

ایروین بلیکر

مترجم: محمد گذرآبادی

عناصر فیلمنامه نویسی روایی



پرویشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

هدف این سلسله مقالات که بخش اول کتاب عناصر فیلمنامه‌نویسی روایی نوشته‌ی ابروین بلیکر می‌باشد، معرفی اجزای اصلی فیلمنامه‌ی روایی و ارائه‌ی طریقی عملی و مؤثر به مشتاقان این حرفه برای نوشتن فیلمنامه می‌باشد. در اینجا با جنبه‌های اساسی درام نظیر طرح داستانی، شخصیت، کشمکش، بحران، نقطه‌ی اوج، معرفی و گفتگو آشنا می‌شویم. اشراف بر فنون و شگردهای فیلمنامه‌نویسی به معنای داشتن قدرت خلاقه نیست؛ اما دستکم توانایی تشخیص فیلمنامه‌های بد و خوب را به فرد می‌دهد. از سوی دیگر، آشنایی با اصول سنتی درام به معنای پای‌بندی خرافی به این اصول نیست؛ که برعکس زمینه‌ای است برای ورود به عرصه‌ی درام جدید. نکته‌ی قابل ذکر درباره‌ی این سلسله مقالات پای‌بندی آنها به اصول ارسطویی درام است. نویسنده، فن شعر ارسطو را همچنان مهم‌ترین اثر در زمینه‌ی

شناخت درام می‌داند و به هسته‌ی مرکزی اندیشه‌ی این کتاب وفاداری تام دارد. حرف آخر آنکه به قول نویسنده: «هر چند فیلمنامه‌ی خوب ضرورتاً سازنده‌ی فیلم خوب نیست؛ حقیقت محض آن است که هیچ فیلم بزرگی از یک فیلمنامه بد ساخته نشده است».

دکتر «ابروین بلیکر» فقید، قریب بیست‌سال تدریس فیلمنامه‌نویسی در دانشگاه کالیفرنیا، جنوبی را به عهده داشت و از جمله شاگردان وی می‌توان به نویسندگان فیلمهای دیوار نوشته‌های امریکایی، اینک آخرالزمان و جنگهای ستاره‌ای اشاره کرد. دکتر «بلیکر» مؤلف بیش از بیست کتاب از جمله رمان، جُنگهای ادبی و کتابهای کودکان می‌باشد. از دیگر فعالیتهای ایشان می‌توان به نوشتن فیلمنامه برای سینما و تلویزیون اشاره کرد. وی در سال ۱۹۸۵ میلادی درگذشت.

مترجم

کشمکش

فرض اولیه زیر بنای کشمکش است

قبل از آنکه کار نوشتن فیلمنامه آغاز شود، فرض اولیه، حتی اگر در فیلمنامه بیان هم نشود، باید برای نویسنده روشن شده باشد. مفهوم فرض اولیه را معمولاً می‌توان در یک جمله بیان کرد؛ اما اگر برای این کار به دو یا چند جمله نیاز باشد این فرض احتمالاً حاوی موضوعات متعدد و در نتیجه مغشوش است.

— فرض اولیه شاه لیرا چیست؟ «اعتماد کورکورانه به تباهی می‌انجامد.»

— فرض اولیه مکیت^۲ چیست؟ «جاه طلبی نیز به تباهی می‌انجامد.»

— فرض اولیه یک داستان نمونه‌وار هالیوود چیست؟ «فضیلت خود پاداش خویش است.» «عینک خود را بردار، زیبا هستی.» «به روابط نامشروع تن مده، با آدم ثروتمندی ازدواج خواهی کرد.»

نویسنده باید از خود پرسد که چه می‌خواهد بگوید. آیا ارزش گفتن دارد؟ آیا حرف تازه‌ای است؟ آیا حرف مهمی است که بیننده را جلب خواهد کرد؟ آیا حرف او درباره زندگی، مرگ، عشق یا خودکشی است یا صرفاً درباره شخصیتی که نگران است که می‌تواند یک قرار ملاقات بگذارد؟

کشمکش یعنی مسئله‌ای که فیلمنامه درباره آن نوشته شده است

داستان زمانی تمام می‌شود که کشمکش برطرف شده باشد. پس از برطرف شدن کشمکش، صحنه پایانی هرچه کوتاهتر باشد بهتر است.

— پس از نابودی نهبکاران فیلم **جنگهای ستاره‌ای^۳**، تنها چیزی که بر پرده می‌بینیم تجلیل از فرمانان است.

— فیلم **مردی برای تمام فصول^۴** درباره کشمکش سرتوماس مور و هنری هشتم است. وقتی تیر برگردن مور فرود می‌آید، نمایش به پایان می‌رسد.

ثبیت کشمکش

کشمکش جوهره فیلم روایی است. در دقایق اولیه فیلم، دو یا چند نیرو در تقابل با هم قرار می‌گیرند. در سینما، کشمکش در کوتاهترین زمان ممکن تثبیت می‌شود. تثبیت کشمکش امری آنچنان مبرم است که بسیاری فیلمها این کار را پیش از آوردن عنوان فیلم و اسامی دست - اندرکاران انجام می‌دهند.

— در اولین دقایق فیلم **ماجرای نیمروز^۵**، کلانتر خبری دریافت می‌کند که حاکی از بازگشت مردان شرور به شهر است. او تصمیم می‌گیرد در شهر بماند و با آنها روبه‌رو شود. تصمیم وی، دیگر شخصیت‌های فیلم را تحت تأثیر قرار می‌دهد.

— در فیلم **ماجرای پوزنیدون^۶** یک کشتی مسافری وارونه شده و عده‌ای را درون خود محبوس می‌کند. کشمکش تنها زمانی برطرف می‌شود که در دام - افتادگان آزاد یا کشته شده‌اند.

تا زمانی که کلانتر تصمیم می‌گیرد در شهر بماند یا کشتی در توفان واژگون می‌شود، به عبارت دیگر تا زمانی که کشمکش تثبیت نشده باشد، هیچ درامی وجود ندارد.

تثبیت کشمش در یک چهارچوب زمانی تنش را افزایش می دهد

- بمب در ساعت شش امشب منفجر می شود.
- اگر حامل تا قبل از ساعت دو بیدار نشود، مرض شیوع پیدا می کند.
- اگر بیگانهی خود را تا قبل از نیمه شب ثابت نکند، اعدام می شود.
- اگر آدم ربایان تا ظهر امروز پول مورد نظر خود را دریافت نکنند، او را می کشند.
- آدم ربای امشب گروگانها را خواهد کشت، مگر آنکه دوستانش به خارج از کشور فرستاده شوند.
- باید پیش از آنکه سیل، سد را با خود ببرد آن را تقویت کنیم.
- تثبیت در چهارچوب زمان، با افزودن مبارزه ای علیه زمان به ماجرا، حالت تعلیق را در آن افزایش می دهد.

لزومی ندارد که کشمش با کنشی خشونت آمیز تثبیت گردد

- مردی با یک کت ملوانی به انتهای اسکله می رود، به درون آب تف می کند و می گوید که از دریا بیزار است.
- پسری سؤال می کند که آیا کسی می داند پدرش را کجا می تواند پیدا کند و مخاطبان در پاسخ، او را ریشخند می کنند یا شانه های خود را بالا می اندازند.
- دختری با لباس مندرس به آگهی «درخواست کمک» خیره می شود.
- دو مرد، کوهستانی را نگاه می کنند، یکی از آن دو می گوید این کوهستان برای کشتن یک آدم جای مناسبی است.
- هر یک از این صحنه های افتتاحیه برای تثبیت کشمش کافی است. لزومی ندارد تا در لحظه تثبیت کشمش، جزئیات آن ذکر گردد؛ اما بیننده

باید از وجود کشمش مطلع بوده و تصویری از چگونگی آن داشته باشد.

انواع کشمش

- کشمکش میان فرد و جامعه:
 - خوشه های خشم^۷
 - جولیا^۸
 - جدا افتاده^۹
- کشمکش میان فرد و خودش:
 - مارتی^{۱۰}
 - هملت^{۱۱}
 - همشهری کین^{۱۲}
- کشمکش میان فرد و دیگری:
 - گرگ دریا^{۱۳}
 - مرد سوم^{۱۴}
 - ماجرای نيمروز
- کشمکش میان فرد و طبیعت:
 - مویی دیک^{۱۵}
 - رذپای گربه^{۱۶}
 - گرده باد^{۱۷}

کشمکش شکلی از کنش است

- کشمکش خواه عاطفی باشد و خواه فیزیکی، به معنای کنش است، چالشی با مسئله مرکزی فیلمنامه یا به عبارت دیگر تلاشی است - اغلب جبری - برای حل کشمش. کشمش باید نشان داده شود، نباید آن را بیان کرد. با توضیح داد.
- چه کسی از ویرجینیا ولف می ترسد؟^{۱۸} با نمایش مارتا و جرج در حال مناجره آغاز می شود.
- روح پدرو هملت در پرده اول، صحنه اول ظاهر می شود.



— در ابتدای فیلم ماجرای نیمروز مردی را می‌بینیم که منتظر است تا زندانیان آزاد شده وارد شوند و با کلانتر روبه‌رو شوند. همچنین ساعت و ریل قطاری را می‌بینیم که تبدیل به نمادهای کشمکش می‌گردند. کشمکش کاملاً ذهنی مانند فیلم ضیافت شام من با آندره^{۱۹} ممکن است جذاب باشد؛ اما فاقد درام و کنش خواهد بود. اگر کشمکش صرفاً با گفتگو حل شود یقیناً جذابیت بصری نخواهد داشت. استفاده صرف از کشمکش میان دو ایده یا دیدگاههای مختلف از ایده‌ای واحد، برای ساختن فیلم روایی مناسب نیست.

کنش مانع از بیان موضوعات اخلاقی و ذهنی نیست

فیلمی که کنش را با کشمکش اخلاقی و ذهنی همراه می‌سازد، امکان بیان دراماتیک کشمکش را مهیا می‌کند. فیلم ماجرای نیمروز دارای دو کشمکش است:

— کشمکش با تبهکاران که در یک صحنه کلاسیک هفت تیرکشی حل می‌شود.
— دیدگاههای متفاوت درباره اهمیت نماینده تمدن یعنی «ستاره حلبی» (عنوان اصلی فیلم و داستانی که فیلم از روی آن اقتباس شد. این عنوان بعدها برای فیلم دیگری استفاده شد).

اوج مضمون فیلم زمانی است که کلانتر، نشان خود را روی زمین و جلوی پای اهالی شهر یعنی کسانی که آن نشان را بی‌قدر کرده بودند پرت می‌کند. افراد بسیاری، نمادهایی از بازجوییهای دوره مک کارتی را در این فیلم یافته‌اند. در واقع این حقیقت که فیلم از نوع وسترن بود، مانع از بیان موضوعات اخلاقی و ذهنی نگردید.

