

گونه ادبی فیلمنامه داستانی با بررسی فیلمنامه داستانی آرزوهای کوچک

دکتر محمدعلی خزانه دارلو
استادیار زبان و ادبیات فارسی دانشگاه گیلان
فائقه عبدالهیان*

چکیده

یافته‌های مقاله نشان می‌دهد فیلمنامه داستانی، فیلمنامه به زبان ساده است. کلمه داستانی علاوه بر اینکه آن را در برابر فیلمنامه‌های نما به نما قرار می‌دهد، که بر چگونگی حرکت دوربین مبتنی است، به عناصر روایی در آن اشاره دارد. این گونه ادبی تفاوت دهگانه با رمان، و با فیلمنامه‌های مستند و پویانمایی نیز تفاوتی دارد. عناصر روایی فیلمنامه داستانی چهار نظام دارد: ۱- نظام کنش (کنش شخصیت، کنش طرح - مکان و زمان - و کنش جابه‌جایی - پیوند دو مکان -) ۲- نظام رفتارهای غیرکلامی شخصیتها ۳- نظام آوا ۴- نظام موسیقی. برای دریافت این نظامها از سه فیلمنامه داستانی کودک گردآمده دهه شصت، فیلمنامه داستانی آرزوهای کوچک بررسی می‌شود.

کلیدواژه‌ها: گونه‌های ادبی، فیلمنامه داستانی، نشانه‌شناختی، آرزوهای کوچک.

۱. مقدمه

فیلمنامه داستانی در زیر مجموعه بازینامه، کنار نمایشنامه و گونه‌های ادبی افسانه (اسطوره، حکایت)، رمانس، داستان (داستانک، داستان بلند) و رمان (رمان کوتاه و بلند) قرار می‌گیرد و به شیوه فراگیر جزئی از ادبیاتی شمرده می‌شود که هم خواننده‌های ویژه دارد و هم توده از آن بهره می‌برند. «فیلمنامه همچون متنی نوشتاری با سازوکار متنی ادبی به نظام نشانه‌شناسی غیر از نظام‌های شکل‌دهنده تصویر (نگاره) و آوا وابسته است» (احمدی، ۱۳۷۱: ص ۱۹۶) و قراردادهای ویژه و منش داستانی فیلمنامه داستانی را شکل می‌دهد. بر این اساس ترکیب اضافی «فیلمنامه فیلم» به آنچه میان بازیگران و تماشاگران در جریانی جفت از نگاره و فیلمنامه رخ می‌دهد، وابسته است در حالی که ترکیب «فیلمنامه» به عناصر داستانی اشاره دارد. این گونه ادبی در سینما نیز اهمیت دارد و مسئولیت فیلمنامه‌نویس از دیگران جداست (ر.ک. فلیپس، ۱۳۸۸: ص ۱۲ و ۴۹). هر فیلم به عناصر سبکی و عناصر روایی بخش می‌شود. بررسی فیلم از دیدگاه عناصر سبکی، وزن رویداد را بر فیلم می‌گذارد؛ یعنی آنچه بر پرده سینما به نمایش درمی‌آید و دربرگیرنده عناصر سبکی و روایی است؛ اما تأکید عناصر روایی بر فیلمنامه است (شهبازی، ۱۳۹۲: ص ۶۵).

نویسنده در فیلمنامه رویداد و کنش نگاره‌ای را توصیف می‌کند و خواننده با خواندن آن به پنداشت رویداد و کنش نگاره‌ای می‌پردازد. خواننده، صحنه را در ذهن خود تصور نمی‌کند. صحنه برآیند عناصر سبکی و روایی است؛ یعنی کنش همراه طراحی صحنه (میزانسن)، فیلمبرداری، پیوستن (تدوین) و صدا (ر.ک. همان، ص ۱۵)؛ بنابراین در کتابهای فیلمنامه و فیلمنامه‌نویسی باید لفظ «کنش» نوشته شود.

ادبیات نمایشی چهار بخش طراحی صحنه، فیلمبرداری، پیوستن و صدا را بر فیلمنامه فیلم بررسی می‌کند. گزارش این موارد، تفاوت فیلمنامه را با فیلمنامه فیلم نمایان می‌کند. مجموعه طراحی صحنه دربردارنده پوشاک، چهره‌پردازی، وسایل صحنه، صحنه‌پردازی، نورپردازی (چگونگی نور، راسته نور، آبشخور نور و رنگ نور) و بازیگری است.

این رویکرد در فیلمبرداری به چگونگی فتوگرافیک‌نما، قاب‌بندی‌نما و پیوستگی نما توجه می‌کند. در فتوگرافیک بر حساس بودن فیلم خام، عناصر نوری، فرایند پدید آمدن



گونه‌های فیلتر و عدسیها و ویژگیهای زیباشناسانه آنها تأکید می‌شود که تنوع فراوانی در نگاره سینمایی پدید می‌آورد. از دیگر تواناییهای نمایشی فیلمساز شتاب حرکت فیلمبرداری، تندی نمایش فیلم و آفرینش جلوه‌های ویژه فست موشن (بیشتر در فیلمهای کم‌دی کاربرد دارد) و اسلوموشن^۲ است. قاب‌بندی از این راه‌ها نگاره سینمایی را بشدت تحت تأثیر قرار می‌دهد: ۱. اندازه و شکل قالب ۲. چگونگی باز نمودن فضای درون تصویر ۳. چگونگی دخالت در دوری و نزدیکی، گوشه و ارتفاع نگاره و ۴. چگونگی حرکت قاب‌بندی برای بهتر به نمایش درآوردن طراحی صحنه.

چهار قلمروی گرافیک، فضا، زمان و آهنگ، پیوستن را دربرمی‌گیرد. تدوینگر در قلمروی گرافیک، نماها را بر مبنای غلظت دوگانه‌های ناهمگونی چون نور و تاریکی، حرکت و سکون، حجم و عمق و خط و شکل به یکدیگر پیوند می‌دهد. او در قلمروی آهنگ، بر مبنای طول نماها پیوستن را شکل می‌دهد تا بر مبنای اندازه زمانی نماهای کنار هم، آهنگ زمانی فیلم پیدا شود و در پیوستن فضایی، نمای فضای کل را به نمای بخشی از آن فضای کل وصل کند.

فیلمساز در پیوستن زمانی، دو نما را با روش کوتاه و یا بلند کردن صحنه سینمایی رویاروی صحنه بیرونی و آفرینش اخلاص در زمان خطی (دخل و تصرف زمانی) به یکدیگر می‌پیوندد. از پرکاربردترین ترفندهای پیوستن زمانی، فلاش بک و فلاش فرورارد است. «استفاده از پس نگاه و بازگشت به گذشته از جمله تأثیرهای بخش پیوستن سینما بر ادبیات (فیلمنامه، رمان) است (رک. انوشه، ۱۳۷۶: ص ۸۴۷)».

مجموعه صدا/ ویژگیهای صوتی، گفتار، موسیقی و نمودهای صوتی دارد. (رک. شهبازی، ۱۳۹۲: ص ۶۶ تا ۶۸؛ همچنین مرینگ، ۱۳۸۱: ص ۵۲).

برخی از نظریه‌پردازها برای نمونه مارگارت مرینگ در کتاب «فیلمنامه‌نویسی، آمیزه‌ای از شکل و محتوای فیلم» به این عناصر اشاره کرده‌اند. از دیدگاه مارگارت مرینگ فیلمنامه دارای دو بخش عناصر سینمایی (با چهار قسمت زمان سینمایی، فضای سینمایی، حرکت، تصویربرداری و صدا) و محتوا (با چهار قسمت مضمون، ساختار، شخصیت و طراحی صحنه) است. در کتاب «داستان، ساختار، سبک و اصول فیلمنامه‌نویسی» مک‌کی^۳ نیز آمیختگی این عناصر با هم ذهن خواننده را آشفته کرده است.

