

چی فیلمینوویسیم؟

ویسپوبیش، سال ۲، شماره ۱۰



«چی بنویسیم؟»

بخش دهم

نوشته: سِرکان اِرتِم

(فیلمنامه‌نویس و استاد فیلمنامه‌نویسی از ترکیه)

ترجمه: اُمید کمالی

سکانس

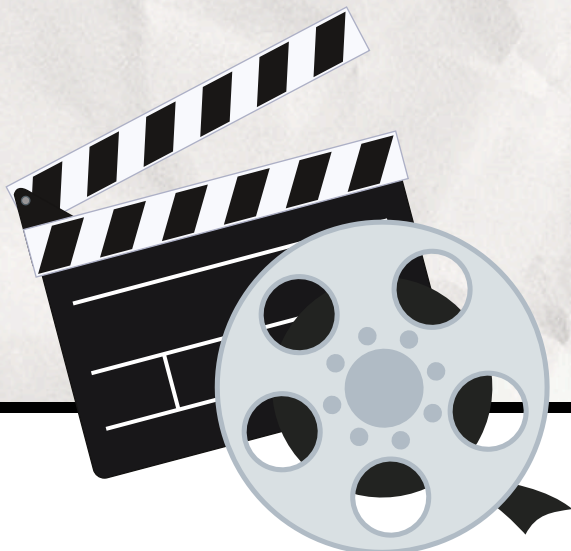
این نخ نباید خیلی کلفت یا خیلی باریک باشد.

اگر کلفت باشد، مَهره‌ها - که همان صحنه‌ها باشند - به سختی حرکت می‌کنند و فاصله بین آنها، سرعت داستان ما را کاهش می‌دهد. اگر هم باریک باشد، ما یک سرعت بی‌معنی و سرگیجه‌آور را تجربه می‌کنیم.

برای تعداد سکانس‌های داستان شما، هیچ محدودیتی وجود ندارد. این داستان شماست که تعداد سکانس‌ها را تعیین می‌کند، چه زیاد و چه کم، بستگی دارد که داستان شما چند بخش اصلی داشته باشد. برای مثال یک فیلمنامه کوتاه که

یک سکانس، از مجموع چند صحنه‌ی یکپارچه تشکیل می‌شود. اگر صحنه‌های فیلمنامه را به عنوان قطعاتی جداگانه در نظر بگیریم، برخی از قطعات با یکپارچگی و نظم به هم پیوسته‌اند و با هم پیش می‌روند. بنابراین سکانس، مجموعه‌ای از چنین صحنه‌هایی است که از چنین قطعاتی تشکیل شده باشد. ترتیب سکانس‌ها پشت‌سرهم یک کل واحد را تشکیل می‌دهند و جریان داستان را می‌سازند که بیننده را از اول فیلم تا آخر آن هدایت می‌کند. یک سکانس، مثل نخ است که مَهره‌های تسبیح را به هم متصل می‌کند. هر مَهره یک صحنه است.

از آنجا که فیلمنامه یک اثر ادبی نیست، بهتر است اطلاعات را به صورت سخنرانی طولانی شخصیت‌ها ننویسید و از جمله‌های توصیفی نیز استفاده نکنید. همین‌طور باید هر اطلاعاتی را درست در جایی به بیننده ارائه دهید که برای پیشبرد داستان مفید باشد. این کار را به روش‌های متفاوتی می‌شود انجام داد؛ برخی از فیلمنامه‌نویسان، اطلاعات داستان را مانند قطعات پازل در جاهای مختلف فیلمنامه جاسازی می‌کنند تا مخاطب، خودش آنها را پیدا کند؛ درحالی‌که برخی دیگر از فلش‌بک (بازگشت به گذشته) استفاده می‌کنند. مهم این است که این دانسته‌ها به بهترین شکل به مخاطب ارائه شوند. البته موضوع فیلم و ژانر آن نیز، اهمیت زیادی در برنامه‌ریزی برای نحوه‌ی ارائه اطلاعات و پیشبرد آن دارند؛ ولی از آنجایی که همیشه یک مقدمه خوب باعث می‌شود که داستان، گیراتر شود باید دقت کنید که در شروع فیلمنامه بیشترین میزان اطلاعات را ارائه دهید تا شخصیت‌ها و نیازها و مشکلات‌شان، کاملاً برای بیننده جا بیفتند و در ادامه‌ی فیلم با نکته مبهمی درباره آنها مواجه نشوند.