کشمکش مرکزی باید از زوایای دید مختلف مورد کاوش عمیق قرار گیرد

— در فیلم سیر طولانی روز در شب^{۲۰} که قصه کشمکش شدید پدر، مادر و دو پسر آنها با یکدیگر است، هر یک از افراد خانواده دیدگاه متفاوتی نسبت به مسائل پیرامون خود دارد. در واقع هر یک مشکلات خاص خود را دارند. نگرستن به مشکلات آنها از طرف گوناگون و پیچیده‌ای مسیر است.

— تصمیم کلانتر در فیلم ماجرای نیمروز برای ماندن در شهر، تمام اطرافیانش را تحت تأثیر قرار می‌دهد: همسرش، معشوقه سابقش، دوستانش، کشیش، قاضی، معاونش و غیره.

— در نمایشنامه هملت از دیدگاههای متعددی به کشمکش نگریسته می‌شود: از دیدگاه هملت، مادرش، عمویش، دوستش «هرانشیو»، نامزدش و پدر و برادر نامزدش.

کشمکش خانوادگی جهانشمولترین نوع کشمکش است

بینندگان فیلم، همه به نوعی در کشمکشهای خانوادگی درگیر هستند و به هنگام تماشای فیلمهایی همچون چه کسی از ویرجینیا ولف می‌ترسد؟، مردم عادی^{۲۱}، کرامر علیه کرامر^{۲۲} یا هملت به دید زدن مخفیانه زندگی خصوصی شخصیتها می‌پردازند. بیننده که شاهد روح عربان شخص دیگری است، به درون مسائل وی کشیده شده و از نظر عاطفی با آنها درگیر می‌شود. بهترین درامها - از ادیپ شهریار^{۲۳} گرفته تا هملت، چه کسی از ویرجینیا ولف می‌ترسد؟، مرگ دستفروش^{۲۴}، سیر طولانی روز در شب و تراموایی به نام هوس^{۲۵} - درام رسواییهای خانوادگی است. کنش تراژیک اغلب میان دشمنان

یا اشخاص بی طرف روی نمی دهد، بلکه حاصل برخورد دوستان یا افراد خانواده است.

کشمکش اصلی - یعنی کشمکش خانوادگی - منبع درامهای برتر است.

— عمومی هملت برادر خود را می کشد و با زن او ازدواج می کند.

— ادیب پدرش را می کشد و با مادرش ازدواج می کند.
— بلانش (در فیلم تراموایی به نام هوس) مورد تجاوز شوهر خواهرش قرار می گیرد و دیوانه می شود.

مسئله فیلمنامه نویسی درک نحوه و زمان خویشتنداری است تا از تبدیل شدن این نوع قصه به ملودرام یا درام سبک سریالهای تلویزیونی جلوگیری کند. مرز میان فیلم کلاسیک یا درام و ملودرام یا درام سبک تلویزیونی باریک است. تفاوتها در مهارت، خویشتنداری، درک پیامدهای اخلاقی، شناخت شخصیتها و نیز در قابلیت شمول شخصیتها و مشکلاتشان نهفته است.

کشمکش خشونت آمیز زمینه ساز فیلمنامه های خوب است

خشونت لزوماً به معنای خشونت فیزیکی نیست، هر چند که می تواند فیزیکی هم باشد. هملت، ماجرای نیمروز، ادیپ شهریار و این گروه خشن^{۲۶} همگی درامهایی با خشونت فیزیکی هستند - اما در عین حال چیزی فراتر از آن. مع هذا لازمه خشونت در سینما، مرگی خشن یا عذاب جسمانی نیست. عذاب طولانی و فرساینده چه بسا ناشی از خشونت عاطفی باشد.

— در فیلم چه کسی از ویرجینیا ولف می ترسد؟ جرج، کودک خیالی مارتا را می کشد.

— در فیلم وارثه^{۲۷}، دکتر اسلوپر، دخترش را از نظر عاطفی خرد می کند.

— در فیلم سیر طولانی روز در شب هر یک از شخصیتها به خاطر کنشها یا بی کنشهای دیگران، از نظر عاطفی داغ ننگی بر زندگی خویش دارند.

تماشاگران اغلب خشونت عاطفی را آسانتر از خشونت فیزیکی درک می کنند چرا که با خشونت نوع اول آشناترند. تعداد کمی از بینندگان فیلم مورد اصابت گلوله قرار گرفته، شکنجه شده یا با ماشین از صخره ای پرت شده اند. در حالی که اغلب مردم عضو خانواده هستند و زمینه کشمکشهای خصوصی در خانواده را به خوبی می شناسند. خود در آن درگیرند و درد و عذاب آن را به خوبی می شناسند.

ما از خشونت لذت می بریم چرا که خودمان خشن هستیم. مع هذا نویسنده در استفاده از خشونت باید جانب احتیاط را رعایت کند و آنچنان زیاده روی نکند که بیننده از دنبال کردن فیلم بازماند. بیننده پس از صحنه های خشن برای کسب آرامش و تجدید قوا به زمان نیاز دارد.

کشمکش در درام لزوماً به معنای خشونت نیست

با وجود اینکه خشونت زمینه ساز فیلمنامه های خوب است؛ اما وجود آن حتی از نوع عاطفیش، لزوماً فیلمنامه خوبی را به وجود نمی آورد.

— ناکامی پدر و دختر در درک یکدیگر در فیلم درباره آبیگر طلایی.^{۲۸}

— ناتوانی مادر در پذیرش موقعیت خویش در فیلم مردم هادی.

— ناتوانی «مارتی»، قصاب سی و شش ساله زشت در گذاشتن قرار ملاقات در فیلم مارتی.

— رویارویی و رقابت نسلها در فیلم همه چیز درباره

چه موقع قصد حرکت دارد؟ مرد پاسخ می‌دهد فوراً و آنها شادی‌کنان مشغول بستن چمدانهای خود می‌شوند. این صحنه اساساً فاقد جذابیت است، آن را کنار می‌گذاریم.

ماشینی وارد همان خیابان می‌شود. راننده به دنبال یک نشانی است. آن را می‌یابد، ماشین را به کنار خیابان می‌راند، هفت تیری از داشبورد ماشین بیرون می‌آورد، خشاب آن را واری می‌کند تا از وجود فشنگ در آن مطمئن شود. سپس هفت تیر را مسلح می‌کند، دور می‌زند و مقابل خانه مورد نظر می‌ایستد.

حال اولین قطعه فیلم را به خاطر بیاورید. آن صحنه ساده پیشین اکنون کشمکشی را در پس خود دارد که تمام تأثیر صحنه اصلی را تغییر می‌دهد، در حالی که حتی یک قاب از فیلم نیز عوض نشده است. بیننده باید همیشه از امکان بالقوه کشمکش در پس صحنه‌های آرام آگاه باشد.

کشمکش قهرمان را دگرگون می‌کند

نظریه ارسطو مبنی بر اینکه کشمکش باید به حد کافی بزرگ باشد تا شخصیت مرکزی را دگرگون کند، در مورد فیلمنامه نیز صادق است. اگر کشمکش از اهمیت کافی برای دگرگون کردن شخصیت اصلی برخوردار نباشد، بیننده دلیلی برای تماشای آن نخواهد داشت.

— در فیلم ماجرای نیمروز اشاره‌ای روشن به دگرگونی کلانتر بعد از نقطه اوج دیده می‌شود، یعنی زمانی که از وی خواسته می‌شود به عنوان کلانتر در شهر بماند. او نشانی را که ازدواج و زندگی خود را به خاطر آن به خطر انداخته بود به زمین و جلوی پای اهالی شهر پرت می‌کند که نشانی آشکار از دگرگونی شخصیت وی به عنوان نتیجه کشمکش است.

این مثالها حاوی کشمکشهای خشونت‌آمیز نیستند و با خشونت نیز حل نمی‌شوند، بلکه کشمکشهای عاطفی‌اند که بیننده می‌تواند با آنها همذات‌پنداری و همدلی کند.

کشمکش مانع از حضور خوشبختی در فیلمنامه نیست؛ اما باید نوعی کشمکش در پس‌زمینه ماجرا حضور داشته باشد

صحنه‌های آرام باید نوعی کشمکش در پس‌خود داشته باشند. لزومی ندارد مسائل بر سر بیننده کوبیده شود بلکه باید صرفاً سایه‌ای از آن بر صحنه بیفتد، بیننده باید همواره آگاه باشد که شخصیت‌های خوشبخت فیلم درگیر کشمکشی حل نشده‌اند که ممکن است آنها را آواره کند یا بکشد یا نقشه‌هایشان را برای آینده خراب نماید. شاید قهرمان مرد فیلم، مجرمی تحت تعقیب باشد یا قهرمان زن فیلم قبلاً ازدواج کرده یا بچه نامشروعی داشته باشد. مسائل ممکن است نفرت خانوادگی، بیماری، گذشته‌ای گناه‌آلود، وجود کارت اعزام به خدمت در جیب قهرمان مرد و غیره باشد.

— در فیلم عشق چیز بسیار باشکوهی است^{۲۰} این واقعیت که قهرمان زن چهره‌ای شرفی دارد و قهرمان مرد چهره‌ای هندواروپایی، تمام آنچه را لازم است درباره مشکل آنها گفته شود، بیان می‌کند.

برای مثال صحنه‌ای را در یک محله مسکونی تصور کنید که در آن مردی به خیابان می‌آید، به اطراف نگاه می‌کند، سپس به خانه برمی‌گردد و همسرش را صدا می‌زند. همسرش به او ملحق می‌شود و مرد می‌گوید که قصد دارد به تعطیلات برود. زن از این پیشنهاد استقبال می‌کند؛ اما مرد

— در انتهای فیلم کازابلانکا^{۳۱}، ریک، که در مورد جنگ بی‌طرف مانده بود می‌رود تا به نیروهای مقاومت فرانسه ملحق شود.

اندازه و اهمیت کشمکش

مفهوم ارسطویی اندازه مناسب، به اندازه و اهمیت کشمکش مربوط است. هیچ کس یک قسمت از من عاشق لوسی هستم^{۳۲} را به بلندی جنگ و صلح^{۳۳} نمی‌سازد چرا که کشمکش داستان اول، ظرفیت درام را ندارد. همچنین هیچ کس داستان جنگ و صلح را تبدیل به فیلمی نیمساخته نخواهد کرد چرا که کشمکش این داستان بسیار بزرگتر از زمانی است که به آن اختصاص داده شده است. میزان کشمکش، تابع شرایط مختلفی است.

