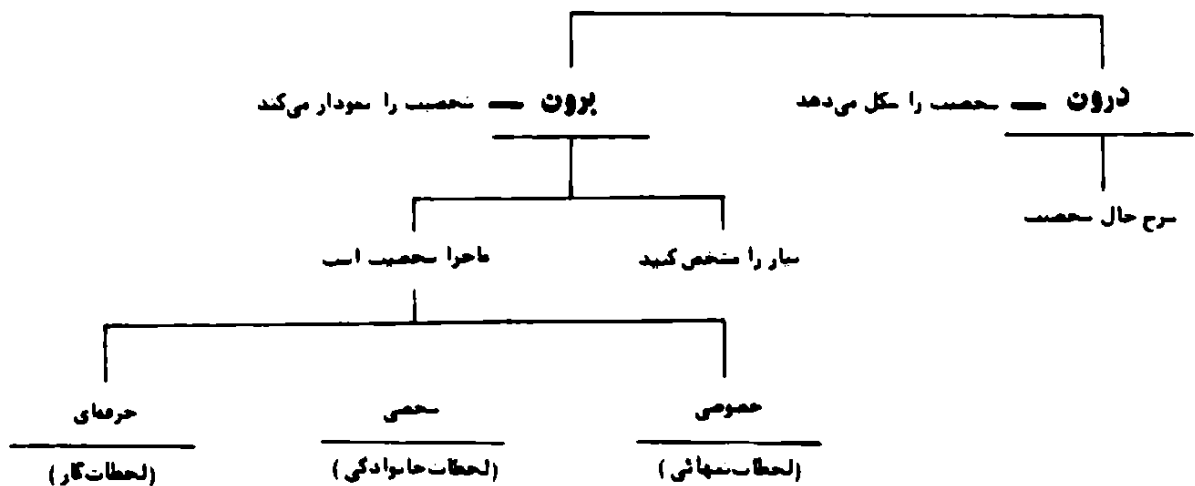
2-Warren Beatty

3-Rocky

4-Apollo Creed

جوهر شخصیت، ماجراست. یک شخصیت عبارتست از کاری که می‌کند. سینما رسانه‌ای بصری است و مسئولیت نویسنده عبارتست از انتخاب تصویر یا نقشی که شخصیت داستان را از نظر سینمایی نمایشی می‌کند. می‌توان صحنه‌ی برگفتگوئی را در اطاق کوچک و پیرائشیه‌ی یک هتل قرار داد، یا همان صحنه را در کنار ساحل ترتیب داد. اولی از نظر تصویری، فضای بسته‌ای را نمایش می‌دهد و دیگری از نظر تصویری فضای باز و پویایی را تصویر می‌کند. داستان مال‌شماست و این به شما بستگی دارد که کدام یک را برگزینید.

شخصیت



یادتان باشد که فیلمنامه، داستانی است که با تصویر بیان می‌شود. و آن چنانکه "راداستوارت"^۱ خواننده آمریکائی می‌خواند "هر تصویری خود داستانی است"، تصاویر هر یک جوانبی از شخصیت داستان را نمودار می‌کنند. در فیلم کلاسیکی ساخته‌ی رابرت راسن موسوم به "کلاهدردار"، نقص جسمانی شخصیت داستان نمودار استعاری جنبه‌ای از شخصیت اوست. شخصیت اصلی در این فیلم دختر افلیجی است که نقش او را "پایپرلاری"^۲ بازی می‌کند، این زن در موقع راه

1- Rod Stewart

2- Piper Laurie

رفتن می‌لنگد. اما از نظر عاطفی چه فکری هم فلج است، برای آنکه زیاد مشروب می‌خورد و هیچ تصمیمی در مورد هدفش در زندگی ندارد. نقص جسمانی در حقیقت تاکیدی تصویری بر کیفیت فکری شخصیت است.

"سام پکین‌پا"^۱ همین کار را در فیلم "این گروه خشن"^۲ می‌کند. شخصیتی که "ویلیام هولدن" در این فیلم نقش آن را بازی می‌کند نیز موقع راه رفتن می‌لنگد. این نقص، نتیجه‌ی یک سرقت مسلحانه‌ی نافرجام است که چند سال قبل رخ داده و نماینده‌ی گوشه‌ای از شخصیت هولدن است، نشان می‌دهد که او "فرد تغییر ناپافته‌ای در سرزمین تغییر یافته‌ای است" که یکی از مضامین مورد علاقه‌ی پکین‌پا است، مردی که ده سال دیر به دنیا آمده، مردی که از زمان خویش عقب است. در "محلای چینی" نیکلسون، زخمی روی بینی دارد، زیرا به‌عنوان کارآگاه زیاد به کار دیگران سرک می‌کشد.

نقص جسمانی - به‌عنوان گوشه‌ای از شخصیت - قراردادی تئاتری است که سابقه‌ی آن به گذشته‌ای دور بر می‌گردد. در این‌جا به کاربرد آن در نمایشنامه "ریچارد سوم"^۳، یا امراض سل و مقاربتی که به ترتیب در درام‌های "اونیل"^۴ و "ایبسن"^۵ شخصیت‌ها به آن دچار می‌شوند، باید اشاره کرد.

باید اذعان به شرح حال شخصیت‌ها، ابتدا شخصیت‌هایشان را شکل می‌دهید و سپس با نشان دادن کارهایی که انجام می‌دهند و مشخصه‌های جسمی آنها، هویت آنها را در فیلمنامه آشکار می‌کنید.

ماجرای همان شخصیت است.

گفتگو^۶ جزئی از عمل شخصیت‌ها است. اگر شخصیت داستان را بشناسید، گفتگوهای که برایش می‌نویسید، به موازات باز شدن داستان در فیلمنامه به راحتی جاری می‌شوند. اما بسیار هستند کسانی که نگران گفتگوهای فیلمنامه‌اشان می‌شوند و می‌ترسند که گفتگو در فیلمنامه‌اشان خام دستانه و پراپ‌وتاب شود.

1- Sam Peckinpah

2- the Wild Bunch

3- Richard III

4- O'Neill

5- Ibsen

6- dialogue

فرض کنیم که اینطور باشد. که چه؟ نوشتن گفتگو کاری است که در عمل یاد گرفته می‌شود و احتیاج به هماهنگی خلاقه دارد. هرچه بیشتر گفتگو بنویسید، نوشتن آن آسان‌تر می‌شود. اینکه ۶ صفحه اول دست‌نویس اول فیلمنامه، مملو از گفتگوهای خام دستانه باشد چه‌باید! نگران نباشید. زیرا ۶ صفحه بعدی فیلمنامه، دارای گفتگوهای روان‌تر و بهتری خواهد بود. هرچه بیشتر گفتگو بنویسید، نوشتن گفتگو آسان‌تر می‌شود. زیرا به هر حال در انتها می‌توان بازنگری کرد و گفتگوهای بخش اول فیلمنامه را روان‌تر کرد.

وظیفه گفتگو چیست؟

گفتگو به نیاز شخصیت، امیدها و آرزوهایش مربوط می‌شود.

گفتگو چه کار باید بکند؟

گفتگو باید اطلاعات و حقایقی از داستان را به بینندگان منتقل کند. گفتگو باید داستان را به جلو براند. گفتگو باید شخصیت‌ها را نمودار کند. گفتگو باید تضادهای میان و درون شخصیت‌ها، حالات درونی و چرخش‌های سریع شخصیت‌ها را نمودار کند. گفتگو باید از شخصیت نشئت بگیرد.

شخصیت داستان خود را بشناسید!

□ بعنوان تمرین

به انتخاب خود شخصیت و ماجرائی را انتخاب کنید. شخصیت اصلی یک داستان و دو سه شخصیت عمده‌اش را انتخاب کنید. از سه تا ده صفحه و در صورت نیاز بیشتر، شرح حال شخصیت را بنویسید، از تولد آن‌ها شروع کنید و تازمان حال، زمانی که داستان شروع می‌شود، آن‌ها را دنبال کنید. این امر اگر بخواهید، شامل شخصیت‌های در گذشته نیز می‌شود. برای آنکه روابط شخصیت عمده داستان را در طول فیلمنامه مشخص کنید سه بخش عمده زندگی او را از هم مجزا کنید. درباره‌ی آدم‌های داستانتان فکر کنید.

۴

بنا کردن شخصیت



سهر روز کندور

۱۳۰۲۰۹۱۰۰۱۰۰

■ حال روند بنا کردن شخصیت را بسط می‌دهیم

تابه حال مختصری راجع به پی‌ریزی‌های شخصیت از طریق نوشتن شرح حال شخصیت و جدا کردن رابطه‌های سخن گفتیم .
اکنون چه؟

چگونه می‌توان فکر اولیه‌ای درباره‌ی یک شخصیت ، در شکل شکسته و بسته و درهم ریخته‌اش را به صورت انسانی زنده با گوشت و پوست تبدیل کرد؟ شخصی که بتوان با آن رابطه برقرار کرد و با او همانندی¹ داشت .
چگونه به درون شخصیت‌های داستان‌تان زندگی می‌دمید؟ چگونه شخصیت‌های داستان‌تان را بنا می‌کنید .

این پرسشی است که شعرا ، فلاسفه ، نویسندگان ، نقاشان ، دانشمندان و مردان کلیسا از ابتدای پیدایش تاریخ مدون درباره‌ی آن اندیشیده‌اند . برای این سؤال جواب مشخصی وجود ندارد – این پرسش جزئی است از رمز و راز

1- identify with

فرآیند^۱ خلاقه‌ی هنری .

واژه کلیدی همان "فرآیند"^۲ است و همین واژه است که آن را به راه حل و جواب می‌رساند .

ابتدا باید ظرف^۳ شخصیت را خلق کرد . سپس می‌توان این ظرف را از محتوی^۴ پر کرد . ظرف و محتوی . این دواصل انتزاعی روند خلاقه ، ابزار ارزشمندی برایمان به‌شمار می‌آیند . این دواصل دربردارنده‌ی مفهومی اساسی است که بعداً به دفعات در کتاب از آن یاد خواهد شد .

ظرف :

یک فنجان خالی را به تصور درآورید . به داخل آن نگاه کنید . در آن فضائی خالی وجود دارد . این فضا ، قهوه ، چای ، شیر ، آب ، شیرکاکائو ، آبجو یا هر مایع دیگری را که محتوی فنجان است در خود جای می‌دهد .

فنجان ، قهوه را در خود جای می‌دهد . فضای داخل فنجان که قهوه در آن جای می‌گیرد ، ظرف نام دارد .

اگر این تصویر را در ذهن نگاه دارید ، همچنانکه پیش می‌رویم مفهوم شالوده‌ای ما روشن خواهد شد .

ابتدا روند بنای شخصیت را از نظر ظرف مورد کاوش قرار می‌دهیم .

اول - نیاز شخصیت داستان‌تان را مشخص کنید .

شخصیت داستان در طول فیلمنامه چه می‌خواهد انجام دهد یا بدست

آورد .

بدست آوردن یک میلیون تومان پول ، زدن یک بانک ؟ شکستن رکورد بالاترین

سرعت آبی ؟ رفتن به نیویورک و کابوی نیمه شب شدن مثل جان‌وزویت ؟ با " آنی

هال " رابطه برقرار کردن ؟ رویای تمام عمر را تحقق بخشیدن ، و مثل آلیسی که

دیگر اینجا زندگی نمی‌کند و در " مانتری"^۵ کالیفرنیا خواننده‌ی مشهور شدن ؟

1- Creative Process

2- process

3- context

4- content

5- Monterey

یا مثل ریچارد دریفوس^۱ در " برخورد نزدیک از نوع سوم " ^۲ فهمیدن این مطلب که در دنیا چه می‌گذرد؟ این‌ها همه نیازهای شخصیت است .

از خود بپرسید - نیاز شخصیت داستان شما چیست؟

سپس به شرح حال شخصیت بپردازید . همانطور که پیشنهاد شده از سه تا ده صفحه یا اگر میل داشته باشید بیشتر درباره‌ی شرح حال او بنویسید . بفهمید که شخصیت داستان شما چگونه آدمی است . احتمال دارد برای آنکه تصویر روشنی از شخصیت به دست آورید ، از پدر بزرگ و مادر بزرگ شخصیت شروع کنید . نگران این نباشید که در این باب چند صفحه می‌نویسید . زیرا شما به عنوان نویسنده ، در آغاز راهی هستید که طی پیش‌آماده‌سازی خلاقه‌ی فیلمنامه ، همچنان رشد و بسط خواهد یافت . شرح حال شخصیت فقط برای خودتان می‌ماند و اصلاً نیازی ندارد در فیلمنامه گنجانده شود . این شرح حال ، فقط وسیله‌ای است در اختیار شما ، تا از آن برای خلق شخصیت داستان استفاده کنید .

وقتی نوشتن شرح حال شخصیت پایان یافت ، به جنبه‌ی بیرونی شخصیت بپردازید . عوامل حرفه‌ای ، شخصی ، خصوصی زندگی شخصیت را از هم جدا کنید .

و این نقطه شروع کار است : ظرف

اکنون در این پرسش که " شخصیت چیست؟ " کاوش می‌کنیم .

شخصیت چیست؟

آدم‌ها چه چیزهای مشترکی دارند؟ من و شما یکسان هستیم : دارای نیازها ، خواست‌ها ، ترس‌ها ، و عدم اطمینان‌های مشترک هستیم : می‌خواهیم دوستان بدارند ، آدم‌هایی مثل ما وجود داشته باشند ، موفق باشیم . خوشبخت و سالم باشیم . در زیر این پوست ، ما افراد انسانی یکسانی هستیم . این چیزهاست که ما را یکی می‌کند .

اما چه چیز ما را از یکدیگر جدا می‌کند؟
 آنچه ما را از دیگران جدا می‌کند، - نقطه‌نظر^۱ ماست - اینکه چگونه جهان هستی را می‌نگریم. و در این مورد هر کس یک نقطه‌نظری دارد.
 شخصیت، یک نقطه‌نظر است - این شیوه‌ی نگرش فرد به جهان است - این ظرف اوست.

شخصیت داستان می‌تواند پدر یا مادر خانواده‌ای باشد، و از اینرو نقطه نظر والدین را نشان می‌دهد، می‌تواند دانش‌آموز باشد و جهان را از نقطه‌نظر یک دانش‌آموز نگاه کند، شخصیت داستان می‌تواند مثل "ونساردگریو"^۲ در فیلم "جولیا"^۳، یک فعال سیاسی باشد، این نقطه‌نظر اوست و او حاضر است برای آن زندگی‌اش را هم فدا کند. زن خانه‌دار دارای نقطه‌نظر خاصی است، تبه‌کار، پلیس، پزشک، حقوق‌دان، ثروتمند، فقیر، زن آزاد یا غیره - همه نقطه‌نظرهای مشخص و منفردی دارند.

نقطه‌نظر شخصیت داستان چیست؟

شخصیت شما محافظه‌کار است یا آزادیخواه؟ جامعه‌گرا؟ بشردوست؟ نژاد پرست؟ کسی که به سرنوشت، تقدیر و یا به خرافات اعتقاد دارد؟ کسی که به پزشکان و حقوق‌دانان اعتقاد دارد، کسی که به "وال استریت جورنال"^۴ و "نیویورک تایمز"^۵ اعتقاد دارد؟ معتقد به "تایم"^۶، "پپیل"^۷ و "نیوزویک"^۸ است؟ (برخی نشریات معروف هفتگی و روزانه اقتصادی - اجتماعی آمریکا).

نقطه‌نظر شخصیت داستان درباره‌ی کارش چیست؟ در مورد زندگی زناشویی‌اش چیست؟ از موسیقی خوشش می‌آید؟ اگر خوشش می‌آید از چه نوع موسیقی؟ این عناصر بعداً به صورت اجزا ویژه و تمامیت یافته‌ی شخصیت داستان در می‌آید. هر یک از ما دارای نقطه‌نظری هستیم - پس اول مطمئن شوید که شخصیت داستان دارای نقطه‌نظرهای مشخص و مستقلی است. ابتدا ظرف را خلق کنید و محتوی به‌دنبال آن خلق می‌شود.

1- point of view

2- Venessa Redgrave

3- Julia

4- Wall Street Journal

5- The New York Times

6- Time

7- People

8- Newsweek

مثلا، نقطه نظر شخصیت داستان می تواند این باشد که کشتار بی استثناء نهنگها و دلفینها، اخلاقا کار اشتباهی است و او با پرداخت اعانات نقدی، ارائه خدمات داوطلبانه، حضور در گردهم آئیها، شرکت در تظاهرات و یا با به تن کردن پیراهنهایی با کلمات " نهنگها و دلفینها را نجات دهید " به طرفداری از این نقطه نظر برخیزد. نهنگ و دلفین دو نمونه از هوشمندترین موجودات کره زمین به شمار می آیند. بعضی دانشمندان معتقدند این دو نوع از انسان هم با هوشتر هستند. اطلاعات علمی این موضوع را تأیید می کند که دلفین تا بحال به نوع انسان حمله نکرده و به او آزار نرسانده است. داستانهای بی شماری در دست است از دلفینهایی که از خلبانان و ملوانان غرق شده در آب در مقابل حملات بی رحمانه کوسهها دفاع کرده اند. باید برای نجات این اشکال زندگی هوشمندانه راهی وجود داشته باشد. مثلا شخصیت داستان ممکن است به عنوان اعتراض به کشتار غیر منطقی نهنگ و دلفین توسط ماهیگیران حرفه ای از خوردن گوشت تون^۱ خودداری کند.

به دنبال روشهایی بگردید که شخصیت هایتان از طریق آنها نقطه نظرهای خود را به اثبات رسانده و نمایشی کنند.

شخصیت غیر از اینها، دیگر چیست؟

شخصیت طرز برخورد^۲ هم است - گونه ای ظرف - گونه ای احساس و عمل که طرز تلقی شخص را نمودار می کند. آیا شخصیت شما در برخوردهایش، غالب است؟ مغلوب است؟ شخص مثبتی است یا منفی است؟ خوشبین یا بدبین است؟ از زندگی و کارش راضی است؟

یادتان باشد درام برخورد است - هرچه روشن تر بتوانید نیاز شخصیت را مشخص کنید، راحت تر خواهید توانست موانعی بر سر راه برآوردن این نیاز ایجاد کنید و از این رو ایجاد برخورد راحت تر خواهد بود. این امر شما را در خلق خط داستان نمایشی و گیرا، یاری خواهد کرد.

این موضوع در کمدی هم قانون موثری است. شخصیت های " نیل سایمون"^۳

معمولا نیازساده‌ای دارند که خود ایجاد برخورد و تضاد می‌کند. در فیلم "دختر خداحافظی"^۱، ریچارد دریفوس نقش بازیگری شیکاگوئی را بازی می‌کند که قسمتی از آپارتمان یکی از دوستانش در نیویورک را به اجاره داده است. وقتی وارد نیویورک می‌شود می‌فهمد که هم‌اطاقی سابق (مارشا می‌سون)^۲ و دختر جوانش (کوئین کامینز)^۳ عمداً تمام آپارتمان را اشغال کرده‌اند. دریفوس آپارتمان را می‌خواهد و زن آنجا را ترک نمی‌کند - زن می‌گوید صاحب آپارتمان است و تصاحب خودش ندهم قانون است. این تضاد، شروع رابطه‌ی این دو نفر است که مبنای آن، این است که هر یک خودش را محق می‌داند.

فیلم "دنده‌ی آدم"^۴ مورد دیگری از این دست است. این فیلم که نوشته‌ی "گارسن کانین"^۵ و "روت گوردن"^۶ است و با بازیگری "اسپنسر تریسی"^۷ و "کاترین هپبورن"^۸ در نقش دو وکیل دعاوی ساخته شده - زن و شوهری را نشان می‌دهد که در دادگاه به رقابت با یکدیگر بر می‌خیزند "تریسی" در نقش دادستان، زنی (جودی هالیدی)^۹ را که متهم به کشتن شوهرش است محکوم می‌کند و "هیپورن" از این زن دفاع می‌کند. این یک کمدی با موقعیت عالی است که با مسئله اساسی "حقوق برابر زن و مرد" سروکار دارد. این فیلم که در سال ۱۹۴۹ ساخته شد، تلاش زنان برای دستیابی به حقوق برابر را گوشزد می‌کند و یکی از کمدی کلاسیک‌های آمریکائی بشمار می‌آید.

نیاز شخصیت داستان را تعیین کنید و سپس موانعی بر سر راه آن نیاز بتراشید.

هرچه بیشتر درباره‌ی شخصیت داستان بدانید، راحت‌تر می‌توانید به چارچوب بافت داستان، بعد بدهید.

اما شخصیت، غیر از این‌ها چیست؟

شخصیت عبارتست از هویت. هر شخصیتی از نظر تصویری هویتی از خود

1- The Goodbye Girl

2- Marsha Mason

3- Quinn Cummings

4- Adam's Rib

5- Garson Kanin

6- Ruth Gordon

7- Spencer Tracy

8- Katharine Hepburn

9- Judy Holliday

بروز می‌دهد. آیا شخصیت داستان شما خوشحال است؟ خوشبخت است، با هوش، طنز، بگو و بخند؟ جدی؟ خجالتی منزوی؟ جذاب، ژولیده، بی دست و پا، مطمئن، خشک و رسمی؟...

شخصیت داستان دارای چگونه هویتی است؟

شخصیت داستان سهل انگار، شیطان صفت یا بد جنس است؟ این‌ها همه خصیصه‌های هویت است - و شخصیت شخص را بازتاب می‌کنند.

شخصیت همچنین رفتار^۱ نیز هست. جوهر شخصیت، عمل اوست. کاری که شخص می‌کند در حقیقت نشان‌دهنده‌ی خود اوست.

رفتار همان ماجراست (عمل است). فرض کنید شخصیتی از رولز رویس پیاده می‌شود، در آن را قفل می‌کند، از خیابان رد می‌شود و یک سکه ده سنتی در جوی می‌بیند - چه کار می‌کند؟ اگر به اطراف نگاه کند تا ببیند کسی نگاهش نمی‌کند و کسی را نبیند و خم شود و سکه را بردارد، این خود دربارهٔ شخصیت سخن‌ها می‌گوید. اما اگر به اطراف بنگرد و ببیند که کسی نگاهش می‌کند و سکه را از زمین بر ندارد، آن‌هم گوشه‌ای از شخصیت را نمودار می‌کند، گوشه‌ای که رفتار او، آن را نمایشی کرده است.

اگر رفتار شخصیت داستان را در چارچوب موقعیت نمایشی مشخص کنید، درحقیقت به‌خواننده و بیننده درمورد زندگی خودشان بینش و بصیرت داده‌اید. رفتار شخصیت خیلی چیزها می‌گوید. زمانی به یکی از دوستانم این امکان دست داد که برای مصاحبه‌ای برای به دست آوردن شغلی جدید به نیویورک پرواز کند. اما در مورد رفتن به نیویورک تردید داشت. این مصاحبه برای احراز شغلی آبرومند باحقوقی بالا بود که وی سخت خواستار آن بود. اما دوست من نمی‌دانست که دلش می‌خواهد برای زندگی به نیویورک برود یا نه. او بیشتر از یک هفته با این مشکل درگیر بود تا بالاخره تصمیم گرفت که به نیویورک برود. چمدان سفر بست و به طرف فرودگاه رفت. اما وقتی اتومبیلش را در فرودگاه پارک کرد، "تصادفا" سوپج اتومبیل را در داخل اتومبیلی که روشن بود جا گذاشت! این

خودش یک نمونه‌ی کامل از عملی رفتاری است که شخصیت را نمودار می‌کند. این موضوع به دوستم حالی کرد که در تمام این مدت نمی‌خواست به نیویورک برود!

یک چنین صحنه‌ای خیلی چیزها درباره‌ی شخصیت می‌گوید.

آیا شخصیت داستان شما زود عصبانی می‌شود، مثل "مارلون براندو"¹ در فیلم "اتوبوسی به نام هوس"² اشیاء را به اطراف پرت می‌کند. یا شخصیت داستان شما مثل "مارلون براندو" در فیلم "پدرخوانده"³ دیر عصبانی می‌شود، لبخند سنگینی می‌زند و عصبانیت خودش را نشان نمی‌دهد؟ آیا شخصیت داستان شما سرقرار دیر می‌آید، زود می‌آید و یا سر وقت حاضر می‌شود؟ آیا شخصیت شما مثل "وودی آلن" است که در مقابل قدرت واکنش نشان بدهد و مثل او در فیلم "انی هال" تصدیق رانندگی‌اش را در مقابل افسر پلیس پاره کند. تمام کلمات و اعمالی که براساس خصیصه‌های شخصیت در فیلمنامه گنجانده می‌شود، درک و آگاهی ما را از شخصیت بسط می‌دهد.

اگر در فیلمنامه به نقطه‌ای رسیدید که در آن نمی‌دانستید شخصیت‌های داستان در موقعیتی خاص چه می‌کنند، به زندگی خودتان مراجعه کنید و ببینید اگر شما در شرایط مشابه بودید چه می‌کردید. زندگی شما بهترین منبع تحقیق موجود در اختیار شماست. این کار را حتماً بکنید، اگر مشکلی را خلق کردید، باید بتوانید راه حلی برای آن پیدا کنید.

در زندگی روزمره‌مان هم این موضوع صادق است.

این‌ها همه به شناخت شخصیت داستان برمی‌گردد. شخصیت داستان شما در طول فیلمنامه چه می‌خواهد انجام دهد؟ چه انگیزه‌ای او را به دست یافتن یا دست‌سیافتن به این هدف می‌راند؟ هدف و نیاز شخصیت اصلی در فیلمنامه‌تان چیست؟ چرا او اصلاً در فیلمنامه وجود دارد؟ چه می‌خواهد به دست آورد؟ ما به عنوان خواننده و بیننده چه احساسی باید نسبت به آدم‌های داستان شما

1- Marlon Brando

2- A Streetcar Named Desire

3- Godfather

4- Woody Allen

داشته باشیم؟ این وظیفه‌ی شماست که آدم‌های واقعی در موقعیت‌های واقعی خلق کنید.

غیر از این‌ها شخصیت چیست؟

شخصیت چیزی است که من آن را افشا^۱ می‌نامم. طی داستان، ما بینندگان معمولا چیزی درباره‌ی شخصیت داستان می‌فهمیم. مثلا در فیلم "سه‌روز کندرو"، رابرت ردفورد در رستوران محله نشسته و دستور غذا می‌دهد. می‌فهمیم که آدم روشنفکری است، نویسنده‌ای با "بهترین مجموعه‌ی جواب‌های نه به مقالاتش" و بعدا به‌گونه نمایشی شیوه‌ی مطابقت وی را با موقعیت جدیدش می‌پذیریم. کسی می‌خواهد او را بکشد و رابرت ردفورد نمی‌داند چه کسی و برای چه می‌خواهد این کار را بکند. در فیلمنامه‌ی تنگاتنگی که "لورنز و سمیل جونیور"^۲ و "دیوید ری فیلد"^۳ نوشته‌اند گوشه‌ای از شخصیت رد فورد برای ما آشکار می‌شود.

وظیفه‌ی فیلمنامه‌نویس، عبارتست از آشکار کردن جوانبی از شخصیت داستان به خواننده و بیننده. ما به‌عنوان بیننده باید چیزی راجع به شخصیت داستان فراگیریم. معمولا در باز شدن فیلمنامه، شخصیت داستان به موقعیت بد خود در داستان که ماجرای نمایشی را حفظ می‌کنند، پی می‌برد.

همدات‌پنداری^۴ جانب دیگری از شخصیت است. این اظهار که "من یک چنین آدمی را می‌شناسم". بزرگترین ستایشی است که نویسنده می‌تواند از جانب بیننده یا خواننده دریافت کند.

تمام مشخصه‌های شخصیت که در بالا یاد شد - نقطه‌نظر، هویت، طرز برخورد، و رفتار - در طول مرحله بنا کردن شخصیت به هم مربوط شده و درهم ادغام می‌شوند. این امر به نویسنده آزادی انتخاب می‌دهد. شما به عنوان نویسنده می‌توانید از بعضی یا همه‌ی این عوامل استفاده کنید یا از هیچ کدام استفاده نکنید. اما با این حال آگاه بودن شما از آن‌ها، تسلط شما را در مرحله‌ی بنا کردن شخصیت بالا می‌برد.

1- Revelation

2- Lorenzo Sample Jr.

3- David Rayfield

4- Identification

و تمام این عوامل از شرح حال شخصیت اصلی سرچشمه می‌گیرد: از گذشته‌ی شخصیت داستان است که نقطه‌نظر، هویت، طرز برخورد، رفتار و نیاز و هدف نشئت می‌گیرد.

وقتی وارد مرحله‌ی نگارش فیلمنامه شدید، خواهید دید که تقریباً ۲۰ تا ۵۰ صفحه طول می‌کشد تا شخصیت‌ها با شما شروع به صحبت کنند و بگویند چه می‌خواهند بکنند و چه می‌خواهند بگویند. وقتی تماس برقرار کردید و رابطه‌ای با آدم‌های داستان‌تان برقرار کردید، این دیگر آن‌ها هستند که کار را به دوش می‌گیرند. در این مرحله بگذارید آن‌ها هر کار می‌خواهند بکنند. در مرحله‌ی به روی کاغذ آوردن فیلمنامه به قابلیت خود در انتخاب ماجرا و جهت‌آن اعتماد کنید.

بعضی اوقات، شخصیت‌هایتان خط داستانی را بدون آنکه شما بدانید تغییر می‌دهند، و شما نمی‌دانید که بگذارید آن‌ها این کار را بکنند یا نه. به آن‌ها امکان این کار را بدهید. ببینید چه اتفاق می‌افتد. فوکش این است که چند روزی طول می‌کشد بفهمید اشتباه کرده‌اید. مهم این است که اشتباه کنید، خلاقیت سازنده^۱ از تصادفات و اشتباهات سرچشمه می‌گیرد. اگر اشتباهی کردید، خیلی ساده آن را بازنویسی کنید و همه چیز به حالت اول در می‌آید.

زمانی یکی از دانشجویانم نزد من آمد و گفت که مدتی است که دارد درامی می‌نویسد با پایانی کاملاً غم‌انگیز و تراژیک. اما موضوع عجیب این است که در قسمت سوم کار، شخصیت‌ها شروع کرده‌اند به رفتارهای مسخره و گفتگوهای خنده‌دار پیدا کرده‌اند. مسئله این بود که هر بار او به نوشتن می‌پرداخت، طنز جاری می‌شد و او نمی‌توانست جلوی‌ش را بگیرد. بالاخره هم ناامید شد و مایوسانه دست از کار کشید.

با حالتی عذرخواهانه پیش من آمد و با تمام صداقت توضیح داد که دیگر نمی‌داند چه بکند. من به او توصیه کردم که باز هم بنویسد و بگذارد کلمات و گفتگوها چنانچه هستند جاری شوند. اگر کلمات خنده‌دار هستند، خنده‌دار

باشند. فقط بنویسد و بخش سوم کار را نیز به پایان رساند. بعد از انجام این کار می‌تواند ببیند چه کار کرده است. اگر در تمام طول کار، روال کار خنده‌دار بوده و از آن راضی نبوده، تنها کاری که باید انجام دهد این است که فیلمنامه را در کشویی گذاشته و آن را بایگانی کند و قسمت سوم را آنطور که می‌خواسته بنویسد.

دانشجوی مذکور این کار را کرد و این کار نتیجه‌بخش افتاد. یعنی برداشت کمدی بخش سوم را نوشت و کنار گذاشت و بار دیگر آن را به صورت جدی و دراماتیک نوشت - آنطور که اول می‌خواست باشد. معلوم شد که کمدی چیزی بوده که وی باید در نوشته‌اش در پی آن می‌بوده. کمدی آن چیزی بود که باید وی آن را بیرون می‌آورد. همین موضوع بود که نمی‌گذاشت وی فیلمنامه را تمام کند. نویسنده در مرحله‌ی پایان دادن به فیلمنامه گاه بارها توقف می‌کند و آن را تمام نمی‌کند. بعد از اینکه نوشتن فیلمنامه کامل شد، چکار خواهید کرد؟ آیا تابحال کتابی خوانده‌اید که نخواهید تمامش کنید؟ همه کم و بیش به این مورد برخوردیم. فقط آن را یک پدیده‌ی طبیعی بدانید و نگران نشوید.

اگر موردی مثل فوق رخ داد، موضوع را چنانکه جاری می‌شود بنویسید. ببینید چه می‌شود. نویسندگی یک ماجراجویی است، در طول کار واقعاً نمی‌دانید که نتیجه‌ی کار چه خواهد شد. فوکش این است که اشتباهی می‌کنید و چندروزی صرف بازنوشتن آن چیزی می‌کنید که اثر بخش نبوده است.

فقط انتظار نداشته باشید که شخصیت‌هایتان از همان صفحه اول با شما صحبت کنند. این طوری کاری پیش نمی‌رود. اگر تحقیقات خلاقه را انجام داده‌اید و شخصیت داستان را می‌شناسید، قبل از آغاز کردن به کار و رابطه برقرار کردن با آدم‌های داستان، متوجه مقاومتی در خود خواهید شد.

نتیجه‌ی نهایی تمام کار شما، تحقیق و پیش‌آماده‌سازی، و وقتی که صرف اندیشیدن کرده‌اید - به صورت شخصیت‌های واقعی، زنده و باور کردنی در خواهند آمد: آدم‌های واقعی در موقعیت‌های واقعی.

این هدف همگی نویسندگان است.

● یک تمرین:

در شرح حال شخصیت داستان‌تان کاوش کرده و نقطه‌نظری برای شخصیت اصلی و سه شخصیت عمده‌ی داستان مشخص کنید. در فکر طرز برخورد، و مشخصه‌های رفتاری و یا هویتی که شخصیت‌های داستان شما را نمودار کند باشید. متوجه ظرف و محتوی باشید. زیرا بعداً "هم با آن‌ها برخورد خواهید کرد."



اتوبوسی بنام هوس

۵

خلق شخصیت



بانی و کلاید

■ و حال شخصیت را خلق کرده و داستان را بیان می‌کنیم.

دو روش برای خلق فیلمنامه وجود دارد. اول اینکه فکری پیدا کرده و شخصیت‌های خود را براساس آن فکر خلق کنید. "سه‌حوان که بانک می‌زنند" نمونه‌ی آن است. فکری بر می‌گزینید و شخصیت‌هایتان را در آن جاری می‌کنید، بوکسور بی چیزی این فرصت را پیدا می‌کند که با قهرمان سنگین وزن جهان رقابت کند، مثل فیلم "راکی". مردی که بانک می‌زند تا برای عمل تغییر جنسیت پول بدست آورد، مثل "بعد از ظهر سگی". مردی که می‌خواهد رکورد سرعت آبی را بشکند: "سرعت"¹.

پس در روش اول، شخصیت‌ها را براساس فکر اصلی خلق می‌کنیم. روش دیگر برای خلق فیلمنامه، طریق خلق شخصیت است، از خلال این شخصیت، نیاز، ماجرا و داستان جاری می‌شود. آلیس در فیلم "آلیس دیگر اینجا زندگی نمی‌کند" نمونه این روش است. "جین فوندا" نیز ابتدا فکری در

مورد شخصیتی در یک موقعیت خاص داشت که آن را به همکارانش ابراز داشت و بدین ترتیب فیلم " بازگشت به وطن"^۱ بوجود آمد. فیلم " نقطه عطف"^۲ ساخته‌ی " آرتور لارنس"^۳ هم از شخصیت‌هایی که در نهایت " شرلی مک‌لین"^۴ و " آن بانکرافت"^۵ آن‌ها را بازی کردند، بوجود آمد. شخصیتی خلق کنید و داستانی در اختیار خواهید داشت.

یکی از جلسات مورد علاقه‌ی من در درس فیلمنامه نویسی در " شرود اوکز انزپریمنتال کالج"، جلسه " خلق شخصیت" است. در این کلاس ما شخصیتی را بنا می‌کنیم که زن یا مردی است و سپس بر مبنای آن، فکری برای فیلمنامه بدست می‌آوریم. هرکس در کلاس، فکر و پیشنهادش را بیان می‌کند و به تدریج شخصیتی شروع به شکل گرفتن می‌کند و ما شروع به خلق داستانی می‌کنیم. این کار یکی دو ساعتی طول می‌کشد و معمولاً در انتها، شخصیت منسجمی بدست می‌آوریم، و گاه فکری نسبتاً خوب برای فیلم سینمایی.

این کلاس مفرحی است و گشاینده‌ی روندی که مشابه هرج و مرج متقارن با مرحله‌ی خلاقه نویسندگی است. خلق یک شخصیت، یک روند است و قبل از آنکه نویسنده به آن دست زند به کوری می‌ماند که در تاریکی خام دستانه به اطراف بلغزد.

چگونه یک شخصیت را خلق می‌کنید؟ ما از صفر شروع می‌کنیم. من یک سری سؤال می‌کنم و کلاس جواب می‌دهد. سپس جواب‌ها را به صورت یک شخصیت در می‌آوریم، و از خلال این شخصیت، داستان ظاهر می‌شود.

بعضی اوقات این روش بازده خوبی دارد. شخصیت جالب و قضیه‌ی نمایشی خوبی برای فیلم سینمایی بدست می‌آوریم. گاه این روش موثر نمی‌افتد. اما با توجه به وقتی که ما داریم و محیط کلاس، نتیجه‌ی کار چندان هم بد نیست.

آنچه در دیل می‌آید، نسخه‌ی کوتاه شده و خلاصه شده‌ی یکی از آن کلاس‌هاست که نتیجه بخش بوده است. سئوالات از حالت کلی به جزئی و از ظرف به محتوی

1- Coming Home 2- The Turning Point

3- Arthur Laurents 4- Shirley Maclaine 5- Anne Bancroft

می‌رسد. وقتی آن‌ها را می‌خوانید می‌توانید جواب‌های خودتان را جایگزین جواب‌هایی که ما برگزیده‌ایم بکنید و داستانی برای خودتان بسازید.

ابتدا به کلاس می‌گویم " ما همگی در تمرینی شرکت کرده و شخصیتی را خلق می‌کنیم. من سؤال خواهم کرد و شما جواب خواهید داد."

آن‌ها قبول می‌کنند و در میان خنده کسی می‌پرسد.

" خب، حالا چطوری شروع می‌کنیم؟"

صدای " جو"¹ از ته کلاس بلند می‌شود که: " بوستن"².

" بوستن؟"

او می‌گوید " بله، مردمیتونه اهل بوستن باشه!"

چند زن فریاد بر می‌آورند که " زنه میتونه اهل بوستن باشه!"

من می‌گویم " از نظر من اشکالی نداره" و می‌پرسم از نظر دیگران نیز اشکالی ندارد که قهرمان ما زن باشد. و آن‌ها موافقت می‌کنند.

" بسیار خوب" موضوع ما زنی اهل بوستن است. این نقطه شروع کارماست.

می‌پرسم: " چند سال دارد؟"

تعدادی می‌گویند که " بیست و چهار سال".

من می‌گویم " نه، وقتی فیلمنامه‌ای می‌نویسید، آن را برای کسی، ستاره‌ای که بانک‌ها قبولش دارند می‌نویسید. کسی مثل " فی داناوی"، " جین فاندانا"، " دایان کیتون"³، " راکوئل ولش"⁴، " کندیس برگن"⁵، " میافارو"⁶، " شرلی مک‌لین"، " جیل کلی برگ"⁷.

ما بالاخره تصمیم می‌گیریم که زن نزدیک به سی سال عمر دارد، مثلاً بیست و هفت یا بیست و هشت. البته نیازی نیست خیلی دقیق باشیم زیرا اگر برای " جین فاندانا" نقش بنویسیم، " دایان کیتون" آن را رد خواهد کرد.

ما همچنان به کارمان ادامه می‌دهیم، " اسمش چیست؟"

اسم " سارا"⁸ به ذهن من می‌آید و ما آن را قبول می‌کنیم.

1- Joe 2- Boston 3- Diane Keaton 4- Raquel Welsh

5- Candice Bergen 6- Mia Farrow 7- Jill Clayburgh 8- Sara

" سارا چی؟ "

من می گویم " سارا تاون سند "، اسم اسم است، فرقی نمی کند.
نقطه شروع کار ما می شود " سارا تاون سند"^۱. بیست و هفت ساله از شهر
بوستن. این زن موضوع داستان ماست.
سپس به خلق ظرف می پردازیم.

به تاریخچه زندگی شخصی وی پردازیم. برای سادگی " من در آنچه در
ذیل آمده فقط یک جواب برای هر سؤال ذکر می کنم. در کلاس جواب های متعددی
به هر سؤال داده می شد و من فقط یکی از آنها را انتخاب می کردم. اگر با این
جواب ها موافق نیستید، خودتان پاسخ های دیگری پیدا کنید و شخصیت و داستانی
جداگانه خلق کنید.

می پرسم " در مورد پدر و مادرش چه می دانید، پدرش کیست؟ "
تصمیم می گیریم که پدرش پزشک باشد.

مادرش؟

همسر یک پزشک.

اسم پدرش چیست؟

" لیونل تاون سند "^۲

سابقه ی زندگی اش چیست؟

فکرهای فراوانی در این باره مطرح می کنیم و بالاخره به این نتیجه می رسیم:
" لیون تاون سند " از قشر مرفه جامعه ی بوستن است. ثروتمند، با هوش و
محافظه کار است. تحصیلاتش را در دانشکده پزشکی دانشگاه بوستن ناتمام گذاشته،
تا دو سال سربازی اش را در جنگ جهانی دوم خدمت کند. بعد از جنگ به وطن
بازگشته ازدواج کرده و تحصیلات پزشکی اش را به پایان رسانده است.
درباره ی مادر سارا چه می دانیم؟ قبل از آنکه همسر این پزشک شود که
بوده؟

کسی می گوید، " اسمش الیزابت"^۳ است و یک معلم است، خوب. الیزابت

هم موقع آشنائی با لیونل، احتمالا شغل معلمی داشته است و در زمانی که لیونل مشغول تکمیل تحصیلاتش در دانشکده پزشکی بوده، همچنان در دبیرستان درس می‌داده است. وقتی لیونل به کار پزشکی می‌پردازد، الیزابت درس دادن را رها می‌کند تا به کارهای خانه بپردازد.

می‌پرسم: "والدین سارا چه موقعی ازدواج کرده‌اند؟"

اگر سارا نزدیک به سی سال دارد، والدینش باید بعد از جنگ و در اواخر دهه‌ی ۱۹۴۰ ازدواج کرده باشند. پس تقریباً سی سال است که ازدواج کرده‌اند. کسی می‌پرسد: "چطور این موضوع را حساب می‌کنید؟".
جواب می‌دهم: تفریق.

رابطه‌ی پدر و مادر با هم چطور است؟

رابطه‌ای پایدار و احتمالا معمولی. برای آنکه چیزی درباره‌ی آن‌ها گفته باشم، اضافه می‌کنم مادر سارا متولد برج جدی است و پدرش برج میزان.
چه موقعی سارا به دنیا آمده است؟

در سال ۱۹۵۰، ماه آپریل. او متولد برج حمل است. برای هرستوالی که می‌شود، پاسخ‌های فراوانی وجود دارد. اگر با این پاسخ‌ها موافق نیستید، عوضشان کنید. و شخصیت دیگری برای خودتان خلق کنید.
سارا چه‌گونه کودکی بوده است؟

یک کودک تنها. در کودکی دلش می‌خواست برادر و خواهر داشته باشد. سارا تقریباً غالب اوقات در کودکی تنها بوده. احتمالا تا حدود ده سالگی رابطه‌ی خوبی با مادرش داشته است. سپس مثل همیشه، اوضاع بین والدین و بچه مغشوش شده.

رابطه‌ی سارا و پدرش چگونه بوده است؟

خوب البته کمی تیره. احتمالا پدر بجای دختر انتظار یک پسر را داشته، و سارا برای آنکه پدرش را خشنود کند از بچگی خودش را مثل پسرها آراسته است.

این امر البته مایه‌ی مخالفت مادر شده، احتمالا سارا همیشه تلاش دارد تا به طریقی مایه‌ی خشنودی پدر باشد و عشق و محبتش را به دست آورد. خود را

به شیوهی پسرها آراستن، این مسئله را حل کرده ولی با مخالفت مادر، مسئله‌ی دیگری ایجاد شده است. این امر در رابطه‌ی بعدی سارا با مردان نقش مهمی بازی خواهد کرد.

خانواده‌ی سارا مثل تمام خانواده‌های دیگر است، ولی ما برای ایجاد مقاصد دراماتیک تمام تضادهای جزئی را نیز در زندگی آنان مورد کاوش قرار می‌دهیم.

تازه داریم پویائی‌های موجود در خانواده‌ی "تاون‌سند" را درک می‌کنیم. تا به حال که مخالفت چندانی در کلاس وجود نداشته و ما همچنان ظروف سارا تاون را کاوش می‌کنیم.

تذکر می‌دهم که بسیاری زنان در طول زندگی به جستجوی شخصیت پدر یا پدرگونه‌ی خویش می‌پردازند. استفاده از این موضوع به‌عنوان شالوده‌ی شخصیت کار جالبی است، درست به همان صورت که بسیاری مردان هم در میان زنانی که به آنها برمی‌خورند در جستجوی شخصیت مادر خود هستند. البته این موضوع همیشه صدق نمی‌کند. فقط این یک احتمال است، بهتر است از آن مطلع باشیم تا احتمالاً از آن استفاده کنیم.

در مورد این موضوع بحث فراوانی در کلاس در می‌گیرد. من توضیح می‌دهم که وقتی شخصیتی را خلق می‌کنید، باید تمام نکات دقیق و ظریف را در مورد او جمع‌آوری کنید. تا بعداً "آزادی داشته باشید از آن‌ها استفاده کنید یا نکنید. به کلاس توضیح می‌دهم که تمرین ما براساس روش خطا و امتحان است و ما آنچه را به‌کار می‌آید در شخصیت به کار گیریم و بقیه را دور می‌ریزیم.

مادر سارا، احتمالاً زیر و بم‌های زندگی را به دخترش می‌آموزد و بی‌شک به او در برابر مردان هشدار می‌دهد. ممکن است به دخترش بگوید "هیچ وقت نمی‌توانی به مردی اعتماد کنی. مردان در پی یک چیز هستند - بدن تو. مردها از زنی که زیادی با هوش است خوششان نمی‌آید". و به همین ترتیب، آنچه مادر سارا به او می‌گوید ممکن است از بعضی جهات برای بعضی‌ها درست باشد یا نباشد. در خلق یک شخصیت از تجربیات خودتان یاری بگیرید.

احتمالاً سارا در سنین اولیه، به خانواده‌اش گفته که میل دارد مثل پدرش

پزشک شود و مادرش او را نصیحت کرده که: " دختران نوجوان، خصوصاً دختران جوان بوستن پزشکی نمی‌شوند. مددکار اجتماعی، آموزگار، پرستار، منشی یا خانه‌دار می‌شوند.^۱ زمان، اوائل دهه ۵۰ در آمریکا است.

به مطالب دیگر پردازیم. سارا دوران دبیرستان را چگونه گذرانده‌است؟ فعال، اجتماعی و شیطان بوده‌است. بدون آنکه سخت درس خوانده باشد، نمره‌های خوبی بدست آورده است. دوستان زیادی داشته و رهبری مخالفت دانش‌آموزان را با بسیاری سیاست‌های محدودکننده‌ی دبیرستان به‌عهده داشته است.

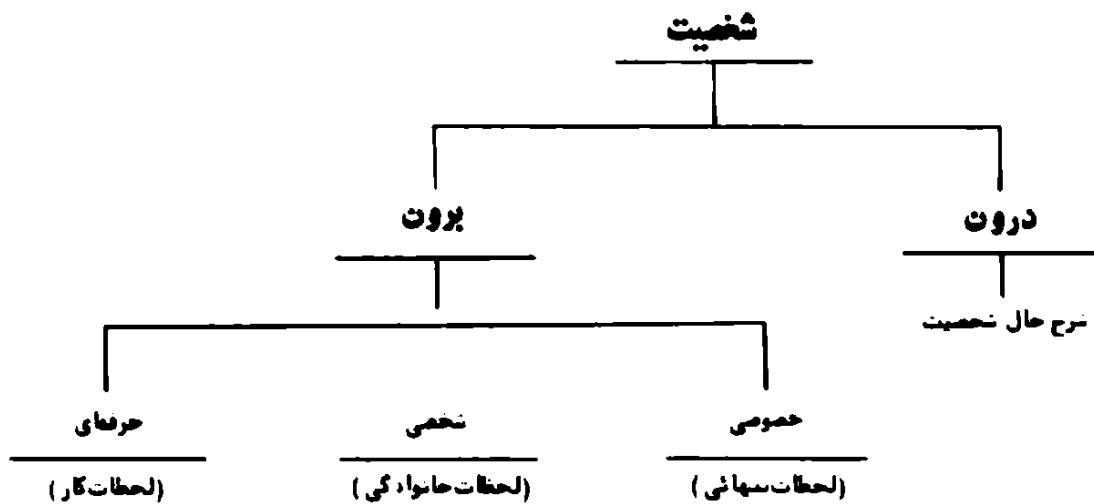
غالب جوانان عصیانگر هستند و سارا هم از این امر مستثنی نیست. سارا فارغ‌التحصیل می‌شود و تصمیم می‌گیرد به کالج رادکلیف^۱ برود تا مادرش را خشنود کند، اما رشته علوم سیاسی را انتخاب می‌کند که خشم مادرش را بر می‌انگیزد. سارا از نظر اجتماعی فعال است، با یکی از دانشجویان فوق‌لیسانس در همین رشته رابطه دارد، در اعتراضات دانشجویی و تحصن‌های دهه‌ی شصت آمریکا هم شرکت می‌کند. اعمال او از طبع عصیانگر او ناشی می‌شود و جزئی از شخصیت، نقطه‌نظر و طرز برخورد او است. سارا از رادکلیف با مدرک علوم سیاسی فارغ‌التحصیل می‌شود.

بعد چه؟

سارا برای کار کردن به نیویورک می‌رود. پدرش از او پشتیبانی می‌کند و با این عمل او موافق است. اما مادرش مخالف است و ناراحت. زیرا سارا کارهائی را که او می‌خواسته نمی‌کند. سارا آنچنان که شایسته‌ی دختران جوان خوب بوستن است ازدواج نمی‌کند که سر و سامان بگیرد.