فیلمش فقط پنج دقیقه طول می‌کشد، معمولاً فقط یک بخش اصلی دارد و فقط شامل یک سکانس با یک تا نهایتاً سه صحنه می‌شود. ولی اگر در حال نوشتن یک فیلمنامه پلیسی هستید، بخش‌های داستان شما خیلی بیشتر خواهند بود. بخش‌هایی مثل: کشف یک جسد، تلاش برای شناسایی قاتل، تعقیب و گریز پلیس و دستگیری مظنون، بازجویی از مظنون و اصرار او بر بی‌گناهی، کشف جسد‌های جدید، تلاش پلیس برای کشف قاتل اصلی، پیدا کردن قاتل و فرار او، تعقیب و گریز و دستگیری قاتل، و نهایتاً آزاد شدن مظنون بی‌گناه. بخش‌بندی داستان به شما کمک می‌کند تا تسلط بهتری بر سکانس‌های فیلمنامه داشته باشید.

گسترش

گسترش یا همان شاخ و برگ دادن به فیلمنامه، فقط ردیف کردن اتفاقات داستان نیست بلکه شامل دادن اطلاعات مختلف در مورد وقایع داستان، شخصیت‌های داستان و دلایل کارها و حرف‌های‌شان هم می‌شود. برای اینکه مخاطب را با داستان‌تان درگیر کنید، باید تا حد امکان، اطلاعات لازم را در اختیار او قرار دهید. این اطلاعات می‌توانند هم به صورت مستقیم در لابلای گفتگوها باشند، هم به شکل غیرمستقیم با آوردن بعضی نشانه‌ها یا انجام دادن بعضی کارها.

موسیقی و صدا

تابه حال شده که فیلمی را با صدای خاموش تماشا کنید؟ چند دقیقه از یک فیلمی که خیلی دوستش دارید را با صدای خاموش تماشا کنید تا ببینید چه احساسی خواهید داشت. من به شما می‌گویم: هیچ چیز! درست است؟

موسیقی و صدا مثل عصای جادویی هستند که فیلم‌ها را زنده می‌کنند و باعث می‌شوند شما از تماشای‌شان لذت ببرید. موسیقی و صدا، مهار احساسات ما را به دست می‌گیرند و در طول داستان نیز رهای‌شان نمی‌کنند. موسیقی و صدا مثل یک آدم نامرئی در صحنه‌های فیلمنامه‌ی شما هستند. وقتی در صحنه هستند، دیده نمی‌شوند اما هیجان، ترس، غم، شادی و امید تماشاگران را بالا و پایین می‌برند.

تماشاگر، تصاویر فیلم را با چشمان خود روی پرده تماشا می‌کند، صداها را با گوش‌های خود می‌شنود و با روح و احساس خود موسیقی را حس می‌کند. اگر این امکان را به آنها ندهید، مسابقه را با دو امتیاز کمتر شروع خواهید کرد. برای همین، استفاده از صدا و موسیقی در فیلم بسیار حیاتی است. درست است که باید بیشتر چیزها را در داستان خود «نشان دهیم» ولی برای بالا بردن اثر چیزهایی که به شکل‌های مختلف نشان می‌دهیم، می‌توانیم از ابزارهایی استفاده کنیم که موسیقی یکی از آنهاست.

با موسیقی می‌توانیم حس صحنه‌ها را در اختیار گرفته و کم و زیادشان کنیم: ترس، اضطراب یا هیجان را افزایش دهیم و لحظه‌های عاشقانه را به اوج برسانیم. معمولاً هیچ صحنه‌ی مهمی بدون موسیقی کامل نیست.

در بعضی از فیلم‌ها، موسیقی حتی می‌تواند معرف آدم‌های داستان باشد و جنبه‌های مختلفی از شخصیت هر یک را نمایش دهد. یک ریتم ظریف یا یک صدای تند و تیز در لحظه‌ی ورود شخصیت به داستان، می‌تواند در جا بعضی از ویژگی‌های اخلاقی او را به بیننده معرفی کند. در واقع می‌شود فضای بسیاری از صحنه‌ها را با موسیقی کنترل کرد: می‌شود یک صحنه‌ی عاشقانه را با موسیقی، شاعرانه کرد، هیجان را در یک صحنه‌ی اکشن به اوج رساند و اضطراب یک صحنه‌ی نگران‌کننده را در قلب تماشاگر ریخت.

