

# راهنمای فیلمنامه نویسی

\* نوشته سید فیلد  
■ ترجمه عباس اکبری

«سخت‌ترین کار نویسندگی آن است که بدانی چه باید نوشت.»

دانشجویان با فکری موجز و سه جمله‌ای درباره داستان‌شان به نخستین جلسه کلاس می‌آیند. مثلاً: «داستان من درباره زن شاغلی است که تعطیلاتش را در هاوایی می‌گذراند، با جوانی آشنا می‌شود و با وی رابطه برقرار می‌کند. آنگاه با وی به لس آنجلس باز می‌گردد تا متوجه شود که این رابطه بیخود است.»

به همین سادگی.

در همین اولین جلسه کلاس درباره ساختار دراماتیک سخن می‌گوییم و الگورا شرح می‌دهیم، اولین تکلیف دانشجویان ساختار بخشیدن به خط داستانی خود در یک خلاصه چهار صفحه‌ای است که با توجه و تمرکز بر پایان، شروع و دو نقطه عطف نوشته می‌شود. این بخش از کار را من تمرین خردن می‌نامم چرا که احتمالاً سخت‌ترین چیزی است که دانشجو باید بنویسد. هفته دوم درباره شخصیت صحبت می‌کنیم و تکلیف ما نوشتن زندگینامه برای دو سه شخصیت اصلی است. در هفته سوم ساختار پرده اول را روی کارتهای ۸×۱۳ تعیین می‌کنیم و پیش داستان<sup>(۱)</sup> یعنی آنچه که یک روز، یک هفته یا یک ساعت پیش از شروع داستان فیلمنامه رخ داده است رامی‌نویسیم. در هفته چهاردهم ده صفحه اول را می‌نویسیم و بقیه جلسات به نوشتن ده صفحه در هر هفته اختصاص می‌یابد. به این ترتیب، دانشجویان در پایان این دوره هشت هفته‌ای سی صفحه اول یا پرده اول را کامل کرده‌اند.

پس از یک تعطیلی کوتاه مدت، کار روی پرده دوم را آغاز می‌کنیم، هدف این دوره هشت هفته‌ای نوشتن و تکمیل پرده دوم است. در سومین جلسات کارگاه، دانشجویان پرده سوم را تکمیل کرده و

پس از انتشار کتاب مبانی فیلمنامه‌نویسی سفرهای متعددی به سراسر ایالات متحده، کانادا و اروپا به منظور برگزاری سمینارها و جلسات فیلمنامه‌نویسی کارگاهی برای دست‌اندرکاران سینما، فیلمنامه‌نویسان حرفه‌ای، دانشجویان و اشخاصی از هرگروه و دسته داشته‌ام.

همه آنها یک خصوصیت مشترک داشتند: می‌خواستند فیلمنامه بنویسند. به ایشان گفتم اولین کاری که باید انجام دهند، رها کردن این فکر است که من قصد دارم چگونگی نوشتن فیلمنامه را به آنها بیاموزم. من به هیچ کس نمی‌توانم چگونگی انجام دادن کاری را آموزش دهم، و گفتم اگر می‌خواهند فیلمنامه بنویسند، پس اراده کرده‌اند به خود بیاموزند که چگونه این کار را انجام دهند.

راهنمای فیلمنامه‌نویسی کتاب چگونه نوشتن نیست، کتاب چه نوشتن است. اگر فکر اولیه‌ای برای فیلمنامه دارید و نمی‌دانید با آن چه کنید، این کتاب به شما می‌گوید چه باید کرد تا به یک فیلمنامه موفق دست یافت.

چگونه این کار را می‌کنید، به خودتان بستگی دارد.

این راهنما براساس تجارب کارگاههای فیلمنامه‌نویسی خودم در لس آنجلس، تنظیم شده است. نخست یک دوره کارگاهی هشت هفته‌ای را طرح و تنظیم می‌کنم، دانشجویان چهار هفته اول را صرف تهیه مقدمات نوشتن و جمع‌آوری مواد خام می‌کنند و چهار هفته دوم را به نوشتن فیلمنامه اختصاص می‌دهند. هدف کلاس (و هدف برای من، یعنی همه چیز) نوشتن و تکمیل صفحه اول، یا پرده اول فیلمنامه است.

## ● نویسنده از کجا شروع می‌کند؟

نویسنده از کجا شروع می‌کند؟

وقتی می‌نشینید و به خود می‌گویید که می‌خواهید بنویسید، از کجا شروع می‌کنید؟ با نمایی از ماشینی که سوسوی چراغهایش در بزرگراه خلوت به چشم می‌خورد؟ در پیست مسابقه اتومبیل‌رانی، با تماشاگرانی که دیوانه‌وار تشویق می‌کنند؟ یا از سکوتی که تیک‌تاک ساعت در آن به گوش می‌رسد؟

نویسنده از کجا شروع می‌کند؟ این سوالی است که مدام می‌شنوم. در کارگاهها و سمینارها، چه در این جا و چه در خارج از کشور، به من می‌گویند فکر بکری برای فیلمنامه دارند ولی نمی‌دانند از کجا شروع کنند. آیا باید یک خلاصه داستان یا طرح کلی بنویسند یا باید یادداشت برداری کنند؟ آیا باید از یک شخص، مقاله یا عنوان روزنامه شروع کنند؟

نوشتن یک روند است. مرحله‌ای تداومی، متغیر و ارگانیک از پیشرفت و توسعه است. حرفه و مهارتی است که گاهی به سطح هنر ارتقاء می‌یابد. مراحل معینی وجود دارد که نویسنده در حین پرورش فکر و نمایشی کردن آن از سر می‌گذراند. روند خلاقه نوشتن در هر نوع نوشتنی یکی است، فقط شکل کار فرق می‌کند.

وقتی می‌نشینید برای نوشتن یک فیلمنامه عملاً روندی را شروع می‌کنید که ماهها یا شاید سالها بعد با صد و بیست صفحه پر از کلمات، گفتگو و توصیف در مجموعه‌ای مشهور به فیلمنامه پایان خواهد یافت. اگر بدانید نویسنده از کجا شروع می‌کند، تقریبی گام به گام خواهید جست که در طی روند نوشتن فیلمنامه راهنمای شما خواهد بود. و هدف این کتاب همین است.

بنابراین، نویسنده از کجا شروع می‌کند؟

با یک ورق کاغذ سفید؟ بله. ولی شما باید صد و بیست صفحه کاغذ سفید را با یک فیلمنامه سیاه کنید. و فیلمنامه عبارت از داستانی است که به وسیله تصاویر گفتگو و توصیف گفته شود و در بطن ساختار دراماتیک جای گیرد.

آغاز کردن با شخصیت چطور؟ بله. دقیقاً یک شخصیت قوی و جذاب برای هر فیلمنامه‌ای ضروری است. یک شخصیت همه‌جانبه و سه‌بعدی داستان شما را به روشنی و با مهارت به جلو می‌راند. نقطه شروع محکم و خوبی است. ولی نویسنده از اینجا شروع نمی‌کند.

