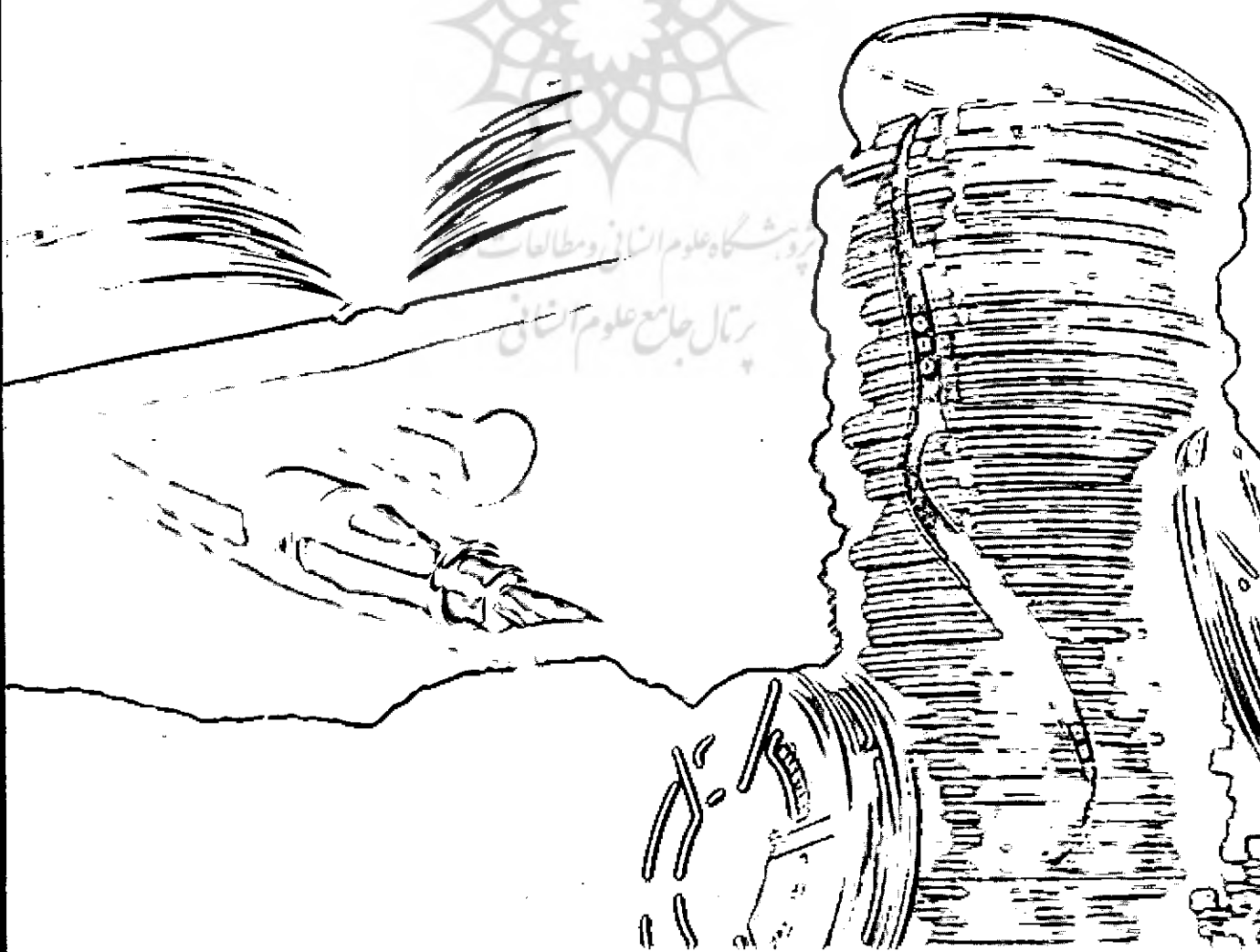


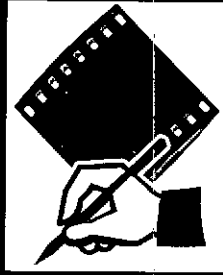
کارگاه فیلمنامه

با سپاس از آقایان: حمید دهقان‌پور، جعفر حسینی، حسن نجفی، شهاب شادمان و خانم دکتر سهیلا نجم