همان‌طور که گفتم، موسیقی مثل عصای جادویی است که اگر به خوبی از آن استفاده شود، می‌تواند معجزه کند. هنوز خیلی‌ها هستند که وقتی فیلمی مثل «پدرخوانده» را به یاد می‌آورند، شروع به زمزمه کردن آهنگ معروف آن می‌کنند. من خودم وقتی به فیلم «راکی» فکر می‌کنم، موسیقی باشکوهش در ذهنم نواخته می‌شود که هنوز هم می‌تواند آدم را به وجد بیاورد. یا موسیقی‌هایی که جاهد برکای برای فیلم‌های قدیمی ترکی ساخته، همیشه حس‌ی زیبا نسبت به

گذشته‌های معصوم و پاک را در ما ایجاد می‌کنند!

اما به یاد داشته باشید که موسیقی تخصص شما نیست. استفاده از موسیقی و جاهای استفاده از آن در هر فیلم به نظر کارگردان (و گاهی هم تهیه‌کننده) فیلم بستگی دارد. شرکت‌های فیلمسازی معمولاً همه‌شان گروه‌های حرفه‌ای شامل آهنگسازان، نوازندگان، صدابرداران و تدوینگران موسیقی در اختیار دارند. آنها هستند که جادوی موسیقی را هر جا که مناسب باشد به فیلمنامه شما اضافه می‌کنند. پس چرا اینجا به آن اشاره کردم؟ خواستم بدانید که موقع نوشتن یک صحنه لازم نیست همیشه نگران باشید که حس و حال لازم را پیدا کرده یا نه. کسان دیگری هم هستند که برای قوی شدن حس صحنه‌ها به شما کمک خواهند کرد.

اما این فقط موسیقی نیست که به یاری تقویت صحنه‌ها می‌آید؛ گاهی جلوه‌های صوتی مثل صدای جیرجیر یک در، صدای قدم‌ها در تاریکی یا صدای باد نیز می‌تواند بر هیجان یک صحنه بیفزاید. شنیدن جیک‌جیک پرنده یا خرخر گربه می‌تواند قلب بیننده را گرم کند. حتی بی‌معنی‌ترین صداها هم گاهی می‌توانند در مرکز توجه قرار گیرند و صحنه را

نجات دهند. مثل صداهای عجیب و غریب ساییده‌شدن فلزها که معمولاً در فیلم‌های ترسناک استفاده می‌شوند و هیچ معنایی ندارند ولی حس وحشت از یک چیز ناشناخته را ایجاد می‌کنند.

صدا آنقدر مهم است که گاهی اوقات می‌تواند جایگزین تصویر شود. مثلاً بارها شده که در فیلم‌ها بجای دیدن تصادف، صدای جیغ ترمز و برخورد سنگین ماشین‌ها و خرد شدن شیشه را بشنویم و ترسناک‌ترین تصادف ممکن را در ذهن خودمان تصوّر کنیم.

برخلاف موسیقی که در اختیار شما نیست، موقع نوشتن فیلمنامه می‌توانید جلوه‌های صوتی مختلفی را در نظر بگیرید و خلّاقانه از آنها برای دادن اطلاعات یا پیشبرد داستان استفاده کنید. با نوشتن انواع صداهای زمینه در صحنه‌های مختلف می‌توانید کاری کنید که هرکس فیلمنامه شما را می‌خواند روح صحنه را بهتر درک کند و صحنه را بهتر در ذهن خودش ببیند. باور کنید یا نه، این کار در فروش فیلمنامه‌تان اثر زیادی خواهد داشت!

شخصیت

شخصیت، آن «چیزی» است که هم مرکز داستان است، هم مالک داستان است و هم داستان را پیش می‌برد، گفتم

۱- برای خیلی از ایرانیان نیز موسیقی فیلم‌های قدیمی ایرانی مثل «سلطان قلب‌ها» به آهنگسازی انوشیروان روحانی یا «قیصر» به آهنگسازی اسفندیار منفردزاده چنین جایگاهی دارند- مترجم