— اگر شخصیتی مثل هاوارد هیوز صد دلار از دست

بدهد، این حادثه مسئله مهمی به وجود نخواهد آورد. اما یک آگهی چسبان فقیر ممکن است با از دست دادن دو چرخه‌اش، شغل و توانایی سرپرستی خانواده را نیز از دست بدهد. دسیکا براساس این حادثه، فیلم دزد دو چرخه^{۳۴} را ساخته است.

— بیننده به سختی می‌تواند باور کند که ناکامی در گذاشتن یک فرار برای یک جوان دانشجوی هجده - ساله مشکل ساز باشد؛ اما اگر قصاب سی و شش ساله‌ای که فکر می‌کند زشت است، هفته‌های متوالی نتواند با شخص مورد علاقه‌اش فرار ملاقات بگذارد، ممکن است داستان مارتی خلق شود. پسر هجده ساله روز دیگری فرار خواهد گذاشت. اما مرد سی و شش ساله شاید دیگر هرگز نتواند.

کشمکش ممکن است خارج از کنترل

شخصیتها باشد



ماجرای نیمروز

منشأ کشمکش ممکن است جنگ، کشتی در حال غرق یا توفان باشد. مع هذا شخصیت باید عمیقاً در جنگ مثل شخصیت‌های فیلم در جبهه غرب خبری نیست^{۳۵}؛ در کشتی در حال غرق مثل شخصیت‌های فیلم ماجرای پوزنیدون؛ یا در توفان مثل شخصیت‌های فیلم گردباد درگیر باشد.

بُعد اخلاقی کشمکش، درگیری بیننده را بسیار افزایش می‌دهد

— در فیلم حرفه‌ایها^{۳۶} نوشته و کار ریچارد بروکس، فه‌رمانان، نم‌هد اخلاقی راسخی برای یافتن و در صورت امکان نابودی مردی را می‌پذیرند که بعد معلوم می‌شود همقطار قدیم آنها بوده است. ریچارد بروکس با این کار، مسئله اخلاقی فیلم را پیچیده می‌کند. پیچیدگی مسئله اخلاقی فیلم و اینکه شخصیتها در درون خود چگونه با این کشمکش روبه‌رو خواهند شد، جدا از مأموریت آنها، به فیلم بُعدی فراتر از اغلب فیلمهای وسترن داده است.

— کشمکش اخلاقی در فیلم حادثه آکس بو^{۳۷}، وسترن ساده‌ای درباره زجرکش کردن سیاهان فراری را تا حد یک فیلم هنری ارتقا می‌دهد و به آن حال و هوای یک نمایشنامه اخلاقی قرون وسطایی را می‌بخشد.

اگر فه‌رمانان زن و مرد خودشان در کشمکش درگیر نیستند، اطرافیان آنها باید درگیر کشمکش باشند

— رومئو و ژولیت خانواده‌هایی دارند که با هم در کشمکش‌اند.

— فه‌رمان زن آسیایی - اروپایی فیلم هشق چیز بسیار باشکوهی است با گفته‌ها و اعمال خود در کشمکش درگیر نمی‌شود، مبنای کشمکش، اختلافات نژادی است.

کشمکش باید موجب برخورد فه‌رمان و رقیب وی شود

آنها در کشمکش درگیر هستند و باید خود به طریقی آن را حل کنند. صحنه رویارویی میان فه‌رمان و رقیبش «صحنه‌ای ضروری» تلقی می‌شود.

— نقطه اوج فیلم باد و شیر^{۳۸} به این خاطر لطمه دید که رهبر بادیه نشینان در مراکش و رئیس جمهور روزولت در واشنگتن نمی‌توانستند در هیچ لحظه‌ای از فیلم با یکدیگر روبه‌رو شوند.

حل نشدن کشمکش موجب نارضایی بیننده خواهد شد

تماشاگر در انتظار است که نحوه حل شدن کشمکش را ببیند. ممکن است وی گره‌گشایی غم‌انگیز را دوست نداشته باشد؛ اما بدون شک آن را بر عدم گره‌گشایی ترجیح می‌دهد.

— در فیلم هاد^{۳۹} - که در اصل براساس شخصیت خواهرزاده او به عنوان شخصیت مرکزی نوشته شده بود - هاد نسبت به زنی که دوستش می‌دارد احساس بیگانگی می‌کند، در برقراری تفاهم با پدر محتضرش ناکام می‌ماند و عاقبت با خواهرزاده‌اش که او را دوست می‌دارد نیز بیگانه می‌شود. واکنش «هاد» که در نهایت به انزوای کاملش از خانواده و دوستان می‌انجامد، حاکی از بی‌اهمیت بودن موضوع در نظر وی است. اگر مردی به خاطر آنچه انجام داده یا از انجامش بازمانده شاهد پیشامدهای این چنین ناخوشایند است باید از نظر عاطفی فروریخته باشد. بیننده برای «هاد» صرفاً احساس تأسف می‌کند و ناراضی است. چراکه هیچ نوع گره‌گشایی برای مسئله وجود ندارد و فه‌رمان در واقع، فه‌رمانی بلا تغییر است.



سازمان اسناد و مطالعات فرهنگی
سازمان اسناد و مطالعات فرهنگی

ساختار

«نوشتن فیلمنامه هیچ ربطی به مسائل تکنیکی ندارد بلکه در ارتباط کامل با شخصیت، داستان و ساختار است. ساختار، ساختار، ساختار، ساختار.»
ریچارد بروکس

عناصر طرح داستانی

طرح داستانی به منزله قابی است که ایده اصلی فیلمنامه یعنی زیرساخت کلی، در چارچوب آن قرار گرفته است.

طرح داستانی همان ساختار است. در اینجا با مشکلترین بخش فیلمنامه نویسی روبه‌رو هستیم. بحرانهایی ۳۰ که انتخاب یا حذف شده‌اند کیفیت فیلمنامه را تعیین می‌کنند. قرار گرفتن بحران در جایی نادرست یا فقدان آن در لحظه‌ای که وجودش ضروری است چه بسا به خراب شدن فیلمنامه بینجامد.

طرح داستانی عبارت از صحنه‌ها، حوادث و بحرانهای سازمان یافته‌ای است که پس از تثبیت کشمکش، آن را با گذر از مراحل درهم تنیده خود، به لحظه گره‌گشایی می‌رساند. انتخاب و ترتیب صحنه‌ها طرح داستانی را تعیین می‌کند و ساختار فیلمنامه را شکل می‌دهد.

نقطه اوج و گره‌گشایی. فیلمنامه با در نظر گرفتن نقطه اوج آن نوشته می‌شود. نویسنده باید ابتدا کشمکش فیلمنامه خود را برگزیند و سپس نقطه اوج و گره‌گشایی آن را در ذهن مجسم کند. بخش میانی - یعنی نواحی میان این دو نقطه - را می‌توان بعداً پر کرد.

صحنه اصلی. تمام گفتگوها و کنشهایی که در یک محل واحد اتفاق می‌افتند، صحنه اصلی خوانده می‌شوند. طرح داستانی، شخصیت، گفتگو، معرفی و ساختار فیلمنامه به عهده نویسنده و شیوه نمایش آنها بر روی پرده به عهده کارگردان است. فیلمنامه به کارگردان می‌گوید که نویسنده چه چیزی را روی پرده می‌خواهد؛ اما درباره چگونگی آن چیزی نمی‌گوید. به همین خاطر نوشتن صحنه‌های اصلی در فیلمنامه نویسی اولویت یافته است. نویسنده، صحنه را به نماهای جداگانه خرد نمی‌کند. زیرا کارگردان، مدیر تولید و تدوینگر تعیین می‌کنند که یک صحنه به چند طریق و چند بار باید فیلمبرداری شود.

طول فیلمنامه و تعداد و طول صحنه‌ها. یک فیلم بلند صد دقیقه‌ای به‌طور متوسط شامل بیست و چهار تا بیست و شش صحنه یا بحران جداگانه است. این صحنه‌ها یا بحرانها هر یک به‌طور متوسط فقط پنج صفحه را به خود اختصاص می‌دهند و در برگرداندن فیلمنامه تمام شده به فیلم، چیزی بیش از یک صفحه معادل یک دقیقه فیلم می‌شود، بنابراین یک فیلمنامه ۱۲۰ صفحه‌ای معمولاً به یک فیلم صد دقیقه‌ای تبدیل می‌شود. هنر فیلمنامه نویسی در گزینش و تنظیم این بیست و چهار تا بیست و شش صحنه است. این گفته بدین معنا نیست که همه فیلمها زمانی برابر با صد دقیقه دارند یا باید چنین باشند، بلکه صرفاً به این معناست که فیلمهای صد دقیقه‌ای از لحاظ زمانی برای تشکیل یک سانس نمایش در سینما مناسب‌اند و در تلویزیون نیز در یک زمان دو ساعته، زمان کافی برای پخش آگهیهای تجارتي تلویزیونی فراهم می‌کنند.

صحنه‌ها به خودی خود کامل هستند. صحنه‌ها هر یک ساختار ویژه خود را از شروع، میانه و پایان دارند. صحنه در لحظه معینی آغاز می‌شود و معمولاً حاوی یک بحران یا رویارویی است. صحنه‌ها با کنار هم قرار دادن شخصیت‌های گوناگون در مراحل مختلف کشمکش خلق می‌شود.

گزینش و نظم و ترتیب صحنه‌ها، کشمکش حاوی یک رشته بحران یا نقاط تنش است که موجب دگرگونی در نظم نیروها یا تغییر در شخصیت‌های فیلم می‌شوند. طرح داستانی با گزینش و تنظیم این بحرانها خلق می‌شود. در بحران درونی هر صحنه، شخصیتها آگاهانه کنشی را انجام می‌دهند یا از انجام آن سرباز می‌زنند و تصمیمی را می‌گیرند یا نمی‌گیرند.

— هملت آگاهانه از کشتن عمریش در هنگام عبادت صرف‌نظر می‌کند؛ اما پس از اینکه خورد مسموم می‌شود، آگاهانه عمریش را می‌کشد.

بحرانها لحظات پرتنش هستند که همگی به کشمکش اصلی مربوط‌اند.

صحنه‌های متفاوت چه‌بسا طرح داستان واحدی را بسازند؛ اما نظم متفاوتی از حوادث، به احتمال زیاد طرح داستانی را تغییر خواهد داد.

— زنی به قتل رسیده و همسر او بازداشت و متهم شده است. دوست متهم مدرکی دال بر گناهکار بودن مرد می‌یابد؛ اما در خلال محاکمه به وی کمک می‌کند. مرد تبرئه می‌شود و آن دو به باهاما می‌روند.

— زنی به قتل رسیده و همسر او بازداشت و متهم شده است. دوست متهم در خلال محاکمه به وی کمک می‌کند. متهم تبرئه می‌شود. آن دو به باهاما می‌روند. در آنجا دوستش مدرکی دال بر گناهکار بودن او می‌یابد.

