

رازهای هیجان آفریدن

ویلیام سی. مارتل

ترجمه: سعید خاموش

زخم برمی دارد ولی نمی شکند... ضد گلوله است! کیمبل فرار می کند.

اما بهترین ترندهای غافل گیر کننده را روبرت رد ریگز در فیلم ایل ماریاچی رو می کند. کل بودجه فیلم فقط هفت هزار دلار بود. بنابراین در آن نه از جلوه های ویژه خبری هست و نه از ستارگان معروف و لوکیشن های آن چنانی. تنها دست مایه رد ریگز یک فیلم نامه بوده، که تا توانسته آن را پر از ترفند کرده است. صحنه مورد علاقه من در این فیلم، صحنه ای است که قهرمان ما در خیابان تحت تعقیب جانیانی مسلح قرار گرفته و در این بحبوحه به یک تقاطع می رسد. چراغ راهنما قرمز است. قاتلین هر لحظه نزدیک تر می شوند. این جا است که دستش را به عقب پک و انت عبوری می گیرد و خود را به قسمت بار آن می رساند. قاتل ها به تقاطع می رسند و می بینند که وانتی به سرعت گاز داد و رفت. قهرمان ما نفس راحتی می کشد... حالا دیگر همه چیز امن و امان است! یکی از جانی ها با بی سیم همراه خود با همکارش تماس می گیرد و می گوید که قهرمان فیلم با یک وانت فرار کرده، او می تواند طرف را تعقیب کند یا نه؟ قاتل در جواب می گوید: «احتیاجی نیست دنبالش بری. وانتی که پریده توش، وانت خود منه! می خوای برش گردونم اونجا؟» قهرمان فیلم که می بیند وانت دور زده تا او را دو دستی تحویل قاتل دهد، وحشت می کند.

در هر صحنه اکشنی که می نویسید، می باید وقایع غیر منتظره بگنجانید. بهترین راه خلق وقایع غیر منتظره استفاده از ترندهایی است که کم تر مورد بهره برداری قرار گرفته اند.

در هر صحنه حداقل دو راه را می توانید انتخاب کنید. راهی را برگزینید که قبلاً طی نشده یا کم تر مورد استفاده قرار گرفته است. سپس، به جوک «خبر خوش، خبر بد» فکر کنید. اگر شخصیت منفی ماجرا یک اسلحه براونینگ با مخزن ۱۳ گلوله ای در اختیار داشته باشد و قهرمان ما سلاحش اسمیت و وسون با ۵ گلوله باشد، چه پیش می آید؟ بنابراین می آید طوری ماجرا را تعریف می کنید که قهرمان ماجرا (بدبهی است که در آخرین لحظه) گلوله هایش تمام شود. وقتی که سرانجام قهرمان ما با فرد خبیث رودرو می شود و ماشه را می کشد تلق! گلوله ها ته کشیده، خبر بد! سپس فرض کنید که جانی مربوطه هفت تیرش را بالا می آورد و هدف

شین بلاک نویسنده فیلم نامه «سلاح مرگبار» می گوید: راز موفقیت یک صحنه اکشن در غافل گیر کردن تماشاچی است. جنگ های ستاره ای به این خاطر موفق اند که پر از صحنه های غافل گیر کننده اند. اجازه بدهید خود شین برایتان در این باره توضیح دهد: «غافل گیر کردن مثل تعریف کردن جوک هایی موسوم به (خبر خوش، خبر بد) است. خبر بد این است که شما از درون یک هواپیما به بیرون پرت می شوید. خبر خوش این است که یک چتر نجات به پشت خود بسته اید. خبر بد این است که بند رها کننده چتر را که می کشید، پاره می شود. خبر خوش این است که چتر نجات یدکی دارید. خبر بد این است که دستتان به بندش نمی رسد... و جوک را همین طور الی آخر ادامه می دهید تا آن که قهرمان شما پایش به زمین برسد. آیا در اثر اصابت به زمین می میرد؟ نه، نمی میرد، چون مدام نکخال رو می کنید».

درست وقتی که فکر می کردید همه چیز امن و امان

است.