با وجود تلاش در زمینه چاپ فیلمنامه، امروزه همچنان ویژگیهای درونی آن برای جدایی از رمان مجهول است. بخش فیلمنامه داستانی کودک نیز با وجود اهمیت پندارآفرینی برای کودک و آگاهی دادن به او در زمینه‌های مختلف فاقد کتاب‌شناسی روزگار پس از انقلاب است. این مقاله بر آن است ضمن شناساندن فیلمنامه داستانی، بیان تفاوت آن با رمان و کتابشناسی فیلمنامه داستانی کودک در دهه شصت به معرفی نظم نشانه‌های فیلمنامه داستانی پردازد و این نظامها را بر فیلمنامه داستانی آرزوهای کوچک بررسی کند.^۴ ژانر فانتاستیک - واقعی این فیلمنامه که آن را با جهان کودکان متناسب دانسته‌اند. دلیل توجه به آن است. داستانهای نزدیک به زندگی واقعی، بیشتر کودک را درباره واقعیت رفتار سردرگمی می‌کنند. فانتزی به کودک اجازه می‌دهد افکار و عقاید خود را نشان دهد (بتلهایم، ۱۳۸۵: ص ۵۳؛ محمدی، ۱۳۷۸: ص ۱۶).

۲. پیشینه پژوهش

تاکنون پژوهشهای علمی، گونه ادبی فیلمنامه داستانی را معرفی و بررسی نکرده است. در گونه‌های ادبیات کودکان نیز گونه ادبی فیلمنامه داستانی جایگاهی ندارد. تنها برخی از پژوهشگران نمایش فیلم، اسلاید و فیلم استریپ (به نمایش در آوردن تصاویر ثابت) را در بخش «شیوه‌های علاقه‌مند کردن کودکان به مطالعه» آورده‌اند. در توضیح این شیوه، سامانیان بی‌اینکه به کلمه فیلمنامه اشاره کنند، اهمیت آن را گزارش می‌کند و هدف پخش فیلم را علاقه‌مند کردن کودک برای خواندن کتابهای فیلمنامه می‌داند (سامانیان، ۱۳۸۱: ص ۹۱ و ۹۲) ایمن و حجازی با نام بردن از فیلمنامه فقط به توجه کردن کودکان به خواندن آنچه به دلیل اشتیاق برای دیدن فیلمی که از فیلمنامه آن آگاهی دارند و چه با انگیزه تکرار خاطره‌های فیلم اشاره دارند (ایمن و دیگران، ۱۳۵۲: ص ۱۳۲ و ۱۳۳؛ حجازی، ۱۳۸۴: ص ۱۷۱ و ۲۱۱).

۳. تفاوت فیلمنامه داستانی با رمان

بی‌گمان توانایی اینکه بتوان مجموعه‌ای بسنده از ویژگیهای درونی در فیلمنامه برای جدایی از دیگر کاربردهای ادبی برشمرد، وجود ندارد؛ اما در هر حال کاوش این تفاوت از اصول بایسته پیش روی ادبیات داستانی است. داستانسرایی سینمایی توانسته است تفاوت خود را با رمان‌نویسی پیدا کند. در داستانسرایی سینمایی، توصیف نگاره‌ای

جانشین توصیف ادبی می‌شود (آوینی، ۱۳۷۲: ص ۱۵۸).

فیلمنامه داستانی با فیلمنامه‌های مستند و پویانمایی تفاوتی دارد. از جمله ویژگی‌های فیلمنامه‌های مستند رخدادی واقعی یا کمی دستکاری شده (بر پایه سندهای با ارزش)، آدمها و مکانهای واقعی، استفاده از آرشیو و زبان خبری است (ر.ک. سوین و جوی آر سوین، ۱۳۹۱: ص ۱۵ و ۱۶؛ آوینی، ۱۳۷۲: ص ۲۵۹).

فیلمنامه پویانمایی نقاشیهایی است که توضیح حرکت چهره‌های نمایش و نماها، اشاره به موسیقی متن، تأثیرهای صوتی و ترفندها گفتارها را به حداقل می‌رساند (ر.ک. دریایی، ۱۳۸۸: ص ۶۷ تا ۶۹).

فیلمنامه داستانی از دیدگاه چگونگی نگارش فاقد اشاره به دوربین و نماست و از حیث ساختار و محتوا بر الگوی روایی، افسانه و داستان تکیه دارد (ر.ک. مورتیز، ۱۳۹۲: ص ۵).

در سالهای واپسین چاپ و پخش فیلمنامه به صورت گونه ادبی رایج، بایستگی ساده‌نویسی آن را پدید آورده و مایه رواج «فیلمنامه متن اصلی تمام صفحه» (در برابر فیلمنامه‌های نما به نما) شده است. فیلمنامه متن اصلی تمام صفحه شکل درست، حرفه‌ای و امروزی فیلمنامه است. در ایران فقط فیلمنامه متن تمام صفحه رواج دارد (اکبری، ۱۳۹۱: ص ۲۸۲).

متن تمام صفحه را برای نوشتن فیلمنامه داستانی خلاف متن نیم صفحه‌ای استفاده می‌کنند که برای فیلمنامه مستند کاربرد دارد. در این روش بعد از نوشتن شماره کنش، خارجی یا درونی و شب یا روز بودن، کنش و گفت‌وگو را همراه نام شخصیتها می‌آورند (مکی، ۱۳۷۰: ص ۱۲۲).

این موارد از جمله تفاوت‌های فیلمنامه داستانی با رمان است:

۱. **چگونگی بیان:** بسیاری از نظریه پردازها گستره داستان را دامنه دار می‌دانند و به ماندگی گونه‌های آن اشاره کرده‌اند (آدام، ۱۳۸۹: ص ۲۱ تا ۲۳). فیلمنامه با رمان در روایی بودن، تفاوت بنیادی ندارد (انوشه، ۱۳۷۶: ص ۱۰۷۵)؛ اما در روش بیان روایی بودن از رمان جداست. افلاطون سه گروه اصلی برای جدا کردن چگونگی بیان برشمرده است: ۱- بازگویی محض ۲- تقلید محض ۳- روش مرکب یا متناوب (آدام، ۱۳۸۹: ص ۵۲).

چگونگی بیان در فیلمنامه بر روش مرکب (باید به آن جهان بازنمایی شده در متن اطلاق بشود) و در رمان بر بازگویی محض استوار است. آنچه افلاطون و ارسطو درباره

چگونگی بیان و تفاوت تقلید(محاکات) با اصل رویداد(بازگویی) بیان می‌کنند به «درام صحنه‌ای» اشاره دارد. با جدا کردن و قرار دادن تقلید یا محاکات در درام و کمدی و اصل رویداد(بازگویی) در گونه حماسی، جستار «تقلید یا محاکات» در بوطیقا به شیوه ناسازگار هم در برگرفته بازنمایی کنشها و رخدادهای سبک حماسی است و هم در برگرفته گونه تراژدی و کمدی. این کاربرد متناقض دستاویزی شد تا تقلید یا محاکات در برگرفته الگویی ویژه از چگونگی بازنمایی باشد(بازیگران روبه‌روی چشم ما حرف می‌زنند) و همچنین به بابی برای نوشتن بازنمایی تبدیل بشود(داستان و به صورت شکلی نوشتاری) (همان، ص ۵۳).