یادتان باشد باز هم تدریس می‌دهم که درام برخوردار است. برای کلاس توضیح می‌دهم که می‌توان از رابطه‌ی دختر و مادرش در طول فیلمنامه استفاده کرد. قبل از آنکه تصمیمی بگیریم، ببینیم این کار عملی است یا نه. نویسنده همیشه از روی آزادی انتخاب و مسئولیت می‌نویسد.

رفتن سارا به نیویورک در مرحله‌ی خلق شخصیت، یک بر سر دوراهی عمده محسوب می‌شود. تا به حال روی ظرف " سارا تاون سند " کار کرده‌ایم. حال به خلق محتوی آن بپردازیم. حال نیروهای بیرونی که بر شخصیت سارا اثر می‌گذارد مشخص می‌کنیم. و این نمودار به دست می‌آید:



سارا در بهار ۱۹۷۲ به نیویورک می‌رود. و چه می‌کند؟ آپارتمانی می‌گیرد. پدرش ماهانه پولی برایش می‌فرستد و از این موضوع به مادر چیزی نمی‌گوید. سارا زندگی مستقلی دارد و استقلال را ترجیح می‌دهد. بعد چه می‌شود؟

سارا شغلی پیدا می‌کند. چگونه شغلی به دست می‌آورد؟ به بحث درباره‌ی آن بپردازیم. اساساً می‌دانیم که سارا چگونه آدمی است: آدمی مستقل از اقشار بالایی طبقه‌ی متوسط، با روحیه‌ی آزاد و عصیانگر، و برای اولین بار روی پای خودش ایستاده و از این کار راضی است. سارا به خودش و زندگی متعهد است.

اکنون نیروهای بیرونی که بر شخصیت سارا اثر می‌گذارد، مورد کاوش قرار

می‌دهیم:

نیویورک، ۱۹۷۲.

نیکسون هنوز در کاخ سفید است، جنگ ویتنام هنوز در اوج است، آمریکا در خستگی روحی به سر می‌برد، نیکسون به چین می‌رود. " مک گاورن"^۱ در انتخابات اولیه، پیروز می‌شود. و این امید بالا می‌گیرد که " او ممکنه رئیس جمهور بشه ". " جرج والاس"^۲ در مرکز خرید مورد سوء قصد قرار می‌گیرد. فیلم " پدرخوانده" پخش شده است.

از نظر نمایشی چگونه شغلی مناسب سارا است؟

شغلی در ستاد انتخاباتی " مک گاورن" در نیویورک. این نکته‌ای بحث انگیز است. در این باره صحبت می‌کنیم. بالاخره، توضیح می‌دهم که از نظر من این شغل طبع عصیانگر سارا را ارضا می‌کند، این شغل منعکس کننده‌ی اولین گام مستقل وی به دور از خانواده‌اش است. این شغل طبع فعال سیاسی او را ارضا می‌کند، و از زمینه‌ی تحصیلی وی در علوم سیاسی در کالج نیز مایه می‌گیرد و بالاخره مخالفت والدین او را هم برمی‌انگیزد، هم پدر و هم مادر با سارا برخورد پیدا می‌کنند، و برخورد همین جاست.

از اینجا به بعد، طی فرآیند آزمایش و خطا، به دنبال مضمون^۳ یا قضیه‌ی دراماتیک خواهیم گشت، چیزی که شخصیت سارا را به جهت خاصی براند و ماجرای نمایشی را به وجود آورد. یادتان باشد که موضوع فیلمنامه عبارتست از ماجرا و شخصیت. اکنون که شخصیت را به دست آوردیم، باید به پیدا کردن ماجرا بپردازیم.

این کار یک مرحله‌ی زدن و خطا کردن است. در کلاس چیزهایی پیشنهاد می‌شود، عوض می‌شود و ترتیب دوباره می‌یابد. من یک چیزی می‌گویم سپس در جمله‌ی بعدی به مخالفت با آن سخن می‌گویم. نباید نگران باشید. ما به دنبال نتیجه‌ی مشخصی بنام داستان هستیم. باید بگذاریم به آزادی آن را بیابیم.

نیویورک ۱۹۷۲. سال انتخابات است. سارا تاون سند عضو حقوق‌بگیر

ستاد انتخاباتی " مک گاورن " است . والدین او به چه کسی رای می دهند؟
 کار در ستاد انتخاباتی چه چیزی را برای سارا در مورد سیاست آشکار
 می کند . البته این سیاست لزوماً منزه و پاک نیست . شاید می فهمد که جریانی
 غیرقانونی در ستاد می گذرد - آیا سارا در برابر آن واکنشی نشان خواهد داد؟
 پیشنهاد می کنم ، چیزی اتفاق می افتد که مسئله‌ی سیاسی عمده‌ای ایجاد
 می کند . شاید یکی از دوستان پسر سارا برای رفتن به خدمت مقاومت کرده و به
 کانادا فرار می کند . ممکن است سارا درگیر نهضتی شود که هدفش بازگرداندن
 مخالفان سربازی به کشور است .

یادتان باشد که داریم یک شخصیت ، ظرف و محتوی بنا می کنیم و بدنبال
 داستانی هستیم که به زودی ظهور می کند . شخصیت را خلق کنید و داستان
 نمودار خواهد شد .

کسی می گوید که پدر سارا نقطه نظر متفاوتی درباره‌ی این مسئله دارد .
 پدر فکر می کند که مخالفین خدمت در ارتش به کشورشان خیانت می کنند و باید
 اعدام شوند . سارا مخالف این عقیده است : به عقیده‌ی سارا جنگ کاری خطا ،
 غیر اخلاقی و غیر قانونی است ، و مردم باید در مقابل جنگ احساس مسئولیت
 کنند و سیاستمداران را باید بیرون انداخت و کشت !

ناگهان چیز شگفت‌آوری در کلاس روی می دهد . فضا از انرژی ، سنگین و
 متراکم می شود ، این انرژی ، ناشی از پنجاه نقطه نظر و طرز برخورد افراد کلاس
 است که متوجه چیزی شده که سال‌ها قبل در این کشور اتفاق افتاده است .
 می فهمیم که جراحات عاطفی هنوز بهبود نیافته است . در کلاس دقایقی درباره‌ی
 تاثیرات جنگ ویتنام صحبت می کنیم . جنگ تمام شده است . بهتر است فراموشش
 کنیم .

بعد کسی فریاد می زند ، واترگیت^۱ ، درست است . واترگیت ، ماه جون سال
 ۱۹۷۲ . آیا واترگیت می تواند به عنوان رخدادی دراماتیک بر شخصیت سارا
 تاثیر گذارد؟

بله سارا به خشم می‌آید. این رویدادی است که واکنشی دراماتیک ایجاد می‌کند یا به ایجاد آن کمک می‌کند. این رویداد در داستان هنوز خلق نشده، گفته نشده و نامشخص، می‌تواند چنگ بیندازد. این مرحله‌ی خلاقه‌ی کار است. یادتان باشد که تناقضات و ابهامات جزئی از آنست.

البته دو سال بعد نیکسون رئیس‌جمهور نیست، جنگ پایان یافته و مسئله‌ی بخشش سربازان فراری مسئله‌ی عمده است. سارا از طریق درگیری کار سیاسی‌اش، رویدادی را مستقیماً دیده و تجربه کرده است. و این امر او را در شکل دادن به یک گره‌گشائی دراماتیک مجهول راهنما خواهد بود.

یکی از دانشجویان گوشزد می‌کند که ممکن است سارا درگیر جریانی شود که خواستار بازگشت سربازان فراری به وطن با بخشودگی کامل است. ما همه در می‌یابیم که سارا آدمی با انگیزه‌ی سیاسی است. سؤال من این است که آیا این موضوع عملی است؟ جواب مثبت است.

می‌پرسم یعنی سارا از نظر سیاسی آنقدر انگیزه دارد که وارد دانشکده‌ی حقوق شود و وکیل شود؟

هر کس جوابی می‌دهد و ما در این باره بحث مفصلی را دنبال می‌کنیم. بسیاری از افراد کلاس فکر می‌کنند که این موضوع عملی نیست یا آن‌ها نمی‌توانند با موضوع رابطه برقرار کنند. اشکالی ندارد. داریم فیلمنامه می‌نویسیم. برای فیلمنامه به شخصیتی نیاز داریم که از زندگی عادی سرگردنی فراتر باشد. در این نقش "جین فاندا"، "فی داناوی"، "شرلی مک‌لین"، "ونسارد گریو"، "مارشا میسون"، "جیل کلی‌برگ" یا "دایان کیتون" را می‌بینیم.

در "سینه‌موبیل" اولین سئوالی که "فواد سعید" رئیس من درباره‌ی فیلمنامه‌ای می‌پرسید این بود که "این فیلمنامه درباره‌ی چیست؟" دومین سؤال او این بود که "کدام ستاره‌ی معروف در آن بازی می‌کند؟" و من همیشه در جواب می‌گفتم "پال نیومن"، "استیو مک‌کوئین"، "کلینت ایستوود"، "جک نیکلسون"، "رابرت رادفورد"، "داستن هافمن". این جواب او را راضی می‌کرد. آدم فیلمنامه نمی‌نویسد که به‌جای کاغذ دیواری به دیوار بچسباند. با این امیدواری می‌نویسد که آن را بفروشد!

ممکن است شخصیت یک وکیل زن، اهل بوستن به عنوان قهرمان فیلم مورد تائید شما باشد یا نباشد. نظر من این است که این کار درست است.

از نظر من، سارا به دلیل خاصی به دانشکده‌ی حقوق می‌رود - آن دلیل این است که می‌خواهد در تغییر دستگاه سیاسی کشورش سهیم باشد.

یک وکیل زن، یک انتخاب خوب و نمایشی است. وکیل بودن به شخصیت می‌آید؟ بله می‌آید شخصیت را دنبال می‌کنیم ببینیم چه می‌شود.

اگر سارا به کار وکالت بپردازد، چیزی می‌تواند اتفاق بیفتد که جرقه‌ی یک داستان را روشن کند. افراد کلاس شروع به پیشنهاد می‌کنند. یک نفر پیشنهاد می‌کند، سارا می‌تواند در حقوق نظامی به کار بپردازد تا به مخالفان خدمت نظام کمک کند. دیگری می‌گوید که سارا می‌تواند در حوزه‌ی قانون فقر، حقوق تجاری، حقوق دریائی، یا روابط کار فعالیت کند. شخصیت یک دادستان هم دارای دامنه‌ی وسیعی از امکانات نمایشی است.

زنی اهل بوستن پیشنهاد می‌کند که سارا می‌تواند در مسئله‌ی نژادی درگیر شود. فکر خیلی خوبی است. به دنبال قضیه‌ی نمایشی می‌گردیم: چیزی که واکنشی خلاقه "یک چنگک"¹ در داستان ایجاد کند.

و در این لحظه یک نفر گوشزد می‌کند که اخیراً گزارشی خبری درباره‌ی یک نیروگاه هسته‌ای شنیده است. خودش است! من می‌فهمم که این همان چیزی است که به دنبالش می‌گردیم. همان چنگک، جایزه اصلی² کارمان است! سارا می‌تواند درگیر مسئله‌ی یک نیروگاه هسته‌ای شود: شاید مسئله‌ی هشدارهای ایمنی کار مطرح باشد، یا نبود آن، یا ساختن یک نیروگاه هسته‌ای، یا نیروی سیاسی که در پشت آن نهفته است. من معتقدم این همان چیزی است که دنبالش بودیم - یک مسئله‌ی خبری مهیج و منطقه‌ای، همان "چنگک" یا "تدبیر"³ خط داستانی ماست. من به دادستان شدن سارا رای می‌دهم.

همه با این رای موافقت می‌کنند. حالا نیروهائی بیرونی را که روی سارا اثر می‌گذارند بسط می‌دهیم و داستانمان را قالب می‌دهیم.

فرض کنید که قضیهی دراماتیک این باشد که سارا تاون سند درگیر جریانی می‌شود که مخالف ساختن نیروگاه‌های هسته‌ای است. شاید سارا با تحقیقاتی که می‌کند می‌فهمد که یک نیروگاه هسته‌ای دارای شرایط ایمنی نیست. سیاست هم که جای خود دارد، یک رجل سیاسی هم علی‌رغم اینکه شرایط کار در نیروگاه خطرناک است از آن دفاع می‌کند. یک نفر از کلاس گوشزد می‌کند " مثل جریان کارن سیلک وود"^۱ درست است.

این موضوع، " چنگک " داستان ما یا قضیهی نمایشی آن است. (اگر با من موافق نیستید، برای خودتان یک قضیهی نمایشی دیگر پیدا کنید!) حالا باید جزئیات مشخصات و محتوی را پیدا کنیم و موضوع فیلمنامه‌مان بدست آید. ماجرا همان شخصیت است.

فیلمنامه بر روی موضوع یک نیروگاه هسته‌ای که در حال حاضر یکی از مسائل سیاسی عمده‌ی کشور آمریکا و شاید یک دهه دیگر مسئلهی سیاسی عمده جهان خواهد بود، متمرکز خواهد شد. اما در مورد داستان چه؟

اخیرا مسئولین در " پلزینتون"^۲، کالیفرنیا یک نیروگاه هسته‌ای را تعطیل کردند. زیرا دریافتند که نیروگاه در فاصله‌ی کمتر از ۶۰ متری یک چینه‌ی زمین که مرکز زمین لرزه بود قرار گرفته بود. تصورش را بکنید که اگر زمین لرزه‌ای چنین نیروگاه هسته‌ای را درهم می‌ریخت، چه اتفاقی می‌افتاد؟ در این باره کمی ذهن خودتان را به جولان در آورید.

حال نقطه‌نظر متضادی را خلق می‌کنیم. پدر سارا در مورد نیروگاه‌های هسته‌ای چه نقطه‌نظری دارد؟ او معتقد است که " انرژی هسته‌ای باید به کمک ما بیاید". با این بحران انرژی که با آن روبرو هستیم، باید جلوتر از زمان فکر کرد و یک منبع انرژی برای آینده پیدا کرد. آینده، همان انرژی اتمی است. فقط باید اطمینان حاصل کنیم که استانداردهای ایمنی در آن‌ها رعایت شده و مقررات و خط مشی‌هایی که کنگره و کمیسیون انرژی اتمی تعیین کرده‌اند در آن

1- Karen Silkwood

2- Pleasanton

رعایت شده است . و همانطور که همه می‌دانیم ، این تصمیمات نه همیشه بر اساس واقعیات بلکه بر اساس ضرورت‌های سیاسی گرفته می‌شود .

سارا تصادفا این موضوع را می‌فهمد - احتمالا یک جریان سیاسی مستقیمی به شرایط ناسالم نیروگاه هسته‌ای مربوط می‌شود . حالا باید چیزی اتفاق بیفتد که وضعیت نمایشی را ایجاد کند .

کسی پیشنهاد می‌کند که یک نفر از نیروگاه هسته‌ای از نظر اتمی آلوده می‌شود و این پرونده به محکمی سارا ارجاع می‌شود و بدین ترتیب سارا درگیر این موضوع می‌شود . پیشنهاد خیلی خوبی است ! همان خط داستان نمایشی می‌شود که دنبالش بودیم . کارگری در داستان آلوده می‌شود . نقطه عطف قسمت اول موقعی است که سارا متوجه آلودگی کارگر و بیماری خطرناک او که نا ایمنی شرایط کار آن را ایجاد کرده است می‌شود ، و علیرغم تهدیدات و موانعی که برایش پیش می‌آید ، تصمیم می‌گیرد ، دست به‌کار شود .

قسمت اول آغاز است - می‌توان این بخش را با کارگر که آلوده می‌شود شروع کرد . این فصل از نظر تصویری خیلی گیرا و مهیج است . کارگر بر سر کارزمین می‌افتد ، او را از نیروگاه بیرون می‌برند ، آمبولانس از میان خیابان‌های بوستن آژیرکشان می‌گذرد . کارگرهای دیگر جمع می‌شوند ، اعتراض می‌کنند . مسئولین اتحادیه کارگران جلسه می‌گذارند و تصمیم می‌گیرند برای انجام اقدامی در دفاع از کارگران در مقابل شرایط ناایمن نیروگاه این قضیه را پی‌گیری کنند .

از طریق شرایط ، موقعیت و حوادثی که پیش می‌آید سارا برای رسیدگی به این پرونده انتخاب می‌شود . مسئولین اتحادیه کارگران از این امر راضی نیستند . زیرا که سارا زن است . مسئولین مانع دسترسی سارا به نیروگاه می‌شوند ولی سارا بالاخره محل نیروگاه را از نزدیک بررسی می‌کند ، سارا در این بررسی متوجه شرایط ناایمن نیروگاه می‌شود . از میان پنجره ، آجری بطرف او پرتاب می‌شود . تهدیداتی صورت می‌گیرد . موسسه حقوقی نمی‌تواند برای سارا کمکی باشد . سارا به نمایندگان سیاسی مسئول مراجعه می‌کند ، اما سرگردان می‌شود . به او گفته می‌شود که تقصیر خود کارگر بوده که آلوده شده است .

رسانه‌های گروهی کم‌کم از موضوع بو می‌برند . سارا می‌فهمد که بین استانداردهای

ایمنی و مدیریت نیروگاه رابطه‌ی سیاسی وجود دارد. کسی از کلاس می‌گوید، شاید مقداری پلوتونیوم گم شده است.

و این نقطه عطف انتهای قسمت اول است.

قسمت دوم، روپروئی است. سارا در تحقیقاتش با مشکلاتی برخورد می‌کند. آنقدر بر سر راه او مشکل وجود دارد که سارا مظنون می‌شود. مبادا توطئه‌ای سیاسی در کار است. سارا دیگر نمی‌تواند این موضوع را نادیده بگیرد. در اینجا در داستان نیازمند یک "انگیزه‌ی عشقی" هستیم - شاید سارا در اینجا با وکیلی که تازه از همسرش طلاق گرفته و دو بچه از همسرش هم دارد رابطه‌ای پیدا کند. رابطه‌اشان تیره می‌شود، مرد فکر می‌کند که سارا "به سرش زده" و خیالات برش داشته است و آن‌ها نمی‌توانند تحت این شرایط تیره دیگر با هم باشند.

از طرف موسسه حقوقی هم سارا را تحت فشار و مخالفت قرار می‌گیرد، شاید به او بگویند که اگر در تحقیقاتش در قضیه پافشاری کند، پرونده را از او بگیرند. والدین سارا هم با او مخالفت می‌کنند. بدین ترتیب سارا با خانواده‌اش هم برخورد پیدا می‌کند. تنها کسانی که از او پشتیبانی می‌کنند و کمکش می‌کنند، کسانی هستند که در نیروگاه هسته‌ای کار می‌کنند. آن‌ها می‌خواهند سارا کارش را ادامه دهد و شرایط نا ایمن کار در نیروگاه را بطور علنی فاش کند. در اینجا می‌توان از رسانه‌های گروهی در داستان استفاده کرد و روزنامه‌نگاری را در داستان وارد کرد که معتقد است سارا باید به تحقیقاتش ادامه دهد. روزنامه‌نگار می‌خواهد رپرتاژی از این ماجرا بنویسد. شاید رابطه‌ی رومانسیکی هم بین این دو به وجود آید.

اما پس نقطه عطف انتهای قسمت دوم چه می‌شود؟ یادتان باشد که این نقطه عطف باید حادثه یا رخدادی باشد که در ماجرا چنگ بزند و آن را به جهت دیگری بیاندازد.

شاید روزنامه‌نگار با "مدرک" قاطع و روشنی نزد سارا می‌آید که نشان می‌دهد بسیاری مقامات نیروگاه از حمایت سیاسی برخوردارند. سارا اکنون به حقایق دست یافته است. با آن‌ها چه خواهد کرد؟

قسمت سوم گره‌گشایی است. سارا به کمک کارگران نیروگاه و رسانه‌های گروهی

بطور علنی این حمایت سیاسی را که در مقررات دولتی، استانداردهای نایمن نیروگاه را مورد چشم‌پوشی قرار داده فاش می‌کند.

نیروگاه تا تحقق استانداردهای ایمنی جدید تعطیل می‌شود. به سارا به خاطر پافشاری، شجاعت و پیروزی‌اش تبریک می‌گویند.

به عبارت دیگر پایانی خوش داستان را به پایان می‌آورد. قهرمان موفق می‌شود.

انواع گوناگون پایان وجود دارد. در پایان خوش، همه چیز به خوبی تمام می‌شود، مثل فیلم‌های "بهشت می‌تواند منتظر بماند"¹، "راکی"، "جنگ ستارگان"² یا "نقطه عطف". بعد از پایان این فیلم‌ها، شخصیت، زندگی خوشی را دنبال می‌کند. در پایان‌های غم‌انگیز یا مبهم این به عهده³ بینندگان است که آنچه اتفاق می‌افتد پیش خود تصور کنند. مثل فیلم‌های "پنج قطعه‌ی آسان"³ "زن مطلقه" یا "فیست"⁴. در پایان بد، شخصیت اصلی می‌میرد: مثل پایان فیلم‌های "این گروه خشن"، "باچ کسیدی و ساندنس کید"، "بانی و کلاید" و "شوگرلند اکسپرس"⁵ (در تهران تعقیب در شاهره).

اگر در مورد پایان داستان دچار تردید هستید، همیشه به فکر پایان‌های خوش باشید. برای پایان دادن فیلمنامه همیشه روش‌های بهتری وجود دارد تا اینکه شخصیت‌های داستان را گرفتار کنید، دستگیر کنید، بمیرانید، یا به قتل برسانید. در دهه شصت غالب پایان‌فیلم‌ها، پایان‌خوش بوده است. سینما روهای دهه‌های هفتاد و هشتاد طرفدار پایان‌های خوش هستند. به "جنگ ستارگان" نگاه کنید. این فیلم در مدت زمانی کوتاه بیشتر از هر فیلمی در تاریخ سینما پول در آورده است. و دو چیزی که هالیوود را می‌گرداند، ترس و طمع است.

پس داستان را با پایان خوش ختم کنید.

حالا یک اسم خوب هم برای فیلمنامه‌مان انتخاب می‌کنیم: هشدار.

این هم داستان ما: وکیل زن جوانی از بوستن متوجه شرایط نایمن کار در

1- Heaven Can Wait 2- Star Wars 3- Five Easy Pieces

4- F.I.S.T. 5- Sugarland Express

یک نیروگاه هسته‌ای می‌شود و علیرغم فشارهای سیاسی و تهدیداتی که متوجه زندگی اوست، موفق می‌شود بطور علنی این موضوع را فاش کند. نیروگاه تعطیل می‌شود تا تعمیراتی در نیروگاه انجام شود و شرایط ایمنی در نیروگاه حاصل شود. بادر نظر گرفتن اینکه بیشتر از یک ساعت صرف خلق شخصیت و داستانی با قضیه‌ی نمایشی قوی نکردیم، نتیجه‌ی کار چندان بد نیست!

به یک شخصیت اصلی جالب رسیده‌ایم که سارا تاون سند است و ماجرائی که بیانگر افشاء شدن یک جنجال است. داستان دارای یک شروع، نقطه عطف انتهای قسمت اول، برخوردی بالقوه در قسمت دوم، نقطه عطفی در انتهای قسمت دوم و گره‌گشایی نمایشی است.

ممکن است از داستان چندان خوششان نیاید و آن را تأیید نکنید. هدف این تمرین به راه انداختن یک فرآیند است. نشان دادن این موضوع است که چگونه خلق یک شخصیت، ماجرائی نمایشی ایجاد می‌کند که خود داستانی را بیان می‌کند.

همانطور که گفتم دو روش برای خلق فیلمنامه وجود دارد. فکری پیدا کنید و شخصیت‌هایتان را درون آن جاری کنید، یا شخصیتی خلق کنید و بگذارید داستان از میان شخصیت نمودار شود. این روش دوم را ما در این فصل برای فیلمنامه برگزیدیم، و همه‌ی داستان از زن وکیل جوانی از بوستن سرچشمه گرفت.

٦

شروع و پايان



محلہ چینی

■ اکنون اهمیت شروع و پایان را توضیح می‌دهیم .

سؤال : بهترین شیوه‌ی شروع فیلمنامه چیست؟

نشان دادن شخصیت بر سر کارش؟ در طی یک رابطه؟ در حال دویدن؟ در بستر؟ در حال رانندگی؟ بازی گلف؟ یا در فرودگاه؟
تابه حال اصول انتزاعی نگارش فیلمنامه را از نظر ماجرا و شخصیت مورد بحث قرار داده‌ایم . در این مقطع ، آن اندیشه‌های کلی را کنار گذاشته و به اجزاء مشخص و اساسی فیلمنامه می‌پردازیم .

به عقب برمی‌گردیم . ابتدا با این تصور که فیلمنامه مثل یک اسم درباره‌ی شخص یا اشخاصی در مکان یا محل‌هایی در حال انجام کار یا کارهایشان است آغاز کردیم . تمام فیلمنامه‌ها دارای موضوعی هستند و موضوع فیلمنامه به صورت ماجرا مشخص می‌شود ، یعنی چیزی که رخ می‌دهد و شخصیتی که اتفاق بر او روی می‌دهد . دو گونه ماجرا وجود دارد . ماجرای برونی و ماجرای درونی : تعقیب با اتومبیل یا یک بوسه . درباره‌ی شخصیت از نظر نیاز نمایشی او صحبت کردیم و بنیان کلی شخصیت را به دو جزء ، برونی و درونی تقسیم کردیم : زندگی

پایان داستان را از قبل بدانید!

پایان داستان چیست؟ چطور پایان می‌یابد؟ شخصیت اصلی زنده می‌ماند یا می‌میرد؟ ازدواج می‌کند یا طلاق می‌گیرد؟ در حین سرقت گرفتار می‌شود یا فرار می‌کند؟ بعد از دور ۱۵ در مقابل "آپولو کرید" سرپا می‌ماند یا نه؟ پایان فیلمنامه‌ی شما چیست؟

بسیاری معتقدند قبل از شروع فیلمنامه لازم نیست پایان داستان را بدانند. من در این باره مباحثه پشت مباحثه، بحث بعد از بحث می‌شنوم که می‌گویند: "شخصیت‌های من خودشان پایان داستان را تعیین می‌کنند." یا اینکه "پایان داستان از خود داستان سرچشمه می‌گیرد." یا "وقتی به پایان فیلمنامه برسم تصمیم خواهم گرفت پایان کار چطور باشد." همی این حرف‌ها مزخرف است.

این‌گونه پایان‌ها معمولا درست از کار در نمی‌آیند و اگر هم درست از کار درآیند چندان اثربخش نیستند، این‌گونه پایان‌ها غالبا سست، قالبی، تصنعی و بیشتر از آنکه از نظر عاطفی امید بخش باشند، مایوس‌کننده‌اند. به فکر پایان فیلم‌هایی مثل "جنگ ستارگان"، "بهشت می‌تواند منتظر بماند" یا "سه روز کندور" باشید که پایان‌هایی قوی، قاطع و مشخصا فرجام‌بخش هستند. اولین چیزی که قبل از شروع فیلمنامه باید به فکر آن باشید پایان فیلم است. چرا؟

وقتی فکرش را بکنید، موضوع برایتان بدیهی می‌شود. داستان شما همیشه به جلو می‌رود - و بعد از شروع راه، جهت و خط پیشرفتی را تا پایان دنبال می‌کند. جهت حرکت فیلمنامه، همان خط پیشرفت، و راهی است که در طول آن، موضوع قرار دارد.

پایان فیلمنامه‌اتان را از قبل بدانید!

لازم نیست جزئیات پایان را بدانید، ولی باید بدانید که در پایان فیلمنامه چه اتفاقی می‌افتد.

من یک نمونه از زندگی خودم برای توضیح این موضوع می‌آورم.

زمانی در زندگی من نمی دانستم چه می خواهم بکنم یا که می خواهم بشوم . تازه از دبیرستان بیرون آمده بودم و مادرم تازه فوت کرده بود ، پدرم هم چند سال قبل فوت کرده بود . من نمی خواستم درگیر شغلی شوم یا به دانشکده بروم . نمی دانستم چه می خواهم ، پس تصمیم گرفتم دور کشور سفر کنم . برادر بزرگ من در آن زمان در دانشکده‌ی پزشکی شهر " سنت لوئیس " ^۱ بود و من فقط می دانستم که می توانم یا مدتی پیش اوبمانم یا به دیدار دوستانم در " کلرادو " ^۲ یا " نیویورک " بروم . پس یک روز صبح سوار اتومبیل شدم و از طریق بزرگراه ۶۶ به طرف شرق راه افتادم .

تا موقعی که به جایی می رسیدم اصلا نمی دانستم به کجا دارم می روم . این طوری بیشتر دوست داشتم . این دوران را بد و خوب گذراندم و از آن دوران راضی هستم : مثل ابری بودم که باد آن را بهی هدف و دلیل این طرف و آن طرف می برد . زندگی من تا دو سال به این شیوه بود .

یک روز که در صحرای آریزونا ^۳ رانندگی می کردم ، فهمیدم از این جاده قبلا گذشته‌ام . همه چیز در جاده به همان صورت قبلی بود ولی به گونه‌ای متفاوت . همان کوه بود ، در همان صحرای لم بزرع ، ولی دو سال از آن موقع گذشته بود . در حقیقت من راهی را می رفتم که به هیچ جا منتهی نمی شد . دو سال وقت صرف کرده بودم تا راهم را از انحراف جدا کنم و هنوز هم دلیل ، هدف یا مقصد و جهتی نداشتم . آن وقت من ناگهان آینده‌ام را جلویم دیدم - هیچ .

فهمیدم که زمان تقریبا مثل یک رویای ناشی از مواد مخدر ، دارد به سرعت می گذرد . و می دانستم باید کاری کرد . پس ، از سرگردانی دست برداشتم و برگشتم مدرسه . لااقل می دانستم بعد از چهار سال مدرکی بدست می آورم ، حالا مدرک هرچه می خواهد باشد ، البته قضا یا این طوری هم پیش نرفت - هیچ وقت این طوری درست نمی شود . وقتی به سفری می روید ، همیشه به جایی می روید . یعنی مقصدی دارید . اگر من به " سن فرنیسکو " می روم ، آن جا مقصد من است . چطور آنجا بروم ، این به انتخاب من بستگی دارد . می توانم با هواپیما ، اتومبیل شخصی ،

اتوبوس، قطار، موتورسیکلت، دوچرخه، با دویدن، سواری مفتی یا پیاده آنجا بروم.

" چگونه رفتن " به آنجا را من انتخاب می‌کنم .

این اصل شامل فیلمنامه هم می‌شود. پایان فیلمنامه‌ی شما چیست؟ داستان شما چگونه به راه حل می‌رسد؟ فیلم‌های خوب همه‌شان همیشه به طریقی به راه حل قطعی می‌رسند.

به پایان این فیلم‌ها فکر کنید: "برخورد نزدیک از نوع سوم"، "بانی و کلاید"، "زن مطلقه"، "رودخانه سرخ"^۱، "در جستجوی آقای گودبار"^۲، "تب شبه شب"^۳، "کنج‌های سیه‌رامادر"^۴، "کازابلانکا"^۵، "آنی‌هال"، "دختر خدا حافظی"، "بازگشت به وطن"، "آرواره‌ها"^۶، "بهشت می‌تواند منتظر بماند". وقتی فیلم خوبی می‌بینید، پایان قوی و صریحا بیان شده و راه حل مشخصی را در انتهای آن می‌یابید.

دوران پایان‌های مبهم به سرآمده‌است. این دوران در دهه‌ی شصت به پایان رسید. امروزه بینندگان راه‌حل‌های قاطع و مشخص می‌خواهند. آیا شخصیت‌های داستان شما در انتها از مهلکه جان به در می‌برند یا نه؟ آیا رابطه‌اشان پا برجا می‌ماند یا نه؟ آیا "ستاره‌ی مرگ" نابود می‌شود و قهرمان مسابقه را می‌بازد؟ پایان فیلمنامه‌ی شما چیست؟

اصل مذکور شامل راهنمای آشپزی هم می‌شود. وقتی غذا می‌پزید، مواد را همین طوری باهم مخلوط نمی‌کنید که ببینید چه می‌شود! قبل از آنکه وارد آشپزخانه شوید می‌دانید چه غذایی را می‌خواهید درست کنید. تنها کاری که باید بکنید این است که غذا را بپزید!

داستان شما هم مثل یک سفر است. پایان آن مقصد آن است. شروع و پایان آن به هم مرتبط است. گروه "کت استیونز"^۷ این مفهوم را در ترانه‌ی

1- Red River 2- Looking for Mr. Goodbar 3- Saturday Night Fever

4- The Treasure of Sierra Madre 5- Casablanca 6- Jaws

7- Cat Stevens

"نشستن"^۱ چنین خلاصه می‌کند:

زندگی به سان درهای سر در گم است ،
از همان طرف که هستی باز می‌شوند .
فقط باید همچنان درها را سخت
با همی توانت فشار بدهی ،
زیرا که بعید نیست از جایی که
شروع کردی سر درآوری .

چینی‌ها می‌گویند: طولانی‌ترین سفرها با گام اول آغاز می‌شود. " و در بسیاری دستگاههای فلسفی، شروع و پایان به هم مرتبط است: مثل قضیه‌ی "ین"^۲ و "یانگ"^۳، دو دایره‌ی متحدالمرکزی که برای همیشه به هم متصل و در مقابل یکدیگر قرار دارند.

شروع و پایان به هم مربوط است، و این اصل شامل فیلمنامه هم می‌شود. فیلم "راکی" یک نمونه در این مورد است. این فیلم با راکی که باحریف مسابقه می‌دهد آغاز می‌شود و با او که با "آپولوکرید" مسابقه می‌دهد، آن هم برای قهرمانی سنگین وزن جهان، پایان می‌یابد.

در زندگی، پایان یک چیز معمولا شروع چیز دیگری است. اگر مجرد هستید و ازدواج می‌کنید، گونه‌ای زندگی را به پایان می‌رسانید و گونه‌ی دیگری از زندگی را آغاز می‌کنید. اگر ازدواج کرده‌اید و طلاق می‌گیرید یا جدا می‌شوید یا همسرتان فوت می‌کند، باز هم همین اصل پا برجاست، پایان همیشه شروع دیگری است و شروع واقعا یک پایان است. در فیلمنامه هم مثل زندگی همه چیز به هم مربوط است.

اگر بتوانید این موضوع را در فیلمنامه اتان ثابت کنید به نفع شماست. فیلم "شوگرلند اکسپرس" نوشته‌ی "هال باروود"^۴ و "ماتیو رابینز"^۵ این کار را به خوبی انجام می‌دهد.

فیلم در تقاطع دو بزرگراه دو خطه آغاز می‌شود. اتوبوس مسافربری می‌ایستد

" گلدی هاون"¹ پیاده می‌شود و همچنانکه بطرف دیگر جاده می‌رود، عناوین نمودار می‌شوند.

داستان پیش می‌رود. " گلدی هاون" شوهرش را از توقیف در می‌آورد تا بچهاشان را از دست پدر و مادر رضاعی‌اش بربایند. این دو، مامور گشت بزرگراه را گروگان می‌گیرند و در نهایت به دست قانون تعقیب شده و کشته می‌شوند. (شروع، میان، پایان).

فیلم باتیراندازی و کشته‌شدن آن‌ها پایان می‌یابد. دوربین گردشی می‌کند و نمای آخر، تقاطع بزرگراهی دو خطه است. فیلم با بزرگ راه خالی آغاز می‌شود و با همان بزرگ راه تمام می‌شود.

فیلم "بیلیاردباز" با ورود " پال نیومن" برای رقابت با چاقالوهای "مینه سوتا"² آغاز می‌شود، فیلم با " پال نیومن" که سالن بیلیارد را بعد از آنکه بازی را برده ترک می‌کند، تمام می‌شود و این به منزله یک خروج شخصی از دنیای بیلیارد است. فیلم با بازی بیلیارد آغاز و با بازی بیلیارد تمام می‌شود.

اولین حرف " رابرت ردفورد" در فیلم " سه روز کندور"، قضیه‌ی نمایشی تمام فیلم را مطرح می‌کند:

" دکتر لپ³، توتونی در کیسه‌ات برای من مانده؟" جواب به این سؤال منجر به کشته شدن بی‌رحمانه‌ی چندین تن می‌شود و باعث می‌شود که ردفورد تا پای مرگ پیش رود. وی با این حرف یک سازمان داخلی "سیا" را در داخل "سیا" افشاء کرده است و تا انتهای فیلم خود متوجه این موضوع نمی‌شود. بی‌بردن او به این موضوع کلید نهائی است که داستان فیلم را بطور کامل حل می‌کند.

پایان فیلم " سه روز کندور" که فیلمنامه‌ی آن نوشته‌ی " لورنزو سمپل جونیور"⁴ و " دیویدری فیل"⁵، از نوول " شش روز کندور" نوشته‌ی " جیمز گرادی"⁶ است نمونه‌ای عالی از راه حل نهائی داستان است. این فیلم که با کاگردانی توانای " سیدنی پالاک"⁷ ساخته شده، یک فیلم پرتحرک و خوش‌ساخت

1- Goldie Hawn 2- Minnesota 3- Dr. Lapp 4- Lorenzo Semple Jr.

5- David Rayfiel 6- James Grady 7- Sydney Pollack

پلیسی و جنائی است که از هر جهت گیراست. بازیگری آن عالی است، فیلمبرداری گیراست، تدوین آن تند و تنگ است، هیچ جای اضافی در فیلم وجود ندارد. این یکی از فیلم‌های مورد علاقه‌ی من برای آموزش در کلاس فیلمنامه نویسی است و بطور کامل در الگوی کار ما می‌گنجد.

رابرت ردفورد در انتهای فیلم، شخصیت مرموز، " لیونلات وود"^۱ را تعقیب می‌کند - او یک مقام عالی‌رتبه‌ی سیا است - اما ردفورد نمی‌داند "آت وود" کیست و احتمالاً رابطه‌اش با قتل‌های واقع شده چیست. ردفورد در صحنه نهائی راه حل، ثابت می‌کند که "آت وود" همان کسی است که دستور قتل‌ها را صادر کرده است، ثابت می‌کند که او همان کسی است که در داخل سیا از طرف منابع نفتی جهانی یک اداره‌ی مخفی سیا ایجاد کرده است. وقتی این موضوع روشن می‌شود، "ماکس فن سیدو"^۲ قاتل حرفه‌ای قسمت اطلاعاتی مافیا پیدایش می‌شود و "آت وود" را می‌کشد. بدین ترتیب ردفورد بار دیگر در خدمت "شرکت" سیا قرار می‌گیرد. در این لحظه ردفورد نفسی به راحتی می‌کشد، هنوز زنده است. "وان سیدو" به او گوشزد می‌کند "لا اقل فعلا". این پایان سستی نیست. همه چیز از نظر نمایشی چه از نظر ماجرا و شخصیت مشخص و حل شده است. به تمام سؤال‌های مطرح شده در طول فیلم جواب داده می‌شود و داستان به پایان می‌رسد.

البته سازندگان به پایان داستان یک صحنه‌ی نهائی^۳ هم اضافه کرده‌اند. رابرت ردفورد و کلیف رابرتسون^۴ جلوی ساختمان روزنامه‌ی "نیویورک تایمز" ایستاده‌اند و ردفورد می‌گوید اگر اتفاقی برایش افتاد، روزنامه‌ی "تایمز" تمام ماجرا را می‌داند. رابرتسون می‌پرسد: اما آن‌ها چاپش می‌کنند؟

سؤال بجائی است.

غروب تصویر. پایان.

صحنه‌ی نهائی فیلم، راه حل داستان آن نیست، این صحنه بطور ساده یک نقطه نظر نمایشی را بیان می‌کند. فیلم می‌گوید این وضع دولت آمریکا است.

مردم آمریکا حق دارند بدانند در دولت آمریکا چه می‌گذرد .
باید چنین حقی را مردم آمریکا بر دولت آمریکا اعمال کنند .
شروع و پایان دوروی یک سکه است .

بعد از انتخاب پایان فیلمنامه‌تان برای آن ساختاری انتخاب کرده و به
دقت آن را نمایشی کنید . اگر بتوانید شروع و پایان فیلمنامه را به هم مربوط
کنید ، به زیبایی پرداخت سینمایی خواهد افزود . با صحنه‌ای از رودخانه‌آغاز
کنید و با اقیانوس تمام کنید . آب تا آب . بزرگراه تا بزرگراه ، طلوع تا غروب .
بعضی اوقات امکان این کار هست و بعضی اوقات هم نیست . ببینید چه اثری
دارد . اگر این کار اثربخش بود ، از آن استفاده کنید و در غیر این صورت آن را
کنار بگذارید .

وقتی پایان داستان‌تان را دانستید ، می‌توانید شروع آن را نیز به شیوه‌ی
موثری انتخاب کنید .

شروع فیلمنامه‌ی شما چگونه است ؟ فیلمنامه‌ی شما چگونه شروع می‌شود ؟
بعد از طلوع تصویر^۱ چه چیزی در فیلمنامه می‌نویسید ؟

اگر نسبت به پایان داستان تصمیم قطعی گرفته‌اید ، می‌توانید حادثه یا
رخدادی را برای شروع داستان برگزینید که شما را به انتهای آن برساند . برای
شروع می‌توانید شخصیت اصلی داستان‌تان را در حین کار ، بازی ، تنها یا همراه
با کسی در موقع کار یا تفریح نمودار کنید . در اولین صحنه‌ی فیلم شما چه اتفاق
می‌افتد ؟ در کجا این صحنه اتفاق می‌افتد ؟

روش‌های متعددی برای شروع فیلمنامه وجود دارد . می‌توان با یک فصل
تصویری پرحرکت و هیجان‌انگیز ، مثل شروع فیلم " جنگ ستارگان " ، بینندگان
را " گرفت " ، یا می‌توان ، مثل رابرت تاون در فیلم " شامپو " ، معرفی جالبی از
شخصیت اصلی فیلم ارائه داد ، در این فصل که در اطاق خواب نیمه تاریکی
می‌گذرد . ابتدا جیغ و ناله‌های حاکی از لذتی شنیده می‌شود ، تلفن‌زنگ می‌زند ،
بلند و ممتد ، و حالت صحنه از میان می‌رود . زن دیگری می‌خواهد با وارن بیستی

که اکنون با " لی گرانت"^۱ در بستر است صحبت کند. این صحنه هرآنچه که لازم است درباره‌ی شخصیت اصلی فیلم بدانیم به ما می‌گوید.

شکسپیر، استاد شروع است. شکسپیر یا با یک فصل حرکتی شروع می‌کند مثل روحی که روی دیوار در " هاملت"^۲ راه می‌رود، یا با شخصیت ساحره‌ها در " مکبث"^۳، یا با صحنه‌ای که گوشه‌ای از شخصیت اصلی را نمودار می‌کند مثل نمایشنامه " ریچارد سوم"^۴ که در آن ریچارد سوم با پشت خمیده از " زمستان ناخشنودی‌ها" فغان می‌کند، " لیر"^۵ می‌خواهد بداند از نظر پولی دخترانش چقدر او را دوست دارند. قبل از شروع نمایشنامه‌ی " رومئو و ژولیت"^۶، گروه کر روی صحنه می‌آید، همه را به سکوت دعوت می‌کند و داستان عاشقی را که ستاره‌اشان به هم گره خورده، به‌طور خلاصه تعریف می‌کند.

شکسپیر بینندگان نمایش‌های عصر خود را می‌شناخت. می‌دانست آن‌ها آدم‌های عامی بیچاره و رنج‌کشیده‌ای هستند که اگر از ماجرای صحنه‌ای خوششان نمی‌آمد یا با بازیگران با صدای بلند صحبت می‌کردند یا به خوردن و آشامیدن می‌پرداختند. شکسپیر می‌دانست که با این اوصاف باید ابتدا توجه بینندگان را گرفت و نظر آنان را به ماجرای نمایش جلب کرد.

شروع فیلمنامه می‌تواند از نظر تصویری گیرا و هیجان‌انگیز باشد و بی‌درنگ بینندگان را جلب کند. گونه‌ی دیگری از شروع فیلمنامه، شروع تفسیری^۷ و آرام است که شخصیت و موهبت را نمودار می‌کند. این داستان است که شروع را مشخص می‌کند.

فاش شدن ماجرای واترگیت، فیلم " همه مردان رئیس جمهور" را شروع می‌کند؛ این فصلی هیجان‌انگیز و گیراست. فیلم " برخورد نزدیک از نوع سوم" با فصل عجیب و پوینده‌ای آغاز می‌شود. برای آن که ما بینندگان نمی‌دانیم چه دارد اتفاق می‌افتد. فیلم " جولیا" فیلم آرام و تفکرانگیزی است که جراحات درونی شخصیت‌ها را در میان رشته‌های خاطرات دنبال می‌کند. فیلم " زن

1- Lee Grant

2- Hamlet

3- Macbeth

4- Richard III

5- Lear

6- Romeo and Juliet

7- expository

مطلقه" با دعوائی زناشوئی شروع می‌شود و زندگی زن متاهلی را نمودار می‌کند. شروع داستان را خوب انتخاب کنید. فقط ده صفحه در شروع کار فرصت دارید تا خواننده یا بیننده‌تان را بگیرید. اگر مثل فیلم "راکی" با یک فصل پرحرکت آغاز می‌کنید آن را در حد هشت صفحه نگاه دارید و بعد داستان را آغاز کنید.

اینکه کجا عناوین بیایند، یک تصمیم سینمایی است نه یک تصمیم نگارشی. تعیین محل عناوین آخرین کاری است که روی فیلم انجام می‌شود و به عهده‌ی پیوندگر و کارگردان است. اینکه عناوین یک فصل پرتحرک باشد یا به‌طور ساده عناوین سفید روی زمینه‌ی سیاه باشند، به عهده‌ی شما نیست. شما فقط می‌توانید اگر دلتان خواست بنویسید، عناوین شروع می‌شود یا عناوین تمام می‌شود فقط همین. فیلمنامه را بنویسید، نگران عناوین آن نباشید.

" ده صفحه‌ی اول "

ده صفحه‌ی اول فیلمنامه مطلقاً مهمترین قسمت فیلمنامه است. خواننده در این " ده صفحه‌ی اول " خواهد فهمید که آیا داستان فیلمنامه جالب است یا نه؛ اینکه فیلمنامه بنای درستی دارد یا نه. این قضاوت به عهده‌ی خواننده است. به‌عنوان سرپرست قسمت داستان سینه‌موبیل، من همیشه ۷۰ فیلمنامه‌عقب بودم. از توده‌ی فیلمنامه‌های روی میز کار من به‌ندرت کاسته می‌شد. و وقتی هم به آن‌ها می‌رسیدم، ناگهان یک ردیف فیلمنامه از جایی روی میز من پیدا می‌شد. این فیلمنامه‌ها از طرف آژانس‌ها، تهیه‌کنندگان، کارگردانان، بازیگران و استودیوها فرستاده می‌شد. من در این دوران آن‌قدر فیلمنامه‌ی خسته‌کننده و سست خواندم که می‌توانستم از ده صفحه‌ی اول بفهمم که فیلمنامه به درستی بنا شده یا نه. من به نویسنده ۳۰ صفحه فرصت می‌دادم تا داستان را بنا کند؛ اگر در عرض این ۳۰ صفحه این کار در فیلمنامه‌ای صورت نمی‌گرفت، به سراغ فیلمنامه‌ی بعدی می‌رفتم. زیرا آن‌قدر فیلمنامه داشتم بخوانم که وقتم را صرف خواندن فیلمنامه‌ای که درست بنا نشده باشد نکم. روزانه سه فیلمنامه می‌خواندم. دیگر وقت نداشتم امیدوار باشم که نویسنده بالاخره در فیلمنامه به انجام وظیفه‌اش بپردازد، نویسنده یا

داستان را به درستی بنا می‌کرد یا نمی‌کرد، اگر نمی‌کرد من فیلمنامه را به سطل کاغذ باطله‌ای که جای فیلمنامه‌های "بازگشتی" بود می‌انداختم.

دنیای نمایش است، کاریش نمی‌توان کرد.

در هالیوود کسی بدون یاری یک خواننده حرفه‌ای فیلمنامه‌اش را نمی‌فروشد. هم‌چنین در هالیوود کسی فیلمنامه نمی‌خواند، تهیه‌کنندگان فیلمنامه نمی‌خوانند، خوانندگان می‌خوانند. در مورد فیلمنامه‌خوانی در این شهر نظام پالایشی پیچیده‌ای وجود دارد. همه می‌گویند فیلمنامه‌اتان را در تعطیلات هفته خواهند خواند و معنی این حرف این است که در عرض چند هفته‌ی دیگر آن را می‌دهند کسی بخواند. و آن فرد خواننده است، منشی، پذیرش‌گر هتل، همسر، دوست دختر و یا دستیار آن شخص است. اگر خواننده بگوید که از فیلمنامه خوشش آمده، آن شخص نظر دیگری را روی فیلمنامه به دست می‌آورد و یا خود ده صفحه‌ی اول، دقیقاً همان ده صفحه را به‌طور گذرا نگاهی می‌کند. پس فقط ده صفحه فرصت دارید که خواننده‌اتان را بگیرید. با این ده صفحه چه می‌کنید.

من در کلاس فیلمنامه‌نویسی‌ام به همه می‌گویم که باید تا آنجا که می‌توانند فیلم ببینند. حداقل هفته‌ای دو فیلم. آن هم در سینماهای شهر. اگر نمی‌توانند یا نمی‌رسند لااقل یک فیلم در سینما و یک فیلم در تلویزیون. دیدن فیلم خیلی مهم است، از همه نوع، فیلم‌های خوب، فیلم‌های بد، فیلم‌های خارجی، فیلم‌های قدیمی و یا فیلم‌های جدید. هر فیلمی که می‌بینید، خودش یک فراگیری است، اگر به بررسی این فیلم‌ها بپردازید، خودش آگاهی بسط یافته‌ای از فیلمنامه به شخص می‌دهد. فیلم را باید به‌عنوان یک کار عملی دید، درباره‌ی فیلم صحبت کنید، بحث کنید و ببینید که در الگوی ذکر شده می‌گنجد یا نه.

مثلاً وقتی به دیدن فیلمی می‌روید، ببینید چقدر طول می‌کشد که تصمیم بگیرید از فیلم خوشتان آمده یا نه؟ بعد از اینکه چراغ‌ها خاموش شد و فیلم شروع شد، چقدر طول می‌کشد که آگاهانه یا ناآگاهانه تصمیم بگیرید که فیلم، ارزش

پول بلیط سینما را داشته است یا نه؟

از این امر آگاه باشید یا نباشید این تصمیم را به هر حال می‌گیرید. و به زودی جواب را خواهید دانست.