«روش غافل گیری»، صحنه اکشن شما را غیر قابل پیش بینی و هیجان انگیز می کند. تماشاچی را مدام تا لبه پرت گاه می برید و برش می گردانید. با این ترفند بیننده روی صندلی خود میخ کوب می شود و هاج و واج می ماند که بعد چه اتفاقی خواهد افتاد.

در فیلم فراری، جرارد (تامی لی جونز)، ریچارد کیمبل (هریسون فورد) را در راه پله ها دنبال می کند. کیمبل خود را به تالار ورودی می رساند، ولی جرارد خود را به پشت او رسانده است. کیمبل وارد جمعیت می شود و می بیند حالا فقط چند قدمی با درهای اتوماتیک خروجی فاصله دارد. ولی در همین لحظه درها با صدای خشکی بسته می شوند. جرارد درست پشت سر او است. کیمبل با فشار و تقلا در را کمی باز کرده... ولی پاهایش لای در گیر می کنند! جرارد اسلحه خود را بیرون می کشد و آماده است که شلیک کند. کیمبل خود را به زمین و زمان می زند تا پایش را از لای در آزاد کند. جرارد هدف گیری می کند. کیمبل بالاخره موفق می شود پای خود را آزاد کند. جرارد شلیک می کند! کیمبل سکندری می خورد. جرارد دوباره هدف می گیرد. کیمبل به زمین می افتد. جرارد حالا می تواند راحت ماشه را بچکاند. بنگ! شیشه

می‌گیرد، خبر بدتر! ولی تهران ما اسلحه‌ خالی خود را به طرف او پرت می‌کند و اسلحه به صورت مورد می‌خورد، خبر خوش! ولی یارو به خودش می‌آید (از آن جانی‌های قلدر است) و دوباره نشانه می‌گیرد. خبر بد! حالا همین روند را برای به وجود آوردن یک صحنه اکشن کامل ادامه دهید و بدین ترتیب چنان صحنه‌ای خواهید نوشت که خواننده یک یک کلماتش را با ولع خواهد بلعید.

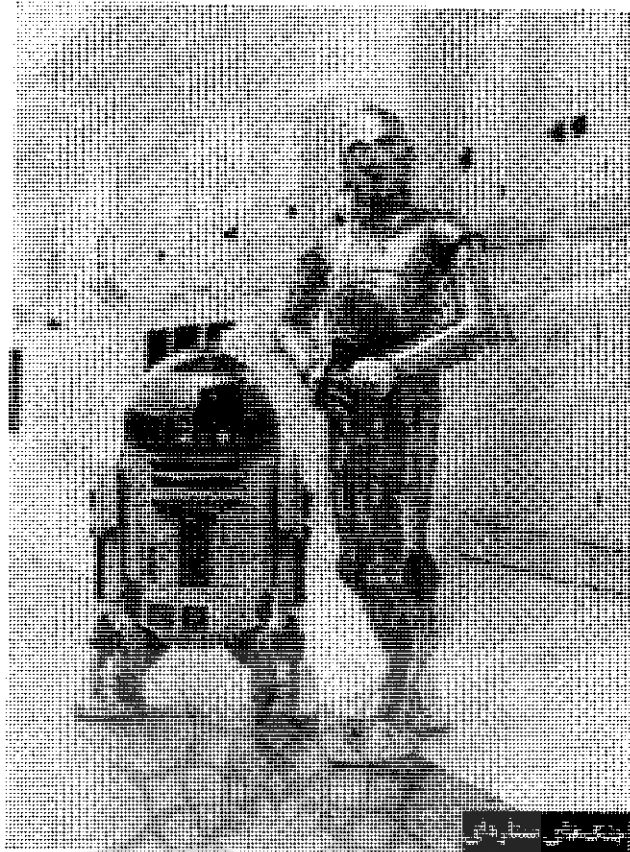
چرخش‌های پیرنگی:

این «ترفند بازی» ها، همان چرخش‌های ناگهانی کوچکی هستند که در چهارچوب یک صحنه اتفاق می‌افتند. اگر چرخشی، داستان فیلم را در مسیر دیگری بیندازد، به آن «چرخش پیرنگی» می‌گویند.