بنابراین باید برای جدایی چگونگی بیان رمان و فیلمنامه به جای واژه گنگ «تقلید یا محاکات» دو واژه «اصل رویداد» و «جهان بازنمایی شده در متن» استفاده بشود.

۲. گفت‌وگو: در رمان بنا به قاعده کلی، گفت‌وگو پاره‌ای از پیکره اصلی نیست. «گفتگو {گفت‌وگو} چون به عالم {جهان} رمان آورده شود، مایه‌ای از انضباط {روشمندگی} نمایشنامه‌نویسان را همراه با بهره‌ای از برخورد برون‌گرایانه آنان با خود به این عالم {جهان} وارد می‌کند» (آلوت، ۱۳۶۸: ص ۵۰۷). صدای غایب و گفت‌وگوهای آشکار فرد با فرد دو روش استفاده از گفت‌وگو در فیلمنامه داستانی است. رمان‌نویس علاوه بر این دو روش می‌تواند از توصیف گفت‌وگو استفاده کند. (رک. دامادی، ۱۳۹۲: ص ۲۹ و ۳۰).

۳. شکل و مکان: رمان‌نویس، رمان را به فصلها بخش می‌کند اما فیلمنامه‌نویس درام را در پرده‌ها یا کنشهایی (صحنه) تنظیم می‌کند که آغاز و پایان کنش را نشان بدهد (آستن، ۱۳۸۸: ص ۳۰). در کنش فیلمنامه اگر مکان کنش بام ندارد، کنش «خارجی» است و اگر مکان رویداد، دارای بام باشد، رویداد «درونی» است. همچنین فیلمنامه‌نویس می‌نویسد رویدادهای این کنش در چه زمانی (روز یا شب) اتفاق می‌افتد. (دامادی، ۱۳۹۲: ص ۲۰ و ۲۱).

۴. خواننده‌ها: سیر داستانگویی و چگونگی رابطه آن با خواننده‌ها مایه ورود فیلمنامه به حوزه خواننده‌های همگانی شد و رمان علاوه بر داشتن این جنبه، خواننده‌های ویژه را در بر گرفت. داستانگویی برای پایه‌های برگزیده، که اهمیت مضمون آن به نسبت گیرایی بیشتر بود در ادامه سیر خود به فیلمنامه تبدیل شد که برای خواننده‌های همگانی

ساخته می‌شود؛ اما داستان‌گویی‌ای که خواننده‌های همگانی گروه هدفش بود به گیرایی اهمیت می‌داد و در ادامه به رمانس و بعد رمان تبدیل و از آن طبقه بزرگان شد و عنصر مضمون در آن اهمیت یافت (ر.ک. اکبرپور، ۱۳۹۰: ص ۱۰۶ و ۱۰۷).

۵. **پردازش مضمون:** فیلمنامه نیازمند نمایاندن به خواننده و پیکرسازی از رویدادهاست (همان، ص ۱۲۳).

۶. **زمان:** از حیث زمانی فیلمنامه در زمان حال نوشته می‌شود. زمان حال در حرکت پایدار و زنده. فیلمنامه خلاف رمان وقتی به گذشته یا آینده می‌رود به زمان حال تازه‌ای گام نهاده است (مک‌کی، ۱۳۹۲، ص ۲۵۸ و ۲۵۹).

۷. **توانش‌های نوشتن:** فیلمنامه‌نویس باید چگونگی تولید فیلم را بداند.
 ۸. **مدت همراهی خواننده‌ها:** زمان همراهی خواننده‌ها با رمان بیشتر از فیلمنامه است.

۹. **شخصیت‌پردازی:** روش شخصیت‌پردازی در فیلمنامه به این دلایل دشوار است:
 ۱- شخصیت‌های فیلمنامه باید در مدت زمانی بسیار کوتاه متحول شوند و ویژگی‌های شخصیتی آنها باید فشرده باشد. ۲- رفتارهای غیرکلامی بیرونی که فیلمنامه‌نویس برای بیان ویژگی‌های برجسته شخصیت‌هایش استفاده می‌کند، باید بدرستی آشکار باشد. ۳- فیلمنامه‌نویس باید راهی بیابد تا محتوای ذهنی را زمینه عینی ببخشد (مرینگ، ۱۳۸۱: ص ۲۴۵ و ۲۴۶).

۱۰. **الگوی نگارشی:** قاعده نگاشته و قانونمندی برای نوشتن رمان نیست. بسیاری با نوشتن کتاب‌های راهنما، دو قاعده قانونمند ژانر و الگوهای نگارش را برای فیلمنامه‌نویسی قرار داده‌اند اما فیلمنامه‌نویس‌های ایرانی به نگارش فیلمنامه، یک‌دست براساس این قاعده‌ها نمی‌پردازند. در بخش اول (ژانر) بیان می‌کنند که باید به موقعیت‌های نمایشی شناخته شده در عرصه علمی رشته نمایش توجه بشود. این موقعیت‌های نمایشی در کمترین تعداد، سی و شش موقعیت است که منتقد و پژوهشگر فرانسوی، ژرژ پولتی^۵ (زاده ۱۸۶۸ میلادی) (ر.ک. پولتی، ۱۳۹۲: فهرست جستارها و ص ۱) به آن اشاره کرده است. بیشترین تعداد موقعیت نمایشی دویست هزار موقعیت نمایشی است که اتین سورویو^۶ (۱۸۱۹-۱۹۷۹) آنها را با ارزش می‌داند (اکبرپور، ۱۳۹۰: ص ۶۴) بخش دوم به الگوهای نگارش اشاره دارد. این الگوها شش الگوی ارسطو، اوجگاهی، اسطوره‌ای، سام

اسمایلی^۷، رابرت مک کی و گام به گام را در برمی گیرد.

۴. نظم نشانه‌های فیلمنامه داستانی

شناخت عناصر پدیدآورنده متنها، بررسی نشانه‌شناسی ساختاری است (چندلر، ۱۳۸۷: ص ۱۳۳). این روش رویکرد این مقاله برای دستیابی به ساختار روایی فیلمنامه داستانی است. تادوژ کوزان در کتاب *ادبیات و نمایش خود سیزده نظام نشانه شکل‌دهنده* نمایش صحنه را معرفی می‌کند. این سیزده نظام را می‌توان درباره رسانه‌های دراماتیک تصویری به کار برد. این مجموعه دربردارنده زبان، آواز، حالت چهره، ایما و اشاره، حرکت، چهره‌پردازی، الگوی مو، صحنه‌افزار، آرایه، نور، موسیقی و نمودهای صوتی است و بنابر دیدگاه کر الام مرزهای آن روشن نیست (ر.ک. الام، ۱۳۸۳: ص ۶۷ و ۶۸؛ آستن، ۱۳۸۸: ص ۱۳۷). مارتین اسلین^۸ در کتاب *دنیای درام* این نظامها را در بررسی تکمیلی خود به ۲۲ نظام نشانه در پنج گروه تبدیل کرد که اندکی با هم تفاوت دارد (ر.ک. اسلین، ۱۳۸۷: ص ۲۹ و ۶۰).

با توجه به آنچه آمد و مطالب جستارهای قبلی در زمینه تفاوت فیلمنامه داستانی با رمان نظریه نشانه‌شناسی فیلمنامه داستانی شکل می‌گیرد که دارای چهار بخش است: ۱- نظام رفتارهای غیرکلامی شخصیتها؛ ۲- نظام کنش؛ ۳- نظام آثا؛ ۴- نظام موسیقی.

