



عناصر فیلمنامه نویسی روایی

ایروین بلیکر

فیلم کم‌دی و علمی - تخیلی «بازگشت به آینده»، پیش‌جوش هوشمندانه‌یی در استفاده‌ی ساختاری از فلاش‌بک به وجود آورده است. فیلم در زمان حاضر آغاز می‌شود و به زمانی پیش از تولد قهرمان برمی‌گردد؛ در واقع فلاش‌بک، قهرمان را برای روبه‌رو شدن با والدینش که در آن زمان دختر و پسر جوان بودند به عقب می‌برد. در پایان او به زمان حال برمی‌گردد و درمی‌یابد که آن چه در گذشته انجام داده، زندگی تمام کسانی را که در ارتباط با او بودند تحت تأثیر قرار داده است؛ می‌فهمد که خانواده‌اش بسیار تغییر کرده‌اند.

نویسنده ممکن است در فیلمنامه شیوه‌ی انتقال خاصی را برای فلاش‌بک پیشنهاد کند؛ برای مثال به‌طور مشخص از شیوه‌ی «حالت کانونی محو» نام ببرد.

زمینه‌سازی:

هر وسیله‌یی 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 میله‌ی آهنی مخصوص بخاری دیواری برمی‌دارد.

- مردی در خیابان می‌دود و ناگهان برمی‌گردد و با هفت‌تیر شلیک می‌کند.

- زنی در خطر تمدی است و چاقوی ضامن‌داری از جیب خود بیرون می‌آورد.

- وکیل مدافع قرارداد امضاشده‌یی را از جیب خود درمی‌آورد.

- راننده‌یی که سوخت ماشینش در نیابانی برهوت تمام شده است، پیت‌گازویل را از ماشین بیرون می‌آورد.

صحنه‌ی تعقیب و گریز:

استفاده از صحنه‌های تعقیب و گریز با اسب، ماشین و ... در فیلمها، کاری کلیشه‌یی و معمول است. تلویزیون در هر هفته ده‌ها صحنه‌ی 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 صحنه‌ی تعقیب و گریزی داشته باشد، باید سعی کند کاری متفاوت از دیگران عرضه کند. تنها تعقیب و گریزهای غیرعادی نظیر آن چه در فیلم «ارتباط فرانسوی» شاهد آن هستیم توجه بیننده را جلب خواهد کرد.

زندگی‌نامه:

فیلمهای زندگی‌نامه‌یی معمولاً تنها بخشی از زندگی یک شخصیت را در بر می‌گیرند.

چاپ ترجمه‌ی متن زیر - برگرفته از کتاب «نوشتن برای سینما»، از انتشارات بنیاد سینمایی فارابی - با هدف آشنایی با تجربه‌های مفید و سازنده‌ی برخی از فیلمنامه‌نویسان صاحب‌نام صورت پذیرفته است.

ترجمه‌ی محمد گذرآبادی

تکنیک‌ها و مسایل ساختاری متفرقه

حذف زمان:

برای خلق توهم گذشت زمان، توجه بیننده باید دو بار منحرف شود. قهرمان به نوشتن می‌گوید که با ماشین به خانه‌ی خود در سه تا پنج مایلی آن‌جا برود و با یک کلوچه برگردد. قهرمان سپس از کس دیگری می‌خواهد تا یک فتنجان 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 فتنجان قهوه و گفت‌وگو با تلفن برای حذف دراماتیک زمان کافی است.

فلاش‌بک:

فلاش‌بک باید جزو لاینفک ساختار فیلم باشد و نه تکنیکی برای معرفی؛ استفاده از فلاش‌بک‌های نمایشی به منظور معرفی و آرایه‌ی اطلاعات ناشیانه است، چنین فلاش‌بک‌هایی به عوض پیشبرد داستان آن را کند می‌کنند و بیننده نیز متوجه این تکنیک می‌شود.

- در رمان «هستی» فلاش‌بکی وجود دارد که خاطرات کارلوتا را از زندگی گذشته‌اش نشان می‌دهد در اقتباس سینمایی از این داستان استفاده از فلاش‌بک در آن نقطه، پیش از آن حمله‌ی ماورائطبیعی، تعلیق فیلم را از بین می‌برد، زیرا اطلاعات موجود در فلاش‌بک رمان، در فیلم با نماها و گفت‌وگوهای عادی جای داده می‌شود.

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

- فلاش‌بک فیلمهای «همشهری کین»، «همه چیز درباره‌ی ایو» و «نامه‌یی به سه همسر» در ساختار فیلم جای گرفته‌اند؛ نویسنده لحظه‌یی را در زمان حال انتخاب می‌کند، به یک یا چند زمان مختلف در گذشته بازمی‌گردد داستان را یک یا چند بار به زمان حال می‌آورد و سپس در زمان حال به سوی نقطه‌ی اوج داستان حرکت می‌کند. فیلمهای «نو نفر روی جاده» و «کشتار گاه‌شماره‌ی ۵» نیز ساختارهای مشابهی دارند.