آغاز کردن با حادثه یا تجربه‌ای که برای خود شما یا کسی که می‌شناسید پیش آمده است چطور؟ گاهی می‌توانید تجربه‌ای خاص را به عنوان نقطه شروع داستانتان به کار برید. ولی بیشتر اوقات متوجه خواهید شد که اسیر «واقعیت» آن تجربه شده‌اید. چرا؟ به این دلیل که می‌خواهید به آن موقعیت یا حادثه وفادار بمانید. باید بگذارید واقعیت برود بی‌کارش تا بتوانید آن را به نحوی مؤثر

نمایشی کنید. چه کسی چه کرد و کجا اتفاق افتاد معمولاً به داستان ضعیفی منتهی خواهد شد که از نظر دراماتیک یا بی‌ارزش است یا کم ارزش.

با یک فکر؟ بله، دقیقاً. ولی یک فکر فقط یک فکر است. شما هستید که باید آن فکر را نمایشی کنید، بسطش دهید، جامه‌ای به تنش بدوزید، وادارش سازید چیزی را بگویید که شما می‌خواهید بگویید. «من می‌خواهم داستانی درباره یک مربی اسب در کنتاکی دربی بنویسم» کافی نیست. فقط با فکر، شما اطلاعات کافی در اختیار ندارید. باید آن را نمایشی کنید.

چطور است مکانی را به کار گرفته از آنجا شروع کنید؟ می‌توانید این کار را بکنید. از مکان خاصی شروع کنید. ولی باز هم کافی نیست، برای بنا کردن داستانتان باید یک شخصیت و یک موقعیت خلق کنید.

با طرح؟ طرح درباره چه چیزی؟ طرح یعنی چیزی که اتفاق می‌افتد و تا وقتی که شما در برابر یک ورق کاغذ سفید نشسته‌اید، این بعیدترین چیز ممکن نسبت به ذهن شما است. در اینجا طرح را فراموش کنید. وقتش که رسید به آن خواهیم پرداخت. اول چیزهای اول.

تحقیق چطور؟ درباره چه چیزی می‌خواهید تحقیق کنید؟ باید موضوعی باشد که درباره‌اش تحقیق کنید یا نه؟  
و نقطه آغاز همین است: موضوع.

نویسنده از کجا شروع می‌کند؟

از موضوع و ساختار.

پیش از آنکه حتی بتوانید خود را آماده نوشتن فیلمنامه کنید باید «موضوع» ای معین: یعنی یک شخصیت و یک ماجرا داشته باشید.

موضوع می‌تواند به این سادگی باشد که بازدید کننده‌ای از سیاره‌ای دیگر سفینه‌اش را گم کرده باشد و توسط چند کودک پیدا و با آنها دوست شود و همان کودکان در فرار، یاری‌اش دهند. این موضوع «تی: ماوراء زمینی»<sup>(۱)</sup> است. یا موضوع می‌تواند قهرمان سنگین‌وزن جهان باشد که عنوان قهرمانی را از دست می‌دهد و بار دیگر به چنگ می‌آورد (راکی)<sup>(۲)</sup>. یا موضوع می‌تواند یک باستان‌شناس باشد که سند شیئی مشهور را که قرن‌ها مفقود بوده، کشف می‌کند (مهاجمین صندوقچه گمشده)<sup>(۳)</sup>.

در کارگاه فیلمنامه‌نویسی، اولین چیزی که از دانشجویان می‌خواهم این است که بگویند داستانشان درباره چیست. و جوابهایی از این دست می‌شنوم. من داستانی درباره خیر و شر می‌نویسم. این یکی از موضوعات مورد علاقه من است. یا من درباره سه نسل از یک خانواده ایرلندی ساکن شیکاگو- در زمان قرارداد دکراتیک ۱۹۶۸ می‌نویسم. یا من درباره عده‌ای آدم که برای خود مدرسه می‌سازند چون نزدیکترین مدرسه به آنها بسته است، می‌نویسم. هیچ کدام از این فیلمنامه‌نویسان بعد از این فکر روشنی درباره چیزی که می‌خواستند بنویسند، نداشتند. با شوخی به آنها حالی کردم که باید دقیق‌تر باشند. بعد از یکی دو هفته اقدام به تمرکز بر شخصیت اصلی و ماجرا کردند.

پیش از آنکه فیلمنامه را شروع کنید، باید موضوع یعنی آنچه فیلمنامه درباره آن است- را برحسب شخصیتی که مسیر معین



می‌کرد؟ همه محاسبات عمده و ارزیابی‌های اساسی‌ای که تصمیمات خلاقه اقتضا می‌کنند، صورت گرفته بود.

در این باره بحث کردیم، چگونگی افتتاح داستان را بررسی کردیم، و برای این مسئله از عناصر بصری موجود در بیمارستان، یعنی گرفتن تست‌هایی از نوع نوارهای قلبی و عکسبرداری با اشعه ایکس (فصل سنجش مغزی در فیلم جن‌گیر را به یاد دارید؟)، ورود بیماران اورژانسی، فعالیت پرستاران در آن طبقه و غیره سود جستیم. دانشجویی من به محض کسب اطمینان شروع به جمع‌آوری مصالح کار کرد. تحقیق را انجام داد، پرده اول را ساختار بخشید، و صحنه افتتاحیه را طرح‌ریزی کرد. وی به عنوان رمان‌نویس عادت داشت از تحقیق پیرامون فکر اصلی شروع به کار کرده و سپس در حین نوشتن، داستان و شخصیت‌هایش را بیابد. او اجازه داد که داستان هر جا که می‌خواهد برود و او را به دنبال خود بکشد. بسیاری از رمان‌نویسان به این شیوه کار می‌کنند.

فیلمنامه‌نویسان خیر. فیلمنامه پیرو خط سیر ماجرا است، خط سیری سر راست، موجز و روایتی، فیلمنامه خط سیری تکاملی را دنبال می‌کند. فیلمنامه همیشه جهت‌دار است، به جلو، به سوی گره‌گشایی حرکت می‌کند. شما باید در هر گام روی خط سیر درست حرکت کنید. باید هر صفحه و هر پاراگراف شما را به جایی برساند، برحسب پیشرفت داستان شما را به پیش ببرد. فراموش نکنید که گم شدن در فضای مبهم روند نوشتن روزبه‌روز، بسیار ساده است.

نوشتن فیلمنامه، مثل کوه‌پیمایی است. در زمان صعود فقط صخره‌های پیش‌رو و صخره‌های بلافاصله پشت سرتان را می‌توانید ببینید. نمی‌توانید ببینید از کجا آمده‌اید و به کجا می‌روید. همین اصل در زمان نوشتن فیلمنامه نیز صادق است. فقط صفحاتی که دارید می‌نویسید و صفحاتی که نوشته‌اید را می‌بینید. و رای آن قادر به دیدن هیچ چیز نیستید. دانشجویم پس از تهیه مصالح کار شروع به نوشتن کرد. شخصیت اصلی زن‌ی با سه سن-فعال و دوست داشتنی بود و بخوبی ترسیم شده بود. اما وقتی در پایان پرده اول وارد فضای بیمارستان شد لحن و مایه داستان تغییر کرد. حالا دیگر اسیر یک تخت بیمارستان شده بود و تا چند صفحه خبر نداشت. دانشجویم اقدام به نوشتن صحنه‌هایی با حضور دکترها و پرستارها کرد، و سپس دختر شخصیت اصلی زن شاغلی-را که سر و کله زدن با اشخاص مذکر و سلطه‌گری چون دکترها برایش مشکل بود، به صحنه آورد. در پرده دوم، دختر به تدریج به عنوان شخصیت مسلط فیلمنامه درآمد. برای اینکه این منظور بخوبی برآورده شود، دانشجویم مجبور بود خط سیر عمده داستان را کمی جابجا کند: اکنون داستان درباره دختری بود که مسئولیت بهبودی و سلامتی مادرش را به عهده داشت.