۴-۱-۱ نظام رفتارهای غیرکلامی شخصیتها: حالت‌های بیانی چهره، اشاره‌ها، زبان بدن، پوشاک، آهنگ گفته‌ها (تکیه‌ها) و... فاصله‌پژوهی مکانی، فاصله‌پژوهی مکانی - شنیداری، پیرایه‌بانی و اطوارپژوهی از جمله زیرمجموعه‌های نظام رفتارهای غیرکلامی شخصیتهاست.

۴-۱-۱-۱ فاصله‌پژوهی مکانی: هال^{۱۰}، مردم‌شناس آمریکایی، تقطیعی چهار بخشی برای جستار مکان غیررسمی پیشنهاد می‌کند که عبارت است از: «صمیمی» (نزدیکی حسی)، «شخصی» (۱/۵ تا ۴ فوت)، «اجتماعی» (۴ تا ۱۲ فوت) و «همگانی» (۱۲ تا ۲۵ فوت). این پیوستار سپس به «نزدیک» و «دور» برای هر یک از این موارد بخش می‌شود (الام، ۱۳۸۳: ص ۸۳).

۴-۱-۲ فاصله‌پژوهی مکانی - شنیداری: در فاصله‌پژوهی مکانی - شنیداری به فاصله با مخاطب و به زمان جواب گرفتن از او یا پاسخ دادن به او توجه می‌شود.

۳-۱-۴ پیرازبانی (زبرنجیری): حس و صدای گفته‌ها دربارهٔ حالت، نیت و نگرشهای گوینده آگاهیهای با ارزشی می‌دهد و موجب همراهی خواننده با اثر می‌شود. رفتار غیرکلامی پیرازبانی درنگ سکوت، سرعت مناسب گفت‌وگو یا کندی آن و... را به خواننده منتقل می‌کند (ر.ک. الام، ۱۳۸۳: ص ۱۰۰ و ۱۰۳؛ مورتیز، ۱۳۹۲: ص ۱۰۷ و ۱۰۸).

۴-۱-۴ اطوار پژوهی: فیلمنامه با حرکتها همراه است در حالی که این مسئله در زبان بازگویی (روایت) آشکار نیست؛ زیرا بافت آن توصیف می‌شود نه اینکه به طور عینی به آن اشاره شود. آغازگر بررسی علمی جنبه‌های ارتباطی آموخته و ساختمان حرکتهای بدن، درامدی بر اطوار پژوهی رای بردوسیل^{۱۱} (۱۹۵۲) است (گیرو، ۱۳۸۰: ص ۱۲۱ و ۱۲۲).

۲-۴ نظام کنش (کنش طرح، شخصیت و جابه‌جایی) که با بخشهای مکان، زمان، فضا (درونی، خارجی) و گفت‌وگو شکل می‌گیرد.

کنشهای فیلمنامه سه کنش شخصیت، طرح و جابه‌جایی است. «کنشهای طرح رویداد را از برههٔ زمانی به برههٔ زمانی دیگر حرکت می‌دهد. کنشهای شخصیت به ما می‌گوید شخصیت چه فکر (اندیشه) و احساسی دارد» (مرینگ، ۱۳۸۱: ص ۲۴۸). بین کنش طرح و شخصیت به عنصر سوم نیاز است که جابه‌جایی را پدید می‌آورد. این عنصر با کنش قبل و بعد خود یکسان یا ناهمگون است و هفت مورد را دربر می‌گیرد:

۱- ویژگی شخصیتی ۲- کار ۳- شیء ۴- کلمه ۵- نمود نوری: فیداین^{۱۲}، فیداوت^{۱۳}، روبش و دیزالو^{۱۴} از جمله نمودهای نوری است. فیداین روشن شدن تدریجی کنش در آغاز آن و فیداوت تاریک شدن تدریجی کنش در پایان آن است (سیف، ۱۳۷۷: ص ۲۶ و ۲۷).

دیزالو^{۱۴} کنش را با آوردن کنش دیگر محو می‌کند. روبش به معنی گذر بسیار کوتاه زمان یا همزمانی است. روبش کنش جدید را با بیرون راندن کنش قبلی جانشین می‌کند. ۶- صدا (صدای فیلمنامه) ۷- اندیشه (ر.ک. مک‌کی، ۱۳۹۲: ص ۱۹۷ و ۱۹۸).

۳-۴ نظام آوا: صوت یا آوا مانند شبه‌جمله، جمله‌ای درست است و برای بیان اوضاع روحی و عاطفی به زبان می‌آید. معنی آن اغلب به تنهایی روشن نیست و باید از موقعیت گوینده و شیوهٔ ادای آن شناخته بشود. صوت را به فرمان (هیس! پیشت! چخ!)،

آفرین و ستایش (به به! زهی!)، افسوس (وای! وای! ای وای! آه آه! وه!)، درد و لذت (اوف! آخ! هی! واخ!)، آگاهی دادن و صدا زدن (هان! زینهار! هین! ها! هی! و آی! آهای! اهوی! اهه؟! دهه?!)(هنگامی که به تنهایی و بی نام به کار می رود)، بیزاری (اه! اه! ایف!)، شگفتی (وه! به! به! به! اه! اه! دا! اوه! واخ! وا!)، خرده گیری و ستیزه (اه؟! ده؟! دهه?!)، و ریشخند و خواری (اه! اهوا! په! اه! اهه! دهه! زکی! اکی!) بخش می کنند (صادقی، ۱۳۵۶: ۱۸ و ۱۹).

۴-۴ نظام موسیقی: موسیقی و تصنیف با قرارگرفتن در فیلمنامه، پندارهای فیلمنامه نویس را غنی می سازد و از انگاره های او حمایت می کند (مرینگ، ۱۳۸۱: ص ۲۴۲). از بخشهای دیگر نظام موسیقی صدای موقعیت، صدای نمادین و صدای شخصیتهاست. صدای نمادین در بخش تشبیه به کنش فیلمنامه شباهت دارد و در بخش استعاره یکی از گونه های کنش یا حالت را یادآوری می کند. صدای نمادین وابسته و همراه بر ویژگی شخصیت های فیلمنامه تأکید می کند. (برای نمونه کوبیدن پیوسته عصا ویژگی کمرویی شخصیت را هویدا می سازد. "وابسته" و تأکید بر صدای خالی بودن هنگام کوبیدن عصا از ارزش شخصیت نزد خواننده می کاهد. "همراه"، صدای شخصیتها مهمترین بخش نظام موسیقی است. نواخت شخصیتها با اوج و فرود خود، شدت برخورد یا دور شدن تدریجی و رهایی را به خواننده منتقل می کند (رک. موریتز، ۱۳۹۲: ص ۱۰۷ و ۱۰۸).

۵. کتابشناسی فیلمنامه داستانی کودک در دهه شصت و چکیده فیلمنامه آرزوهای کوچک

از پنجاه و چهار فیلمنامه گرد آمده دهه شصت، این سه فیلمنامه ویژه کودکان است: فیلمنامه «غنچه های دیروز» (مجموعه ده فیلمنامه برای کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان) نوشته بهزاد بهزادپور که با همکاری نشر برگ در سال ۱۳۶۸ انتشار یافت. فیلمنامه «خانه دوست کجاست؟» که کیومرث پوراحمد آن را به کمک کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان در سال ۱۳۶۸ چاپ کرد و فیلمنامه آرزوهای کوچک (با عنوان اصلی سومین سرنوشت داوود و آرزوهای کوچک) از مهدی سجاده چی و رضا کیانیان که نشر برگ در سال ۱۳۶۹ به انتشار آن همت گماشت.