واقعیت داشتن جادو اهمیتی ندارد، آن چیزی که بیننده در ایراد گرفتن از آن محق است، باورپذیر بودن موضوع، شخصیت و شکل پیشبرده داستان است

میلیون‌ها نفر تماشا خواهند کرد و در این میان تنها معدودی از آن‌ها از تغییر در جزئیات تاریخی گلهمند خواهند شد
انتقال از یک شخص به خود او؛
اغلب بینندگان برش از یک شخصیت در یک مکان را به همان شخصیت در مکانی دیگر گپیچ‌کننده می‌دانند اگر لازم است از یک شخص به خودش قطع شود، باید راه تازه‌ی برای این کار ابداع گردد

- در فیلم «هرگز برای پدرم آواز نخواندم» صدا عامل انتقال از یک صحنه به صحنه‌ی دیگر است.
خشونت:

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 او از خشونت بیش‌تری استفاده کن. نمایشنامه‌ی خوب البته چیزی بیش از خشونت صرف است، اما لزومی هم ندارد از آن پرهیز کند.»

- کشمکش در نمایشنامه‌ی «هملت» تنها با خشونت حل می‌شود؛ در انتهای این داستان تمام شخصیت‌های اصلی می‌میرند

- کشمکش فیلم «ماجراجوی نیمروز» فقط با یک رویارویی خشونت‌آمیز میان خیر و شر قابل حل است

خشونت و مرگی پذیرفتنی است که انگیزه‌ی خوبی در پس آن بوده، با زمینه‌ی طرح داستانی همساز باشد و کشمکش را به سوی گره‌گشایی پیش ببرد؛ برای مثال خونریزی‌های فیلم «اینک آخرالزمان» هرگز مورد انتقاد قرار نگرفت.

تصادف:

از عنصر تصادف در طرح داستانی پرهیز کنید؛ برای مثال اگر دو نفر حرف واحدی بزنند این تکنیک، بیش‌بافتاده 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 تمهیدی، طرح

- فیلم «طلوع در کامبولو» به بخشی از زندگی فرانکلین دلاتو روزولت و فیلم «گاندی» نیز به بخشی از زندگی مهاتما گاندی پرداخته است. فیلم «دختر معدنچی زغال سنگ» تنها بخشی از زندگی خواننده‌ی مشهور، لور تالاین را نمایش می‌دهد. حفظ وحدت و در عین حال جلب توجه بیننده به مقطع بزرگ‌تری از زندگی کامل یک شخصیت، دشوارتر است.

ساختن فیلم‌های زندگینامه‌ی مسایل 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 اجازه‌ی خانواده‌ی او همچنان مورد نیاز است. تا کنون فیلمی درباره‌ی زندگی چارلی چاپلین ساخته نشده است، زیرا خانواده‌اش اجازه‌ی این کار را ندادند. البته استثناهای قابل ذکری نیز وجود دارند:

- فیلم «کمونیست» هستید یا بوداید؟ که موضوع آن تحقیق درباره‌ی فعالیت‌های کمونیستی در هالیوود است. نیازی به گرفتن مجوز نداشت، زیرا رونوشت محاکمات که جزو اسناد بایگانی ملی بود کلمه به کلمه مورد استفاده قرار گرفت.

- فیلم «تمام مردان رئیس جمهور» که به افشای ماجرای واترگیت می‌پردازد، تنها به اخذ مجوز از گزارشگران اصلی نیاز داشت؛ شخصیت‌های دیگر، چهره‌های شناخته‌شده و مقامات مسئول بودند که گرفتن مجوز از آن‌ها ضرورتی نداشت.

- برای فیلم «پاتون» که درباره‌ی زندگی نظامی ژنرال جورج پاتون است، مجوز به این شرط صادر شد که خانواده‌ی او هرگز در فیلم ظاهر نشوند و حتی مورد اشاره هم قرار نگیرند.
تحقیق درباره‌ی موضوع داستان:

اگر پس‌زمینه‌ی داستان یا جزئیات علمی، جغرافیایی، تاریخی و زیست‌شناسانه‌ی آن برای نویسنده آشنا نباشد، این موارد باید با حضور در محل، انجام گفت‌وگو و یا از طریق کتب موجود تحقیق شوند.

یک نکته‌ی مهم؛ وقتی شروع به نوشتن فیلمنامه می‌کنید باید کتاب‌ها و یادداشت‌ها را کنار بگذارید، به این 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؛ اغلب تماشاگران فیلمی را که در آن لیتکلن یا جان کندی بر اثر کهولت سن بمیرند نخواهند پذیرفت، اما بینندگان انگشت‌شماری هستند که چیزی درباره‌ی بوچ کسیدی و ساندنس کید بدانند و یا درباره‌ی مرگ موسولینی یا نبرد توبروک 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؛ برای مثال شمار جزئیات تاریخی که در ساخت فیلم «گاندی» تحریف شه خود به یک مطالعه‌ی تاریخی نیاز دارد. فیلم سینمایی اجباری ندارد که حتماً واقعیات تاریخی را باز بنمایاند؛ البته بهتر است تا آن‌جا که امکان دارد جزئیات فیلم مطابق با واقع باشند اما فیلم را احتمالاً

داستانی را بسیار مکانیکی، شخصیت‌ها را بیش از حد ساده و تصادف‌های داستان را بسیار نامحتمل می‌نمایاند؛ به عبارت دیگر، دایماً از «فرشته‌ی نجات ۲» مدد می‌گیرد. طرح‌های داستانی همگی ساختگی هستند اما نباید این گونه جلوه کنند. داستان‌های شکسپیر به این دلیل خیلی خوب هستند که بیننده متوجه طرح آن‌ها نمی‌شود.

