

سارا بهرامی دانشجوی کارشناسی کارگردانی

درس فیلمنامه نویسی ترم سوم

استاد برآری

مقاله ای در خصوص نوشتن فیلمنامه

فیلم نامه ( ScreenPlay )

فیلم نامه یا سناریو ، متنی است شامل شخصیت ها ، ماجراها و هر آنچه در فیلم روی خواهد داد به صورت یک دستور العمل ، که توسط فیلم نامه نویس یا فیلم نامه نویسان نوشته می شود. فیلم نامه معمولا شامل تمام جزئیات صحنه ، گفت و گو ، کنش و گاه حتی موقعیت و زاویه دوربین است.

## فیلم نامه نویس ( Scenarist - ScreenWriter )

کسی که مسئول نوشتن تمام یا بخشی از فیلم نامه فیلم است. گاه یک نفر تمام فیلم نامه را می نویسد ، گاه هم چند نفر به طور مشترک فیلم نامه را آماده می کنند.

گاهی فیلم نامه نویس ، با فرستادن فیلم نامه ای ( به دلخواه خود ، فیلم نامه ای نوشته ) به نماینده ، خود پیشقدم می شود و این نماینده آن را به یک تهیه کننده مستقل یا یک شرکت فیلم سازی جهت ملاحظه ارائه می کند. ولی یک فیلم نامه نویس با تجربه با یک تهیه کننده در یک جلسه توجیهی ملاقات می کند و چند طرح را که قابل تبدیل به فیلم نامه هستند پیشنهاد می کند. و پس از مورد قبول واقع شدن پیشنهادش آن طرح را به فیلم نامه بدل می کند. گاهی هم تهیه کننده ، طرحی برای فیلم دارد و فیلم نامه نویس را برای پروراندن آن استخدام می کند. مورد آخر به ویژه هنگامی رخ می دهد که تهیه کننده ای که همیشه در جستجوی طرح است ، حقوق یک رمان یا نمایش نامه را می خرد و از فیلم نامه نویس می خواهد که از روی آن یک اقتباس سینمایی ارائه دهد.

## مراحل مختلف شکل گیری یک فیلم نامه

فیلم نامه مراحل مختلفی را از سر می گذراند تا به مرحله نهایی برسد. ابتدا یک ایده در ذهن خود فیلم نامه نویس یا تهیه کننده شکل می گیرد. پس از شکل گیری این ایده ، نویسنده یک طرح اولیه که حداکثر در یک صفحه خلاصه شده ارائه می دهد. بعد از این مرحله وقتی که طرحش مورد قبول واقع شد و یا به صورت مستقل ، خودش تصمیم گرفت آن را عملی کند یک پیش نویس آماده می کند. در این پیش نویس ، نویسنده به اختصار خلاصه ای از ماجرا و روش خود را در پرداختن آن ، شرح می دهد و شخصیت ها ، ماجراهای اصلی و ویژگی های مکان ها را بازگو می کند و نیز کلیاتی از تحول درونی شخصیت ها و طرح قصه را باز می گشاید. در مرحله بعد اگر تهیه کننده یا استودیو و یا حتی خودش از مفاد این پیش نویس راضی باشند ، در آن صورت او قصه را می نویسد و کل داستان فیلم را تعریف می کند و صحنه های مختلف را می شکافد. در این مرحله دستنویس اول فیلم نامه آماده می گردد که شامل تمام صحنه ها ،

شخصیت ها ، گفت و گوها ، ماجراها و نیز راهنمایی های کلی در مورد بازیگری و کارگردانی است. از این لحظه به بعد فیلم نامه به دفعات و با دخالت تهیه کننده و کارگردان دستکاری می شود. ممکن است در این مرحله ، از فیلم نامه نویس دیگری دعوت شود تا صحنه های خاصی را بازنویسی کند و یا عیب و ایرادهای کار را برطرف سازد.

وقتی فیلم نامه نهایی به صورت تقطیع شده در آمد ، علاوه بر مواردی که در نسخه اول گفته شد حاوی نکاتی در مورد فیلم برداری است.، اما ظرایف کار فیلم برداری را در نهایت کارگردان به کمک مدیر فیلم برداری مشخص می کند.

گرچه فیلم نامه نهایی باید عینا به فیلم برگردانده شود ، اما گاه پیش از فیلم برداری هر نما یا سر صحنه و گاهی نیز فیلم ساز ، به خاطر ویژگی های بازیگران تغییراتی در آن پدید می آورد. بعد از فیلم برداری ، در مرحله تدوین هم احتمالا تغییرات تازه ای در فیلم ایجاد می شود.

وقتی فیلم آماده شد ، یک فیلم نامه به نام فیلم نامه تداوم تدوینی آماده می کنند ( این کار معمولاً توسط شخص دیگری جز فیلم نامه نویس اصلی انجام می شود) که شرح کاملی از فیلم بر اساس آنچه اکران می شود است. در این متن ، تمام نماها ، زاویه دوربین و انتقال از نمایی به نمای دیگر ، به همراه تمام گفت و گوها و صداها ذکر می شود. این متن معمولاً به صورت کتاب و به عنوان فیلم نامه آن فیلم چاپ می شود. <br>

ویژگی های اصلی یک فیلم نامه خوب :

به قول ویلیام گلدمن ( Goldman William )، از جمله فیلم نامه نویسان و اساتید مطرح فیلم نامه نویسی :

« در نوشتن یک فیلم نامه ، مانند هدیه دادن نیت مهم است ...»

این به معنی آن است که هدف و و هر آنچه که قرار است به تماشاگر منتقل شود باید به خوبی از سوی فیلم نامه نویس درک شود و به خوبی نیز به بیننده منتقل شود. این هدف ممکن است هدف هایی چون : ترساندن در به ویژه در فیلم های ترسناک ، خنداندن به ویژه در فیلم های کمدی ، تفکر و تامل در فیلم های

خاص و غیر متعارف و ... باشد. در هر حال این هدف هر چه باشد باید به شیوه ای درست و متعالی ارائه شود و نه با دست گذاشتن بر روی سخیف ترین جنبه های بشری. باید به تماشاگر احترام گذاشت و او را به شیوه ای مناسب با فیلم همراه کرد.

- یک فیلم نامه نویس همیشه می تواند از الگوهای موفق و تضمین شده استفاده کند اما هرگز نباید از خلاقیت و نوآوری و ارائه نکات و ویژگی های جدید پرهیز کند. در واقع باید تلاش کند تا اگر می تواند تماشاگرش را در یک تجربه تازه دخیل کند.

- یک فیلم نامه نویس هرگز نباید تماشاگر را فراموش کند. او باید اطلاعات مورد نیاز تماشاگر برای همراهی با فیلم را، در زمان های مناسب به او بدهد تا او گیج نشود و به دلیل بی اطلاعی قصه را گم نکند. مثلاً یکی از اصول فیلم نامه نویسی کلاسیک آن است که شخصیت های مهم و اصلی فیلم باید در یک سوم اول فیلم به بیننده به گونه ای معرفی شوند. و یا در فیلم های جنایی نمی توان از دادن اطلاعاتی که تماشاگر را برای حل معما کمک می کند ممانعت کرد.

- شخصیت پردازی یکی از مهم ترین جنبه های فیلم نامه نویسی است ، آنقدر مهم که حتی برخی فیلم ها بدون برخورداری از ماجرا و قصه خاصی تنها از طریق شخصیت پردازی و همذات پنداری تماشاگر با او فیلم نامه را پیش می برند.

- باید توجه داشت که سینما اول یک رسانه تصویری و بعد یک رسانه صوتی است. دیالوگ لازم و حیاتی است اما نباید در دیالوگ نویسی حتی کوچکترین احساسات را به تماشاگر گوشزد کرد. اگر فضا سازی ، بازی ها و فیلم نامه قوی باشد ، تماشاگر به خوبی حس صحنه را درک می کند و دیگر نیازی به دیالوگ های کشدار و طولانی نیست. در واقع با توجه به ماهیت و ویژگی های شخصیت ها باید دیالوگ ها را نوشت و تا حد ممکن از دیالوگهای موجز و پر عمق استفاده کرد البته منظور ثقیل و سنگین نیست. بنابراین می توان سه ویژگی برای یک دیالوگ مناسب ذکر کرد : خلاصه گفتن ، صحیح گفتن و عدم توضیح واضحات.

• فیلم نامه نویس احتیاج چندانی به شناخت کامل تکنیک سینما ندارد ، ولی تجربه ثابت نموده ،فیلم نامه هایی که ، فیلم نامه نویسانشان با تکنیک سینما آشنایی کامل دارند موفق ترند.

\*شما

الگوی سنتی فیلم نامه نویسی

در واقع الگوی سنتی فیلم نامه نویسی ، همان الگوی سنتی داستان نویسی است. آزمایش این ساختار در رمان ها و فیلم های بسیاری ، نشان داده که خواننده یا تماشاگر با این الگو همراه می شود ، به همین خاطر در تولیدات انبوه و نیز در عمده فیلم های تجاری این ساختار مورد استفاده قرار می گیرد.

در هر فیلم نامه دو عامل اساسی وجود دارد :

۱- الگوی شخصیتی فیلم نامه



در این گونه فیلم نامه ها یک شخصیت مرکزی و برجسته داریم که به او قهرمان فیلم یا نقش اصلی می گویند (ممکن است شخصیت های اصلی چند نفر باشند ، مثلا یک گروه کوهنوردی که مسیر خود را گم کرده اند و دچار درد سر شده اند ، اما معمولا در این حالت ها نیز یکی از شخصیت ها را پررنگ تر از بقیه ترسیم می کنند ) . او یک هدف کاملا مشخص دارد و همین هدف اوست که ماجرا را می سازد و به پیش می برد. در واقع حوادثی که در ابتدای فیلم رخ می دهند ، این هدف را برای او می سازند ، مثلا او دختری را می بیند و خواهان رسیدن به اوست ، او یا یکی از اطرافیانش در ماجرا و یا دردسری گیر می افتد و حال او باید این ماجرا را حل کند و درد سر را برطرف سازد و یا او با یک نفر آشنا می شود و یا حادثه ای برایش اتفاق می افتد ، که وضعیت روحی و تعادل روانی اش را به هم می زند و او را وادار می کند تا بار دیگر به گونه ای دیگر به خود نظر کند و ...

باقی شخصیت های موجود در فیلم نامه در ارتباط مستقیم با قهرمان هستند و علت وجود آنها یا سنگ اندازی جلوی پای قهرمان ، یا باز کردن مسیر برای او یا ... است.

## ۲- ساختار ماجرای فیلم نامه

در این نوع ساختار معمولاً یک داستان مرکزی و اصلی داریم ، ممکن است چند داستان فرعی ولی مرتبط با داستان اصلی ، در خلال ماجرای اصلی رخ دهند که یا به اصل ماجرا کمک می کنند و یا به جذاب تر شدن آن ( برخی فیلم ها نیز هستند که چند داستان را با هم روایت می کنند که هر یک از آنها به تنهایی یک داستان اصلی است ، مثلاً چند خانواده که در چند جای مختلف دچار حادثه ای مانند زلزله شده اند و حال تلاش هر یک از این خانواده ها برای نجات ، بخشی از داستان فیلم است).

در ابتدای فیلم ، شخصیت اصلی ، یک زندگی متعادل و بسامان دارد و به اصطلاح دارد زندگی خودش را می کند ( به این نقطه ، تعادل اولیه می گویند ) ، اما حادثه ای که در ابتدای فیلم رخ می دهد ، تعادل زندگی او را به هم می زند و حال او تلاش می کند تا تعادل را بار دیگر به زندگی اش بازگرداند و آن نابسامانی ایجاد شده را بار دیگر بسامان کند ، که معمولاً در انتهای فیلم ، موفق به

انجام آن می شود ( این نقطه را تعادل ثانویه گویند ). اما باید توجه داشت تعادل و بسامانی ثانویه با اولیه فرق دارد ، در این حالت یا شرایط و موقعیت فرد نسبت به سابق عوض شده و یا شخصیت ، منش و دیدگاه هایش متفاوت شده است.