شخصیت اصلی در فیلمنامه آرزوهای کوچک با وحید یا شیء جادویی روبه‌رو می‌شود که خود را «موش آرزوها» می‌نامد. موش آرزوها آرزوهای او و پنج شخصیت دیگر را برآورده می‌کند. وحید و خواهرش به جای پدر و مادرشان قرار می‌گیرند و... اما زمانی نمی‌گذرد که او، خواهر و دوستانش دیگرش پشیمان از وضع پیش آمده از موش آرزوها می‌خواهند آرزوهایشان را نادیده بگیرد.

۶. بررسی نشانه‌شناسی فیلمنامه کودک «آرزوهای کوچک»

پس از کشف دستور بنیادین فیلمنامه داستانی، که آن را شکل داده است، این بخش از مقاله به بررسی نشانه‌شناسی فیلمنامه داستانی آرزوهای کوچک می‌پردازد تا به صورت عملی بررسی نظم نشانه‌های فیلمنامه را نشان بدهد. همواره روش نقد ساختگرا پس از کشف ساختار متنها، کامل کردن آن با بررسی نمونه است (سجودی، ۱۳۸۷: ص ۹۹).

۱. نظام کنش (کنشهای طرح، شخصیت و جابه‌جایی)

● مایه اصلی کنش جادویی شخصیتها و پیوند بین جهان واقعی و پنداری شیء جادویی مدادتراش موشی است که خود را به شخصیت قهرمان (و قهرمانها) نزدیک می‌کند. پس از وارد شدن این شیء، هشت کنش جادویی، شخصیت از مکان (زیرمجموعه کنش طرح) شماره شش تا شماره شانزده روی می‌دهد. شخصیتها با کنش جادویی قراردادهای خانوادگی و اجتماعی را زیرپا می‌گذارند. بنابراین با خطر، آشنا، به نبرد و دوئل با خویش ناگزیر می‌شوند تا به شناسایی تازه‌ای از خود برسند. انگیزه و خواسته‌های شخصیت اصلی (وحید) و پنج شخصیت همراه او در انتهای فیلمنامه و پس از کنشهای جادویی دگرگونی پیدا می‌کند. کنش جادویی شخصیتها موارد زیر را دربرمی‌گیرد:

۱-۱ پرش در هوا: شخصیت وحید پس از دستیابی به مداد تراش هنگام بوسیدن مادر به طور جادویی پرواز می‌کند: «وحید می‌پرد که مادرش را ببوسد اما به شکلی جادویی به هوا بلند می‌شود» (سجاده‌چی، ۱۳۶۹: ص ۹۳).

۱-۲ تندنویسی: شخصیت وحید پس از دستیابی به مدادتراش موشی شتاب زیادی هنگام نوشتن مشق پیدا می‌کند: «ناگهان دستانش سریع می‌شود؛ بازهم سریعتر و سریعتر طوری {به گونه‌ای} که تعقیب حرکت دستانش برای چشم مشکل {دشوار} می‌شود...

مشقهایش تمام می شود؛ درست در عرض پنج دقیقه» (همان).

۳-۱ حرکت سه شیء با خواست شخصیت وحید: شخصیت وحید با خواست قلبی و آرزو کردن آوند زباله، ساک سنگین پیرزن و در حیات خانه او را جابه جا می کند: ۳-۱-۱... تمام زباله ها روی زمین پخش می شود. وحید جیغی می زند. وحید: کاشکی آشغالها رو با سطل {آوند} می بردم. ناگهان سطل {آوند} آشغال از آشپزخانه به کنار وحید می آید. زباله ها خود به خود جمع می شوند؛ از ته پاره وارد کیسه می شوند...» (همان، ص ۹۴ و ۹۵). ۳-۲-۱ «وحید به پیرزن، ساک و در خانه ای که جلوتر است نگاهی می اندازد. گویا خانه پیرزن است؛ بعد به موشی نگاه می کند. ناگهان ساک پیرزن بسرعت {تندی} حرکت می کند و درست جلوی خانه پیرزن می ایستد» (همان، ص ۹۶). ۳-۳-۱ «در خود به خود باز می شود و ساک داخل {درون} خانه می رود. پیرزن دنبالش می رود و در پشت سرش بسته می شود» (همان).

۴-۱ شخصیت وحید با خواست قلبی خودرو خاموش پدرش (ابوالفضل ناظری) را روشن می کند. با خواست قلبی او، خودرو در حالی که خاموش است، بوق می زند: ۴-۱-۱ «خودرو را خاموش می کند؛ پیاده می شود؛ درش را قفل می کند و به سمت {راسته} خانه راه می افتد. وحید به موشی نگاه می کند. پدر می خواهد در خانه را باز کند که یکهو اتومبیلش {خودروش} روشن می شود» (همان، ص ۹۶). ۴-۲-۱ «وحید به موشی نگاه می کند. ناگهان بوق ماشین {خودرو} به صدا در می آید. مرد دوم می ترسد و به عقب {پشت} می پرد. اولی: آقای ناظری این ماشین {خودرو} کامپیوتریه» (همان، ص ۹۷).

۵-۱ با خواست قلبی شخصیت وحید موتورسیکلت سوار هنگام برخورد با خودرو پدرش پرواز می کند. (وحید و خانواده اش در خودرو نشسته اند): «مادر: وای... پدر: (ترمز می کند) آه... وحید به مدادتراش نگاه می کند. ناگهان موتوری از روی ماشین {خودرو} آنها تیک آف می کند. آن طرفتر کامیونی {باری ای} در حال عبور {گذر} است و تعدادی گوسفند حمل می کند. موتور از روی اتومبیل {خودرو} عبور {گذر} می کند و یک راست وارد کامیون {باری} می شود» (همان، ص ۹۸).

۶-۱ شخصیت وحید داستان فیلم را (در حال پخش از تلویزیون در مهمانی) دگرگون می کند: «وحید با تمسک به موش داستان فیلم را عوض {دگرگون} می کند» (همان، ص ۹۹).

۷-۱ شخصیت وحید نتیجه بازی فوتبال بچه‌ها را دگرگون می‌کند: «بچه‌ها به بازی ادامه می‌دهند. وحید شروع {آغاز} به شیطنت می‌کند؛ به موشی نگاه می‌کند و جریان بازی را عوض {دگرگون} می‌کند» (همان، ص ۱۰۰).

۸-۱ موش آرزوها هنگامی که بچه‌ها آرزوهایشان را بیان می‌کنند، آنها را راهنمایی می‌کند و نقش پیر راه را به خود می‌گیرد. او به آرزوهای آنها ایراد می‌گیرد و در انتهای کنشهای فیلمنامه به آنها می‌گوید که اوضاع آشفته را پیش‌بینی کرده بود: «موشی: وحید از فردا صبح همه شما به آرزوهاتون می‌رسین ولی مطمئنی {دلگرمی} که اینا آرزوهای درستی هستن؟ وحید: معلومه. تازه... از فردا صبح که این آرزوهامون برآورده بشه، دیگه اصلاً {هرگز} هیچ آرزویی نداریم. موشی: ولی من مطمئنم {دلگرمم} که یه آرزوی دیگه هم بعدش داری. وحید: نه، دیگه چه آرزویی؟ آدم وقتی بابا باشه، دیگه آرزویی نداره» (همان، ص ۱۰۲).