ده دقیقه. در ده دقیقه‌ی اول فیلم، تصمیمتان را در مورد فیلم می‌گیرید. این کار را امتحان کنید. دفعه‌ی دیگر که به دیدن فیلمی می‌روید، توجه کنید چقدر طول می‌کشد که تصمیم بگیرید فیلم را دوست دارید یا نه برای این کار به ساعت مچی‌تان مراجعه کنید.

ده صفحه سناریو، ده دقیقه سینمایی است. خواننده یا بیننده‌تان یا در این ده صفحه با شما باقی می‌ماند یا نمی‌ماند. این که شما چگونه شروع فیلمنامه را بنا بکنید و بسازید، بر واکنش خواننده و بیننده‌تان تاثیر می‌گذارد.

ده صفحه فرصت دارید که سه چیز را در فیلمنامه‌تان مشخص کنید: (۱) شخصیت اصلی داستان کیست؟ (۲) قضیه‌ی نمایشی چیست، یعنی داستان شما درباره‌ی چیست؟ (و ۳) موقعیت نمایشی فیلمنامه‌تان چیست؟ موقعیت نمایشی که داستان را احاطه کرده چیست؟

فیلم "همشهری کین" از این نظر نمونه‌ی کاملی است. فیلم با چارلز فاسترکین^۱ (ارسن ولز) که در قصر بزرگ خود موسوم به "زندو"^۲ در تنهایی جان می‌سپارد شروع می‌شود. "کین" در موقع مرگ یک گوی شیشه‌ای در دست دارد. گوی از دستش رها می‌شود و روی زمین می‌غلطد، دوربین لحظه‌ای روی آن توقف می‌کند و بینندگان در آن پسری با سرسره‌ی برفی می‌بینند. روی این تصویر صدای محتضر "کین" می‌آید که: "غنچه‌ی گل سرخ، غنچه‌ی گل سرخ".

غنچه‌ی گل سرخ کیست؟ و چیست؟ جواب این پرسش، موضوع فیلم را تشکیل می‌دهد. می‌توان این فیلم را یک داستان کارآگاهی عاطفی دانست. روزنامه‌نگاری که می‌خواهد معنی و مفهوم "غنچه‌ی گل سرخ" را بفهمد، زندگی چارلز فاسترکین را برای ما آشکار می‌کند.

آخرین نمای فیلم، سورت‌های را نشان می‌دهد که در کوره‌ی عظیمی می‌سوزد،

وقتی شعله‌های آتش آن را می‌بلعد، می‌بینیم که واژه‌ی " غنچه‌ی گل‌سرخ " روی آن پدیدار می‌شود. این سورتمه، استعاره‌ای از دوران کودکی از دست‌رفته‌ای است که چارلز فاسترکین آن را داده تا کسی بشود.

توجه داشته باشید که ده صفحه فرصت دارید تا خواننده‌اتان را بگیرید و ۳۰ صفحه تا داستانتان را بنا کنید.

فیلم " محله‌چینی " نمونه‌ی کاملی از یک شروع گیراست. وقتی اولین بار فیلم را دیدم حوصله‌ام سر رفت و در طول نمایش فیلم چرت زدم. آن موقع به نظرم فیلم خیلی سرد و پرت آمد. دوباره به دیدن آن رفتم و احساس کردم که فیلم خوبی است ولی چیز فوق‌العاده‌ای نیست بعد فیلمنامه را خواندم و شیفته‌ی آن شدم. شخصیت‌پردازی، حرکت و روانی داستان، به نظرم بی‌نقص آمد.

رابرت تاون استاد بنا کردن شخصیت و موقعیت در داستان است. و این هم ده صفحه‌ی اول فیلمنامه‌ی " محله‌چینی " همانطور که در فیلمنامه آمده است. آن را دقیقاً بخوانید. توجه کنید که چگونه نویسنده شخصیت اصلی داستان را بنا می‌کند. چگونه قضیه نمایشی فیلم را معرفی می‌کند، و موقعیت نمایشی را برایمان بیان می‌کند. این سه چیزی است که خواننده و بیننده را می‌گیرد.

(توجه: تمام سئوالات مربوط به شکل فیلمنامه بعداً در فصل ۱۰ مورد بحث فرار می‌گیرد).

صفحه یک فیلمنامه " محله‌ی چینی " نوشته‌ی رابرت تاون

طلوع تصویر

عکس، تمام کادر را پر کرده است.

عکس مشخصاً نشان دهنده‌ی زن و مردی در حال معاشقه است. عکس

می‌لرزد. صدای ناله‌ی حاکی از لذت یک مرد. عکس می‌افتد و عکس نزدیک‌تری نمودار می‌شود. بعد عکس دیگری و دیگری. صداها بیشتر.

صدای کرلی^۱

(فریادمی‌زند)

اوه، نه.

داخلی. دفتر گیتس^۲

کرلی عکس‌ها را روی میز کار گیتس می‌اندازد. کرلی جلوی گیتس راست ایستاده و در لباس کارش سخت عرق کرده و نفس‌هایش هرچه بیشتر دشوار می‌شود. قطره‌ای عرق او روی میز براق گیتس می‌افتد.

گیتس متوجه آن می‌شود. پنکه سقفی در بالای سرشان کار می‌کند. گیتس نگاهی به پنکه می‌اندازد. گیتس در لباس سفید و کتانی‌اش، علی‌رغم گرمای موجود، سرزنده و خونسرد به‌نظر می‌آید. او یک‌لحظه چشمش را از کرلی بر نمی‌گیرد، با استفاده از فن‌دک رومیزی، سیگاری روشن می‌کند.

بغضی دیگر کرلی را می‌گیرد، مشتش را در دیوار می‌کوبد و سطل کاغذ باطله را در حین این‌کار به‌طرفی پرتاب می‌کند. دوباره بغضش می‌گیرد، از کنار دیوار، جایی که مشت او فرورفتگی قابل‌توجهی رویش باقی گذاشته و در اثر آن عکس‌های امضاء شده ستارگان سینما کج شده‌اند، می‌لغزد.

کرلی به‌طرف کرکره می‌لغزد و به زانو درمی‌آید. حالا به‌سختی گریه می‌کند و چنان دردی می‌کشد که عملاً می‌بینیم کرکره‌ها را گاز می‌زند.

گیتس از صدای اش‌جم نمی‌خورد.

گیتس

خب. بس است - کرکره‌ها را که نمی‌تونی بخوری کرلی. تازه

چهارشنبه دادم نصبشان کردند.

کرلی به آرامی واکنش نشان می‌دهد، گریه‌کنان سرپا می‌ایستد. گیتس از

میز کارش گیلاسی بیرون می‌آورد و به سرعت یک شیشه بوربون ارزان قیمت از میان پنج ویسکی گرانتر انتخاب می‌کند .

گیتس یک گیلاس بزرگ مشروب می‌ریزد . گیلاس را از روی میز کارش به طرف کرلی می‌لغزاند .

گیتس

ببینداز بالا-

کرلی گنگ به گیلاس خیره می‌شود . بعد گیلاس را بر می‌دارد و آن را بالا می‌اندازد . در صندلی‌اش در برابر گیتس فرو می‌رود و به آرامی شروع به گریه می‌کند .

کرلی

(در حالیکه مشروبش را می‌نوشد، و کمی راحت شده) .

اون دیگه به درد نمی‌خوره .

گیتس

چی می‌شه به تو گفت؟ تو حق داری . وقتی حق داری ، حق داری دیگه .

کرلی

- اصلا ارزش فکر کردن نداره .

گیتس بطری را جلوی کرلی می‌گذارد .

گیتس

تو کاملاً حق داری . اگر من بودم اصلاً راجع به اون فکر نمی‌کردم .

کرلی

(که برای خودش مشروب می‌ریزد)

میدونی ، تو خوبی آقای گیتس . میدونم این کار توئه ، اما تو خوبی .

گیتس

(که به پشت صندلی تکیه داده ، راحت نفس می‌کشد)

معنون کرلی ، منو جیکاً صدا کن .

کرلی

ممنون ، جیک یه چیز را میدونی؟

گیتس

چی رو کولی؟

کرلی

فکر می‌کنم بکشمش.

(۳)

داخلی . دافی^۱ . دفتر والش^۲

این دفتر به‌طور قابل‌توجهی کمتر از دفتر گیتس مجلل است . زنی آراسته ، مو تیره در حالتی مضطرب بین دو میز نشسته و لبه‌ی توری روی کلاشه را درست می‌کند .

زن

— امیدوار بودم که آقای گیتس شخصا به این مسئله رسیدگی کند .

والش

(تقریباً درحالت کسی که داغ‌دیده‌ای را تسلی دهد)

اگر به ما اجازه بدید تحقیقات اولیه‌مان را کامل کنیم ، آن وقت آقای گیتس وقت خواهند داشت .

صدای ناله دیگری از دفتر گیتس می‌آید — یک چیز شیشه‌ای می‌شکند . زن

بیشتر مضطرب می‌شود .

داخلی . دفتر گیتس — گیتس و کرلی

گیتس و کرلی جلوی میز کار ایستاده‌اند ، گیتس با تحقیر به موجودی که روبرویش راست ایستاده و به سختی نفس نفس می‌زند خیره شده است . گیتس با دستمال قطره عرق را از روی میز کارش پاک می‌کند .

کرلی

(گریه می کند)

برای این کار که کسی را نمی کشند .

گیتس

نمی کشند ؟

کرلی

اگر طرف زنت باشه نه . این یک قانون نوشته نشده است .

گیتس عکسها را روی میز می کوبد و داد می زند :

گیتس

حالا به تو مادر به خطای خنگ می گویم قانون نوشته نشده چیه .

برای اینکه کسی را بکشی ، و بتونی از مهلکه دربری باید پولدار

باشی . فکر می کنی همچه پولی داری ، از همچه طبقه ای هستی ؟

(۴)

کرلی کمی جمع می شود .

کرلی

... نه ...

گیتس

معلومه که نیستی . حتی پول نداری حق الزحمه منو بدی .

این موضوع ظاهرا کرلی را بیشتر مضطرب می کند .

کرلی

سفر بعدی بقیه پول را می پردازم . تازگی شصت تن " اسکپ جک"^۱

اطراف " سن بنه دیکت"^۲ صید کردیم . شوباسکو^۳ می گیریم ، آنطور

که برای "تونا"^۴ پول می هند ، برای " اسکپ جک " نمی دهند .

1- skipjack ماهی برده

2- San Benedict

3- Chubasco نوعی ماهی

4- Tuna نوعی ماهی

گیتس

(که در حال خارج شدن از دفتر او را تسلی می دهد)
فراموش کن . اینو برای این گفتم که نکته‌ای را توضیح داده باشم .

داخلی . قسمت پذیرش دفتر

گیتس اکنون از کنار " سوفی " ^۱ که مشخصا سعی می کند از نگاه او فرار کند رد می شود ، در را باز می کند . روی شیشه‌ی مات در خوانده می شود " جی . جی .
گیتس " و همکاران - تحقیقات محرمانه .

گیتس

چشم به آخرین پاسپورت نیست .
بازویش را دور گردن کرلی می اندازد و لبخندی روی لبانش برق می زند .

گیتس

(ادامه می دهد)

فکر می کنی من چه نوع آدمی هستم ؟

کرلی

متشکرم ، آقای گیتس .

گیتس

منو جیک صدا کن . کرلی با احتیاط رانندگی کن .

در را پشت سرش می بندد و لبخندش ناپدید می شود .

(۵)

سرش را تکان می دهد و کم کم شروع به عرق کردن می کند .

سوفی

- خانم مالوری نامی پیش آقای والش و آقای دافی انتظار شما را می کشد .

گیتس سری تکان می دهد و داخل می شود .

داخلی . دافی و دفتر والش

وقتی گیتس وارد می شود ، والش بلند می شود .

والش

خانم مالوری ، اجازه بدهید آقای گیتس را حضورتان معرفی کنم .

گیتس به طرف زن می رود و دوباره لبخند گرم و دلسوزانه اش پدیدار می شود .

گیتس

خانم مالوری ، حالتان چگونه؟

خانم مالوری

آقای گیتس . . .

گیتس

بفرمائید ، چه مشکلی برایتان پیش آمده خانم مالوری؟

زن نفسش بند می آید . بیان کردن موضوع برای او آسان نیست .

خانم مالوری

تصور می کنم شوهرم با زن دیگری رفت و آمد دارد .

گیتس کمی شگفت زده می نماید . برای تأیید حرف های زن به طرف دو همکارش برمی گردد .

گیتس

(با متانت)

واقعا؟

خانم مالوری

اینطور تصور می کنم .

گیتس

متاسفم .

گیتس یک صندلی پیش می کشد و کنار خانم مالوری بین دافی والش می نشیند .

دافی از آدامسش صدائی در می آورد .

(۶)

گیتس نگاهی حاکی از عصبانیت به او می‌اندازد. دافی دیگر آدامس نمی‌جود.

خانم مالوری

می‌تونیم راجع به این مسئله خصوصی صحبت کنیم آقای گیتس؟

گیتس

تصور نمی‌کنم خانم مالوری. آقایان کارآگاههای من هستند و در بعضی

موارد از کمکشان برخوردار می‌شوم. خودم نمی‌توانم تمام کارها را بکنم

خانم مالوری

البته.

گیتس

بفرمائید ببینیم - چه چیزی باعث شده شما مطمئن شوید که او

با زن دیگری رابطه دارد؟

خانم مالوری مردد است. به‌نظر می‌رسد به‌گونه‌ای غیر عادی در برابر این سؤال

مضطرب می‌شود.

خانم مالوری

- فقط یک همسر می‌تواند این جور چیزها را تشخیص بدهد.

گیتس آه می‌کشد.

گیتس

خانم مالوری، شوهرتان را دوست دارید؟

خانم مالوری

(شگفت‌زده)

بله، البته که دوستش دارم.

گیتس

(تعمدا)

پس بروید خانهااتان و موضوع را فراموش کنید.

خانم مالوری

- اما...

گیتس

(که مصرانه به او خبره شده)
 مطمئنم که او هم شما را دوست داره . این مثل را می دونید که میگد
 " سگی رو که خوابیده بیدارش نکن " بهتره اصلا موضوع را ندیده بگیرید .

(۷)

خانم مالوری

(با اضطرابی واقعی)

ولی باید بدونم !

اضطراب زن واقعی است . گیتس به دو همکارش نگاهی می اندازد .

گیتس

خب ، اسم کوچک شوهرتان چیه ؟

خانم مالوری

هالیس^۱ ، هالیس مالوری .

گیتس

(آشکارا شکفت زده)

- اداره ی آب و برق ؟

خانم مالوری در تائید با کم روئی سر تکان می دهد . اکنون گیتس با حالتی
 سرسری ولی دقیق جزئیات ظاهر زن را بررسی می کند . لباس ، کیف دستی ،
 کفش ها ...

خانم مالوری

اون سر مهندسه .

دافی

(کمی به موضوع علاقمند شده)

سر مهندسه ؟

نگاه گیتس به دافی می گوید که او تصمیم دارد سئوالات را بپرسد . خانم مالوری
 سر تکان می دهد .

گیتس

(با لحنی محرمانه)

این جور تحقیقات ممکنه از نظر پولی براتون سنگین در بیاید
خانم مالوری . وقت هم می برد .

خانم مالوری

پول برای من اصلا مطرح نیست آقای گیتس .

گیتس آهی می کشد .

گیتس

بسیار خب . ببینیم چه می توانیم بکنیم .

خارجی . شهرداری - صبح .

(۸)

مستی در پای پله ها ، آب بینی اش را در آب نما می گیرد .
گیتس که حسابی شیک کرده ، در سر راهش به طرف پلکان از کنار مست می گذرد .

داخلی ، سالن انجمن شهر

سم بگبی^۱ ، شهردار سابق دارد صحبت می کند . در پشت او یک نقشه‌ی بزرگ
و طرح‌هایی با این عنوان به چشم می خورد :

" طرح پیشنهادی سد " آلتو و آلتو^۲ " و مخزن آب "

بعضی از اعضاء انجمن شهر ، موقعی که بگبی صحبت می کند ، روزنامه‌ی
فکاهی و ستون شایعات را می خوانند

بگبی

آقایان ، امروزه شما از در این ساختمان بیرون می روید ، از سمت راست
سوار قطار برقی می شوید و بیست و پنج دقیقه بعد به اقیانوس آرام
می رسید . تویش شناسی کنید ، ماهیگیری می کنید ، قایق سواری می کنید

ولی نمی‌توانید آبش را بنوشید ، نمی‌توانید با آبش ، چمن خانه‌اتان را آب بدهید . نمی‌توانید از آب آن یک باغ پرتقال را آبیاری کنید . یادتان باشد که ما در جوار اقیانوس زندگی می‌کنیم ، اما در لبه‌ی صحرا هم هستیم . لس‌آنجلس یک شهر صحرائی است . زیر این ساختمان ، یعنی زیر تمام خیابان‌های شهر ، بیابانه . بدون وجود آب ، این جاطوفان می‌شود و چنان ما را دفن می‌کند که انگار هرگز اینجا زندگی نمی‌کردیم .

(صبر می‌کند ، می‌خواهد مفهوم کامل آنچه گفته در ذهن‌ها جا بیفتد) .

نزدیک - گیتس

که در کنار کشاورزان کثیف و شلخته نشسته ، حوصله‌اش سر رفته است - دهن دره می‌کند و از یکی از کشاورزان که کثیف‌تر از همه است کناره می‌گیرد .

بگی

(ادامه می‌دهد)

آلتو و آجو ما را از این مشکل نجات می‌دهد ، و من پیشنهاد می‌کنم که هشتونیم میلیون دلار قیمت مناسبی است که بپردازیم برای آنکه بیابان را از خیابان‌های شهرمان دور نگاه داریم .

حضار - سالن انجمن شهر

ملغمه‌ای از کشاورزان ، تجار و کارفرمایان شهری باتوجه کامل به سخنرانی گوش می‌کنند . یکی دو کشاورز دست می‌زنند . کسی آن‌ها را به سکوت دعوت می‌کند .

کمیته‌ی انجمن شهر

در یک مشاوره‌ی زمزمه‌وار

یکی از اعضاء انجمن شهر

(در حالیکه به سم بگی اشاره می‌کند)

- شهردار بگی . . . اجازه بدهید باز هم نظر ادارات را جویا بشویم -

تصور می‌کنم بهتر باشد از اداره‌ی آب و برق شروع کنیم . از آقای مالوری

واکنش - گیتس

با علاقه‌ی فراوان از جائیکه نشسته به بالا نگاه می‌کند .

مالوری

به طرف نقشه‌ی بزرگ و ملحقاتش می‌رود. مرد لاغر اندام شصت‌ساله‌ای است که عینک به چشم دارد و با سیالی شکفت‌انگیزی راه می‌رود، به طرف مرد کوچکتر و جوان‌تری بر می‌گردد و سری تکان می‌دهد. مرد صفحات روی نقشه را ورق می‌زند.

مالوری

آقایان، در صورتیکه فراموش کرده باشید، تذکر می‌دهم که وقتی سد "وان در لیپ"^۱ شکست، متجاوز از پانصد نفر جانشان را از دست دادند - نمونه‌های زمین‌شناسی نشان داده‌اند که لایه‌ی تحتانی زیر این تخته سنگ مثل مورد مشابه فاجعه‌ی "وان در لیپ"^۱، سست و نشست‌پذیر است. این جور لایه‌ها نمی‌تواند تحمل فشار چندانی را بکند.

(بامراجعه به طرح جدید)

حالا شما سدی با بستری گلی با شیب دوونیم به یک، بلندی هزار و دوازده و سطح‌آبی به‌اندازه‌ی هزار و دوپست‌هکتار پیشنهاد می‌کنید. این سد دوام نمی‌آورد. من این سد را نمی‌سازم موضوع خیلی ساده است. من همچه اشتباهی را دوباره نمی‌کنم. مشترکم آقایان.

(۱۰)

مالوری محل نقشه را ترک می‌کند و می‌نشیند. ناگهان از قسمت عقب سالن صدای هیس و هوسی و فریاد در می‌آید و کشاورز سرخ‌چهره‌ای از میان گوسفندهای لاغر و بع‌بع‌کنان راه خود را باز می‌کند. طبیعتاً در سالن آشوبی می‌شود.

رئیس انجمن شهر

(درحالی‌که بر سر کشاورز داد می‌زند)

چکارداری می‌کنی؟

(گوسفندها بع‌بع‌کنان به طرف پائین سالن و جایگاه‌سخرانی پیش می‌آیند).

اون لعنتی‌ها را از این‌جا بیرون ببر .

کشاورز

(بلافاصله)

بگو کجا بیرمشان ! حالا حالاها نمی‌توانی جواب این سؤال را بدهی . می‌تونی؟

نگهبانان و افسران انتظامات به خواهش انجمن واکنش نشان داده و سعی می‌کنند گوسفندها و کشاورزان را بگیرند . حتی جلوی یکی از کشاورزان را که به نظر می‌رسد می‌خواهد به مالوری حمله کند می‌گیرند .

کشاورز

(از میان جمعیت و هیاهو به مالوری)

آب را از " ولی " می‌دزدی ، چراگاهها را از بین می‌بری ، دام‌های من را از گرسنگی به کشتن می‌دهی . چه کسی برای این کار به تو پول می‌دهد آقای مالوری . می‌خواهم این را بدانم .

(این قسمت در فیلم حذف شده است)

صحنه پایان می‌یابد و به بستر رودخانه‌ای لوس آنجلس برمی‌گردیم .

xxx

ده صفحه‌ی اول فیلمنامه هرچه را باید بدانیم روشن می‌کند و داستان بعد از آن به‌گونه‌ای طبیعی پیش می‌رود . شخصیت اصلی ، جی جی . گیتس (جک نیکلسون) ، به عنوان کارآگاهی نه چندان جدی که تخصصش در " تحقیقات محرمانه " ی روابط زناشوئی است معرفی می‌شود . او در بند ظاهرش است ، که در لباس‌هایی که می‌پوشد منعکس شده و به کرلی ویسکی ارزان قیمت تعارف می‌کند . در صفحه ۳ گیتس بر سر کرلی نهیب می‌زند که " برای آنکه کسی را بکشی و از مهلکه در بروی باید پولدار باشی ! " او در اینجا جنبه پیامبرگونه‌ای دارد . در انتهای فیلم " جان هیوستن " ^۲ ، وقتی دخترش (فی داناوی) می‌میرد واقعا از

مهلکه جان به در می‌برد. در صفحه ۵ خانم مالوری قلبی قضیه‌ی نمایشی فیلم را با این جمله بیان می‌کند که: " تصور می‌کنم شوهرم با زن دیگری رفت و آمد دارد " و بدین ترتیب ماجرای نمایشی فیلمنامه را به جریان می‌اندازد.

شخصیت اصلی فیلم بلادرنگ به تماشاگر معرفی می‌شود. قضیه‌ی نمایشی در صفحه ۵ بیان می‌شود و موقعیت نمایشی در صفحه ۳ روشن می‌شود: گیتس یک کارآگاه خصوصی است که در " مسائل زندگی زناشوئی " تخصص دارد.

می‌فهمیم که مالوری سر مهندس اداره‌ی آب و برق است که از او خواسته شده سدی بسازد و وی فکر می‌کند این سد مثل سد " ون در لیپ " که پنج سال قبل ساخته شده و در اثر شکست آن پانصد نفر جانشان را از دست دادند، دارای ایمنی نخواهد بود. مالوری این اشتباه را دوباره تکرار نمی‌کند. برخورد به وجود می‌آید. و وقتی کشاورز گوسفندهایش را به سالن انجمن شهر می‌آورد، مسئله‌ی نمایشی فیلمنامه را مطرح می‌کند: " چه کسی به تو پول می‌دهد (که آب را از "ولی" بدزدی) آقای مالوری. می‌خواهم این را بدانم! گیتس هم می‌خواهد همین را بداند.

این مسئله‌ای است که داستان را به گره‌گشائی نهائی آن پیش می‌برد. تمام اطلاعات لازم برای حفظ توحه ما در طول داستان در این ده صفحه‌ی اول بیان شده است. " محله‌چینی " فیلمنامه‌ای است که ساختی ماهرانه دارد و زیبا نگاشته شده است. از همان آغاز داستان آن بنا می‌شود و در جهتی خطی به سوی پایان پیش می‌رود.

پایان و آغاز لازمه‌ی یک فیلمنامه خوش ساخت است. بهترین شیوه‌ی آغاز فیلمنامه چیست؟ پایان آن را بدانید.

□ بعنوان تمرین

پایان فیلمنامه‌اتان را مشخص کنید و سپس شروع آن را طرح‌ریزی کنید. قاعده‌ی اصلی برای طرح‌ریزی شروع این است: گیرا هست؟ داستان را به حرکت می‌اندازد؟ شخصیت اصلی را به بیننده معرفی می‌کند؟ قضیه‌ی نمایشی را بیان می‌کند؟ موقعیت نمایشی را بنا می‌کند؟ مشکلی را که شخصیت‌های داستان باید با آن روبرو شوند و بر آن غلبه کنند، بنا می‌کند؟ نیاز شخصیت داستانان را بیان می‌کند؟



همشهری کین

۷

فصل



■ و حال به پویائی‌های فصل¹ می‌پردازیم .

" همکوشی "² علم مطالعه‌ی دستگاههاست³ ، رفتار دستگاهها در کل و جدا از جزئیات متشکله‌ی آنها در این علم مورد بررسی قرار می‌گیرد . ر. باک می‌نیستر فولر⁴ دانشمند و بشردوست برجسته - خالق گنبدی متشکل از سطوح هندسی، در " همکوشی " رابطه‌ی بین کل و جزء را، که یعنی همان دستگاه است، مورد تاءکید قرار می‌دهد .

فیلمنامه از مجموعه‌ای عناصر که می‌توان آن را معادل یک دستگاه دانست تشکیل شده، دستگاه عبارت است از شماری قطعات وابسته به هم که چنان در کنار هم قرار گرفته‌اند که یک کلیت و یا وحدت را تشکیل دهند : مثلا منظومه‌ی خورشیدی از نه سیاره که به دور خورشید می‌گردند تشکیل شده، دستگاه گردش خون که در ارتباط با تمام اندام‌های بدن کار می‌کند : دستگاه استریو که از تقویت کننده، پیش تقویت، رادیو، گرامافون، بلندگوها، کارتريج، عقربه‌ها و احتمالا

عرشهی کاست^۱ تشکیل شده. این جزئیات را که در کنار هم بگذارید و به روش خاصی به هم وصل کنید، دستگاه به عنوان یک واحد کار می‌کند. در این حالت تک تک جزئیات دستگاه استریو را ارزیابی نمی‌کنیم بلکه دستگاه را در کل، از نظر "صدا"، "کیفیت" و "کار" مورد ارزیابی قرار می‌دهیم.

فیلمنامه هم به یک دستگاه می‌ماند؛ از جزئیات خاصی که ماجرا، شخصیت و قضیه‌ی نمایشی آن‌ها را به هم وصل کرده و وحدت بخشیده تشکیل شده است. ما فیلمنامه را از نظر اینکه تا چه حد اثربخش و گیرا هست یا نیست ارزیابی کرده و می‌سنجیم.

فیلمنامه به عنوان یک "دستگاه" از شروع، پایان، نقاط عطف، نماها و اثرات، صحنه‌ها و فصول ساخته شده است. وقتی نیروی نمایشی^۲ ماجرا و شخصیت، این عوامل را وحدت بخشد و عناصر داستانی در نظم خاصی کنار هم قرارگیرند و سپس به‌گونه‌ای تصویری نمودار شوند، چیزی به نام فیلمنامه خلق شده است. یعنی داستانی که با تصویر بیان می‌شود.

تا آنجا که می‌دانم، فصل مهم‌ترین عنصر فیلمنامه است. فصل استخوان‌بندی یا ستون فقرات فیلمنامه است. فصل است که هم چیز را در خود نگاه می‌دارد. فصل، مجموعه‌ای از صحنه‌هاست که حول یک فکر به هم متصل یا مربوط شده‌اند.

فصل، یک واحد یا جزء ماجرای نمایشی است که یک فکر آن را وحدت بخشیده است. فصل تعقیب در فیلم "بولت" را بیاد آورید، یا فصل عروسی که فیلم "پدرخوانده" با آن شروع می‌شود، فصل مسابقه در فیلم راکی، مجلس رقص در فیلم "کاری"^۳، فصل بازی تنیس در فیلم "آنی‌هال" که در آن وودی آلن و دایان کیتون را می‌بینید، فصل بشقاب‌پرنده در صحنه‌ی برج شیطان^۴ در فیلم "برخورد نزدیک از نوع سوم، از بین رفتن ستاره‌ی مرگ در فیلم "جنگ ستارگان" مجموعه‌ای صحنه است که یک فکر آن‌ها را به هم متصل کرده است:

1- cassette deck

2- Dramatic Thrust

3- Carrie

4- Devil's Tower

این فکر می‌تواند، عروسی، تدفین، تعقیب، مسابقه، انتخابات، وصال، ورود یا خروج، تاج‌گذاری یا سرقت از بانک باشد. فصل عبارت است از فکری که بتوان آن را در چند جمله یا کمتر بیان کرد. فکر مشخصی مثل "مسابقه" - مسابقه‌ی ایندیاناپولیس^۱ ۵۰۰، - یک واحد یا جزء ماجرای نمایشی است که در آن فکر واحدی گنجانده شده است، فصل ظرف است، فضایی است که محتوی در آن جای می‌گیرد، مثل یک فنجان خالی. وقتی ظرف فصل مشخص شد، آن را با محتوی یا با جزئیات خاصی که برای خلق فصل لازم است بنا کنید.

فصل، استخوان‌بندی فیلمنامه است زیرا همه چیز را در جای خود نگاه می‌دارد، عملاً می‌توان برای خلق بخش‌های بزرگ‌تر ماجرای نمایشی، صحنه‌ها را از طریق فصل تسبیح کرد یا به آن آویزان کرد.

با بازی مکعب‌های چینی آشنا هستید؟ بازی چنین است: اگر یکی از قطعه‌های مکعب را از این مجموعه بیرون بکشید مکعب‌های دیگر یک‌به‌یک از هم جدا می‌شوند، زیرا همه‌اشان را آن مکعبی که در دست داشتید نگاه داشته بود.

فصل هم همینطور است: مجموعه‌ای صحنه‌ای است که فکر واحدی آن‌ها را به هم متصل کرده است.

فصل دارای شروع، میان و پایان مشخصی است. فصل بازی فوتبال از فیلم "مش"^۲ را به یاد آورید؟ ابتدا افراد تیم فوتبال وارد می‌شوند، لباس بازی می‌پوشند، نرمش می‌کنند، به هم غر می‌زنند، و شیر یا خط می‌اندازند. این شروع فصل است. بازی شروع می‌شود. افراد تیم این طرف و آن طرف می‌دوند، یک بازی اینجا یک بازی آنجا، یک امتیاز اینجا و یک جراحات جای دیگر و به همین ترتیب. بالاخره بعد از ربع هیجان‌انگیز نهایی، مسابقه به پایان می‌رسد. تیم فوتبال "مش" بازی را برده‌است و تیم رقیب شکست خورده و غرولند می‌کند. این هم میان فصل است. پایان بازی همان پایان فصل است: افراد به رخت‌کن می‌روند لباس‌های معمولی‌اشان را می‌پوشند و این هم پایان فصل بازی فوتبال از فیلم "مش" است.

قبل از شروع به نگارش فیلمنامه، باید چهارچیز را بدانید: شروع، نقطه عطف انتهای بخش اول، نقطه عطف انتهای بخش دوم، و پایان. اگر از قبل بدانید که در فیلمنامه در این چهار حوزه‌ی مشخص چه خواهید کرد، و مقدمات لازم برای شخصیت و ماجرا را تهیه کرده‌اید، آن‌گاه آمادگی شروع به‌کار هستید. بعضی اوقات، نه همیشه، این چهار مقطع داستانی، چهار فصل را تشکیل می‌دهند، یعنی مجموعه‌ای صحنه که یک فکر آن را به هم متصل کرده است. می‌توان مثل فیلم " پدرخوانده " با فصل یک عروسی فیلم را آغاز کرد. می‌توان برای نقطه عطف انتهای قسمت اول، مثل فیلم " سه روز کندور "، رابرت ردفورد را نشان داد که می‌فهمد تمام همکارانش مرده‌اند. می‌توانید مثل " پال مازورسکی " در " زن مطلقه " برای نقطه عطف انتهای قسمت دوم فصل یک میهمانی را انتخاب کنید که در آن جیل کلی برگ با آلن بیتز آشنا می‌شود و با هم میهمانی را ترک می‌کنند. ممکن است مثل " سیلوستر استالون " در فیلم " راکی " با فصل یک مسابقه فیلم را به پایان آورید.

شناختن فصل در نگارش فیلمنامه امری حیاتی است. " فرانک پیerson " ²، " بعدازظهر سگی " را در ۱۲ فصل نوشت. باید توجه داشت که رقم مشخصی برای فصل‌های فیلمنامه نمی‌توان ذکر کرد، نمی‌توان گفت که برای نوشتن فیلمنامه به ۱۲، ۱۸، یا ۲۵ فصل نیاز است. این داستان فیلمنامه است که می‌گوید چند فصل مورد نیاز است. فرانک پیerson، فیلمنامه‌ی " بعدازظهر سگی " را با چهار فصل: شروع، نقاط عطف قسمت اول و دوم و پایان، شروع کرد. بعداً هشت فصل دیگر هم به آن‌ها افزود و آن را به صورت یک فیلمنامه کامل درآورد.

در این باره فکر کنید!

فکر کنید که می‌خواهید فیلمتان را با فصل عروسی شروع کنید. از مصداق ظرف و محتوی استفاده می‌کنیم. ظرف در این فصل عروسی است. حال محتوی را خلق می‌کنیم. با روز عروسی شروع می‌کنیم. عروس در خانه یا آپارتمانش بیدار می‌شود.

1- Sylvester Stallone

2- Frank Pierson

داماد در خانه یا آپارتمانش بیدار می‌شود. شاید با هم در یک موقع بیدار شوند. هر دو خود را برای جشن آماده می‌کنند. هیجان زده و مضطرب لباس می‌پوشند. افراد خانواده در اطرافشان می‌پلکند، عکاس وارد می‌شود، عکس می‌گیرد همگی رهسپار کلیسا یا کنیسه می‌شوند. این شروع فصل است: فصل از پنج تا هشت صحنه تشکیل شده است.

میان، عبارت است از ورود به کلیسا یا کنیسه (این‌جا می‌تواند شروع فصل هم باشد) و مراسم ازدواج. دوستان و بستگان می‌آیند. روحانیون هم می‌آیند. عروس و داماد مراسم ازدواج را به‌جا می‌آورند و وقتی مراسم تمام شد، آرام آرام از کلیسا خارج می‌شوند. یک رویداد همیشه دارای شروع، میان و پایان است. فکر کنید! پایان این فصل موقعی است که زن و مرد به‌عنوان زوج تازه ازدواج کرده محل را ترک می‌کنند. عروس دسته گل عروسی را می‌اندازد و آن‌گاه در جشن عروسی شرکت می‌کنند. هر جور که می‌خواهید تماش کنید.

بافکر یک عروسی شروع کردیم که همان ظرف فصل باشد، محتوی آن را خلق کردیم و در نهایت پنج تا هشت صفحه‌ی فیلمنامه نوشته شد.

می‌توان هر چند تعداد فصل که بخواهید در یک فیلمنامه به کار بگیرید. قاعده‌ای درباره تعداد فصل‌ها در فیلمنامه وجود ندارد. آنچه باید دانست، اندیشه‌ای است که در پس این فصل‌هاست: یعنی ظرف، و برای آنکه صحنه‌های مختلف را در طی یک فصل خلق کنید، محتوی.

حال یک فصل را خلق می‌کنیم. فرض کنید می‌خواهیم یک فصل "بازگشت به وطن" بنویسیم:

اول ظرف را تعیین می‌کنیم. فرض کنید شخصیت ما بعد از سال‌های متمادی اسارت در جنگ به وطن باز می‌گردد. تعدادی زندانیان جنگی نظیر او نیز در هواپیما با او همسفر هستند.

خانواده‌اش، پدرش، مادرش و همسرش در فرودگاه از او استقبال خواهند کرد. پرسنل نظامی، گروه موزیک، گروه خبرنگاران و تلویزیون نیز در فرودگاه حضور خواهند داشت.

حال، محتوی. برای فصل، به یک شروع نیاز داریم. فرض کنید از داخل

هواپیما که به فرودگاه نزدیک می‌شود شروع کنیم. شماری مشاورین نظامی در هواپیما هستند که افراد را برای مراسم استقبال آماده می‌کنند. اسرای جنگی زمان درازی دور از وطن به سر برده‌اند. خیلی چیزها عوض شده است. تشویش، اضطراب، ترس و نگرانی بالا می‌گیرد، اما همچنانکه افراد آماده می‌شوند، آسودگی بر آنها مستولی می‌شود.

می‌توانیم بین هواپیما و خانواده که صبح از خواب بیدار می‌شود " برش موازی"¹ کنیم. (توضیح اینکه: برش موازی اصطلاحی سینمایی برای دورخداد است که به صورت همزمان اتفاق می‌افتند و باید به‌طور متناوب نشان داده شوند. در این صورت بین این دو رخداد برش موازی یا " متناوب"² می‌کنیم. شروع فیلم " دونده مارتن"³ این تکنیک را نشان می‌دهد. برای اولین بار " ادوین اس پورتر"⁴ در سال ۱۹۰۳ در فیلم: " سرفت بزرگ قطار"⁵ از این تکنیک استفاده کرد).

افراد خانواده هنگام خروج از خانه آرام نیستند، اضطراب فراوانی دارند و حالتی از انتظار در آنها دیده می‌شود: این همان لحظه‌ای است که برایش دعای بسیار کرده‌اند. به هر حال خانه را ترک می‌کنند و به طرف فرودگاه می‌روند. ما این صحنه را به صحنه‌ی داخل هواپیما و شخصیت اصلی برش موازی می‌کنیم و زمانی را با شخصیت داستان به سر می‌آوریم. شخصیت اصلی هیجان زده است و نمی‌داند انتظار چه چیز را داشته باشد.

خانواده به فرودگاه می‌رسند و اتومبیل را پارک می‌کنند. گروه موزیک نظامی در حال نواختن است، افراد برای مراسم استقبال آماده می‌شوند. گروه خبر تلویزیون، دوربین‌ها و وسائل خود را مستقر می‌کنند. این پایان قسمت شروع فصل بازگشت به وطن است.

سپس: انتظار

هواپیما فرود می‌آید و به طرف محل خروج مسافرین راهنمایی می‌شود.

1- Crosscut

2- Intercut

3- Marathon Man

4- Edwin S. Porter

5- Great Train Robbery

درهای هواپیما به کناری می‌لغزند و اسرای جنگی در میان موزیک بلند نظامی از هواپیما خارج می‌شوند. بازگشت به وطن.

می‌بینید چطور فصل دارد شکل می‌گیرد؟

به هم رسیدن خانواده و دوستان، لحظه‌ای دراماتیکی از فصل را تشکیل می‌دهد. افراد خانواده شخصیت را در آغوش می‌گیرند: پدر آرام است و احتمالاً چشمانش پر از اشک است، مادر در حالیکه به پسرش می‌گوید حتی اگر ده یا پانزده کیلو وزن کم کرده باشد بازهم سرحال به‌نظر می‌آید، می‌خندد و گریه می‌کند. پیوند مجدد خانواده برانگیزنده و غیرقابل پیش‌بینی است. احتمالاً گروه تلویزیون، سؤال‌های بسیاری می‌کنند.

خانواده فرودگاه را ترک می‌کند. شخصیت، دنبال یک دو تا از دوستانش می‌گردد و آن‌ها هم از او خداحافظی می‌کنند، شخصیت ما با خانواده‌اش سوار اتومبیل شده و فرودگاه را ترک می‌کنند.

می‌بینید که شروع، میان و پایان همگی بوسیله‌ی یک فکر "بازگشت به وطن" به هم متصل شده است. این فصل می‌تواند ده تا دوازده صفحه باشد.

فصل "میهمانی" از فیلم "کابوی نیمه شب" یادتان هست؟ داستین هافمن و جان وویت تصمیم می‌گیرند به میهمانی بروند. آپارتمان محل میهمانی را پیدا می‌کنند، از پلکان بالا می‌روند و وارد می‌شوند. میهمانی در اوج خودش است، یک میهمانی عجیب و غیرواقعی. آن‌ها با افراد میهمانی قاطی می‌شوند و یک چند جمله با افراد مختلفی رد و بدل می‌کنند. جان وویت "برندا واکارو"¹ را می‌بیند. داستین هافمن محل را ترک می‌کند و جان وویت با واکارو به خانه‌اش می‌رود.

شروع، میان، پایان

در فیلم "تمام مردان رئیس جمهور" که "ویلیام گلدمن"² از روی کتابی نوشته‌ی "برنستین"³ و "وودوارد"⁴ آن را نوشته، فصلی وجود دارد که درباره‌ی

1- Brenda Vaccaro

2- William Goldman

3- Brenstein

4- Woodward

" لیست صد نفره "ی کمیته تجدید انتخابات رئیس جمهور - معروف به " کریپ " ^۱ است. " دیپ تروت " ^۲ به رابرت ردفورد گفته که " دنبال پول برو "، به دست آوردن این لیست اولین گام است. بعد چه باید کرد؟

این فصل با رابرت ردفورد و داستین هافمن که هویت افراد این لیست را مشخص می‌کنند شروع می‌شود. سپس این دو مشخص می‌کنند این افراد کجای زندگی می‌کنند. نزد افرادی که برای " کریپ " کار می‌کنند می‌روند، ولی کسی با آنها صحبت نمی‌کند و کمتر چیزی برای آنها روشن می‌شود. صحنه پشت صحنه بنا می‌شود تا این موضوع دراماتیزه شود، تا موقعی که وود وارد و برنستین می‌خواهند موضوع را مختومه محسوب کنند.

این موقعی است که آن اتفاق می‌افتد. هافمن با کتابداری برخورد می‌کند که با آنها صحبت می‌کند. و اکنون این دو اطلاعاتی را که دنبالش می‌گشتند به دست آورده‌اند، رقم پولی که برای رشوه در نظر گرفته شده بود و هویت پنج نفری که قرار بود این پول را تقسیم کنند. فصل " کریپ " پانزده صفحه است.

فصل انبار آب از فیلم، " محله چینی " نمونه‌ی دیگر است. در شروع قسمت دوم فیلم، جک نیکلسون در جستجوی آقای مالوری است. " فی دانای " به او می‌گوید که مالوری ممکن است در مخزن آب " اوک پاس " ^۳ باشد. پس نیکلسون به آنجا می‌رود.

در شروع فصل " نیکلسون به مخزن آب می‌رسد و پلیس در دروازه جلوی او را می‌گیرد. نیکلسون به پلیس دروغی می‌گوید و کارت اداری را که از اداره‌ی آب و برق بلند کرده به او می‌دهد. نیکلسون وارد محل می‌شود و با اتومبیل به محل مخزن آب می‌رود.

در قسمت میانی فصل، نیکلسون به مخزن آب می‌رسد و آنجا یک اتومبیل نجات و یک آمبولانس می‌بیند. سپس به ستوان " اسکوبار " ^۴ برخورد می‌کند. این همان کسی است که وقتی نیکلسون پلیس بود در " محله‌ی چینی " با او کار می‌کرد.

1- Committee to Re-Elect the President*Creep

2- Deep Throat

3- Oak Pass

4- Escobar

این دو مرد از یکدیگر خوششان نمی‌آید. اسکوبار از گیتس می‌پرسد آنجا چه می‌کند و نیکلسون می‌گوید دنبال آقای مالوری می‌گردد. اسکوبار اشاره می‌کند و ما جسد مرده‌ی مالوری را می‌بینیم که از آب بیرون کشیده می‌شود. همانطور که "مورتی"^۱ پزشک قانونی می‌گوید: "عجیب نیست؟ وسط خشکسالی و کمسیونر اداره‌ی آب غرق بشه؟ - آن هم توله‌س آنجلس".

فصل، مجموعه‌ای صحنه است که یک فکر آن‌ها را به هم متصل کرده است و دارای شروع، میان و پایان مشخصی است.

آنچه در ذیل می‌آید، فصل "من دیوانه‌ام" از فیلم "شبهه"^۲ نوشته پدی چیفسکی است. این نمونه‌ی کامل یک فصل است. "هاوارد بیال"^۳ که نقش او را "پیتر فینچ"^۳ بازی می‌کند درست قبل از آنکه پشت دوربین‌های تلویزیونی قرار گیرد به‌گونه اسرارآمیزی از آپارتمان "ویلیام هولدن"^۴ غیبت زده است. هولدن و سایر افراد شبکه دیوانه‌وار به دنبال او می‌گردند. بیرون باران می‌آید و فینچ تمام وقت با پیژاما و شلوار در باران ولگردی می‌کرده است. به ساختار فصل توجه کنید. فصل دارای شروع، میان و پایان مشخصی است. توجه کنید که چگونه فصل بنا شده است، چگونه فی داناوی، درنقش "دایانا"^۵، ماجرا را به گونه‌ای دراماتیک بسط می‌دهد و چگونه فصل در یک لحظه‌ی عاطفی به اوج می‌رسد.

(ص ۷۸ فیلمنامه)

خارجی: ساختمان UBS

خیابان ششم - شب - ۴:۰۶ بعدازظهر.

رعد و برق می‌زند - باران بر خیابان تازیانه می‌زند. افراد داخل پیاده‌رو در برابر باران تازیانه‌وار شتابان می‌گذرند. خیابان‌های خیس شده برق می‌زنند، ترافیک سنگین به طرف خارج شهر فشار می‌آورد و همچنان صدای بوق اتومبیل‌ها شنیده می‌شود، صف نامنظم چراغ‌های جلوی اتومبیل‌ها در خیابان سیاه و براق.

1- Morty 2- Howard Beale 3- Peter Finch 4- William Holden

5- Diana

زاویه‌ی نزدیک‌تر از در ورودی ساختمان UBS. هوارد بی‌ال کتی روی پیژامایش پوشیده و تا مفر استخوان خیس است، دسته‌ای از موهای خاکستری‌اش که در اثر باران خیس شده روی پیشانی‌اش نمودار است. او هم که در برابر باران پشت خم کرده از پله‌ها بالا می‌رود و در شیشه‌ای مدخل ساختمان را فشار می‌دهد و داخل می‌شود.

داخلی: ساختمان UBS - سالن ورودی ساختمان

دو نگهبان حفاظت از پشت میز، هوارد را در حال عبور نگاه می‌کنند.

نگهبان حفاظت

حالتان چگونه آقای بی‌ال؟

هوارد می‌ایستد، بر می‌گردد و با چشمان فرو رفته به نگهبان حفاظت خیره

می‌شود.

هوارد

(مثل آدم‌های خنگ)

باید شهادت بدهم.

نگهبان حفاظت

(آدمی بشاش)

مسلمه آقای بی‌ال.

هوارد به طرف آسانسور می‌رود.

داخلی: اطاق فرمان خبر شبکه

نظیر صحنه‌های قبلی، زمزمه و فعالیت شدیدی دیده می‌شود. دایانا در عقب اطاق، در تاریکی ایستاده است. در مونیتور برنامه*، جک اسنودن¹، جانشین بی‌ال، خبرها را می‌خواند.

اسنودن

(روی مونیتور)

... نامزد معاونت ریاست جمهوری امروز در سر راه خود در پروو²،

* مونیتور: دستگاه تلویزیون کوچکی است که با آن تصاویر برنامه‌ها را قبل از پخش و با هنگام ضبط

1- Jack Snowden 2- Provo

بازبینی می‌کند.

یوتا توقف کرد و در نطقی که در زمین بسکتبال در دانشگاه بریکهام
یانگ^۲ ایراد کرد.

دستیار تولید

۵ ثانیه .

(۷۹)

کارگردان فنی

بیست و پنج ثانیه در پروو .

کارگردان

و . . . دو .

اسنودن

(روی مونیتور)

آقای راکفلر سخنان تندی در مورد کشورهای تولید کننده نفت عرب
ایراز داشت . توضیح بیشتر در این مورد را از دهان ادوارد داگلاس^۴
می شنویم .

تمام این ها بر زمینه‌ی صدای هاری هانتز^۵ است که در تلفن داخلی استودیو صحبت
می کند .

هانتز

(در تلفن)

ها . . . ؟ خب .

(گوشی را می گذارد و رویه دایانا)

پنج دقیقه پیش وارد ساختمان شبکه شد .

کارگردان

آماده بشید .

دستیار تولید

ده ثانیه به یک ثانیه می رسد .

1- Utah 2- Brigham Young 3- Rockefeller 4- Edward Douglas
5- Harry Hunter

دایانا

به اسنودن بگید ، اگر هاوارد داخل استودیو شد ، بگذارد برود جلوی دوربین .

هانتر

(به کارگردان)

جین^۱، فهمیدی چکار کنی؟

کارگردان سری به تأیید تکان می‌دهد و دستورات لازم را به کمک کارگردان داخل استودیو منتقل می‌کند . روی مانیتور فیلمی از راکفلر که طی نزدیک شدن به محل سخنرانی با اجتماع دوستانش مواجه می‌شود می‌بینیم ، و صدای ادوارد داگلاس در پرو را می‌شنویم .

داگلاس

(در تلفن)

این اولین نمود عمومی راکفلر از موقعی است که نامزد معاونت رئیس جمهوری شده است . وی در این نطق درباره‌ی تورم و قیمت بالای نفت اعراب به تندی سخن گفت .

روی مونیتور ، راکفلر روی پرده تلویزیون دیده می‌شود که می‌گوید .

راکفلر

(روی مانیتور)

شاید خطرناک‌ترین گواه اثر سیاسی این موضوع بر بحران اقتصادی، تصمیم خود مختارانه‌ی کشورهای اوپک و تولید کننده نفت عرب در بالا بردن قیمت نفت به چهارصد درصد است .

هیچ کس در اطاق فرمان توجه چندانی به راکفلر ندارد ، همه دارند ردیف دوم مانیتورهای سیاه و سفید را نگاه می‌کنند که هاوارد بی‌ال را در حال ورود به استودیو نشان می‌دهد . هاوارد که سراپا خپس ، با پشت خمیده و با پریشانی به جای خودش خیره شده ، مصمانه طول استودیو را طی می‌کند و از کنار دوربین‌ها

و کابل‌ها و متصدیان دوربین، صداپردازان، برقی‌ها، دستیار کارگردان‌ها و دستیار تولیدها که مضطربند، رد می‌شود و به طرف جایگاهش می‌رود که جک اسنودن آن را برایش خالی می‌کند. در مانیتور، فیلم راکفلر به پایان رسیده است.