معمول‌ترین انتقادی که از فیلم‌نامه‌ نویسنده‌های تازه کار می‌شود این است که کلیشه‌ای و قابل پیش‌بینی هستند. خواننده می‌داند که بعداً چه اتفاقی می‌افتد، بنابراین برای چه زحمت خواندن فیلم‌نامه را به خود بدهد؟

اکشن نویس وارد پهنه‌ ژانری شده که قواعد آن شناخته شده است. چون دست آخر همه ما می‌دانیم که قهرمان پیروز خواهد شد و آدم شرور شکست خواهد خورد. بنابراین باید کوشش کند که فیلم‌نامه‌ای غیر کلیشه‌ای بنویسد. به همین جهت کار ما به عنوان فیلم‌نامه‌نویسان اکشن این است که طوری داستان را جلو ببریم که موفقیت قهرمان آسان و راحت به دست نیاید؛ راهی که طی می‌کنیم صاف و بدون دست انداز نباشد و مقادیری هم ماریجین شود.

در فیلم ماراتن من (با فیلم‌نامه ویلیام گلدمن) برادر بیب که توسط شخصیت پلید داستان مجروح شده، در آغوش او می‌میرد. جینی که شریک و همراه برادر او بوده از بیب می‌پرسد که آیا قبل از مرگ چیزی هم به او گفته، اطلاعات مهمی هم به بیب داده یا نه؟ پاسخ بیب منفی است. بعداً در طی فیلم بیب توسط زل ربوده می‌شود و زل همان سؤال را از بیب می‌کند... با این فرق که حالا زل برای آن که ذهن بیب را به کار بیندازد از یک دریل دندانپزشکی هم استفاده می‌کند. ناگهان جینی وارد مخفی‌گاه زل می‌شود و بیب را نجات می‌دهد. در حالی که با ماشین از آن محل می‌گریزند،



جینی از بیب می‌پرسد که به زل چه گفته است... «باید بهم بگی». بعد از آن که بیب جواب سؤال او را می‌دهد، جینی دور می‌زند و بیب را به مخفی‌گاه زل برمی‌گرداند! چرخش ناگهانی داستان! جینی هم جزء «تبهکاران» است!

وقتی برمی‌گردیم و روند این چرخش داستانی را مرور می‌کنیم کاملاً معقول هم به نظر می‌رسد. از همان بدو امر، جینی سعی داشته بفهمد که برادر بیب به او چه گفته است. فضایی «نجات دادن» بیب به شرطی معنا پیدا می‌کند که جینی جزو «تبهکاران» باشد. اگر نه، چطوری می‌دانسته مخفی‌گاه زل کجا است؟

بنابراین مهم‌ترین شرط و قاعده چرخش‌های ناگهانی داستان این است که به نظر

تماشاچی منطقی برسد. در عصر ویدئویی ما، بیننده می‌تواند نوار را برگرداند و دنبال سرنخ‌های این چرخش بگردد. اگر بیننده نتواند این سرنخ‌ها را پیدا کند، داد می‌زند: خطا!

گنجاندن سرنخ‌ها را در چرخش‌های ناگهانی یک فیلم، اصطلاحاً «نشانه گذاری» می‌گویند و این نشانه‌گذاری‌ها و اخبار و اطلاعات جزئی که این جا و آن جا به تماشاچی داده می‌شود، لازمه خلق یک چرخش داستانی است. تا آن جا که امکان دارد سرنخ‌ها را همان ابتدای کار به تماشاچی بدهید تا در طی فیلم آن قدر فرصت داشته باشد که آن‌ها را فراموش کند.

بدین ترتیب وقتی این چرخش به وجود می‌آید، بیننده به یاد آن نشانه‌ها و سرنخ‌ها می‌افتد و به خود می‌گوید: «باید پیش‌بینی می‌کردم که چنین اتفاقی می‌افتد!»