● کنش طرح و جابه‌جایی

۱. مکانها شماره‌گذاری شده و فاقد اشاره به درونی یا خارجی است و همین عنصر پندار بازنمایی در متن را راحت‌تر و ساده‌تر می‌کند. تنها دو کنش در روز اتفاق می‌افتد. از مکان شماره یک تا مکان شماره شش کنشها ساده و واقعی است. کنش جابه‌جایی تنها در این بخش وجود دارد. شیء یکسان (بیسکویت)، ویژگی مکانی یکسان (انبوهی جمعیت) و حالت یکسان شخصیتها (تنهایی) کنشهای یک و دو، سه و چهار و پنج و شش را پیوند می‌دهد. از مکان شماره شانزده تا نیمه مکان شماره چهل پس از برآورده شدن آرزوهای پنج شخصیت (وحید، شیرین، محسن، محمود و حمید) کنش طرح اتفاق می‌افتد. با برآورده شدن آرزوها کنش شخصیتها در اوج تعارض با پیرامون خود قرار می‌گیرد: شخصیت وحید به جای پدرش به اداره می‌رود (ر.ک. همان، ص ۱۰۱). شخصیت شیرین به جای مادرش در خانه می‌ماند و آشپزی می‌کند (ر.ک. همان، ص ۱۰۱ و ۱۰۲). بزرگترها از حرفهای محسن اطاعت می‌کنند (ر.ک. همان، ص ۱۰۰). شخصیت محمود از صبح تا شب بازی می‌کند و هیچ کس جلویش را نمی‌گیرد (همان) و شخصیت حمید به اندازه دلخواه خوراکی می‌خورد (همان، ص ۱۰۱).

این کنشهای متعارض پیچیدگی به وجود می‌آورد که از جمله آنها این موارد است: شخصیت وحید نمی‌تواند از عهده کارها در اداره برآید. شخصیت شیرین خورش را می‌سوزاند و خانه در آتش می‌سوزد. شخصیت محسن با جسارت در کارهای مختلف

وارد می‌شود (زدن پتک به دست کارگر، راه بندان کردن خیابان و...). شخصیت محمود در بازی ورزشی شکست می‌خورد و شخصیت حمید با خوردن بسیار زیاد خوراکی بیمار می‌شود و به بیمارستان می‌رود.

خواننده با این پیچیدگیها درگیر کنجکاوی به همراه نگرانی می‌شود. خلاف معما که خواننده کمتر از شخصیتها و کنایه دراماتیک، که خواننده بیشتر از شخصیتها می‌داند، اطلاعات یکسان خواننده با شخصیتها کنجکاوی و نگرانی را به وجود می‌آورد (ر.ک. مککی، ۱۳۹۲: ص ۲۹۹ و ۲۳۰). به محض اینکه پنج شخصیت فیلمنامه به آگاهیهای می‌رسند، خواننده هم آن را می‌فهمد؛ اما آنچه هیچ‌کس نمی‌داند پایان رویداد است. با این درنگ، خواننده با شخصیتها همدلی و همذات پنداری می‌کند؛ زیرا شخصیتها به خطر افتاده و درگیر کمبود شده‌اند.

۲. بیشترین بسامد نظام رفتارهای غیر کلامی شخصیتها، کنش غیر کلامی خندیدن و شگفتی کردن است: خندیدن و شگفتی کردن در انتهای فیلمنامه به تمسخر نزدیک می‌شود و در اوج خود خواننده را به آرامش اولیه باز می‌گرداند.

۲-۱ خندیدن پس از برآورده شدن آرزوها شش مورد را دربرمی‌گیرد:

۲-۱-۱ شخصیت وحید: پس از هدیه گرفتن مدادتراش موشی از مادرش (سجاده‌چی، ۱۳۶۹: ص ۹۲ و ۹۳)، پس از جابه‌جا کردن ساک پیرزن (همان، ص ۹۶)؛ پس از روشن کردن خودرو خاموش پدرش (همان)؛ پس از عوض کردن جریان بازی بچه‌ها (همان، ص ۱۰۰)؛ پس از برآورده شدن آرزوها «در صبح اولین روز» (همان، ص ۱۰۳) و پس از ناتوانی خواهرش در خورش پختن (در معنای تمسخر) (همان، ص ۱۰۳ و ۱۰۴).
۲-۱-۲ خندیدن موتورسیکلت‌سوار از پرواز کردن و افتادن در باری پر از گوسفند و رهیدن از تصادف (همان، ص ۹۸).

۲-۱-۳ خوشحالی محسن، دوست وحید، از شنیدن برآورده شدن آرزوها

۲-۱-۴ خوشحالی حمید از شنیدن برآورده شدن آرزوها (همان، ص ۱۰۴ و ۱۰۵).

۲-۱-۵ خندیدن بچه‌های آموزشگاه به ناظری به دلیل یاد گرفتن درس از موش آرزوها (همان، ص ۱۰۹).

۲-۱-۶ خندیدن تماشاگرها و ورزشکارهای بازی پرتاپ دیسک به محمود به دلیل ناتوانی او در پرتاپ آن (ورزش) (در معنای تمسخر) (همان، ص ۱۲۱).

- ۲-۲ شخصیت‌های حمید، شیرین، محسن و محمود و وحید از بهبود وضعیت زندگیشان بسیار خوشحال می‌شوند و می‌خندند (همان، ص ۱۲۸).
- ۲-۳ هفت شخصیت پس از برآورده شدن آرزوها تعجب می‌کنند:
- ۲-۳-۱ شخصیت محسن از برآورده شدن آرزوی نخوردن صبحانه (همان، ص ۱۰۵).
- ۲-۳-۲ شخصیت وحید از تند نوشتن مشق‌هایش (همان، ص ۹۴).
- ۲-۳-۳ شخصیت مادر از تندنویسی وحید (همان).
- ۲-۳-۴ شخصیت پیرزن از حرکت کردن ساک خرید (همان، ص ۹۶).
- ۲-۳-۵ شخصیت پدر از روشن شدن خودکار خودرو خود (همان).
- ۲-۳-۶ شخصیت راننده باری از پرواز موتورسیکلت به درون باری پر از گوسفند (همان، ص ۹۸).
- ۲-۳-۷ شخصیت محمود از فوتبال بازی نکردن وحید (آرزوی شخصیت محمود همواره فوتبال بازی کردن بدون مزاحمت دیگران است و فوتبال بازی نکردن وحید باعث شگفتی او می‌شود).
- ۲-۴ پزشکها و پرستارها از بودن کنار خانه وحید پس از عادی شدن وضعیت شگفت‌زده می‌شوند.
۳. نظام آوا: نظم آوایی فیلمنامه آرزوهای کوچک در سه قسم لذت، درد و شگفتی قرار دارد. لذت به خوشحال بودن در اثر برآورده شدن آرزوهای دو شخصیت اصلی یعنی وحید و محسن باز می‌گردد. درد و شگفتی به دشواریهای ناشی از جابه‌جایی شخصیت وحید و پنج دوستش (شخصیت وحید به جای پدرش به اداره می‌رود و به اشتباه به آبدارچی ضربه می‌زند؛ شخصیت دختر به جای مادر در خانه خورش می‌پزد و سیمین مهمان از وزن سنگین مادر هنگام بغل گرفتن او بی‌تاب می‌شود) و دخالت بچه‌ها در اموری که از توان آنها خارج است (زدن پتک به دست کارگر توسط محسن) وابسته است و موارد زیر را در بر می‌گیرد:
- ۳-۱ دو شخصیت محسن و وحید هنگام برآورده شدن آرزوها از صوت آخ با همراهی جان به معنی خوشحالی استفاده می‌کنند.
- ۳-۱-۱ شخصیت محسن: الف. محسن: آخ جان... آخ جان... می‌خوام اون کفش نوام رو بپوشم. مادر: باشه الان میرم برات میارم. (همان، ص ۱۰۶). ب. محسن: «هیچکی بوق

زنه. همونجا وایستین. همه ماشینها {خودروها} را خاموش می‌کنند و دیگر بوق نمی‌زنند. محسن: آخ جون چه کیفی {خوشی‌ای} داره» (همان، ص ۱۱۴).