ساختار سه پرده ای

در الگوی سنتی ، معمولا ساختاری سه پرده ای داریم ( لزوما این پرده ها از نظر زمانی با هم برابر نیستند ) :

پرده اول :

پرده اول بسیار مهم است و اگر فیلم نامه نویس نتواند از این پرده با سربلندی عبور کند ، نمی تواند به همراهی تماشاگر چندان امیدوار باشد. در این بخش مفروضاتی به تماشاگر داده می شود و او را آماده می کند ، برای اینکه بداند خود را باید برای دیدن چه فیلمی آماده کند و چگونه با شخصیت ها مواجه شود ، در

واقع این مفروضات شروطی است که نویسنده با مخاطبش می گذارد. این مفروضات به این قرارند:

۱- زمان و مکان وقوع ماجرا.

۲- ژانر فیلم.

۳- شناخت شخصیت ها و برخی از ویژگی های آنها.

۴- شناخت وضعیت تعادل. [http://www.daneshnameh.com/ed/9e/e/daneshnameh\\_up/img.jpg](http://www.daneshnameh.com/ed/9e/e/daneshnameh_up/img.jpg)

۵- حادثه ای که تعادل را بر هم می زند و نابسامانی ایجاد می کند. این حادثه به دلیل آنکه آغازگر ماجرا و جزء مفروضات است ، می تواند هر اتفاق تصادفی و حتی عجیبی باشد ، به این معنی که در این بخش مخاطب برای هیچ چیز از نویسنده دلیل نمی خواهد و همه چیز را بدون علت می پذیرد ، برای مثال اگر در آغاز فیلم بینیم موجودات فضایی به کره زمین حمله کرده اند ، هیچ گاه نمی پرسیم مگر واقعا موجودات فضایی وجود دارند؟ ، بلکه می پذیریم موجودات فضایی حمله کرده اند و می خواهیم بدانیم حال چه می شود. درباره شخصیت ها نیز به همین صورت است ، مثلا در فیلم ادوارد دست قیچی ( ۱۹۹۰ - Edward

sorhandsScis ) ، ساخته تیم برتون وقتی با ادوارد رو به رو می شویم ، نمی  
گوییم مگر می شود یک نفر به جای دست ، قیچی داشته باشد ؟ و ...

اما یک نکته مهم درباره این حادثه آن است که ، این حادثه باید اینقدر از سوی  
شخصیت یا شخصیت های اصلی ، با توجه به ویژگی هایشان ، مهم باشد که آنها  
را به تلاش و تکاپو وادارد. در واقع اگر تماشاگر احساس کند که آری این حادثه  
باید برای قهرمان او مهم باشد ، برای او نیز مهم خواهد شد ، حتی اگر بسیار ساده  
باشد. مثلا در فیلم خانه دوست کجاست؟ ، ساخته عباس کیارستمی ، ماجرا بسیار  
ساده است ، یعنی تلاش های یک کودک برای رساندن دفتر مشق هم کلاسی  
اش به او ، اما همین ماجرای ساده نه تنها برای آن کودک بلکه برای ما هم که آن  
کودک را شناخته ایم ، مهم به نظر می رسد. همه این ها به این معنی است که گاه  
این شخصیت یا شخصیت ها هستند که مشخص می کنند آیا وضعیت بسامان  
است یا نابسامان.

نکته مهم دیگر ، آن است که ، در این بخش ، تنها باید مفروضاتی را که تماشاگر  
نیاز دارد تا با فیلم همراه شود را به او بدهیم نه بیشتر. مفروضات بسیار و غیر

ضروری او را خسته می کند. اگر مفروضات اصلی به درستی به مخاطب داده شود ، مفروضات فرعی را خود به دست خواهد آورد.

پرده دوم:

در این پرده ، تقابل ها و تلاش ها را داریم ، تقابل بین شخصیت اصلی و آنچه وضعیتش را نابسامان کرده. این پرده معمولاً ، بیشترین طول زمانی را نسبت به دو پرده دیگر دارد. در این پرده همه حوادث ، روابط و رفتارها باید دارای رابطه علت و معلولی قابل قبول باشند و دیگر از حوادث اتفاقی خبری نیست.

معمولاً در این پرده ، فیلم نامه به جایی می رسد که تقابل برای مدت کوتاهی متوقف می شود و یا انگیزه شخصیت ها عوض می شود. مثلاً در فیلم های جنگی ، جنگ به شب می خورد و متوقف می شود ، در این شب بخشی از وجوه ناپیدای شخصیت ها آشکار می شود و یا یک قهرمان ورزشی که برای پول مبارزه می کرده به دلیلی ، تصمیم می گیرد به یک گروه ورزشی آماتور کمک کند و بدون پول ، آنها را آموزش دهد. این نقطه در فیلم نامه بسیار مهم است و این حوادث پیشین هستند که این نقطه را می سازند.

در این پرده ، هر چه تعلیق بیشتر باشد و مبارزه و تقابل نیرو ها سنگین تر باشد ، این بخش مهیج تر و جذاب تر خواهد شد ، مثلا فیلم های جنایی و معمایی در این بخش معمولا جذاب تر از فیلم های دیگر هستند. اوج این پرده زمانی است که احساس می شود گره ها کم کم در حال باز شدن است و شخصیت اصلی به هدف نزدیک می شود.

پرده سوم:

در این پرده ، گره ها به طور کامل در حال باز شدن هستند ، هر نیرویی که در مقابل شخصیت اصلی قرار داشت ، در حال شکست خوردن است. نقطه اوج فیلم در این پرده است ، یعنی جایی که دیگر همه چیز حل می شود. این نقطه ، هدف تماشاگر از همراهی فیلم است و بیشترین هیجان و تاثیرگذاری را در او دارد. برخی فیلم ها ممکن است دو نقطه اوج داشته باشند . این مسئله معمولا در فیلم های معمایی رخ می دهد که همه فکر می کنند معما حل شده و همه نفسی به راحتی می کشند و تماشاگر گمان می کند ، اکنون فیلم تمام می شود ، اما به یکباره معلوم می شود ماجرا به گونه ای دیگر بوده و در نقطه اوج دوم معما به

درستی حل می شود. معمولاً بعد از نقطه اوج اصلی زمان کوتاهی از فیلم به این مسئله اختصاص پیدا می کند ، که تماشاگر وضعیت بسامان را ببیند و این که شخصیت اصلی اکنون زندگی جدیدی دارد و دیگر شخصیت اول فیلم نیست. فیلم هایی که پایان های باز دارند و سرانجام شخصیت اصلی مشخص نیست ، معمولاً از این الگو پیروی نمی کنند.

برای نوشتن یک فیلم نامه ، اول به یک ایده و خط داستانی خوب نیاز داریم. سپس باید آن را خوب پیورانیم و اجزای آن را از هم جدا کنیم و در ادامه با ساختاری متناسب ، با آنچه در ذهن داریم آن را برای ارائه آماده کنیم.

ارسا

ر این ارسال: ۳-۲-۱۳۹۰، ۰۳:۲۲ عصر، توسط newlife.

هر فیلم نامه شامل دو بخش است:

• شناسنامه فیلم نامه

• متن اصلی



## شناسنامه فیلم نامه

شناسنامه فیلم نامه ، نشان دهنده مشخصات فیلم نامه است. هر شناسنامه به طور معمول دارای حداقل سه صفحه و حداکثر ده صفحه است.

• در صفحه اول ، نام فیلم نامه ، نام فیلم نامه نویس و تاریخ اتمام آن ذکر می شود.

هر فیلم نامه نویسی موظف است ، نامی مناسب برای فیلم نامه اش انتخاب کند. این نام می تواند حقیقی باشد و یا مجازی. در نام گذاری بهتر است فیلم نامه نویس به کسانی که فیلم را تماشا خواهند کرد نیز توجه داشته باشد. برای مثال اگر فیلم نامه برای فیلم های کودکان نوشته می شود ، نام آن ساده باشد تا کودک بتواند آن را درک کند و با آن ارتباط برقرار کند ولی برعکس اگر فیلم نامه برای فیلمی خاص و با دیدگاه فکری و فلسفی ویژه ای و برای قشر خاصی

مانند روشن فکران نوشته شده نام آن کمی سنگین باشد ، به نحوی که خود به تنهایی دارای معانی زیادی باشد.

ذکر نام فیلم نامه نویس هم در صفحه اول الزامی است. اگر به دلایلی فیلم نامه نویس نمی خواهد نام واقعی خود را ذکر کند باید از نام مستعار استفاده کند زیرا خالی گذاشتن محل آن جایز نیست.

زمانی را که فیلم نامه به پایان رسیده است ، باید در صفحه اول و زیر نام فیلم نامه نویس به صورت عددی ذکر شود. اگر پس از آن فیلم نامه بازنویسی شود ، تاریخ بازنویسی به جای تاریخ قبلی نوشته می شود.

• در صفحه دوم فهرست کامل نقش های فیلم نامه ذکر می شود.

فیلم نامه نویس باید لیستی از کلیه نقش های موجود در فیلم نامه تهیه کند و همچنین سکانس هایی را که این نقش ها در آن حضور خواهند داشت ذکر کند. ترتیب نوشتن نقش ها بر اساس تعداد سکانس هایی است که در آن حضور خواهند داشت. اگر دو یا چند نقش ، تعداد سکانس های برابر داشتند بر اساس اهمیت نقش ها آن ها را در لیست قرار می دهند.

• از صفحه سوم به بعد ، خلاصه داستان فیلم نامه نوشته می شود.

برای پی بردن به داستان فیلم نامه و محتوای کلی آن ، فیلم نامه نویس باید خلاصه ای از داستان فیلم نامه را بدون به کار بردن اصطلاحات فنی و تا حد ممکن کوتاه بنویسد. در نوشتن این خلاصه باید دقت زیادی داشت ، زیرا قضاوت اشخاص و کسانی که فیلم نامه را به دستشان می دهیم ، در نظر اول تنها متکی به همین خلاصه داستان است.

### متن فیلم نامه

برای نوشتن متن اصلی فیلم نامه ، ابتدا فیلم نامه نویس باید داستان مورد نظر را به سکانس های مختلف تقسیم کند. سکانس را افراد مختلف به صورت های گوناگون تعبیر و تفسیر می کنند ولی تعری مصطلح آن در فیلم نامه نویسی بر اساس مکان هایی است که داستان در آن اتفاق می افتد. البته این تقسیم بندی باید کمی منعطف باشد تا از زیاد شدن تعداد سکانس ها و سخت شدن نگارش فیلم

نامه جلوگیری شود. زیرا مثلا حرکت یک دانش آموز ، برای رفتن از خانه به مدرسه ، ممکن است بر اساس مکان هایی که دانش آموز می رود ( عبور از چند خیابان مختلف) چندین سکانس شود ولی در فیلم نامه آن را یک سکانس در نظر می گیریم.

### مشخصات سکانس

مشخصات سکانس که در صفحه اول هر سکانس نوشته می شود ، نکاتی هستند که در حقیقت مانند یک راهنما عمل می کنند و به گروه سازنده در مرحله فیلم برداری کمک می کنند تا کار فیلم برداری را راحت تر ، سریع تر و بدون اشتباه انجام دهند.

مشخصات سکانس شامل ۱۰ نکته است که این نکات عبارت اند از :

شماره سکانس ، وضعیت صحنه ، زمان فیلم برداری ، مکان فیلم برداری ، تعداد نما ( پلان) ، نقش های موجود در این سکانس ، وسایل مورد نیاز ، آدرس محل فیلم برداری و ملاحظات.

ذکر شماره سکانس ، وضعیت صحنه ، زمان و مکان فیلم برداری الزامی است اما باقی موارد تا حدودی اختیاری است.

در بالای صفحه مشخصات سکانس یک ردیف ستون افقی یا عمودی چهار خانه به صورت زیر می کشند. خانه اول را به شماره سکانس ، خانه دوم را به وضعیت صحنه ، خانه سوم را به زمان فیلم برداری و خانه چهارم را به مکان فیلم برداری اختصاص می دهند.

مکان فیلم برداری      وضعیت صحنه زمان فیلم برداری      شماره سکانس

شماره سکانس : شماره سکانس را معمولاً به دو صورت عددی و حروفی در خانه اول از سمت راست جدول یادداشت می کنند.

وضعیت صحنه : وضعیت صحنه یا داخلی است یا خارجی.

داخلی به فضاهایی گویند که سر بسته است و در روز ، نور خورشید نمی تواند وارد آنها شود و یا بسیار کم وارد می شود. و برای فیلم برداری از آنها باید از نور مصنوعی استفاده کرد.

خارجی به فضاهایی گفته می شود که سر بسته نیست و در روز ، نور خورشید به آسانی وارد آن می شود.