کارگردان

یک -

- و ناگهان چهره‌ی اندیشناک هوارد بی‌ال، نحیف، با چشمانی فرورفته و سرخ با سودائی غیر مادی در سر، با موهائی خیس که روی پیشانی‌اش چسبیده آشکارا دیوانه، صفحه‌ی مانیتور اصلی را پر می‌کند.

هوارد

(روی مانیتور)

لازم نیست بهتون بگم که اوضاع خرابه. همه می‌دونن اوضاع خرابه. تورم اقتصادی. همه از کارشان اخراج شدند یا می‌ترسند اخراج بشن، ارزش دلار به پنج سنت رسیده، بانک‌ها دارند ورشکست می‌شوند، مفازه‌دارها زیر پیش‌خوان اسلحه قایم می‌کنند، ولگردهای خیابان دیوانه شده‌اند و هیچ جا کسی نیست که بداند چه باید کرد و چه نکرد. میدونیم که دیگه هوا برای نفس کشیدن و غذا برای خوردن مناسب نیست. و در حالی که گوینده‌ی خبر می‌گوید امروز پانزده قتل و شصت و سه جنحه داشتیم، نشسته‌ایم و تلویزیونمان را نگاه می‌کنیم. مثل اینکه وضع باید همینطور باشد. ما همه می‌دانیم اوضاع خرابه. بدتر از بده. همه دیوانه شده‌اند. مثل اینکه همه چیز داره رو به دیوانگی می‌ره. برای همینه که دیگه از خونه بیرون نمی‌آئیم، خونه می‌نشینیم و آرام آرام دنیائی که تویش زندگی می‌کنیم کوچکتر می‌شه، و تنها خواهشمان این میشه که اگه ممکنه لااقل ما را تواطاق نشیمنمان تنها بگذارین.

(۸۱)

میشه نان برشته کن، تلویزیون، موخشککن و لاستیک رادیال

استیلان را داشته باشیم، و دیگه هیچ اعتراضی نمی‌کنیم. فقط تنهایمان بگذارید. نه من دیگه تنهایتان نمی‌گذارم. می‌خوام که دیوانه بشید.

زاویه‌ی دیگر، توجه شیفته‌وار آدم‌های اطاق فرمان، بخصوص دایانا را نشان می‌دهد.

هوارد

(ادامه می‌دهد)

نمی‌خوام که شورش کنید. نمی‌خوام که اعتراض کنید. نمی‌خوام که به کنگره نامه بنویسید. برای اینکه نمی‌دونم چه بهتان بکم تونامه بنویسید. نمی‌دونم درباره‌ی تورم و بحران اقتصادی و بودجه‌نظامی و روس‌ها و تبه‌کاری در شهرها چه باید کرد. تنها چیزی که می‌دانم اینه که اول باید دیونه بشید. باید بگید: " دیوونه شدم و دیگه نمی‌تونم این اوضاع را تحمل کنم. من یک انسانم. خدا لعنتتان کند. زندگی من ارزش داره " پس ازتون می‌خوام که بلند شید. از صندلی‌اتان در بی‌آئید و به طرف پنجره برید، همین الان. می‌خوام به طرف پنجره بروید، بازش کنید و سرتونو بیرون کنید و داد بزنین، می‌خوام داد بزنین: " دیوونه شدم و دیگه نمی‌تونم این اوضاع را تحمل کنم!"^۱

دایانا

(شانه هانتر را می‌گیرد)

این برنامه به چند ایستگاه تلویزیونی به صورت زنده رله می‌شه؟

هانتر

شصت و هفت ایستگاه، میدونم که برای آتلانتا^۲ رله می‌شود و تصور می‌کنم به لوئیز ویل^۳ هم برود.

هاوارد

(روی مانیتور)

از صندلی اتان بلند شید . به طرف پنجره برید . بازش کنید . سرتون
از پنجره بیرون بیارید ، داد بزنید و همینطور داد بزنید .
دایانا اطاق فرمان را ترک کرده و با قدم های کوتاه راهرو را طی می کند .

داخلی : کریدور

— درها را محکم به هم می زند ، دنبال تلفنی می گردد و آن را پیدا می کند .

(۸۲)

داخلی : یک دفتر

دایانا

(تلفن را می گیرد)

روابط عمومی ایستگاهها را به من بده .

(خط وصل می شود)

هرب^۱، منم دایانا دیکرسون^۲، تلویزیونو نگاه میکنی ؟
می خوام تمام ایستگاههایی را که این برنامه می زنده به آنجاها می رود
برایم بگیری .

من می آیم آنجا .

داخلی : جلوی آسانسور — طبقه پانزدهم

دایانا از در آسانسور که تازه باز شده ، بیرون می زند و با قدم های بلند به
طرف محلی می رود که تعداد فراوانی از عاملین و کارمندا جلو دری را سد
کرده اند — دایانا به درون راه باز می کند .

داخلی : دفتر تا کری^۳ — روابط عمومی ایستگاهها

هرب تا کری تلفن به دست ، به هاوارد بی ال روی مونیتور دیواری اش خیره

شده است .

هاوارد

(روی مونیاتور)

اول باید دیوانه بشید . وقتی به اندازه‌ی کافی دیوانه شدید .
هم دفتر منشی و هم دفتر تاکری مملو از کارکنان است . دستیار معاون روابط
عمومی ایستگاهها ، مرد ۳۲ ساله‌ای بنام ری پیتافسکی^۱ ، پشت میز منشی نشسته و
او هم تلفن در دست دارد . دستیار دیگری پشت او از تلفن دیگر منشی استفاده
می‌کند .

دایانا^۱

(بر سر تاکری داد می‌زند)

با کی داری صحبت می‌کنی ؟

تاکری

دبلیو - سی - جی - جی ، آتلانتا !

دایانا

هرب ، تو آتلانتا داد می‌زنند ؟

هاوارد

(روی پرده تلویزیون)

- بعدا فکر می‌کنیم راجع به تورم چکار کنیم .

تاکری

(پشت تلفن)

تد ، تو آتلانتا دارند داد می‌زنند ؟

داخلی : دفتر مدیرکل ایستگاه - آتلانتا

مدیر کل ایستگاه دبلیو - سی - جی - جی ، آتلانتا ، مرد چاق ۵۸ ساله‌ای

در کنار پنجره‌های باز دفترش تلفن -

(۸۳)

به دست ایستاده و به هوای غروب خیره شده است . ساختمان تلویزیون درحومه‌ی
آتلانتا واقع شده اما از آن دورها از ورای محیط سرسبز ساختمان تلویزیون ، صدای
ضعیفی شنیده می‌شود . هاوارد بی‌ال روی پرده تلویزیون دیده می‌شود که می‌گوید -

(روی پرده تلویزیون)

– تورم و بحران نفتی –

مدیرکل

(در تلفن)

هرب . کمکم کن . تصور می‌کنم دارند داد می‌زنند –

داخلی : دفتر تاکری

پیتافسکی

(پشت میز منشی ، در تلفن)

تو " بی‌تون روج"^۱ دارند داد می‌زنند .

دایانا تلفن را از او می‌گیرد و به مردم در " بی‌تون روج " که خشمشان را

در خیابان فریاد می‌زنند گوش می‌دهد –

هاوارد

(روی پرده تلویزیون)

– اوضاع باید عوض بشه . ولی نمی‌شه اوضاع را عوض کرد مگه اینکه

دیوونه بشید . باید دیوانه بشید . به طرف پنجره برید –

دایانا

(تلفن را به پیتافسکی بر می‌گرداند . چشمانش از هیجان برق می‌زند)

دفعه‌ی دیگری که کسی از تون پرسید استقبال از برنامه‌ها چگونه، بهشون

بگید استقبال اینه !

(به وجد درآمده)

تخم جن ، سوراخ دعا را پیدا کردیم !

داخلی : آپارتمان ماکس^۲ – اطاق نشیمن

ماکس ، خانم شاماچر^۳ و دختر هفده ساله‌اشان ، کارولین^۴ خبر شبکه را نگاه می‌کنند .

هاوارد

(روی پرده تلویزیون)

– سرتان را بیرون بیارید و داد بزنید . میخوام فریاد بزنید من دیوونه‌ام و دیگه این وضع را تحمل نمی‌کنم ! ” .
 کارولین از صدلی‌اش بلند می‌شود و به طرف پنجره‌ی اطاق نشیمن می‌رود .
 لوئیس شاماچر^۱

کجا میری؟

کارولین

میخوام ببینم کسی داد می‌زند .

هاوارد

(روی پنجره تلویزیون)

حالا بلند شید . به طرف پنجره برید .

کارولین پنجره را باز می‌کند و به خیابان‌های باران خورده‌ی قسمت بالائی
 "ایست‌ساید"^۲ نگاه می‌کند . مجموعه‌های آپارتمانی نامعلوم و خانه‌های آجری ، گاه
 به‌گاه دیده می‌شوند . هوا تاریک است ، رعدی در دوردست شنیده می‌شود و برق ،
 تاریکی نمناک شهر را می‌شکند . در سکوت ناگهانی که به دنبال می‌آید ، صدای
 ضعیفی از پائین ساختمان شنیده می‌شود که :

صدای خفیف

(از خارج از تصویر)

دیوانه شدم و دیگه نمی‌تونم این اوضاع را تحمل کنم !

هاوارد

(روی پرده تلویزیون)

– پنجره‌اتان را باز کنید –

ماکس به نزد دخترش کنار پنجره می‌آید . باران به چهره‌اش شتک می‌کند –
 از دیدگاه ماکس . ماکس پنجره‌های گاه به‌گاهی را می‌بیند که باز می‌شوند . از
 آنطرف ساختمان آپارتمان آن‌ها مردی در جلوی خانه‌ی آجری‌اش را باز می‌کند –

مرد

(داد می‌زند)

" دیوونه شدم و دیگه نمی‌تونم این اوضاع را تحمل کنم! "

فریادهای دیگری هم شنیده می‌شود. ماکس از آپارتمانش در طبقه بیست و سوم منظره‌ی توهم‌انگیزی از ساختمان‌های محله مانهاتان را به فاصله‌ی چند خیابان می‌بیند، و کله‌های سایه‌واری که پنجره به پنجره اینجا و آنجا بیرون می‌آید و ظاهراً از همه جا این فریاد از میان باران سیاهی که بر خیابان‌ها تازیانه می‌زند، شنیده می‌شود که -

صداها

" دیوونه شدم و دیگه نمی‌تونم این اوضاع رو تحمل کنم! "

صدای سهمگین و وحشت‌انگیز یک رعد و سپس آذرخش آتشین آن دیده می‌شود، هم‌نوائی فزاینده‌ی فریادهای پراکنده به نظر از سوی توده‌ی سیاه ساکنین شهر می‌آید.

(۸۵)

که همراه با هم، با خشم و در غرشی غیرقابل تشخیص و جزرومدی از خشمی انسانی که نظیر رعد یکپارچه است دوباره می‌غرد، رعد می‌زند و غرولند می‌کند. مثل مسابقات نورمبرگ^۱، هوا از آن متراکم است و می‌لرزد.

نمای کامل ماکس که به همراه دخترش در کنار درهای باز پنجره رو به تراس ایستاده‌اند و باران به آن‌ها شتک می‌کند، و آن‌ها به غرش‌ها و رعد‌هایی که از همه‌ی اطراف آن‌ها بالا می‌گیرد، گوش می‌دهند. ماکس چشمانش را می‌بندد، آهی می‌کشد، دیگر نمی‌تواند کاری انجام بدهد، کار از دست او خارج شده‌است.

هاوارد بی‌ال در شروع فصل وارد ساختمان UBS می‌شود، به نگهبانان سلام می‌کند و خود را آماده‌ی " شهادت دادن می‌کند " و به طرف اطاق فرمان خبر شبکه می‌رود.

در قسمت میانی، نطق او و پخش تلویزیونی آن قرار دارد، در حاشیه‌ی آن واکنش‌هایی را که حرف‌های او ایجاد می‌کنند نیز می‌بینیم، همه جا در بیرون و در داخل، مردم " دیوانه شده‌اند " و از پنجره‌هایشان داد می‌زنند.

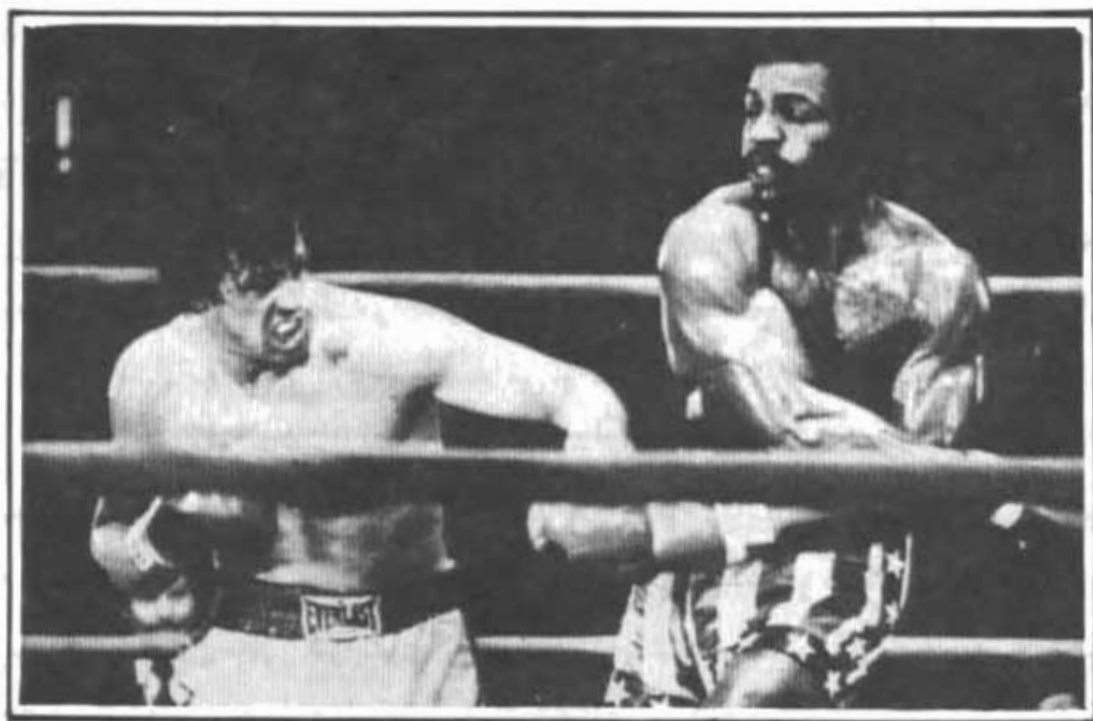
فصل با ویلیام هولدن که بطور ناگهانی متوجه‌ی تاثیر روانی هاوارد بی‌ال شده تمام می‌شود. " دیگه نمی‌تواند کاری بکند: کار از دست او خارج شده‌است ". این یک فصل کلاسیک است - واحد کاملی از ماجرای نمایشی است: مجموعه‌ای " صحنه که یک فکر " با شروع، میان و پایان، آن‌ها را به هم متصل کرده است.

□ بعنوان تمرین

فصلی در فیلمنامه‌ات را طرح ریزی کنید: فکری برای این فصل پیدا کنید، ظرف آن را خلق کنید، سپس محتوی را به آن اضافه کنید سپس درحالی‌که طرح آن را می‌ریزید روی شروع، میان و پایان آن متمرکز شوید. چهار فصل از فیلمنامه‌ات را که نوشتن آن‌ها ابتدا لازم است مشخص کنید: شروع، نقاط عطف انتهای بخش اول و بخش دوم و پایان فیلمنامه‌ات، سپس آن‌ها را طرح ریزی کنید.

۸

نقاط عطف



■ و حال اصول و ماهیت نقاط عطف را تشریح می‌کنیم :

وقتی فیلمنامه‌ای می‌نویسید ، هیچ دید عینی یا دورنمایی از آنچه می‌کنید ندارید . بجز صحنه‌ای که می‌نویسید ، صحنه‌ای که نوشته‌اید و صحنه‌ای که خواهید نوشت ، نمی‌توانید چیز دیگری از فیلمنامه را ببینید . بعضی وقت‌ها همین را هم نمی‌توانید ببینید .

مثل بالارفتن از کوه است . وقتی به طرف قله‌ی کوه می‌روید ، آنچه می‌بینید تخته‌سنگی است که مستقیماً در جلوی شماست و تخته سنگ دیگری که بالای آن است . فقط وقتی به قله‌ی کوه می‌رسید می‌توانید دورنمای پائین خود را ببینید . دشوارترین کار نوشتن این است که بدانید چه بنویسید . وقتی فیلمنامه‌ای می‌نویسید ، باید بدانید از کجا به کجا می‌روید : باید جهتی در جلوی روی داشته باشید – یک خط پیشرفت داستانی که به گره‌گشایی و پایان داستان منتهی می‌شود . اگر چنین خطی در جلوی روی نداشته‌باشید ، به مشکل برخورد خواهید کرد . خیلی ساده می‌شود در پیچ و خم ساخته‌ی خودتان گم شوید .

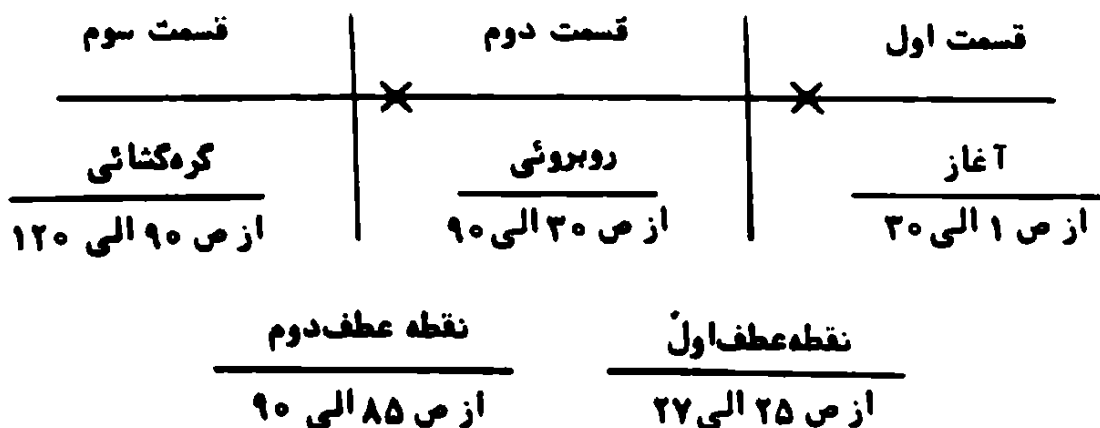
به این دلیل است که الگوی کار این قدر مهم است – الگو به نویسنده

جهت می‌دهد. الگو مثل نقشه جاده می‌ماند. روی جاده، از طریق مناطق آریزونا^۱ نیومکزیکو^۲، اراضی وسیع تگزاس^۳ و دشت‌های بلند اوکلاهما^۴ نمی‌دانید کجا هستید و کجا بوده‌اید. آنچه می‌توانید روی جاده ببینید، دورنمای اراضی مسطح و لم‌بزرع است که رگه‌های نقره‌ای حاصل از خورشید گاه و بی‌گاه آن را می‌شکند. اما وقتی در داخل الگو باشید، نمی‌توانید خود الگو را ببینید. به این دلیل است که نقطه عطف اهمیت پیدا می‌کند. نقطه عطف، حادثه یا رخدادی است که در ماجرا چنگ می‌اندازد و آن را به جهت دیگری پرتاب می‌کند.

نقطه عطف داستان را به پیش می‌راند.

نقاط عطف انتهای قسمت‌های اول و دوم، الگوی فیلمنامه را پا برجا نگاه می‌دارد. نقاط عطف در حقیقت، لنگرهای خط داستان هستند. قبل از شروع به نگارش فیلمنامه، باید چهار چیز را بدانید. شروع، پایان، نقاط عطف انتهای قسمت اول و انتهای قسمت دوم.

در اینجا مجدداً نگاهی به الگوی فیلمنامه می‌اندازیم:



در تمام کتاب، تاکید من بر روی اهمیت نقاط عطف انتهای قسمت اول و قسمت دوم است. شما باید قبل از آغاز به نگارش فیلمنامه، نقاط عطف انتهای قسمت‌های اول و دوم را بدانید. وقتی فیلمنامه‌تان پایان یافت، می‌تواند تا پانزده نقطه عطف هم داشته باشد. بازهم باید متذکر شویم، اینکه فیلمنامه چند نقطه عطف داشته باشد، بستگی به داستان دارد. نقطه عطف، داستان را به پیش و به سوی گره‌گشائی می‌راند.

فیلمنامه " محله چینی " از نقطه عطف به نقطه عطف شکل می‌گیرد، هر نقطه عطف به دقت ماجرا را به پیش می‌راند. فیلمنامه همچنان که دیده‌ایم با گیتس که توسط خانم مالوری قلابی اجیر می‌شود تا بفهمد شوهرش با کدام زن رابطه دارد، آغاز می‌شود. گیتس از سالن انجمن شهر تا مخزن آب، مالوری را تعقیب می‌کند و بعدا مالوری را در مصاحبت زن جوانی می‌یابد. گیتس از آن‌ها عکس می‌گیرد، به دفترش بر می‌گردد و تا آنجا که به او مربوط است کار او تمام شده است.

اما وقتی در آرایشگاه موهایش را کوتاه می‌کند، می‌فهمد که کسی قضیه را به همراه عکس‌ها به روزنامه‌ها داده است. چه کسی این کار را کرده؟ و برای چه؟ گیتس به دفترش بر می‌گردد و زن جوانی انتظارش را می‌کشد. زن از او می‌پرسد که قبلا او را ملاقات کرده است یا نه؟ گیتس جواب منفی می‌دهد.

زن می‌گوید اگر گیتس او را نمی‌شناسد، پس چطور زن می‌توانسته او را اجیر کرده باشد؟ زن خانم اولین مالوری واقعی (فی‌داناوی) است، پس از آنجا که او را اجیر نکرده، می‌خواهد گیتس را به جرم افترا زدن تحت تعقیب قانونی قرار دهد و گواهی کارآگاهی‌اش را از او بگیرد. زن می‌رود.

گیتس مبهوت شده است. اگر این زن، خانم مالوری واقعی است، پس چه کسی او را اجیر کرده؟ و به چه دلیل؟ با انتشار خبر صفحه‌ی اول " لانه‌ی عشق " گیتس می‌فهمد که برایش دامی گذاشته‌اند - کسی که او را نمی‌شناسد می‌خواهد او را " گیر " بیندازد، اما اینکه کسی حیگ گیتس را به جای دیگری گیر بیندازد،

امکان‌پذیر نیست. نوبت گیتس است و او می‌خواهد بفهمد چه کسی برایش تله گذاشته و به چه دلیل.

انتهای قسمت اول

چهل‌حله‌ای در این یک واحد از ماجرای نمایشی در ماجرا "چنگ" می‌اندازد و آن را به جهت دیگری پرتاب می‌کند؟ موقعی که خانم مالوری قلابی گیتس را اجیر می‌کند؟ یا موقعی که قضیه به روزنامه‌ها درز پیدا می‌کند؟ یا موقعی که خانم مالوری واقعی پیدایش می‌شود؟

وقتی فی داناوای وارد فیلم می‌شود، ماجرا از حالت کاری که به پایان رسیده به یک افترای احتمالی و از دست دادن گواهینامه کارآگاهی شکل عوض می‌کند. گیتس باید بفهمد چه کسی برایش تله گذاشته - آن وقت خواهد فهمید او برای چه این کار را کرده است.

نقطه عطف انتهای قسمت اول موقعی است که خانم مالوری واقعی پیدایش می‌شود. این رویداد ماجرا را در جهت دیگری پرتاب می‌کند و ماجرا را تغییر جهت می‌دهد. یادتان باشد که جهت همان خط پیشرفت داستان است.

قسمت دوم با نیکلسون که جاده‌ی خالی و طولانی را به سوی خانه‌ی مالوری پشت سر می‌گذارد آغاز می‌شود. آقای مالوری خانه نیست. اما خانم مالوری هست، چند کلمه‌ای صحبت می‌کنند و خانم مالوری به گیتس می‌گوید که شوهرش امکان دارد در مخزن آب "اوک پاس" باشد.

نیکلسون به تصفیه‌خانه آب می‌رود. در آنجا با ستوان اسکوبار روبرو می‌شود (این دو قبلاً با یکدیگر همکار پلیس در مرحله‌ی چینی‌ها بودند و نیکلسون که اداره‌ی پلیس را ترک کرده اسکوبار به مقام ستوانی رسیده است) و می‌فهمد که مالوری ظاهراً در نتیجه‌ی یک حادثه مرده است.

مرگ مالوری، مشکل یا مانع دیگری بر سر راه گیتس ایجاد می‌کند. در الگو ظرف نمایشی قسمت دوم همانا روبروئی است.

نیاز دراماتیک گیتس این است که بفهمد چه کسی برایش تله گذاشته و چرا؟ برای این کار رابرت تاون موانعی بر سر راه این نیاز خلق می‌کند. مالوری مرده

است. گیتس بعداً می‌فهمد که او را کشته‌اند. چه کسی او را کشته است؟ این موضوع هم نقطه عطفی را تشکیل می‌دهد، اما نه نقطه عطف انتهای قسمت اول را. این موضوع به‌طور ساده، نقطه عطفی در بطن قسمت دوم است. از این‌گونه نقاط عطف، ده تائی در قسمت دوم فیلم پیدا می‌کنید.

مرگ مالوری حادثه یا رویدادی است که در ماجرا "چنگ" می‌اندازد و آن را به جهت دیگری می‌اندازد. داستان با این حادثه پیش می‌رود. پای گیتس در قضیه گیر است، چه بخواهد چه نخواهد.

بعداً به گیتس از طرف زن مرموزی از "جلسات آیدا"^۱ تلفن می‌شود. این همان زنی است که در ابتدای ماجرا گیتس را اجیر کرده بود، خانم مالوری قلابی. او به گیتس می‌گوید در ستون در گذشتگان روزنامه به دنبال اسم "یکی از آن آدم‌ها" بگردد. معنی‌اش چیست نمی‌دانیم. زن گوشی را می‌گذارد. بزودی بعد از این موضوع زن (مالوری قلابی) کشته می‌شود و اسکوبار حتم دارد که پای نیکلسون در ماجراست.

موضوع "آب" به دفعات در فیلم مطرح می‌شود و گیتس هم آن را دنبال می‌کند. گیتس به اداره ثبت املاک می‌رود و اسامی مالکین اراضی شمال غربی درمی‌سن فرناندو را مشخص می‌کند. می‌فهمد که غالب اراضی در طی چند ماه گذشته فروخته شده است - سؤال کشاورز را در صفحه ۱۰۵ فیلمنامه یادتان هست:

"چه کسی بهت پول میده (که آب دره را بدزدی) آقای مالوری؟"

وقتی گیتس با اتومبیل برای بازبینی نهالستان اوکادو می‌رود، یکروستائی با پسرهایش به او حمله می‌کنند و او را تا حد بی‌هوشی کتک می‌زنند. آن‌ها فکر می‌کنند که او همان کسی است که آب آن‌ها را سمی می‌کرده است.

وقتی گیتس به هوش می‌آید، فی داناوی آنجا حضور دارد - که روستائیان او را خبر کرده‌اند.

نیکلسون در حال رانندگی به سوی لوس آنجلس می‌فهمد یکی از نام‌هائی که به توصیه‌ی جلسات آیدا از روی ستون در گذشتگان پیدا کرده بود به عنوان

مالک قسمت عمده‌ای از اراضی اطراف دره دگر و ثبت شده است. این موضوع عجیب است. این شخص در محلی فوت کرده که آسایشگاه سالمندان " مارویستا"^۱ نامیده می‌شود.

گیتس و اولین مالوری با اتومبیل به مرکز سالمندان " مارویستا" می‌روند. گیتس می‌فهمد که غالب مالکین جدید اراضی اطراف دره در آنجا حی و حاضرند و از این معامله کاملاً بی‌خبرند. موضوع قلابی است. تمام ماجرا یک توطئه است. وقتی تردیدهای گیتس به اثبات می‌رسد، مزدورها به او حمله می‌کنند، اما اولین و گیتس از مهلکه فرار می‌کنند

آن دو به‌خانه‌ی مالوری برمی‌گردند.

این رخدادها یا حوادث همه نقطه عطف هستند و همه داستان را به پیش می‌برند.

نیکلسون در خانه از زن برای شستشوی زخم روی بینی‌اش محلول صد عفونی تقاضا می‌کند. خانم مالوری او را به حمام می‌برد و بعد از بازبینی زخم، اظهار می‌دارد که زخم بدی برداشته است، دستش ناشیانه به زخم می‌خورد. گیتس متوجه چیزی در چشم‌های زن می‌شود، نوعی انحراف رنگی مختصر. مرد خم می‌شود و زن را می‌بوسد. صحنه‌ی زیبایی است. بعد آن‌ها عشقبازی می‌کنند. وقتی این صحنه به پایان رسید، در بستر دراز می‌کشند و گفتگوی کوتاهی دارند.

تلفن زنگ می‌زند. زن به گیتس نگاه می‌کند، گیتس به زن. تلفن همچنان زنگ می‌زند. بالاخره زن گوشی را بر می‌دارد، ناگهان عصبی می‌شود و گوشی را می‌گذارد. زن به گیتس می‌گوید که باید منزل او را ترک کند، همین الان. زن از زمانی که با هم بوده‌اند، لذت برده، اما اتفاق مهمی افتاده و زن باید برود. اتفاق مهمی افتاده. این اتفاق چیست؟ گیتس می‌خواهد بداند این اتفاق چیست؟ گیتس لامپ عقب اتومبیل زن را دستکاری می‌کند و او را تا خانه‌ای در قسمت " اکوپارک"^۲ لوس آنجلس تعقیب می‌کند.

این انتهای قسمت دوم است

در این نقطه‌ی داستان، ما هنوز دو چیز را نمی‌دانیم: (۱) مالوری قبل از کشته شدن با کدام زن بوده است و (۲) چه کسی برای نیکلسون تله گذاشته و برای چه. گیتس می‌داند که جواب این دو سؤال گرچه هنوز نمی‌داند به هم مربوط هستند.

نقطه عطف انتهای این قسمت، تلفنی است که به اولین مالوری می‌شود. این، حادثه یا رویدادی است که در ماجرا چنگ می‌اندازد و آن را به جهت دیگری پرتاب می‌کند. و آنچه نیکلسون در این قسمت می‌فهمد، داستان را به راه حل می‌رساند.

در قسمت سوم، گیتس می‌فهمد که زنی که به دنبال هویتش بوده، "دختر خواهر" داناوی است که پدرش (جان هیوستن) قبلاً پس انداخته است. این موضوع پاسخی به این مسئله است که چرا فی داناوی با پدرش صحبت نمی‌کند و چرا جان هیوستن دنبال دختر است. همچنین می‌فهمیم که هیوستن مسئول سه قتل و همه چیز دیگر قضیه است، اوست که می‌گوید: "یا آب را به لوس آنجلس بیار یا لس آنجلس را به طرف آب".

این "چنگگ" نمایشی فیلم است و اثربخش هم هست. قضیه‌ی پول، قدرت، و نفوذ به‌عنوان نیروهای مخربی در طول فیلم آشکار می‌شوند: همانطور که گیتس در صفحه‌ی ۳ فیلمنامه به کرلی می‌گوید: "باید پولدار باشی که کسی را بکشی و از مهلکه در بروی" به‌نظر می‌رسد تاون به‌صورت ضمنی می‌گوید، اگر پول و قدرت کافی داشته باشی، می‌توانی از هر مهلکه‌ای در بروی - حتی جنایت.

وقتی فی داناوی در انتهای فیلم می‌میرد، جان هیوستن دختری را فریب می‌دهد" و از مهلکه در می‌رود" طنز ماجرا این‌جاست که حادثه‌ای که گیتس را از کار کردن در واحد پلیس محله‌چینی‌ها زده‌کرده، دوباره این‌جا تکرار می‌شود. قبلاً گیتس به فی داناوی گفته که: "خواستم صواب کنم کباب کردم" بدین ترتیب دایره‌ی فیلم کامل می‌شود. گیتس نمی‌تواند قضیه را به سرانجامی برساند. دو شریکش باید جلوی او را بگیرند. آخرین جملات فیلمنامه این است: "جیک

فراموش کن - محله‌ی چینی هست دیگه."

می‌بینید که چگونه نقاط عطف انتهای قسمت اول و قسمت دوم فیلم در ماجرا چنگ می‌اندازند و آن را به جهت دیگری پرتاب می‌کنند؟ این نقاط عطف، داستان را به پیش و به سوی گره‌گشائی می‌رانند.

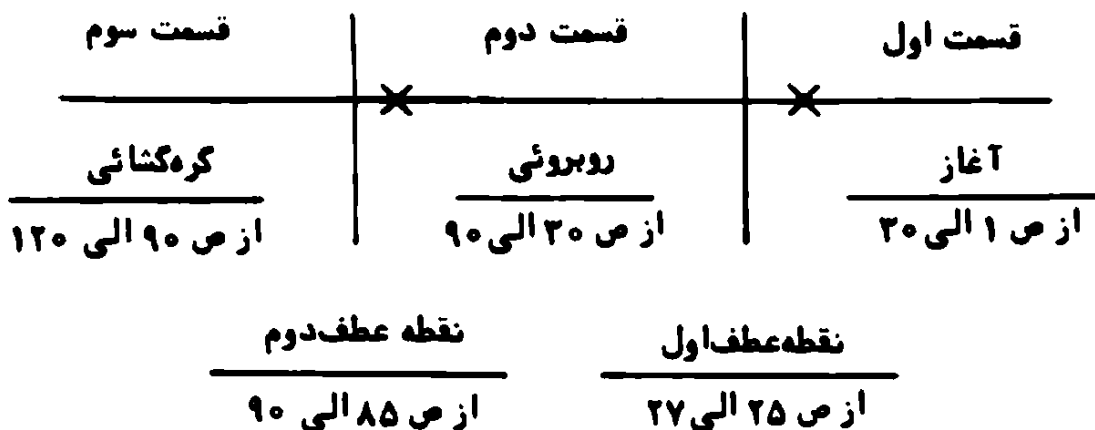
فیلم گام به گام، صحنه به صحنه، و نقطه عطف به نقطه عطف به سوی پایان، گام بر می‌دارد. از این نقاط عطف در حدود ده تا در قسمت‌های دوم و سوم وجود دارد.

دفعه‌ی دیگر که به دیدن فیلمی می‌روید، ببینید می‌توانید نقاط عطف انتهای قسمت اول و قسمت دوم فیلم را مشخص کنید. هر فیلمی که می‌بینید دارای نقاط عطف مشخصی است. فقط باید دقت کنید و پیدایشان کنید. بعد از بیست و پنج دقیقه اول فیلم، اتفاق یا رویداد خاصی وجود دارد. مشخص کنید این حادثه چیست و چه موقع رخ می‌دهد. اول ممکن است انجام این کار مشکل باشد، اما هرچه بیشتر این کار را در فیلم‌های مختلف انجام دهید، آسان‌تر می‌شود. در انجام این کار از ساعتان یاری بگیرید.

همین کار را برای قسمت دوم فیلم هم بکنید. فقط حدود ۸۵ تا ۹۰ دقیقه‌ی بعد از شروع فیلم به ساعتان نگاه کنید. این یک تمرین بسیار سودبخش است.

نگاهی دیگر به نقاط عطف فیلم‌های "سرور کندور"، "راکی"، "شبکه"، "نشویل"، "زن مطلقه"، "برخورد از نوع نزدیک" ببندازیم.

الکویمان دوباره چنین است:



می‌خواهیم نقطه عطف‌های انتهای قسمت اول و انتهای قسمت دوم را پیدا کنیم :

در " سه روز کندور " ، رابرت ردفورد در مجمع تاریخ ادبیات آمریکا " که یک‌واحد مطالعاتی " سیا " است کار می‌کند . کارمندان در این بخش کتاب می‌خوانند . وقتی فیلم شروع می‌شود ، ردفورد دیر به محل کارش وارد می‌شود و سپس سرگرم کارهای روزانه می‌شود . بعد برای تهیه نهار برای دیگر کارمندان بیرون فرستاده می‌شود و وقتی دوباره به محل کار برمی‌گردد همه‌ی افراد به طرز وحشیانه‌ای کشته شده‌اند .

چه کس این کار را کرده؟ و برای چه؟

رابرت ردفورد وقتی برای فکر کردن ندارد . او هم باید مرده باشد - فقط به خاطر آنکه برای نهار بیرون رفته بود هنوز زنده است . مدتی طول می‌کشد که ردفورد موقعیت را درک می‌کند ، و وقتی این زمان می‌گذرد می‌فهمد که کسی می‌خواهد او را بکشد . ردفورد نمی‌داند چه کسی و برای چه - تنها چیزی که می‌داند این است که کشته خواهد شد .

انتهای قسمت اول

" لورنزوسمپل جونیور"^۱ و " دیوید ری‌فیل"^۲ نویسندگان فیلم ، داستان را چنین بنا می‌کنند : قسمت اول آشکار می‌کند که ردفورد توطئه‌ای را در داخل " سیا " برملا کرده است . اما او نمی‌داند این توطئه چیست : تنها چیزی که می‌داند این است که همکاران و دوستانش مرده‌اند .
و شخص بعدی در لیست خود اوست .

نقطه عطف انتهای قسمت اول ، موقعی است که رد فورد از نهار برمی‌گردد و می‌بیند که همه مرده‌اند . واکنش ردفورد نسبت به این رویداد / حادثه است که ماجرا را در جهت دیگری می‌چرخاند .

در قسمت دوم ظرف نمایشی، همان روبروشی است. ردفورد از هر طرف با موانعی روبرو می‌شود. بهترین دوستش در اداره‌ی "سیا" برای ملاقات او می‌آید اما کشته می‌شود و مسئولیت مرگ او بر دوش ردفورد سنگینی می‌کند. به‌ضرورت نمایشی (نمی‌توان شخصیت اصلی را واداشت در فیلم با خودش حرف بزند تک‌گوئی به‌کار نمی‌آید) ردفورد، فی‌داناوی را گروگان می‌گیرد. تمام طول قسمت دوم، ردفورد قربانی است: او در طول ۶۰ صفحه (۶۰ دقیقه‌ی) بعدی تحت تعقیب یک قاتل حرفه‌ای (ماکس فن سیدو)^۱ قرار می‌گیرد. ردفورد دائما به این موقعیت واکنش نشان می‌دهد.

وقتی پستیچی آدمکش در آپارتمان فی‌داناوی به او حمله می‌کند، ردفورد تصمیم می‌گیرد بالاخره باید کاری بکند. باید موقعیت را برعکس کند: باید از قربانی به مهاجم و متجاوز شکل عوض کند.

تابه‌حال قربانی بوده‌اید؟ ما همه‌امان کم‌وبیش قربانی بوده‌ایم. خوش‌آیند نیست. در این حال شخص باید به اوضاع مسلط شود، نه اینکه بگذارد اوضاع بر او مسلط شود. ردفورد هم همین‌کار را می‌کند و ماجرا را برعکس می‌کند و فی‌داناوی در این کار به او کمک می‌کند. فی‌داناوی وارد اداره‌ی "سیا" می‌شود و وانمود می‌کند که می‌خواهد تقاضای استخدام کند. تصادفا وارد دفتر "کلیف رابرتسون"، مسئول پرونده‌ی "ماجرای کندور"، می‌شود و قیافه‌اش را به خاطر می‌سپارد - ردفورد قبلا این مرد را هرگز ندیده - زن از او عذرخواهی می‌کند و خارج می‌شود.

ردفورد و داناوی سر نهار در رستوران، کلیف رابرتسون را می‌دزدند. ردفورد مصممانه او را سؤال پیچ می‌کند و برای این عضو "سیا" اطلاعاتی را فاش می‌کند که در نهایت به برملا شدن آنچه در سیا می‌گذرد منتهی می‌شود. او می‌فهمد که در داخل "سیا" یک "سیای" دیگر درحال عمل است.

نقطه عطف انتهای قسمت دوم موقعی است که ردفورد جهت ماجرا را بر عکس می‌کند - و از حالت قربانی به صورت مهاجم و از حالت تحت تعقیب به

صورت تعقیب کننده درمی آید. ردفورد با ربودن کلیم رابرتسون، "ماجرا را به جهت دیگری می چرخاند".

در قسمت سوم، ردفورد قضیه را تا پیدا کردن مردی که مسئول تمام طرح است، دنبال می کند - و لیونل اتول - را پیدا می کند. ردفورد با اتول در خانه اش روبرو می شود و می فهمد که وی در داخل "سیا"، یک "سیا" راه انداخته است و مسئول تمام قتل های انجام شده اوست. دلیلش هم، منابع نفت است. در این لحظه، واکس فن سیدو سر می رسد و ناگهان مقام عالی رتبه ی سیا را می کشد و ردفورد را زنده می گذارد، لاقل برای مدتی. می فهمیم که قاتل حرفه ای در خدمت "شرکت سیا" است.

وقتی فیلمنامه می نویسید، نقاط عطف داستان به صورت تابلوهای راهنمایی در می آیند که داستان را به هم منسجم نگاه می دارند و آن را به پیش می رانند. در این قاعده استثناء هم هست؟ آیا تمام فیلم ها نقطه عطف دارند؟ می توان یک چند فیلم نام برد که نقطه عطف نداشته باشند؟

مثلا فیلم "نشویل"؟ این فیلم یک استثناء نیست؟

نگاهی بیندازیم. اول ببینیم شخصیت اصلی فیلم کیست؟ "لیلی تاملین"^۱؟ "رانی بلیک لی"^۲؟، "ند بیٹی"^۳؟، "کیت کاراداین"^۴؟ من این فرصت را داشتم که حرف های "جون توکس برگ"^۵، نویسنده ی فیلمنامه را درباره ی شیوه ی نوشتن "نشویل" در "شروود اوکز" بشنوم. این زن نویسنده درباره ی مشکل نوشتن شخصیت های متعدد با هم، سخن گفت و اینکه چگونه باید برای منسجم نگاه داشتن فیلم، مضمون وحدت بخش در داستان بیابد. وی قبل از نگارش فیلمنامه، دوبار برای تحقیق به نشویل رفت - و هر دو بار چند هفته در نشویل ماند. طی این دو دیدار از نشویل وی شخصیت اصلی فیلم را باز شناخت - شخصیت اصلی یعنی کسی که فیلم درباره آنست - همان شهر نشویل است - شهر نشویل، شخصیت اصلی فیلم است. وقتی او این

1- Lily Tomlin

2- Ronee Blakeley

3- Ned Beatty

4- Keith Caradine

5- Joan Tewkesburg

موضوع را به من گفت من ناگهان فهمیدم که نقطه عطف این فیلم ناشی از کارکرد شخصیت اصلی فیلم است. شخصیت اصلی را در این داستان دنبال کنید تا نقاط عطف انتهایی قسمت اول و دوم را بیابید.

از آنجا نشویل شخصیت اصلی فیلم است که همه چیز داستان را مثل ظرفی بهم مربوط می‌کند: تمام وقایع در درون شهر رخ می‌دهد. شخصیت‌های مهم و متعددی در فیلم وجود دارد و همه‌ی آنها داستان را به پیش می‌رانند.

فیلم با فرودگاه نشویل شروع می‌شود که شخصیت‌های مهم فیلم وارد آن می‌شوند. در این صحنه با آنها آشنا می‌شویم، گوشه‌هایی از شخصیت، هویت، امیدها و آرزوهایشان را می‌بینیم. بعد از ورود "رانی بلیکلی"، شخصیت‌های فیلم همزمان اما در اتومبیل‌های جداگانه، فرودگاه را ترک می‌کنند و مثل آجان‌های کی استون^۱ در جریان آشفته‌ی ترافیک بزرگراه با هم قاطی می‌شوند.

نقطه عطف انتهایی قسمت اول وقتی است که شخصیت‌ها فرودگاه را ترک می‌کنند. ماجرا جهت عوض می‌کند، از فرودگاه به بزرگراه، و این امر امکان می‌دهد ماجرای داستان آنچنانچه شخصیت‌ها نیاز دارند به پیش رود.

قسمت دوم، جزئیاتی درباره‌ی شخصیت‌ها و رابطه‌ی متقابل آنهاست، در طول این قسمت نیاز مایشی تمام شخصیت‌ها مشخص شده، برخوردها ایجاد می‌شود و راه‌های ممکنه طی می‌شود. در انتهای قسمت دوم "مایکل مورفی"^۲ بدل سیاسی، آلن گارفیلد^۳ را متقاعد می‌کند که بگذارد "رانی بلیکلی" در گردهمایی سیاسی ترانه بخواند.

این نقطه عطف انتهایی قسمت دوم است. این رویداد یا حادثه‌ای است که داستان را به جهت دیگری می‌چرخاند. "و ما را به قسمت سوم و گره‌گشایی سوق می‌دهد.

قسمت اول در فرودگاه می‌گذرد، قسمت دوم در محل‌های مختلف، قسمت سوم در پارتنون^۴ می‌گذرد، که فاصله‌ی کمی از نشویل دارد و ما همچنان شخصیت‌های اصلی را که وارد می‌شوند دنبال می‌کنیم. گردهمایی آغاز می‌شود و با سوء قصد

نافرجامی که باعث جراحی سه‌منگی بر رانی بلیکلی می‌شود، یا باعث کشته شدن او، گردهمایی به پایان می‌رسد.

در پایان سراسیمه‌ی ماجرا، وقتی آدم‌ها وحشت‌زده شده‌اند، " باربارا هاریس"^۱ میکرفن را می‌گیرد و همگان را در یک ترانه‌ی همگانی رهبری می‌کند. درحالی‌که آژیرها به صدا درآمده‌اند و وحشت در اوج است، آن‌ها درهماهنگی، ترانه‌ای دسته‌جمعی می‌خوانند. بالاخره هرچه باشد، نشویل شهر موسیقی است. رابرت آلتمن، کارگردان فیلم، استاد ساختار نمایشی است: فیلم‌هایش ممکن است از نظر تصویری اتفاقی به نظر آیند، ولی واقعیت امر این است که در ساختن آن‌ها ظرافت پیکرتراش به کار رفته است. فیلم نشویل به قدر یک مو هم از الگو فراتر نمی‌رود.

فیلم "شبه" چطور؟ آیا این فیلم یک استثناءست؟ نه، این فیلم هم به طور کامل از الگوی ما تبعیت می‌کند. غالباً وقتی می‌خواهند شخصیت اصلی این فیلم را پیدا کنند، در می‌مانند. شخصیت اصلی فیلم کیست؟ ویلیام هولدن؟ فی دانای؟ پیترفینچ؟ رابرت دوآل؟^۲

نه بلکه شبکه شخصیت اصلی فیلم است - شبکه مثل یک دستگاه همه چیز را تغذیه می‌کند: شخصیت‌های فیلم اجزاء یک کلیت هستند، کلیتی که اجزایش قابل تعویض است، اما شبکه همچنان فناپذیر باقی می‌ماند. این افراد هستند که می‌آیند و می‌روند. درست مثل زندگی.

همانطور که نشویل شخصیت اصلی فیلم است: شبکه هم شخصیت اصلی است. اگر این موضوع را فهمیدید، همه چیز به‌گونه‌ای طبیعی به دنبال می‌آید. وقتی فیلم آغاز می‌شود، گوینده اظهار می‌دارد که این داستان درباره‌ی هاوارد بی‌ال (پیترفینچ) است و ما در شروع، ویلیام هولدن و فینچ را در یک‌بار در حال مست کردن می‌بینیم. هولدن از دوستان نزدیک فینچ است و به عنوان سرپرست قسمت خبر، باید مفسر خبر، فینچ را بعد از پانزده سال کار به‌خاطر عدم استقبال مردم از برنامه جواب‌کند. وقتی فینچ در دوربین تلویزیون می‌گوید

که جایش را کس دیگری خواهد گرفت، وی که قربانی عدم استقبال مردم از برنامه‌های شبکه شده، یک اظهاریه دراماتیک ادا می‌کند و می‌گوید که می‌خواهد خودش را جلوی دوربین تلویزیون بکشد!

این موضوع، صفحه‌ی اول مطبوعات را پر می‌کند و ولولهای به پا می‌کند. استقبال از برنامه‌های شبکه بالا می‌رود. شبکه در قالب شخصیت "رابرت دوال" ازگفته‌ی فینچ عصبانی است و می‌خواهد فوراً جلوی برنامه او گرفته شود.

اما فی‌داناوی، سرپرست برنامه‌ریزی، در این میان فرصت خارق‌العاده‌ای می‌بیند. فی‌داناوی "رابرت دوال" را متقاعد می‌کند که "فینچ" را به عنوان نوعی پیامبر دیوانه که از دست کثافتی که آن را "سبک‌زندگی" - یا "استاندارد زندگی" می‌نامیم به تنگ آمده، دوباره سر کار برگرداند.

فینچ دوباره در مقابل دوربین قرار می‌گیرد. استقبال از برنامه‌های شبکه بالا می‌رود و به‌زودی برنامه‌ی هاوارد بی‌ال برنامه‌ی درجه یک تلویزیون می‌شود. سپس بی‌ال از گلیم خود پا فراتر نهاده و این موضوع را افشا می‌کند که شبکه توسط سرمایه‌گذاران عربستان سعودی مورد استیضاح قرار گرفته است.

اما رئیس شبکه‌ی مادر: سی.سی.ای، "ندبیتی"، او را در حضور خود سخت تحقیر می‌کند. وی در یک صحنه‌ی فاخر، از کوره در رفته و به فنیچ می‌گوید که "قاعده‌ی طبیعی جریانات" را به هم زده است زیرا اعراب از آمریکا پول زیادی می‌برند و آنها باید جای این پول رفته را پرکنند. این یک جریان طبیعی مثل قوه‌ی جاذبه و یا جذر و مد اقیانوس است.

ندبیتی، پیتر فینچ را متقاعد می‌کند که کتاب مقدس را چنانچه رئیس شبکه آن را دیکته می‌کند، بیان دارد - آدم می‌میرد، اما شرکت سرمایه‌گذار شبکه همچنان به موجودیت خود ادامه می‌دهد! اما بهینندگان این موضوع را نمی‌پذیرند، استقبال از برنامه‌ی فینچ افت می‌کند. بازم مثل شروع فیلم، شبکه می‌خواهد جلوی برنامه‌ی فینچ گرفته شود، اما ندبیتی، رئیس شبکه، از این کار امتناع می‌کند. رابرت دوال، فی‌داناوی و سایرین دچار این اشکال می‌شوند: چگونه فینچ را از تلویزیون بردارند؟ فیلم با ترور شدن فینچ در مقابل دوربین تلویزیون - گونه‌ای خودکشی که وی در ابتدا تهدید بانجام آن می‌کرد - پایان می‌یابد.