۳-۱-۲ شخصیت وحید: «وحید: بله... خودمم. ناظم. شما ناظمی. همونی که هفته پیش گوش منو کشیدی، یعنی گوش بابامو... یعنی گوش فرزند دلبندمو، جگر گوشه منو کشیدی؟ خوب فرمایش؟ چی؟ جان من؟ رضارو هم زده؟ آخ جان. اصغررو... خیلی‌ها رو زده. نوش جونشون. خوب کاری کرده. تازه گوش شمارو هم باید بکشد؟ بیرونش می‌کنی؟ بهتر. راحت میشه. هر کاری دوست داری بکن...» (همان، ص ۱۲۳).

۳-۲ صوت آخ برای بیان درد از دو شخصیت کارگر خیابان و آبدارچی اداره شنیده می‌شود: ۳-۲-۱ کارگر خیابان: «محسن: چه سنگینه. اون میخ گنده رو نگه دار تا منم بزنم. کارگر اطاعت می‌کند. محسن پتک را بلند می‌کند اما نمی‌تواند تعادل آن را حفظ کند. پتک در هوا قیقاج می‌رود. کارگر قلم به دست سعی می‌کند {می‌کوشد} قلم را با حرکات {حرکتهای} ناجور پتک هماهنگ کند اما فایده‌ای {سودی} ندارد. پتک فرود می‌آید. کارگر قلم به دست: آخ» (همان، ص ۱۱۳).

۳-۲-۲ «آبدارچی: (جلوی همه می‌ایستد.) چیکارش دارین... اکبری: خفه شو (به وحید) بابت اضافه کار از حقوق من کسر می‌کنی؛ در ضمن تقاضای اخراج منو می‌کنی. (چوب را بالا می‌آورد. آبدارچی سینی چای را مثل {مانند} سپری جلوی او می‌گیرد و ضربات {ضربه‌های} او را دفع می‌کند ولی ضربه آخر اکبری به شکم آبدارچی اصابت می‌کند و سینی از دست او می‌افتد) آبدارچی: آخ» (همان، ص ۱۲۴).

۳-۳ وای به معنای شگفتی از سیمین، دوست مادر، شنیده می‌شود: «سیمین: (به مادر شیرین) شیرین جون بیا به بوس به خاله سیمینت بده تا شکلاتی رو که برات آوردم، بهت بدم. مادر شیرین (می‌دود و خودش را توی بغل سیمین می‌اندازد و یک بوس از او می‌گیرد.) سیمین: (که نفسش {دمش} گرفته) وای ماشاالله...» (همان، ص ۱۱۵ و ۱۱۶).

۴. موسیقی: آواز و آهنگین کردن گفته دو وضعیت را نشان می‌دهد:

۴-۱ در خانه، کوچه و آموزشگاه آرامش وجود دارد و هنوز آرزوهای کوچک

شخصیتها آنان را درگیر نکرده است:

۴-۱-۱ وحید برای موشهایی که هر شب به آنها خوردنی می‌دهد، آواز می‌خواند: «وحید در راه مدرسه {آموزشگاه} می‌خواند. ای موش دم طلایی / چقدر

خوب و بلایی / دمت چقد درازه / چشم تو خیلی نازه / تا بیسکویت رو دیدی / تا آخرش جویدی» (همان، ص ۹۰).

۲-۱-۴ مرد کهنه‌خر اجناس خود را معرفی می‌کند: «مرد کهنه‌خر روی یک موتور گازی زهوار در رفته فریاد می‌زند: کت، شلوار، تلویزیون، رادیو، یخچال، آبگرمکن، ویدئو، خونه و مغازه می‌خریم» (همان، ص ۹۰ و ۹۱).

۳-۱-۴ هندوانه‌فروش شخصیت ترکیبی (هم فروشنده و هم پلیس) است که برای فروشندگی و جلوگیری از بسته شدن جاده از بلندگو استفاده می‌کند: «پدر هنگام {هنگامه} سبقت {پیشی} گرفتن است که صدای بلندگویی شنیده می‌شود. صدای بلندگو: پیکان سفید. سبقت {پیشی} بگیر. پدر وحید اطاعت می‌کند. صدای بلندگو: بی ام وی آبی، دوبله پارک نکن. هندونه... تصویر که بازتر می‌شود یک وانت هندوانه را می‌بینیم که مردی بالای آن ایستاده و بلندگویی در دست دارد. مرد بلندگو به دست: هندونه. بپر و ببر. به شرط {گرو} چاقو هندونه. رنو سریعتر» (همان، ص ۹۸).

۲-۴ صداهای این وضعیت زنده و دردآور است و برآورده شدن آرزوها در دسر درست کرده است: «در چهارراهی که راهنندان شده، صدای بوق ماشینها {خودروها} یک لحظه {دم} قطع {بریده} نمی‌شود. آژیر آتش نشانی گوش را کر می‌کند. محسن فریاد می‌زند اما خودش هم صدای خودش را نمی‌شنود» (همان، ص ۱۲۷).

۷. نتیجه‌گیری

فیلمنامه داستانی یکی از گونه‌های ادبی است. توصیف پیوسته نگاره‌ای - ادبی فیلمنامه داستانی تفاوت برجسته آن با رمان است. این روش توصیف، بخشهای متفاوت چگونگی بیان، گفت‌وگو، شکل‌بندی، خواننده‌ها، پردازش مضمون، زمان و مکان، مدت همراهی خواننده‌ها، شخصیت‌پردازی و الگوی نگارشی و نوشتاری را برای هر دو گونه ادبی فیلمنامه داستانی و رمان شکل می‌دهد. عناصر روایی فیلمنامه داستانی چهار بخش را دربرمی‌گیرد: ۱- نظام کنش ۲- نظام رفتارهای غیرکلامی شخصیت‌ها ۳- نظام آوا ۴- نظام موسیقی. این نظم جایگاه فیلمنامه داستانی را کنار گونه‌های ادبی روشن می‌سازد و بررسی آن بر فیلمنامه داستانی آرزوهای کوچک توانایی خواننده‌ها را برای دریافت دستور بنیادین شکل دهنده فیلمنامه داستانی افزایش می‌دهد.

در فیلمنامه داستانی آرزوهای کوچک دو کنش شخصیت و طرح با پندار همراه می‌شود که مایه شکل‌گیری فانتزی است. با استفاده از شیء جادویی برآورده کننده آرزوها، نشانه‌های جهان واقعی و پنداری پیوند می‌خورد. کنش جادویی شخصیتها در وضعیت معمول اجتماعی از مکان شماره دو تا مکان شماره شانزده نیز این پیوند را نشان می‌دهد. با برآورده شدن آرزوهای پنج شخصیت وحید، شیرین، محسن، محمود و حمید کنش طرح شکل می‌گیرد و شخصیتها وارد زمان و مکان متفاوتی می‌شوند. کنش طرح از مکان شماره شانزده تا نیمه مکان شماره چهل درنگ، حس کنجکاو، ترس و دلهره را به وجود می‌آورد. استفاده از کنش جابه‌جایی یکسان واقعگرایانه بسیار محدود نیز بازگوکننده غلبه نظم نشانه‌های کنش طرح، درنگ و ترس پیروی آن است. علاوه بر این موارد نشانه‌های آوا و موسیقی از صدای خنده و آهنگ گفتاری لذت و صداهای آرام محیطی به صدای خنده تمسخرآمیز، آهنگ گفتاری درد، شگفتی و صداهای زنده محیطی تبدیل می‌شود و ترس و دلهره را تقویت می‌کند.