با مشخص شدن نوع فضا ، فیلم بردار ، نور پرداز و کارگردان می توانند بفهمند چه ابزارها و چه تکنیک هایی باید به کار ببرند.

زمان فیلم برداری : در این قسمت باید مشخص کرد که فیلم برداری در چه زمانی از شبانه روز مثلا روز یا شب باید فیلم برداری شود. مانند بالا برای فیلم برداری در ساعات مختلف ، فیلم بردار و نورپرداز باید تمهیدات ویژه ای بیندیشند.

مکان فیلم برداری : لازم است ، فیلم نامه نویس نام محلی را که فیلم برداری باید در آنجا انجام شود ذکر کند. در واقع ذکر نام محل برای این است که ، معمولا برای صرفه جویی در وقت و هزینه ، سکانس ها را با توجه به محل وقوعشان فیلم برداری می کنند ، نه بر مبنای توالی آنها ، برای مثال همه سکانس هایی را که

قرار است در یک بانک فیلم برداری شود با هم می گیرند حتی اگر پشت سر هم نباشند.

## مشروح سکانس

ابتدا هر سکانس به بخش های کوچکتری که پلان یا نما گفته می شود تقسیم می شود. سپس برای شرح سکانس به شرح این نماها پرداخته می شود که شامل موارد زیر است:

مشخصات صحنه : او باید صحنه ای را که این نما در آن روی می دهد توصیف کند. مثلا ابزار موجود در صحنه ، نوع قرار گرفتن آنها و ...

حرکت بازیگر : فیلم نامه نویس باید اعمالی را که شخصیت های فیلم نامه انجام می دهند ، به حرکت های کوچکتری تقسیم کند و آنها را واضح شرح دهد.

افه های تصویری : برخی از افه های تصویری ، به ویژه آنها که گذر زمان و یا تغییر مکان را نشان می دهند می تواند از سوی فیلم نامه نویس بیان شود.

دیالوگ : هر گفت و گویی که باید بین شخصیت های فیلم نامه رد و بدل شود و نیز تک گویی و نریشن باید دقیقا ذکر شوند.

صدا : صداهایی که باید سر صحنه شنیده شوند مانند صدای چکیدن آب و حتی صدای یک پرنده که آواز می خواند باید ذکر شود.

به این ترتیب یک فیلم نامه به شیوه ای استاندارد نوشته می شود و آماده ارائه است.



هر یک از شخصیت های تخیلی حاضر در فیلم ، از جمله قهرمانان زن و مرد و آدم های شرور و خبیث و شخصیت های درجه دوم ، آنهایی که برای لحظاتی کوتاه در فیلم ظاهر می شوند و ...

### شخصیت پردازی ( Characterization )

ارائه شخصیت و عینیت بخشی به شخصیتی به مدد خصلت ها و ویژگی های خاص او توسط بازیگر.

بر خلاف رمان که در آن ، شخصیت ها را هم درونی و هم بیرونی می توان تشریح کرد ، در سینما شخصیت پردازی ، به تصویر کردن حضور ، گفت و گو و کنش ها و واکنش ها محدود می شود ، به این ترتیب شخصیت پردازی در سینما سخت تر از رمان است.

شخصیت پردازی موفق در سینما ، آن شخصیت پردازی است که علاوه بر ژست ها و رفتارهای ظاهری شخصیت چشم اندازهایی از سرشت و ماهیت وجودی و نیز نشانه هایی از علت رفتارهای او را در اختیار تماشاگر بگذارد تا او بتواند

درباره شخصیت مورد نظر ، چه ویژگی های ظاهری و چه ویژگی های باطنی اش که در ذهن سازندگان بوده ، دید بهتری پیدا کند و در نتیجه قضاوت درست تری بکند و همراهی اش با شخصیت بیشتر شود. در واقع هر شخصیتی بعد تیپیکال و کلیشه ای خود را دارد که باعث می شود شبیه خیلی از افراد قشر و گروه خود باشد اما وقتی به لایه های عمیق شخصیتش پردازیم ، خاص و منحصر به فرد می شود.

در اولین مرحله این شخصیت باید به خوبی در نزد نویسنده هویت پیدا کند ، در مرحله بعد این کارگردان است که باید به خوبی با شخصیت آشنا شود و آن را به بازیگرش منتقل کند و در نهایت این بازیگر است که بعد از درک درست از شخصیت و برقراری ارتباط با او ، باید بتواند آن را به تصویر بکشد.

برخی از فیلم ها بر شخصیت از پیش شناخته شده نقش های اصلی تکیه می کنند و به طور مکرر در فیلم ها از این بازیگران با همان ویژگی ها استفاده می کنند ، برای مثال شخصیت جان وین ( Wayne John ) در اکثر فیلم هایش یکسان است یا محمد رضا گلزار در فیلم های ایرانی به عنوان یک جوان عاشق پیشه نه

چندان عاقل. اما در این میان ، بازیگری تواناست که در هر فیلم خود نوآوری و تنوع خاصی در شخصیت پردازی ارائه کند و تنها به شخصیت از پیش شکل گرفته ای که برایش در نظر گرفته اند اکتفا نکند.

با معیار های متفاوت ، می توان تقسیم بندی های متفاوتی از شخصیت ارائه داد ، برای مثال :

از جهت نمود های رفتاری : شخصیت های درون گرا و شخصیت های برون گرا.

از جهت پرداخته شدن در فیلم : سطحی ، عمیق و عبوری.

از جهت اخلاقی و پایبندی به قوانین : به اصطلاح شخصیت های سیاه ، سفید و خاکستری.

و ...

در اینجا ما بدون توجه به تقسیم بندی خاصی تنها به شخصیت های مرسوم که بسیار مصطلح هستند اکتفا می کنیم :

## پروتاگونیست ، قهرمان مرد ( Protagonist - Hero )

شخصیت اصلی مرد در رمان ، نمایش نامه یا فیلم که خواننده یا تماشاگر او را دوست دارند. قهرمان ها بسته به ملت ها و فرهنگ هایی که در آنها شکل می گیرند با هم فرق دارند و حتی در هر جامعه مشخص هم ، بسته به دوران های زمانی ، با هم متفاوت هستند. قهرمان ها ، به نوعی تخیلات و آرمان های تماشاگران را ارضاء می کنند. قهرمان های سنتی معمولاً شخصیت های خوش سیما و جذابی هستند که صاحب فضیلت های اخلاقی هستند و با شخصیت های خبیث در می افتند ، اما به تدریج سینما ، قهرمان هایی را در خود جای داد که کمتر در بند اخلاقیات هستند و به اندازه قهرمان های سنتی زیبارو نیستند ولی از نظر برخورد با اجتماع و ظلم ستیزی قهرمانانه رفتار می کنند.

در سال های اخیر ، قهرمانان بیش از پیش به مردم عادی شبیه شده اند ، به اندازه قهرمانان گذشته جذاب نیستند ، لزوماً اندام متناسب ندارند ، مانند سابق قدرت بدنی فوق العاده ندارند و روحیات و خصوصیات پیچیده تری دارند ولی کماکان احساسات خاص و استقلال و قدرت ویژه ای را به نمایش می گذارند برای نمونه

رابرت دنیرو ( Niro De Robert ) ، داستین هافمن ( Hoffman Dustin )  
در بسیاری از فیلم هایشان این نوع قهرمان را به نمایش گذاشته اند.

### قهرمان زن ( Heroine )

شخصیت اصلی زن در رمان ، نمایش نامه یا فیلم که عموماً زنی است با شخصیتی  
تحسین برانگیز که تماشاگران او را دوست دازند. قهرمان های زن نیز بسته به  
جوامع و دوره های زمانی متفاوت اند. زیبایی و ویژگی بارز زنان قهرمان فیلم  
هاست. قهرمانان زن سنتی معصوم ، تا حدودی آسیب پذیر و اخلاق گرا بودند  
بعد تر کمی ویژگی های مردانه پیدا کردند و استقلال بیشتری از خود نشان  
دادند.

« نمایی از فیلم آرین بورکویچ ( Brockovich Erin - ۲۰۰۰ ) که جولیا  
رابرتز ( Roberts Julia ) در آن نقش یک زن مستقل را به نمایش می گذارد

که به تنهایی به مقابله با کارخانه هایی می پردازد که فاضلاب خود را به رودخانه می ریزند.»

در سال های اخیر ، قهرمانان زن دستخوش تحولی اساسی شده اند و جنبش فمینیسم ، تاثیر بارزی بر این تحول داشته. این قهرمانان چون قبل به اخلاقیات پایبند نیستند ، اما روحیه استقلال طلبی خاصی دارند ، از نظر روحی و حتی گاهی از نظر جسمی قوی تر به نظر می رسند ، قادرند پا به پای مردان و حتی گاه بهتر از آنها از پس انجام امور بر بیایند. آنها زیبا هستند و رفتار و ظاهری غیر کلیشه ای به نمایش می گذارند.

آنتاگونیست ، شخصیت خبیث فیلم ، بدمن ( Antagonist )

شخصیت مقابل قهرمان که معمولا آدم بد فیلم است که رو در روی قهرمان فیلم می ایستد و بخش اعظم هیجان های فیلم ناشی از اوست ، که قهرمان را وادار به واکنش می کند و معمولا این تقابل به شکست خود او می انجامد.

آنتاگونیست یا ذاتا خبیث و بدجنس است و یا روند زندگی اش او را به سمتی می برد که به خاطر عقده های روانی ، به مخالفت با قهرمان یا جامعه می پردازد و دست به شرارت می زند ، مانند بسیاری از شخصیت های بد فیلم های هیچکاک .

این شخصیت های خبیث گاهی عمومی و جهانی هستند مانند آنچه در سری فیلم های جیمز باند ( Bond James ) یا بتمن ( Batman ) می بینیم و یک نفر قصد دارد به شیوه ای شرورانه بر جهان مسلط شود و بر آن حکومت کند ، و یا حوزه خباثت او محدوده کوچکتري است مثلا در یک شهر یا در یک خانه و حتی در میان خانواده اش ، مانند یک قاتل ، برای مثال هانیبال لکتر در فیلم سکوت بره ها ( The Of Silence The Lambs ) ، ساخته جان اتان دمی

( Demme Jonathan ) ، به عنوان دکتر دیوانه ای که بی رحمانه دست به

جنایت می زند.

سینما به این حقیقت پی برده که هر چه بر قدرت و شرارت آنتاگونیست فیلم بیفزاید فیلم برای تماشاگر جذاب تر می شود زیرا شکست او نیازمند اعمال نیرو و قدرت بیشتر از سوی قهرمان و در نتیجه ویژه تر شدن جایگاه او در نزد تماشاگر است ، به همین خاطر است که معمولا قدرت های عجیب و غریب و نیروهای شیطانی عظیمی را در نهاد شخصیت خبیث فیلم می بینیم.

ضد قهرمان ( Antihero )

چهره و شخصیتی که خواننده یا تماشاگر با او همذات پنداری می کند ، اما او فاقد قدرت و تسلطی است که معمولا به طور سنتی قهرمانان از آن برخوردارند و در عوض ضعف ها و ناراحتی های بعضا روانی دارد. درواقع ضد قهرمان ها معمولا آدم های با خود بیگانه و تک افتاده ای هستند که روحيات ترد و شکننده



ای دارند ، اما در عین حال اصول اخلاقی و ویژگی های رفتاری منحصر به فردی دارند که سبب می شود با محیط اطراف و جامعه شان در تضاد باشند.

ضد قهرمان های عرصه ادبیات که در اصل محصول صنعتی شدن جوامع و فروپاشی باورها و ارزش های سنتی اند ، نسبت به ضد قهرمان های عرصه سینما که بیشتر ثمره جنگ های خانمان سوز قرن بیستم ، مشکلات اقتصادی ، عصیان ، جابه جایی ارزش ها و ازبین رفتن ارزش های اخلاقی اند ، آدم های ضعیف تر و از نظر روانی نابهنجار تری هستند.