در شکل اول، دوست متهم، شریک جرم است و در شکل دوم، یک قربانی بیگناه. تفاوت صرفاً در محل قرار گرفتن یک صحنه است. یعنی صحنه‌ای که دوست به گناهکار بودن مرد پی می‌برد. تمام صحنه‌های دیگر ممکن است نظم مشابهی داشته باشند. اما طرح داستانی، نقاط تنش و گزینشهای اخلاقی، فیلم متفاوتی را به وجود می‌آورند. بنابراین تنظیم مجدد یا تغییر مکان یک یا دو صحنه ممکن است طرح داستانی را از ریشه دگرگون کند.

قرار گرفتن صحنه‌هایی معین در نظم خاص، فیلمنامه منحصر به فردی رامی‌سازند. تغییر دادن این عناصر، به فیلم متفاوتی می‌انجامد.

طرح داستانی کنشی است که در آن رویاروییها به وقوع می‌پیوندند.

— هملت با مادر و عموی خود و لایرتیس و افریبا روبه‌رو می‌شود.

— کلاتر «ویل‌کین» با همسر، معشوقه، قاضی، دوست خود و مردم شهر رو در رو می‌شود یا به عبارت دیگر آنها با وی رو در رو می‌شوند.

— «لورک اسکاواکر» با یاران آینده و دشمنانش به یکسان رو در رو می‌شود.

علیت و وحدت. ارسطو گفته است که ترکیب حوادث به نمایشنامه به عنوان یک کل، شکل می‌دهد. طرح داستانی تقریباً از بیست و پنج صحنه مرتبط با هم تشکیل شده است که رشته‌های طرح داستانی را به هم بافته یا از هم باز می‌کنند، اگر هر صحنه موجب صحنه بعدی نباشد، فیلمنامه شما عبارت خواهد بود از تعدادی تابلوی مجزا.

— طرح داستانی روایتی از حوادث است که در آن تأکید بر علیت است. «شاه مرد و بعد ملکه مرد» یک داستان

است. اما «شاه مرد و بعد ملکه از غصه مرد» یک طرح داستانی است. ترتیب زمانی در هر دو یکسان باقی مانده است؛ اما حس علیت بر دومی سایه انداخته است.

جنبه‌های رمان - ای . ام . فرستر
اگر فرستر به جای رمان دربارهٔ فیلم می‌نوشت ممکن بود اضافه کند، «و به دلیل مرگ ملکه، وارثی برای تاج و تخت وجود نداشت و سلطنت به دلیل نبودن وارث دچار هرج و مرج شد.»

روابط از صحنه‌ای به صحنهٔ دیگر ادامه می‌یابند. ایرادی که اغلب به روابط اتفاقی یا تصادفی که علتی پشت آنها نیست، گرفته می‌شود ساختگی بودن فیلمنامه است. هر کنش یا ایده باید با کنش یا ایدهٔ بعدی در ارتباط باشد و موجب وقوع یا عدم وقوع آن گردد.

— پدر هملت می‌میرد. هملت به تحریک روح او، از شدت تمایل به کشف علت مرگ پدر به جنون دچار می‌شود و نامزدش به همین دلیل خودکشی می‌کند و هملت رو در روی مادرش قرار می‌گیرد و پولونیوس، پدر نامزدش را می‌کشد و برادر نامزدش به همین دلیل با او دشمن می‌شود و الی آخر.

چون پدر هملت می‌میرد و روحش ظاهر می‌شود، هر اتفاقی که به دنبال آن می‌آید به دلیل فرمان روح به هملت یا در ارتباط با آن است.

— «ویل کین» کلاتر ماجرای نیمروز مطلع می‌شود که قانون شکنها به شهر باز می‌گردند. او تصمیم می‌گیرد بماند و از شهر دفاع کند.

به‌خاطر تصمیم «کین»، همسرش او را ترک می‌کند، مردم شهر با او مخالفت می‌کنند، قاضی و معشوقهٔ سابق «کین» نیز شهر را ترک می‌کنند.

هر صحنه با ارتباطی علی جایگزین صحنه

قبل می‌شود. علیت به ساخته شدن طرح داستانی کمک می‌کند.

دگرگونی، کشف و بازشناسی. دگرگونی به معنای تغییر از یک وضعیت به وضعیت مقابل آن است: از خوشبختی به بدبختی یا برعکس. در حالت دگرگونی، کنش در جهت مخالف نوسان می‌کند؛ اما همچنان با قانون احتمالات هماهنگ است.

— در ادیپ شهریار، پیشخدمت / پیام‌رسان با معرفی مادر واقعی ادیپ به او، قصد خوشحال کردنش را دارد؛ اما با این کار دقیقاً نتیجهٔ عکس می‌گیرد. ادیپ در بدبختی غوطه‌ور می‌شود.

در صحنهٔ کشف یا بازشناسی، نادانی قهرمانان از اموری که باعث خوشبختی یا بدبختی آنان می‌شود به دانایی بدل می‌شود، عشق یا نفرت آشکار گشته و به دوستی یا دشمنی منتهی می‌شود. بازشناسی یا کشف ممکن است با دگرگونی همراه باشد.

طرحهای داستانی یا ساده هستند یا پیچیده. در طرح داستانی ساده، سرنوشت شخصیتها بدون یک صحنهٔ دگرگونی یا بازشناسی تغییر می‌کند.

— در فیلم بلندبهای بادگیر^۱، هیت کلیف تنها بخشی از کلام کاترین را می‌شنود که در آن به خدمتکار خود می‌گوید هرگز نمی‌تواند با هیت کلیف ازدواج کند. این کشف باعث می‌شود هیت کلیف آنجا را ترک کند، بدون آنکه پایان کلام کاترین را شنیده باشد که می‌گوید همیشه عاشق هیت کلیف خواهد ماند و اینکه هیت کلیف همواره بخشی از وجود او خواهد بود.

[در طرح داستانی ساده] دگرگونی حقیقی در احساسات دو عاشق و نیز در سرنوشت آن دو به وجود نمی‌آید: آن دو تا لحظهٔ مرگ و حتی پس از

آن عاشق یکدیگر خواهند ماند. چیزی مانع ازدواج آن دونیست؛ اما حتی اگر هیث کلیف مانده بود نیز آنها نمی توانستند با هم ازدواج کنند. البته در سرنوشت هر دوی آنها تغییری رخ می دهد؛ کاترین با مردی که دوستش ندارد ازدواج می کند و هیث کلیف به یک ثروتمند متشخص بدل می شود.

طرح داستانی پیچیده طرحی است که در آن، یک صحنه دگرگونی یا بازشناسی و یا هر دو موجب تغییر در سرنوشت شخصیتها می شود. در هر طرح داستانی «چگونگی» کشف، همان کنش است.

بحران ممکن است عاطفی یا فیزیکی باشد؛ اما نباید عقلی باشد. خوش ساخت بودن فیلمنامه بستگی تام به طرح داستانی دارد - تعلیق، ضرباهنگ، توطئه و بالاتر از همه کنش - اما بدون عاطفه، طرح داستانی به یک تمهید مکانیکی صرف بدل خواهد شد. باید صحنهها را در بهترین شکل ممکن انتخاب و سازماندهی کرد تا با حرکتی صعودی به سوی نقطه اوج، پیش روند و موجب برانگیختن و اکنشهای عاطفی در شخصیتها و تماشاگران گردند. اگر بیننده جذب آنچه روی پرده رخ می دهد نشود، خسته خواهد شد. از خود پرسید صحنه چه واکنشی را برخواهد انگیخت؟ تحیر؟ تأسف؟ ترس؟ لذت؟ تنفر؟ یا ملال؟

— فیلم ورشکستگی^{۲۲} باعث ملال و شکستی عظیم شد زیرا طرح داستانی آن صرفاً به ظرایف تجارت می پرداخت و برای آنکه جمع کثیری از تماشاگران را از نظر عاطفی درگیر سازد بیش از حد پیچیده بود. طرح داستانی چیزی بیش از الگوی حوادث است و در واقع به معنای تنظیم عواطف است. اگر

طرح داستانی یکسر کنش باشد و عاطفه کمتر در آن دیده شود، باید آن را ملودرام نامید.

— رمبو: اولین خون^{۲۳} (قسمت دوم)، گرچه به محبوبیت و موفقیت مالی دست یافت؛ صرفاً از گرایش تماشاگران به خشونت ناموجه بهره برداری کرد. این فیلم یک ملودرام است.

تعلیق و غافلگیری. احتمال بروز بحران باید از قبل نشان داده شود. بینندگان می خواهند بدانند آیا چیزهایی را که پیش بینی کرده اند به حقیقت خواهد پیوست یا نه. طرح داستانی خوب به شکلی ساخته شده که بیننده را در اشتیاق دانستن آنچه در صحنه بعد رخ خواهد داد و نیز امکان و چگونگی حل کشمکش نگه دارد. اگر دخالت سرنوشت به صورت جبری تدریجی نشان داده شود، تأثیرگذارتر است تا یک سقوط ناگهانی.

— اگر شرلوک هولمز در همان ده دقیقه اول، معمای جنایت را حل می کرد، دیگر دلیلی برای تماشای بقیه داستان وجود نداشت.

— اگر بیننده می دانست که در فیلم فرار بزرگ^{۲۴} چه کسی زنده می ماند و چه کسی می میرد، دیگر هیچ دلیلی برای تعقیب داستان باقی نمی ماند.

آدمی از تماشای بدبختیها و شکستهای دیگران لذت می برد. داستان تقلیدی است از حوادثی اینگونه که با یکدیگر تلفیق شده اند. با فرض حادثه الف، بیننده می خواهد حادثه ب را بداند. بیننده را با حادثه الف شگفت زده کنید، آن گاه وی برای دانستن حادثه ب دچار تعلیق خواهد شد. کنش ناتمام و غافلگیری، دو جزء تعلیق داستان به شمار می آیند.

تجلی. تجلی در درام و فیلم به معنای «بروز ناگهانی» است؟ لحظه ای بسیار پر معنی که بیننده را در همان دم که صحت آن را تشخیص می دهد،



متعجب می‌سازد. تجلی، غیر منتظره؛ اما در جای خود کاملاً منطقی است.

— در فیلم روزگار هفت^{۴۵}، وقتی دختر (دبرا وینگر) به مادرش (شرلی مک‌لین) می‌گوید که به زودی مادر بزرگ خواهد شد؛ بیننده احتمالاً در انتظار واکنش شادمانهٔ مادر است. در عوض، مک‌لین شروع به داد و فریاد می‌کند و می‌گوید که نمی‌خواهد مادر بزرگ شود.

— صحنهٔ مشهور پاشیدن گریپ فروت در فیلم دشمن مردم^{۴۶}، در هر زمینه‌ای غیر از رابطهٔ جیمز کاگنی و کسی که نقش او را مای کلارک بازی می‌کند، یکسر غیرمنتظره و غیر قابل قبول است.