شروع و پایان

اما نقاط عطف انتهای قسمت اول و قسمت دوم کجا هستند؟

هاوارد بی‌ال قرار است بیکار شود، اما وقتی فی دانای، رابرت دوآل را متقاعد می‌کند که باید او را به تلویزیون برگرداند، بی‌ال فرصت دیگری می‌یابد، این همان نقطه عطف انتهای قسمت اول است. این نقطه عطف ۲۵ دقیقه بعد از شروع فیلم اتفاق می‌افتد و ماجرای فیلم را به جهت دیگری می‌چرخاند. پیتر فینچ به دلیل خواست فی دانای، یک برنامه‌ی درجه‌یک پیدا می‌کند، اما با افشای مسئله‌ی عربستان سعودی پا از گلیم خود فراتر می‌گذارد. این موضوع، نقطه عطف انتهای قسمت دوم فیلم را تشکیل می‌دهد.

این "رویداد" باعث می‌شود که ند بیتی به پیتر فینچ امر کند که پیام برنامه‌اش را عوض کند و کتاب مقدس را بر طبق نظر او در تلویزیون بیان کند. این امر به گره‌گشایی فیلم منتهی می‌شود، فینچ باید از تلویزیون برداشته‌شود زیرا استقبال مردم از برنامه‌های تلویزیونی افت کرده است و تنها راه این کار با کشتن او امکان‌پذیر است و شبکه این کار می‌کند. این ساتیر، طنزی گزنده و بسیار خنده‌دار است (ساتیر، طنزی است که جنبه‌های خنده‌آور آن ناشی از انتقادهای اجتماعی - اخلاقی است)

شناخت نقطه عطف، ضرورتی حیاتی در نگارش فیلمنامه است، همیشه از نقاط عطف در فیلمنامه آگاه باشید، در فیلم‌هایی که می‌بینید، دنبال نقطه عطف‌ها بگردید و در فیلمنامه‌هایی که می‌خوانید، آن‌ها را به بحث بگذارید.

تمام فیلم‌ها دارای نقطه عطف هستند.

درباره‌ی نقاط عطف فیلم "راکی"، چه می‌توان گفت؟ در قسمت اول، راکی یک بوکسور آس و پاس است که می‌خواهد "کسی بشود"، در حقیقت او بیکاره‌ای است، پهلوان پنبه‌ای که برای یک دوست دوران کودکی کار می‌کند و یکی دو دلاری پول در می‌آورد.

راکی در اثر یک حسن تصادف، موقعیتی می‌یابد که با قهرمان سنگین وزن

جهان مسابقه دهد. آیا این، یک نقطه عطف است؟ زیرا تقریباً ۲۵ دقیقه بعد از شروع فیلم روی می دهد.

راکی بر موانع تنبلی و بی‌مایگی خودش غالب می‌شود. خودش را در فرم می‌آورد و تمام این مدت می‌داند که نمی‌تواند مسابقه را ببرد. زیرا آپولو کرید خیلی بهتر از اوست. اگر راکی بتواند تا ۱۵ راند در مقابل قهرمان جهان سرپا بایستد برای او یک پیروزی شخصی محسوب خواهد شد. و همین موضوع "هدف" او و "نیاز" نمایشی او می‌شود - ما همه می‌توانیم از راکی درس بگیریم.

نقطه عطف انتهای قسمت دوم داستان، موقعی است که راکی از پله‌های موزه بالا می‌رود و با ترانه‌ی " پرواز خواهم کرد " از شادی پیروزی به رقص در می‌آید. آنچنانکه در فیلمنامه می‌خوانیم، او مثل همیشه آماده‌ی مسابقه با آپولو کرید است. از دستش هر چی آمده انجام داده است. آنچه باید اتفاق بیفتد اتفاق افتاده است.

قسمت سوم، فصل مسابقه است. این فصل دارای - شروع، میان و پایان مشخصی است و در آن راکی بانیروی بازیافته و شهامت با آپولو کرید پانزده راند مسابقه می‌دهد. این برای راکی یک پیروزی شخصی به‌شمار می‌آید.

وقتی فیلم را می‌بینید تقریباً ۲۵ دقیقه بعد از شروع فیلم می‌فهمید که راکی برای مسابقه با آپولو کرید انتخاب شده است. در دقیقه‌ی ۸۸ فیلم می‌فهمید که راکی برای مسابقه "آماده" است. و بقیه فیلم، مسابقه است.

فیلم " زن مطلقه " نمونه‌ی دیگری است. قسمت اول شروع فیلم، زندگی زناشویی " جیل کلی‌برگ " و " مایکل مورفی " را نشان می‌دهد. همه چیز در زندگی این دو بی‌عیب و نقص است، ولی اگر دقیق‌تر بنگرید "تنشی" را در رابطه‌ی شوهر به روشنی خواهید دید. بعد از بیست و پنج دقیقه‌ی اول فیلم، مایکل مورفی ناگهان به جیل کلی‌برگ اعلام می‌کند که عاشق زن دیگری است. اینکه می‌خواهد با او ازدواج کند و زندگی کند. او می‌خواهد زندگی زناشویی‌اش را بهم زند. آیا این لحظه، یک نقطه عطف نیست؟

قسمت دوم با تلاشهای جیل کلی‌برگ در انطباق خودش با شرایط جدید سر و کار دارد، او که قبلاً زنی شوهردار بوده اکنون بدون شوهر است و مادری مطلقه.

سپس این زن با نقاش، آلن بیتس، ملاقات می‌کند و شبی را با او می‌گذرانند. مرد می‌خواهد مجدداً زن را ببیند، اما زن نمی‌خواهد. زن دارد تازه به زندگی مجرد عادت می‌کند. بزودی بعد از آن که این دو شبی را با یکدیگر می‌گذرانند، دوباره در یک میهمانی به هم برمی‌خورند.

بیتس در این میهمانی به خاطر کلی‌برگ با نقاش دیگری مشاجره می‌کند و سپس زن و مرد میهمانی را با هم ترک می‌کنند. آن‌ها از یکدیگر خوششان آمده و تصمیم می‌گیرند باز هم یکدیگر را ببینند: و خیلی زود رابطه‌ی بین آن‌ها شکل می‌گیرد.

صحنه میهمانی، ۸۵ دقیقه بعد از شروع فیلم قرار دارد. آیا این صحنه، یک نقطه‌ی عطف است؟ البته که هست. قسمت اول درباره‌ی موقعیت "زندگی زناشویی" است. قسمت دوم انطباق کلی‌برگ با زندگی مجردی است و قسمت سوم "مجرد" بودن، شکل‌گیری رابطه با آلن بیتس و به دست آوردن هویتی جدید را نشان می‌دهد.

وقتی فیلمی می‌بینید، نقاط عطف آن را مشخص کنید. ببینید الگوی اصلی بر فیلم قرار می‌گیرد یا نه.

شکل فیلمنامه دائماً در حال تغییر است... نسل جدید فیلمنامه نویسان آمریکائی که در چارچوب تصویر و تلویزیون و نه کلام پرورش یافته‌اند - امروزه هنر فیلمنامه‌نویسی را بسط داده و حدود جدیدی برای آن تعیین کرده‌اند. آنچه امروزه از نظر سبک و اجرا ممکن است در فیلمنامه‌نویسی عملی باشد، شاید فردا چندان نتیجه‌بخش نباشد.

البته از نظر تاریخی، همیشه تغییرات مهم و بزرگی در سینمای آمریکا رخ داده است. از کمدی‌های رمانتیک و درام‌های اجتماعی دهه‌ی سی، تا فیلم‌های جنگی و داستانهای رمانتیک کارآگاهی دهه‌ی چهل، تا فیلم‌های فانتزی دهه پنجاه، خشونت دهه‌ی شصت، توطئه‌های سیاسی و گسترش آگاهی زنان در دهه‌ی هفتاد، سینمای آمریکا دائماً از نظر شکل و محتوی در حال تغییر بوده است.

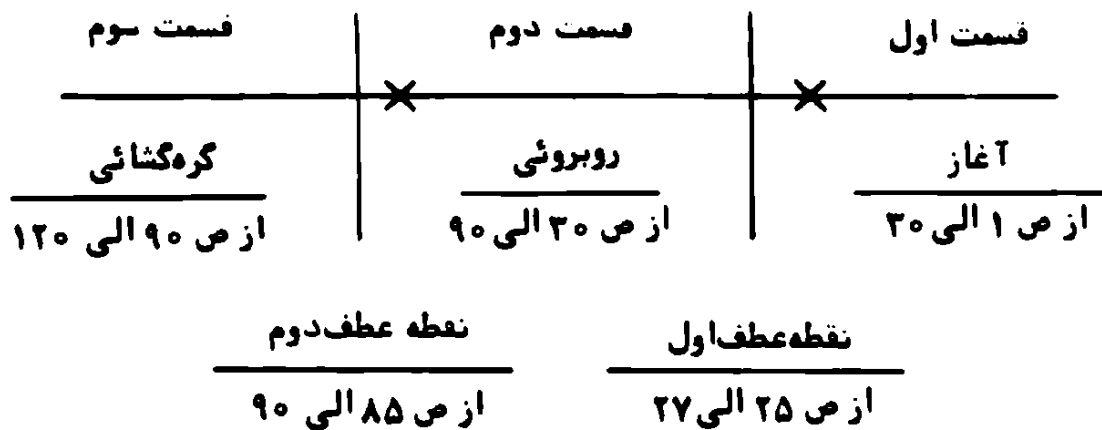
از ابتدای دهه‌ی شصت - زمان "هاد" و "بیلیارد باز" - دو فیلمی که من فکر می‌کنم با ایجاد پالایشی در ساختار نمایشی و تبدیل آن به سه قسمت نمایشی

مستقل، قویا" بر فیلمنامه‌نویسی معاصر تاثیر گذاشته‌اند - فیلمنامه‌نویسی تنگ‌تر، بسته‌تر و از نظر سبک و اجرا تصویری‌تر شده است.

در حال حاضر، هالیوود دوره انتقال را پشت سر می‌گذارد. استودیوها دارند با سیستم‌های صدا برداری جدید، وسائل فیلمبرداری جدید، تکنیک‌های تصویری جدید و تمهیداتی که فیلمساز را وا می‌دارد حرفه‌اش را بسط و گسترش دهد تجربه می‌کنند. سینما مثل هر شکل هنری زنده‌ای، تکامل می‌یابد، و ترکیبی از پیشرفت علمی و خلاقیت هنری می‌شود.

این موضوع ما را به فیلم "برخورد نزدیک از نوع سوم" می‌رساند. "برخورد نزدیک از نوع سوم" فیلم آینده است. این فیلم از نظر سبک، شکل و اجرا، ساختار سینمایی را دگرگون کرده و فردا را امروز به ما نشان می‌دهد.

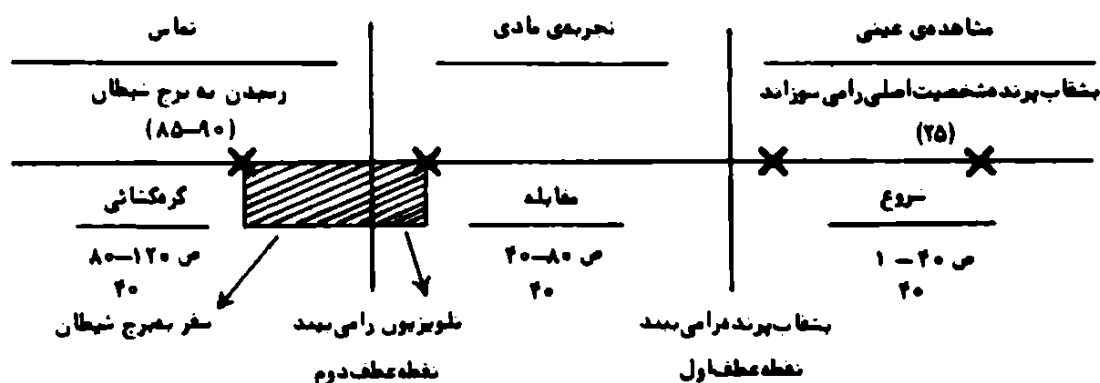
نگاهی به الگو بیاندازید :



تقریباً ۲۵ دقیقه بعد از شروع هر فیلم، یک نقطه عطف وجود دارد که قسمت اول و دوم را به هم مربوط می‌کند: بین دقایق ۸۵ و ۹۰ هر فیلم، نقطه عطف دیگری قرار دارد که فیلم را به گره‌گشایی نمایشی مربوط می‌کند. قسمت اول ۳۰ صفحه است، قسمت دوم ۶۰ صفحه و قسمت سوم، ۳۰ صفحه است.

فیلم "برخورد نزدیک" نیز بر این الگو منطبق است، اما این فیلم تنگتر، تصویری‌تر، و از نظر شکل و ساختار اپیزودیک‌تر است. تبلیغات فیلم می‌گوید که "برخورد نزدیک" از نوع اول، مشاهده‌ی عینی بشقاب پرنده است، نوع دوم تجربه‌مادی بشقاب پرنده است "برخورد نزدیک" از نوع سوم برقراری تماس با آن است.

مشاهده‌ی عینی، تجربه‌ی مادی، و تماس. فیلم از نظر نمایشی نیز این اصول را به‌صورت تصویری منعکس می‌کند: قسمت اول مشاهده‌ی عینی بشقاب پرنده است، قسمت دوم تجربه‌ی مادی آن و قسمت سوم تماس با آن است. الگوی فیلمنامه‌ی "برخورد نزدیک" چنین است:



قسمت اول ۴۰ صفحه است، قسمت دوم ۴۰ صفحه است و قسمت سوم هم ۴۰ صفحه است. (فیلم عملاً ۱۳۵ دقیقه است و غالب آن به صورت ماجرای اضافی سفری است که بین نقطه عطف انتهای قسمت دوم و ابتدای قسمت سوم قرار دارد).

بسیست و پنج دقیقه بعد از شروع فیلم، ریچارد دریفوس که در وانت خود در سر تقاطع راه آهن توقف کرده ناگهان در معرض نور کورکننده‌ی بشقاب پرنده

قرار می‌گیرد: این تجربه ان قدر قوی است که او را عملاً از جایش می‌کند. این همان نقطه عطف انتهای قسمت اول است.

مرد به‌گونه‌ی غیرقابل توجیهی به بزرگراه کنارهی جنگلی کشیده می‌شود و چند بشقاب پرنده را که آسمان شبانه را روشن کرده‌اند تماشا می‌کند. یک نفر تابلویی در دست دارد که می‌گوید: "توقف کن و دوست باش" این گفته‌ی قشنگی است، مرد سعی می‌کند همسرش را نسبت به واقعیت آنچه دیده متقاعد کند (تری‌گarr)^۱، اما زن حرف‌های او را باور نمی‌کند. هیچ‌کسی حرف‌های مرد را باور نمی‌کند. مرد روی تپه می‌رود و انتظار می‌کشد. این انتهای قسمت اول مشاهده‌ی عینی است. این لحظه، ۲۴ دقیقه بعد از شروع فیلم رخ می‌دهد.

قسمت دوم، تجربه‌ی مادی است: در انتهای قسمت اول، ریچارد دریفوس درکنار ملیندا دیلون^۲ می‌ایستد، بچه‌ی ملیندا (کاری‌گوفی)^۳ را می‌بینیم که تصویری از کوه اسرارآمیزی که در تمام طول قسمت دوم، ذهن مرد را به خود مشغول می‌کند، می‌کشد.

در آغاز قسمت دوم، دریفوس متکایش را به صورت کوهی در می‌آورد، بزودی این تصویر ذهن او را مفتون خود می‌کند، ارقامی که از بشقاب پرنده دریافت می‌شود به‌عنوان مختصات جغرافیایی محل برج شیطان در وایومینگ^۴ تفسیر می‌شود. وقتی دریفوس کوه را در تلویزیون می‌بیند (درحالی‌که چندلحظه قبل از آن حجمی مشابه آن را با پوره سیب‌زمینی در اطاق نشیمن خانه‌اش ساخته است) این نقطه عطف انتهای قسمت دوم است. این لحظه، تقریباً در دقیقه ۷۵ تا ۸۰ فیلم اتفاق می‌افتد. این جایی است که دریفوس باید به آنجا برود.

"دریفوس" خانواده و همسرش را پشت سر گذاشته، مانع بعد از مانع را پشت سر گذاشته و بالاخره به برج شیطان می‌رسد. این نقطه عطف، بین صفحات ۸۵ - ۹۰ در انتهای قسمت دوم است. واحدهای ارتش دریفوس و ملیندا را می‌گیرند، اما آن‌ها فرار می‌کنند و به‌طرف کوه اسرارآمیز می‌روند. آن‌گاه گره‌گشایی آغاز می‌شود.

1- Teri Garr

2- Melinda Dillon

3- Carry Guffey

4- Wyoming

قسمت سوم، تماس است که طی آن ریچارد دریفوس و ملیندا دیلون از کوه بالا رفته و به محل ملاقات می‌روند. آن‌ها به منطقه‌ی فرود بشقاب پرنده می‌رسند. مثل مرحله‌ای از تکامل که طی آن طبیعت، ارگانسیم بجا مانده را انتخاب می‌کند، ریچارد دریفوس به تنهایی سوار بشقاب پرنده می‌شود. به این ترتیب با شکوه‌ترین اثرات ویژه‌ی تصویری خلق شده در سینما تاکنون (توسط داگلاس ترامبال^۱) ارائه می‌شود، زمینی‌ها و فضائی‌ها به یکدیگر خوشآمد می‌گویند و از طریق زبان بین‌المللی موسیقی از نظر فکری تماس برقرار می‌کنند. موسیقی در حقیقت اعجاب‌هفتم است. الگوی اصلی در ساختار داستانی "برخورد نزدیک" هم صدق می‌کند، ولی این الگو جابجا شده تا واحد یا قسمت‌هایی از ماجرای نمایشی مستقلی که دارای طول ۴۰ دقیقه‌ای است، در زمینه‌ی ظرف فیلم بدست آید. این واحدها، عبارتند از قسمت اول: مشاهده‌ی عینی، قسمت دوم تجربه‌ی مادی و قسمت سوم تماس است. من فکر می‌کنم این‌گونه ساختار، در آینده‌ی نزدیکی باب خواهد شد و فیلمسازانی که اکنون دوره دبستان را می‌گذرانند آن را به‌کار خواهند گرفت. شناخت و تسلط بر نقاط عطف، ضرورت حیاتی نگارش فیلمنامه است. نقاط عطف انتهای هر قسمت، لنگرهای ماجرای نمایشی به‌شمار می‌آیند. این نقاط عطف همه چیز را در جای خود نگاه می‌دارند: نقاط عطف، تابلوهای راهنما، هدف یا مقصد هر قسمت است - و قطعات ربط دهنده‌ی زنجیره‌ی ماجرای نمایشی، به‌شمار می‌آیند.

□ بعنوان تمرین

به دیدن فیلمی بروید و نقاط عطف انتهای قسمت اول و قسمت دوم آن را پیدا کنید. به ساعتان نگاه کنید. آن‌ها را زمان‌گیری کنید. ببینید الگوی مورد بحث ما در فیلم نتیجه‌بخش هست یا نه. اگر نتوانستید نقطه عطف‌ها را بیابید، دوباره فیلم را نگاه کنید.

نقاط عطف انتهای قسمت اول و قسمت دوم فیلمنامه‌تان را می‌دانید؟

۹

صحنه



جنگ ستارگان

■ حال به صحنه می پردازیم

صحنه، مهمترین و کوچکترین عنصر فیلمنامه است. صحنه، یعنی جایی که چیزی اتفاق می افتد - جایی که چیز بخصوصی اتفاق می افتد. صحنه، واحد مشخصی از ماجرا و مکانی است که در آن نویسنده داستان خود را حادث می کند. صحنه های خوب، فیلم خوب را بوجود می آورند. وقتی به یاد فیلم خوبی می افتید، صحنه ها یادتان می آید نه تمامی فیلم. مثلا فیلم "روح"، چه صحنه ای از این فیلم یادتان می آید؟ البته صحنه ی دوش حمام. و در مورد فیلم "باچ کسیدی و ساندا سیس کید" چگونه؟ "جنگ ستارگان"، "همشهری کین"؟ "کازابلانکا"؟ شیوه ای که شما برای بیان صحنه هایتان روی کاغذ انتخاب می کنید، در نهایت بر تمامی فیلمنامه تاثیر خواهد گذاشت. زیرا فیلمنامه، یک چیز خواندنی است.

هدف صحنه، همانا پیشبرد داستان است.

صحنه می تواند به اندازه ی دلخواه کوتاه یا بلند باشد. می تواند یک گفتگوی سه صفحه ای باشد و یا فقط به اندازه ی یک نما - اتومبیلی که به سرعت از بزرگراه می گذرد - کوتاه باشد. صحنه همان چیزی است که شما می خواهید باشد.

داستان تعیین می‌کند صحنه‌اتان چقدر کوتاه یا بلند باشد. در این‌جا فقط یک قاعده وجود دارد. به داستان خودتان اعتماد کنید. داستان همه‌ی آنچه را باید بدانید به شما می‌گوید. بارها دیده‌ام که افرادی می‌خواهند برای هر چیزی یک قاعده درست کنند. مثلاً اگر در ۳۰ صفحه اول یک فیلمنامه یا فیلمی، ۱۸ صحنه و دو فصل وجود دارد، آن‌ها فکر می‌کنند، که ۳۰ صفحه‌ی اول فیلمنامه‌اشان هم باید ۱۸ صحنه و دو فصل داشته باشد. آخر نمی‌شود فیلمنامه را با دنباله‌روی از ارقام نوشت - فیلمنامه، کتاب نقاشی بچه‌ها نیست که طرح‌های آن قبلاً چاپ شده باشد و فقط رنگ‌کردن بخواند.

این طوری کار انجام نمی‌شود - به داستان‌تان اعتماد کنید که هر آنچه باید بدانید به شما می‌گوید.

ما از دو جنبه به صحنه نگاه می‌کنیم: ابتدا کلیات صحنه را مورد بحث قرار می‌دهیم، یعنی شکل آن، و سپس جزئیات آن را مورد بررسی قرار می‌دهیم. اینکه چگونه صحنه‌ای از عناصر یا جزئیاتی که در آن صحنه است تشکیل می‌شود. دو چیز در تمام صحنه‌ها وجود دارد - مکان و زمان.

صحنه‌اتان در چه محلی رخ می‌دهد؟ در دفتر؟ در اتومبیل؟ در ساحل؟ در کوه؟ در خیابان شلوغ شهر؟ محل و مکان صحنه‌اتان کجاست؟ عنصر دیگر زمان است - صحنه‌اتان در چه وقت روز یا شب اتفاق می‌افتد؟ صبح؟ بعد از ظهر؟ شب دیرهنگام؟

هر صحنه در چارچوب مکان و زمان خاصی اتفاق می‌افتد. اما آنچه شما باید به آن اشاره کنید، این است روز یا شب.

صحنه‌اتان در چه محلی اتفاق می‌افتد؟ داخل یا خارج. پس شکل صحنه می‌شود:

داخلی - اطاق نشیمن - شب.

یا

خارجی - خیابان - روز.

مکان و زمان، این دو چیز را باید قبل از بنا کردن و ساختن و پرداختن

صحنه بدانید .

اگر هر یک از این دو عنصر، مکان یا زمان، را عوض کنید، صحنه عوض می‌شود. در ده صفحه‌ی اول فیلمنامه " محله‌ی چینی "، کرلی را در دفتر جیک می‌بینیم که بخاطر همسرش مضطرب است. گیتس به او یک ویسکی ارزان قیمت می‌دهد. آنها از دفتر جیک به محوطه پذیرش می‌آیند .

وقتی آنها از دفتر نیکلسون به محوطه‌ی پذیرش می‌روند، صحنه عوض می‌شود زیرا مکان عوض شده است. بعد گیتس به دفتر همکارانش خوانده می‌شود در این صحنه خانم مالوری قلابی او را اجیر می‌کند. صحنه‌ی دفتر همکاران گیتس، صحنه‌ی جدیدی است. زیرا بازیگران، مکان صحنه را عوض کرده‌اند - یک صحنه در دفتر گیتس، دیگری در محوطه‌ی پذیرش و دیگری در دفتر همکاران. پس در فصل دفتر سه صحنه وجود دارد .

اگر صحنه در خانه روی می‌دهد، و طی آن از اطاق خواب به آشپزخانه و به اطاق نشیمن می‌روید، سه صحنه مستقل خواهید داشت. صحنه می‌تواند ابتدا در اطاق خواب بین زن و مردی بگذرد. این دو با حرارتی تمام یکدیگر را می‌بوسند. اما وقتی دوربین به طرف پنجره می‌چرخد، آسمان از شب به روز تبدیل می‌شود و دوربین دوباره به زوج که از خواب بیدار می‌شوند بر می‌گردد، صحنه عوض شده است زیرا زمان صحنه را تغییر داده‌اید .

اگر شخصیت فیلمنامه در جاده‌ی کوهستانی، شب هنگام رانندگی می‌کند و می‌خواهید او را در محل‌های مختلف نشان دهید، باید صحنه‌هایتان را به این ترتیب عوض کنید: خارجی، جاده کوهستانی - شب، خارجی، جاده کوهستانی - بعدا - شب .

دلیل این کار این است: ضرورت تغییر محل دوربین برای هر صحنه یا هر نما در محل جدید. هر صحنه نیازمند تغییر محل دوربین (توجه داشته باشید که زیر واژه‌ی دوربین همیشه در فیلمنامه خط کشیده می‌شود) و از این رو تغییر نورپردازی است. به این دلیل است که گروه فیلمبرداری این قدر بزرگ و هزینه‌ی فیلمبرداری یک فیلم این قدر گران است - و نزدیک به ۱۵۰۰۰۰ دلار در دقیقه است. همچنانکه هزینه‌ی کار بطور کلی بالا می‌رود، هزینه‌ی تهیه‌ی هر دقیقه‌ی

فیلم سینمایی نیز افزایش می‌یابد و در نتیجه بلیط‌های سینما گران‌تر می‌شوند. در پیشرفت فیلمنامه، تغییر صحنه‌ها امری مطلقاً ضروری است. صحنه جایی است که همه چیز در آن جا اتفاق می‌افتد - جایی در فیلم که در آن داستان‌تان را بیان می‌کنید.

صحنه درست مثل فیلمنامه به صورت شروع، میان و پایان بنا می‌شود. یا به صورتی دیگر می‌توان جزئی از صحنه را - جزئی از کل را مثل انتهای صحنه را نشان دهیم. دوباره باید گفت که برای این کار قاعده‌ای وجود ندارد - این داستان شماست. و شما برای آن قاعده می‌سازید.

هر صحنه، لااقل یک عنصر لازم از اطلاعات داستانی را برای خواننده یا بیننده آشکار می‌کند. بندرت صحنه‌ای کاری فراتر از آن انجام می‌دهد. اطلاعاتی که بیننده دریافت می‌کند، هسته اصلی یا هدف صحنه است.

عموماً دو نوع صحنه وجود دارد: در نوع اول، رویدادی در محل به صورت عینی اتفاق می‌افتد - مثل صحنه‌ی حرکت‌دار تعقیبی که فیلم "جنگ ستارگان" با آن آغاز می‌شود و یا صحنه‌های مسابقه‌ی بوکس در فیلم "راکی" نوع دوم گفتگو میان یک یا چند نفر است. غالب صحنه‌ها ترکیبی از این دو نوع است. یعنی در صحنه‌ی گفتگو دار معمولاً حرکتی هم انجام می‌شود و در یک صحنه‌ی حرکت‌دار، معمولاً گفتگوئی هم در جریان است. صحنه‌ی گفتگو دار معمولاً حدود سه صفحه یا کمتر است. و این سه دقیقه‌ی زمان سینمایی است. البته گفتگوی سینمایی بعضی اوقات طولانی‌تر است ولی نه غالباً. صحنه‌ی عشق ورزی "ناکام" فیلم "قطار سیلوراستریک"^۱ حدود نه صفحه است: یک چند صحنه‌ی فیلم "شبهه" حدود هفت صفحه‌اند. اگر صحنه‌ی گفتگوئی بین دو نفر در فیلمنامه می‌نویسید، سعی کنید آن را کمتر از سه صفحه نگاه دارید. بخاطر داشته باشید در فیلمنامه فرصتی وجود ندارد که خودتان را "بانمک"، "باهوش"، یا خوشمزه نشان دهید. اگر مجبور شوید، حتی می‌توانید ماجرای زندگی‌تان را در سه دقیقه بیان کنید. غالب صحنه‌ها در فیلمنامه‌های امروزه از چند صفحه فراتر نیستند.

در تنهی صحنه‌اتان، رویدادی اتفاق می‌افتد - شخصیت‌هایتان از مقطع الف به مقطع ب تحول می‌یابند؛ با داستان‌تان از مقطع الف به مقطع ب سیر می‌کند. داستان همیشه جلو می‌رود. حتی در "بازگشت به گذشته". در فیلم‌های "جولیا"، "آنی‌ها" و "کابوی سیمه‌شب" بازگشت به گذشته یک جزء اساسی داستان را تشکیل می‌دهد. بازگشت به گذشته، تکنیکی برای بسط درک بینندگان از داستان، شخصیت‌ها و موقعیت است. از بسیاری جهات این یک تکنیک قدیمی است. "توی بیل" ^۱ تهیه‌کننده/کارگردان/بازیگر می‌گوید: وقتی بازگشت به گذشته‌ای را در فیلمنامه‌ای می‌بینم می‌فهمم که داستان دچار اشکال شده است، زیرا بازگشت به گذشته برای نویسنده مبتدی راه حل ساده‌ای به‌شمار می‌آید. "داستان‌تان باید بصورت ماجرا و نه "بازگشت به گذشته بیان شود مگر اینکه شما مثل وودی آلن در فیلم "آنی‌ها" یا مثل "آلویس سار جنت" در "جولیا" خلاق باشید. در غیر این صورت از بکاربردن بازگشت به گذشته در فیلم خودداری کنید.

زیرا بازگشت به گذشته، حالتی قدیمی به کار می‌دهد.

چگونه صحنه‌ای را خلق می‌کنید؟

اول ظرف صحنه را خلق کنید و سپس محتوی آن را تعیین کنید.

در صحنه شما چه اتفاقی می‌افتد؟ هدف این صحنه چیست؟ چرا صحنه

اساساً در فیلمنامه وجود دارد؟ چگونه این صحنه داستان را به پیش می‌برد؟ در

آن چه اتفاقی می‌افتد؟

گاه بازیگر با فهمیدن اینکه در صحنه چه می‌کند، قبلاً کجا بوده و بعد از

این صحنه کجا خواهد رفت، به صحنه‌ای نزدیک می‌شود. هدف فلان شخصیت

در این صحنه چیست؟ چرا این شخصیت در این صحنه است؟

به‌عنوان نویسنده، به عهده‌ی شماست که بدانید چرا شخصیت‌هایتان در

فلان صحنه حضور دارند و چگونه عمل یا گفتگوی آن‌ها داستان را به پیش می‌برد.

نه تنها باید بدانید که در صحنه‌ها چه بر سر شخصیت‌هایتان می‌آید، بلکه باید

بدانید مابین صحنه‌ها نیز چه بر سر آن‌ها آمده است. چه اتفاقی بین صحنه‌ی دفتر دوشنبه بعد از ظهر و صحنه‌ی شام سه‌شنبه شب افتاده است؟ اگر شما این موضوع را ندانید، چه کسی بداند؟

با خلق ظرف، هدف نمایشی را هم تعیین خواهید کرد و آن‌گاه می‌توانید جمله به جمله، حرکت به حرکت صحنه‌ای را بسازید، با خلق کردن ظرف صحنه شما در حقیقت محتوی صحنه را نیز خلق کرده‌اید.

چگونه این کار را بکنید؟

ابتدا عناصر یا جزئیات تشکیل دهنده‌ی صحنه را پیدا کنید، چه جنبه از زندگی حرفه‌ای، شخصی یا خصوصی شخصیت داستان در این صحنه آشکار می‌شود. به داستان سه جوانی که بانک می‌رسد برگردیم. فرض کنید می‌خواهیم صحنه‌ای بنویسیم که در آن شخصیت‌ها به‌طور قاطع تصمیم می‌گیرند که بانک بزنند. تابحال فقط درباره‌ی بانک زدن صحبت کرده‌اند. حالا می‌خواهند این طرح را عملی کنند. پس این موضوع ظرف صحنه می‌شود، حالا دنبال محتوی آن بگردید.

صحنه‌تان کجا اتفاق می‌افتد؟

در بانک؟ خانه؟ بار؟ داخل اتومبیل؟ در حال قدم زدن در پارک؟ معلوم است که بهترین محل برای این صحنه، یک محل خلوت و خالی، شاید در یک اتومبیل کرایه، آن هم در بزرگراه باشد. این محل برای این صحنه، منطقی‌ترین مکان است. تا اینجا اشکالی وجود ندارد، اما شاید ویژگی تصویری تری فراتر از این محل وجود دارد که بتوان از آن استفاده کرد: هرچه باشد، با یک فیلم سروکار داریم.

بازیگران غالباً صحنه را در روشی غیر معمول بازی می‌کنند، به این معنی که صحنه را به روش بدیهی آن اجرا نمی‌کنند. بلکه به روشی غیر بدیهی متوسل می‌شوند. مثلاً صحنه‌ی "عصبانیت" را با لبخند ملایمی بازی می‌کنند و خشم و غیظشان را در پس یک ظاهر خوب پنهان می‌کنند. براندو در این کار استاد

است .

در فیلم " قطار سیلور استریک " ، کالین هیگنیز صحنه عشقورزی میان " جیل کلی برگ " و " جین وایلدرا " را با صحبت درباره‌ی انواع گل‌ها همراه کرده است . صحنه‌ی قشنگی است . ارسن ولز در فیلم " خانمی از شانگهای " ^۱ یک صحنه‌ی عشقی را با " ریته‌ی ورت " ^۲ در جلوی آکواریوم ماهی‌های درنده قرار داده است . وقتی صحنه‌ای می‌نویسید ، به دنبال شیوه‌ای که آن را به روشی غیرعادی نمایشی کند ، بگردید .

فرض کنیم که از سالن شلوغ بلیاردی در شب هنگام به‌عنوان صحنه‌ی " تصمیم‌گیری " در داستان بانکزنی استفاده می‌کنیم . می‌توان یک عنصر هیجان و تعلیق به این صحنه اضافه کرد : وقتی شخصیت‌ها بلیارد بازی می‌کنند و تصمیمشان را مبنی بر زدن بانک مورد بحث قرار می‌دهند ، پلیسی وارد می‌شود و در اطراف گشت می‌زند . این کار بارقه‌ای از تنش دراماتیک به صحنه می‌افزاید . هیچکاک در تمام فیلم‌هایش این کار را می‌کند . از نظر تصویری می‌توان با نمایی از هشت توپ بلیارد روی میز شروع کرد ، سپس دوربین عقب می‌رود و شخصیت‌های داستان را در حالی که روی میز خم شده و صحبت می‌کنند نشان می‌دهد .

وقتی ظرف صحنه مشخص شد - هدف ، مکان و زمان - محتوی هم بدنبالش تعیین خواهد شد .

فرض کنید ، می‌خواهیم صحنه‌ای درباره‌ی پایان یافتن یک رابطه بنویسیم . چگونه این کار را می‌کنیم ؟

اول - هدف صحنه را تعیین کنید . در اینجا هدف صحنه پایان یافتن یک رابطه است . دوم - تعیین کنید صحنه کجا اتفاق می‌افتد و چه موقع اتفاق می‌افتد ، شب یا روز . صحنه می‌تواند در اتومبیل ، در حال راه رفتن ، در سالن سینما یا در رستوران رخ دهد ، بگذارید اول رستوران را امتحان کنیم : رستوران برای پایان یافتن رابطه ، جای ایده‌آلی است .

ظرف صحنه چنین است . آیا زوج زمان درازی با یکدیگر بوده‌اند ؟ چقدر

دراز؟ در رابطه‌ای که می‌خواهد پایان بیابد، معمولا یک ظرف می‌خواهد رابطه پایان یابد و دیگری امیدوار است که رابطه هنوز دوام یابد. پس، اول فرض می‌کنیم که مرد می‌خواهد رابطه را پایان دهد. مرد نمی‌خواهد در عین حال احساسات زن را جریحه‌دار کند: مرد می‌خواهد تا آنجا که ممکن است، "خوب" و "متمدن" رفتار کند.

البته پایان یافتن رابطه، عوارض غیرمنتظره‌ای هم دارد. صحنه‌ی جدایی فیلم "زن مطلقه" یادتان هست. در این صحنه مایکل مورفی با جیل کلی‌برگ در حال خوردن نهار است و نمی‌تواند کلمات را بیان کند. پس صبر می‌کند از رستوران بیرون بیایند، بعد از نهار، آن وقت خبر را به زن می‌دهد و همه چیز را بیرون می‌ریزد.

ابتدا باید عوامل تشکیل دهنده‌ی صحنه را پیدا کرد. در رستوران چه چیزهایی وجود دارد که می‌توان از نظر نمایشی از آن‌ها استفاده کرد؟ پیش‌خدمت‌ها، غذا، کسی که در نزدیکی نشسته: یک دوست قدیمی؟ حال محتوی صحنه جزئی از ظرف آن می‌شود.

مرد نمی‌خواهد احساسات زن را جریحه‌دار کند، پس ناراحت و آرام می‌نشیند. ناراحت بودن را در صحنه به‌کار گیرید: جمله‌های ناتمام، خیره‌شدن در دوردست، نگاه کردن دیگران در میزهای نزدیک، شاید پیش‌خدمت یک‌چند جمله از مکالمه آنها را می‌شنود. باید انتخاب کرد.

با این روش می‌توانید همچنان بر داستان خود مسلط باشید، نه اینکه بگذارید داستان بر شما مسلط شود. به‌عنوان نویسنده باید انتخاب کنید و مسئولیت ساختار و ارائه‌ی صحنه‌ها به عهده‌ی شماست.

در صحنه در جستجوی برخوردها باشید و کاری را دشوار کنید، دشوارتر. این کار به صحنه تنش می‌افزاید. صحنه‌ای که بلافاصله در بیرون رستوران در "آنی‌هال" می‌گذرد، یادتان هست. آنی به‌وودی آلن می‌گوید که می‌خواهد فقط "دوست" او باشد و نمی‌خواهد رابطه‌ی‌شان ادامه یابد. هر دو ناراحت هستند و این امر با تقویت مایه‌های کمدی به صحنه تنش می‌دهد: وقتی وودی آلن رستوران را ترک می‌کند با چند اتومبیل تصادف می‌کند و گواهینامه‌ی

رانندگی اش را در جلوی یک افسر پلیس پاره می‌کند. این کار دیوانگی است! اما وودی آلن از این موقعیت، بیشترین کارآئی نمایشی را اخذ می‌کند!

کمدی عبارت است از خلق یک موقعیت و سپس واگذاشتن شخصیت‌ها به کنش و واکنش نشان دادن در برابر آن و در برابر یکدیگر. در کمدی، نمی‌توان گذاشت شخصیت‌ها برای خنداندن تماشاچی‌ها بازی درآورند، شخصیت‌ها باید به آنچه می‌کنند اعتقاد داشته باشند، در غیر اینصورت صحنه اجباری و مصنوعی و از این‌رو غیر کمدی درخواهد آمد.

فیلم ایتالیائی " طلاق به سبک ایتالیائی " ^۱ که مارچلو ماسترویانی ^۲ در آن بازی می‌کرد یادتان هست؟ یک فیلم کمدی کلاسیک، فقط خط باریکی آن را از تراژدی کلاسیک جدا می‌کند. کمدی و تراژدی دوروی یک سکه‌اند. در این فیلم ماسترویانی با زنی ازدواج کرده که نمی‌تواند انتظارات زندگی جنسی اش را پاسخ گوید. این امر بیشتر وقتی نمودار می‌شود که دختر خاله‌ی شهوت‌انگیزش را که دیوانه‌ی اوست می‌بیند. مرد طلاق می‌خواهد، اما افسوس که کلیسا طلاق را قانونی نمی‌شناسد. پس مرد ایتالیائی چکار باید بکند؟ تنها راهی که کلیسا پایان زندگی زناشویی را قانونی می‌داند، این است که همسر بمیرد. اما زن مثل یک اسب سرحال و سالم است.

شوهر تصمیم می‌گیرد که همسرش را بکشد. تحت قوانین ایتالیا، تنهاراهی که شوهر می‌تواند همسرش را بکشد آنهم با افتخار و از مجازات هم معاف باشد، وقتی است که همسر به شوهر خیانت کند. بدین ترتیب مرد به دنبال فاسقی برای همسرش می‌گردد.

این موقعیت داستان است!

بعد از بسیاری لحظات خنده‌آور در فیلم، بالاخره زن به همسرش خیانت می‌کند و غرور ایتالیائی به مرد حکم می‌کند که کاری در مقابل انجام دهد. مرد زن را با فاسقش تا جزیره‌ای در دریای "اژه" ^۳ دنبال می‌کند و هفت‌تیر در دست

به دنبال آن‌ها می‌رود .

در این فیلم شخصیت‌ها در شبکه‌ای از شرایط مختلف گرفتار شده و نقش‌هایشان را با جدیت اغراق شده‌ای بازی می‌کنند : نتیجه ، کم‌دی سینمایی در بهترین صورت آن است .

وودی آلن هم موقعیت‌های زیبایی خلق می‌کند . وی در فیلم‌های "آنی‌ها" و " دوباره سعی کن سام" ^۱ موقعیت‌هایی خلق کرده و می‌گذارد شخصیت‌ها در برابر آن واکنش نشان دهند . وودی آلن می‌گوید در کم‌دی " مسخره‌بازی در آوردن ، بدترین کار ممکن است " کم‌دی مثل درام ، متکی به " آدم‌های واقعی در موقعیت‌های واقعی است " .

" نیل سایمون " آدم‌های فوق‌العاده‌ای خلق می‌کند که دارای هدف‌های متضاد هستند . بعد ، همچنانکه آدم‌ها با مانع بعد از مانع روبرو می‌شوند ، لحظات خلق می‌شوند ، " نیل سایمون " ابتدا یک موقعیت قوی ایجاد می‌کند و بعد آدم‌های قوی و باورکردنی را در بطن آن موقعیت‌ها می‌گذارد . در فیلم " دختر خدا حافظی " ریچارد دریفوس قسمتی از آپارتمانی را که متعلق به دوستش است ، اجاره می‌دهد . اما وقتی در وسط یک بارندگی شدید ، ساعت ۳ نیمه‌شب مجدداً به آن بر می‌گردد ، می‌فهمد که مارشا می‌سون و دخترش آپارتمان را اشغال کرده‌اند . زن از ترک کردن آپارتمان سر باز می‌زند ، زیرا " تملک ، نه دهم قانون است ! "

آنچه به دنبال می‌آید ، صحنه به صحنه ، محاوره طنزآمیز آن‌ها است : زوج اول از یکدیگر بدشان می‌آید ، همدیگر را تحمل می‌کنند اما در نهایت از یکدیگر خوششان می‌آید .

وقتی تصمیم به نوشتن صحنه‌ای می‌گیرید ، اول هدف صحنه را مشخص کنید . سپس هدف صحنه را در مکان و زمان بکارید . سپس عناصر یا جزئیات تشکیل دهنده‌ی صحنه را بیابید ، تا بتوانید صحنه را بنا کنید و از آن تاثیر لازم را بگیرید .

یکی از صحنه‌های مورد علاقه‌ی من در فیلم " محله چینی " ، موقعی است

که جک نیکلسون و فی داناوی بعد از فصل آسایشگاه سالمندان " مارویستا " به خانه‌ی داناوی بر می‌گردند. گیتس در طول ۱۸ ساعت گذشته نزدیک بوده در آب غرق شود، دوبار کتک خورده، بینی‌اش زخم برداشته، یک لنگه از کفش‌هایش را گم کرده و اصلاً نخوابیده است. او خسته است و تمام بدنش درد می‌کند.

بینی‌اش درد می‌کند. از فی داناوی می‌پرسد که برای شستن زخم بینی‌اش محلول ضد عفونی دارد و زن او را به حمام می‌برد. تصادفا دست زن به بینی او می‌خورد و مرد متوجه چیزی در چشم‌هایش می‌شود، نوعی تحریف رنگی مختصر. چشم‌هایشان به هم گره می‌خورد و مرد خم می‌شود و زن را می‌بوسد.

صحنه‌ی بعد، بعد از عشق‌بازی آن‌هاست. این صحنه توصیف زیبایی از چیزی است که موقع طراحی صحنه، باید به دنبال آن بود. ابتدا اجزاء تشکیل دهنده صحنه را بیابید تا صحنه را تاثیربخشید، در این جا محلول ضد عفونی در حمام جزء مورد نظر است.

هر صحنه، مثل هر فصل یا هر قسمت یا تمامی فیلمنامه دارای شروع، میان و پایان مشخصی است. ولی فقط جزئی از آن صحنه را می‌توان نشان داد. می‌توان فقط شروع، میان یا فقط پایان صحنه‌ای را نشان دهیم.

مثلا در ماجرای سه جوانی که بانک می‌زنند، می‌توان صحنه را از میان موقعی که سه جوان در حال بازی بلیارد هستند شروع کرد. شروع صحنه که نشان می‌دهد آن‌ها وارد شده، میز می‌گیرند، تمرین می‌کنند و شروع به بازی می‌کنند را لازم نیست نشان دهیم. مگر اینکه تعمدی در این کار باشد. پایان صحنه، موقعی که سه نفر سالن بلیارد را ترک می‌کنند نیز لازم نیست نشان داده شود.

به ندرت صحنه، به صورت کامل، نشان داده می‌شود. صحنه غالب اوقات جزئی از یک کلیت است، ویلیام گلدمن که فیلم‌های " باچ کاسیدی و ساندانسکید " و " تمام مردان رئیس‌جمهور " را نوشته، یکبار گفت ورود به صحنه‌ی جدید را تا آخرین لحظه‌ی ممکن عقب می‌اندازد: یعنی قبل از پایان یافتن ماجرائی، وارد صحنه‌ی جدید نمی‌شود.

در صحنه‌ی حمام فیلم " محله‌ی چینی "، نویسندگی فیلمنامه، " تاون "

شروع یک صحنه‌ی عشقی را نشان می‌دهد و سپس به پایان آن برش می‌کند . شما به‌عنوان نویسنده باید بر اینکه چگونه صحنه‌هایتان را خلق کنید که داستان فیلمنامه‌تان را به پیش برد تسلط کامل داشته باشید . برای این کار می‌توانید قسمتی از صحنه‌ای را که می‌خواهید نشان دهید ، انتخاب کنید . کالین هیگینز ، نویسنده‌ی کمدی‌های بی‌همتایی است . (بافیلم " نارو"^۱ کارگردان شد) فیلم " هارولدومود " نوشته‌ی او یک کمدی موقعیت فوق‌العاده است - جوانکی در حدود بیست و زنی در حدود هیجده سال با یکدیگر رابطه‌ی خاصی پیدا می‌کنند . " هارولدومود " نمونه‌ای از فیلم‌هایی است که بینندگان بتدریج فیلم را یافته‌اند و در طول مدتی متجاوز از چند سال بصورت یکی از کمدی کلاسیک‌های زیرزمینی سینمای آمریکا درآمده است .

هیگینز در فیلم " قطارسیلوراستریک " صحنه‌ی عشقی فوق‌العاده‌ای خلق می‌کند که " غیرعادی " است . جین وایلدر در نقش جورج و جیل کلی‌برگ ، به عنوان هیلی ، در واگن رستوران با هم آشنا می‌شوند ، از یکدیگر خوششان می‌آید و مست می‌کنند و تصمیم می‌گیرند شب را با یکدیگر بگذرانند . زن اطاق می‌گیرد و مرد شامپاین . صحنه موقعی شروع می‌شود که جرج ، که به دلیل مشروب و هیجان‌زدگی سرخ شده ، به کوپه‌اش برمی‌گردد .

(صفحه ۱۹ فیلمنامه)

داخلی . راهرو - شب

جرج که با خود می‌خندد و زمزمه می‌کند " آتشیسون^۲ ، توپکا^۳ و سانتافه^۴ " از میان راهروی قطار می‌گذرد و ناگهان یکی از مردان چاق از کوپه‌اش در انتهای دیگر راهرو بیرون می‌آید و به طرف جورج می‌آید . جورج می‌ایستد و به در تکیه می‌دهد تا او رد شود . برای مرد چاق گذشتن از راهرو کاری دشوار و سخت است و در میان این تقلا دست‌جورج روی دستگیره‌ی دری که به آن تکیه داده می‌خورد .

1- Foul Play

2- The Atchison

3- Topeka

4- Santa Pa

بی درنگ در کوپه باز می‌شود و جورج تلو تلو خوران به داخل کوپه می‌افتد و زن مکزیکی زشتی را می‌بیند که لباس خواب به تن دارد و کنار بسترش زانورده تا دعا بخواند. زن نگاهی به جرج می‌اندازد و به زبان اسپانیایی دیوانه‌واری، شروع به دعای وحشت می‌کند تا خود را از این بلای ناگهانی محافظت کند.

جرج تعجب می‌کند، تعظیم می‌کند، زیر لب از او معذرت خواهی می‌کند شتاب‌زده به مامن راهرو پناه می‌برد و در را در پشت خود می‌بندد. یک لحظه مکث می‌کند تا آرامش‌خود را به دست آورد، آروغ می‌زند و بعد دوباره راه می‌افتد. بلادرنگ مرد چاق دوم از کوپه‌اش خارج می‌شود و به طرف جرج راه می‌افتد. جرج که آهی می‌کشد، نمی‌خواهد دوباره صحنه را تکرار کند، پس عقبگرد می‌کند و از کنار کوپه‌ی زن مکزیکی رد می‌شود و در بعدی را می‌کوبد. در را باز می‌کند و برای یک لحظه وارد می‌شود تا بگذارد مرد چاق رد شود، بعد بطرف ساکن کوپه بر می‌گردد. او آقای متشخصی است که خوش لباس است و در حالیکه روزنامه‌ای در دست دارد به او نگاهی می‌اندازد. او "راجردورو"^۱ است.