اولین ضد قهرمان های تاریخ سینما را می توان در ضد قهرمان های فیلم های گانگستری دهه ۱۹۳۰ یافت ، شخصیت هایی نظیر نقش جیمز کاگنی ( James Cagney ) در دشمن جامعه ( The Enemy Public - ۱۹۳۱ ) ، ساخته ویلیام ولمن و پل مونی ( Muni Paul ) در صورت زخمی ( ۱۹۳۲ - Scarface ) ساخته هاوارد هاکس ( Hawks Howard ) که چهره های ضد اجتماعی و نیز کامیاب سال های رکود اقتصادی آمریکا در اوایل دهه ۱۹۳۰ بودند. این شخصیت ها پیرو اصول خاصی بودند که آن را برای حرفه شان

تدوین کرده بودند و نیز برای بقاء در جامعه ای که هیچ اعتمادی به آن نبود ، ولی در عین حال در انتها به سزای اعمال خلاف خود می رسیدند. بعدها این ضد قهرمان ها شخصیتی را خلق کردند که همفری بوگارت ( Humphrey Bogart ) در بسیاری از فیلم هایش به نمایش گذاشت ، یعنی ضد قهرمانی رومانئیک ، مردی جدا مانده از اجتماع و در عین حال تا حدودی برتر از جهان دور و برش که می تواند انواع احساسات ، عشق ، خشم ، حرص و حتی ضعف را از خود بروز دهد ، ولی وقتی لازم باشد خشن و قوی هم خواهد بود. از جمله این دست فیلم های همفری بوگارت می توان به شاهین مالت ( The Falcon Maltes ) ، کازابلانکا ( Casablanca - ۱۹۴۲ ) و داشتن و نداشتن ( Not Have And Have To - ۱۹۴۵ ) اشاره کرد.

« دو نما از فیلم راننده تاکسی ، که در آن رابرت دنیرو در نقش تراویس بیکن بازی کرده است. تغییر چهره و رفتار او در این دو عکس به خوبی مشخص است.»

در سال های بعد چهره های ضد قهرمان در سینما هم جوان تر و هم احساساتی تر شدند و از آنها تصویری دوست داشتنی تر و انسانی تر به نمایش در آمد ، شخصیت هایی که دنیای اطرافشان برای آنها تنگ است و خواهان عصیان و سرکشی اند. از چهره های شاخص این ضد قهرمان ها می توان به نقشی که جیمز دین در شورش بی دلیل ( Cause A Without Rebel - ۱۹۵۵ ) یا مارلون براندو ( Brando Marlon ) در وحشی ( wild The - ۱۹۵۴ ) بازی کردند ، اشاره کرد. این نحوه برخورد و شخصیت سازی از ضد قهرمان تا جایی پیش رفت که ضد قهرمان ها حتی اگر جانی و بزهکار نیز بودند محبوبیت داشتند ، این نوع شخصیت پردازی در فیلم بانی و کلاید ( Clyde And Bonnie - ۱۹۶۷ ) به اوج خود رسید که قصه زندگی دو گانگستر و قاتل را به نمایش می گذاشت که در نزد تماشاگران بسیار محبوب شدند. در دهه هفتاد ضد قهرمان جدیدی در سینما به نمایش در آمد که اوج آن را در شخصیت رابرت دنیرو در فیلم راننده تاکسی ( Driver Taxi The - ۱۹۷۶ ) می توان دید. ضد قهرمانی که به تصور خود قصد دگرگونی و بهتر کردن اوضاع جامعه ای را دارد که در آن زندگی می کند و به ارزش های اخلاقی او احترام نمی گذارد. این ضد قهرمان با بعد روانی شخصیتش به ضد قهرمان های عالم ادبیات نزدیک تر شد.

در هر حال ضد قهرمان‌ها بیشترین گرایش امروز سینما به شخصیت‌ها هستند ،  
زیرا تنوع بیشتری دارند و در عین حال همراهی تماشاگر با آنها بسیار بیشتر است.

۱

۳۹۰، ۱۰:۵۰ عصر (آخرین ویرایش در این ارسال: ۴-۲-۱۳۹۰، ۱۰:۵۷ عصر،

توسط newlife).

فیلم‌نامه

فیلم‌نامه (Screenplay) یا سناریو (narioéSc) داستانی است که همراه با  
توضیح صحنه‌ها برای ساخت فیلم نوشته می‌شود. به نویسندهٔ فیلم‌نامه،  
فیلم‌نامه‌نویس می‌گویند. عناصر فیلم‌نامه از داستان و شخصیت‌ها ، صحنه‌ها ،  
سکانس‌ها ، پرده‌ها ، موسیقی ، مکان‌ها و ... تشکیل شده‌اند.

انواع فیلم‌نامه

• فیلم‌نامه کوتاه

• فیلم‌نامه بلند

• فیلم‌نامه سریالی

• فیلم‌نامه داستانی

• فیلم‌نامه مستند

• فیلم‌نامه اقتباسی

فیلم‌نامه نویس

فیلم‌نامه‌نویس (Screenwriter) یا سناریست (به فرانسوی: *naristeéc*) به نویسندگانی گفته می‌شود که متنی که از روی آن فیلم می‌سازند را می‌نویسند. در ایران به این متن فیلم‌نامه یا سناریو می‌گویند.

فیلم‌نامه‌نویسان ممکن است نویسندهٔ رمان یا داستان کوتاه باشند یا نباشند و صرفاً به کار نوشتن فیلم‌نامه بپردازند.

## سکانس

سکانس یک فصل از فیلم‌نامه است که می‌تواند از یک یا چند صحنه تشکیل شود و یک موضوع را دنبال می‌کند که با پایان یافتن آن موضوع سکانس نیز عوض می‌شود.

## صحنه

مکان فیلم‌برداری را صحنه (Location) گویند. در یک صحنه به فضای حاکم بر آن، بازی بازیگر در صحنه، دیالوگ‌ها و اتفاقاتی که در آن مکان صورت می‌گیرد پرداخته می‌شود. صحنه از یک یا چند پلان تشکیل می‌گردد که ممکن است داخلی یا خارجی و یا روز یا شب یا ساعاتی دیگر باشد.

پلان، نما یا شات

پلان کوچک‌ترین واحد یک فیلم است به عبارت دیگر پلان برشی از یک صحنه است.

۱

روند فیلمنامه نویسی

فیلمنامه

سینما تجسم خیال نویسنده و احتمالا با نفوذترین رسانه عصر حاضر است . فیلم ، هنری دسته جمعی و متکی به مهارت و استعداد هنرمندان و فن سالاران مختلف است ، اما قوت و استحکام هر فیلم به فیلمنامه اش بر میگردد .

فیلمنامه ، طرحی ساختاری برای فیلم است که هفت جزء اصلی دارد : داستان ، طرح (ساختار) ، صحنه ، شخصیت ، گفتگو ، ماجرای عاطفی و ماجرای فیزیکی .

رمان نویس در پرداخت دستمایه و طول رمان آزادی کامل دارد ، اما فیلمنامه نویس مقید به شکل منحصر به فرد فیلمنامه است ، یعنی به سبک نویسندگی موجز و مفید و دقت فوق العاده و مهارت زیاد در ساختار بندی و اجرای داستان در شمار محدودی از صفحات مقید است .

هر صفحه فیلمنامه یک دقیقه فیلم است . این یک قاعده کلی است که هم در مورد صحنه های پر تحرک و هم در مورد صحنه های گفتگودار صادق است . هر فیلم سینمایی دو ساعت طول دارد که معادل یک فیلمنامه ۱۲۰ صفحه ای است . برای داشتن چشم انداز درستی از طول فیلمنامه باید متوجه باشیم که طول برخی از فیلم های سینمایی از دو ساعت فراتر می رود و برخی دیگر ، به خصوص فیلمهای کمدی بین ۹۰ تا ۱۰۰ دقیقه طول می کشند . این طول را به



عنوان راهنما در نظر بگیرید ، اما اجازه بدهید که خود داستان طول نهایی اش را تعیین کند .

طول پیش نویس داستان فیلمنامه ، تمام و کمال به اختیار نویسنده و تصمیمی است که او می گیرد . بی توجه به اینکه چقدر جذاب است یا این که چقدر خوب ساختار یافته ، در نهایت پرداخت کلی دستمایه به وسیله نویسنده است که کیفیت نهایی فیلمنامه را تعیین می کند .

اگر چه هر فیلمنامه تقید به شکل و فرم را ایجاب می کند ، باز هم جایی برای پرورش سبک فیلمنامه نویسی وجود دارد . پس از آنکه شما ده دوازده فیلمنامه از نویسندگان مشهور دیگر مطالعه کردید ، به سرعت سبک خاص آنها و مرز آزادی در تکمیل کار خویش را تشخیص خواهید داد .

سبک فیلمنامه نویسی ( جیمز ال . بروکس ) ، تقریباً شبیه سبک رمان نویس است . او در شرایط عزیز شدن ، احساسات عاطفی و طرز برخورد شخصیت ها را در توضیح صحنه شرح می دهد . این امر خواندن را به شدت راحت می کند و شخصیت ها را با بصیرت بیشتری نسبت به نقش خود مجهز می سازد .

سبک فیلمنامه نویسی " هورتن فورت " در مرحمت های لطیف با حداقل توضیح صحنه و پرداخت بسیار موثر گفتگو ، مهارت شایانی از خود نشان می دهد . به

کارگیری گفتگو در برخی ا صحنه ها و بکارگیری گفتگوی اندک ، در وهله نخست نارسا به نظر می رسد ، اما به دقت که مطالعه شود ، موجز می نماید . پس از مطالعه دقیق ، متوجه خواهید شد که چه زیبا کار می کند .

۱

#۵۷-۲-۱۳۹۰، ۰۵:۰۱ فواید خواندن فیلمنامه

خواندن فیلمنامه مرحله ضروری یادگیری این روند است . تمام فیلمنامه ها در ظاهر شبیهند ، اما در سبک و پرداخت شخصیت ها و موضوع ، کاملا متمایزند . خواندن فیلمنامه فیلم های موفق ، حسی از شکل ، ساختار ، سبک نویسنده ، شخصیت پردازی و گفتگو نویسی در اختیار خواننده قرار می دهد و همچنین موقعیتی فراهم می سازد تا توصیف هر صحنه فیلمنامه با آنچه بر پرده می آید ، قیاس شود . باید در نظر داشت فیلمنامه هایی که می خوانید ، به گواه اسامی قید شده در صفحه عنوان بندی ، احتمالا دومین یا سومین بازنویسی فیلمنامه است . با خواندن فیلمنامه فیلمهای موفق - در مراحل مختلف تکامل - شما احتمالا نسبت

به صحنه هایی که در مرحله بازنویسی یا تدوین حذف شده ، دید بهتری به دست خواهید آورد . در بسیاری موارد ، حذف این صحنه ها بی توجه به شخصی که تصمیم نهایی را اتخاذ کرده ، بهترین حکم ممکن به حساب می آید . برخی از صحنه ها به این دلیل حذف شده که نقشی در پیشرفت داستان نداشته یا به احتمال زیاد حذف صحنه ای از فیلمنامه کل داستان فیلمنامه را به سطحی بالاتر ارتقا می داده است .

در دومین نسخه فیلمنامه اسلحه مرگبار کلمات طنز آمیز بسیار هوشمندانه ای وجود داشت که در دکوپاژ حذف شده بود . طنز فیلمنامه برای خواندن بسیار خوب است ، اما به احتمال زیاد همه چیز را خیلی رو می کند . فرض من این است که تهیه کننده یا کارگردان قصد داشته اند داستان فیلمنامه را فشرده کنند ، بنابراین بسیاری از این مزه پرانی های آنی را حذف کرده اند . با خواندن و تحلیل فیلمنامه های دیگر ، مقایسه و شکل نگارش و تکنیک های بگرنج آنها ساده تر خواهد شد .

بسیاری از افراد ، پس از دیدن یک فیلم مزخرف خیال می کنند می توانند چیز بهتری بنویسند . همین منطق در مورد فیلم های بزرگی که اغلب برداشت غیر

واقعی ساده بودن و بنابراین ، سادگی نوشتن را القا می کنند ، صادق است . اما واقعیت غیر از این است .

بازیگر گلف نیز به همین قیاس تن در می دهد . اگر شما در این بازی تجربه نداشته باشید ، پس از مشاهده سادگی تاب خوردن راکت توسط یک بازیگر حرفه ای دچار اطمینان کاذبی می شوید که چقدر ساده است .

اما تا وقتی که عملاً گلف بازی نکنید ، مهارت و تکنیک و زمان بندی دقیق را در نخواهید یافت . چرخش دقیق راکت گلف و ضربه اش به توپ برای کسی که دستورالعمل آن را نمی داند و تمرین نداشته و کار شاق نکرده است ، کاملاً بیگانه است .