— در آغاز فیلم لغزش^{۴۷}، دو مرد وارد خانه‌ای می‌شوند. بدون اخطار قبلی، هدف شلیک گلوله فرار می‌گیرند و

یکی از آنها به پایین پله‌های زیرزمین پرت می‌شود. وی در حالی که صدای گلوله همچنان به گوش می‌رسد، سر خود را از لای در زیرزمین بیرون می‌آورد و می‌بیند که همراهش روی صندلی نشسته است و سیگار می‌کشد، در حالی که بسته‌ای دینامیت در کنارش نزدیک به انفجار است.

امور غیرمنتظره و پیش‌بینی نشده هیجان‌انگیزتر و سرگرم‌کننده‌تر از امور تکراری است. چنین لحظاتی، اندک؛ اما به یاد ماندنی‌اند. با این حال باید توجه داشت که در تکرار امور غیر منتظره چنان افراط نشود که بیننده ماجرا را یکسره غیرقابل قبول بداند. میان این دو، مرز باریکی وجود دارد که باید به دقت مورد توجه قرار گیرد. امور آشنا، بیننده مستعد پذیرفتن امور آشنا در

می‌زد یکی از بامزه‌ترین فصلهای فیلم ژنرال باشد از آن حذف کرد چرا که جریان پیش‌رونده داستان را متوقف می‌ساخت و بنابراین به فیلم تعلق نداشت. اگر صحنه‌های مناسب در نظمی درست ردیف شده باشند، بازنگریها، تدوین و برش را باید بتوان در درون صحنه‌ها صورت داد.

نقطه اوج یا گره‌گشایی

وجود هر صحنه یا نبود آن و هر تصمیمی که می‌گیریم، در شکل‌گیری و خلق نقطه اوج مؤثر است. برای ایجاد ساختار مناسب باید صحنه‌های برگزیده را در بهترین سیر صعودی ممکن به سوی نقطه اوج سازماندهی کرد. نقطه‌ای که در آن حداکثر فشار و تأکید وجود دارد نقطه اوج است، جایی که همه چیز عیان می‌شود و کشمکش حل می‌گردد. تنش به حداکثر خود می‌رسد و توازن تازه‌ای به وجود می‌آورد و نتیجه‌گیری به دنبال آن می‌آید.

صحنه‌ای ضروری، صحنه‌ای است که قهرمان و رقیبش رودر روی هم قرار می‌گیرند و کشمکش حل می‌شود، برای مثال به نقاط اوجی که در زیر آمده توجه کنید:

— هملت کلودیوس را می‌کشد.

— جرج بجه مارتا را که هرگز وجود نداشته، می‌کشد.

— در فیلم ماجرای نیمروز، همسر کلانتر یکی از تبهکاران فیلم را می‌کشد.

— در فیلم کازابلانکا، اینگرید برگمن با شوهرش می‌رود و همفری بوگارت را ترک می‌کند.

— ادیب شهریار خود را کور می‌کند.

اگر گره‌گشایی کشمکش، فاقد صحنه رویارویی باشد، ضعیف و نارسا خواهد بود. مثل گره‌گشایی فیلم شیر و یاد.

طرح داستانی است. کمتر افراد هوشمندی هستند که به خودکشی آن‌طور که هملت بدان می‌اندیشید، فکر نکرده باشند. اغلب بینندگان از ازدواج‌هایی نظیر ازدواج جرج و مارتا در فیلم چه کسی از ویرجینی‌ولف می‌ترسد؟ با خیرند. کمتر کسانی پیدا می‌شوند که احساس تنهایی «مارتی» را تجربه نکرده باشند یا دیگرانی را که چنین احساسی دارند نشناسند. بینندگان اندکی وجود دارند که رابطه غریب با عمه، عمو یا والدین از نوع رابطه قهرمان جوان تریلوژی جنگهای ستاره‌ای را نشناسند. اینها جنبه‌های آشنای کشمکش هستند. (مع‌هذا همان‌طور که فیلم جنگهای ستاره‌ای ثابت نمود، لزومی ندارد محل وقوع حوادث نیز برای بیننده آشنا باشد.)

دیدگاههای متفاوت. هر صحنه باید منظر تازه‌ای از داستان را به بیننده نشان دهد. مسئله‌ای که دارای جوانب متعدد نباشد، ساده و سطحی خواهد شد. شخصیتها عاملی هستند که مسئله را در جهات مختلف بسط می‌دهند.

هر صحنه باید طرح داستانی را به پیش ببرد. اگر صحنه‌ای را بتوان حذف کرد بدون آنکه در صحنه‌های قبل و بعد از آن تغییری ایجاد شود، چیزی در ساختار فیلمنامه نادرست است. هر صحنه باید حاوی اطلاعاتی درباره یک یا تعدادی از شخصیتها باشد که بیننده برای درک صحنه بعدی به آن نیاز دارد. یا باید حاوی کنش، تصمیم یا عدم تصمیم‌گیری باشد که بیننده باید در صحنه‌های بعدی از آن آگاه باشد.

اگر صحنه‌ای روایت را پیش نمی‌برد، با تشدید کشمکش موجب بفرنج شدن آن نمی‌گردد و معمایی را حل نمی‌کند؛ به احتمال قوی باید حذف شود. باستر کیتون صحنه‌ای را که حدس

اگر نقطهٔ اوج در ذهن شخصیت اصلی روی دهد، فاقد کیفیت نمایشی است.

— در فیلم یک مرد و یک زن^{۴۸}، قهرمان زن در حالی که در قطار تنهاست، ناگهان تغییر عقیده می‌دهد و به جای قطع رابطه با شوهرش، تصمیم می‌گیرد پیش او بماند. او این موضوع را با هیچ‌کس در میان نمی‌گذارد. بیننده تنها زمانی از تصمیم زن آگاه می‌شود که او دوباره به شوهرش می‌پیوندد. این سفر انفرادی نقطهٔ عطف داستان بود. نقطهٔ اوجی که موجب دگرگونی کامل کنشهای زن شد، در ذهن وی رخ داد؛ یعنی جایی که بیننده نمی‌توانست در آن وارد شود. فیلمبرداری فیلم زیبا؛ اما کنش دراماتیک آن بد بود. خشونت عاطفی اغلب با معناتر از خشونت فیزیکی است. مانند نقطهٔ اوج فیلم چه کسی از ویرجینیا ولف می‌ترسد؟ که جرج بچه‌مارتا را می‌کشد. عمل خشن او تخیلی؛ اما در واقع قتل عاطفی است.

استفاده از گفتگو برای حل کردن مسئلهٔ فیلم از نظر بصری و دراماتیک، گره‌گشایی ضعیفی است. استفاده از گفتاری «روشنگر» در لحظهٔ گره‌گشایی، ناکافی است.

— فیلم حدس بزن چه کسی برای شام می‌آید^{۴۹} با نستین شخصیت‌های اصلی به دور یک میز و گفتگو دربارهٔ دیدگاه‌های جدید با تغییر نگرشان در مورد تعصبات و مدارای نژادی تمام می‌شود. در نتیجه، پایان فیلم فاقد قدرت دراماتیک است.

مرگ ضرورتاً به معنای گره‌گشایی نیست.

— در فیلم دشمنان طبیعی^{۵۰} قهرمان نقشهٔ قتل خود، همسر و کودکانش را در سر دارد. او نقشهٔ خود را با دوستانش در میان می‌گذارد و آنها سعی می‌کنند او را از این کار منصرف کنند. او در نمای پایانی همسرش، کودکانش و خود را هدف گلوله قرار می‌دهد. فیلم

علی‌رغم بازیگری و کارگردانی خوب آن، شکستی کامل بود چرا که قهرمان با انتخابی اخلاقی مواجه نشد و از زیر بار مسائلی که موجب بدبختیش بود شانه خالی کرد.

— مرگ تبهکار در یک فیلم وسترن به دلیل حملهٔ قلبی با یک حادثهٔ دیگر، مسئلهٔ فیلم را که کشمکش میان قهرمان و تبهکار یا به عبارت دیگر خیر و شر است حل نمی‌کند.

قهرمان باید مسئلهٔ فیلم را حل کند. اوست که باید تصمیم اخلاقی نهایی فیلم را بگیرد.

کشمکش و گره‌گشایی آن باید شخصیت را متحول سازد. بیننده باید درک کند که تغییری در شخصیت اصلی روی داده است و اینکه چرا این تغییر روی داده و چه چیزی موجب تغییر بوده است.

نتیجه‌گیری

کنشی که بعد از حل شدن کشمکش روی می‌دهد نتیجه‌گیری، کنش نزولی یا انتهای کنش خواننده می‌شود. پس از حل کشمکش در نقطهٔ اوج، فیلم باید هرچه سریعتر پایان یابد. تنها چیزی که باید پس از گره‌گشایی کشمکش آورده شود صحنه‌ای است که بخشهای ناتمام داستان را که ممکن است موجب نارضایی بیننده شود، کامل می‌کند.

— مرگ هملت پایان داستان است. تمام آنچه برای بینندهٔ زمان شکسپیر باقی می‌ماند آن است که بداند چه اتفاقی برای تاج و تخت می‌افتد. در حالی که نمش هملت را به سوی گورستان می‌برند، فورتین براس، خویشاوند و وارث مسلم تاج و تخت وارد صحنه می‌شود.

— در فیلم مردی برای تمام فصول، سرتوماس مور

از تأیید طلاق شاه امتناع می‌کند. پس از تلاشهای بسیار برای عوض کردن عقیده مور، شاه فرمان مرگ او را صادر می‌کند. فیلم از نظر نمایشی زمانی تمام می‌شود که تبر جلاذ برگردن مور فرود می‌آید و پس از آن برده تاریک می‌گردد.

— در فیلم بزرگمرد کوچک^{۵۱} نقطه اوج فیلم، آخرین حمله کاستر است. هر چند این صحنه فاقد تعلیق است، چراکه همه بینندگان فیلم از نتیجه نبرد آگاه هستند؛ تعلیق این صحنه به خاطر وجود شخصیت‌های داستانی در کنار شخصیت‌های تاریخی و علاقه تماشاگر به دنبال کردن سرنوشت شخصیت‌های داستانی است. از نمایی که در آن بزرگمرد کوچک زخمی می‌شود و میدان جنگ را تماشا می‌کند، کنش در سراسیمگی قرار می‌گیرد. قسمت لذتبخش و تأثیرگذار داستان که در آن، پدر سرخپوست بزرگمرد کوچک، برای مردن دهکده را ترک می‌کند و می‌فهمد که جادو وجود ندارد، اوج حقیقی درام نیست و مطمئناً به تماشاگر چیزی علاوه بر دانسته‌های قبلیش نمی‌دهد.