استراق سمع:

صحنه‌های استراق سمعی که نمایش داده می‌شوند، شگردهای نمایشی خام‌دستانه‌ی هستند؛ برای مثال صحنه‌ی که در آن شخصیت‌های منفی مرد و زن فیلم در حال بازگویی حقیقت یا برملا کردن نقشه‌ی هستند و شخص دیگری که - طبق طرح داستان - دلش می‌خواهد از این اطلاعات آگاه شود گفت‌وگوی آن دو را بشنود، کلیشه‌ی ناشایسته است.

چالهای داستان:

چالهای داستان چیزی از داستان است که توضیح داده نشده است، مثلاً:

- وقتی «المر گنتری» 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 برقی‌ی را برای فروش به دست دارد؛ آن را از کجا آورده است؟

- در فیلم «آپالوزا» 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 بعدی او خارج از شهر است.

- در فیلم «در گرمای شب» توضیح داده نمی‌شود که چگونه کارآگاه - با بازی سیدنی پواتیه - پیرزنی را که کلید حل معمای جنایت در دست اوست شناسایی می‌کند.

چنین نقایضی در طرح داستانی، تعلیق آگاهانه‌ی باور تماشاگر را از بین می‌برد و بیننده را ناراضی بر جای می‌گذارد.

استفاده از نماد:

نمادگرایی باید با هدفی معین و دقیق استفاده شود. نمادهای مبهم، نشانه‌ی فقدان اندیشه‌ی روشن هستند از کلیشه‌های زیر باید پرهیز شود:

- شخصیت لباسی بپوشد که نشانه‌ی شر یا مرگ باشد

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

- برش از چهره‌ی خشمگین یک مرد به یک عقاب

از نمادهای مستعملی نظیر آن چه ذکر می‌شود نیز آگاه باشید:

- شبهه‌ی پر حرارت اسبها برای خودنمایی، برای مثال در فیلم «ته همچون یک بیگانه».

- گلی که زیر پا له می‌شود برای اشاره به هتک حرمت، در فیلم «پنهان شده» (نسخه‌ی آمریکایی آن «قلب وحشی»

نام داشت).

- پرندگانی که بالای سر پرواز می‌کنند برای نمایش کشمکش در خانه، در فیلم «زنان تروا».

آب و هوا:

شرایط آب و هوا را نباید توضیح داد مگر آن که جزو لاینفک داستان باشد. ایجاد یک شرایط آب و هوایی خاص، سخت و پرهزینه است.

احتمال و باورپذیری:

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

- این که یک هتک تدافعی از سر باران 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 باشد.

- این که یک دولت خارجی بتواند با گروگان گرفتن ۵۲ نفر سیاست خارجی آمریکا را به مدت یک سال فلج کند، تا پیش از آن که آیت‌الله خمینی (ره) این کار را انجام دهد، برای بینندگان غیرقابل باور بود.

نویسنده نباید با تماشاگر جدل کند یا موجب شود که تماشاگر با او جدل نماید. بیننده جواهر بدلی و دکورهای قلابی را خواهد پذیرفت، اما یک حادثه‌ی نامحتمل به درام لطمه خواهد زد. واقیقت داشتن حادثه اهمیت ندارد، آن چیزی که بیننده در ابراد گرفتن از آن محق است، باورپذیر بودن موضوع، شخصیت و شکل پیشبرد داستان است.

درام، خود زندگی نیست بلکه تقلیدی از آن است؛ نه تقلید از انسان‌ها آن‌طور که معمولاً تصور می‌شود که تقلید از کنش و زندگی یا تقلید از خوشبختی یا بدبختی آن‌ها، به مثابه نتیجه‌ی اعمالشان و نه به عنوان خصوصیات زندگی. خوبی، بدی، خوشحالی و غم انسان‌ها در گروهی کارهایی است که انجام می‌دهند یا مانند نمونه‌ی هملت - آن چه نمی‌توانند انجام دهند. ■

۱- Soft - focus: تصویری که اندکی خارج از وضوح است و انگار از

پس یک پرده‌ی توری یا غشای نازک دیده می‌شود. م.

۲- Deus Ex Machina: ترکیبی لاتین به معنای «ختلی ماشینی»، موجودی که در نمایشنامه‌های کلاسیک برای حل کردن کشمکش ظاهر می‌شد. در سینما به معنای شخصیت یا حادثه‌ی است که به گونه‌ی ناموجه و ساختگی برای حل مسئله‌ی فیلم ظاهر می‌شود یا هر نوع گره‌گشایی غیرمنطقی؛ برای مثال، اسب‌سوار در آخرین لحظه و به گونه‌ی غیرمترقبه سر می‌رسد. م.