«چیزی» نه «کسی» چون شخصیت‌های يك فیلمنامه می‌توانند انسان، حیوان، جن و پری، موجودات فضایی، ربات، شخصیت انیمیشنی، ابرقهرمان یا حتی یک ماشین باشند. شخصیت می‌تواند مثبت (قهرمان) باشد یا منفی (ضدقهرمان). فرقی نمی‌کند که خوب باشد یا بد، انسان باشد یا حیوان یا موجودی زاده‌ی تخیل ما که هرگز وجود نداشته است. او مرکز اصلی داستان است، چیزی یا کسی که داستان، دُور محور او می‌چرخد. اما در فیلمنامه، ما فقط شخصیت مرکزی نداریم. شخصیت‌های اصلی، مرکز داستان هستند اما شخصیت‌های دیگری نیز در کنار یا در مقابل آنها یا حتی در پس‌زمینه حضور دارند. در برخی فیلم‌ها، شخصیت‌های فرعی آنقدر محبوب می‌شوند که شخصیت اصلی را تحت‌الشعاع قرار می‌دهند، یا شُروری که شما خلق می‌کنید و باعث رنج قهرمان داستان می‌شود، ممکن است از شخصیت اصلی نیز تأثیرگذارتر باشد (حتی اگر در پایان بمیرد).

بنابراین، آفرینش شخصیت، اساسی‌ترین و حیاتی‌ترین مرحله در نوشتن یک فیلمنامه است. شما باید دقیقاً دنبال شخصیتی باشید که با داستان هماهنگ باشد، آن را پیش ببرد، هیجان را به آن وارد کند و ضربه‌ی قاطع را در پایان فیلمنامه بزند. او نیروی محرک داستان شماست و تماشاگر دنبال رسیدن او به نتیجه خواهد بود. شخصیت‌هایی که خوب ساخته شده باشند، هم داستان شما را تقویت می‌کنند و هم هیجان‌اش را افزایش می‌دهند. برعکس، یک شخصیت ناقص می‌تواند کل پروژه را خراب کند. چگونه قهرمانی خلق می‌کنید که

داستان شما را در ذهن همه تماشاگران سینما حک کند؟

شخصیت‌ها در فیلمنامه با وضعیت عاطفی خاص خودشان ساخته و تعریف می‌شوند. به عبارت دیگر، شخصیت فردی یا گروهی که خلق می‌کنید باید هرکدام احساسات و رفتار مستقل و متفاوتی داشته باشند. باید کسی که فیلمنامه را می‌خواند، بتواند صفت‌های آنها را بفهمد و بیان کند. مثلاً اگر راکی را به عنوان نمونه‌ای از یک شخصیت خوب و ماندنی سینمایی در نظر بگیریم، می‌توانیم بگوییم که او «چابک، مصمم، خجالتی و بامزه» است. شخصیت‌هایی که می‌نویسید نباید خیلی پیچیده یا خیلی ساده باشند. هنگام ساختن آنها می‌توانید از افرادی که می‌شناسید یا از شخصیت‌های داستان‌ها الهام بگیرید. بهترین کار البته این است که بتوانید او را خودتان با خیالپردازی بسازید و کم‌کم کامل‌اش کنید.

وقتی فیلمنامه را برای تهیه‌کننده یا کارگردان ارسال می‌کنید، احتمالاً می‌خواهند پرونده تحلیل شخصیت‌های فیلمنامه را هم برای‌شان بفرستید؛ زیرا این تحلیل‌ها هم به درک هر شخصیت کمک می‌کند و هم باعث می‌شود یافتن بازیگر مناسب برای نقش راحت‌تر شود. من توصیه می‌کنم موقع طراحی داستان فیلمنامه یا پیش از شروع نوشتن‌اش، خودتان چنین پرونده‌هایی برای هرکدام از شخصیت‌های داستان بسازید: او کیست؟ گذشته‌اش چیست؟ کجا و در چه خانواده‌ای بزرگ شده؟ به چه ارزش‌هایی پایبند است؟ از چه چیزهایی می‌ترسد و چه سختی‌هایی را از سر گذرانده؟ حتی گاهی، توصیف آن‌که پدر و مادر و دوستانش چه جور آدم‌هایی بودند و هستند نیز به شما

کمک می‌کند تا شخصیت داستان/فیلمنامه‌تان را بهتر بشناسید. لازم به گفتن نیست که هرچه کسی را بیشتر بشناسید، راحت‌تر می‌توانید حدس بزنید که او در برابر هر اتفاق داستان، چه واکنشی از خود نشان خواهد داد؛ در نتیجه، داستان‌تان هم راحت و منطقی پیش می‌رود.

یک شخصیت خوب، به اندازه‌ی یک فیلمنامه‌ی خوب اهمیت دارد؛ ولی شخصیت‌های بد مثل زامبی‌ها هستند: کسل‌کننده، بی‌احساس، بی‌هویت و خطرناک!

پایان قسمت دهم؛
ادامه دارد...