- ❖ از ایده تا فیلمنامه: فیلمنامه‌ی کوتاه (بخش شانزدهم)
- ❖ ماهیت سینمای سیاسی
- ❖ نمای نزدیک: فیلم کوتاهی درباره‌ی عشق
- ❖ نمادشناسی تصویر زن در فیلم باشو غریبه‌ی کوچک
- ❖ معرفی کتاب: اخلاق در فیلمنامه‌نویسی
- ❖ گزارش بانک فیلمنامه

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات
پرمان جامع علوم انسانی





از ایده تا فیلمنامه کشمکش در فیلمنامه

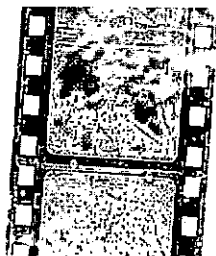
جعفر حسینی (بخش شانزدهم)

که در آن‌ها فیلمنامه‌نویس به عمد شخصیتی مردد انتخاب می‌کند و تردید و دودلی یکی از ارکان و بن‌اندیشه‌های کار او را تشکیل می‌دهد، اشتباه گرفت. کشمکش باید به صورتی باشد که در طول نمایش یا داستان گاهی شخصیت مثبت بر شخصیت منفی غلبه کند و گاه شخصیت منفی بر شخصیت مثبت. به این شکل مخاطب نمی‌تواند ادامه‌ی داستان را از قبل حدس بزند و این حالت می‌تواند بهترین حالت درام باشد. در این شکل مخاطب نگران شخصیت

اصلی شده و وادار می‌شود با دقت بیشتری ماجرا را پیگیری کند؛ مخاطب صحنه‌ها را پیش‌بینی می‌کند اما پیش‌بینی‌هایش اغلب نادرست از آب درمی‌آیند و در واقع نویسنده و خالق اثر، او را به چالش می‌کشند. در این وضعیت صحنه‌ها و وقایعی که او می‌بیند - یا می‌خواند - برایش تازگی خواهند داشت و انگیزه‌ی بیشتری در او ایجاد شده که مابقی داستان را دنبال کند. اما کشمکش به این مفهوم نیست که همواره در پایان لازم باشد یکی از طرفین نابود و حذف شوند، بلکه گاهی در نهایت به صلح و سازش و درک متقابل از هم نیز منتهی می‌شود. یک مدیر بداخلاق در کنار یک کارمند حساس، فرماندهی خشک و خشن با رفتار و اخلاقی ماشینی در کنار نویسنده یا شاعری که باید دوره‌ی سربازی‌اش را تحت فرماندهی او بگذرانند، پدر و فرزندگی که متعلق به دو نسل متفاوت‌اند، دو روحیه و جهان‌بینی متضاد دارند و دچار تضاد و درگیری با هم شده‌اند، دختر و پسری جوان یا زن و شوهری که با هم مشکل پیدا کرده‌اند، دو همکار یا دو پلیس با روش‌هایی متفاوت و متضاد؛ این‌ها نمونه‌هایی از کشمکش هستند که در انتها می‌توانند به درک متقابل از هم برسند.

می‌رسد داستان درجا می‌زند. بدیهی است که در این صورت با ماجرای کسالت‌بار روبه‌رو خواهیم بود. می‌توان گفت در چنین شرایطی پروتاگونیست و آنتاگونیست دائماً روی دایره‌ی به گرد خویش می‌چرخند و به جای آن‌که درگیری شخصیت‌های مثبت و منفی قصه به کنش و واکنش منجر شود، عملاً به گفت‌وگوی بی‌حاصلی بدل می‌شود که فقط حجم فیلمنامه را افزایش می‌دهد. در حالتی که داستان از حرکت باز می‌ایستد و به تکرار جزئیات می‌پردازد، اغلب یا قهرمان قصه ضعیف است و توانایی لازم را برای یک کشمکش جدی ندارد یا برای رسیدن به هدفش مصمم نیست و قاطعیت ندارد. در این‌گونه مواقع قهرمان و شخصیت محوری از هدفی که دارد حرف می‌زند اما برای رسیدن به آن هدف دست به عمل مهم و مؤثری نمی‌زند. البته حالت مذکور را نباید با مواردی

کشمکش باید به صورتی باشد که در طول نمایش یا داستان گاهی شخصیت مثبت بر شخصیت منفی غلبه کند و گاه شخصیت منفی بر شخصیت مثبت. به این شکل مخاطب نمی‌تواند ادامه‌ی داستان را از قبل حدس بزند و این حالت می‌تواند بهترین حالت درام باشد