به نظر می‌رسید که اولین کلمات ریخته بر کاغذ به عبارتی اولین دست‌نویس فیلمنامه- خوب کار می‌کند. داستان حرکت داشت و دراماتیک بود. و حالا دست گذاشته بود روی امضای رضایت‌نامه، یعنی یک فرضیه جالب توجه در عمل پزشکی. از دختر خواسته بودند که برای خروج مادر از حالت افسردگی عمیق روحی دست به انتخاب بزند: اعمال شوک الکتریکی یا دارو درمانی. هر دو راجع اثرات جنبی فاجعه‌آمیزی دربر داشت. بنابراین تصمیم دختر در

داستان شما درباره چیست؟ آن را مشخص کنید. شمرده‌شمرده آن را بیان کنید. آیا دارید یک داستان عشقی با ماجرای قوی و جذاب می‌نویسید، یا برعکس، داستانی پر ماجرا با جذابیت عشقی قوی؟ اگر شما بدانید پس چه کسی می‌داند؟

شخصیت اصلی شما کیست و ماجرای داستانتان کدام است؟ چه اتفاقی رخ می‌دهد؟ **مورنت قانون شکن** (۲) براساس نمایشنامه‌ای اثر کنتراس (۵) و به اقتباس کارگردان - نویسنده‌ای استرالیایی به نام بروس برسفورد (۲)، داستان یک ستوان ارتش استرالیایا را در طی جنگ بوئر (۱۹۰۰) بازگو می‌کند که به جرم جنگیدن به روشی غیر متمدنانه و غیر ارتودکسی (جنگ به شیوه غیر رسمی) محاکمه صحرائی و اعدام می‌شود. او صرفاً به دلایل سیاسی، همچون مهره‌پاده‌ای در عرصه شطرنج سیاست بین‌المللی محکوم و اعدام می‌گردد. مهم نیست که با تاکتیک‌های جنگی که تحت فرامین بوده (و البته توسط فرماندهان انکار می‌شود) او چه کرده و چگونه کار را پیش برده است.

این، موضوع **مورنت قانون شکن** است. این حقیقت که ارتش انگلیس ملزم است افکار عمومی را روشن کند که اجازه ظهور این نوع جنگ غیر متمدنانه و غیر ارتودکسی را نمی‌دهد، باید نمایشی شود، باید یک سپر بلا، یک قربانی داشت. از این‌رو سه سرباز استرالیایی برگزیده می‌شوند. به هر حال، برای نمونه نگاهی به ماجرای جزایر فالکلند بیندازید. در این ماجرا پرستیز دولت‌های درگیر بسیار مهمتر از خود جزایر بود.

**راه‌های افتخار** (۷)، فیلم ضد جنگ و استثنائی استثنائی کوپرک، اساساً همان موضوع **مورنت قانون شکن** را دارد. داستان سه مرد در جنگ جهانی اول است که به جرم ترک پست زیر آتش دشمن، محاکمه صحرائی و اعدام می‌شوند.

موضوع فیلمنامه شما چیست؟ فکر اولیه یا ایده خود را به یک شخصیت و یک ماجرا، به چند جمله، کمتر از سه یا چهار جمله، کاهش دهید. به یاد داشته باشید که این امر نه بلایی سر فیلمنامه شما می‌آورد و نه خللی به داستان وارد می‌کند. این، فقط یک راهنما است، شما را در حین نوشتن راهنمایی می‌کند.

شما باید بدانید درباره چه چیز می‌نویسید. اتفاقی که برای یکی از دانشجویان رخ داد، مثال عبرت‌انگیزی است. با اینکه او رمان‌نویسی با آثار منتشر شده و نیز ویراستاری انتشاراتی معتبر بود، اما تا آن زمان فیلمنامه‌ای ننوشته و به همین دلیل نامطمئن و متشنج بود. فکر اصلی او این بود که داستانی درباره زنی فعال، منتهی پایه سن گذاشته بنویسد که از یک آسیب روحی رنجور است، در بیمارستان بستری می‌شود، به درمان‌های اولیه پاسخ مقتضی نمی‌دهد، دچار افسردگی عمیقی می‌گردد و بالاخره توسط یک دکتر بسیار نکته‌سنج به او شوک الکتریکی داده می‌شود. عالی است. دانشجو نکات مختلفی را درباره داستان مدنظر قرار داده بود: آیا به اندازه کافی بصری بود؟ آیا می‌توانست شخصیت اصلی‌اش را در طی بخش عمده‌ای از پرده دوم روی تخت بیمارستان نگه دارد؟ در این صورت آیا شخصیت اصلی بیش از حد منفعل نبود؟ با این همه محدودیت برای ماجرای بیرونی، آیا باز هم توجه را به خود جلب

پایان پرده دوم این بود که هیچ کاری نکند. منتظر بماند و ببیند چه می‌شود، نه شوک الکتریکی نه دارودرمانی، هیچ کدام. صرفاً با صبر و حوصله منتظر شود و ببیند آیا درمانها با گذشت زمان، پاسخ مقتضی خواهند داد یا نه.

مهمترین اشکال دستنویس کلمات ریخته بر کاغذ این بود که دو داستان جدا از هم داشت. داستان چه کسی بود؟ داستان مادر بود یا داستان دختر؟ دانشجو نمی‌دانست. در نتیجه، دستنویس را به یکی از دوستان صمیمی اش یک مشاور ادبی در هالیوود داد. به نظر آن دوست، فیلمنامه به کمی کار احتیاج داشت. با این وجود مایل بود که آن را به یکی از مشاورین خود در اداره بدهد. مشاور بعدی آن را خوانده و احساس کرده بود فیلمنامه‌ای کند، خسته کننده و حوصله سربراست. ماجرای بیشتری لازم دارد: بگذار یک شوک الکتریکی به او بدهند، فصل افتتاحیه را عوض کن، فعال ترش کن.

دانشجویم گیج و سردرگم نزد من آمد. او نمی‌دانست چه باید کرد. دائم درباره شروعی هیجان انگیز و سینمایی تر حرف می‌زد. به او گفتم مشکل این نیست. او باید بداند کدام داستان را می‌خواهد بنویسد. داستان هوشیاری مادر نسبت به آسیب روحی، یا داستان واهمه دختر از سلطه جنس مذکر و نیازش به امضای رضایت‌نامه.