جرج

معذرت می‌خوام.

جرج که منتظر پاسخ نمی‌شود، لبخندی می‌زند و بسرعت در را می‌بندد. دوباره به طرف دیگر راهرو راه می‌افتد.

داخلی. راهرو - جرج

جرج به پشت در کوپه‌اش می‌رسد و در می‌زند.

صدای هیلی

بیا تو.

داخلی. کوپه‌ی جرج

به قولش عمل کرده، خدمتکار را واداشته دیوارک را عقب بزند و دو اطاق را به شکل یک اطاق درآورد. این کار به‌طور قابل ملاحظه‌ای به فضای محل اضافه

کرده، از آنجا که دو نیمکت سرتاسری در کنار هم قرار گرفته و بصورت تختخواب در آمده‌اند. صحنه حالت رومانسیکی پیدا کرده است. جرج نگاهی به اطراف می‌اندازد و لبخند می‌زند.

جرج

خیلی خوب شد.

هیلی درحالی که گفتش بها دارد، روی بسترش لم داده و درکاست دستی‌اش نوار می‌گذارد.

(۲۰)

هیلی

صبح کن. هنوز دارم رو نوار موسیقی کار می‌کنم. پخش داخلی ترن

یا موسیقی کلاسیکه یا موسیقی پاپ. این کلاسیکه:

و دکمه‌ی کنار تختخوابش را فشار می‌دهد و قسمت نهائی غرش توپ‌ها از سمفونی "۱۸۱۲" چایکفسکی را می‌شنویم.

هیلی

و اینم موسیقی پاپ.

و دکمه‌ی دیگری را فشار می‌دهد و صدای "گای لومباردو"^۱ را می‌شنویم که "سرنا د الاغ"^۲ را می‌خواند.

جرج

اینم موسیقی پایه؟

جرج کت و کراواتش را درآورده و به حمام می‌رود تا برای شامپاین حوله بیاورد. هیلی کاست را کنار تختخواب می‌گذارد و آن را روشن می‌کند.

هیلی

من که این کاست را به هر دو ترجیح می‌دهم.

از پخش کاست، ترانه‌ی عشقی موزونی به نام "تم هیلی" شنیده می‌شود.

جرج

قشنگه .

و از حمام بیرون می آید و کنار هیلی روی تختخواب می نشیند .

جرج

از این ترانه خوشم می آید . و حالا از این به بعد هر وقت اونو بشنم یاد تو می افتم .

جرج خم می شود و گونه‌ی هیلی را به نرمی می بوسد . هیلی خوشش می آید .

هیلی

خیلی قشنگ حرف می زنی .

جرج

ممنون . شامپاین؟

هیلی

بله خواهش می کنم؟

جرج یکی از بطری‌ها را باز می کند .

جرج

دیوارک که ورداشته بشه نمی تونم اندازه‌ی این جا را بفهمم .

هیلی

اطاق‌های کوچکی هستند . . . اما برای برای " اسکواش " (گوی اندازی) عالی اند .

جرج

چطور؟

هیلی

گوی اندازی دیگه . برای اینکه وقتی توپ می اندازند ، توپ حتما به

سقف می خورد و بر می گرده .

و با سه توپ خیالی ، موضوع را نشان می دهد . جرج لبخند می زند ، سر بطری را

می پراند و گیلانها را پر می کند .

جرج

زیاد گوی اندازی می کنی؟

هیلی

(زیرکانه)

نه اما میدونم چی به درد کجا می خوره .

جرج بی حرکت می ماند و توی چشم های هیلی نگاه می کند و هیلی معصومانه در مقابل لبخند می زند . جرج پوزخندی می زند و با شهوت معلو از خوشحالی شروع به ریز خندیدن می کنند . بعد یک گیلان شامپاین به هیلی می دهد .

جرج

برای تو .

هیلی

متشکرم .

جرج

و برای من .

جرج روی تخباب به کناری تکیه می دهد و آن ها در مقابل یکدیگر قرار می گیرند .

جرج

به سلامتی ما . و ماجرای قطار .

هیلی

و قطارهایی که تو شب حرکت می کنند .

لبی به گیلان تر می کنند .

هیلی

چرا کفشاتو در نمی آری؟ باید

(۲۲)

کفشاتو توی اون صندوق قفل دار کوچک بگذاری تا پیشخدمت صبح

برایت آن ها را واکس بزنه .

جرج

واقعا؟ فوق العاده است .

درحالی که کفش هایش را در می آورد ، نگاهی به کتاب "رامبراند" روی میز می اندازد .

جرج

این کار استاده؟

هیلی

اوهوم . برای اطمینان اونو به من داده . می‌خوای بخونی؟
جرج کفش‌هایش را در صندوق کوچک کنار در می‌گذارد .

جرج

بعدا می‌خونم .

و لامپ‌های سقفی را خاموش می‌کند و لامپ‌های آبی شب‌خواب و نور مطالعه‌ی نارنجی را روشن باقی می‌گذارد . فضای وهم‌آوری ایجاد می‌شود ، و هیلی در تائید لبخندی می‌زند .

هیلی

بالشت را بگذار اینجا می‌تونیم تو نور مهتاب صحرا را تماشا کنیم .

جرج

فکر خوبیه .

جرج بالش را بر می‌دارد و آن به موازات پنجره و روی تخت‌خواب هیلی می‌گذارد .
بالش هیلی عمود بر پنجره است .

جرج

بغلت این طرف .

آن دو در بستر کنج هم می‌آرامند ، هر دو شان به پشت خوابیده و بازوی جرج دور شانه‌ی هیلی قرار می‌گیرد . برای یک لحظه ، فقط به بیرون پنجره خیره می‌شوند و کاکتوس و تپه‌های صحاری " مجاوا " را در پناه نور ستارگان تماشا می‌کنند .

هیلی

قشنگه ، نیست؟

جرج

خیلی .

جرج گیلان را زمین می‌گذارد و موهای هیلی را می‌بوسد . هیلی به طرف او می‌غلطد و چهره به چهره‌ی مرد قرار می‌گیرد .

هیلی

جرج؟

جرج

بله.

هیلی

تو واقعا راهنمای مسائل جنسی تدوین می‌کنی؟

جرج

بله واقعا. ولی باید اعترافی بکنم.

هیلی

خب.

جرج

اما عملا در کتاب‌های باغبانی مهارت بیشتری دارم.

هیلی

(لبخند می‌زند)

واقعا؟

جرج

آره. آخه رشته‌ی تخصصی منه.

هیلی

یک متخصص معتبر؟

جرج

مسلمه.

هیلی

خب. چیزی هست که بخوای درباره‌ی باغبانی به‌عنوان رهنمود به من بدی؟

جرج

منظورت چند درسی در باب تکنیک‌های باغبانی است؟

هیلی

بله. اشاراتی سودمند برای مبتدیان.

جرج

خب، موقع باغبانی یک قاعده باید یادت باشه. با گل لادن خشن باش.

هیلی

که این طور؟

(۲۴)

جرج

بله.

هیلی

نرم و نازکی به اشان نمی سازه، ها؟

جرج

هرچه خشن تر باشی بهتره.

هیلی چانه‌ی مرد را می بوسد.

هیلی

عالیه. دیگه چه باید بدونم؟

جرج

در مورد پرورش آزالیه، یک رازی هست.

هیلی

بگو. گوش میدم.

هیلی خودش را بیشتر درکنج کردن جرج جا می دهد و گوش هایش را گاز می گیرد.

جرج

با آزالیه همان رفتاری را داشته باش که با بگونیا داری.

هیلی

شوخی نمی کنی؟

جرج

کتاب راهنما می گه.

هیلی

(میخواهد روشن شود)

پس میگی: " آنچه برای آزالیه خوبه برای بگونیا هم خوبه " .

جرج

بهتر از این نمی شه بگم .

هیلی روی یک آرنج تکیه می دهد .

هیلی

جرج . این موضوع جالبه .

جرج

نگفتم .

هیلی

میخوام برم پائین تر .

جرج

مهمان من باش .

(۲۵)

باشه .

هیلی

آن وقت ، اگر با آزالیه ، همان رفتاری را داشتی که با گل لادن داری چه

اتفاقی می افتد ؟

جرج نگاهی به پنجره می اندازد - و خشکش می زند .

زاویمی جدید - برش تکان دهنده

در خارج از پنجره ، جسد مردی ناگهان به داخل کادر می آید . جسد به

نحو عجیبی در حالی که کتش روی یک پیچ برآمده از پنجره گیر کرده آویزان

است . جرج به نفس نفس می افتد . سوت قطار به صدا در می آید و جیغ می کشد .

چهره‌ی مرده را آشکارا می بینیم - آقای مسنی است با سبیل سفید و ریش

بزی معلوم است که از ناحیه‌ی سر زده‌اندش و شره‌های خون از کنار چهره‌اش

جاری است .

جرج از تختخواب بیرون می‌پرد. جسد، لحظه‌ای دیگر تاب می‌خورد و می‌افتد سوت قطار تمام می‌شود و همه چیز بار دیگر آرام است.

داخلی. کوپه‌ی جرج - زاویه‌ی دیگر

هیلی چیزی ندیده، اما به جرج نگاه می‌کند که به پنجره خالی خیره شده و سنگ شده است.

هیلی

جرج. چیه؟ از اینکه اون سؤال را کردم معذرت می‌خوام.

جرج

اونو دیدی؟ اون مرد؟

جرج لامپ کوپه را روشن می‌کند و به طرف پنجره می‌شتابد، می‌خواهد آن پائین روی ریل‌ها را ببیند.

هیلی

کدوم مردو؟

جرج

بیرون پنجره یه مرد بود. تو سرش خورده بود.

هیلی

چی؟

جرج

(خیلی هیجان زده)

هیلی، شوخی نمی‌کنم. یک مرده از سقف افتاد پائین.

(۲۶)

کتش گیر کرده. دیدمش. چکار باید بکنم؟ باید به مسئولین قطار بگم.

شاید اونا بتونند قطار رو نگر دارند.

هیلی

او او، ناراحت نباش!

هیلی از تختخواب بیرون می‌آید و او را می‌گیرد.

هیلی

بیا بشین . یک کم دیگه شامپاین لازم داری .

جرج

شوخی نمی‌کنم هیلی . دیدمش .

هیلی

خیلی خب . بیا .

جرج می‌نشیند و هیلی برایش کمی شامپاین توی گیلان می‌ریزد . جرج با یک جرعه آن را سر می‌کشد .

جرج

نمی‌تونم باور کنم .

هیلی

منم نمی‌تونم باور کنم .

جرج

ولی دیدمش . واقعا دیدمش .

هیلی

البته که دیدیش . یه چیزی دیدی . اما کی می‌دونه چی بوده . یک روزنامه کهنه ، یه بادبادک بچه‌ها . یک نقاب یا هر چیز دیگه .

جرج

نه حتم دارم یک جسد بود ، - یک مرده - چشمش اینقدر روشن بود .

هیلی

از کلهت هم روشن‌تر . جرج خیالات برت داشته .

جرج

نه حتم دارم که خیالات نبود .

هیلی

خب ، پس راهنمای قطار را صدا کن و ماجرایت را برایش تعریف کن . تازه یه بطری دیگه شامپاین باقی مانده .

جرج

اون فکر می‌کنه من مست بودم .

هیلی

از کجا این فکر به سرش می‌زنه؟

جرج

اما ، هیلی ، خیلی روشن و واضح بود .

هیلی

بیا اینجا .

هیلی بالش جرج را درست می‌کند و از جرج می‌خواهد که پاهایش را روی تخت

دراز کند . جرج پیشانی‌اش را می‌مالد .

جرج

سرم گیج میره .

هیلی

دراز بکش .

جرج در حالی که آهی می‌کشد روی بستر می‌افتد . هیلی پخش کاست را که وقتی

جرج برش گردانده بود متوقف شده بود بر می‌دارد و به دنبال جایی می‌گردد که

برای کاست محفوظ باشد . دوباره کاست را روشن می‌کند (تم هیلی) و آن را روی

یکی از قفسه‌های بالای نزدیک پنجره می‌گذارد .

جرج

اگر جنون مستی اینه ، من از مشروب ، تمام عمر ، دست می‌کشم .

هیلی

میدونی ، عقل آدم ، تمام وقت ، کلک‌های عجیبی در می‌آره .

راحت باش و فراموش کن .

هیلی چراغ‌ها را خاموش می‌کند و در کنار جرج دراز می‌کشد . جرج لحظه‌ای

طولانی به او نگاه می‌کند .

جرج

چه آهنگ قشنگیه .

هیلی

آره قشنگه .

جرج به آرامی لبان هیلی را می‌بوسد و با عطفوت بسیار زیاد به او نگاه می‌کند .

جرج

هیلی ، تو خیلی قشنگی .

هیلی که علی‌رغم آشنائی‌اش با اینچنین رابطه‌ها ، به این‌گونه مهر و عطفوت‌ها عادت ندارد و اشک توی چشم‌هایش جمع می‌شود .

(۲۸)

هیلی

منم از تو خوشم می‌آید .

مرد باردیگر به زن نزدیک می‌شود آن‌ها مدتی با حرارت تمام یکدیگر را می‌بوسند . این اولین باری است که این دو نیاز واقعی و میل متقابل درونی‌اشان را نشان می‌دهند و وقتی وقفه‌ای در این بوسه بوجود می‌آید ، نگاهی به یکدیگر می‌اندازند و می‌دانند این احساس تازه یک احساس واقعی است و چیزی ویژه .

جرج

مطمئنی ، خواب نمی‌بینیم ؟

هیلی

شاید دوتائی‌امان خواب می‌بینیم ؟

زن در بازوان مرد جا می‌گیرد و مرد با اشتیاق تمام او را در آغوش می‌گیرد .

توجه کنید که صحنه دارای شروع ، میان و پایان است . این صحنه هم چنین نقطه عطف انتهای قسمت اول است . پس رویداد یا حادثه‌ای را که ما را به قسمت دوم می‌برد نیز در آن پیدا کنید . همچنین به‌گرمای عاطفی خاصی که میان دوشخصیت ایجاد می‌شود توجه کنید . روی پرده ، وایلدرو کلی‌برگ به این صحنه احساس زندگی می‌دهند و از آن لحظه‌ای زیبا و دوست‌داشتنی خلق می‌کنند .

□ بعنوان تمرین

با ایجاد ظرف و سپس تعیین محتوی، صحنه‌ای را خلق کنید .
 هدف صحنه را پیدا کنید ، سپس مکان و زمان صحنه را انتخاب کنید . اجزاء یا
 عناصر تشکیل دهنده‌ی صحنه را پیدا کنید تا بتوانید بعد و برخورد در صحنه
 ایجاد کرده، درام ایجاد کنید . یادتان باشد، درام یعنی برخورد : پس به
 دنبال برخورد باشید .
 داستان همیشه، گام به گام ، صحنه به صحنه به سوی گره‌گشایی جلو می‌رود .

۱۰

شکل فیلمنامه



بازگشت به وطن

■ حال سادگی شکل فیلمنامه را توضیح می‌دهیم .

وقتی سرپرست بخش داستان‌سینه‌موبیل بوم و روزانه، به‌طور متوسط سه فیلمنامه می‌خواندم، در پاراگراف اول فیلمنامه می‌توانستم بگویم که نویسنده‌ی آن حرفه‌ای بوده یا آماتور، اشارات فراوان به زاویه‌ی دوربین، نمای عمومی، نمای نزدیک دستوراتی درباره‌ی زوم، حرکت چرخشی دوربین و دالی و نظایر این‌ها بی‌درنگ نویسنده‌ای تازه‌کار را برایم مشهود می‌کرد که نمی‌دانسته اساساً چه کار دارد می‌کند.

به‌عنوان خواننده، همیشه به دنبال بهانه‌ای بوم که فیلمنامه نخوانم. بنابراین وقتی بهانه پیدا می‌کردم – مثل اغراق در دستورات دوربینی – از خواندن فیلمنامه اجتناب می‌کردم. دیگر لازم نبود ده صفحه از فیلمنامه را بخوانم. می‌دانید در هولیوود بدون یاری خواننده، نمی‌شود فیلمنامه فروخت. پس به خواننده فیلمنامه، بهانه ندهید که فیلمنامه‌ی شما را نخواند. شکل فیلمنامه درباره‌ی همین موضوع است. یک فیلمنامه‌ی حرفه‌ای چیست و چه نیست؟ به‌نظر می‌رسد همگان تصورات غلط مشابهی از شکل فیلمنامه دارند. بعضی‌ها

می‌گویند اگر فیلمنامه می‌نویسید ، " ملزم " هستید به صورت زاویه‌ی دوربین بنویسید: اگر بپرسید چرا ، آنها من من می‌کنند که: " تا کارگردان بداند چه چیز را فیلمبرداری کند ! " بدین ترتیب این عده از فیلمنامه نویسی کاری پیچیده و بی معنی به نام " نوشتن زاویه‌ی دوربین " خلق می‌کنند . اینطوری فایده ندارد .

شکل فیلمنامه ساده است : آنقدر ساده که درحقیقت غالباً افراد می‌خواهند آن را پیچیده تر کنند . " ریچارد فین من " ^۱ پزشک برنده‌ی جایزه نوبل از " تکنیکوم کالیفرنیا " یک بار گفت که " قوانین طبیعت آن قدر ساده است که برای درک آنها باید بهورای پیچیدگی فکر علمی برویم " . قانون فیلمنامه نویسی هم این است : برای هر کنش یک واکنش متضاد و برابر وجود دارد . از این هم ساده تر !

" اف . اسکات فیتزجرالد " در این مورد یک نمونه‌ی خوب است . او که شاید با استعدادترین نوول پرداز آمریکائی قرن بیستم است ، برای نوشتن فیلمنامه به هالیوود آمد . اما با درماندگی شکست خورد - خیلی سعی کرد تا " زوایای دوربین " و تکنولوژی پیچیده‌ی سینما را یاد بگیرد و گذاشت این عوامل مخل کار فیلمنامه نویسی او شود . حتی یک فیلمنامه از فیلمنامه‌هایی که او در این دوران نگاشت ، بدون بازنویسی گسترده به صورت فیلم در نیامد . تنها فیلمنامه‌ی ناتمام او ، فیلمنامه‌ای به نام " خیانت " ^۲ برای " جون کرافورد " ^۳ در دهی ۳۰ است که مثل یک " فوک " ^۴ تصویری بنا شده است ، اما قسمت سوم آن کامل نیست و همچنان در صندوقخانه‌ی استودیو خاک می‌خورد .

غالب کسانی که می‌خواهند فیلمنامه بنویسند ، از اسکات . فیتزجرالد کم ندارند .

وظیفه‌ی فیلمنامه‌نویس این نیست که زوایای دوربین و واژگان فنی نماها را در فیلمنامه بیاورد . این کار نویسنده نیست . کار نویسنده این نیست که به کارگردان بگوید از چه چیز و چگونه فیلمبرداری کند . اگر در فیلمنامه مشخص

1- Richard Feynman

2- Infidelity

3- Joan Crawford

* فوک : گونه‌ای ساختار موسیقی است که در آن چند ساز یا چند خواننده به دنبال

4- Fugue

هم و در تقلید یکدیگر ملودی را اجرا می‌کنند .

کنید که صحنه چگونه باید فیلمبرداری شود، کارگردان احتمالا فیلمنامه را دور خواهد انداخت. حق هم دارد.

کار نویسندگان، نوشتن فیلمنامه است. کار کارگردان هم فیلم کردن فیلمنامه است. یعنی اینکه واژه‌ها را از کاغذ بگیرد و آن‌ها را به صورت تصاویر سینمایی درآورد. و وظیفه فیلمبردار، نورپردازی صحنه و قراردادن دوربین به طریقی است که از نظر سینمایی داستان را خلق کند.

من اتفاقاً یکبار در صحنه‌ی فیلمبرداری "بازگشت به خانه"، در جوار "جین فاندا"، "جان وویت" و "بروس درن"^۱ حضور داشتم. "هال اشبی" کارگردان فیلم داشت صحنه‌ای را با "جین فاندا" و "پنلوپ میلفورد"^۲ تمرین می‌کرد، در حالیکه "هسکل وکسلر"^۳ مدیر فیلمبرداری داشت دوربین را آماده می‌کرد.

کار بدین صورت بود. "هال اشبی" در گوشه‌ای با "جین فاندا" و "پنلوپ میلفورد" درباره‌ی ظرف صحنه صحبت می‌کرد. هسکل وکسلر داشت به گروه فنی می‌گفت، نورافکن‌ها را کجا بگذارند. بعد اشبی، میلفورد و فاندا صحنه را تمرین می‌کردند: جین با این جمله راه می‌افتاد، میلوپ با اشاره وارد می‌شد، به طرف بستر می‌رفت، تلویزیون را روشن می‌کرد و به همین ترتیب وقتی تمرین به پایان می‌رسید، هسکل وکسلر با "چشمی" تیزبین آن‌ها را دنبال می‌کرد و اولین زاویه‌ی دوربین را تعیین می‌کرد. وقتی کار اشبی با فاندا و میلفورد تمام می‌شد، وکسلر به اشبی نشان می‌داد که می‌خواهد دوربین را کجا قرار دهد. اشبی هم با آن موافقت می‌کرد. و به این ترتیب دوربین را مستقر می‌کردند، ستاره‌های فیلم وارد صحنه می‌شدند و صحنه با دوربین چندین بار تمرین می‌شد. سپس اصلاحات جزئی انجام می‌شد و همه چیز آماده‌ی فیلمبرداری می‌شد.

روش کار به ترتیب فوق است. سینما رسانه‌ای تعاونی است. افراد برای خلق یک فیلم با هم همکاری می‌کنند. نگران زوایای دوربین نباشید!، نوشتن توضیحات صحنه‌ای با حرکت پیچیده‌ی دوربین یا ناویژن ۷۰ میلیمتری با لنز ۵۰ میلیمتری آن هم روی جراثقال "چپمن" را فراموش کنید.

گرچه طی دهه‌ی بیست و سی، دورانی بود که وظیفه‌ی کارگردان، راهنمایی بازیگران و وظیفه‌ی نویسنده، نوشتن زوایای دوربین برای فیلمبردار بود. اما دیگر اینطور نیست، آن دوران گذشته، کار شما نیست که زوایای دوربین بنویسید.

کار شما نوشتن فیلمنامه است. صحنه به‌صحنه و نما به نما.

اما نما چیست؟

نما چیزی است که دوربین می‌بیند.

صحنه از نما تشکیل می‌شود، یک یا مجموعه‌ای از نماها. چندتا و از چه نوع چندان مورد نظر نیست. انواع و اقسام نما وجود دارد. می‌توان صحنه‌ای توصیفی نوشت مثل "خورشید در کوهها طلوع می‌کند" و کارگردان یک، سه، پنج یا ده نمای مختلف استفاده کند تا از نظر تصویری احساس "طلوع خورشید در کوهها" را زنده کند.

صحنه، به صورت نمای اصلی^۱ یا نمای خاص^۲ نوشته می‌شود. نمای اصلی نشان دهنده‌ی فضای عمومی صحنه است، مثل فضای اطاق، فضای خیابان، فضای ورودی هتل. نمای خاص بخش خاصی از اطاق، مثلا در ورودی آن و یا جلوی فروشگاه خاصی از خیابان خاصی را نشان می‌دهد صحنه‌های فیلم‌های "قطار سیلوراستریک" و "محله‌چینی" به صورت نمای اصلی ارائه شده‌اند. در فیلمنامه "شبه" از نماهایی خاص و اصلی تواما استفاده شده است. اگر می‌خواهید صحنه‌ی گفتگوئی را به صورت نمای اصلی بنویسید، فقط باید بنویسید، داخلی. رستوران شب - و بگذارید شخصیت‌هایتان بدون هیچ‌گونه اشاره به دوربین یا نما با یکدیگر صحبت کنند.

می‌توان هر چقدر کلی یا هر چقدر جزئی که مایل بود نوشت. صحه می‌تواند یک نما باشد - مثل اتومبیلی که به سرعت از خیابان می‌گذرد - یا مجموعه‌ای نما از زوجی که دعوا می‌کنند.

نگاه دیگری به شکل فیلمنامه بیندازیم.

- (۱) خارجی . صحرای آریزونا - روز .
- (۲) زمین زیر خورشید سوزان داغ شده ، همه جا صاف و لم یزرع است . در فاصله‌ی دور ، ابری از غبار برمی‌خیزد و جیبی از میان بیابان پیش می‌آید .
- (۳) در حال حرکت .
جیب از میان کاکتوس‌ها و خارها می‌گذرد .
- (۴) داخلی . بطرف جو چاکو^۱ .
- (۵) جو ، بی‌باکانه می‌راند . جیل ، دختری بیست‌ساله و جذاب در کنار او نشسته است .
- (۶) جیل .
- (۷) (داد می‌زند) .
- (۸) چقدر دیگه مونده؟

جو

تقریباً دو ساعت ، چطوری؟

- (۹) جیل از روی بی‌حوصلگی لبخند می‌زند .

جیل

می‌گذروم .

- (۱۰) ناگهان موتور ماشین صداهای ناهنجاری می‌کند . آن دو به یکدیگر نگاه می‌کنند و مضطرب می‌شوند .

(۱۱) برش به

این شکل درست ، حرفه‌ای و امروزی فیلمنامه نویسی است . برای این کار قوانین معدودی وجود دارد . نحوه‌ی سطر بندی فیلمنامه هم چنین است :

سطر اول - محل عمومی یا خاص . در فضای خارجی هستیم ، خارجی .

جایی در صحرای آریزونا : زمان هم روز است .

سطردوم - یک سطر فاصله بدهید و سپس توصیف افراد ، اماکن و حرکت‌ها

را بدهید . در توصیف‌ها ، سطرها با یک سطر فاصله از هم و تمام عرض کاغذ را

بر می‌کنند. توصیف شخصیت‌ها یا اماکن نباید بیشتر از چند سطر باشد.
سطر سوم - یک سطر فاصله بدهید، واژه‌ی کلی "در حال حرکت" تغییری در مرکز توجه دوربین را نشان می‌دهد (این دستور دوربینی نیست - بلکه نوعی پیشنهاد است).

سطر چهارم - یک سطر فاصله بدهید: تغییری از فضای خارجی به فضای داخلی وجود دارد. توجه‌مان معطوف به شخصیت اصلی، جوچاکو است.
سطر پنجم - نام شخصیت‌های جدید را با حروف درشت و یا با کشیدن خطی در زیر آنها مشخص کنید.

سطر ششم - گفته‌ی شخصیت‌ها در وسط صفحه و بصورت مشخص و مجزائی قرار می‌گیرد.

سطر هفتم - میزانشن‌های صحنه برای بازیگر در پرانتز و زیر اسم شخصیتی که صحبت می‌کند قرار می‌گیرد. سطور از هم یک سطر فاصله دارند. از پرانتز همه‌جا نباید استفاده کرد، هر جا لازم شد از آن استفاده کنید.

سطر هشتم - گفتگو در وسط صفحه و طوری قرار می‌گیرد که آنچه شخصیت می‌گوید واحد مشخصی را در وسط صفحه تشکیل دهد، به ترتیبی که توصیف‌های صحنه که سطرها را به‌طور کامل پر می‌کنند آن را در بر می‌گیرند. سطور گفتگو به فاصله‌ی یک سطر از هم نگاشته می‌شوند.

سطر نهم - میزانشن صحنه، شامل کارهایی می‌شود که شخصیت در صحنه انجام می‌دهد. این‌ها عبارتند از واکنش بازیگران. یا سکوت آن‌ها.

سطر دهم - زیر اثرات صوتی یا اثرات موسیقی همیشه خط کشیده می‌شود. از اثرات صوتی و موسیقی در فیلمنامه نباید زیاده از حد استفاده کرد. زیرا اضافه کردن اثرات صوتی و موسیقی، آخرین مرحله‌ی فیلمسازی را تشکیل می‌دهد در این مرحله فیلم "قفل" می‌شود، یعنی نوار تصویر را دیگر نمی‌شود تغییر داد یا اصلاح کرد. مسئولان کار در این مرحله در فیلمنامه مروری سطحی می‌کنند و جاهایی را که موسیقی و افکت لازم است، مشخص می‌کنند. به‌عنوان نویسنده می‌توانید با مشخص کردن اشاراتی به اثرات صوتی یا موسیقی آن‌ها را در این کاریاری کنید. سینما با دو نظام سروکار دارد. تصویر، آنچه می‌بینیم و صدا، آنچه

می‌شنویم. تصویر باید قبل از آنکه به مرحله صدا برسیم کامل شود. سپس این دو قسمت با هم همزمان می‌شوند. این کاری دراز و پیچیده است.

سطریازدهم - اگر بخواهید پایان صحنه را نشان دهید، می‌توانید بنویسید "برشبه" یا "درهم‌آمیزی" یا [دیزالو] (درهم‌آمیزی به معنی روی هم آمدن دو تصویر است: یک تصویر غروب می‌کند و در همان حال تصویر دیگر طلوع می‌کند). یا "غروب تصویر" که به معنی محو تصویر تا سیاهی است. باید متذکر شد که اثرات نوری مثل "غروب و طلوع" یا "درهم‌آمیزی" تصمیماتی سینمایی است که به عهده‌ی کارگردان یا مسئول پیوند فیلم است، کار نویسنده نیست. اساس شکل فیلمنامه همین‌هاست. که خیلی ساده است.

همین هم برای خیلی‌ها که می‌خواهند فیلمنامه بنویسند، شکل جدیدی است. پس باید برای یادگیری شیوه‌ی نگارش آن، صبر داشته باشید. از خطا کردن نهراسید. مدتی طول می‌کشد تا به آن عادت کنید. هرچه بیشتر این شیوه‌ی نگارش را تمرین کنید برایتان آسان‌تر می‌شود. بعضی اوقات من از دانشجویانم می‌خواهم که ده صفحه از فیلمنامه‌ای را فقط بنویسند یا تایپ کنند تا تصویری از شکل آن بدست آورند.

زمانی دانشجویی داشتم که گزارشگر خبر تلویزیون شبکه‌ی سی.بی.اس بود. او می‌خواست فیلمنامه بنویسد اما از یاد گرفتن شکل فیلمنامه‌نویسی سر باز می‌زد. در واقع فیلمنامه‌اش را مثل گزارش خبری می‌نوشت، حتی از همان نوع کاغذ هم استفاده می‌کرد. وقتی این موضوع را به او تذکر دادم، گفت بعد از نوشتن اولین دست‌نویس فیلمنامه، شیوه‌ی نگارشش را تغییر خواهد داد. او به من توضیح داد که تا به حال این‌طوری می‌نوشته و نوشتن به‌گونه‌ی دیگری برای او راحت نیست. او شیوه‌ی نگارشش را عوض نمی‌کرد به این ترتیب بود که هیچ‌وقت نتوانست فیلمنامه‌اش را به پایان رساند.

اگر می‌خواهید فیلمنامه بنویسید در شکل درست فیلمنامه بنویسید! از همان ابتدا فیلمنامه را درست بنویسید به نفع شماست.

واژه‌ی دوربین بندرت در فیلمنامه‌نویسی معاصر بکار می‌رود. اگر فیلمنامه‌اتان ۱۲۵ صفحه است، نباید بیشتر از چندبار اشاره به دوربین در متن فیلمنامه وجود

داشته باشد. شاید ده بار طبیعی باشد. ولی مردم می‌گویند نما چیزی است که دوربین می‌بیند، اگر از واژه‌ی دوربین استفاده نکنید، پس چگونه می‌توان توصیف نماها را نوشت؟

قاعده این است: موضوع نما را پیدا کنید!

آنچه دوربین یا چشم شما می‌بیند چیست؟ در محدوده‌ی کادر هر نما چه چیز اتفاق می‌افتد؟

اگر بیل از آپارتمانش بیرون می‌آید و به سمت اتومبیلش می‌رود، موضوع نما چیست؟ بیل؟ آپارتمان؟ اتومبیل؟ بیل موضوع نماست.

اگر بیل سوار اتومبیلش شود و در خیابان رانندگی کند این بار موضوع نما چیست بیل؟ اتومبیل؟ یا خیابان؟

معلوم است که اتومبیل، مگر اینکه بخواهید صحنه‌اتان در داخل اتومبیل باشد. آن وقت می‌شود: داخلی. اتومبیل - روز در حال حرکت، یا ایستاده.

موقعی که موضوع نما را مشخص کردید، می‌توانید حرکت تصویری که در محدوده‌ی نما اتفاق می‌افتد، توصیف کنید.

من فهرستی از واژه‌هایی که می‌تواند جایگزین واژه‌ی دوربین در فیلمنامه شود جمع‌آوری کرده‌ام. اگر شک دارید از واژه‌ی دوربین استفاده کنید یا نه همیشه بهتر است از این واژه استفاده نکنید. واژه‌ی دیگری به جای آن پیدا کنید. این واژه‌های کلی که در توصیف نماها به کار می‌رود، به شما امکان می‌دهد، فیلمنامه‌اتان را به شیوه‌ای ساده، موثر و تصویری بنویسید.

واژگان فیلمنامه‌نویسی (برای جایگزین کردن به جای کلمه دوربین)

قاعده: موضوع نما را پیدا کنید.

اصطلاح	مفهوم
۰۱. زاویه روی ^۱ ...	مکان، شخص یا چیزی - زاویه روی بیل که آپارتمانش را ترک می‌کند.
۰۲. به طرف ^۲	مکان: شخص یا چیزی - به طرف بیل که آپارتمانش را ترک می‌کند.
۰۳. زاویه‌ی دیگر ^۳	واریاسیونی از نما - زاویه‌ی دیگری از بیل که از آپارتمانش بیرون می‌آید.
۰۴. زاویه‌ی بازتر ^۴	تغییری در کانون توجه صحنه - از زاویه روی بیل به زاویه‌ی بازتری که بیل و محیطش را نشان می‌دهد.
۰۵. زاویه‌ی جدید ^۵	واریاسیونی از نما، غالباً برای "تقطیع صفحه" برای ایجاد سیمای سینمایی‌تر بکار می‌رود - زاویه‌ی جدیدی از بیل و جین در میهمانی در حال رقص.
۰۶. نقطه نظر ^۶	نقطه نظر شخص، چطور چیزی به نظرش می‌آید - زاویه روی بیل در حال رقص با جین از نقطه نظر جین، بیل لبخند می‌زند و خوش می‌گذراند. این را می‌توان نقطه نظر دوربین هم گفت.
۰۷. زاویه برگشت ^۷	تغییری در پرسپکتیو است که معمولاً عکس نمای نقطه نظر محسوب می‌شود، مثلاً "نقطه نظر بیل که به جین نگاه

1- Angle On

2- Favoring

3- Another Angle

4- Wider Angle

5- New Angle

6- POV. Point Of View

7- Reverse Angle

می‌کند و زاویه‌ی برگشت از جین که به بیل نگاه می‌کند -
یعنی آنچه جین می‌بیند .

۸ . نما از روی شانه^۱

غالبا برای نماهای نقطه‌نظر و زاویه‌ی برگشت بکار می‌رود .
معمولا پشت سر شخصیت در پیش زمینه کادر و چیزی که
به آن نگاه می‌کند ، پس زمینه‌ی کادر را تشکیل می‌دهند .
کادر ، خط مرزی چیزی است که دوربین می‌بیند - بعضی
اوقات به‌عنوان خط کادر از آن یاد می‌شود .

۹ . نمای متحرک^۲

توجه به حرکت نماست - نمای متحرکی از جیب که صحرا
را طی می‌کند یا بیل که جین را تا در همراهی می‌کند .
می‌آید تا به تلفن جواب دهد . برای اشاره به این نما
واژه‌ی نمای متحرک کافی است ، اشاره به حرکات چرخشی
عمودی ، افقی ، زوم و جراثقالی دوربین غیر ضروری است .

۱۰ . نمای دونفره^۳

موضوع نما دو نفر است - یک نمای دونفره از بیل و
جین که در آستانه‌ی در باهم صحبت می‌کنند . نمای سه
نفره هم هست . همسایه‌ی جین ، مردی با قد یک متر و
هشتاد و پنج سانتیمتر ، در خانه را برای آن‌ها باز می‌کند .
همانکه می‌گوید - نزدیک . از آن با احتیاط برای تاکید

۱۱ . نمای نزدیک^۴

استفاده کنید . نمای نزدیک بیل که به هم اطاقی جین
خیره شده است . وقتی جیک گیتس در " محله‌چینی "
چاقو بینی‌اش را زخمی می‌کند ، رابرت تاون در فیلمنامه
یک نمای نزدیک گذاشته است . این یکی از معدود لحظاتی
است که تاون از این واژه در طول تمامی فیلمنامه استفاده
کرده است .

۱۲ . لائی (از چیزی)^۵

نمای نزدیک از چیزی - عکس روزنامه - سرتیتر صفحه‌ی

1- Over the Shoulder Shot

2- Moving Shot

3- Two Shot

4- Close Shot

5- Insert

ساعت ، ساعت مچی یا شماره تلفن که در صحنه‌های لائی گذاشته می‌شود .

حال که فهمیدید این واژگان درنگارش فیلمنامه از موضعی مطمئن و انتخابی چقدر به یاری‌اتان خواهد آمد – پس می‌دانید بی‌نیاز از راهنمایی‌های دوربینی مشخص، چکار خواهید کرد .

نگاهی به شکل فیلمنامه‌نویسی معاصر بیندازید . این نه صفحه‌ی اول فیلمنامه‌ی من موسوم به "مسابقه"^۱ است که فیلمی ماجرائی است که هنوز ساخته نشده است . فصل شروع یک فصل حرکت‌دار است . ماجرای مردی است که می‌خواهد رکورد سرعت آبی را با قایق موشکی‌اش بشکند .

شکل فیلمنامه را در صفحات ذیل بررسی کنید : دنبال موضوع هر نما باشید و اینکه چگونه هر نما جزئی از بافت کل فصل را تشکیل می‌دهد . "اولین بار" ، عنوان این فصل است . این اولین تلاش در شکستن رکورد سرعت آبی است .

(صفحه اول فیلمنامه)

"مسابقه"

طلوع تصویر

(اولین بار)

خارجی . دریاچه‌ی بنکز^۲، واشنگتن – قبل از طلوع آفتاب .

چندزایه

یک چند ساعت قبل از طلوع . چند ستاره و قرص کامل ماه در آسمان سپیده‌دم دیده می‌شود .

دریاچه بنکز

آبراه درازی است که بر بستری از دیوارهای سخت سد "گران‌دکولی"^۳ آرمیده است . انعکاس‌مواج ماه بر آب افتاده است . همه چیز ساکت است و آرام . انتظار .

سپس، صدای غرش بسیار زیر کامیونی را می‌شنویم

نمای نزدیک از چراغ‌های جلوی اتومبیل - در حال حرکت
کامیونی کوچک به داخل کادر می‌آید. عقب می‌آئیم تا کامیون را که یدک‌کش
بزرگی به دنبال دارد ببینیم. محموله‌ی معمائی را کرباسی پوشانده است. این
محموله چه چیزی می‌تواند باشد، - یک مجسمه‌ی هنری مدرن، موشک کپسول
سفینه فضائی - محموله در حقیقت ترکیبی از همه‌ی این‌هاست.

زاویه‌ی دیگر

کاروانی متشکل از هفت اتومبیل به آرامی در خم بزرگراه سه ردیفه‌ای می‌گذرد.
یک وانت و یک استیشن واگن در پیشاپیش آن‌ها در حرکت است. استیشن‌واگن
دیگری نیز در پیشاپیش وانت و یدک‌کش دیگری در حرکت است. در پشت آن‌ها
دو یدک‌کش بزرگ و یک وانت حامل ابزارآلات در حرکت است. روی آن‌ها این
حروف به چشم می‌خورد: **Saga Men's Cologne**

داخلی، استیشن واگن جلوئی

سه نفر در استیشن واگن هستند، رادیو با صدای آهسته‌ای ترانه " کانتری‌وسترن "
می‌زند.

استرت بومن^۱ در حال رانندگی است، مردی لاغر، با چشم‌های حالت‌دار،
اهل تگزاس که بهترین فلزکار و اعجوبه‌ی مکانیک غرب می‌سی‌سی‌پی^۲ است.
جک‌راین^۳ در کنار پنجره نشسته و فکوران به تاریکی قبل از طلوع آفتاب
خیره شده است.

(۲)

مردی مصمم و کله‌شق که بسیاری او را طراح قایق‌های مجلل و پرزرق و برق و نابغه‌ای
دیوانه، یا راننده‌ی بی‌باک مسابقات می‌دانند، البته او هر سه این‌هاست.

راجر دالتون^۱ در صندلی عقب نشسته است. مردی آرام و عینکی که به نظر می‌رسد متخصص سیستم‌های موشکی باشد.

کاروان

راهش را از میان بزرگراه جنگلی به سوی سد "گراندکولی" و آبراه درازی که دریاچهی بنکز نام دارد (قبلا دریاچهی فرانکلین. دی. روزولت نامیده می‌شد) طی می‌کند.

خارجی. دریاچهی بنکز - طلوع آفتاب

همچنان که کاروان در دورها حرکت می‌کند، آسمان روشن می‌شود و اتومبیل‌ها در برابر آسمان سپیده دم مثل کرم‌های شبتاب به نظر می‌آیند.

زاویه روی محوطه‌ی کارگاه قایق

اتومبیل‌ها به محل می‌رسند و پارک می‌کنند. وانت سرکاروان متوقف می‌شود و یک چند اعضای گروه از آن بیرون می‌پرند. سایرین هم به تبعیت، فعالیت را آغاز می‌کنند.

یک کلبه‌ی پیش ساخته‌ی دراز در نزدیکی آب قرار گرفته است. این کلبه، کارگاه قایق نام دارد. که شامل محل کار، میزهای کار، نورافکن و محل ابزارآلات است. دو اتومبیل در نزدیکی آن پارک می‌کنند.

زاویه‌ی دیگر

یک چند نفر از گروه بیرون می‌پرند و تجهیزات گوناگون را از اتومبیل پیاده می‌کنند و آن‌ها را به محل کار می‌برند.

در استیشن واگن

استرت استیشن واگن را پارک می‌کند، راین اولین کسی است که از آن پیاده می‌شود. سپس راجر بیرون می‌آید و به طرف کارگاه می‌رود.

زاویه‌ی جدید

یک واحد سیار تلویزیونی از برنامه‌ی "جهان ورزش" به همراه پاره‌ای از گزارشگران ورزشی شهر "سیاتل"^۱ و سائل خود را در محل مستقر می‌کنند.

زاویه‌ی بازتر

مسئولین مختلف و متصدیان زمان سنج که روی پیراهنشان حروف P.T.S. نقش بسته، تجهیزات مختلف الکترونیک زمان سنج، میزهای زمان سنج، شماره اندازه‌ها و شناورهای سیال زمان سنج را در محل مستقر می‌کنند. تصاویر ویدیوئی مونیتور واحد سیار در اینجا به صورت مونتاژی از فعالیت افراد شکل می‌گیرد. "حس" این فصل باید آرام باشد مثل کسی که بیدار می‌شود و سپس به تدریج به ریتم تند و هیجان‌انگیز فصل پرتاب موشک بدل شود.

(۳)

داخلی - محوطه‌ی اردو - بعد از طلوع خورشید.

جک راین لباس مخصوص مسابقه‌را که از جنس نسوز است می‌پوشد و استرت کمک می‌کند تا بندهای آن را ببندد. سپس لباس روئی را که روی آن واژه‌های *Saga Men's Cologne* به روشنی دیده می‌شود، می‌پوشد استرت چیزی را روی لباس مرتب می‌کند و دو مرد دیگر نگاهی به یکدیگر می‌اندازند. روی این تصاویر، صدای گوینده را می‌شنویم که:

گوینده‌ی تلویزیون (خارج از تصویر)

این جک راین است. بیشتر شما ماجرا را می‌دونید - راین، یکی از

مبتکرترین طراحان قایق‌های مسابقاتی سرعت - بالا ، پسر کارخانه‌دار ثروتمند، تیموتی را این‌اخر از طرف Sage Men's Cologne پیشنهادی دریافت کرد مبنی بر اینکه یک قایق مسابقه‌ای بسازد که رکورد سرعت آبی را که ۴۶۰ کیلومتر در ساعت توسط "لی تیلور" است بشکند. راین قایقی ساخت که بیشتر از این را انجام می‌دهد: وی اولین قایق موشکی جهان - بله قایق موشکی که از نظر فکر و طرح هم انقلابی است - را ساخته و پرداخته است.

زاویه روی کارگاه قایق

قایق موشکی که روی دو پایه‌ی مخصوص سوار شده، از کارگاه بیرون می‌آید. اسم قایق، "پیش نمونه‌ی یک" است و قایقی موشک مانند با بدنه‌ی براق، مثل هواپیمائی مثلث شکل است. طرح زیبایی دارد، یک کار هنری است. اعضاء گروه قایق را به طرف ریل‌های پرتاب راهنمائی می‌کنند و در آب فرو می‌روند. روی این تصاویر، گوینده‌ی تلویزیون ادامه می‌دهد که:

گوینده‌ی تلویزیون (خارج از تصویر ادامه می‌دهد)

سرعتش چقدر است: معلوم نیست - بعضی‌ها می‌گویند، حتی روشن هم همیشه! اما جک را این می‌گه این قایق می‌تونه به راحتی رکورد ۶۴۰ کیلومتر در ساعتو بشکنه. طراح و سازنده‌ی این قایق راین است. اسمش "پیش نمونه‌ی یک" است، موقعی که اون پرو پیش ناظر اجرا برد، خنده دارتر از همه این بود که - "ساگا" نمی‌تونست کسی رو پیدا کنه که قایق موشکی رو برونه - کسی نمی‌خواست با این قایق رکورد را بشکونه - می‌گفتند قایق خیلی تند میره و مطمئن نیست. در این موقع راین، خلبان مسابقات هواپیماهای دریائی قدم جلو گذاشت و گفت: "من می‌روشمش".

داخلی - واحد سیار تلویزیونی

ردیفی از مانیتورهای تلویزیونی را می بینیم . حرکت به جلو به سوی یکی از آنها که در آن گوینده تلویزیون با جکراین در کنفرانس مطبوعاتی مصاحبه می کند .

(۴)

راین (روی پرده تلویزیون)

ببینید - من خودم این قایق را تکه به تکه ساختم - مثل کف دستم می شناسمش . اگر میدونستم کوچکترین احتمال عدم موفقیت در آن می رود ، یا اینکه ممکنه خودم را صدمه بزنم یا به کشتن بدم - اگر میدونستم که کاملاً بی خطر نیست ، مسلماً قبول نمی کردم . یک کسی باید این کارو به عهده می گرفت از جمله من ! مقصودم اینه که زندگی بالاخره همینه . زندگی یعنی خطر کردن دیگه ؟

گوینده ی تلویزیون (روی پرده تلویزیون)

نمی ترسید ؟

راین (روی پرده تلویزیون)

البته که می ترسم - ولی می دونم که از عهده ی کار بر می آیم . اگر نمی تونستم که اینجا نبودم . این کار را خودم قبول کردم و من مطمئن هستم که رکورد سرعت آبی جدیدی باقی می گذارم و آنقدر زنده می مونم که به شما این شانس را بدم که بعد از انجام مسابقه با من مصاحبه کنید !

می خندد .

زاویه روی الویا^۱

همسر راین ، مضطرب و تنها در کناری ایستاده و لب‌هایش را می‌گزد . او ترسیده و ظاهراً او این موضوع را بیان می‌کند .

خارجی - واحد سیار - صبح زود

گوینده‌ی مصاحبه‌ی تلویزیونی راین ، نزدیک واحد سیار تلویزیون در حالیکه دریاچه در پس‌زمینه اوست ،

گوینده‌ی تلویزیون

چندین سال پیش ، جک راین ، خلبان موفق مسابقات هواپیمای دریائی بود . اما بعد از حادثه‌ای که او را به بیمارستان کشاند - و بعضی از شماها ممکن است آن را بیاد آورید - این کار را کنار گذاشت .

زاویه روی محوطه‌ی شروع مسابقه

لنگرگاه انگشت مانندی در آب دیده می‌شود و قایق یدک‌کش به آن بسته شده است .

(۵)

پیش‌نمونه‌ی یک

روی آب‌نشسته و سوخت‌گیری می‌کند ، دومخزن اکسیژن با دولوله‌ای دراز پولی‌اتیلن در موتور ناپدید شده است . راجر ناظر سوخت‌گیری است .

زاویه روی راین

جک راین از اردوگاه بیرون می‌آید و به طرف قایق موشکی می‌رود . استرت او را همراهی می‌کند .

گوینده تلویزیون (خارج از تصویر)

و حالا اینجا هستیم - در کنار دریاچه‌ی بنکز در شرق واشنگتن. کنار

سد گراند کولی - جایی که در آن جک راین اولین فردی در تاریخ خواهد شد که با قایق موشکی رکورد سرعت آبی جدیدی باقی می‌گذارد .

در محوطه‌ی شروع مسابقه
راین روی لنگرگاه می‌آید و وارد قایق می‌شود .

در قسمت سنجش زمان
مجموعه‌ای از مکانیسم‌های زمان‌سنج شماره‌انداز بسرعت کار می‌کنند ، صفر می‌کنند
و متوقف می‌شوند ،

داخلی . میز فرمان تلویزیون در داخل واحد سیار
کارگردان در جلوی میز فرمان مانیتورهای تلویزیونی نشسته و آماده‌ی گزارش
تلویزیونی می‌شود . هشت مانیتور در جلوی او قرار دارد که هر کدام تصویر
خاصی نشان می‌دهد : یکی گروه کارکنان ، یکی خط آخر مسابقه ، یکی دریاچه ،
یکی شناورهای زمان‌سنج ، جمعیت تماشاگر و غیره . یکی از مانیتورها رایان را که
خود را آماده مسابقه می‌کند نشان می‌دهد .

گوینده‌ی تلویزیون (خارج از تصویر)
با راین دو نفر از همکاران مشغول کار هستند استرت بومن ، مهندس
مکانیک -

زاویه روی استرت
که روی قایق یدک‌کش ایستاده ، بی‌سیم کوچک در دست به دقت راین را تماشا
می‌کند .

گوینده‌ی تلویزیون (خارج از تصویر)
- و راجر دلتون متخصص سیستم‌های موشکی و یکی از دانشمندان

لابراتوار "جت پروپولشن"^۱ که بشر را روی کره ماه پیاده کرد -

زاویه روی راجر

وساثل سوخت‌گیری و سایر جزئیات را بازبینی می‌کند. همه چیز آماده است.