درگیری، ازاده و قاطعیت قهرمان

در خصوص کشمکش پیش از این توضیحات زیادی ارائه شده است، اما از آنجا که این عنصر نقشی حیاتی و چشمگیر در ساختار یک فیلمنامه و جذب مخاطب دارد جایز است وقت بیشتری روی آن گذاشته شود. همان‌طور که قبلاً گفته شد اختلاف نظر، تضاد، کشمکش یا درگیری همواره موقعیت مناسبی ایجاد می‌کند تا نویسنده بتواند به اهداف خود در طراحی داستان، معرفی شخصیت‌ها، علایق، خواسته‌ها و دیدگاه آن‌ها و به‌طور کلی صحنه‌پردازی دست یابد. کشمکش منجر به بحران می‌شود و این بحران گسترش یافته و به نقطه‌ی اوج می‌رسد و همه‌ی این‌ها فرصتی مناسب در اختیار نویسنده قرار می‌دهد تا او بتواند همه‌ی ابعاد شخصیت‌های داستان را به مخاطب بشناساند، اطلاعات داستانی را مطرح کند و قصه را به شکل زیبایی پیش ببرد. می‌دانیم که کشمکش انواع و حالات گوناگونی دارد؛ از جمله کشمکش با خود، با دیگری، با محیط و اجتماع، با طبیعت و با نیروهای نامیرا و شیاطین، اجنه و ارواح. گاهی نویسندگان کم‌تجربه در به‌کارگیری کشمکش درست عمل نمی‌کنند. آن‌ها اغلب گمان می‌کنند که چون شخصیت‌های متضادی را وارد قصه‌ی خود کرده و در کنار هم قرار داده‌اند پس قصه و فیلمنامه‌شان دارای کشمکش است. وقتی کشمکش شکل کم‌رنگ و بی‌رسمی یا خسته‌کننده‌ی دارد در واقع نویسنده نتوانسته شخصیت‌های مناسبی برای این منظور انتخاب کند، به همین دلیل در داستانش ستیز و تقابل ضعیف است به گونه‌ی که نیروی مثبت و منفی تأثیری بر هم ندارند یا درگیری و کشمکش مهمی بین آن‌ها رخ نمی‌دهد آن‌چنان که به نظر



در فیلم «جهنم در اقیانوس آرام» شاهد آن هستیم که دو سرباز از دو جبهه‌ی متضاد در جزیره‌ی دورافتاده با هم روبه‌رو می‌شوند. در طول فیلم هر یک سعی می‌کند دیگری را به اسارت و سلطه‌ی خود درآورد؛ گاهی طرف اول موفق می‌شود و گاه طرف دوم، در حالی که آن‌ها تنها ساکنین جزیره هستند و در نهایت به این نتیجه می‌رسند که اگرچه از دو جبهه‌ی مختلف‌اند و تضادهای آشکار و پنهان زیادی با هم دارند و حتی زبان یکدیگر را نمی‌دانند اما برای ادامه‌ی بقا به هم نیاز دارند. معمولاً به این‌گونه قصه‌ها، قصه‌های دو نفره گفته می‌شود. در این حالت نیرویی باعث جذب شخصیت‌ها به هم شده و آن‌ها را در کنار یکدیگر نگه می‌دارد در حالی که هم‌زمان یک نیروی قوی مانع از ایجاد سازش و آرامش بین آن‌ها می‌شود. این قصه‌ها بر اساس جاذبه و دافعه شکل می‌گیرند و جلو می‌روند. وجه اشتراک شخصیت‌ها و نیازشان به هم است که آن‌ها را در کنار یکدیگر نگه می‌دارد. تضاد و اختلاف آن‌ها برای ایجاد کشمکش و جذابیت یک امر ضروری در داستان است اما آن‌ها می‌توانند بر هم تأثیر گذاشته و یکدیگر را متحول کنند. نکته‌ی مهم در این‌گونه مواقع آن است که جذابیت و کشمکش بین دو شخصیت در حد تعادل باشد، چرا که اگر جذابیت قوی‌تر باشد شخصیت‌ها خیلی زود به هم می‌رسند و در نتیجه درام شکلی ضعیف به خود می‌گیرد و به سرعت نیز پایان می‌یابد. اگر تضاد قوی‌تر باشد نیز شخصیت‌ها در کنار هم نمانده و از هم دور می‌شوند یا رفتارشان منطق روشنی نزد مخاطب پیدا نمی‌کند و مخاطب در این حالت متحیر می‌شود که آن‌ها چرا این همه مشقت را تحمل کرده و در کنار یکدیگر می‌مانند؟