او مدام از من می‌پرسید چه باید بکنم و من مدام به او می‌گفتم باید تصمیمی خلاقه بگیرد و مشخص کند کدام داستان را می‌خواهد بنویسد. پیش از آنکه مجدداً دست به قلم ببرد و اقدام به نوشتن کند، باید از اول درباره ایده‌اش فکر می‌کرد تا جهت و نقطه تمرکز داستانش را بیابد.

پیشنهاد کردم داستانش را به رابطه بین مادر و دختر در بطن مسیر دراماتیک آسیب روحی و نیاز برای امضای رضایت‌نامه، تغییر دهد و از این رهگذر نشان دهد که چگونه این امر باعث ایجاد مودت و تفاهم آنها شده و آن دورا به هم نزدیک می‌سازد.

این داستانی نبود که او می‌خواست بنویسد. بسیار خوب. اما هنوز هم باید به‌جداً تصمیم می‌گرفت داستان چه کسی را می‌خواهد بازگو کند. ولی این تصمیم را نگرفت. در نتیجه، حیران و سرگردان، همه چیز را از دست داد و بالاخره هم این طرح را بایگانی کرد. چنین چیزی برای هرکس ممکن است پیش بیاید.

موضوع فیلمنامه شما چیست؟ داستان شما برحسب ماجرا و شخصیت درباره چیست؟ در چند جمله بنویسید. مانند:

داستان من درباره وکیل مدافع بی‌قید و بندی است که با زن شوهرداری آشنا و عاشق او می‌شود، بعد شوهر را می‌کشد تا به هم برسند. اما به جرم قتل دستگیر می‌شود و به زندان می‌افتد، درحالی که عاقبت کار زن با خوبی و خوشی به «بهشت»ی واقع در منطقه حاره ختم می‌گردد. این موضوع گرمای تن<sup>(۸)</sup> است.

یا: داستان من درباره یک کاسب آمریکایی (شخصیت اصلی) است که به یکی از کشورهای آمریکای لاتین می‌رود تا بفهمد در یک کودتای نظامی چه بلایی به سر پسرش آمده است و متوجه می‌شود که او را کشته‌اند (ماجرا) این موضوع از دست رفته<sup>(۹)</sup> است.

یا: داستان من درباره یک دزد حرفه‌ای و تنها است که حاضر می‌شود با سندی‌های تبهکاران دست به یک دزدی بزند، صرفاً به این

دلیل که به او نارو بزنند و او بنا کند به کشتن همه، تا آنچه را به او تعلق دارد پس بگیرد. این موضوع دزد<sup>(۱۰)</sup> است.

شما درباره چه می‌نویسید؟ آن را روی کاغذ بیاورید. ابتدا ممکن است چند صفحه شود. آن را به چند جمله کاهش دهید و بر موضوع، ماجرا و شخصیت متمرکز شوید. شاید برای جدا کردن اجزاء داستان چند روز فکر کردن لازم باشد. نگران مدت زمان آن نباشید. فقط این کار را انجام دهید.

موضوع، راهنمایی است که باید از آن پیروی کنید تا ماجرا و شخصیت را در قالب یک خط سیر داستانی دراماتیک ساختار بخشید.

نویسنده از کجا شروع می‌کند؟

از موضوع و ساختار.

و این ما را به ساختار می‌رساند.

## ● تمرین

فکر اولیه را بگیرید و آن را در سه یا چهار جمله برحسب ماجرا و شخصیت بنویسید. تفکیک شخصیت اصلی برای شما مشکل نیست، لیکن در مشخص کردن خط سیر ماجرا، احتمالاً دچار مشکل خواهید شد. شاید استفاده از تداعی آزاد برای خط سیر داستان برحسب ماجرا مفید فایده باشد. به جزء خاصی نپردازید، از جزئیات بپرهیزید، تا می‌توانید کلی باشید.

شاید نیاز باشد سه یا چهار صفحه بنویسید تا ماجرا را مشخص کرده و بفهمید چه داستانی را می‌خواهید بگویید. اکنون فکر اولیه را به چند پاراگراف کاهش دهید. سپس آن را به چند جمله تقلیل دهید با صدای بلند آن را تعریف کنید. با صدای بلند آن را بخوانید. باز هم آن را صیقل دهید. آنقدر این کار را بکنید تا موضوع برایتان کاملاً روشن شود و بتوانید موجز و دقیق در سه یا چهار جمله آن را بیان کنید.

این اولین گام روند نوشتن فیلمنامه است.

## ● ساختار

ساختار مهمترین عنصر فیلمنامه است. نیرویی است که همه چیز را در کنار هم نگه می‌دارد، اسکلت، ستون فقرات و شالوده است. بدون ساختار، داستان ندارید، و بدون داستان، فیلمنامه‌ای نخواهید داشت.

رابطه بین ساختار و فیلمنامه مثل رابطه بلور یخ و آب است. بلور یخ، ساختار کریستالی معینی دارد که جدا و منفک از آب است. اما وقتی بلور یخ ذوب و تبدیل به آب شده باشد تشخیص اینکه از کجا آمده است غیر ممکن خواهد بود. در اصل همان است، اما تفاوت دارد. ساختار باید آن چنان وحدتی با داستان داشته باشد و چنان

محکم در آن تنیده باشد که به چشم نیاید. تمام فیلمهای خوب یک زیربنای ساختاری محکم و قوی دارند.

ساختار چیست؟ من این سؤال را در کارگاهها و سمینارهای فیلمنامه‌نویسی ام می‌پرسم. چرا که به نظر من داشتن آگاهی کامل و برك همه جانبه از ساختار، برای نوشتن فیلمنامه ضروری و اساسی است. من بسیاری از نویسندگان را دیده‌ام، چه اروپایی چه آمریکایی، چه حرفه‌ای و چه مبتدی که درک روشن و درستی از ساختار ندارند اما به نحوی غریزی آن را می‌فهمند. با کلیات مبهم و کلمات انتزاعی مه‌آلودی به آن اشاره دارند. درباره راز ساختار حرف می‌زنند و سعی می‌کنند آن را همچون خورشید در یک روز ابری توصیف نمایند.

فیلمنامه بدون ساختار، فاقد خط‌سیر داستانی است، گیج و گول دور خود می‌چرخد، حوصله سرب‌ر و خسته‌کننده می‌نماید. کار نمی‌کند. جهت ندارد. رو به تکامل نمی‌رود. ۳۰/۹/۵۵ (۱۱) واکس داغ آمریکایی (۱۲)، بزرگراه هانکی تانگی (۱۳)، جشن عروسی (۱۴) و بهبودی (۱۵) مثالهای خوبی هستند. هیچ خط کاملاً روشنی برای ماجرای دراماتیک وجود ندارد، فقط یک موقعیت! دو خط موازی که هیچگاه به هم نمی‌رسند.

فیلمنامه خوب همیشه خط سیری قوی برای ماجرای دراماتیک دارد، روبه‌جایی دارد، به جلو حرکت می‌کند، گام به گام به سوی گرم‌گشایی می‌رود. اگر بخواهید سفر کنید همین‌طور سوار هواپیما یا قطار نمی‌شوید به امید اینکه بعداً متوجه شوید به کجا می‌روید، مگر نه؟ باید به جایی بروید. مقصد خاصی دارید. اینجا شروع و آنجا تمام می‌کنید.