به‌طور خلاصه هر چیز غیر لازمی که پس از نقطه اوج بیاید، ضعف ساختاری فیلمنامه‌ای است که در غیر این صورت ممکن بود فیلمنامه خوبی باشد. برای حفظ ساختار دراماتیک فیلم، به‌آسانی می‌شد صحنه سرخپوست پیر را قبل از جنگ کاستر قرار داد و از بزرگمرد کوچک که در میدان جنگ زخمی شده است به پیرمردی که در خانه سالمندان با پژو هشرگان گفتگو می‌کند، قطع نمود. در این صورت صحنه نتیجه‌گیری کوتاه‌تر می‌شد و در عین حال چیزی هم از دست نمی‌رفت.

در درامهای تلویزیونی یک یا دو ساعته اغلب شروع، وسط و پایان وجود دارد و پایان و قسمتی

جداگانه؛ که پس از بخش آگهیهای تجارتمی می‌آید و گاهی مؤخره یا ضمیمه پایان ماجرا خواننده می‌شود.

وحدت مضمون، زمان، مکان و سبک

وحدت مضمون. مسئولیت اصلی نویسنده، ایجاد وحدت و ساختار است. فیلم، یک کل ارگانیک است و اگر بیننده جنبه‌ای از آن را به خاطر جنبه دیگر از دست بدهد، به این معنی است که نقصی در فیلم وجود دارد. در یک فیلمنامه یکدست، هر کنش باید در ارتباط با کشمکش مرکزی یعنی مضمون فیلمنامه باشد. لزومی ندارد هر کنشی راجع به قهرمان باشد؛ اما باید به ایده مرکزی مربوط گردد. وحدت کشمکش امری ضروری است. به عبارت دیگر تمام طرحهای فرعی باید در ارتباط با مسئله اصلی فیلمنامه باشند.

اگر بتوان چیزی را از فیلمنامه حذف کرد بدون آنکه بیننده در انتها کمبود آن را حس کند، آن بخش به کل ارگانیک تعلق نداشته است.

— در فیلم ماجرای نیمروز، هر کنشی ادامه منطقی تصمیم کلانتر برای ماندن در شهر و روبه‌رو شدن با مردان شرور است. چیزی در فیلمنامه وجود ندارد که به این تصمیم مربوط نباشد.

— در اولین صحنه فیلم مارتی این گفتگو صورت می‌گیرد، «شنیدم برادرت می‌خواهد ازدواج کنه، تو کی می‌خواهی ازدواج کنی، مارتی؟» و مارتی در گفتار نهاییش می‌گوید قصد دارد به شخص مورد علاقه‌اش تلفن کند، با او وعده ملاقاتی بگذارد، مقابلش زانو بزند و از او تقاضای ازدواج کند. هر چیزی که در این میان می‌گذرد در ارتباط با پرسش ابتدای فیلم است. وحدت زمان. داستان را می‌توان به صورت

عمودی (به شکلی که حوادث به ترتیب زمانی رخ دهند) یا به صورت افقی (به شکلی که همه حوادث در زمانی واحد و در مکانهای مختلف روی دهند مثل فیلمهای طولانیترین روز^{۵۲}، گراند هتل^{۵۳} یا بیمارستان^{۵۴}) روایت کرد.

درام در مفهوم ارسطویی وحدت زمان، طولی برابر با یک روز دارد. فیلمهای معدودی هستند که داستانشان در ساختار زمان واقعی خود به وقوع می‌پیوندد. این فیلمها عبارت‌اند از طناب^{۵۵}، تباری^{۵۶} و ماجرای نیمروز.

در درام مدرن، جنگ علیه زمان، که گاه محتوای درام را حتی به سالها می‌کشاند، اهمیت زیادی یافته است. «ساعت» به فیلم امکان می‌دهد با سرعت بیشتر به لحظه مقرر برسند که تبهکاران برای رسیدن به آن، نقشه‌های خود را پیش می‌برند و قهرمان در جهت مخالف آن مبارزه می‌کند. محدودیت زمانی در تاروپود ساختار فیلم تعلیق به وجود می‌آورد:

— بمب دو ساعت دیگر منفجر خواهد شد.

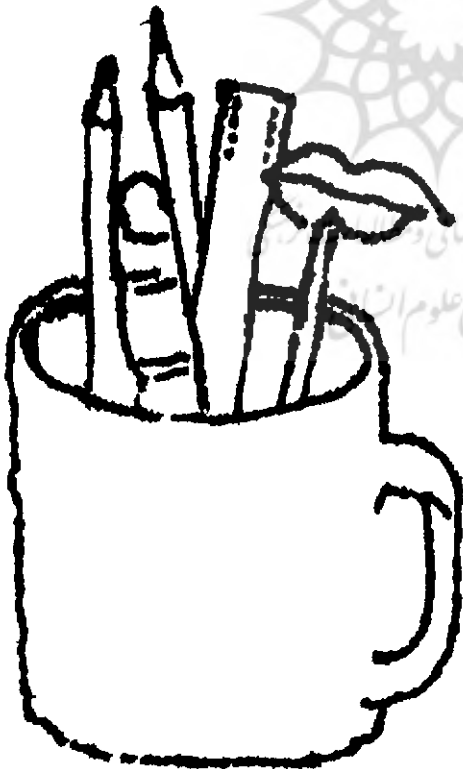
— دختر خواهد مرد مگر آنکه...

— پنج روز برای انجام مأموریت فرصت است، در غیر این صورت...

— هشدار دو دقیقه‌ای^{۵۷} مثال خوبی از حرکت ساعت در سینماست.

داستان ممکن است در یک زمان طبیعی آغاز شود و در زمانی طبیعی نیز پایان یابد، یعنی ممکن است با آغاز یک جنگ شروع شود و با پایان گرفتن آن به اتمام برسد، اما لزومی ندارد وقایع میانی در زمان طبیعی و واقعی خود روی دهند.

امروزه در تعداد زیادی از فیلمهای مدرن، وحدت زمان وجود دارد و فیلمهایی که دوره‌هایی





طولانی را در بر می‌گیرند تقریباً حذف شده‌اند. برای مثال رمان شش روز گُندر^{۵۸} به فیلم سه روز گُندر^{۵۹} تبدیل می‌شود. داستانهای حماسی ذاتاً این مشکل را دارند که در آنها متصل کردن صحنه‌هایی با سالها فاصلهٔ زمانی به یکدیگر دشوار است.

وحدت مکان. مکان می‌تواند وحدت آفرین باشد؛ برای مثال در فیلمهایی نظیر آسمانخراش جهنمی^{۶۰}، گراند هتل و فرودگاه^{۶۱}. ولی با وجود این، مراقب وحدت ساختگی باشید: ساختار فیلم کشتی احمقها^{۶۲} موجب شکست آن شد چرا که شخصیت‌های متنوع درون کشتی با یکدیگر ارتباط نداشتند. وحدت مکان وجود داشت؛ اما وحدت مضمون خیر.

وحدت سبک. سبک و دید نویسنده، خواه حماسی باشد و خواه واقعگرا یا رمانتیک هالیوودی، سهم بزرگی در وحدت فیلم دارد. از لحظه‌ای که وحدت فیلم فرو بریزد، بیننده را از دست خواهید داد. نویسنده چه رویکردی به مواد و مصالح خود دارد؟ آیا رویکرد وی شاعرانه است، یعنی سبکی شاعرانه دارد و چشمانی که به عوض شخصیت‌های ثابت، تصاویر را و به عوض مردم، سبکها را می‌بینند؟ یا به واقعیت خشن نظر دارد که در آن صورت، بیننده می‌تواند بگوید؛ «در دنیای واقعی همه چیز اینگونه است، آدمها همین شکل عمل می‌کنند. این دکور به گونه‌ای است که انگار آدمهای واقعی در خیابانها قدم می‌زنند و در این رختخوابها می‌خوابند.» یا همه چیز به فیلمهای «جیمز باند» شباهت دارد، یعنی دنیایی اساطیری که دوست داریم وجود آن را باور کنیم. رویکرد نویسنده به مواد و مصالح خود، سبک وی و دیدگاهش را نسبت به داستان تعیین

شکلهای داستانی

می‌کند. تقریباً هر داستانی ممکن است بالقوه بیش از یک دیدگاه داشته باشد؛ اما وقتی یکی از آنها انتخاب شد، باید در سراسر فیلم ثابت بماند. بیننده مستعدپذیرفتن تقریباً هرچیزی است که در داستان وجود دارد به شرط آنکه در زمینهٔ خودش واقعی بنماید. «تعلیق آگاهانهٔ ناباوری در لحظه»، که به قول کولریج «ایمانی شاعرانه



می‌آفریند، به نویسنده اجازه می‌دهد تا فیلمهایی نظیر جنگهای ستاره‌ای، سفر به مرکز زمین^{۶۳}، سوپرمن^{۶۴} و ای.تی.^{۶۵} را خلق کند و حتی وقتی در فیلم پیتروپن^{۶۶} سؤال می‌شود، «آیا به پریان اعتقاد دارید؟» انتظار جواب مثبت داشته باشد. به علاوه به نویسنده امکان می‌دهد درباره قهرمانان و اعمال قهرمانی بنویسد.

مع‌هذا کلمه «در لحظه» که در نقل قول از کولریج آمده، هشداری روشن است که بدون تحریک بیننده برای به تعلیق در آوردن ناباوریش نمی‌توان زمینه داستان را از رئالیسم به فانتزی تغییر داد. فیلم نمی‌تواند بدون از دست دادن آن ایمان شاعرانه، از زمینه علمی - تخیلی که موجب تعلیق ناباوری می‌شود به رئالیسمی معاصر

حرکت کند. (این واقعیت بدین معنا نیست که بگوییم مثلاً یک فیلم علمی - تخیلی باید از هر عنصر واقعی خالی باشد) فیلمهایی نظیر تریلوژی جنگهای ستاره‌ای و جن‌گیر^{۶۷} در چارچوب خودشان حقیقی‌اند. این موضوع در مورد هر فیلم دیگری که بیننده خود را جذب کند نیز صادق است.

فیلمهای داستانی بلند که سبکی مستندگونه دارند، توهم خاص خود را از واقعیت خلق می‌کنند. فیلمهایی نظیر شماره ۱۳ خیابان مادلن^{۶۸}، بومرنگ^{۶۹}، خانه خیابان بیست و نهم^{۷۰}، به سوی پایان زمین^{۷۱} و شهر برهنه^{۷۲} از زمانی معین، مکانهایی واقعی و راوی برای خلق این توهم استفاده کرده‌اند چون داستان تخیلی آنها داستانی واقعی است که در میان مردمی واقعی و در زمانی معین روی می‌دهد. این تکنیک که پس از جنگ دوم جهانی رایج شد متفاوت است با آنچه درام مستند (docu - drama) خوانده می‌شود و می‌کوشد واقعیت را باز آفرینی کند، یعنی کاری که در فیلم نبرد الجزایر^{۷۳} صورت گرفته است.