وقتی در حال زمینه چینی این چرخش داستانی هستید حواستان باشد که آن را به تماشاچی «نرسانید». چون هدف شما این است که تماشاچی بعد از پیش آمدن این چرخش به دنبال سرنخ‌ها بگردد نه قبل از آن (اگر نه، در جا انداختن چرخش خود واقعاً موفق نبوده‌اید). نوشتن چرخش‌های فیلم‌نامه‌ای کار بسیار ظریفی است که قبل از پیاده کردن موفق آن، احتیاج به مقادیری تمرین و تجربه دارید. موفق‌ترین چرخش‌های داستانی کاملاً غیر مترقبه رخ می‌دهند ولی در عین حال با قدری تعمق و تأمل، منطقی به نظر می‌رسند. در فیلم‌نامه شمال از شمال غربی نوشته

(ارنست لمن) یک چرخش داستانی خوب وجود دارد. کوری گرانٹ به دنبال مردی است به نام جورج کاپلان که خود در مقابل، در تعقیب جیمز میسون (شخصیت منفی فیلم) است. گرانٹ سوار قطاری به مقصد میشیگان می‌شود (که مقصد کاپلان نیز هست). اما در قطار او با اوامری سنت آشنا می‌شود که او هم دارد به میشیگان می‌رود.

رابطه‌ای بین آن‌ها به وجود می‌آید. وقتی قطار به میشیگان می‌رسد، اوامری سنت، کوری گرانٹ را به سوی تله‌ای که برایش چیده‌اند، هدایت می‌کند.

سنت معشوقه جیمز میسون است! یعنی خودش یکی از تبهکاران فیلم است. چرخش داستانی فوق‌العاده‌ای است که با قدری تأمل، منطقی هم به نظر می‌رسد. ما می‌دانیم که مقصد قهرمان فیلم و

آستین شعبده باز بیرون خواهد آمد و وقتی که می‌بینید ورق کذایی سر از زیر لیوان آب میز در می‌آورد، غافل گیر می‌شوید.

در یکی از اپیزودهای سری فیلم‌های تلویزیونی (هیچکاک تقدیم می‌کند)، پلیس جلوی ماشین مردی را که از سرکار به خانه برمی‌گردد می‌گیرد. مرد می‌گوید: قبول می‌کنم که سرعتم زیاد بوده ولی این دفعه امکان دارد ارفاق کنید و نادیده بگیرید؟ سالروز تولدم است و همسرم تدارک شام دیده است. پلیس‌ها به او دست‌بند می‌زنند و می‌گویند: «ما شما را به خاطر سرعت غیر مجاز دستگیر نمی‌کنیم. دستگیری شما به خاطر ارتکاب یک جنایت است». قهرمان ما می‌گوید که حتماً عوضی گرفته شده است، چون گناهی مرتکب نشده. پلیس‌ها می‌گویند: آدم‌های جنایت‌کار همگی چنین ادعایی می‌کنند. قهرمان به التماس می‌افتد که سالروز تولدش است

● معمول‌ترین انتقادی که از فیلم‌نامه نویسنده‌های تازه کار می‌شود این است که کلیشه‌ای و قابل

پیش‌بینی هستند. خواننده می‌داند که بعداً چه اتفاقی می‌افتد، بنابراین برای چه زحمت خواندن فیلم‌نامه را به خود بدهد؟

● مهم‌ترین شرط و قاعده چرخش‌های ناگهانی داستان این است که به نظر تماشاچی منطقی برسد.

● «روش غافل‌گیری»، صحنه اکشن شما را غیر قابل پیش‌بینی و هیجان‌انگیز می‌کند. تماشاچی را مدام

تالابۀ پرت‌گاه می‌برید و برش می‌گردانید. با این ترفند بیننده روی صندلی خود میخ‌کوب می‌شود و هاج و واج می‌ماند که بعد چه اتفاقی خواهد افتاد.

و همسرش در خانه منتظر است و دائم تکرار می‌کند که: «عوضی گرفته‌اید». یکی از پلیس‌ها، طرحی از چهره قاتل را به او نشان می‌دهد..... و طرح با چهره قهرمان ما مو نمی‌زند!