ساختار، چیزی جز این نیست. ابزاری است که شما را در شکل و فرم بخشیدن به فیلمنامه، با حداکثر ارزش دراماتیک، یاری می‌دهد. ساختار، همه چیز اعم از ماجرا، شخصیتها، طرح، حوادث، رویدادهای فرعی و وقایع تشکیل دهنده فیلمنامه شما را در کنار هم نگه می‌دارد.

ریچارد فین من (۱۶)، برنده جایزه نوبل فیزیک از تکنیکوم کالیفرنیا (۱۷) اشاره کرده است، قوانین طبیعت آن چنان ساده‌اند که فهمیدنشان مشکل است. برای این کار باید از سطح پیچیدگی و درک علمی فراتر رویم. برای نمونه، بشر سالیان سال قبل از کشف نیوتن مبنی بر اینکه برای هر کنشی یک واکنش متضاد و معادل وجود دارد، شاهد پدیده‌های طبیعت بود. ساده‌تر از این چه می‌توانست باشد؟ ساختار نیز مانند این است، به همین سادگی است. مثل بلورینخ و آب است، مثل آتش و حرارت است.

اگر از شما بخواهند ساختار را تعریف کنید چه می‌گویید؟ چگونه آن را توصیف می‌کنید؟ چه کار می‌کنید؟ ساختار چیست؟

یکی از تعاریف ساختار عبارت است از: هرچیز ساخته یا سامان یافته مثل یک ساختمان یا گنبد، ترکیب یا رابطه متقابل همه اجزاء یک کل. هرچه به طور قرینه کنار هم گذاشته شده باشد، آرایش اجزاء یا عناصر در کنار هم. و نیز می‌تواند به صورت یک سیستم پیچیده و بفرنج که با دیدی کلی نه جزئی، دردم نظر آید، هرچیز مرکب از اجزاء و به طریقی در کنار هم سامان یافته، یک سازمان، رابطه یا سازمان اجزاء متشکله یک اثر هنری یا ادبی

● نوشتن یک روند است، مرحله‌ای تداومی، متغیر و ارگانیک از پیشرفت و توسعه است، حرفه و مهارتی است که گاهی به سطح هنر ارتقاء می‌یابد. مراحل معینی وجود دارد که نویسندگان در حین پرورش فکر و نمایشی کردن آن از سر می‌گذرانند، روند خلاقه نوشتن در هر نوع نوشتنی یکی است، فقط شکل کار فرق می‌کند.

● پیش از آنکه حتی بتوانید خود را آماده نوشتن فیلمنامه کنید باید «موضوع» ای معین: یعنی یک شخصیت و یک ماجرا داشته باشید.

● پیش از آنکه فیلمنامه را شروع کنید، باید موضوع یعنی آنچه فیلمنامه درباره آن است - را برحسب شخصیتی که مسیر معین ماجرای دراماتیک را طی می‌کند، بشناسید.

ساختار از ریشه ساختن به معنی کنار هم گذاشتن است. یا حتی ساده‌تر، گذاشتن. به‌طور خلاصه، ساختار یعنی رابطه بین اجزاء و کل.

اجزاء و کل بازی شطرنج بخوبی روشنگر این امر است. اگر قصد بازی شطرنج داشته باشید به چهار عنصر نیاز دارید: صفحه شطرنج، مهره‌های شطرنج، دو بازیگر، و توافق روی مجموعه‌ای از قواعد خاص. اگر قاعده‌ای نباشد بازی‌ای در کار نیست. اجزاء و کل. ساختار یعنی این: اجزاء و کل.

وقتی یک سیستم صوتی را مونتاژ می‌کنید، اجزاء خاصی چون تقویت کننده، پیش تقویت، تنظیم کننده، دستگاه چرخاننده، بلندگو، نوار، دک و غیره را در کنار هم می‌گذارید. وقتی آنها را به هم وصل کردید یک سیستم صوتی ساخته‌اید. خوب یا بد بودنش (کل) به کیفیت هر یک از اجزاء تشکیل دهنده (اجزاء) بستگی دارد.

زمانی اعتقاد بر این بود که کل، چیزی جز حاصل جمع اجزاء نیست. اما فیزیک مدرن با تئوری نسبیت عام بر ضد این اعتقاد قد علم کرد. این تئوری می‌گوید کل چیزی فراتر از جمع اجزاء است. این را همیشه در رویدادهای ورزشی مشاهده می‌کنیم. در سری بازی‌های بین‌المللی، تیم لس‌آنجلس راجرز در دو بازی نخست بازنده بود، اما بعد چهار بازی را پشت سرهم برد. راجرزها مهارت فردی خود را بالا برده و تیم پر قدرتی ساخته بودند که چیزی فراتر از حاصل جمع توانایی فردی ایشان بود.

گفته‌اند در مسابقات سراسری کشور هر تیم سعی می‌کند همسطح رقیبش بازی کند. به‌طور کلی تیمها هر هفته یک جور بازی می‌کنند. اما با افزودن عنصر عاطفی هر اتفاقی ممکن است رخ دهد، تیمها از سطح توانایی خود فراتر می‌روند.

زیبایی چیزی فراتر از شکل و قیافه ظاهری است. کل فراتر از جمع اجزاء است آن قصه قدیمی هندی که چند نابینا می‌کوشیدند بفهمند فیل چگونه موجودی است، این امر را بخوبی روشن می‌نماید. از آنها خواسته شد فیل را توصیف کنند. اولی که به خرطوم فیل دست کشید، گفت: فیل چیزی گرد، باریک و قابل انعطاف، چیزی شبیه مار است. دومی که تنه آن را لمس کرد فیل را شبیه یک دیوار توصیف کرد. درحالی که سومی که دستش به دم فیل خورد آن را شبیه ریسمان تصور و تشریح کرد<sup>(۱۸)</sup>.

حق با کیست؟ فیل فراتر از مجموع اجزاء آن است. این نظریه عمومی سیستمها است. چه ربطی به فیلمنامه‌نویسی دارد؟ خیلی مربوط است. به اعتقاد ویلیام گلدمن<sup>(۱۹)</sup>: فیلمنامه یعنی ساختار. ساختار، ستون فقراتی است که شما داستان را به آن می‌آویزید. وقتی اقدام به نوشتن یک فیلمنامه می‌کنید باید داستان را به عنوان یک کل بنگرید. داستان متشکل از اجزاء است: شخصیتها، طرح، ماجرا، گفتگو، صحنه‌ها، فصلها و وقایع. شما به عنوان نویسنده باید این اجزاء را در قالب یک کل، شکل و فرمی خاص که با شروع میان و پایان کامل می‌شود، با یکدیگر تلفیق کنید.

ساختار یعنی رابطه بین اجزاء و کل. پس رابطه بین ساختار و فیلمنامه چیست؟ و فیلمنامه چیست؟

فیلمنامه داستانی است که به وسیله تصاویر، در قالب گفتگو و

## ● فیلمنامه داستانی است که به وسیله تصاویر...

فیلمنامه با تصاویر بصری با جزئیات بیرونی، با مردی که از خیابان شلوغ می‌گذرد، ماشینی که کنار می‌گیرد، در آسانسوری که باز می‌شود و یا زنی که در شلوغی راه باز می‌کند، سر و کار دارد. شما در فیلمنامه، داستانتان را با تصاویر بیان می‌کنید.