فیلمنامه نویسی نیز مانند بازی گلف ساده می نماید ، اما در واقع چنین نیست . شکل پیچیده نویسنده گی با جزئیات بغرنجی همراه است . اگر یکی از آن جزئیات به درستی پرداخت نشود ، هماهنگی کل فیلمنامه به خطر خواهد افتاد و مشخصاً کیفیت کار را دگرگون می سازد . در این صورت جای آن که کار را با فیلمنامه ای شایسته تمام کنید ، با محصولی احتمالاً مایوس کننده به اتمام می رسانید .

باید مشکلات این کار را بفهمید ، و در عین حال مطمئن باشد که اکنون ابزار و موقعیتی در اختیار دارید که برای موفقیت در نگارش موثر است .

فیلمنامه های زیر برخی از فیلمنامه های با ارزش و خواندنی به حساب می آیند .  
تعمدا بعضی از آنها معاصر و بعضی دیگر کلاسیک اند .

Malice Absence عدم سوء قصد

All For Justice And و عدالت برای همه

Runner Blade مامور بی باک

BodyHeat گرمای تن

Kid Sundance the and Cassidy Butch بوچ کاسیدی و ساندنس کید

Chinatown محله چینی

Night the Of Heat the In در گرمای شب

Edge Jagged The حاشیه چاکدار

Weapon Lethal اسلحه مرگبار

Moonstruck ماه زده

WayOut No بن بست

Nest Cuckoos The Over Flew One پرواز بر فراز آشیانه فاخته

People Ordinary مردم عادی

Chase Paper کاغذ بازی

Me by Stand پیشم بمان

out – Stake

Endearment Terms of عزیز شدن شرایط

Mercies Tender مرحمت های لطیف

Thief دزد

Mockingbird A Kill To کشتن مرغ مقلد

Gun Top اسلحه برتر

Witness شاهد

به احتمال بسیار زیاد می توانید چند فیلمنامه معاصر را بیابید که نحوه پرداخت

موضوعی را که می خواهید بنویسید ، به شما نشان دهند . خواندن این فیلمنامه ها

در تشخیص این که توصیف صحنه چگونه به کار رفته و از جزئیات چقدر استفاده شده ، مفید خواهد بود . همچنین خواهید آموخت که زوایای دوربین چه وقت و چگونه به کار رفته تا یک صحنه خاص موثرتر گردد.

نقد فیلم به عنوان ابزار یادگیری

بدون توجه به این که چه نظری درباره منتقدین دارید ، نقد آنها می تواند آگاهی قابل توجهی در اختیار شما قرار دهد . ممکن است با ارزیابی منتقدین از فیلمی خاص موافق نباشید ، اما آنها نقایص داستان فیلم را اغلب به دقت آشکار می کنند و شخصیت پردازی را بر ملا می سازند .

خواندن نقد فیلم بسیار به ما کمک می کند ، زیرا می توانیم از شکست یا پیروزی دیگران درس بگیریم . نقد فیلم را ابزار یادگیری قرار دهید . نقد فیلم ها را ببینید و فیلمنامه ها را بخوانید .

چگونه فیلمنامه بخوانیم؟

خواندن فیلمنامه برای اولین بار ، کارسختی است . اما وقتی شکل مبنایی کار را درک کردید و با سبک موجز نگارش آشنا شدید ، داستان تا آخر شما را در پی خود می کشد .

عنوان صحنه ، نشان دهنده داخلی یا خارجی یا مکان و همچنین زمان : روز یا شب صحنه است . درست در زیر عنوان صحنه را در قالب یک یا چند پاراگراف شرح می دهد .

نا شخصیت ی که حرف می زند ، با حروف سیاه در وسط صفحه می آید . در سطر بعد ، داخل پرانتز راهنمای بازیگر نوشته می شود . گفتگو مجموعه ای را در وسط صحنه و بعد از نام شخصیت – در زیر پرانتز راهنمای بازیگر – شکل می دهد .

در زیر مثال کوتاهی از شکل فیلمنامه می آید :

خارجی – خانه – شب



جک براون سگش را در پیاده رو به دنبال خود می کشد . جلوی خانه ای توقف میکند و با اضطراب اطراف را می پاید .

از میان بوته ها ، جوهنکس چراغ قوه به دست ظاهر می شود .

نور چراغ قوه را روی براون می اندازد . سگ پارس می کند براون وحشت زده واکنش نشان می دهد.

براون

(رو بر می گرداند)

هی ، چیه چه خبره ؟

هنکس

(که نور چراغ قوه را روی صورت براون گرفته)

خسته شدم از این که سگت رو می اری خونه من و می ذاری کارش رو اینجا بکنه.

براون

(بالکنت)

خ خ خ خب، تو می خواهی من چکار کنم؟

هنکس

(در حالی که اشاره می کند)

بیرش جلو خونه جورج دافی. من ازش دل خوشی ندارم!

جک براون سگش را به سرعت به سوی خانه دیگر می برد.

جوهنکس چراغ قوه را خاموش می کند و آرام دور می شود و در تاریکی ناپدید می گردد.

همین؛ پایان صحنه و پایان مثال.

تذکراتی درباره خواندن فیلمنامه

برای این که با داستان ، ساختار و شکل ظاهری فیلمنامه آشنا شوید ، باید فیلمنامه بخوانید . شمارباز اصطلاحات مورد استفاده در فیلمنامه نویسی در این کتاب آمده تا اگر تردیدی داشتید ، به بخش اصطلاحات فیلمنامه رجوع کنید . ناسزا و هتک حرمت ، بخش غیر قابل تفکیکی از زبان و فرهنگ ماست . وقتی در

بازسازی موقعیت های زندگی واقعی ، در داستانان از ناسزا استفاده می کنید ،  
بعدی واقعگرایانه به کار می دهید.

من در حین نوشتن فیلمنامه ، در واقع ، شخصیت هایم را می بینم ، صدایشان را  
در حین گفتگو می شنوم ، و ماجرا را بر پرده ذهنی ام تماشا می کنم : این برای  
من ، درست شبیه رفتن به سینما و دیدن فیلم است .

پس از خلق شخصیت اصلی ، در حین نوشتن ، تصویر تجسمی یکی از بازیگران  
مشهور را در ذهن مجسم می کنم . این کار کمک می کند تا بر گسترش  
شخصیت و داستان متمرکز بمانم . هاریسون فورد در فیلم مامور بی باک و شاهد  
، قوی ترین تاثیر را به عنوان مت دکر - شخصیت اصلی ماخ خونرگ - بر من  
داشت . همچنین ، هاریسون فورد چه از نظر جسمانی و چه از لحاظ نیاز با این  
شخصیت اصلی جور است . نکته مهم این داستان همین است .

ارساله

۸ ۱۶-۲-۱۳۹۰ ، ۰۲:۳۰ عصر (آخرین ویرایش در این ارسال: ۱۶-۲-۱۳۹۰،

۰۲:۳۳ عصر، توسط newlife.)

سکانس اول : اکشن

ت

مغز ما به دو نیمکره ی چپ و راست تقسیم می شود ، نیمکره راسته برای نوآوری گذاشته شده و نیمکره ی چپ پر از استدلاله و فرمول و خلاصه منطق مغز ماست . برای نوشتن ما باید به چیز نو خلق کنیم چشاتون رو ببندید قلم رو بردارید و صفحه رو بذارید و شروع کنید به نوشتن ، هر چی می بینید بنویسید و فقط به نیمکره ی راست مغزتون فکر کنید همه چیز رو ببرید سمت راست و فقط فکر کنید حتما شما الان یک موجود عجیب غریب رو تو ذهنتون دارید می سازید سعی کنید نوآوری رو فراموش نکنید و همیشه چیزای نو رو بسازید.

اما حالا که به چیز نو رو ساختید ، با نیمکره ی چپ اون رو سامان بدید و کنار هم بچینید مثل درست کردن یک پازل و در این کار هوش شما یعنی همون طرف چپ حرف اول را می زند .

شات ۱: روایت فیلم نامه

به روزنامه ها نگاه کنید به خبرها ، چی می بینید ؟ همیشه خبر صفحه ی اول قتل و غارت و حادثه و حادثه این خبرها باعث احساس همدردی خواننده می شوند

در فیلم نیز به همین صورت است ، یک فیلم نامه نویس باید مخاطب را با فیلم درگیر کند .

مثلا بچه ی یتیمی که پدر و مادرش را در روز عید پیدا می کند ، این می تونه یک داستان درگیر کننده باشه و حس همدردی رو به وجود بیاره . در همه ی این داستانها و حوادث آیا درگیری فیزیکی در میان است نه پس چرا مخاطب درگیر می شود زیرا از درگیری فیزیکی بزرگتر درگیری عاطفی است که هر رسانه ای از آن برای جذب مخاطب استفاده می کند و من و تو به عنوان یک فیلمنامه نویس باید به آن توجه کنیم درگیری عاطفی . اگر تماشاگر درگیر بشه با موضوع قلاب ما به دهان او یر کرده و ما دیگر او را صید کردیم و باید او را بازی دهیم . به یاد داشته باش که همذات پنداری با قهرمان درگیر فاجعه تصفیه ی زهرهای درونی را برای تماشاگر به ارمغان می آورد .

شات ۲ : یک شخص با یک مسئله

محسن یک دانشجوی خیلی خوبه رشته ی زبان است ، او برای رسیدن به دانشگاه تلاش زیادی کرده است و به پدر و مادرش قول داده که خرج دانشگاه را خودش تامین کند وقتی وارد دانشگاه می شود دانشگاه را راحت تر از آن چیزی دید که تصور می کرد . بالاترین نمره ها رو می آورد . ترم سوم سوالاتی را پیدا کرد ولی وژدانش نگذاشت که آنها را بخواند و آنها را به سطل زباله انداخت ، امتحان را با نمره ی قبولی به پایان رساند وقتی به طرف سطل زباله رفت و سوالات را نگاه کرد دید که سوالات برای چند ماه گذشته هستند و او ممکن بود با خواندن آنها دچار مشکل شود و او موفق شد و سالها بعد جایزه ی صلح نوبل را گرفت .

سعید آدمی بود که نه دهانش بو می داد نه موهای ژولیده بود و نه قیافه ی بدی داشت ولی او یک مشکل بزرگ داشت او آدم دغلی است و کلک بازی در می آره و برای همین کسی او را دوست ندارد ، او با چهل هزار تومانی که داشت می خواست قمار کند . قمار را با حقه ای که می زند می برد و پولش ۴۰۰ هزار تومان می شود خوشحال و شادان به راه می افتد و یک ساعت بعد متوجه تقلب او می شوند و جلوی او را در خیابان می گیرند و می گویند یا پول رو می دهی یا می

کشیمت ، سعید متوجه می شود که پولها رو گم کرده ولی کسی حرفش را قبول نمی کند و او فرار می کند و در بین راه می افتد و ...

حتما تا حالا تو عمرتون چنین داستانهای احمقانه ای ندیده بودید؟؟؟!!!

درسته این داستانها احمقانه هستند زیرا در هیچ کدام یک شخص با یک مسئله به خوبی جفت و جور نشدند شاید اگر محسن دانشجو عاقبت قمار باز می شد و به اون سرنوشت گرفتار می شد داستان قشنگ تر و جذاب تر می شد مثلا فیلم شهریار که حتما همه با دیدن سیگار کشیدن شهریار چیزی که غیر قابل باور بود جذب آن شده باشند .

شخصیت جذاب اما فاقد مسئله علاقه ی کمی در ما به وجود می آورد همیشه شخصیت و مسئله را در کنار یکدیگر قرار دهید .

شات ۳ : شخص

در خلق یک شخص باید سه چیز را در نظر گرفت که تمامی آنها به روان تماشاگر مربوط می شوند : ۱.همدردی ۲. من دردی ( دلسوزی ) ۳. ضدیت ( نفرت ) شخصیت‌های مخلوق ما باید این سه احساس را در تماشاگر ایجاد کنند .

فیلم من ترانه ۱۵ سال دارم با به نمایش کشیدن سختی های ترانه یک من دردی در تماشاچی به وجود می آورد .

دختری که از خانه اش فرار می کند شاید زیاد حس همدردی را نتواند ایجاد کند ولی اگر گفته شود مادر او به علت تصاحب دخترش شوهر او را از خانه بیرون کرده این گونه فرار دختر توجیه شده و بیننده با او همدردی خواهد کرد .