(۶)

راین

در محل راننده، کمربندش را بسته است. استرت در قایق یدک‌کش در همان نزدیکی است.

داخلی. محل راننده در قایق موشکی

راین سه تمهید مختلف قسمت فرمان جلوی خود را بازبینی می‌کند. وی اهرم مخصوصی را که بالای آن نوشته شده، "جریان سوخت" می‌چرخاند، عقربه‌ای در وضعیت قرار می‌گیرد و می‌ایستد. اهرم دیگری را می‌چرخاند که بالای آن نوشته "جریان آب" و عقربه‌ی دیگری به کار می‌افتد. تکمه‌ی قرمزی روشن می‌شود و ما کلمه‌ی "سلح" را می‌بینیم. راین دستش را روی فرمان هدایت و یکانگشتش را کنار تکمه‌ی "پرتاب" می‌گذارد.

راین

تمهیدات مختلف را بازبینی می‌کند، چند نفس عمیق می‌کشد و آماده است.

گوینده‌ی تلویزیون (خارج از تصویر)

- راین آماده به نظر می‌آید.

چند زاویه

از شمارش معکوس. افراد گروه، مسئولین زمان سنج و تماشاگران ساکت می‌شوند، تمهیدات الکترونیکی در حالت صفر منتظرند، افراد گروه تلویزیون روی "پیش نمونه‌ی یک" که مثل پرنده‌ای در شرف پرواز وضعیت گرفته، متمرکز شده‌اند.

استرت

راین را نگاه می‌کند، منتظر است تا او با "شست" علامت بدهد.

راین - نزدیک

آنچه می‌بینیم، چشم‌هایی است که از میان کلاه ایمنی بیرون را دید می‌زنند. متمرکز و تصمیم در آن‌ها موج می‌زند.

در قسمت سنجش زمان

زمان سنج‌ها منتظرند. تمام چشم‌ها روی مکانیسم‌های زمان سنج و قایق روی دریاچه می‌خکوب شده است.

دریاچه

آرام است، در طول مسیر که به مترو مایل نشانه‌گذاری شده، سه شناور زمان سنج استقرار یافته است.

در خط نهائی

راجر و دو عضو گروه ایستاده‌اند، به انتهای مسیر می‌نگرند و نقطه‌ای را که همان قایق است تماشا می‌کنند.

گروه تلویزیونی

منتظر است، فضا از اشتیاق و انتظار مملو است.

نقطه نظر راین

به مسیر مسابقه خیره شده، تکمهی " مسلح " به وضوح در پیشزمینه دیده می شود .

استرت

آخرین جزئیات را بازبینی و بازبینی مجدد می کند . راین آماده است . استرت زمان سنجها را بازبینی می کند - آماده اند . نوبت " شروع " است . با " شست " به راین علامت می دهد و منتظر علامت راین می ماند .

راین

با شست علامت می دهد .

استرت

در بی سیم دستی می گوید .

استرت

زمان سنجی آماده -

(شمارش معکوس را آغاز می کند)

۱۰/۹/۸ - /۵/۴/۳/۲/۱/۰ -

شناور زمان سنج

به ترتیب ، " سه نورسرخ ، و زرد و سبز می زند .

راین

دکمه را روشن می کند و ناگهان

قایق موشکی

حرکت بصورت انفجاری آن را به جلو پرتاب می کند ، به شعله‌ی انگشت مانندی می ماند که سطح آب را می سوزاند و رد می شود .

قایق

عملا مثل موشکی که چند سانتیمتر بالاتر از سطح آب بجهد و پره‌های آن در سرعت بالای ۴۸۰ کیلومتر در ساعت باز شود به طرف خط آخر دریاچه پرواز می‌کند .

درون برش

استرت ، الیویا ، زمان سنج‌ها ، راجر در خط آخر مسابقه ، مانیتورها در اطاق فرمان تلویزیون سیار .

نقطه‌نظر رایین

همچنانکه دنیا در سکوت و در حالت تصویری با سرعت تند به درون می‌جهد ، دورنما اطراف پنجره‌ی جلو رایین قناس و پهن می‌شود .

قایق

از کنارمان مثل برق رد می‌شود .

ارقام شمارهی

مکانیسم‌های زمان سنج که تا بی‌نهایت را اندازه‌گیری می‌کنند .

زوایای مختلف

از قایق که به خط نهائی می‌رسد و گروه فنی - زمان سنج‌ها ، تماشاگران که در شگفتی نفس‌گیری به تماشا ایستاده‌اند .

رایین

ناگهان می‌بینیم که دستش تکان مختصری می‌خورد ، قایق می‌لرزد و رایین فرمان هدایت را می‌گیرد .

گوینده‌ی تلویزیون (خارج از تصویر)

پرواز محض است -

میز زمان سنجی

شماره اندازه‌ها در سرعت گیج کننده‌ای می‌چرخند .

نقطه‌نظر رایین

قایق تکان تکان می‌خورد و به صورت لرزش مشخصی که تمامی منظره‌ی جلوی قایق را می‌لرزاند در می‌آید . چیزی سخت دچار اشکال شده است .

از دیدگاه ساحل

دم قایق ، حالتی نامرتب و متلاطم بخود می‌گیرد .

استرت و الویا

می‌بینند که قایق به شدت می‌لرزد .

یک چند برش‌های سریع

بین تماشاگران و قایق . پیش نمونه‌ی یک از مسیر منحرف می‌شود . رایین به فرمان چسبیده است .

گوینده‌ی تلویزیون (خارج از تصویر)

یه دقیقه صباکن - یه چیزی - یه چیزی خرابه - قایق می‌لرزه -

پیش نمونه‌ی یک

به یک طرف می‌لنگد .

رایین

تکمه پرتاب به خارج را می‌زند .

گوینده‌ی تلویزیون (خارج ازتصویر)
(وحشت‌زده)

راین نمی‌تونه نگرش داره! خدای من - حادثه‌ای داره پیش می‌آد .
خدای من -

(۸)

اطافک راننده

در مسیری قوسی شکل به بیرون پرتاب می‌شود و از پشت آن چتر نجاتی کشیده می‌شود .

کیسول اطافک

به طرف آب پائین می‌آید .

استرت ، گروه فنی ، زمان سنج‌ها ، الیویا
با ناباوری و وحشت‌زده این صحنه را تماشا می‌کنند .

قایق

برمی‌گردد ، به آب برخورد می‌کند و از کنترل خارج می‌شود ، سپس چرخ‌گاری‌های^۱
آن در مقابل چشمان ما عملاً نابود می‌شوند .

گوینده‌ی تلویزیون (خارج ازتصویر)

راین بیرون پرید - یه دقیقه صبکن - چتر نجات باز نشده - خدای
من - چطور این طوری شد - چه مصیبتی!

زوایای مختلف

از چتر نجات کپسول که باز نمی‌شود. راین که در محفظه‌ی پلاستیکی قرار گرفته با سرعت متجاوز از ۴۸۰ کیلومتر در ساعت به آب برخورد می‌کند.

کپسول روی آب مثل سنگی که در سطح آب پرتاب شود، می‌جهد و سطح آب را می‌پیماید. فقط می‌توان حدس زد بر سر راین که در داخل محفظه است چه می‌آید. کپسول قبل از توقف، سرعتی بیشتر از یک‌ونیم کیلومتر دارد.

سکوت. بنظر می‌رسد دنیا متوقف شده است و سپس:

آمبولانس آژیرکشان، سکوت را می‌شکند و در حالیکه افراد به طرف جسم بی‌جان جک‌راین که در آب شناور است می‌روند، آشفته‌گی و شلوغی بالا می‌گیرد. کمی مکث، سپس:

برش به:

توجه دارید که چگونه نماها حرکت را توصیف کرده و از واژگان فنی برای سینمایی کردن آن‌ها استفاده شده، بدون آنکه بیش از اندازه از دستورات دوربینی استفاده شده باشد.

□ بعنوان تمرین

داستانی را در شکل فیلمنامه بنویسید. یادتان باشد که موضوع نماها را پیدا کنید. بسیاری اوقات، گرفتن یک فیلمنامه، تایپ کردن یا نوشتن ده صفحه از آن در این امر یاری فراوانی خواهد کرد. همین ده صفحه کافی است تا تصویری از طرز نگاشتن فیلمنامه بدست آورید.

باید صبور باشید تا این شکل فیلمنامه نویسی را یاد بگیرید. این شیوه نوشتن ممکن است ابتدا ناراحت‌کننده باشد، ولی کم‌کم آسان‌تر می‌شود.

۱۱

بنا کردن فیلمنامه



بعد از ظهر سگی

■ حال ساختن یک فیلمنامه را مورد بحث قرار می‌دهیم .

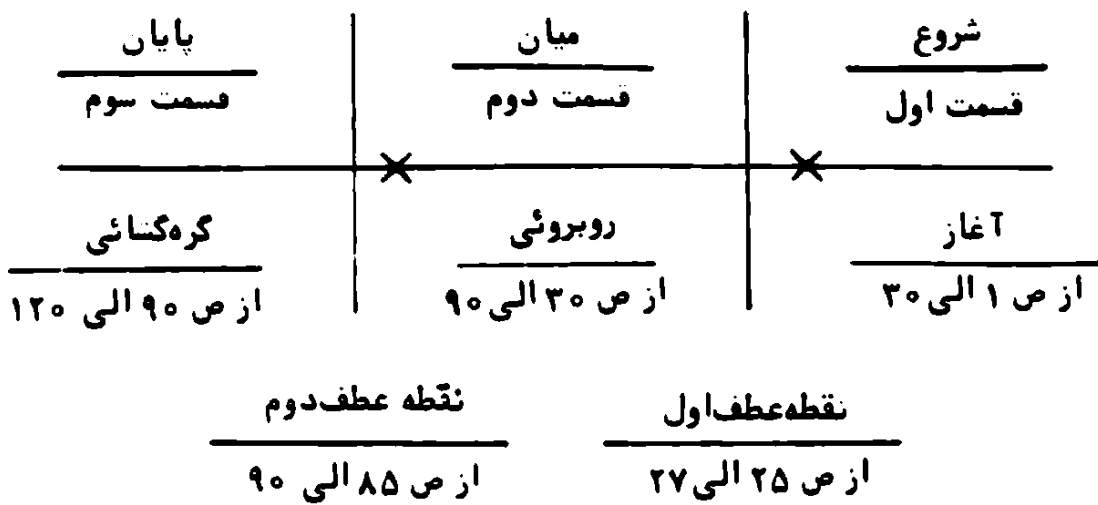
تابحال از چهار عنصر اساسی مورد نیاز برای نگارش فیلمنامه – پایان ، شروع ، نقاط عطف انتهای قسمت اول و انتهای قسمت دوم صحبت کردیم . این‌ها چهار چیزی است که باید قبل از گذاشتن قلم بر کاغذ بدانید .

حال چه؟

چگونه می‌خواهید این چهار عنصر را در کنار هم گذاشته و فیلمنامه را بنا کنید؟

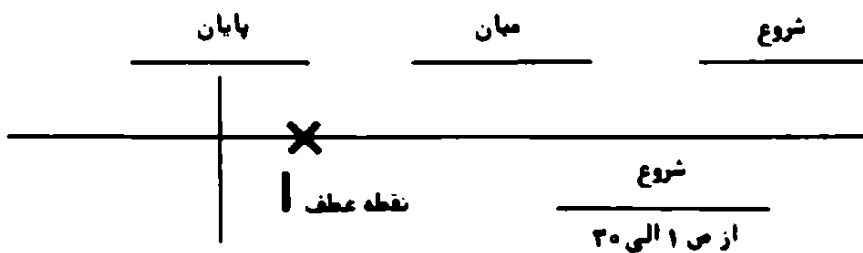
چگونه فیلمنامه‌را بنا می‌کنید؟

نگاهی به الگو بیندازید :



قسمت اول ، قسمت دوم ، قسمت سوم ، شروع ، میان ، پایان . هر قسمت یک واحد یا بلوک ماجرای نمایشی است .
به قسمت اول نگاه کنید .

قسمت اول

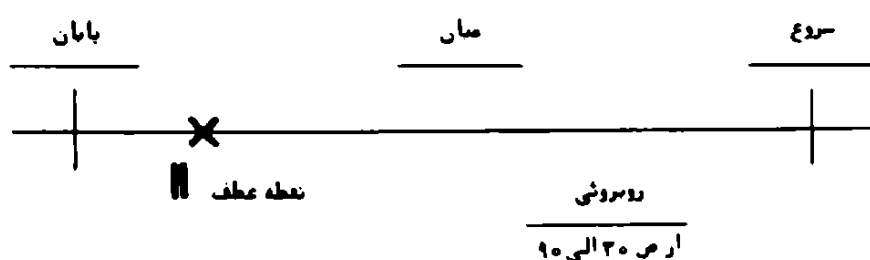


قسمت اول از شروع فیلمنامه تا نقطه عطف انتهای آن قسمت را شامل می‌شود . از این‌رو ، این شروع خود دارای یک شروع ، یک میان و یک پایان خاص خود است . این یک واحد خودکفای ماجرای نمایشی است . طول آن تقریباً ۳۰ صفحه است و در حدود صفحه‌ی ۲۵ یا ۲۷ ، یک نقطه عطف در آن وجود دارد که حادثه یا رویدادی است که در ماجرا چنگ می‌اندازد و آن را به جهت دیگری پرتاب می‌کند . آنچه در قسمت اول رخ می‌دهد ، ظرف نمایشی است که به آن شروع می‌گویند . از این رو ۳۰ صفحه فرصت دارید که داستانتان را شروع کنید و راه

بیندازید: بدین معنی که هم از نظر نمایشی و هم تصویری شخصیت اصلی را معرفی کنید، قضیه‌ی نمایشی را مشخص کنید و موقعیت داستان را تعیین کنید.

این هم قسمت دوم

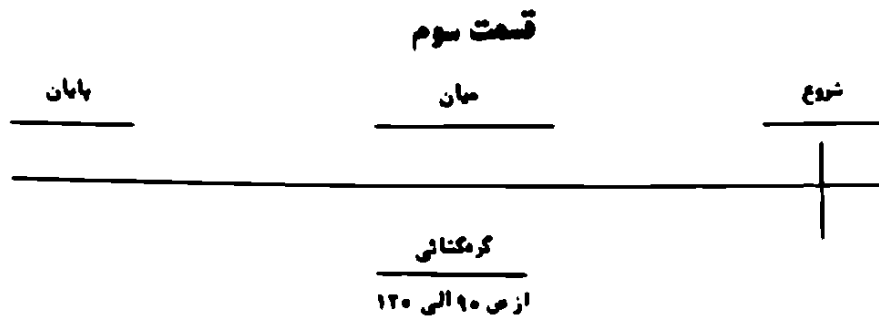
قسمت دوم



قسمت دوم، قسمت میانی فیلمنامه است که شامل حجم عمده ماجراست که از شروع این قسمت تا نقطه عطف انتهای آن را شامل می‌شود. پس این قسمت هم دارای شروع، میان و پایان خاص خود است.

این قسمت هم یک واحد و یا بلوک ماجرای نمایشی است. طول آن تقریباً ۶۰ صفحه است. و در حدود صفحات ۹۰ - ۸۵، نقطه عطف دیگری در آن رخ می‌دهد که داستان را به جهت دیگری و به سوی قسمت سوم فیلمنامه سوق می‌دهد. ظرف نمایشی این قسمت، روبروئی است و شخصیت اصلی در این قسمت با موانعی که او را از رسیدن به هدفش باز می‌دارد، روبرو می‌شود. (وقتی نیاز شخصیت داستان را مشخص کردید، موانعی بر سر آن نیاز ایجاد کنید: برخورد. آن وقت داستان شما می‌شود ماجرای شخصیت اصلی که بر تمام موانع فایق می‌شود تا نیازش را مرتفع کند).

قسمت سوم، پایان یا گره‌گشایی فیلمنامه‌ی شماست.



مثل قسمت‌های یک و دو، در اینجا نیز شروع، میان و پایان جداگانه‌ای وجود دارد. این قسمت در حدود ۳۰ صفحه است. و ظرف نمایشی آن، گرهگشایی داستان است.

در هر قسمت، از شروع، آغاز کرده و به سوی نقاط عطف در انتهای قسمت‌ها پیش خواهید رفت. به این معنی هر قسمت دارای جهتی است، یک خط پیشرفت از شروع تا نقطه عطف. نقاط عطف انتهای قسمت‌های اول و دوم مقصد شماست: یعنی موقع بنا کردن و ساختن فیلمنامه، به سوی آن‌ها حرکت می‌کنید.

فیلمنامه‌تان را به صورت واحدهای مشخصی - قسمت‌های اول، دوم و سوم بنا می‌کنید.

فیلمنامه‌تان را چطور بنا کنید؟

از کارت‌هایی به اندازه ۸×۱۳ استفاده کنید.

یک دسته کارت ۸×۱۳ بردارید. ایده‌ی هر صحنه یا هر فصل را روی یک کارت بنویسید، و احتمالاً چند کلمه‌ای مختصر توضیح برای یادآوری مطلب در موقع نوشتن به هر یک اضافه کنید. مثلاً اگر فصلی درباره‌ی شخصیت اصلی داستان در بیمارستان است، می‌توان صحنه‌های متعدد را هر یک روی یک کارت نوشت مثلاً یک کارت: شخصیت به بیمارستان می‌رود. یک کارت: آزمایشات لابراتواری انجام می‌شود: آزمون‌های گوناگون مثل اشعه‌ی ایکس، الکتروانسفالوگرام^۱،

الکتروکاردیوگرام^۱، انجام می‌شود. یک کارت: اعضای خانواده یا دوستان از او دیدار می‌کنند. یک کارت: هم‌اطاقی بیمارستانی‌اش شخصی است که از او خوش نمی‌آید. یک کارت: پزشکان مرض او را با بستگان مطرح کنند. یک کارت: شخصیت اصلی تحت مراقبت‌های شدید پزشکی قرار می‌گیرد. هر یک از این مراحل را می‌توان در چند جمله روی یک کارت توصیف کرد. هر توصیف را می‌توان، بصورت یک صحنه نوشت و همه‌ی آنها را تحت فصلی که عنوان آن "بیمارستان" است، قرار داد.

هر تعداد کارت که بخواهید می‌توانید استفاده کنید. "ادوارد آن‌هالت"^۲ که فیلمنامه‌های "شیرهای جوان"^۳ و "بکت"^۴ را از حالت ادبی به صورت سینمایی در آورد، معمولا از ۵۲ کارت برای بنا کردن فیلمنامه‌هایش استفاده می‌کند. و ۵۲ کارت خودش یک بسته کارت است. "ارنست لمن"^۵ که فیلمنامه‌های "شمال از شمال‌غربی"^۶ (در تهران: تعقیب خطرناک)، "آوای موسیقی"^۷ (در تهران: اشک‌ها و لبخندها) و "توطئه‌ی خانوادگی"^۸ را نوشته، معمولا از ۵۰ تا ۱۰۰ کارت برای فیلمنامه‌هایش استفاده می‌کند. "فرانک پیرسون"، فیلمنامه‌ی "بعد از ظهر سگی" را در ۱۲ کارت نوشت. او داستان را حول ۱۲ فصل اصلی بنا کرد. باید متذکر شد که در مورد تعداد کارت‌های مورد نیاز برای بنا کردن فیلمنامه، قاعده‌ای وجود ندارد. هر تعداد کارت که لازم دارید استفاده کنید. حتی می‌توان از کارت‌هایی به رنگ‌های مختلف استفاده کرد. مثل کارت‌های آبی، برای قسمت اول، سبز برای قسمت دوم و زرد برای قسمت سوم.

داستان به شما می‌گوید چه تعداد کارت نیاز دارید. به داستان‌تان اعتماد کنید! بگذارید داستان به شما بگوید چه تعداد کارت نیاز دارید. اینکه ۱۲/۴۹/۵۲/۸۰/۹۶/۱۱۸ کارت استفاده کنید مهم نیست. به داستان‌تان اطمینان کنید.

استفاده از کارت روشی بسیار سودمند است. با روش کارت‌ی، صحنه‌ها را

1- Electrocardiogram 2- Edward Anhalt

3- the Young Lions 4- Becket 5- Ernest Lehman

6- North by Northwest 7- Sound of Music 8- Family Plot

هر طور که بخواهید می‌توانید قرار دهید. می‌توانید نظم صحنه‌ها را عوض کنید، چند صحنه اضافه کنید یا کم کنید. این روش، ساده، راحت و موثر است و در بنا کردن فیلمنامه، بیشترین قابلیت انعطاف را به فیلمنامه‌نویس می‌دهد.

پس بنا کردن فیلمنامه را با خلق ظرف نمایشی هر قسمت شروع می‌کنیم تا بتوانیم محتوی آن را نیز پیدا کنیم. قانون سوم حرکت نیوتون را در فیزیک بیاد می‌آورید که می‌گوید - " برای هر کنش، یک واکنش در جهت عکس و به همان اندازه وجود دارد ". این اصل در بنای فیلمنامه هم حاکم است.

ابتدا، باید نیاز شخصیت اصلی را بشناسید. نیاز شخصیت اصلی چیست؟ در چارچوب تنهی فیلمنامه‌اتان چه می‌خواهد بکند یا به دست آورد؟ وقتی نیاز شخصیت داستان را مشخص کردید، می‌توانید موانعی بر سر آن نیاز خلق کنید.

درام عبارت است از برخورد.

و جوهر شخصیت - همان ماجراست - ماجرا همان شخصیت است.

ما امروزه در دنیای کنش - واکنش زندگی می‌کنیم. اگر اتومبیلی می‌رانید (کنش) و کسی ناگهان راه بر شما ببندد یا جلوی اتومبیل شما سبز شود، چکارش می‌کنید (واکنش)؟ معمولا فحش می‌دهید. با اوقات تلخی بوق اتومبیل را به صدا در می‌آورید، سعی می‌کنید راه را بر اتومبیل او ببندید، یا سعی می‌کنید به فاصله‌ای نزدیک از اتومبیل او رانندگی کنید. مشتتان را تکان می‌دهید یا خود نجوا می‌کنید، گاز می‌دهید. همه‌ی این‌ها واکنش به کنش راننده‌ای است که راه بر شما بسته بود.

کنش و واکنش، قانون جهان هستی است. اگر شخصیت داستان شما در فیلمنامه کنشی دارد، شخصیت دیگر یا چیزی دیگر در فیلمنامه واکنشی خواهد داشت که شخصیت اصلی داستان را به نوبه خود به واکنش وا خواهد داشت. سپس شخصیت معمولا کنش دیگری خواهد داشت که واکنش دیگری را باعث خواهد شد.

شخصیت اصلی شما کنش می‌کند و دیگری واکنش می‌کند. کنش، واکنش،

کنش، واکنش - داستان همواره به سوی نقاط عطف انتهای قسمت‌ها پیش می‌رود. بسیاری نویسندگان تازه کار یا بی‌تجربه در فیلمنامه‌هایشان بجای آنکه باعث شوند شخصیت‌ها از نظر نیاز نمایشی خود دست به کنش بزنند، حوادثی بر سر شخصیت‌هایشان وارد می‌کنند و می‌گذارند که شخصیت‌ها به موقعیت واکنش نشان دهند. جوهر شخصیت عمل است. شخصیت باید کنش کند نه اینکه واکنش نشان دهد.

قسمت اول فیلم "سه روز کندور" کارهای اداری روزمره‌ی رابرت ردفورد را نشان می‌دهد. وقتی ردفورد از نهار بر می‌گردد، همکاران او کشته شده‌اند. این نقطه عطف انتهای قسمت اول است. ردفورد واکنش نشان می‌دهد: به اداره سیا تلفن می‌کند. آن‌ها در اداره به او می‌گویند از رفتن به تمام جاهایی که او رامی‌شناسد امتناع کند، خصوصا خانهاش. ردفورد همکار گمشده‌اش را در بسترش مرده می‌یابد، و نمی‌داند کجا برود و به چه کسی اعتماد کند. ردفورد تا حال به موقعیت واکنش نشان می‌دهد. اما وقتی به کلیف رابرتسون تلفن می‌کند و به او می‌گوید که می‌خواهد دوستش "سم" به ملاقات او بیاید و او را به داخل اداره بیاورد، در حقیقت دست به کنش زده است. وقتی این کار عملی نمی‌شود. ردفورد "فی‌داناوی" را به زور اسلحه مجبور می‌کند وی را به آپارتمانش ببرد و دست به کنش می‌زند: او باید آرام بگیرد و افکارش را جمع کند و بفهمد چه باید انجام دهد.

کنش یعنی انجام دادن کاری، اما واکنش این است که بگذاریم چیزی اتفاق بیفتد.

در "آلیس دیگر اینجا زندگی نمی‌کند"، آلیس بعد از مرگ شوهر به مانتری، کالیفرنیا می‌رود که خواننده شود و یک آرزوی دوران کودکی را برآورده کند. وی برای گذران زندگی با پسر کوچکش، دنبال کار خوانندگی در بارهای مختلف می‌گردد. ابتدا کسی به او روی خوش نشان نمی‌دهد. زن نا امید و دل‌سرد می‌شود و به یک فرصت دل می‌بندد. در این دوران آلیس به موقعیت واکنش نشان می‌دهد - این موقعیت: شرایطی است که او را در بر گرفته - و این کار به او خصلت کنش‌پذیر می‌دهد و نه شخصیتی که در تماشاگر چندان همدردی

ایجاد کند. و وقتی آلیس فرصتی برای خوانندگی به دست می‌آورد، چیزی که فکر می‌کرد باید باشد نیست.

بسیاری نویسندگان بی‌تجربه می‌گذارند وقایع بر شخصیت‌ها روی دهد و شخصیت‌ها بجای آنکه کنش کنند، واکنش می‌کنند. یادتان باشد جوهر شخصیت کنش است.

شما به عنوان نویسنده، ۳۰ صفحه فرصت دارید که داستانتان را راه بیندازید و ده صفحه‌ی اول برای این کار خیلی مهم است.

در ده صفحه‌ی اول فیلمنامه است که باید شخصیت اصلی را معرفی کرده، قضیه‌ی نمایشی را بنا کنید، و موقعیت داستان را تعیین کنید.

البته از قبل می‌دانید که آغاز فیلمنامه چیست و نقطه‌ی عطف انتهای قسمت اول را می‌دانید. این نقطه‌عطف، صحنه، فصل، حادثه، یا یک رویداد است.

اگر فکرش را بکنید، با این دو عنصر فقط پنج یا ده صفحه‌ی فیلمنامه‌تان را می‌توانید بنویسید. پس ۲۰ صفحه‌ی دیگر می‌ماند که قسمت اول را کامل کنید. چندان بد نیست، خصوصا اگر تا به حال چیزی ننوشته باشید.

حالا باید فیلمنامه‌تان را بنا کنید. با قسمت اول شروع کنید.

قسمت اول، یک واحد کامل ماجرای نمایشی است که با صحنه یا فصل افتتاحیه شروع می‌شود و با نقطه عطف انتهای این قسمت تمام می‌شود.

حالا کارتهای ۱۳x۸ را بردارید. روی هر کدام چند کلمه یا جمله‌ای توضیح بنویسید، اگر فصل اداره است، بنویسید " اداره " بنویسید در این فصل چه می‌گذرد. مثلا " اختلاس ۲۵۰۰۰۰ دلار پول برملا می‌شود ". روی کارت دیگر بنویسید: " دیدار اضطراری مدیران عالی‌رتبه "، کارت بعدی: " جو به عنوان شخصیت اصلی " کارت بعدی: " رسانه‌های گروهی خبردار می‌شوند ".

کارت بعدی: " جو ناراحت، نامطمئن " هر تعداد کارت می‌خواهید بنویسید تا فصل " اداره " تمام شود.

بعد چه اتفاق می‌افتد؟

کارت دیگری بردارید و صحنه‌ی بعد را بنویسید: " پلیس از جو بازپرسی می‌کند."

بعد چه می‌شود؟

صحنه‌ای که " جو با خانواده‌اش در خانه است، " کارت دیگر: " به جو تلفن می‌شود: مورد سوءظن است. " کارت بعدی: " جو به محل کار می‌رود." کارت بعدی: " جو به محل کار می‌رسد. اضطراب در او آشکار است." بعد چه می‌شود؟

" پلیس بیشتر از او بازپرسی می‌کند" می‌توان صحنه‌ای افزود که در آن " رسانه‌های گروهی از جو سؤال می‌کنند." کارت دیگر: " خانواده‌ی جو می‌داند که او بی‌گناه است: از او پشتیبانی می‌کنند." کارت بعدی: " جو به همراه وکیلش، اوضاع خراب است."

باید صحنه به صحنه، گام به گام داستان را تا نقطه عطف انتهای قسمت اول بنا کنید، " جو به اختلاس متهم می‌شود." که نقطه عطف انتهای قسمت اول است. این کار مثل جمع و جور کردن یک تصویر درهم ریخته است. برای قسمت اول می‌توان ۸، ۱۰، ۱۴ یا بیشتر کارت نوشت. به این ترتیب جریان ماجرای نمایشی از شروع تا نقطه عطف انتهای قسمت اول را مشخص کرده‌اید. وقتی کارت‌های قسمت اول را نوشتید، نگاهی به آنچه نوشته‌اید بیندازید. در کارت‌ها صحنه به صحنه، مثل کارت‌هایی که با شست ورق می‌خورند مروری کنید. این کار را چندین بار انجام دهید. به زودی جریان مشخصی از وقایع در ذهنتان نقش می‌بندد، احتمالاً یک چند واژه اینجا و آنجا تغییر می‌دهید. تا ماجرا بهتر درک شود. خود را به خط داستانی این قسمت عادت بدهید. ماجرای قسمت اول داستان را برای خودتان تعریف کنید.

اگر می‌خواهید چند کارت اضافی بنویسید، زیرا فکر می‌کنید داستان چند جای خالی دارد، این کار را بکنید. کارت‌ها برای همین کار است. از آن‌ها برای بنا کردن داستان خود استفاده کنید تا در طول نوشتن فیلمنامه بدانید کجا دارید می‌روید.

وقتی کارت‌های قسمت اول را تمام کردید، آن‌ها را روی تابلوی اعلان،

دیوار یا زمین به ترتیب فیلمنامه قرار دهید. داستان را از آغاز تا نقطه عطف انتهای قسمت اول برای خودتان تعریف کنید. این کار را بارها انجام دهید تا کم کم داستان به صورت محصول یک فرآیند خلاقه از کار درآید.

همین کارها را در مورد قسمت دوم داستان نیز انجام دهید. از نقطه عطف انتهای قسمت دوم برای راهنمایی مسیر کار استفاده کنید. سپس فصل‌هایی را که برای این قسمت برگزیده‌اید، ردیف کنید.

یادتان باشد که ظرف نمایشی قسمت دوم، روبروئی است. از خودتان بپرسید آیا شخصیت اصلی داستان در طول فیلمنامه با "نیازی"، که به‌گونه‌ی مشخصی تعیین شده پیش می‌رود؟ همیشه باید موانع در ذهنتان باشد تا بتوانید در فیلمنامه برخورد نمایشی تولید کنید.

وقتی نوشتن کارت‌ها برای قسمت دوم تمام شد: مراحل کار قسمت اول را تکرار کنید. کارت‌ها را از ابتدای قسمت تا نقطه عطف انتهای قسمت دوم مرور کنید. بگذارید ایده‌ها به سراغتان بیایند، روی کارت بنویسیدشان و آن‌ها را بارها مرور کنید.

بگذارید ایده‌ها بیرون بریزند. روی آن‌ها تامل کنید. پیشرفت داستان را طرح‌ریزی کنید ببینید چگونه است. از تغییر دادن هراس نکنید. زمانی پیوندگری که با او مصاحبه می‌کردم به من اصل خلاقه‌ی مهمی را گوشزد کرد: او گفت که در چارچوب داستان "پاره‌ای فصل‌ها که به نظر درست نمی‌آیند، همان‌ها هستند که در یافتن فصل درست، به یاری نویسنده می‌آیند".

قاعده کلاسیک سینما این است: بسیاری از بهترین لحظات سینمایی در اثر تصادف خلق می‌شوند. صحنه‌ای که ابتدا وجود آن در فیلمنامه درست به نظر نمی‌آمد، در نهایت به نویسنده می‌گوید چه صحنه‌ای در فیلمنامه بجای آن درست خواهد بود.

از اشتباه کردن هراس نکنید.

چه مدت زمان باید صرف کارت‌ها کرد؟

تقریباً یک هفته. برای من چهار روز طول می‌کشد تا کارت‌ها را بنویسم.

یک روز تمام برای قسمت اول که یک روز برابر چهار ساعت کاری می‌شود. دو

روز صرف قسمت دوم می‌کنم ، روز اول برای نیمه‌ی اول و روز دوم برای نیمه‌ی دوم و یک روز هم صرف قسمت سوم می‌کنم .
بعد آن‌ها را روی زمین یا تابلوی اعلان می‌گذارم . و آماده‌ی شروع کار هستم .

چند هفته در کارت‌ها مرور می‌کنم و داستان ، نحوه‌ی پیشرفت آن و شخصیت‌ها را می‌شناسم تا با آنها احساس راحتی کنم . این به معنی دو تا چهار ساعت کار روزانه روی کارت‌ها است . سپس قسمت به قسمت ، صحنه به صحنه در داستان مرور می‌کنم ، کارت‌ها را به هم می‌زنم ، چیزی را اینجا و چیزی را آنجا امتحان می‌کنم ، صحنه‌ای را از قسمت اول به قسمت دوم می‌برم و صحنه‌ای را از قسمت دوم به قسمت اول ، تا کار انجام شود . روش کارت آنقدر قابل انعطاف است که آدم هر کاری را بخواهد در فیلمنامه می‌تواند با آن بکند . و از هر لحاظ سودمند است .

روش کارت ، حداکثر پویایی را در بنا کردن فیلمنامه به نویسنده می‌دهد . آنقدر در کارت‌ها مرور کنید که احساس کنید آماده نوشتن هستید . چطور بدانید که موقع نوشتن است؟ می‌دانید : این احساسی است که به آدم دست می‌دهد . وقتی آماده نوشتن شوید ، خواه ناخواه شروع به نوشتن می‌کنید . در این لحظه با داستان راحت خواهید بود . می‌دانید چکار باید کرد و شروع می‌کنید به گرفتن تصویرهای عینی بعضی صحنه‌ها .

آیا روش کارت تنها راه بنا کردن داستان است؟

نه چندین روش دیگر هم وجود دارد . بعضی نویسندگان به‌طور ساده فهرستی از صحنه‌ها را روی کاغذ می‌آورند و آن‌ها را شماره‌گذاری می‌کنند . مثلاً :
(۱) بیل در اداره . (۲) بیل و جان در بار . (۳) بیل ، جین را می‌بیند .
(۴) بیل به میهمانی می‌رود . (۵) بیل با جین ملاقات می‌کند . (۶) از هم خوششان می‌آید ، تصمیم می‌گیرند با هم میهمانی را ترک کنند .

روش دیگر نوشتن "پرداخت"^۱: خلاصه داستان^۲ وقایعی است که در داستان می‌گذرد به همراه کمی از گفتگوها: "پرداخت" معمولا از ۴ تا ۲۰ صفحه است. طرح^۳ هم مورد استفاده قرار می‌گیرد، خصوصا در تلویزیون که داستان در آن ساخت دقیق داستانی‌اش بیان می‌شود. گفتگو یکی از عوامل مهم طرح است، طرح بین ۶۰ تا ۲۸ صفحه است. غالب طرح‌ها یا "پرداخت"ها نباید از ۳۰ صفحه طولانی‌تر باشند. می‌دانید چرا؟

زیرا تهیه کننده از خواندن آن خسته می‌شود. این یک شوخی قدیمی هالیوود است که حقیقت فراوانی هم در آن نهفته است.

صرفنظر از روش مورد انتخاب، اکنون آماده هستید، از مرحله بیان داستان روی کارت به مرحله‌ی نوشتن داستان روی کاغذ بروید.

داستان را از شروع تا آخر می‌دانید. داستان باید از شروع تا پایان به روانی جاری شود و پیشرفت طرح در ذهن شما آنقدر روشن باشد که فقط در حین نوشتن نگاهی به کارت‌ها بیندازید. حال چشم‌هایتان را ببندید و ببینید که داستان چگونه باز می‌شود.

تنها کاری که مانده این است که بنویسید.

□ **بعنوان تمرین**

پایان ، آغاز و نقاط عطف انتهای قسمت اول و قسمت دوم را مشخص کرده، تعدادی کارت ۸×۱۳ از رنگ‌های مختلف برداشته و از آغاز فیلمنامه کار را شروع کنید . از روش تداعی آزاد استفاده کنید . برای هر صحنه هرچه به ذهنتان می‌رسد ، روی کارت بنویسید . و این کار را تا نقطه عطف انتهای قسمت انجام دهید . با این روش تجربه کنید . کارت‌ها برای نوشتن است – روش خودتان را برای استفاده هرچه بیشتر از کارت‌ها در داستان پیدا کنید . شاید بخواهید یک "پرداخت" یا طرح بنویسید . در این صورت همین کار را بکنید .

۱۲

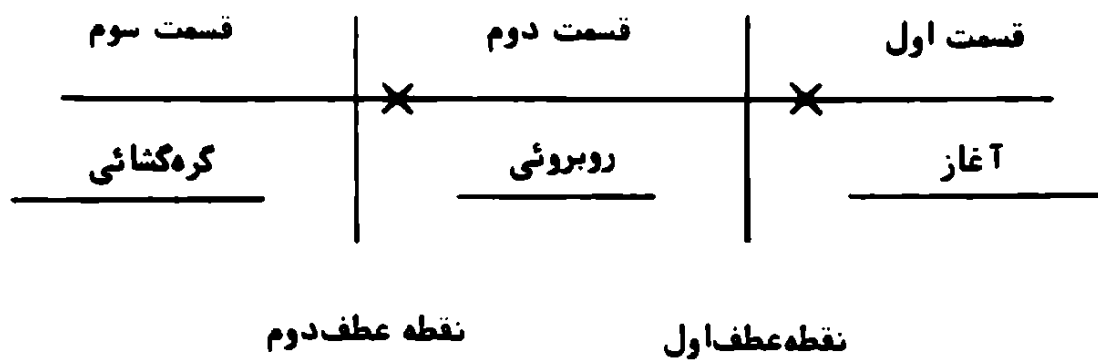
نوشتن فیلمنامه



گتسبی بزرگ

■ حال درباره‌ی روی کاغذ آوردن فیلمنامه صحبت می‌کنیم .

دشوارترین کار نوشتن ، این است که بدانید چه می‌نویسید .
مجدداً "نگاهی بیندازیم ببینیم از کجا آمده‌ایم .



درباره‌ی موضوع صحبت کردیم . مثلا سه نفر که بانک می‌زنند . سپس موضوع را به دو قسمت شخصیت و ماجرا تقسیم کردیم . در مورد انتخاب شخصیت اصلی و دو شخصیت مهم دیگر و شکل‌گیری عملشان ، به صورت سرقت یک بانک ، صحبت کردیم . در مورد انتخاب شروع ، پایان و نقاط عطف انتهای قسمت اول و قسمت دوم صحبت کردیم . در مورد بنا کردن فیلمنامه به کمک کارت‌های ۸x۱۳ صحبت کردیم و با جهت داستان آشنا شدیم .

به الگو نگاهی بیندازید : می‌دانیم چه بنویسیم !

یادتان باشد که ، گونه‌ای تدارک مقدمات کار را دیده‌ایم که در مورد تمام مواد نوشتاری و خصوصا فیلمنامه قابل استفاده است : تدارک و پیش‌بینی شکل و ساختار . شما اکنون می‌توانید عناصری از داستان را انتخاب کرده و آن‌ها را در الگوی شکل فیلمنامه بگنجانید . به عبارت دیگر می‌دانید چه بنویسید ، منتها کار باقی مانده ، نوشتن است .

نوشتن فیلمنامه ، پدیده‌ای شگفت‌انگیز و تقریبا مبهم است . آدم یک روز بر اوضاع مسلط است و روز دیگر سردرگم و نامطمئن است . یک روز همه چیز درست از کار در می‌آید و روز دیگر نه : چه کسی می‌داند چطور و به چه دلیل چنین می‌شود . این کار خلاقه است : تحلیل بر نمی‌دارد : سحر و اعجاب است . آنچه از ابتدا درباره‌ی نوشتن گفته یا نوشته شده ، همه به یک چیز ختم می‌شود : نوشتن کاری شخصی است .

بسیاری در ساختن فیلم همکاری دارند ، اما نویسنده‌ی فیلم تنها کسی است که باید به تنهایی با صفحات سفید کاغذ روبرو شود . نوشتن کار دشواری است ، کاری روز به‌روز ، هر روزه نشستن در مقابل صفحات دفترچه یا ماشین تایپ ، آوردن واژه‌ها روی کاغذ . باید برای این کار وقت بگذارید .

قبل از دست زدن به نوشتن ، باید زمان نوشتن را بیابید .

چند ساعت در روز باید صرف نوشتن کنید ؟

این به شما بستگی دارد . من شخصا چهار ساعت در روز ، پنج روز در هفته کار می‌کنم . جان میلیوس یک ساعت در روز بین ساعت ۵ و ۶ بعدازظهر ،

هفت روز در هفته کار می‌کند. استرلینگ سیلیفانت که "جهنم زیر و رو" را نوشته بعضی وقت‌ها ۱۲ ساعت در روز هم کار می‌کند. پال شریدر داستانی را در ذهن می‌پروراند، آن را برای دیگران تعریف می‌کند تا به‌طور کامل بشناسدش. بعد یک‌باره دو هفته، تمام وقت آن را می‌نویسد. سپس هفته‌ها صرف پرداخت نهایی آن می‌کند.

دو تا سه ساعت در روز باید صرف نوشتن فیلمنامه کنید.

به برنامه‌ی روزانه‌تان نگاه کنید، وقتتان را بازبینی کنید. اگر تمام وقت کار می‌کنید یا به کارهای خانه و خانواده می‌رسید، وقت شما محدود است. باید برای نوشتن، بهترین وقت را انتخاب کنید. از آن آدم‌ها هستید که صبح‌ها به بهترین صورت کار می‌کنند؟ یا باید تا اوائل بعد از ظهر صبر کنید تا حسابی سرحال و روبراه باشید؟ شب، دیر وقت هم می‌تواند زمان خوبی باشد. باید زمان نوشتن را پیدا کنید.

می‌توان بعد از بیدار شدن و قبل از رفتن به سرکار یک‌چند ساعت بنویسید. یا از سر کار برگردید. استراحت کنید، و بعد یک چند ساعت بنویسید. ممکن است بخواهید شب، مثلا بین ۱۰ تا ۱۱ شب کار کنید یا ممکن است زود به بستر بروید و ساعت ۴ صبح بیدار شوید و بنویسید. اگر خانه‌دار هستید و از خانواده مواظبت می‌کنید، می‌توان موقعی که همه خانه را ترک کرده‌اند، یا بعد از ظهر را برای نوشتن انتخاب کنید. به‌رحال خودتان هستید که تعیین می‌کنید، چه وقت روز یا شب می‌توانید یکی دو ساعت خلوت پیدا کنید.

و چند ساعت خلوت، یعنی واقعا چند ساعت خلوت. نه تلفن، نه دوست، نه گپ‌های بی‌هوده، نه کارهای منزل، نه خواهشی از طرف همسر، یا فرزندان. به دو یا سه ساعت خلوت نیاز دارید بدون هیچ‌گونه مزاحمتی.

احتمالا مدتی طول می‌کشد تا زمان درستی برای این کار بیابید، خوب آزمایش کنید. اما مطمئن شوید که زمانی که انتخاب کرده‌اید برای کار کردن بهترین وقت است.

نوشتن یک کار روز به روز است. فیلمنامه را نما به نما، صحنه به صحنه، صفحه به صفحه، روز به روز می‌نویسید. برای خودتان سهمیه‌ای در روز در نظر

بگیرید . مثلا سه صفحه در روز منطقی و قابل قبول است . یعنی تقریبا ۱۰۰۰ واژه در روز . اگر فیلمنامه ۱۲۰ صفحه باشد و شما سه صفحه در روز بنویسید و پنج روز در هفته کار کنید ، چقدر طول می کشد تا دست نویس اول فیلمنامه نوشته شود ؟
چهل روز کاری . اما اگر هفت روز در هفته کار کنید ، آن وقت دست نویس اول در شش هفته حاضر خواهد شد . وقتی نوشتن را آغاز کردید ، روزهایی وجود خواهد داشت که ده صفحه در روز بنویسید و روزهایی شش صفحه و به همین ترتیب . اما فقط اطمینان حاصل کنید که سه صفحه یا بیشتر را در روز می نویسید .
اگر ازدواج کرده اید ، نوشتن برایتان دشوار خواهد بود . باید علاوه بر نظر موافق و تائید همسرتان ، محل و زمان خلوتی هم برای این کار در نظر بگیرید .

خانم های خانه دار معمولا برای نوشتن نسبت به سایرین با مشکل بیشتری روبرو می شوند . شوهر و بچه ها معمولا چندان نمی توانند در این مورد درک و تفاهم نشان دهند . هرچند دفعه که توضیح بدهید می خواهید " چه بنویسید " فایده ای ندارد . به عنوان خانم خانه ، وظایف سنگینی بر دوش شماست که چشم پوشی از آن ها برایتان دشوار است . بسیاری از دانشجویان زن متاهل کلاس به من می گویند ، که شوهرانشان تهدیدشان می کنند که باید دست از نوشتن بردارند والا آن ها را ترک می کنند . و بچه هایشان هم به صورت " جانورانی " در می آیند ، هر وقت مشغول نوشتن هستند . در این جور مواقع شوهر و بچه ها می دانند که چیزی جلوی کارهای خانه را گرفته و از این موضوع خوششان نمی آید . آن ها غالبا بدون قصد ، دسته جمعی سر مادرشان که فقط کمی خلوت ، وقت و آزادی می خواهد ، می ریزند و مزاحمش می شوند و نوشتن در این مواقع کار دشواری است . احساس گناه ، خشم ، سرخوردگی ذهن مادر را فرا می گیرد و اگر از این موضوع آگاه نباشد ممکن است قربانی احساساتش شود .

وقتی در مرحله ی نوشتن هستید ممکن است جسام نزدیک کسانی باشید که دوستشان دارید ، اما ذهن و فکرتان هزاران کیلومتر از آن ها فاصله دارد .
افراد خانواده تان اهمیت نمی دهند یا درک نمی کنند که شخصیت های تان در موقعیت نمایشی بسیار مهمی قرار دارند . نمی توانید ذهن و فکرتان را از موضوع

خالی کنید که به مسئله خوردنی، شام، نهار، شستن لباس‌ها یا خرید که معمولا انجام می‌دادید بپردازید.

پس انتظار فراوانی نداشته باشید. معمولا کسانی که شما را دوست دارند بهتان می‌گویند درک می‌کنند و موافق هستند. اما عملا چنین نیست. نه به دلیل آنکه نمی‌خواهند، بلکه به دلیل آنکه کار نوشتن را درک نمی‌کنند.

وقتی برای نوشتن فیلمنامه به خودتان وقت لازم را اختصاص دادید، احساس گناه نکنید. اگر انتظار این را داشته باشید که همسران در موقع نوشتن شما، از شما عصبانی یا ناراحت شود و موضوع را درک نکند، در این صورت این امر چندان مایه مزاحمت شما نخواهد شد. اما اگر عدم درک و عصبانیت آن‌ها واقعا شما را آزار می‌دهد، کار مشکل می‌شود. بیاد داشته باشید که موقع نوشتن باید آزاد باشید. پس انتظار دوران دشواری را داشته باشید و موضوعات دیگر شما را ناراحت نخواهد کرد.

یک نصیحت به تمام متاهلین، دوستان و بچه‌ها. اگر همسر یا پدر و مادرتان فیلمنامه‌ای می‌نویسد آن‌ها در مرحله‌ی نوشتن به تفاهم و محبت شما نیاز دارند. این احساسات را از ایشان دریغ نکنید.

به آنان فرصت بدهید که تمایلشان را به کار فیلمنامه‌نویسی امتحان کنند. در مرحله‌ی نوشتن که بین سه تا شش ماه طول می‌کشد، آن‌ها بد اخلاق، پرهیاهو، زودرنج، متفکر، و گیج خواهند بود. در کارهای روزانه خانهااتان اخلاقی بوجود خواهد آمد و از این وضعیت خوششان نخواهد آمد. این وضع برای شما ناراحت کننده خواهد بود.

به آن‌ها فرصت و امکانی برای نوشتن آنچه می‌خواهند بنویسند، ارزانی می‌دارید؟ آنقدر دوستشان دارید که در تلاشهایشان حتی اگر مزاحم زندگی‌تان باشد، از آن‌ها پشتیبانی کنید؟

اگر جواب شما منفی است با آن‌ها صحبت کنید. سعی کنید قضیه را طوری حل کنید که دوطرف راضی باشند و آن وقت تفاهم طرفین حاصل می‌شود. نوشتن کاری است که باید در تنهایی انجام شود. اما برای کسی که در رابطه‌ی عاطفی قرارداد ممکن است یک کار مشترک بشود.

برنامه‌ی کاری برای خودتان تعیین کنید: ۳۰:۱۰ تا ۱۲ بعد از ظهر، ۸ تا ۱۰ بعد از ظهر: ۹ تا نیمه شب. با وجود یک برنامه کار، دیسپلین آسان‌تر بدست می‌آید.

ابتدا تعیین کنید چند روزه می‌خواهید فیلمنامه را بنویسید. اگر کارتان تمام وقت است، مثلاً مدرسه دارید یا ازدواج کرده‌اید، نمی‌توان انتظار داشت که با یک یا دو روز در هفته بتوان فیلمنامه‌ای نوشت. قدرت خلاقه اینطوری هدر می‌رود. باید به گونه‌ی روشن، فکر و ذهن‌تان را روی فیلمنامه‌ای که می‌نویسید، متمرکز کنید. لااقل چهار روز در هفته برای نوشتن نیاز دارید.

وقتی برنامه‌ی نوشتن مشخص شد، می‌توانید مشغول به‌کار شوید: یک روز خوب شما شروع به نوشتن می‌کنید.

اولین چیزی که اتفاق می‌افتد چیست؟

مقاومت. مقاومت در برابر نوشتن.

وقتی نوشتید طلوع تصویر: خارجی. خیابان - روز، ناگهان میلی باور نکردنی در خودتان می‌یابید که مدادتان را بتراشید یا محل کارتان را تمیز کنید. بالاخره دلیلی، بهانه‌ای خواهید یافت که ننویسید. این همان احساس مقاومت است.