رمان فرق می‌کند. رمان معمولاً با حالت درونی شخص، با افکار، احساسات، عواطف و خاطراتی که در دورنمای ذهنی ماجرای دراماتیک رخ می‌دهد، سر و کار دارد. رمان معمولاً در ذهن شخصیت رخ می‌نماید. رمانی را تصادفی باز کنید و یک یا دو فصل آن را بخوانید تا بفهمید چه می‌گویم.

نمایشنامه فرق می‌کند. نمایشنامه از طریق گفتگو در قالب کلمات - روی صحنه - بیان می‌شود. ماجرا در قالب زبان<sup>(۲۰)</sup> رویداد دراماتیک تجسم می‌یابد. شخصیتها درباره خود یا درباره شخصیتهای دیگر یا خاطرات و وقایعی که در زندگی ایشان رخ داده، حرف می‌زنند. نمایشنامه به وسیله کلمات بیان می‌شود. کلهای سخنگو.

ژان لوک گودار معتقد است که فیلم زبانی بصری است و ما باید چگونه خواندن تصاویر را بیاموزیم.

تجربه من این اصل را بخوبی روشن می‌سازد. من تعطیلات کوتاه مدت کارگاه فیلمنامه‌نویسی ام در اروپا بروکسل - را صرف سفر به ونیز کردم و در آنجا به دیدن موزه آکادِمیا رفتم. این موزه، مجموعه‌ای از نقاشیهای قدیمی ونیزی را به نمایش گذاشته بود. همانطور که می‌دانید در قرون وسطی، وقتی راهبان کلیساها، کتاب مقدس را رونویسی می‌کردند، حرف اول هر پاراگراف را بزرگ می‌نوشتند. (همین شیوه‌ای که امروزه برای بزرگ‌نویسی حرف اول هر فصل به کار می‌رود) این امر مدت زیادی پیش از آن نبود که راهبان، نسخ خطی خود را با صحنه‌هایی از متن انجیل تذهیب می‌نمودند. چندی بعد، دیوارهای صومعه را با تصاویری شبیه به نقاشیهای دیواری رم تزئین می‌کردند. سپس همین صحنه -نقاشیها، بر پانل‌های چوبی نصب و به دیوار تکیه داده شد، و این کار، راه را برای نقاشی روی بوم که به دیوار آویزان می‌شود، باز کرد. موزه آکادِمیا مجموعه شگفت‌انگیزی از این نقاشیهای ایتالیایی را که در آغاز عمدتاً به درونمایه‌های مذهبی می‌پرداخت، به نمایش گذاشته بود.

همانطور که در موزه پرسه می‌زدیم، تحت تأثیر یک نقاشی خاص قرار گرفتیم. این اثر، مرکب از دوازده پانل چوبی مستقل بود که صحنه‌هایی از زندگی حضرت مسیح (ع) را نشان می‌داد: یک پانل تولد او را نشان می‌داد، دیگری موعظه روی تپه، دیگری شام آخر بعدی تصلیب و غیره. چیزی در این نقاشی بود که مرا گرفت، مرا جذب کرد، و نفهمیدم چرا این همه به آن خیره‌ماندم. در این باره فکر کردم بعد از آنجا فاصله گرفتم. اما بار دیگر خود را مشتاق و کنجکاو جلو آن یافتم. چه چیز، این نقاشی را از بقیه متمایز می‌کرد؟ بی‌درنگ به

جواب رسیدم: فقط يك نقاشی نبود. بلکه مجموعه‌ای از دوازده نقاشی بود که در کنار یکدیگر قرار گرفته و داستان زندگی و مرگ حضرت مسیح(ع) را بازگو می‌کرد. داستانی بود که به وسیله تصاویر گفته می‌شد.

گویی که در جریان ورژن نسیم قرار گرفته باشم، به جنبش درآمدم. کنش متقابل داستان و تصویر هر پانل شبیه رابطه بصری بین داستان و شخصیت در فیلمنامه، شبیه رابطه بین بلور یخ و آب بود.

مدت مدیدی به پانل خیره شدم و ناگهان وجه مشترک سینما و نقاشی را دریافتم. لحظه‌ای بسیار دراماتیک و حیران کننده بود. وجود هرچیز به ارتباط آن با چیزی دیگر بستگی داشت. و آنچه ژان رنوار، کارگردان بزرگ فرانسوی، به من گفته بود در خاطر من نقش بست. او گفته بود: یادگیری یعنی توانایی مشاهده و درک رابطه بین اشیاء.

و ناگهان منظور او را دریافتم.

### ● ... در قالب گفتگو و توصیف ...

فیلمنامه داستانی است که به وسیله کلمه و تصویر بیان می‌شود. شخصیتها اطلاعات و حقایق ویژه‌ای را به خواننده منتقل می‌کنند. گفتگو ماجرا را تفسیر می‌کند، گاهی خود ماجرا است، و در هر صورت داستان را به پیش می‌برد.

هنگام نوشتن يك صحنه یا يك فصل، در حقیقت عمل شخصیت یا سخنان او را می‌نویسید. به عبارتی درحال نوشتن حوادث و وقایعی هستید که داستانتان را بیان می‌کند. وقتی فیلمنامه‌ای می‌نویسید، درحال توصیف ماجراها هستید، به همین دلیل است که فیلمنامه همواره در زمان حال نوشته می‌شود. خواننده چیزی را می‌بیند که دوربین می‌بیند، توصیفی از ماجراست که ...

### ● ... در بطن ساختار دراماتیک بیان شود

فیلمنامه شما، حتی اگر مانند «آنی‌هال» در زمان گذشته بیان گردد، ساختاری معین یعنی شروع، میان و پایان دارد. داستان شما اینجا شروع می‌شود و آنجا پایان می‌یابد، از نقطه الف به نقطه ی می‌رود.

ساختار، يك بطن (یا ظرف) است زیرا همه چیز را درخود جای می‌دهد. یادتان باشد که بوسیله يك فنجان خالی مجسم می‌شود. اگر يك فنجان خالی را بردارید و داخلش را نگاه کنید يك فضای خالی می‌بینید. آن فضای خالی محتوی را درخود نگه می‌دارد. یعنی چای، قهوه، آب، آبجو، لیموناد، آب پرتقال، آب سیب یا هرچیز دیگری را در خود جای می‌دهد. بطن همیشه محتوی را در خود جای می‌دهد، دقیقاً همانطور که ساختار، داستان شما را در خود جای می‌دهد.

و ساختار دراماتیک عبارت است از: ترتیب خطی حوادث مرتبط، رویدادهای فرعی، و وقایعی که به گرمگشایی دراماتیک

● موضوع، راهنمایی است که باید از آن پیروی کنید تا ماجرا و شخصیت را در قالب يك خط سیر داستانی دراماتیک ساختار بخشید.

● ساختار مهمترین عنصر فیلمنامه است. نیرویی است که همه چیز را در کنار هم نگه می‌دارد، اسکلت، ستون فقرات و شالوده است. بدون ساختار، داستان ندارید، و بدون داستان، فیلمنامه‌ای نخواهید داشت.