برای به وجود آوردن من دردی همیشه شخصیت ضعیف را در برابر نیروهای قوی قرار دهید که او را می خواهند از بین ببرند که با این کار حس من دردی به وجود می آید مخصوصا در ایران که این حس حتی در رفتار های عامیانه با گفتن آخ چه قدر دلم برات میسوزه خیلی راحت قابل مشاهده است .



اما برای به وجود آوردن شخصیت قهرمان همیشه یادتان باشد که یک قهرمان در جریان یک کشمکش مساوی ایجاد می شود ، من هری پاتر را مثال می زنم که هری شخصیتی با قدرتهای خارق العاده و دشمنانش نیروهای اهریمنی سخت هستند و بدین وسیله قهرمانی چون هری پاتر با قلم جی کی رولینگ خلق شد .

خوب با شخص به همراه سه سلاحش یعنی : همدردی ، من دردی ، ضدیت آشنا شدیم .

.

خواستن ، توانستن است.

۱

مستند؛ از ایده. تا فیلمنامه

نویسنده: آلن روزنتال

\* شما قادر به دیدن لینک ها نیستید ثبت نام کنید یا وارد حساب خود شوید تا

بتوانید لینک ها را ببینید\*

خواستن ، توانستن است.

ار

مقاطع نوشتن فیلمنامه

۱. ایده

۲. سوژه

۳. خلاصه طرح

۴. سیناپس

۵. فیلمنامه کامل

## کتاب‌شناسی فیلمن

ایده در حقیقت یک طرح ذهنی است. شاید بتوان ایده دادن را اولین گام برای حل یک مشکل یا برآورده کردن یک نیاز دانست. به عبارت دیگر ایده ساده‌ترین راه حلی است که انسان در برابر یک مساله یا نیاز به آن فکر می‌کند. هر چند می‌توان یک ایده را بسط داد و پیچیده کرد.

طرح یک ایده، با توجه به ماهیت ذهنی آن، می‌تواند فارغ از هر گونه قید و بندی صورت پذیرد. اما برای عملی کردن آن، باید به بسیاری از این محدودیتها مثل قوانینی فیزیکی، حقوقی و ... توجه کرد. طرح ایده‌های نو، رابطه مستقیمی با خیال پردازی و خلاقیت دارد. این مطلب از کتاب داستان رابرت مک کی ترجمه محمد گذر آبادی چنین است که عناصر در داستان شامل واژه‌شناسی، ساختار، حادثه، صحنه، لحظه، سکانس، پرده، داستان، مثلث داستان، شاه پیرنگ، خرده پیرنگ، ضد پیرنگ، تفاوت‌های صوری در درون مثلث داستان، پایانه‌های بسته در برابر پایانه‌های باز، کشمکش بیرونی در برابر کشمکش درونی، قهرمان منفرد در برابر تعدد قهرمان منفعل، زبان خطی در برابر غیر خطی، علیت در برابر تصادف،

واقعیت پایدار در برابر واقعیت نا پایدار، تغییر در برابر ایستائی، سیاست طرحی داستان، و بلاخره نویسنده باید بر فرم کلاسیک تسلط داشته باشد و به چیزی که می نویسد ایمان داشته باشد و این کلید حل معمای طرح یا ایده می باشد.

سوژه (به انگلیسی: Subject)، در فلسفه، موجودی دارای تجربه و وجدان است که اثره را مشاهده می کند. رجوع به سوژه به عنوان تنها تکیه گاه درک ذهنی برای حذف شکّیات در فلسفه اولین بار توسط دکارت مطرح شد و بعدها سوژه جایگاه تثبیت شده‌ای در مباحث فلسفه و روان‌شناسی پیدا کرد.

اگر طرح یا اصل فیلمنامه یک نوشته - فنی و هنری و مبتنی بر اصول و قواعد «درام» و قانونمندی-های «ساختار دراماتیک» است - که هست - پس چگونه می-شود با کم اطلاعی یا کم توجهی نسبت به این اصول و عناصر طرح و فیلمنامه نوشت؟ و دیگر اینکه اگر نوشته-ای بدون رعایت قواعد درام نویسی تحت عنوان طرح (یا خود) فیلمنامه ارائه شد، اساساً امکان بررسی ساختاری و محتوایی آن وجود دارد؟ قطعاً خیر!

خواستن ، توانستن است.

## ساختار خطی

این ساختار ، همان طور که از نامش پیداست.جهتی مستقیم دارد. کاملاً واضح است که ساختار خطی، ساده ترین منطق پیرنگ داستان است.دراین ساختار ، وقایع داستان به همان ترتیبی در معرض دید تماشاچیان قرار می گیرند که شخصیت‌های داستان آنها را تجربه کرده اند، یعنی مراحل زمانی داستان بر تجربیات شخصیتها منطبق است. این ساختار، معمولی ترین ساختار برای منطق پیرنگ داستان است و معمولاً در کتابهای آموزش فیلمنامه نویسی بیشتر به این ساختار پرداخته می شود.در این ساختار، داستان از نقطه ای شروع می شود و روال طبیعی زمانی خود را طی می کند و به انتها می رسد. اما بسیاری از داستانها به شکل غیر خطی، وقایع اتفاق افتاده در داستان را ارائه می دهند. بسیاری از آثار برتر سینما، از فیلمهای کلاسیکی نظیر سان ست بلوار( که با نمایی از غرق شدن راوی آغاز می شود) گرفته تا فیلم پرفروشی چون پالپ فیکشن (که راوی آن نیز

مردده است) و نیز دو فیلم مورد علاقه من adRo the for Two و فیلم The Offence، همگی از ساختارهای غیرخطی برای بیان داستان استفاده کرده اند.

### ساختار مدور

در این ساختار، داستان از نقطه ای شروع می شود و مانند بومرنگ، پس از طی چند مرحله دوباره به همان نقطه ای که در ابتدا نشان داده شده بود، باز می گردد. مانند فیلم سان ست بولووار (که فیلمنامه اش از بیلی وایلدِر، چارلز براکت و دی. ام. مارشمن است)؛ فیلم با نمایش انتهای داستان شروع می شود و سپس به عقب باز می گردد که نشان دهد در ابتدا چه اتفاقاتی افتاده است و دوباره به همان نمای انتهایی که در ابتدا نشان داده شده بود، می رسد. با این تفاوت که حالا بینندگان می دانند چه اتفاقاتی باعث شده است تا آن سرانجام پدید آید.

### ساختار منقطع

در این ساختار، زمان جدا جدا و مجزا ارائه می شود و هر بخش نکته به خصوصی از داستان را ارائه می دهد. فیلم Road the for Two (که فیلمنامه اش از فردریک رافائل است و در آن ادی هیورن و آلبرت فینی بازی می کنند) نمونه بارزی از ساختار منقطع برای بیان منطق پیرنگ است. این داستان به ازدواجی متزلزل در زمانهای مجزا می پردازد.

### ساختار مایچ

در این ساختار ما شاهد حرکت مارپیچی زمان هستیم بدین معنا که مثلاً در فیلم Offence The داستان از وسط آن شروع می شود و به طرف عقب و ابتدا (یعنی به گذشته) حرکت می کند و سپس دوباره به طرف جلو به پیش می رود و ما دوباره قسمت میانی داستان که یک بار در ابتدای فیلم نشان داده شده بود را می بینیم و سپس فیلم تا انتها به پیش می رود.

### ساختار دو وجهی یا چند وجهی

در این ساختار، حادثه های واقعی یا وقایعی که می توانستند جایگزین آنها بشوند، درهم می آمیزند. مثلاً دیدگاه های چند فرد در مورد یک واقعت و یا نقطه نظر یک فرد که در حال خواب دیدن (واقعت خیالی) است، به موازات حادثه های اتفاق افتاده واقعی تصویر می شوند. از این ساختار به طرق مختلف در بسیاری از فیلمنامه ها استفاده شده است. از فیلم کمدی Day Groundhog گرفته تا فیلم ترسناک جاده مالهالند.

### ساختار شکسته

این ساختار مانند یک «کولاژ» از قسمتهای مختلف تشکیل شده است. در فیلم پالپ فیکشن (براساس فیلمنامه ای از کوئنتین تارانتینو) از ساختار شکسته برای بیان یک داستان امروزی از زندگی شهری استفاده شده است.

خواستن، توانستن است.



عصر

شخصیت پردازی در فیلمنامه

مارگارت مهرینگ (ترجمه ی حمیدرضا منتظری)

احساس رضایت و یا نارضایتی از نگهداری از یک بیمار را می توان در کنش ساده ی دادن یک قاشق شربت سینه به بیمار دید؛ قاشق را می توان هم به نرمی و ملاحظت در دهان بیمار گذاشت و هم با تندی و خشونت در دهانش چپاند، حتی نحوه ی پاک کردن قطره های شربت از روی لباس خواب بیمار هم می تواند به روشنی محتوای صحنه و صفات غالب شخصیت را بیان کند.

«تونی گایتون» در چند صحنه ی اولیه ی فیلمنامه ی بی نامش حس مسئولیت و انصاف شخصیت را این گونه نشان می دهد:

در یک اتاق خواب کثیف که قوطی های نوشیدنی همه جا پخش شده است، سانی مورالز از خواب بیدار می شود؛ در کنارش زنی خوابیده که او نمی شناسدش، به ساعتش نگاه می کند و می بیند که دیرش شده ... سانی بی سر و صدا لباس

می پوشد تا زن را که خرخر می کند بیدار نکند. هنگام رفتن یک دسته پول روی جالباسی می بیند و با احتیاط آن را برمی دارد. در اتاق نشیمن به دختر کوچولوی زیبایی - قاعدتاً باید دختر آن زن باشد - که در حال عروسک بازی است برمی خورد. دختر سلام می کند و به سانی لبخند می زند و سانی هم در جواب اسمش را می پرسد. سانی خم می شود و موهای دخترک را نوازش می کند و بعد به اتاق خواب برمی گردد و پول ها را سر جایش می گذارد و بیست دلاری هم از خودش به آن ها اضافه می کند، بعد دوباره برمی گردد که ده دلارش را بردارد و با دختر خداحافظی می کند و می رود.

هستند کسانی که می گویند پیدا کردن کنش های فرعی وظیفه ی بازیگر و حق طبیعی اوست؛ در واقع هم بازیگر به یافتن راهی برای ترسیم شخصیت از طریق رفتارهای متقاعدکننده و مناسب کمک زیادی می کند، ولی کار بازیگر تفسیر شخصیت است نه خلق آن. بازیگران نیز به واسطه ی کنش ها و جملات فیلمنامه نویس است که شخصیت نقش را می شناسند. شیوه ی برخورد «سانی» با آن دختر بچه و پول ها به بازیگر - و به خواننده یا تماشاگر - اطلاعات زیادی درباره ی وی می دهد؛ گایتون هم درست به همین دلیل کنش را در فیلمنامه اش گنجانده است. او با نمایان کردن افکار و احساسات سانی، شخصیت را توصیف

می‌کند. کلام هم مهم است، ولی شخصیت‌های فیلمنامه به‌ندرت از افکار و احساساتشان حرف زده و تصمیماتشان را بیان می‌کنند، در عوض به آن تصمیمات عمل می‌کنند. احساسات، افکار و تصمیم‌سانی درباره‌ی آن دختر بچه هیچ‌وقت بر زبان نمی‌آید. وقتی بازیگر ماهیت یک شخصیت و دلایل کارهایش را شناخت، می‌تواند کنش‌های دیگری را بیابد که به این شخصیت شاخ و برگ بیشتری بدهند.