حالا دیگر قهرمان ما وحشت کرده است. سالروز تولدش است. چنین مسائلی ظاهراً نباید در سالروز تولد آدم پیش بیاید. قهرمان ما دوباره به عجز و لابه می‌افتد و ادعای بی‌گناهی می‌کند. پلیس بی‌عاطفه می‌گوید: باشه؛ خودت خواستی، ما خیال داشتیم تورا به اداره پلیس ببریم، ولی حالا تورا به یک انبار متروکه می‌بریم و آن قدر کتکت می‌زنیم تا خودت اعتراف کنی.

قهرمان ما این بار واقعاً قالب تهی می‌کند چون می‌بیند که ماشین پلیس دور زد و به بخش صنعتی شهر رفت و جلوی یک انبار متروکه توقف کرد. به التماس می‌افتد: سن بی‌گناهم. مرا کتک نزنید! پلیس‌ها دست و پایش را می‌گیرند و او را به داخل انبار تاریک می‌برند و چراغ‌ها را روشن می‌کنند.

سورپریزاً همه این کارها نقشه سورپریز پارتی همسر و دوستان او بوده است!

وقتی شما به کل ماجرای این اپیزود فکر می‌کنید قضایای

شخصیت منفی آن یکی است. قطار دارد به سوی همان مقصد می‌رود. به ما یک سرخ داده شده: می‌دانیم که شخصیت منفی هم در همان قطار است. تنها چیزی که نمی‌دانیم این است که تبهکار و اوامری سنت هم دست هستند. چرخش داستانی باید منطقی باشد و با ویژگی‌هایی که از شخصیت ماجرا به دست داده‌ایم، بخواند. اگر همراه قهرمان داستان یک دفعه همکار شخصیت منفی فیلم از آب دربیاید، می‌باید با ظرافت زمینه چینی‌هایی شده باشد و در حاشیه داستان قبلاً به این مسئله اشارتی قابل توجیه رفته باشد.

آیا به جادو اعتقاد دارید؟

بهترین روش خلق یک چرخش داستانی، به واسطه «عملی جادویی» انجام می‌گیرد. شعبده باز برای حقه زدن، از منحرف کردن حواس تماشاچی و «پیشدستی» استفاده می‌کند. وقتی یک شعبده باز به شما نشان می‌دهد که چیزی در آستین ندارد، در واقع مخفیانه ورق از جیب عقبی کتش بیرون کشیده و آن را به زیر لیوان روی میز سر داده است.... و این کار در واقع منحرف کردن حواس تماشاچی است. شما در دنباله پیش‌بینی می‌کنید که ورق از

● در هر صحنه اکشنی که می‌نویسید، می‌باید وقایع غیر منتظره بگنجانید. بهترین راه خلق وقایع غیر منتظره استفاده از ترفندهایی است که کمتر مورد بهره‌برداری قرار گرفته‌اند.

● اکشن نویس وارد پهنه ژانری شده که قواعد آن شناخته شده است. چون دست آخر همه ما می‌دانیم که قهرمان پیروز خواهد شد و آدم شرور شکست خواهد خورد. بنابراین باید کوشش کند که فیلم‌نامه‌ای غیر کلیشه‌ای بنویسد. به همین جهت کار ما به عنوان فیلم‌نامه‌نویسان اکشن این است که طوری داستان را جلو ببریم که موفقیت قهرمان آسان و راحت به دست نیاید؛ راهی که طی می‌کنیم صاف و بدون دست انداز نباشد و مقادیری هم مارپیچ شود.

● گنجاندن سرنخ‌ها را در چرخش‌های ناکهانی یک فیلم، اصطلاحاً «نشانه‌گذاری» می‌گویند و این نشانه‌گذاری‌ها و اخبار و اطلاعات جزیی که این جا و آن جا به تماشاجی داده می‌شود، لازمه خلق یک چرخش داستانی است. تا آن جا که امکان دارد سرنخ‌ها را همان ابتدای کار به تماشاجی بدهید تا در طی فیلم آن قدر فرصت داشته باشد که آن‌ها را فراموش کند.