● فیلمنامه خوب همیشه خط سیری قوی برای ماجرای دراماتیک دارد، روبه‌جایی دارد، به جلو حرکت می‌کند، گام به گام به سوی گرمگشایی می‌رود.

● به اعتقاد ویلیام گلدمن (۱۹): فیلمنامه یعنی ساختار. ساختار، ستون فقراتی است که شما داستان را به آن می‌آویزید.



ختم می‌شود.

چرا ساختار این قدر مهم است؟ چون ابزاری است که شما را در بنا کردن داستان در يك قالب دراماتيك، یاری می‌دهد. این، نقطه شروع روند نوشتن است.

## ● تمرین

این کتاب يك «راهنما» است. فرصتی در اختیارتان قرار می‌دهد تا توانایی فیلمنامه‌نویسی خود را افزایش دهید. برای رسیدن به این مقصود، وظیفه مهم شما این است که ضعفها و قوت‌های خود را در مقام يك فیلمنامه‌نویس، ارزیابی کنید. این تمرین، تمرینی برای کشف خویش است.

يك برگ کاغذ سفید بردارید و مهارت فیلمنامه‌نویسی خود را در چند پاراگراف مشخص کنید. نقاط قوت شما در فیلمنامه‌نویسی یا به طور کلی در نویسندگی چیست؟ نقاط ضعف شما؟ (اگر تاکنون چیزی ننوشته‌اید، به چه دلیل فکر می‌کنید می‌توانید فیلمنامه بنویسید؟) با خود روراست باشید.

در چه چیز مایلید پیشرفت کنید؟ آیا مایلید «گفتگوی» بهتر بنویسید؟ شخصیت‌های سه بعدی و جامع‌تر خلق کنید؟ آیا می‌خواهید مفهوم و معنای ساختار را بهتر دریابید؟ طرح را؟

در چه چیز مایلید پیشرفت کنید؟ فوراً آن را بنویسید. احساس و نظرتان را درباره توانایی فیلمنامه‌نویسی خود روی کاغذ بیاورید. نگران دستور زبان، املاء کلمات، یا نقطه‌گذاری نباشید. هیچ کس به جز خود شما قرار نیست این نوشته را ببیند. بنابراین می‌توانید در این باره که در چه فنی می‌خواهید پیشرفت کنید. صادق باشید. این را بنویسید، بایگانی‌اش کنید و همه را به دست فراموشی بسپارید.

این راهنما برای تجربه است. هرچه بیشتر بکارید، بیشتر برداشت می‌کنید.

## ● الگو

الگو ساختار دراماتيك است. الگو ابزار، راهنما و نقشه‌ای در روند نوشتن فیلمنامه است. همانطور که در کتاب مبانی فیلمنامه‌نویسی آمده، الگو عبارت است از يك مدل، يك نمونه، يك طرح اولیه ذهنی.

هرچه درباره الگو و کارکرد آن در روند نوشتن فیلمنامه بیشتر می‌آموزیم، از اهمیت فوق العاده آن حیران‌تر می‌شویم. در حوزه علوم،

سیستمها به بسته و باز تقسیم‌بندی می‌شوند. سیستم بسته مثل يك سنگ است. هیچ چیز از محیط نمی‌گیرد و هیچ چیز هم پس نمی‌دهد. بین سنگ و محیط پیرامون هیچ بده بستانی صورت نمی‌گیرد. سیستم باز مثل يك شهر است. با محیط اطراف کنش متقابل دارد، بین آنها بده و بستان صورت می‌گیرد. شهر برای تهیه غذا و مواد اولیه به نواحی اطراف متکی است. و مردمی که در آن نواحی زندگی می‌کنند برای امور تجاری و دیگر خدمات به شهر اتکاء دارند. داد و ستدی بین شهر و نواحی اطراف موجود است.

فیلمنامه يك سیستم باز است. آنچه را می‌خواهید بنویسید طرح‌ریزی می‌کنید. بیل، آپارتمان گریس را ترك می‌کند و مدت مدیدی در شهر قدم می‌زند. اما ممکن است این طور خوب از آب درنیاید. شاید بیل به شما بگوید که نمی‌خواهد مدت مدیدی در شهر پیاده‌روی کند او به موسیقی، به رقص، به مواد مخدر یا به زن نیاز دارد. در این صورت به نفع شما است به حرفش گوش کنید. نوشتن فیلمنامه نوعی ماجراجویی است. شما هیچگاه کاملاً مطمئن نیستید چه از آب درخواهد آمد؛ يك سیستم باز است.

تدریس يك سیستم باز است. استاد مطلبی را به دانشجویان می‌گوید، آنها گوش می‌دهند، می‌پرسند، شك می‌برند، بحث می‌کنند و بالاخره آن را جذب می‌کنند و در نتیجه این امر، مطلب اولیه به مطلبی جدید بسط و تکامل می‌یابد. پس از انتشار کتاب مبانی فیلمنامه‌نویسی، الگو دچار همین سرنوشت شد. (رك. به فصل ۱۱، الگوی جدید)

در کارگاه‌های فیلمنامه‌نویسی هرچه بیشتر الگو را بررسی می‌کنم و مثال‌های بیشتری برایش می‌آورم، بیشتر متوجه می‌شوم که در روند نوشتن فیلمنامه چه ارزش و تأثیر و اهمیت فوق العاده‌ای دارد. الگو يك مدل، يك نمونه، يك طرح اولیه ذهنی است.

مثلا الگوی يك مین، يك رویه و چهار پایه است. در این الگو می‌توان میز کوتاه، میز بلند، میز مرتفع یا میزی با ارتفاع کم داشت. یا می‌توان يك میز مربع، يك میز گرد، میز مستطیل، میز هشت ضلعی، میز شیشه‌ای، میز فلزی، میز چوبی، میز پلاستیکی و غیره داشت. با این وجود، الگو هنوز به قوت خود باقی است: يك رویه و چهار پایه.

الگو يك مدل است. اگر بخواهید خانه‌ای بسازید یا شکل خانه‌ای قدیمی را عوض کنید، معمار یا طراحی استخدام می‌کنید تا نقشه بکشد، طرح بریزد و خلاصه، نقشه‌های کار را آماده کند. و اگر برای خواندن این نوع نقشه‌ها آموزش ندیده باشید، دردسر زیادی در تصور خانه آتی خواهید داشت. در واقع، خطوط رسم شده بر کاغذ، دیوار یا سقف خانه نیست. ما پیش از آنکه بتوانیم هر تصمیم زیبایی شناسانه‌ای بگیریم باید بتوانیم خود اثر را ببینیم.