فیلمهای ارتباط فرانسوی^{۷۴} و سرپیکو^{۷۵} فیلمهای متأخرتری‌اند که از کتابهایی برپایه داستانهای واقعی اقتباس شده‌اند؛ اما سعی نمی‌کنند به جلوه‌ای از واقعیت که در مستندهای داستانی وجود دارد، دست یابند، بلکه بر داستانی‌گویی متعارف تکیه دارند.

تکنیکها و مسائل ساختاری متفرقه

حذف زمان. برای خلق توهم گذشت زمان، توجه بیننده باید دوبار منحرف شود. قهرمان به دوستش می‌گوید که با ماشین به خانه خود در سه تا پنج مایلی آنجا برود و با یک کلوچه برگردد. قهرمان سپس از کس دیگری می‌خواهد تا یک

فنجان قهوه بیاورد. تلفن زنگ می‌زند و قهرمان یک دقیقه یا کمتر با آن صحبت می‌کند. اگر اکنون دوست قهرمان با کلوچه برگردد، بیننده خواهد فهمید که در زمان واقعی او نمی‌توانسته سه تا پنج مایل رانندگی کند، یک کلوچه را بردارد و برگردد؛ ولی درخواست یک فنجان قهوه و گفتگو با تلفن برای حذف دراماتیک زمان کافی است.

فلاش بک. فلاش بک باید جزء لاینفک ساختار فیلم باشد و نه تکنیکی برای معرفی. استفاده از فلاش بکهای نمایشی به منظور معرفی و ارائه اطلاعات ناشیانه است. چنین فلاش - بکهایی به عوض پیشبرد داستان، آن را کند می‌کنند و بیننده نیز متوجه این تکنیک می‌شود.

— در رمان هستی^{۷۶}، فلاش بکی وجود دارد که خاطرات کارلوتا را از زندگی گذشته‌اش نشان می‌دهد. در اقتباس سینمایی از این داستان، استفاده از فلاش بک در آن نقطه، پیش از آن حمله ماوراء الطبیعی، تعلق فیلم را از بین می‌برد. زیرا اطلاعات موجود در فلاش بک رمان، در فیلم با نماها و گفتگوهای عادی جای داده شد.

اگر از فلاش بک به درستی استفاده شود، خط داستان را سازمان می‌دهد.

— فلاش بک فیلمهای همشهری کین، همه چیز درباره ایبو و نامه‌ای به سه همر^{۷۷} در ساختار فیلم جای گرفته‌اند. نویسنده لحظه‌ای را در زمان حال انتخاب می‌کند، به یک یا چند زمان مختلف در گذشته باز می‌گردد، داستان را یک یا چند بار به زمان حال می‌آورد و سپس در زمان حال به سری نقطه اوج داستان حرکت می‌کند. فیلمهای دو نفر روی جاده^{۷۸} و کشتارگاه شماره ۷۹^{۷۹} نیز ساختارهای مشابهی دارند.

— فیلم کمدی و علمی - تخیلی بازگشت به آینده^{۸۰}

پیچش هوشمندانه‌ای در استفاده ساختاری از فلاش بک به وجود آورده است. فیلم در زمان حاضر آغاز می‌شود و به زمانی قبل از تولد فه‌رمان برمی‌گردد. در واقع فلاش بک فه‌رمان را برای روبه‌رو شدن با والدینش که در آن زمان دختر و پسری جوان بودند به عقب می‌برد. در پایان او به زمان حال برمی‌گردد و در می‌یابد که آنچه «در گذشته» انجام داده، زندگی تمام کسانی را که در ارتباط با وی بوده‌اند تحت تأثیر قرار داده است. می‌فهمد که خانواده‌اش بسیار تغییر کرده‌اند. (به قسمت وحدت زمان مراجعه کنید)

نویسنده ممکن است در فیلمنامه، شیوه انتقال خاصی را برای فلاش بک پیشنهاد کند - برای مثال ممکن است مشخصاً از شیوه حالت کانونی محو^{۸۱} نام ببرد.

زمینه سازی. هر وسیله‌ای که در طرح داستانی استفاده می‌شود باید دقیقاً در متن داستان یا تصویر قرار گرفته باشد. مثلاً:

- مردی در معرض خطر است و برای دفاع از خود یک میله آهنی مخصوص بخاری دیواری بر می‌دارد.
- مردی در خیابان می‌دود و ناگهان بر می‌گردد و با هفت تیر شلیک می‌کند.
- زنی در خطر تجاوز است و چاقوی ضامن داری را از کیف خود بیرون می‌کشد.
- وکیل مدافع قرارداد امضا شده‌ای را از جیب خود بیرون می‌آورد.
- راننده‌ای که سوخت ماشینش در بیابانی برهوت تمام شده است، پیت گازوبیل را از ماشین بیرون می‌آورد.

صحنه تعقیب و گریز. استفاده از صحنه‌های تعقیب و گریز با اسب، ماشین و غیره در فیلمها، کاری کلیشه‌ای و عادی است. تنها تعقیب و گریزهای غیرعادی نظیر آنچه در فیلم ارتباط فرانسوی شاهد آن بودیم، توجه بیننده را جلب

خواهد کرد. تلویزیون در هر هفته دهها صحنه تعقیب و گریز با ماشین را نشان می‌دهد. این صحنه‌ها تفاوت چندانی با هم ندارند: چرخیدن در پیچ خیابانها، صدای ترمزها، به دور خود چرخیدن یا خرد شدن ماشینها و رسیدن به یک بن‌بست. اگر فیلمنامه‌نویس احساس کند باید صحنه تعقیب و گریزی داشته باشد، باید سعی کند کاری متفاوت از دیگران عرضه کند.

زندگینامه. فیلمهای زندگینامه‌ای معمولاً تنها بخشی از زندگی یک فرد را در بر می‌گیرند. فیلم طلوع در کامپوبلو^{۸۲} به بخشی از زندگی فرانکلین دلانو روزولت و فیلم گاندی^{۸۳} نیز به بخشی از زندگی مهاتما گاندی پرداخته است. فیلم دختر معدنچی ذغال سنگ^{۸۴} نیز تنها بخشی از زندگی خواننده مشهور «لورتا لاین» را نمایش می‌دهد. حفظ وحدت و در عین حال جلب توجه بیننده به مقطع بزرگتری از زندگی کامل یک شخصیت، کار مشکلمتری است.

ساختن فیلمهای زندگینامه‌ای مسائل خاصی را به وجود می‌آورد: اگر شخص در قید حیات باشد، گرفتن اجازه از خود او و خانواده‌اش لازم است و اگر در قید حیات نباشد، اجازه خانواده وی همچنان مورد نیاز است. تاکنون فیلمی درباره زندگی چارلی چاپلین ساخته نشده است زیرا خانواده‌اش اجازه این کار نداده‌اند. البته استثنای قابل ذکری نیز وجود دارند:

- فیلم [کمونیست] همتید یا بوده‌اید؟^{۸۵} که موضوع آن تحقیق درباره فعالیت‌های کمونیستی در هالیوود بود، نیازی به گرفتن مجوز نداشت زیرا رونوشت محاکمات که جزء اسناد بایگانی ملی بود، کلمه به کلمه مورد استفاده قرار گرفت.
- فیلم تمام مردان رییس جمهور^{۸۶} که به افشای

ماجرای وانرگیت می‌پرداخت، تنها به اخذ مجوز از گزارشگران اصلی نیاز داشت. شخصیت‌های دیگر، چهره‌های شناخته شده و مقامات مسئول بودند که گرفتن مجوز از آنها ضرورنی نداشت.

— برای فیلم پاتون^{۸۷} که درباره زندگی نظامی ژنرال «جرج پاتون» است، مجوز به این شرط صادر شد که خانواده وی هرگز در فیلم ظاهر نشوند و مورد اشاره هم قرار نگیرند.

تحقیق درباره موضوع داستان، اگر پسزمینه داستان یا جزئیات علمی، جغرافیایی، تاریخی و زیست‌شناسانه آن برای نویسنده آشنا نباشد، این موارد باید با حضور در محل، انجام گفتگو یا از طریق کتب موجود مورد تحقیق قرار گیرند.

یک نکته مهم؛ وقتی شروع به نوشتن فیلمنامه می‌کنید باید کتابها و یادداشتها را کنار بگذارید. بدین ترتیب در موقع نوشتن، چیزهایی را که از نظر نمایشی اهمیت دارند به خاطر خواهید آورد و فیلمنامه را از واقعیات نامربوط انباشته نمی‌کنید.

دقت تاریخی در فیلمهای سینمایی همیشه ضرورت ندارد. البته اغلب تماشاگران فیلمی را که در آن لینکلن یا جان کندی در اثر کهولت سن بمیرند، نخواهند پذیرفت؛ اما محدود بینندگانی هستند که چیزی درباره بوچ کاسیدی و ساندنس کید بدانند، یا درباره مرگ موسولینی یا نبرد «توربوک» اطلاعات دقیق داشته باشند. فیلم سینمایی وظیفه دارد مردم را سرگرم کند و اگر واقعیات سد راه داستان شوند، نویسنده حق دارد آنها را تغییر دهد، حتی اگر این کار موجب تحریف تاریخ شود. فیلم سینمایی اجباری ندارد که حتماً واقعیات تاریخی را باز بنمایاند. برای مثال، شمار جزئیات تاریخی که در ساخت فیلم گاندی تحریف شد، خود به یک مطالعه تاریخی نیاز

دارد. البته بهتر است تا آنجا که امکان دارد جزئیات فیلم مطابق با واقع باشند؛ اما فیلم را احتمالاً میلیونها نفر تماشا خواهند کرد و تنها محدودی از آنها از تغییر در جزئیات تاریخی گله‌مند خواهند شد.

انتقال از یک شخص به خود وی. اغلب بینندگان برش از یک شخصیت در یک مکان به همان شخصیت در مکانی دیگر را گیج‌کننده می‌دانند. اگر لازم است از یک شخص به خودش قطع شود، راه تازه‌ای برای این کار ابداع کنید. در فیلم هرگز برای پدرم آواز نخواندم^{۸۸}، صدا عامل انتقال از یک صحنه به صحنه دیگر بود.

خشونت ممکن است در بافت یک طرح داستانی خاص و میان شخصیت‌هایی ضروری باشد. «اریک بنتلی» به درستی گفته است که «برای جذب بیننده از خشونت استفاده کن، برای نگه داشتن وی از خشونت بیشتری استفاده کن. نمایشنامه خوب البته چیزی بیش از خشونت صرف است؛ اما لزومی هم ندارد از آن پرهیز کند.» — کشمکش در نمایشنامه هملت تنها با خشونت حل می‌شود. در انتهای این داستان تمام شخصیت‌های اصلی می‌میرند.