حال برای آن که یافتن و انتخاب دستمایه‌ی گویا

- شکل‌پذیر - را تجربه کنید، فرض کنید که فیلمنامه‌ی درباره‌ی یک دختر جوان، مثلاً «کتی»، می‌نویسید که قصد دارد راجع به آینده‌اش تصمیم بگیرد؛ خودش با تمام وجود می‌خواهد فیلمنامه‌نویس بشود، اما خانواده‌اش و به‌خصوص پدرش می‌خواهند او وارد بازار کار شود و کارگاه تولیدی خانواده را سرپرستی کند. کتی از دست پدرش عصبانی است که چرا او را در چنین موقعیتی قرار داده، ولی در عین حال پدرش را می‌پرستد و افتخار می‌کند که او را لایق جانشینی خود دانسته است. کتی باید تصمیم‌نهایی‌اش را بگیرد و نمی‌تواند بیش از این، این دست و آن دست کند؛ باید با کشمکش درونی‌اش روبه‌رو شود و کار را یکسره کند. او برای تحصیل در هر یک از این دو حرفه، در دانشگاه‌هایی

پذیرفته شده است. تصور کنید که او در اتاقش پشت میز خود نشسته و همه‌ی دار و ندار و خاطرات هفده‌ساله‌اش دور و برش هستند؛ یادبودهای ورزشی دبیرستان، جوایز مسابقات داستان‌نویسی، عکس‌های خانوادگی، گوشواره و گردنبند طلا، نوارهای کاست، یک قلک بزرگ و نارنجی به شکل خوک، یک رایانه، توده‌ی فیلمنامه‌هایی که صد بار آن‌ها را خوانده است، علامت‌های روی در کمد که بلند شدن قد او را سال به سال نشان می‌دهند، یک جفت دمپایی خیلی کهنه به شکل سر یک سگ و خیلی چیزهای دیگر که می‌توانید در اتاقش بگذارید. هدف شما انتقال احساسات، افکار و تصمیم‌نهایی اوست، یعنی هم متن و هم متن فرعی؛ بنابراین یک شیء (یا چند شیء) را انتخاب کنید تا کتی با آن مشغول شود و بعد ساختار صحنه را بنا کنید، بدون عجله و با تأمل صحنه‌یی بسازید که در آن کتی با شیء کاری کند که کشمکش درونی‌اش را آشکار سازد، سعی کنید احساسات او را ترسیم کنید نه وقایع دور و برش را، برای صحنه شروع، وسط و پایانی در نظر بگیرید، از گفت‌وگو و یا نمادهای نوشتاری استفاده نکنید و کنشی را بیابید که ایده‌ی اصلی را نشان دهد. پس از آن که این صحنه را خلق کردید کنارش بگذارید تا بتوانید از آن فاصله بگیرید و از بیرون نگاهش کنید، بعداً یک بار دیگر به صحنه‌یی که نوشته‌اید باز خواهیم گشت.

## ملاقات با شخصیت‌های فیلمنامه

خلق شخصیت‌های یک فیلمنامه از سویی لذت‌بخش‌ترین و از سوی دیگر دشوارترین بخش کار است. این کار مانند ملاقات با فردی ناشناس است؛ در آغاز همچون نگاهی اجمالی به کسی بوده که دوست دارید با او آشنا شوید، چیزی در او هست که برایتان جالب است و می‌خواهید بیشتر درباره‌ی آن بدانید، پس اولین سؤالات پیش می‌آید و جواب‌هایی که خود موجد سؤالات دیگری است تا این که به نکته‌یی درباره‌ی او پی می‌برید که باید آن را «دستاویز» قرار دهید.

ابتدا سؤالاتی مطرح می‌شود که اطلاعات مشخصی را در اختیارمان می‌گذارد؛ اسمت چیست؟ اهل کجایی؟ شغلت چیست؟ ازدواج کرده‌یی؟ بچه هم داری؟ از چه طبقه‌یی هستی؟ بعد نوبت به سؤالاتی می‌رسد که طرز فکر او را نشان می‌دهد؛ کارت را دوست داری؟ به خدا ایمان داری؟ به چه کسی رأی می‌دهی؟ درباره‌ی مجازات‌های عمومی چه نظری داری؟ گول زدن مأموران مالیاتی اشکالی دارد؟ سپس نوبت تجربیاتی است که او از سر گذرانده است؛ واکنش‌ها و رفتارهایی که احساسات را بیان می‌کنند و موقعیت‌هایی که موجب غضب، حسادت، لذت، کسالت و عشق می‌شوند. فقط بعد از تمام این سؤال و جواب‌ها و آگاهی از

تجربیات اوست که کم کم این شخص را می‌شناسید؛ این کار البته نه ساده است و نه سریع، بلکه کاری است بزرگ که از آن گریزی نیست. خلق و پیریزی شخصیت‌ها کار خطیری است؛ کاری که مخصوص خدایان است. مسئله این نیست که بفهمید فلان کس کیست و اهل کجاست، مسئله این است که بفهمیم او باید اهل کجا باشد تا همان کسی بشود که می‌خواهیم؛ این کار مانند نگاه کردن به نتیجه‌ی نهایی نیست، بلکه خلق آن عللی است که امکان می‌دهد شخصیتی ساخته شود تا داستان را بهتر تعریف کند. خلق و پیریزی شخصیت، همچون یافتن یک دیدگاه و یا راهی تازه، نگاه به جهان است؛ مانند کشف دیدگاه‌ها، عقاید، سلايق، نیازها، الگوهای رفتاری و واکنش‌های گوناگون است، به بیان دیگر درآمیختن سال‌ها تجربه‌ی شخصی در چارچوب فرهنگ‌های فردی و عمومی است.

### شخصیت‌های خوب فیلمنامه

خلق شخصیت‌های فیلمنامه مانند ملاقات با فردی جدید است، ولی این شخصیت‌ها هیچ‌وقت مانند آدم‌های واقعی نیستند؛ آنان همیشه از آدم‌های واقعی پیچیده‌تر، جالب‌تر و سلطه‌گرتر هستند. «چارلی دیویس» یک مشت‌زن معمولی

نیست، او مشت‌زنی حساس است؛ فقط مغرور نیست، به اشتباه مغرور است. او دستخوش عصبانیتی عادی نمی‌شود، بلکه گاه تا سرحد جنون خشمگین می‌شود. یک شخصیت «خوب»، مثل «چارلی»، «زاک»، «کارن»، «جیم»، «بوک» و «آکسل»، شخصیتی منحصر به فرد است. هر کدام از این شخصیت‌ها دنیاها را پنهانی خود را دارد همراه با ضعف‌ها و قوت‌ها، شکست‌ها و پیروزی‌ها، ترس‌ها و امیدها و زمان و مکانی که در آن نیازهایش برآورده و یا سرکوب شده است؛ شخصیت‌های خوب از میان این دنیاها خاص و متفاوت سر بر می‌آورند.

رفتارهای انسانی هیچ‌وقت تصادفی نیست. هر شخصیتی گذشته‌یی را به دوش می‌کشد که دلیل رفتارهای حال و آینده‌اش است. هنگامی یک شخصیت را می‌توان باور کرد که پاسخ‌های زمان حالش بازتاب گذشته‌اش باشد و هر کنش او را بتوان نتیجه‌ی تجربه‌ی قبلی‌اش دانست. دلتنگی چارلی در هر کاری که می‌کند و هر تصمیمی که می‌گیرد هویداست. نیاز او به تأمین خواسته‌های مادی بر همه‌ی انتخاب‌هایش اثر می‌گذارد تا آن‌که زمانی می‌رسد که برایش کسب احترام مهم‌تر از پول درآوردن می‌شود؛ نیازش به کسب احترام ریشه در فرهنگ یهودی، ارزش‌های خانوادگی و غرور شخصی‌اش دارد. زاک از آن‌جا به هدف خویش دست می‌یابد که عزم خود را جزم کرده است تا زندگی متفاوتی با نوع

زندگی پدرش در پیش گیرد؛ این که می‌تواند عاشق پائولا شود، به دلیل تأثیراتی است که از مادرش پذیرفته و این که می‌تواند از خود مراقبت کند، به واسطه‌ی تجربیاتی بوده که در گذشته به دست آورده است. شخصیت‌های خوب فضای لازم برای رشد را دارند، از جایی شروع می‌کنند و به جایی دیگر می‌رسند. هر شخصیتی باید در درونش توان بالقوه‌ی رشد را داشته باشد و باید در جهت حرکت کند که این توان بالقوه‌اش بارور شود. شخصیت‌های خوب از تجربیاتی خفیه مانند غرق شدن یا شنا کردن، گفتن یا ساکت ماندن و ماندن یا مردن پنجه‌ها می‌گیرند، با اجرای یک تصمیم به اجرای تصمیم دیگری مشغول می‌شوند و به تدریج تغییر می‌کنند. تغییر شخصیت‌ها، رنگ و بوی هر داستانی است.

شخصیت‌های خوب دارای خصوصیات جهانی هستند و اهدافی ارزشمند را دنبال می‌کنند. آنان تجسم خصوصیات و اهداف فرهنگ ما هستند، آن چه هستند و آن چه می‌خواهند در همه‌ی ما مشترک است و نیازهایشان همان نیازهای ماست؛ ترس‌هایشان را تجربه کرده‌ایم و لذت‌هایشان را می‌شناسیم. ما هم مثل چارلی نمی‌خواهیم در فقر زندگی کنیم، همگی می‌خواهیم نسبت به دوستانمان وفادار باشیم و همه‌مان از خیانت و نیرنگ خشمگین می‌شویم. شخصیت‌های خوب زندگی‌شان ارزشمند است و اهداف باارزشی را دنبال می‌کنند، ولی بی‌نقص هم



نیستند. آنان نیز خصوصیات منفی انسانی را دارند و هر دو روی سکه‌ی انسانیت را نشان می‌دهند، یعنی همان‌طور که می‌توانند عشق بورزند و به دیگران احترام بگذارند و یاری‌شان کنند، همان‌طور هم متنفر شوند یا به دزدی و طمع‌ورزی روی آورند و یا دروغ بگویند و خرابکاری کنند. خلاصه‌ی کلام این که آنان ضعف‌ها و عیوبی دارند که باید بر آن‌ها غلبه کنند. همین ضعف‌ها در عین این که آنان را از رسیدن به اهدافشان بازمی‌دارد، به داستان نیز روح و تحرک می‌بخشد.

شخصیت خوب باید سرسخت، بااراده و پرطاقت باشد تا بتواند از موانع بسیاری که بر سر راهش قرار می‌گیرد به سلامت بگذرد. او باید به اهداف خویش و ادامه‌ی مبارزه تا به آخر اعتمادی بسیار عمیق داشته باشد. داستان از شخصیت‌هایی شکل می‌گیرد که توانایی جدال و ادامه‌ی آن را داشته باشند. شخصیت خوب هیچ‌گاه منفعل نیست، چرا که باید برای رسیدن به اهداف خود فعالانه بکوشد. او باید مصمم و پراراده بوده و کنترل زندگی‌اش را خود در دست داشته باشد، از همین روست که می‌بینیم فولی نمی‌تواند زاک را شکست دهد، رابرتس از پس چارلی بر نمی‌آید و پلیس بورلی هیلز نیز حریف آکسل نمی‌شود.

شخصیت خوب خصوصیات برجسته‌یی دارد و در عین حال شخصیتی چندبُعدی است. او دارای یک ویژگی محوری است که عامل تحرک اوست و این ویژگی محوری را صفات مناسب دیگری در بر می‌گیرد. شخصیت خوب همیشه بر اساس ویژگی محوری خود واکنش نشان می‌دهد، ولی در شرایط متفاوت واکنش‌هایش هم متفاوت است. او همواره در مقابل سایر شخصیت‌ها و در مقابل خود و محیط پیرامونش به شیوه‌یی متفاوت واکنش نشان می‌دهد، برای مثال بوک با ساموئل یک جور حرف می‌زند، با شریک خود جور دیگر و با ریچل جور دیگری؛ گاهی عشقش را به ریچل انکار می‌کند و در شرایطی بر آن صحنه می‌گذارد، گاهی خشمش را فرومی‌خورد و در شرایطی دیگر، عنان اختیار از کف می‌دهد.