منظور از ساختن مدل، داشتن معیار است. فرقی نمی‌کند که خانه است یا آسمان خراش، استخراج، زمین تنیس یا اتومبیل، اتوبوس یا قایق، باید بتوانیم آن را ببینیم. به يك مدل نیاز داریم. آنگاه که دانشمندان در اسرار اتم غور می‌کنند، مدل‌هایی می‌سازند تا نشان دهند اتم به چه می‌ماند: هسته‌ای متشکل از پروتون و نوترون در حصار حلقه‌های الکترون. وقتی دانشمندان در

آزمایشگاه کنترل سفر موشک، اطلاعاتی از سفینه «وی جی» دریافت می‌کنند که نشانگر دنیاهای دیگر است به نتایجی دست می‌یابند و مدلهایی برای مریخ، آی اُ - از اقمار مشتری - و مشتری می‌سازند تا آنها را مجسم کنند. سپس درباره قوانین طبیعی حاکم بر این کرات نظریه‌ای ابراز می‌کنند.

الگو يك مدل، يك نمونه یا طرح اولیه ذهنی از چیزی است که فیلمنامه نهایی شبیه آن است. کلیتی متشکل از اجزاء است: می‌دانیم فیلمنامه داستانی است که به وسیله تصاویر، در قالب گفتگو و توصیف و در بطن ساختار دراماتیک گفته می‌شود، ولی داستان چیست؟ و فصل مشترک همه داستانها کدام است؟ شروع، میان و پایان. شروع به پرده اول، میان به پرده دوم، و پایان به پرده سوم مربوط می‌شود.

طول فیلم متداول دو ساعت یا صد و بیست دقیقه است. بعضی کوتاهتر و بعضی بلندترند. اما نزدیک به دو ساعت اند. يك صفحه از فیلمنامه معادل يك دقیقه فیلم سینماست. (شاید بخواهید این نظر را محک بزنید. يك فیلمنامه، را بخوانید، بعد فیلمش را ببینید و تعیین کنید که صحت دارد یا نه! اگر جداً به فیلمنامه‌نویسی علاقه‌مندید باید هر فیلمنامه‌ای که به دستتان می‌رسد بخوانید و هر فیلمی که در دسترس بود، ببینید و در صورت امکان در سالن سینما تماشا کنید.) پرده اول - شروع - واحد، یا مجموعه‌ای از ماجرای دراماتیک است که سی (۳۰) صفحه طول دارد. از صفحه يك شروع می‌شود و تا نقطه عطف اول در انتهای پرده اول ادامه، و همانجا پایان می‌یابد. به وسیله بطن دراماتیک موسوم به آغاز به هم پیوند خورده است. پرده دوم واحد یا مجموعه‌ای از ماجرای دراماتیک است که از صفحه سی (۳۰) الی نود (۹۰) طول می‌کشد، به عبارتی از نقطه عطف اول در انتهای پرده اول تا نقطه عطف دوم در انتهای پرده دوم. طول آن شصت (۶۰) صفحه است و به وسیله بطن دراماتیک موسوم به روبرویی به هم پیوند خورده است. پرده سوم نیز واحدی از ماجرای دراماتیک است که از صفحه نود (۹۰) الی صد و بیست (۱۲۰) یا از نقطه عطف دوم در انتهای پرده دوم تا پایان فیلمنامه طول می‌کشد. این بخش واحدی است که سی (۳۰) صفحه طول دارد و به وسیله بطن دراماتیک موسوم به گره‌گشایی به هم پیوند خورده است.

البته اندک تفاوتی وجود دارد. برای مثال پرده اول محله چینی و آنی‌ها ۲۳ یا ۲۴ صفحه است، و گاهی پرده دوم بیش از ۶۰ صفحه طول دارد، و بعضی اوقات طول پرده سوم ۲۰ تا ۲۵ صفحه است. که چی؟ الگو همچنان به قوت خود باقی است. هر پرده، واحد یا مجموعه‌ای از ماجرای دراماتیک است.

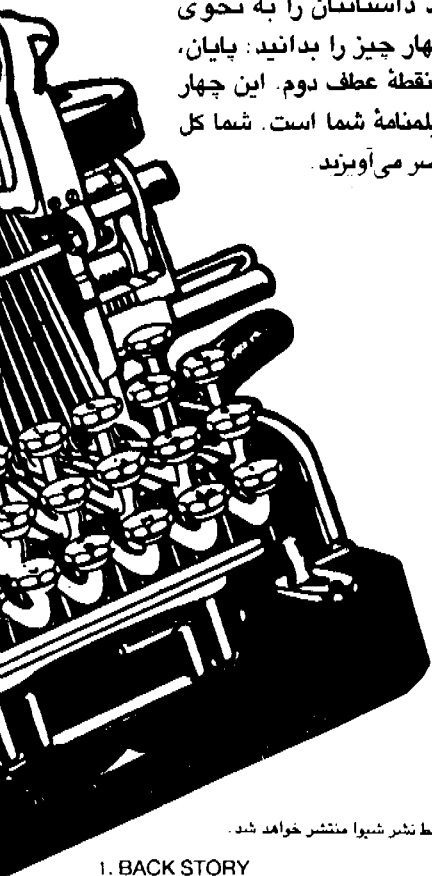
پرده اول واحدی از ماجرای دراماتیک است که داستان شما را بنا می‌کند. در سی صفحه اول فیلمنامه باید داستانتان را آغاز کنید: یعنی معرفی شخصیت اصلی، بنا کردن فرضیه دراماتیک، خلق موقعیت و طرح صحنه‌ها و فصلهایی که اطلاعات داستان شما را ساخته و بسط می‌دهند.

وظیفه تمام چیزها در پرده اول بنا کردن داستان است. فرصتی برای حقه‌های سبک، و صحنه‌های هوشمندانه و پرگفتگو ندارید. باید فوراً، از همان صفحه اول داستانتان را آغاز کنید. به این دلیل

است که بطن پرده اول آغاز است. (بیاد داشته باشید که بطن، محتوی را یعنی تمام صحنه‌ها، گفتگو، توصیف، نماها و جلوه‌های ویژه که فیلمنامه را می‌سازد، در خود جای می‌دهد.) وظیفه هر چیزی که در این واحد ماجرا ظاهر می‌شود آغاز و بنا کردن چیزهای بعدی است...

## ● تمرین

پیش از آنکه بتوانید داستانتان را به نحوی دراماتیک بیان کنید باید چهار چیز را بدانید: پایان، شروع، نقطه عطف اول و نقطه عطف دوم. این چهار عنصر زیربنای ساختار فیلمنامه شما است. شما کل داستانتان را به این چهار عنصر می‌آورید.



## ● پاورقیها:

● «راهنمای فیلمنامه‌نویسی» بزودی توسط نشر شیوا منتشر خواهد شد.

1. BACK STORY
2. EXTERA TERESTRIAL
3. RAIDERS OF THE LOST ARK
4. BREAKER MORANT
5. KENNETH ROSS
6. BRUCE BRESFORD
7. PATHS OF GLORY
8. BODY HEAT
9. THE MISSING
10. THIEF
11. 9/30/55
12. ANCRICAN HOT WAK
13. HONKY TONKY FREE WAY
14. WEDDING
15. HEALTH
16. RICHARD FEYNMAN
17. CAL. TECH

۱۸. مولانا جلال‌الدین رومی این داستان را در دفتر سوم مثنوی با عنوان «اختلاف کردن در چگونگی بزل» به نظم آورده است.  
 ۱۹. نویسنده فیلمنامه «دونده مارتن».  
 ۲۰. معادل «تصویر» در سینما.