«سورپریز پارتی» جریان‌ی منطقی است که امکان دارد در سال‌روز تولد قهرمان ما اتفاق بیفتد... حال آن که دستگیر شدنش به خاطر ارتکاب یک جنایت به نظر منطقی نمی‌رسد. وقتی پلیس‌ها او را به زور به داخل انبار می‌برند، پیش‌بینی می‌کنیم که مسئله‌ای امکان دارد اتفاق بیفتد، چون می‌خواهند از او اعتراف بگیرند. ولی بعد واقعاً یکه می‌خوریم. حال اگر این چرخش ناگهانی داستان کارگرمی افتد، بدین خاطر است که روند منطقی وقایع (سورپریز بودن جشن تولد) خود چرخش داستانی را تشکیل می‌دهد.

وقتی به جنبه انحرافی قصه فکر می‌کنیم، متوجه می‌شویم که تا چه حد ظریف و شکننده است: واقعاً عجیب نیست اگر پلیس شما را در حال رانندگی دستگیر کند و به خاطر ارتکاب جنایتی که مرتکب نشده‌اید، دستگیر کند؟ پلیس‌ها با تهدید به کتک زدن و اعتراف گرفتن از شما، به نظرتان شتاب‌زده عمل نمی‌کنند؟ کل ماجرای دستگیری به نظر منطقی نمی‌رسد. ولی ما باورش می‌کنیم. چون نویسنده توجه ما را از داستان اصلی به سویی دیگر منحرف می‌کند. او هم مثل یک شعبده باز به ما حقه زده است.

بهترین راه به وجود آوردن یک چرخش داستانی این است: با منحرف کردن توجه بیننده و پیش‌بینی‌های غلط او، توجه او را از روند منطقی داستان به سویی دیگر جلب کنید... این‌جا است که وقتی حوادث منطقی رخ می‌دهند، غافل‌گیر کننده به نظر می‌رسند.

شوکه کردن تماشاگر:

شوکه کردن تماشاگر یک چرخش داستانی با ضریب صد است! با این ترفند تماشاجی را شوکه می‌کنید و داستان را در مسیری کاملاً متفاوت می‌اندازید. یک مثال خوب فیلم روانی (روح) هیچکاک و صحنه حمام آن است. آن‌چه در این صحنه بیننده را شوکه می‌کند برهنگی یا خشونت بی‌پرده آن نیست، بلکه این مسئله است که قهرمان اصلی ماجرا نیمه راه فیلم کشته می‌شود. بیننده هاج و واج می‌ماند. قبل از آن در هیچ فیلمی چنین مسئله‌ای پیش نیامده بود. این که قهرمان فیلم در یک سوم اول فیلم کشته شود، اصولاً در سینما معمول نبود. اصلاً نمی‌شد تصور کرد که داستان یک فیلم چنین روندی داشته باشد. شوکه کردن تماشاچی بدون زمینه‌چینی صورت می‌گیرد. اگر چه من کشتن شخصیت اصلی را به شما پیشنهاد نمی‌کنم (چون کمی افراطی است) ولی به قتل رساندن همراه، دختر مورد علاقه یا کشتن غیر منتظره یکی از نزدیکان قهرمان داستان، شوک‌های خوبی به بیننده وارد می‌آورد.

فیلم بازی گریه آور (نیل جوردان) یک شوک بی‌نظیر به بیننده وارد می‌آورد. راز معروف فیلم، ماجرا را در چنان مسیر غیر منتظره‌ای می‌اندازد که بیننده نمی‌داند در صحنه بعد چه چیزی رخ خواهد داد. شما امکان دارد در وهله نخست فکر کنید که آن‌چه رخ داده همان چرخش داستانی فوق‌الذکر است. ولی چرخش‌های داستانی تماشاگر را آن قدر شوکه نمی‌کنند و یا این چنین کل ماجرای فیلم و شخصیت‌های آن را در مسیر متفاوت دیگری نمی‌اندازند. پس از آن که با آن صحنه معروف، چنان شوکی به تماشاچی وارد شد، هیچ چیز در فیلم بازی‌های گریه آور مثل قبل نخواهد بود. حتی پس از آن که تروریست‌های ارتش جمهوری خواه ایرلند دوباره وارد ماجرا می‌شوند، پیرنگ آن‌چنان در مسیر متفاوتی افتاده که نتیجه به هر حال آن‌چه که شما پیش‌بینی می‌کردید، نخواهد بود. □