برای ایجاد تضاد باید مانع‌تراشی کرد، اما مانع نه باید آن قدر قوی باشد که شخصیت‌ها نتوانند به هیچ شکل آن را از سر راه بردارند و نه باید آن قدر ضعیف که به سرعت به صلح و سازش یا تسلیم شدن نیروهای درگیر بینجامد.

چرا قهرمان نباید شکست بخورد؟

اگر قهرمان بی‌آن‌که به نکته‌ی مثبتی دست یافته باشد شکست را بپذیرد و تسلیم

شود، در آن صورت فیلمنامه‌ی شما از لحاظ محتوایی دچار مشکل خواهد شد. فرض کنیم فیلمنامه‌تان شخصیتی دارد که می‌خواهد با تلاش و کوشش وارد دانشگاه شود و به ادامه‌ی تحصیل بپردازد. او خود را برای شرکت در کنکور آماده می‌کند، وقت زیادی روی این کار می‌گذارد، در کلاس‌های مربوطه شرکت می‌کند، از سرگرم شدن به کارهای بی‌ارزش اجتناب کرده و تمام وقت خود را برای رسیدن به هدفش صرف می‌کند. زمان کنکور فرا می‌رسد اما او در جلسه‌ی امتحان نمی‌تواند به سوالات آن‌گونه که باید پاسخ دهد و در نتیجه رد می‌شود. اگر فیلمنامه را به این شکل به پایان برسانید، ممکن است بخشی از واقعیت را نشان داده باشید اما در آن صورت چه فکری را به مخاطب خود منتقل کرده‌اید؟ این که کار و تلاش بی‌فایده است چرا که در هر حال امکان شکست وجود دارد؟! مسلماً هیچ فرد عاقلی از چنین فکری استقبال نخواهد کرد و شما به عنوان نویسنده رسالت خود را به درستی انجام ندهاید. پس باید قصه را به شکل دیگری به پایان برسانید. ممکن است لازم باشد با همه‌ی تلاشی که شخصیت در طول قصه داشته او را با شکست روبه‌رو سازیم. در این صورت او باید حتماً از این شکست تجربه‌ی ارزشمندی کسب کرده و به دیدگاه تازه‌ی برسد به گونه‌ی که زهر شکست او گرفته شود و حسی از موفقیت و رسیدن به نقطه‌ی ارزشمند در آن وجود داشته

باشد. نویسنده می‌تواند با پررنگ کردن این تجربه‌ی مثبت و دیدگاه ارزشمند، این شکست ظاهری را به موفقیتی برای شخصیت تبدیل کند؛ برای مثال ممکن است شخصیت در طول مسیری که طی می‌کند به این نتیجه برسد که همه‌ی زندگی در کنکور خلاصه نمی‌شود، بلکه برای رشد و پیشرفت در زندگی و رسیدن به جایگاهی ارزشمند می‌توان از درهای دیگری نیز عبور کرد.

همان‌طور که «ارسطو» معتقد بود، سقوط ترازیک قهرمان یک شکست کامل نیست. ممکن است این سقوط حتی در پایان نمایش منجر به مرگش شود، اما او قبل

از مرگ به یک باور جدید و آگاهی دست یافته و به یک کشف ارزشمند رسیده است، خرد و شعور او رشد یافته و به همین دلیل سرنوشت خود را می‌پذیرد و آن را شاید حتی از سر انصاف بداند، چرا که اگر سقوط کرده به دلیل آن بوده که خود شخصیتی کامل و بی‌عیب و نقص نداشته است. به همین دلیل حتی در ترازوی هم در پی شکست و مرگ قهرمان به پوچی نمی‌رسیم، بلکه آن چه همراه با غم شکست یا مرگ قهرمان به مخاطب منتقل می‌شود احساس لذت‌بخش آگاهی و دانایی است؛ لذت خوشایند رسیدن قهرمان به دیدگاهی نو و تازه ■

۱- جان بورمن، ۱۹۶۸