شخصیت خوب از یک سو با کشمکشی درونی و روانشناختی و از سوی دیگر با کشمکشی بیرونی و فیزیکی درگیر است، به بیان دیگر او دو هدف دارد: درونی و بیرونی؛ هدف بیرونی، هدف پیرنگ است و هدف درونی، هدف شخصی. این دو هدف احساساتی متناقض ایجاد می‌کنند؛ احساساتی که نمی‌توان در آن واحد همه را ارضا کرد. می‌توان شخصیتی را به سوی هدفی سوق داد و در عین حال او را به جنگیدن برای هدفی کاملاً متفاوت و متناقض ناگزیر ساخت؛ همین نبرد

میان اهداف درونی و بیرونی است که روح و جوهر نمایش‌های عظیم به شمار می‌آید. برای مثال کشمکش بیرونی چارلی، تضاد او با رابرتس است و هدف او در چارچوب پیرنگ رسیدن به تأمین مالی است و کشمکش درونی‌اش، حاصل تضاد میان نیازش به شهرت و ثروت از یک سو و حفظ اعتبار شخصی از سوی دیگر است. او نمی‌تواند این هر دو را هم‌زمان داشته باشد و ناگزیر است یکی را انتخاب کند. این کشمکش‌های درونی و بیرونی، چارلی را به سوی آگاهی عمیق‌تری از نظام ارزشی‌اش سوق می‌دهند و تصمیم‌نهایی او را شکل داده و نشان می‌دهند که او چه قدر نسبت به آن ارزش‌ها احساس تعهد می‌کند. آن چه از نظر این شخصیت ارزش دارد، نشان‌دهنده‌ی همان چیزی است که برای فیلمنامه‌نویس ارزشمند است، یعنی همان چیزی که می‌خواهد خواننده یا تماشاگر هم برایش ارزش قایل شود.

خواستن ، توانستن است.

اصطلاحات فیلمنامه نویسی

اصطلاحات فیلمنامه وجه دیگری از فیلمنامه نویسی به حساب می آید که ساده تر از فنون فیلمنامه نویسی است و موارد استفاده کمتری دارد.

طلوع تصویر [فیداین]: هرگاه تصویر به تدریج بر پرده سینما ظاهر شود طلوع تصویر خواهیم داشت. بدیهی است غروب تصویر [فیداوت] [عکس این فن است که تصویر به تدریج ناپدید می شود تا به سیاهی کامل برسد.

زوایای مهم دوربین و چگونگی به کار گیری آن ها را شرح می دهیم. زوایای دوربین را فقط به شرایطی اختصاص دهید که استفاده از آن ها بر تاکید بر یک جزء مهم یا ارتقاء یک سطح کیفی صحنه لازم است. در مورد اصطلاح زوایای دوربین قاعده ای باید رعایت شود: موضوع نما را مشخص کنید.

• زاویه روی مورد استفاده قرار می گیرد تا نمای خاصی نشان داده شود. در حین نوشتن صحنه آن را چنین می توان نوشت...

زاویه روی جورج

که به سوی پنجره می رود.

زاویه روی بوک

که روی میز دراز کشیده است.

در مثال های فوق، جورج و بوک موضوع نما هستند. اگر در این صحنه بخواهید بار دیگر همین تاکید را ارائه دهید، آن را به شیوه زیر بنویسید.

زاویه دیگر روی جورج

که از پنجره به بیرون نگاه می کند.

• زاویه باز اتاق

در حالی که جورج و «آن» وارد می شوند.

نمای فوق بر اتاق وقتی جورج و «آن» وارد می شوند، تاکید دارد. در این مثال، ممکن است اتاق مفهوم خاصی داشته باشد که لزوما در نمای زاویه باز نشان داده

می شود در این مورد، خود اتاق و همچنین اشیاء داخل آن به طور خلاصه در توضیح صحنه توصیف می شوند.

• نمای نزدیک جورج که اطراف را می نگرد. یا...

نمای نزدیک جورج

که از هتل خارج می شود و پیش از آن که سوار اتومبیل شود، با احتیاط اطراف را می نگرد.

همانطور که مشاهده می کنید، اگر این توضیح مختصر باشد، می توان توضیح نما را در یک سطر نوشت. در صورتی که توضیح مفصل تری لازم باشد، برای تاکید می توانید از یک عنوان استفاده کنید و سپس در سطر بعد ماجرا را توضیح دهید. نماهای نزدیک باید با خست و فقط وقتی به کار برده شوند که نیازی بر تاکید بر شیئی دراماتیک خاصی وجود دارد.

• میان نما [اینسرت] از عکس

که دو پسر جوان را ایستاده در کنار هم نشان می دهد.

بازگشت به صحنه

جورج عکس را زمین می گذارد.

جزئیات کوچکی چون یک ستون روزنامه، یک قلم، یک عکس، یک دکمه،

و... معمولا با میان نماها، چنانچه در فوق نوشته شده، مورد تاکید قرار می گیرد.

اگر شما میان نمایی از «چیزی» به کار برید، استفاده از بازگشت به صحنه این

امکان را در اختیار شما قرار می دهد که نشان دهید در کجا ادامه می یابد. این

کار جهت وضوح مطلب انجام می شود.

• نقطه نظر جورج:

خیابان از پنجره. بیل را می بیند که اسلحه به دست به سوی آپارتمان وی می آید.

نقطه نظر موضوع نما است، یعنی، آنچه دوربین و در نتیجه تماشاگر خواهد دید.

• نمای عکس جهت-بیل

به بالا می نگردد و جورج را پشت پنجره می بیند.

دیزالوبه:

خارجی-خیابان-روز

جورج در خیابان فرار می کند، در حالی که بیل در تعقیب وی است. اسلحه بیل

سه بار شلیک می کند.

این مثال با استفاده از نمای عکس جهت یک واکنش را بنا می نهد، زیرا

شخصیت ها همزمان به یک دیگر نگاه می کنند. البته، در این ترکیب، واکنش

مهم تر از طرف جورج است که بیل را اسلحه به دست می بیند.

دیزالوبه: نشانگر روی هم افتادن دو تصویر پرده است. در این فن یک تصویر

جانشین تصویر دیگر می شود. در این مورد، جورج که به بیرون پنجره می نگردد،



بر صحنه بعدی که فرار او در خیابان است، روی هم می افتد. دیزالوبه: در حاشیه سمت چپ صفحه قرار می گیرد. صحنه هایی که از دیزالوبه سود می جویند، با یک خط فاصله از هم نوشته می شوند.

اگر حس می کنید که دیزالو پیوند بین دو صفحه را موکد می نماید یا آن را ارتقاء می بخشد، از آن استفاده کنید. در نهایت، کارگردان و تدوین گر فیلم هستند که تصمیم های خلاق مربوط به چگونگی پیوند صحنه ها را اتخاذ می کنند.

• خارجی - مجموعه آپارتمانی - روز

جورج به شتاب از در اصلی خارج می شود و به پایین خیابان فرار می کند...

برش به:

خارجی - خیابان - روز

بیل اسلحه ماگنوم ۳۷۵/۰ خود را مسلح می کند و مثل برق دنبال جورج می دود.

«برش به:» برای نشان دادن پایان یک صحنه به کار می رود. بعضی نویسندگان آن را بین هر دو صحنه متوالی به کار می برند. من برای تاکید بر پیوند دو صحنه متوالی به شکل فوق به کارش می برم تا جریان صحنه ها تداومی سیال به خود گیرد. بنابراین آن را به این روش می خوانید: «جورج به سرعت از در اصلی خارج می شود و به پایین خیابان فرار می کند و ما برش می دهیم به: (یا می بینیم که) بیل اسلحه ماگنوم ۳۷۵/۰ و غیره.

• نمای نزدیک از جورج

که در پیاده رو می رود.

دوربین عقب می کشد تا نشان دهد که

سگی در پی جورج گذاشته و به او پارس می کند.

صحنه فوق با نمای نزدیک (نمای درشت) از جورج که در پیاده رو می دود،

شروع می شود. سپس «دوربین عقب می کشد تا نشان دهد که» به این معنی است

که دوربین به تدریج از موضوعی که در نمای نزدیک نشان داده می شود، فاصله

می گیرد تا دید وسیع تری را در بر گیرد، و معمولا یک نوع غافلگیری است. مثال فوق این نکته را به خوبی نشان می دهد.

• خارج از میدان دید دوربین (خ.م.د.) و خارج از پرده (خ.پ.).

اساسا مفهوم واحدی دارند. اگر در حین فیلمبرداری، شخصیتی خارج از میدان دید دوربین قرار گیرد، بر پرده ظاهر نخواهد شد. انتخاب هر یک از این اصطلاحات تماما به نظر شما بستگی دارد.

مایلم تمایز بین خارج از میدان دید دوربین و صدای خارج از تصویر را در صحنه های خاص دو مثال زیر نشان دهم.

داخلی - خانه - اتاق نشیمن - روز

«آن» افسرده و ساکت ایستاده، دست هایش را روی سینه صلیب کرده، با ناباوری سر تکان می دهد.

جورج (صدای خارج از تصویر)

از خیابان هیکاری رفتم به داورلین، و مثل «هاری خبیث» بهم شلیک می کرد! از این گذشته این سگ لعنتی هم گذاشت دنبالم - بعدش سکندری رفتم تو سطل آشغال پیاده رو!

زاویه روی جورج

پشت شلوارش پاره شده و لباس هایش سراپا خاک آلود است.

در این صحنه، جورج در همان اتاقی است که «آن» هست، اما وقتی صحبت می کند، خارج از میدان دید دوربین یا خارج از پرده است. وقتی جورج حرف می زند، موضوع نما «آن» است. وقتی جورج صحبتش را تمام می کند، موضوع نما می شود و سر و وضعش آشکار می گردد.

داخلی - خانه - راهرو - روز

«آن» پشت در بسته کمدمی که جورج در آن پنهان شده، می ایستد.

«آن»

(به اعتراض)

می آی بیرون یا همون جا می مونی؟

جورج (صدای خارج از تصویر)

ای خدا، چاره ای نیست!

چون جورج در همان اتاقی نیست که «آن» حضور دارد، برای مشخص کردن گفتگو، «صدای خارج از تصویر» به کار برده ام.

• خارجی - نش خیابان - روز

جورج با حالتی عصبی در نش خیابان این پا و آن پا می کند.

چرخش افقی [پان ] آرام به سمت راست جورج

بیل با چوب بزرگی در دست از پشت به جورج نزدیک می شود.

«چرخش افقی» فن دیگری است که برای نشان دادن جهت گیری دوربین به کار می رود. از یک جهت به جهت دیگری حرکت می کند تا چیزی را آشکار سازد.

در پیشزمینه یا پسزمینه دو اصطلاح دیگر از اصطلاحات فیلمنامه نویسی اند که برای مشخص کردن اصطلاحات دیگر صحنه به کار می روند.

خارجی - خیابان - روز

جورج به سرعت در پیاده رو راه می رود. ناراحت به نظ می رسد. در پسزمینه، بیل را می بینیم که به جورج نزدیک می شود. اما اکنون چوب بزرگتری در دست دارد.

• واکنش جورج

در برابر بیل که با چوب بهه سراغش می آید، وحشت زده است.

زاویه روی جورج

که با حد اکثر سرعت عرض خیابان را طی می کند.

وقتی می ختاهید واکنش شخصی نسبت به چیزی را با تصویر نشان دهید آن را مانند مثال فوق بنویسید.

صحنه هایی که از «اتومبیل» استفاده می کنند، به طور کلی به چند روش نوشته می شوند. باز هم وقتی زاویه خاصی از دوربین را به کار می برید، موضوع نما را مشخص کنید. همانگونه که در اولین مثال زیر آمده، زاویه خاصی از دوربین می تواند در عنوان بندی صحنه ظاهر شود.

• خارجی - بزرگراه - اتومبیل متحرک جورج - روز

از خیابان اصلی به خیابان مسکونی می پیچد. وقتی اتومبیل به در یک پارکینگ می رسد، جیغ ترمز شنیده می شود. اتومبیل سریع دنده عقب می گیرد و وارد پارکینگ سر باز شده، پارک می کند.

داخلی - پارکینگ - اتومبیل پارک شده جورج

جورج خودش را در صندلی جلو تا راست فرمان که هنوز حرکت می کند، پایین می کشد. نقطه نظر او از خیابان، درست وقتی که اتومبیل بیل به سرعت می گذرد

زن (خ.م.د.)

(با خشم)

تو پارکینگ من چکار می کنی؟

زاویه روی اتومبیل جورج

که به سرعت از پارکینگ زن کنده می شود و جلو پارکینگ اثر لاستیک سوزان اتومبیل را بر جای می گذارد.

در مثال اول، م.ضوع نما هم «بزرگراه» است هم «اتومبیل جورج». در مثال دوم، موضوع نما هم «پارکینگ» است هم اتومبیل پارک شده جورج. «نقطه نظر جورج» از خیابان، وقتی اتومبیل بیل به سرعت می گذرد.

اگر فقط می خواستید بر اتومبیل تاکید کنید، عنوان صفحه به صورت زیر نوشته می شد.



خارجی - اتومبیل متحرک جورج

که از خیابان اصلی به خیابان مسکونی می پیچد.