— کشمکش فیلم ماجرای نیمروز تنها با یک رویارویی خشونت آمیز میان خیروشر قابل حل بود.

خشونت و مرگی پذیرفتنی است که انگیزه خوبی در پس آن بوده، با زمینه طرح داستانی همساز باشد و کشمکش را به سوی گره‌گشایی پیش ببرد. برای مثال خونریزیهای فیلم اینک آخرالزمان^{۸۹} هرگز مورد انتقاد قرار نگرفت.

از عنصر تصادف در طرح داستانی پرهیز کنید. برای مثال اگر دو نفر حرف واحدی بزنند. این تکنیک، پیش پا افتاده و غیرنمایشی است.

وقتی کسی داستانی را «ساختگی» می‌داند، معمولاً منظورش این است که تصادف زیادی در داستان وجود دارد. «ساختگی» به چیزی گفته می‌شود که با تفکر قبلی و برنامه‌ریزی به وجود آمده باشد و اطلاق آن به فیلمنامه، اغلب معنایی تحقیرآمیز دارد. استفاده از چنین تمهیداتی، طرح داستانی را بسیار مکانیکی، شخصیتها را بیش از حد ساده و تصادفهای داستان را بسیار نامحتمل می‌نمایاند ([به عبارت دیگر دائماً از] فرشتهٔ نجات^{۹۰} [مدد می‌گیرد]). طرحهای داستانی همگی ساختگی هستند؛ اما نباید این‌گونه جلوه کنند، داستانهای شکسپیر به این دلیل خیلی خوب هستند که بیننده متوجه طرح آنها نمی‌شود.

صحنه‌های استراق سمعی که نمایش داده شود «شگردهای» نمایشی خام دست‌انده‌ای هستند. برای مثال صحنه‌ای که در آن، شخصیت‌های منفی مرد و زن فیلم در حال بازگویی حقیقت یا برملا کردن نقشه‌ای هستند و شخص دیگری [که طبق طرح داستان] دلش می‌خواهد از این اطلاعات آگاه شود، گفتگوی آن دو را بشنود، کلیشه‌ای ناشیانه است.

چالهٔ داستان جزئی از داستان است که توضیح داده نشده است. مثالها:

— وقتی «المرگتیری» در ابتدای فیلمی به همین نام از قطار برقی در حال حرکتی پیاده می‌شود، چمدان و کفشهایش را به همراه ندارد. در نمای بعدی او وارد فروشگاه می‌شود در حالی که جاروی برقی را برای فروش به دست دارد. آن را از کجا آورده است؟
 — در فیلم آپالوزا^{۹۱} به شخصیتی که نقش او را مارلون براندو بازی می‌کند، گفته می‌شود که نمی‌تواند وارد شهر شود. بعداً در حالی که مجروح است، بیننده می‌شنود که او نمی‌تواند از شهر خارج شود. در نمای



اینک آخرالزمان

پایان دوم انسانی و مطالعات فرهنگی

مجلهٔ جامع علوم انسانی

بعدی او خارج از شهر است.

— در فیلم *درگرهای شب*^{۹۲} توضیح داده نمی‌شود که چگونه کارآگاه، با بازی «سیدنی پواتیه»، پیرزنی را که کلید حل معمای جنایت در دست اوست، شناسایی می‌کند.

چنین نقایصی در طرح داستانی «تعلیق آگاهانه» باور تماشاگر» را از بین می‌برد و بیننده را ناراضی برجای می‌گذارد.

نمادگرایی باید با هدفی معین و دقیق استفاده شود. نمادهای مبهم، نشانه‌فقدان اندیشه روشن هستند. از کلیشه‌های زیر بهره‌نماید:

— شخصیت لباسی بیوشد که نشانه شر یا مرگ باشد.

— یهودی مضروب شده‌ای که روی زمین افتاده و بازوهایش را به شکلی باز کرده که یادآور مسیح مصلوب است.

— برش از چهره خشمگین یک مرد به یک عقاب.

از نمادهای مستعملی نظیر آنچه در زیر می‌آید نیز آگاه باشید:

— شیبه پرحرارت اسپها برای نمایش اغوای جنسی،

برای مثال در فیلم *نه همچون یک بیگانه*^{۹۳}.

— گلی که زیرباله می‌شود برای اشاره به تجاوز جنسی.

برای مثال در فیلم *پنهان شده*^{۹۴} (نسخه آمریکایی آن

قلب وحشی^{۹۵} نام داشت).

— پرندگانی که بالای سر پرواز می‌کنند برای نمایش

کشمکش در خانه در فیلم *زنان تروا*^{۹۶}.

شرایط آب و هوا را نباید توضیح داد مگر آنکه جزء لاینفک داستان باشد. ایجاد یک شرایط آب و هوایی خاص، سخت - و پرهزینه - است.

احتمال، باورپذیری و تصادف، امور باورپذیر مهمتر از آن حوادثی هستند که می‌توان آنها را محتمل و ممکن نشان داد. تماشاگر در خلال دیدن فیلم، فرصتی برای ارزیابی احتمال

وقوع آنچه بر پرده می‌گذرد ندارد. اگر آن حادثه در کل باورپذیر باشد، بیننده آن را خواهد پذیرفت و اگر در ظاهر غیرقابل باور جلوه کند، هیچ منطق یا مدرکی کارساز نخواهد بود.

— اینکه یک هنگ تدافعی از سربازان فرانسوی سنگرهای خود را به دلیل یک اعتقاد ماوراءالطبیعی ترک کنند، برای اغلب تماشاگران غیرقابل باور است، هرچند این حادثه واقعاً در خلال جنگ اول جهانی روی داده است.

— اینکه یک دولت خارجی بتواند با گروگان گرفتن پنجاه و دو نفر، سیاست خارجی آمریکا را به مدت یک سال فلج کند، تا پیش از آنکه آیت الله خمینی این کار را انجام دهد، برای بینندگان غیرقابل باور بود.

نویسنده نباید با تماشاگر جدل کند یا موجب شود که بیننده با وی جدل نماید. بیننده، جواهرات بدلی و دکورهای قلبی را خواهد پذیرفت؛ اما یک حادثه نامحتمل به درام لطمه خواهد زد. واقعیت داشتن حادثه اهمیتی ندارد بلکه آن چیزی که بیننده در ایراد گرفتن از آن مُحق است، باورپذیر بودن موضوع، شخصیت و شکل پیشبرد داستان است.

درام، خود زندگی نیست بلکه تقلیدی از آن است. نه تقلید از انسانها آن طور که معمولاً تصور می‌شود، بلکه تقلید از کنش و زندگی یا تقلید از خوشبختی یا بدبختی او. نه به عنوان خصوصیات ثابت زندگی بلکه به مشابه نتیجه اعمال او. خوبی، بدی، خوشحالی و غم انسانها در گرو کارهایی است که انجام می‌دهند - یا در نمونه هملت - آنچه نمی‌توانند انجام دهند.



- 7 - The Grapes of Wrath
- 8 - Julia
- 9 - Odd Man Out
- 10 - Marty
- 11 - Hamlet
- 12 - Citizen Kane
- 13 - The Sea Wolf
- 14 - The Third Man
- 15 - Moby Dick
- 16 - Track of the Cat
- 17 - The Hurricane
- 18 - Who's Afraid of Virginia Woolf?
- 19 - My Dinner with Andre
- 20 - A Long Day's Journey in
- 21 - Ordinary People
- 22 - Kramer vs Kramer
- 23 - Oedipus Rex
- 24 - Death of a Salesman
- 25 - A Streetcar Named Desir
- 26 - The Wild Bunch
- 27 - The Heiress
- 28 - On Golden Pond
- 29 - All About Eve
- 30 - Love Is a Many Splendor
- 31 - Casablanca
- 32 - I Love Lucy
- 33 - War and Peace
- 34 - The Bicycle Thief
- 35 - All Quiet on the Western Front
- 36 - The Professionals
- 37 - The Ox - Bow Incident
- 38 - The Wind and the Lion

همشهری کین



پاورقی

- 1 - King Lear
- 2 - Macbeth
- 3 - Star Wars. در ایران به نام جنگ ستارگان معروف است.
- 4 - A Man for All Seasons
- 5 - High Noon
- 6 - The Poseidon Adventure

- 71 - To the Ends of the Earth
- 72 - The Naked City
- 73 - Battle of Algiers
- 74 - The French Connection
- 75 - Serpico
- 76 - The Entity
- 77 - A Letter to Three Wives
- 78 - Two for the Road
- 79 - Slaughterhouse Five
- 80 - Back to the Future
- 81 - Soft - focus - انگار از پس یک پرده نوری یا غشای نازک دیده می‌شود - م.
- 82 - Sunrise at Campobello
- 83 - Gandhi
- 84 - Coal Miner's Daughter
- 85 - Are You Now or Have You Ever Been?
- 86 - All the President's Men
- 87 - Patton
- 88 - I Never Sang for My Father
- 89 - Apocalypse Now
- 90 - deus ex machina - ترکیبی لاتین به معنای «خدای ماشینی». موجودی که در نمایشنامه‌های کلاسیک برای حل کردن کشمکش ظاهر می‌شود. در سینما به معنای شخصیت یا حادثه‌ای است که به گونه‌ای ناموجه و ساختگی، برای حل مسئله قیلم ظاهر می‌شود با هر نوع گره‌گشایی غیر منطقی. برای مثال، اسب سوار در آخرین لحظه و به گونه‌ای غیر مترقبه سر می‌رسد - م.
- 91 - The Appaloosa
- 92 - In the Heat of the Night
- 93 - Not as a Stranger
- 94 - Gone to Earth
- 95 - The Wild Heart
- 96 - The Trojan Women
- 39 - Hud
- 40 - crises
- 41 - Wuthering Heights
- 42 - Rollover
- 43 - Rambo : First Blood II
- 44 - The Great Escape
- 45 - Terms of Endearment
- 46 - Public Enemy
- 47 - Slither
- 48 - A Man and a Woman
- 49 - Guess Who's Coming to Dinner
- 50 - Natural Enemies
- 51 - Little Big Man
- 52 - The Longest Day
- 53 - Grand Hotel
- 54 - The Hospital
- 55 - Rope
- 56 - The Set - Up
- 57 - Two Minute Warning
- 58 - Six Days of the Condor
- 59 - Three Days of the Condor
- 60 - The Towering Inferno
- 61 - Airport
- 62 - Ship of Fools
- 63 - Journey to the Center of the Earth
- 64 - Superman
- 65 - E.T.
- 66 - Peter Pan
- 67 - The Exorcist
- 68 - 13 Rue Madeleine
- 69 - Boomerang
- 70 - The House on 92nd Street