رفتار غیرکلامی پرسامد خندیدن و شگفتی کردن با حرکت معنایی از خوشحالی به تمسخر، واکنش شخصیتهای فیلمنامه به آشکار شدن وضعیت تازه اجتماعی و خانوادگی است و دلهره را تشدید می‌کند.

در انتهای فیلمنامه تنها دو رفتار غیرکلامی خندیدن و شگفتی کردن عادی شدن وضعیت را نشان می‌دهد.

پی‌نوشت

1. fast motion
2. Slow motion

۳. این فیلمنامه در دهه شصت با دگرگونیهای به فیلم "پاتال و آرزوهای کوچک" تبدیل شد و در گروه سینماهای کودک و سینماهای آزاد به نمایش درآمد؛ همچنین در سال ۱۳۸۹ پس از بیست سال در طرح ویژه ماه مبارک رمضان در سه تالار سینما ارائه شد.

4. Robert Mckee
5. Georges Polti
6. Etienne Souran
7. Sam Smiley
8. Tedeusz Kowzan
9. M.Esslin
10. E.Hall
11. Birdwhistel
12. Feidin
13. Feidout



- آدام، ژان میشل و فرانسوار رواز؛ **تحلیل انواع داستان (رمان، درام، فیلمنامه)**؛ ترجمه آذین حسین‌زاده و کتایون شهپرراد، تهران: نشر قطره، چ سوم، ۱۳۸۹.
- آستین، آلن و جرج ساوانا؛ **نشانه‌شناسی متن و اجرای تئاتری**؛ ترجمه داوود زینلو، زیر نظر فرزاد سجودی، تهران: انتشارات سوره مهر، ۱۳۸۸.
- آلت، میریام فاریس؛ **رمان به روایت رمان‌نویسان**؛ ترجمه علی محمد حق‌شناس، تهران، مرکز، ۱۳۶۸.
- آوینی، مرتضی؛ **آئینه جادو جلد اول (مجموعه مقالات سینمایی)**؛ تهران: کانون فرهنگی علمی و هنری، ۱۳۷۲.
- احمدی، بابک؛ **از نشانه‌های تصویری تا متن**؛ تهران: مرکز، ۱۳۷۱.
- اکبریور، علیرضا؛ **آسیب‌شناسی متن در سینمای ایران**؛ تهران: نیلوفران، ۱۳۹۰.
- اکبری، عباس؛ «شکل فیلمنامه در سینمای ایران»؛ چگونه فیلمنامه بنویسیم؛ سید فیلد، تهران: نیلوفر، ۱۳۸۵.
- انوشه، حسن؛ **فرهنگنامه ادبی فارسی (ج دوم)**؛ تهران: سازمان چاپ و انتشارات، ۱۳۷۶.
- اسلین، مارتین؛ **دنیای درام: نشانه‌ها و معنا در رسانه‌های نمایشی (تئاتر، سینما، تلویزیون)**؛ ترجمه محمد شهباز، تهران: هرمس، ۱۳۸۷.
- الام، کر؛ **نشانه‌شناسی تئاتر و درام**؛ ترجمه فرزاد سجودی، تهران: قطره، ۱۳۸۳.
- ایمن، لیلی و توران خمارلو (میر هادی) و مهدخت دولت آبادی؛ **گذری در ادبیات کودکان**؛ تهران: چ بیست و پنج شهریور، ۱۳۵۲.
- بتلهایم، برونو؛ **افسون افسانه‌ها**؛ ترجمه اختر شریعت زاده؛ تهران: هرمس.
- پولتی، ژرژ؛ **سی و شش وضعیت نمایشی**؛ ترجمه سید جمال آل احمد و عباس بیاتی، تهران: سروش، ۱۳۹۲.
- حجازی، بنفشه؛ **ادبیات کودکان و نوجوانان: ویژگیها و جنبه‌ها**؛ تهران: روشنگران و مطالعات زنان، ۱۳۸۴.
- چندلر، دانیل **مبانی نشانه‌شناسی**؛ ترجمه مهدی پارسا؛ زیر نظر فرزاد سجودی؛ تهران: شرکت انتشارات سوره مهر، ۱۳۸۷.

گونه ادبی فیلمنامه داستانی با بررسی فیلمنامه داستانی آرزوهای کوچک

- دامادی، محسن؛ چگونه داستان را به فیلمنامه تبدیل کنیم؟ (ج دوم) بررسی تطبیقی فیلمنامه از منظر شکل و شیوه نگارش همراه با فیلمنامه شیخ بهایی (آشیانه سیمرغ)؛ تهران: نشر گیسو، ۱۳۹۲.
- دریابگی، میرعلیرضا؛ فیلمنامه نویسی برای انیمیشن: درس گفتارهایی مقدماتی؛ تهران: نشر افراز، ۱۳۸۸.
- سامانیان، مصیب؛ نگاهی به ادبیات کودکان و نوجوانان؛ مشهد: پژوهش توس، ۱۳۸۱.
- سجادهچی، مهدی و رضا کیانیان؛ سومین سرنوشت داوود و آرزوهای کوچک؛ تهران: انتشارات برگ، ۱۳۶۹.
- سجودی، فرزانه؛ «مسئله روش در نشانه‌شناسی از روش‌شناسی اثباتگرا (پوزیتیویستی) تا روش‌شناسی پدیدایشی»، مجموعه مقالات سومین هم‌اندیشی نشانه‌شناسی هنر؛ تهران: فرهنگستان هنر، ۱۳۸۷.
- سویین، دوایت وی و جوی آر سویین؛ نگارش فیلمنامه مستند؛ ترجمه عباس اکبری و امیر پوریا، تهران: نشر ساقی، ۱۳۹۱.
- سیف، محسن؛ الفبای فیلمنامه نویسی؛ تهران: مؤلف، ۱۳۷۷.
- شهبازی، شاپور؛ تئوریهای فیلمنامه در سینمای داستانی؛ تهران: زاوش، ۱۳۹۲.
- صادقی، علی اشرف؛ دستور سال دوم فرهنگ و ادب؛ انتشارات آموزش و پرورش، ۱۳۵۶.
- فلیس، ویلیام؛ مبانی سینما؛ ترجمه رحیم قاسمیان، تهران: نشر ساقی، ۱۳۸۸.
- گیرو، پی‌یر؛ نشانه‌شناسی؛ ترجمه محمد نبوی، تهران: آگاه، ۱۳۸۰.
- محمدی، محمد؛ فانتزی در ادبیات کودکان؛ {تهران}؛ نشر روزگار، ۱۳۷۸.
- مرینگ، مارگارت؛ فیلمنامه نویسی: آمیزه‌ای از شکل و محتوی فیلم؛ تهران: سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاهها (سمت)، ۱۳۸۱.
- مک‌کی، رابرت؛ داستان: ساختار، سبک و اصول فیلمنامه نویسی؛ ترجمه محمد گذرآبادی، تهران: هرمس، ۱۳۹۲.
- مک‌کی، ابراهیم؛ مقدمه‌ای بر فیلمنامه نویسی و کالبد شکافی یک فیلمنامه؛ تهران: سروش، ۱۳۷۰.
- موریتز، چارلی؛ نگارش فیلمنامه داستانی؛ ترجمه محمد گذرآبادی، تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۹۲.