نوشتن یک کار تجربی است، یک فرایند فراگیری است که به کسب مهارت و هم‌آهنگی نیاز دارد: مثل دوچرخه سواری، شنا، رقص یا بازی تنیس.

کسی با افتادن به میان آب، شنا یاد نمی‌گیرد. برای یاد گرفتن شنا باید بتوان خود را روی آب نگاه داشت و همانطور باقی ماند. با کامل کردن شکل کار، شنا را یاد می‌گیرید، و فقط با عملاً شنا کردن است که می‌توان این کار را کرد: هرچه بیشتر شنا کنید، شنایتان بهتر می‌شود.

نوشتن هم همینطور است. معمولاً در ابتدای کار در خودتان به‌گونه‌ای احساس مقاومت می‌کنید. این احساس در بسیاری جهات خود را بروز می‌دهد و غالب اوقات حتی از آن آگاه هم نیستید.

مثلاً: وقتی ابتدا می‌نشینید که بنویسید، دلتان می‌خواهد اول یخچال را تمیز کنید، یا کف آشپزخانه را بشوئید. شاید بخواهید کمی بدوید، ملافه‌ها را

عوض کنید، رانندگی کنید، چیزی بخورید و غیره. بعضی‌ها می‌روند بیرون و ۵۰۰ دلار لباس‌هایی می‌خرند که اصلا نمی‌خواستند بخرند؛ یا عصبانی می‌شوند؛ ناشکیبا می‌شوند و بر سر همه به‌خاطر هیچ و پوچ داد می‌زنند. این‌ها همه اشکال مختلف مقاومت است.

یکی از اشکال مقاومت مورد علاقه‌ی من این است که بنشینم بنویسم و ناگهان ایده‌ی یک فیلمنامه‌ی دیگر به سراغم بیاید. یک ایده‌ی خیلی بهتر: ایده‌ای خیلی نو، هیجان‌انگیز. آن‌وقت تعجب می‌کنم که چرا نشسته‌ام و دارم این یک فیلمنامه را می‌نویسم. واقعا فکرش را بکنید.

شاید یکی دو ایده‌ی "بهتر" هم پیدا کنید. غالبا "پیش می‌آید": شاید ایده‌ی خیلی جالبی باشد. ولی این خودش یک‌گونه مقاومت است! خب اگر واقعا ایده‌ی جالبی باشد، در خاطرتان می‌ماند، روی یکی دو صفحه کاغذ آن را بنویسید و بایگانی کنید. اگر تصمیم بگیرید که این ایده‌ی جدید را دنبال کنید و پروژه‌ی اصلی را رها کنید، خواهید دید که همین قضیه دوباره تکرار می‌شود: یعنی وقتی می‌نشینید که آن ایده‌ی نوراً بنویسید، یک ایده‌ی نوی دیگری به سراغتان می‌آید و به همین ترتیب. این همان احساس مقاومت است: یک تله‌ی ذهنی، گونه‌ای امتناع از نوشتن.

همه دچار این‌گونه مقاومت می‌شویم. ما انسان‌ها، استاد دلیل خلق کردن و بهانه‌آوردن هستیم که بنویسیم: این امر مانعی بر سر راه کار خلاقه است.

چگونه باید با این مانع روبرو شد؟

خیلی ساده است. اگر می‌دانید که چنین مقاومتی در شما رخ می‌دهد، یادتان باشد موقع بروز آن، از آن آگاه باشید. وقتی یخچال را پاک می‌کنید، مدادتان را می‌تراشید یا چیزی می‌خورید، فقط یادتان باشد که دارید درمقابل نوشتن، مقاومت می‌کنید! چیز مهمی نیست. خودتان را ناراحت نکنید، احساس گناه نکنید، خودتان را مجازات نکنید. فقط از این احساس مقاومت آگاه باشید زیرا بعد به قطب دیگر کار می‌روید. تظاهر نکنید که چنین مقاومتی در شما نیست، زیرا وقتی با مسئله مقاومت روبرو شدید، برای نوشتن آماده هستید.

نوشتن ده صفحه‌ی اول، دشوارترین مرحله‌ی کار است. نوشته‌ی شما خام

دستانه و احتمالا نه چندان خوب از کار در خواهد آمد. اشکالی ندارد. بعضی‌ها نمی‌توانند با این مشکل روبرو شوند: مثلا پیش خود می‌گویند آنچه نوشته‌اند خوب نیست و باید کار را متوقف کنند. حق هم دارند، زیرا فکر می‌کنند که "این کار از عهده‌اشان بر نمی‌آید".

نوشتن یک فراگیری هم‌آهنگ شده است: هرچه بیشتر بنویسید، برایتان راحت‌تر می‌شود.

در ابتدای کار گفتگوهایتان احتمالا "چندان خوب از کار در نخواهد آمد. یادتان باشد که گفتگو، کارکرد شخصیت است. حال اهداف گفتگونویسی را دوباره از نظر می‌گذرانیم.

گفتگو:

- داستان را جلو می‌برد،
- حقایق و اطلاعاتی را به خواننده منتقل می‌کند،
- شخصیت‌ها را نمودار می‌کند،
- روابط شخصیت‌ها را با هم مشخص می‌کند،
- شخصیت‌ها را واقعی، طبیعی و حقیقی می‌کند،
- برخوردهای داستان و شخصیت‌ها را نمودار می‌کند،
- وضعیت فکری شخصیت‌ها را نمودار می‌کند: و تفسیری بر ماجرا تلقی می‌شود،

اولین گفتگوهای فیلمنامه شما احتمالا قلبه سلنبه، کلیشه‌ای، تکه تکه و غیرطبیعی خواهند بود. نوشتن گفتگو مثل یادگیری شناخت. ابتدا خیلی دست و پا خواهید زد، ولی هرچه بیشتر این کار را بکنید برایتان راحت‌تر خواهد شد. تقریبا ۲۵ تا ۵۰ صفحه طول می‌کشد تا شخصیت‌ها با شما حرف بزنند. البته شخصیت‌ها مسلما در طول فیلمنامه با شما شروع به صحبت خواهند کرد. نگران گفتگوها نباشید. فقط بنویسید. گفتگو را همیشه می‌توان اصلاح کرد.

آن‌ها که در جستجوی "الهام" هستند که در کار راهنمایان باشد، آن را نخواهند یافت. الهام معمولا در چند لحظه، چند دقیقه یا چند ساعت روی می‌دهد، در حالیکه فیلمنامه در طول هفته‌ها و ماه‌ها نوشته می‌شود. اگر نوشتن

فیلمنامه‌ای ۱۰۰ روز طول بکشد و فقط ۱۰ روزش را از روی الهام بنویسید، باید خودتان را خوش شانس بدانید. اما اینکه تمام ۱۰۰ روز یا ۲۵ روز از آن را از روی الهام بنویسید، این عملی نیست. ممکن است دیگران بگویند یک چنین چیزی امکان‌پذیر است، اما در حقیقت چنین چیزی مثل گنج انتهای رنگین‌کمان است (یک پندار عامیانه در فرهنگ غرب مبنی بر اینکه در انتهای هر رنگین‌کمان گنجی نهفته است. م.م.۰) - و این رویایی بیش نیست.

می‌گوئید، "اما" -

اما چه؟

نوشتن کاری روز به روز است. دو تا سه ساعت کار در روز، سه یا چهار روز کار در هفته، سه صفحه در روز، ده صفحه در هفته. نما به نما، صحنه به صحنه، صفحه به صفحه، فصل به فصل، بخش به بخش.

وقتی در درون الگو هستید، نمی‌توانید الگو را ببینید. سیستم کارت‌های همان نقشه یا راهنمای شماست. نقاط عطف داستان، نقاط کنترل مسیر، آخرین پمپ بنزین‌هایی است که قبل از ورود به صحراهای خشک باید از آن‌ها سوخت‌گیری کنید و پایان داستان هم مقصد شماست، امتیاز سیستم کارت‌های این است که می‌توان روال کارت‌ها را بعد از شروع به کار فراموش کرد. زیرا کارت‌ها دیگر کار خودشان را کرده‌اند. اما شما در برابر دفتر سفید یا پشت ماشین تحریر، ناگهان صحنه‌ی جدیدی را کشف می‌کنید که بهتر از کار در می‌آید، یا صحنه‌ای که تا به حال فکرش را نکرده بودید.

به این ترتیب اگر بخواهید صحنه‌هایی را حذف یا اضافه کنید. این کار را انجام دهید. ذهن خلاق شما محتویات کارت‌ها را چنان به خود جذب کرده که می‌تواند حتی با حذف چند صفحه هنوز مسیر داستان را دنبال کند. همانطور که وقتی مشغول نوشتن و ترتیب کارت‌ها بودید، کار دیگری را نمی‌توانستید بکنید. وقتی هم دارید می‌نویسید، کار دیگری جز نوشتن نخواهید داشت. مجبور نیستید کورکورانه از کارت‌ها پیروی کنید. بگذارید کارت‌ها فقط راهنمای شما باشند، اما بنده‌ی آن‌ها نباشید. مثلاً اگر در لحظه‌ای آزاد و فارغ‌البال در فیلمنامه، احساس کردید می‌توانید بدون پیروی از کارت‌ها داستان را روان‌تر

و بهتر ارائه دهید، این کار را بکنید.

فقط بنویسید. روز به روز و صفحه به صفحه. در مرحله‌ی نوشتن، گوشه‌هایی از شخصیت خودتان را کشف می‌کنید که قبلاً هرگز به آن پی نبرده بودید. مثلاً اگر درباره‌ی چیزی می‌نویسید که بر سر خودتان آمده، ممکن است پاره‌ای احساسات و افکار گذشته دوباره به شما دست دهد. با این کار ممکن است گیج و زودرنج شوید و روزها را چنان بگذرانید گوئی که سوار یک الاکلنگ فکری هستید و هر روز یک حالی داشته باشید. نگران نباشید. فقط همچنان بنویسید.

شما سه مرحله‌ی اولین دست‌نویس را به این ترتیب خواهید نوشت.

مرحله‌ی اول، مرحله‌ی "روی کاغذ آوردن" است. این موقعی است که تمام چیزها را روی کاغذ می‌آورید. اگر در مورد نوشتن یا ننوشتن صحنه‌ای دچار تردید هستید، بهتر است آن را بنویسید. اگر تردید دارید، باید بنویسید. قاعده این است، زیرا اگر شروع به سانسور کردن اندیشه‌های خودتان بکنید، یک‌وقت خواهید دید که ۹۰ صفحه فیلمنامه بیشتر برایتان نمانده‌است. آن وقت مجبور خواهید بود به ساختار تنگ و بسته‌ای، صحنه‌هایی بیفزائید تا آن را به طول دلخواه برسانید و این کار دشوار است. حذف کردن صحنه راحت‌تر از اضافه کردن صحنه به فیلمنامه‌ی شکل یافته است.

باید از نظر داستانی همچنان به پیش روید. اگر بخواهید صحنه‌ای را بنویسید و برگردید آن را پرداخت کنید، احتمالاً در حدود صفحه‌ی ۶۰ مایه‌اتان تمام می‌شود و شاید پروژه را بایگانی کنید. نویسندگان بسیاری را که می‌شناسم که سعی کرده‌اند دست‌نویس فیلمنامه را این‌گونه بنویسند و نتوانسته‌اند آن را به پایان رسانند. هرگونه تغییرات عمده در فیلمنامه باید در دست‌نویس دوم انجام گیرد.

لحظاتی پیش می‌آید که نمی‌دانید چطور صحنه‌ای را شروع کنید یا بعدش چه بنویسید. صحنه‌ها را روی کارت می‌شناسید اما نمی‌دانید که از نظر تصویری چگونه باید وارد صحنه شد.

از خودتان بپرسید، "بعداً چه می‌شود؟" و برای این سؤال جوابی پیدا کنید. جواب این سؤال معمولاً اولین فکری است که در ذهنتان جست‌وخیز

می‌کند. بگیری‌ش و روی کاغذ بیاوریدی‌ش. این را من "گرفتن خلاقه" می‌نامم، زیرا در اینجا نویسنده باید به اندازه‌ی کافی سریع‌العمل باشد که ایده را بگیرد و روی کاغذ بیاورد.

بسیاری اوقات سعی خواهید کرد که ایده‌ی اولیه را بهبود بخشید و بهترش کنید. اگر ایده‌ی اولیه‌تان ارائه‌ی صحنه در داخل اتومبیلی است که در بزرگراه حرکت می‌کند، و بخواهید آن را حین قدم‌زدن در حومه یا در ساحل دریا نشان دهید، با این کار مقداری از انرژی خلاقه صحنه را از دست می‌دهید، اگر این کار را به‌دفعات بسیار در طول فیلمنامه انجام دهید، فیلمنامه، کیفیت "مصنوعی" و ساختگی پیدا خواهد کرد.

فقط یک قانون بر نوشته‌ی شما حکمفرماست: بد یا خوب بودن مهم نیست، صحنه درست است یا نه؟ صحنه درست است؟ اگر درست است به آن دست نزنید، هر چند که دیگران به آن اعتراض کنند. اگر صحنه درست است. آن را در فیلمنامه حفظ کنید و اگر درست نیست، آن را حذف کنید.

اگر نمی‌دانید چگونه باید به صحنه‌ای وارد و یا از آن خارج شد، از تداعی آزاد استفاده کنید. بگذارید ذهنتان جولان کند: از خودتان بپرسید بهترین روش وارد شدن به این صحنه چیست: به خودتان اعتماد کنید: آن وقت جواب را خواهید یافت.

اگر مشکلی را خلق کردید، باید بتوانید راه‌حلی بر آن بیابید. تنهاکاری که باید بکنید این است که دنبال راه حل بگردید.

مشکلات فیلمنامه را همواره می‌توان حل کرد. اگر مشکلی را پیش آوردید باید خودتان بتوانید آن را حل کنید. اگر در جایی از فیلمنامه گیر کردید، به شخصیت‌هایتان رجوع کنید: در شرح حال شخصیت داستان مرور کنید و از شخصیت بپرسید اگر در یک چنین موقعیتی قرار داشت چه می‌کرد. جوابی پیدا خواهید کرد. این کار ممکن است یک دقیقه، یک ساعت، یک روز، چندین روز یا یک هفته وقت بگیرد. اما در نهایت جواب را خواهید یافت: شاید در دور از انتظارترین زمان و در غیر عادی‌ترین محل این جواب را بیابید. فقط باید

همواره این سؤال را از خودتان بکنید: " برای حل این مسئله چکار باید بکنم؟ " دائما این سؤال را در ذهنتان مطرح کنید، خصوصا قبل از اینکه به خواب بروید. ذهنتان را از این مسئله پر کنید. بالاخره جوابی برای این سؤال خواهید یافت.

نوشتن عبارت است از توانائی مطرح کردن سؤال از خود و یافتن جواب. بعضی اوقات وارد صحنه‌ای می‌شوید و نمی‌دانید کجا دارید می‌روید و یا برای آنکه صحنه را راه بیندازید دنبال چه چیز بگردید. در این مواقع، ظرف را می‌دانید، ولی محتوی را نه. آن صحنه را پنج بار، هربار از نقطه‌نظر گوناگونی بنویسید و از میان همه‌ی این تلاش‌ها، خط سیری بیابید که کلیدی برای یافتن چیزی است که دنبالش هستید.

پس دوباره آن صحنه را با استفاده از آن خط به‌عنوان ایده‌ی اصلی بنویسید و در نهایت خواهید توانست صحنه‌ای پویا، طبیعی و راحت خلق کنید. باید خودتان راهنمایان را بیابید. به خودتان اعتقاد داشته باشید.

در حدود صفحات ۸۰ یا ۹۰، گره‌گشائی شکل می‌گیرد و می‌فهمید که فیلمنامه عملا خودش، خودش را می‌نویسد. اکنون شما واسطه‌ای بیش نیستید که وقت می‌گذارید تا فیلمنامه تمام شود. کاری نمی‌کنید. فیلمنامه خودش، خودش را می‌نویسد.

آیا این روش در اقتباس سینمایی از یک کتاب ادبی یا ناول مفید است؟
بله.

وقتی کتاب یا ناولی را به صورت فیلمنامه برمی‌گردانید، باید آن را فیلمنامه‌ای اریژینال بدانید که برپایه نوشته‌ی دیگری نوشته می‌شود. نمی‌توان جمله به جمله ناولی را اقتباس کرد و فیلمنامه‌ی حاصل هم درست از کار در آید. فرانسیس فورد کاپولا^۱ وقتی کتاب " گتسبی بزرگ " نوشته‌ی اف. اسکات فیتز جرالده را اقتباس می‌کرد به این موضوع پی برد. کاپولا. " پاتون "، " پدر

خوانده"^۱، " اکنون آپوکالیپس"^۲ - یکی از جالبترین و پویاترین نویسنده - کارگردانان هالیوود است. اما وی در اقتباس از نوول " گتسی بزرگ"، فیلمنامه‌ای نوشت که کاملاً به نوول وفادار بود. نتیجه از نظر تصویری یک شکست فاحش و از نظر دراماتیک بی‌نتیجه و بی‌اثر بود.

وقتی کتابی را به صورت فیلمنامه در می‌آورید، فقط باید شخصیت‌های اصلی موقعیت داستان و پاره‌های نه‌همه‌ی داستان را به صورت فیلمنامه در آورید. شاید مجبور شوید شخصیت‌های جدید اضافه کنید، بعضی شخصیت‌های نوول را حذف کنید، حوادث و رویدادهای نوین خلق کنید، شاید مجبور شوید، تمامی ساختار کتاب را اصلاح کنید. الوین سارجنت، در فیلمنامه‌ی " جولیا"، از یک داستان فرعی یک رمان نوشته " لیلیان هلمن" موسوم به " Pentimento" یک فیلم کامل سینمایی آفرید.

نوشتن فیلمنامه، یعنی نوشتن فیلمنامه. راه میان‌بری در این بین وجود ندارد. معمولاً شش تا هشت هفته طول می‌کشد که اولین دست‌نویس فیلمنامه نوشته شود. سپس آماده‌ی مرحله‌ی دوم کار دست‌نویس اول هستید: یعنی باید نگاهی سرد و سخت و عینی به آنچه نوشته‌اید بیندازید.

این مرحله، مکانیکی‌ترین و دور از الهام‌ترین مرحله نوشتن فیلمنامه است. در این مرحله، فیلمنامه‌ی ۲۰۰-۱۸۰ صفحه‌ای را گرفته و آن را تا حد ۱۴۰-۱۳۰ صفحه تقلیل می‌دهید. صحنه‌ها را می‌زنید، صحنه‌های جدید اضافه می‌کنید، بعضی‌ها را بازنویسی می‌کنید و هرگونه تغییری را که لازمه‌ی یک شکل کارآمد از فیلمنامه است در آن بوجود می‌آورید. این کار ممکن است حدود سه هفته طول بکشد. وقتی کارتان تمام شد، آماده‌ی مرحله‌ی سوم کار دست‌نویس اول فیلمنامه هستید. در این مرحله می‌بینید که چه در دست دارید و در اینجاست که داستان واقعا نوشته می‌شود. داستان را در این مرحله پرداخت می‌کنید، تقویت می‌کنید، ناصافی‌هایش را می‌گیرید، آن را بازنویسی می‌کنید، اندازه‌اش می‌کنید و به آن زندگی می‌بخشید. حال که از الگوی فیلمنامه خارج شده‌اید بهتر می‌توانید

بفهمید برای آنکه فیلمنامه را بهتر کنید چه باید انجام داد. در این مرحله می‌توانید صحنه‌های را تا حد ده بار بازنویسی کنید تا به نتیجه‌ی مطلوب برسید. همیشه یکی دو صحنه‌ای خواهند بود که آنطور که آدم می‌خواهد جانمی‌افتند، هرچند که آن‌ها را بارها بازنویسی کنید. به‌عنوان نویسنده می‌دانید که این صحنه‌ها درست نیستند، اما خواننده هیچ وقت از این موضوع آگاه نمی‌شود. خواننده دنبال داستان و شیوه‌ی ارائه آن است، به دنبال محتوی نیست. من قبلاً عادت داشتم فیلمنامه را در عرض ۴۰ دقیقه بخوانم و به جای آنکه درحین خواندن متوجه محتوی یا سبک نوشتاری باشم، آن را از نظر تصویری در ذهنم ببینم. نگران چند صحنه‌ای که می‌دانید درست نیستند نباشید. بگذارید سر جایشان باشند.

بعداً در خواهید یافت صحنه‌هایی که بیشتر از همه از آن‌ها خوشتان می‌آید - لحظات زیرکانه‌ی طنزآمیز و درخشان گفتگو و ماجرا - ممکن است در مرحله‌ی تقلیل دادن فیلمنامه به طول صحیح حذف شوند. البته تلاش خواهید کرد که این لحظه‌ها را در فیلمنامه حفظ کنید - هرچه باشد، این‌ها، بهترین نوشته‌های شماست - اما در دراز مدت باید کاری بکنید که به‌نفع فیلمنامه است. من شخصاً یک بایگانی از "بهترین صحنه‌ها" دارم که در آن بهترین چیزهایی را که تا به حال نوشته‌ام حفظ می‌کنم زیرا مجبور بودم برای تنگ کردن فیلمنامه‌ها آن‌ها را حذف کنم.

باید یاد بگیرید که موقع نوشتن فیلمنامه، سنگدل باشید و بعضی اوقات بهترین چیزی را که تا بحال نوشته‌اید حذف کنید: اگر این بهترین صحنه در فیلمنامه جایش نیست باید حذف شود. اگر صحنه‌هایتان برجسته باشند و توجه را به خود جلب کنند، ممکن است جلوی روانی ماجرا را بگیرند. صحنه‌های برجسته‌ای که وجودشان در فیلمنامه قابل قبول است، صحنه‌هایی هستند که به یاد می‌مانند. هر فیلم خوبی یک یا احتمالاً دو صحنه‌ی این چنینی دارد که در خاطر ما می‌مانند. این صحنه‌ها در ظرف نمایشی داستان وجودشان طبیعی و درست است. و بعداً همان صحنه‌های علامت تجارتي می‌شوند که بلادرنگ فیلم‌ها را می‌توان با آن‌ها باز شناخت. مثلاً "مل بروکز" در فیلم "ترس از

ارتفاع " از صحنه‌های معروف آلفرد هیچکاکي یک فیلم کامل بوجود آورد. من به عنوان خواننده در طول فیلم، همواره می‌توانستم واریاسیون‌هایی را که روی صحنه‌های معروف فیلم‌های گذشته انجام شده بود، تشخیص دهم. این‌گونه صحنه‌ها معمولا درست از کار در نمی‌آیند.

اگر تردید دارید که صحنه‌ی انتخابی‌تان در فیلم درست است یا نه، بدانید که احتمالا درست نیست. اگر مجبور شدید درباره‌ی صحنه‌هایی فکر کنید یا آن‌ها را مورد سؤال قرار دهید، معنی‌اش این است که این صحنه‌ها در فیلم قابل قبول نیستند. شما خودتان می‌دانید چه صحنه‌ای در فیلم قابل قبول است. به خودتان اعتماد کنید.

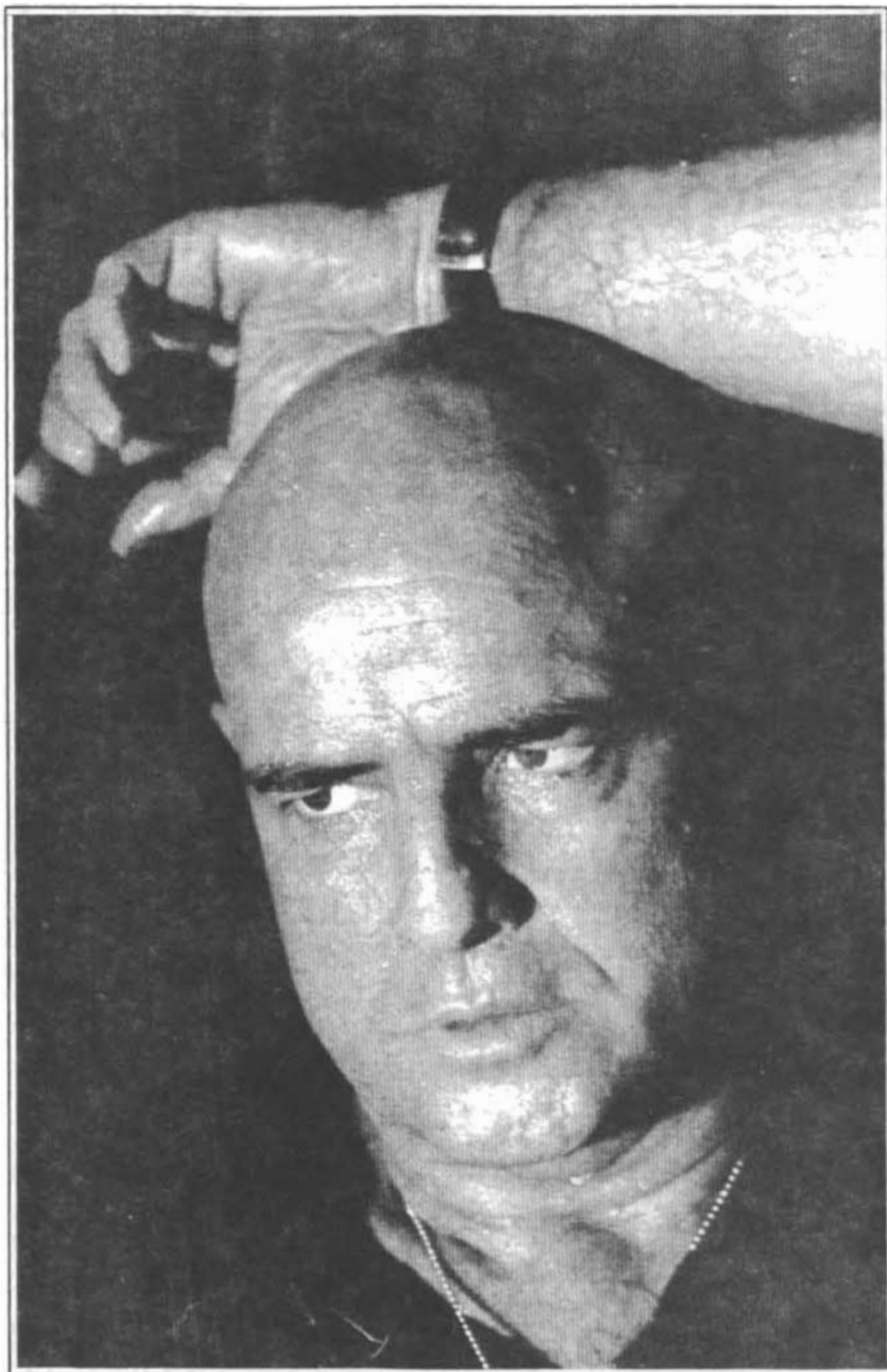
فقط باید همچنان بنوسید: روز به‌روز و صفحه به صفحه. هرچه بیشتر بنویسید، نوشتن برای شما راحت‌تر می‌شود. وقتی کارتان تقریبا تمام است، یا شاید ده یا پانزده صفحه به آخر فیلمنامه مانده، در می‌یابید که دارید "درجا می‌زنید" بدین معنی که چهارروز صرف می‌کنید تا یک‌صحنه یا یک‌صفحه بنویسید، و احساس خستگی و بی‌تابی می‌کنید. این یک پدیده‌ی طبیعی است: نمی‌خواهید فیلمنامه را تمام کنید و به پایان برسانید.

از این مرحله هم بگذرید. فقط آگاه باشید که دارید وقت تلف می‌کنید. یک روز، کلمه‌ی غروب تصویر را در انتهای فیلمنامه خواهید گذاشت و کارتان تمام خواهد شد.

و نوشتن فیلمنامه تمام شده است.

حال زمان راحت کردن و جشن گرفتن است. وقتی کار نوشتن تمام شد، انواع اقسام واکنش‌های عاطفی به سراغتان می‌آید. اول احساس رضایت و آرامش. یک چند روز بعد اندوهگین و افسرده می‌شوید و نمی‌دانید با وقت آزادتان چکار کنید. شاید خیلی بخوابید. دیگر انرژی ندارید. این دوره را من "افسردگی پس از زایمان" می‌نامم. نوشتن فیلمنامه مثل زائیدن است: زیرا شما یک دوره زمانی روی چیزی کار کرده‌اید که جزئی از وجود شما بوده. شما را صبح‌ها از خواب بیدار کرده و شب‌ها بیدار نگاه داشته. و حالا آن چیز تمام شده است.

طبیعی است که اندوهگین و افسرده باشید. پایان هر چیز همیشه شروع چیز دیگری است. یادتان هست، پایان و آغاز. همه‌ی این‌ها جزئی از کار نوشتن فیلمنامه است.

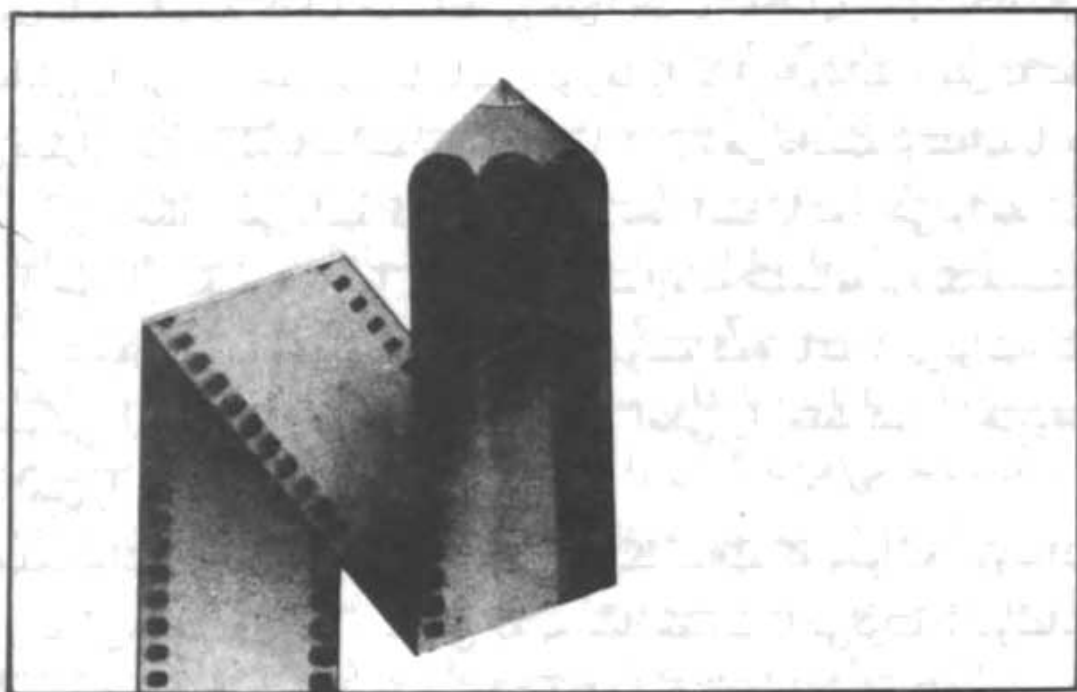


آپو کالیپس

۱۳

بعد از

نوشتن فیلمنامه



■ حال ببینیم بعد از نوشته شدن فیلمنامه، با آن چه باید کرد.

وقتی فیلمنامه‌تان را نوشتید، با آن چه خواهید کرد؟

اول باید بفهمید که آیا فیلمنامه بی نقص است یا نه: باید بفهمید که باید فیلمنامه‌تان را برسنگ حک کرد یا باید دیوارها را با آن پوشاند. پس به نظر بازتابی دیگران نیاز دارید تا بدانید واقعا آنچه را که در ذهن داشتید نوشته‌اید یا نه. در این لحظه، نمی‌دانید که فیلمنامه بی نقص است یا نه: نمی‌توانید این موضوع را خودتان بفهمید: زیرا شما بیش از اندازه به فیلمنامه نزدیک هستید. اگر نسخه‌ی دست‌نویس شما نسبتا تمیز نوشته شده باشد، می‌توانید یک نسخه فتوکپی از روی آن تهیه کنید. نسخه‌ی اصلی را حفظ کنید. هیچ‌وقت نسخه‌ی اصل را به کسی ندهید.

فیلمنامه‌تان را به دو تن از دوستان نزدیک بدهید که بخوانند، دوستانی که بشود به آنها اعتماد کرد، کسانی که به شما حقیقت را می‌گویند، دوستانی که از گفتن "از فیلمنامه‌ات بدم آمد. چیزی که نوشتی سست و غیر واقعی است، شخصیت‌ها سطحی و یک بعدی‌اند، داستان مصنوعی و قابل پیش‌بینی است"

هراس نداشته باشند . کسانی که از جریحه دار کردن احساسات شما نگران نباشند . در خواهید یافت که غالب مردم در مورد فیلمنامه اتان حقیقت را به شما نمی گویند . آن ها به شما چیزی را که فکر می کنند می خواهید از آن ها بشنوید می گویند : مثلا می گویند " فیلمنامه خوبی است : خوشم آمد . واقعا خوشم آمد ! بعضی چیزهای قشنگ در آن موجود هست . فکر می کنم پولسازه " . حالا معنی اش چیست خدا می داند ! زیرا مردم حسن نیت دارند ، اما درک نمی کنند با نگفتن حقیقت به شما ، بیشتر به شما صدمه می رسانند .

در هالیوود ، کسی به نویسنده فیلمنامه نظرش را ابراز نمی کند : می گویند از فیلمنامه خوششان آمده ، اما " فیلمنامه آن چیزی نیست که آن ها فعلا بخواهند فیلم کنند " . یا " یک همه چیز را داریم رویش کار می کنیم " .

این حرف ها کمکی به شما نمی کند . شما کسی را می خواهید که واقعا نظرش را درباره فیلمنامه به شما ابراز کند . پس در انتخاب افرادی که فیلمنامه اتان را به آن ها می دهید بخوانند دقت کنید .

بعد از آنکه این عده فیلمنامه را خواندند ، به حرفهایشان گوش کنید . از آنچه نوشته اید در برابرشان دفاع نکنید ، تظاهر نکنید که دارید به حرفهایشان گوش می کنید و با این احساس آن ها را ترک نکنید که منصف بوده اید ، یا احساس رنجیدگی یا دلزدگی کرده اید .

ببینید که آن ها " مقصود " شما را در نوشته اتان فهمیده اند ، از این دیدگاه که آن ها ممکن است درست بگویند و نه اینکه آن ها حتما درست می گویند به نظرشان گوش کنید . آن ها نظرات ، انتقادات ، پیشنهادات ، عقیده ها ، و قضاوت هایی دارند . آیا درست می گویند ؟ از آن ها سؤال کنید : تحت فشارشان بگذارید آیا پیشنهادات یا ایده هایشان منطقی است ؟ آیا این پیشنهادات و ایده ها چیزی به فیلمنامه می افزاید ؟ آن را تقویت می کند ؟ با آن ها در داستان مرور کنید . ببینید آن ها از چه چیز خوششان آمده و از چه چیز خوششان نی آمده . از نظر آن ها چه چیزی درست است و چه چیزی درست نیست .

اگر می خواهید فیلمنامه اتان بهترین باشد ، اگر احساس کردید که پیشنهاداتشان فیلمنامه اتان را بهبود می دهد از پیشنهاداتشان استفاده کنید . تغییرات را باید

از موضعی انتخابی در فیلمنامه‌تان بدهید و قبلا باید با این تغییرات اخت‌شده باشید. هرچه باشد این داستان متعلق به شماست و شما هستید که می‌دانید این تغییرات درست است یا نه.

اگر خواستید تغییری در فیلمنامه بدهید، تغییر بدهید. یادتان باشد که ماههای متوالی روی فیلمنامه کار کرده‌اید. پس باید آن را درست اصلاح کرد. اگر فیلمنامه‌تان را بفروشید، بازهم مجبور خواهید شد تغییراتی در آن بدهید: از نظر تهیه‌کننده و از نظر کارگردان و ستارگان فیلم. تغییر، تغییر است: کسی دوست ندارد فیلمنامه‌اش را تغییر بدهد ولی همه این کار را می‌کنند.

در این موقع هم هنوز نمی‌توانید فیلمنامه‌تان را با دیدی عینی و بی‌طرفانه نگاه کنید. اگر نظر دیگری روی فیلمنامه بخواهید "فقط در صورتی که"، حتم بدانید که گیج خواهید شد. اگر مثلا فیلمنامه‌تان را به چهار نفر بدهید بخوانند این چهار نفر نظرات متناقضی خواهند داشت. یکی سرقت بانک را دوست دارد و دیگری ندارد. یک نفر می‌گوید، از سرقت بانک خوش آمده، اما از نتیجه‌ی سرقت چندان راضی نبوده (اینکه افراد از مهلکه در بروند یا نه): و دیگری بپرسد که چرا شما یک داستان عشقی بجای این ماجرا ننوشتید.

به دو نفر می‌توان اعتماد کرد، نه بیشتر.

وقتی از فیلمنامه راضی شدید، می‌توانید آن را به تایپ بدهید. فیلمنامه‌تان باید تمیز و پاک باشد و ظاهری حرفه‌ای داشته باشد. می‌توانید خودتان آن را تایپ کنید. یا بدهید یک تایپیست حرفه‌ای این کار را انجام دهد. اگر بشود، بهتر است تایپیست نسخه آخر را برای شما تایپ کند. اگر خودتان فیلمنامه را تایپ کنید. ممکن است میل کنید ریزه ریزه آن را تغییر دهید، و چیزهایی را تغییر دهید که نباید تغییر داده شوند.

شکل فیلمنامه باید درست باشد. انتظار نداشته باشید که تایپیست شکل فیلمنامه را برای شما در نسخه نهایی فراهم کند. این کار تایپیست نیست. صفحه‌هایی که به تایپیست می‌دهید باید از نظر خواندن پاک و منزه باشد. جملات خط خورده، یادداشت‌های مدادی در حاشیه‌ی صفحات، یا تکه‌کاغذهای

چسبانده شده اشکالی ندارد. فقط مطمئن باشید که تایپیست می‌تواند آن‌ها را بخواند.

در موقع تایپ کردن، تایپیست را مجبور نکنید که به دلیل صرفه‌جویی سطرهای بیشتری را در صفحه بگنجانند. پولی را که به این طریق صرفه‌جویی می‌کنید ارزش وقتی را که صرف نوشتن فیلمنامه کرده‌اید ندارد. زیرا رنج و مرارتی که شما صرف نوشتن این سطور کرده‌اید، بیشتر از این‌ها ارزش دارد.

صحنه‌هایتان را شماره‌بندی نکنید. در فیلمنامه‌ی آماده فیلمبرداری است که صحنه‌ها شماره‌بندی می‌شود. البته آن شماره‌ها برای تفکیک صحنه است که توسط مدیر تولید انجام می‌شود و نه نویسنده. وقتی فیلمنامه‌ای فروخته می‌شود و کارگردان و بازیگران به کار دعوت می‌شوند، مدیر تولید مشغول کار می‌شود. مدیر تولید و کارگردان، فیلمنامه را، صحنه به صحنه و نما به نما می‌خوانند. وقتی محل‌های فیلمبرداری مشخص شد، مدیر تولید و منشی‌اش یک "برنامه‌ی تولید" تهیه می‌کنند: یک پرونده‌ی بزرگ که در آن هر صحنه، داخلی یا خارجی طبقه‌بندی شده و بطور خاص روی برگ‌های مقوایی پیاده شده است. وقتی "برنامه‌ی تولید" نوشته شد و صحنه‌ها طبقه‌بندی شد، و از نظر کارگردان گذشت، منشی تولید شماره‌های صحنه‌ها را روی صفحات فیلمنامه برای تفکیک نما به نما تایپ می‌کند. از این شماره‌ها بعداً برای مشخص کردن نماها استفاده می‌شود، تا وقتی فیلم (که طول آن حدود سه هزار متر است) چاپ شد، هر قطعه‌ی فیلم را بتوان با راحتی باز شناخت. کار نویسنده شماره‌بندی صحنه‌ها نیست.

یک کلمه درباره‌ی صفحه‌ی عنوان. بسیاری از نویسندگان تازه‌کار یا بی‌تجربه فکر می‌کنند باید اظهاریه‌ها، شماره ثبت یا اطلاعات مربوط به حق امتیاز، جملات نقل قول شده، تاریخ یا غیره را روی صفحه‌ی عنوان فیلمنامه بنویسند. می‌خواهند بنویسند: "عنوان" فیلمنامه‌ی ارزشینال" برای پروژه‌ی عظیم یک فیلم سینمایی بزرگ برای تمام بازیگران بزرگ". نوشته "فلانی". این کار را نکنید. صفحه‌ی عنوان فقط صفحه‌ی عنوان است. باید ساده و صریح باشد. "عنوان" باید در وسط صفحه قرار گیرد و "فیلمنامه‌ی از فلانی" درست زیر آن

قرار می‌گیرد. در گوشه‌ی سمت راست: پائین‌تر، آدرس یا شماره تلفن خود را بنویسید. من به‌عنوان مسئول بخش داستان بسیاری اوقات فیلمنامه‌هایی از نویسندگان تازه‌کار دریافت می‌کردم که هیچ‌گونه اطلاعاتی مبنی بر اینکه به چه طریق می‌توانستم به آن‌ها دسترسی داشته باشم رویشان نبود. یک دو ماهی این فیلمنامه‌ها را نگاه می‌داشتم و بعد آن‌ها را توی سطل کاغذ باطله می‌انداختم. حال باید فیلمنامه را تکثیر کنید. بهتر است در ابتدا ده نسخه از روی فیلمنامه تکثیر کنید، زیرا اگر کسی فیلمنامه‌ی شما را بخرد، لااقل باید پنج نسخه از آن را به او بدهید.

نسخه‌های تکثیر شده را در یک جلد قرار دهید. از جلدهای شیک و چرمی یا زینتی احتراز کنید. یک جلد ساده برای این کار کافی است. یادتان باشد از صفحات ۲۲x۳۰ برای فیلمنامه استفاده کنید.

۱۴

یادداشت شخصی



شورش بی دلیل

■ یک نظر شخصی

همه نویسندگان، به این موضوع بعداً پی خواهید برد. برای هر که فیلمنامه‌تان را تعریف کنید، پیشنهادی می‌دهد، نظری می‌دهد یا ایده‌ی بهتری را در همان مورد مطرح می‌کند. بعد شروع می‌کند راجع به ایده‌های بزرگی که برای فیلمنامه دارد با شما صحبت می‌کند.

اینکه آدم بگوید می‌خواهد فیلمنامه بنویسد یک چیز است و اینکه فیلمنامه بنویسد چیز دیگری است.

در مورد چیزهایی که خودتان نوشته‌اید خودتان قضاوت نکنید. شاید سال‌ها طول بکشد تا بتوانید فیلمنامه‌تان را به‌گونه‌ای عینی و با بی‌طرفی ببینید. قضاوت‌های "خوب" و "بد" یا مقایسه‌های بین این و آن در مرحله‌ی خلاقیت بی‌ارزش است.

فیلمنامه همان است که هست.

به‌عنوان یک لس‌آنجلسی، تمام عمرم را در اطراف صنعت فیلمسازی هالیوود صرف کرده‌ام. وقتی بچه بودم، در "برباد رفته" یک نقش بازی کردم:

در سن هفت سالگی در صحنه‌ی فیلمبرداری " شرط اتحاد"^۱ ساخته‌ی " فرانک کاپرا"^۲ بودم : به‌عنوان یک نوجوان ، کلوب من در " هالیوودهای"^۳ الگوی‌دسته‌ای بود که در فیلم " شورش بی‌دلیل"^۴ جیمز دین را شکار می‌کرد .

هالیوود یک " کارخانه‌ی رویاسازی" است : شهر حرافان است . وقتی به میعادگاه‌های گوناگون شهر سری بزنید ، می‌شنوید که افراد دربار‌هی فیلمنامه‌ای که خواهند نوشت ، فیلم‌هایی که تهیه خواهند کرد و معامله‌هایی که می‌کنند صحبت می‌کنند .

اما هم‌ه‌اش حرف است .

شخصیت ، عمل است . درست ؟ آنچه آدم را تشکیل می‌دهد ، نتیجه‌ی عمل اوست نه نتیجه‌ی حرف‌های او .
پس همه نویسنده‌اند .

در هالیوود رسم این است که کار نویسنده را اصلاح می‌کنند : استودیو ، تهیه‌کننده ، کارگردان و بازیگران همه در فیلمنامه تغییراتی می‌دهند تا آن را بهبود بخشند . غالب آدم‌ها در هالیوود فکر می‌کنند که ورای فیلمنامه‌ای هستند که به آن‌ها ارجاع می‌شود . آن‌ها می‌دانند چه باید کرد که کار بهتر شود . کارگردانان همیشه این کار را می‌کنند .

کارگردان سینما می‌تواند فیلمنامه‌ی بزرگی را به صورت فیلم بزرگی در بی‌آورد . یا می‌تواند فیلمنامه‌ی بزرگی را به صورت فیلم بدی در بی‌آورد . اما نمی‌تواند فیلمنامه‌ی بدی را به صورت فیلم خوبی در بی‌آورد .

فقط تنی چند از کارگردانان سینما هستند که می‌دانند چگونه می‌توان با تنگ کردن تصویری خط داستانی ، فیلمنامه را بهبود بخشید . این کارگردانان یک صحنه‌ی پرگفتگو را که سه یا چهار صفحه است به صورت صحنه‌ی سه دقیقه‌ای گیرائی فشرده می‌کنند که در آن پنج خط گفتگو ، سه نگاه ، کسی که سیکاری روشن

1- State of Union

2- Frank Copra

3- Hollywood High

4- A Rebel Without cause

می‌کند و تصویری درشت از ساعت دیواری همه چیز را بیان می‌کند. سیدنی لومت در فیلم "شبهه" چنین کاری کرده است. او فیلمنامه‌ای ۱۶۰ صفحه‌ای که به زیبایی نوشته و بنا شده را گرفت و از نظر تصویری، فیلمی ۱۲۰ دقیقه‌ای تحویل داد که تمامیت فیلمنامه‌ی "پدی چایفسکی" را در خود حفظ کرده است. این البته، استثناست نه قاعده.

غالب کارگردانان هالیوود اصلاً شعور داستانی ندارند. آن‌ها کار نویسندگان را تغییر می‌دهند، تغییراتی در خط داستانی می‌دهند که فیلمنامه را سست کرده از شکل می‌اندازد و در نهایت پول فراوانی خرج می‌شود تا فیلم بدی که کسی نمی‌خواهد آن را ببیند از آن ساخته شود.

البته در درازمدت، همه‌ی دست‌اندرکاران آن فیلم شکست می‌خورند: استودیو پول از دست می‌دهد، کارگردان یک فیلم بد به سابقه‌اش اضافه می‌شود و نویسندگان هم برای نوشتن یک فیلمنامه سست، یک امتیاز بد می‌گیرند. پس همه نویسندگان.

بعضی‌ها فیلمنامه‌هایشان را تمام می‌کنند. بعضی‌ها تمام نمی‌کنند. نوشتن کاردشواری است. کاری روز به روز و نویسندگی حرفه‌ای کسی است که در نویسندگی هدفی برای خود قائل شود و آن را به انجام رساند. درست مثل زندگی. نوشتن یک مسئولیت شخصی است: یا تقبل می‌کنید یا نمی‌کنید. و بعد هم آن "قانون طبیعی" کهن درباره‌ی بقا و تکامل وجود دارد.

در هالیوود، موقعیت‌های یک شبه وجود ندارد. ضرب‌المثل معروف می‌گوید: "موقعیت یک شبه، پانزده سال طول می‌کشد". این حرف درست است. باور کنید.

موقعیت حرفه‌ای را پی‌گیری و اراده‌ی محکم رقم می‌زند. به شعر ذیل توجه کنید. چیزی در دنیا نیست که جای پی‌گیری را بگیرد.

استعداد نمی‌گیرد: چیزی پیش پا افتاده‌تر از استعدادی ناموفق نیست.

نبوغ نمی‌گیرد: زیرا که نابغه‌های بی‌اجر و پاداش

یک ضرب‌المثل است .

تحصیلات نمی‌گیرد : دنیا پر از وامانده‌های تحصیل کرده است .

پس فقط با پی‌گیری و تصمیم رای می‌توان

بر همه چیز فایق شد .

وقتی نوشتن فیلمنامه‌تان را تمام کردید ، کار بزرگی انجام داده‌اید .

ایده‌ای را گرفته‌اید بصورت خطی داستانی . کمدی یا درام بسطش داده‌اید و

نشسته‌اید و هفته‌ها یا ماهها وقت صرف کرده‌اید و آن را روی کاغذ آورده‌اید .

از ایده تا اجرا . نوشتن فیلمنامه کاری لذت‌بخش است ، زیرا شما کاری را که در

ابتدا در نظر داشتید انجام داده‌اید .

و به این ببالید .

استعداد موهبتی است : یا دارید یا ندارید . اما این امر مانع کار نوشتن نمی‌شود .

نوشتن لذتی خاص خود دارد . از آن بهره‌مند شوید .

و به دیگران انتقالش دهید .

من به عنوان نویسنده، فیلمنامه نویس - تهیه کننده، سال‌های فراوانی را صرف خواندن و نوشتن فیلمنامه کرده‌ام. در سینمای ایران تنها در مدتی متجاوز از دو سال بیش از ۲۰۰۰ فیلمنامه خوانده و خلاصه‌نویسی کرده‌ام، و از ۲۰۰۰ فیلمنامه فقط ۴۰ فیلمنامه را جهت تهیه فیلم به شرکای مالی مؤسسه ارائه کردم.

چرا اینقدر کم؟! برای آنکه از هر ۱۰۰ فیلمنامه‌ای که می‌خواندم، فقط یک فیلمنامه ارزش سرمایه‌گذاری داشت و ۹۹ فیلمنامه دیگر می‌بایست دور ریخته می‌شد. اما چه چیز چهل فیلمنامه را "بہتر از دیگر فیلمنامه‌ها می‌کرد؟!"

هدف کتاب من، این است که خواننده را قادر سازد تا با انتخاب، اطمینان و اعتقاد از نظر درونی، بتواند فیلمنامه بنویسد. زیرا دشوارترین کار نویسندگی این است که بدانید چه می‌خواهید بنویسید.

وقتی کتاب را خواندید، دقیقاً خواهید دانست که برای نوشتن فیلمنامه چه باید کرد.

"سید فیلد"