

# ۱۰۱ نکته‌ی فیلم‌نامه‌نویسی

نویسنده: الکسیس نیکی  
مترجم: محمد گذرآبادی



## مبانی فیلمنامه‌نویسی

### ۱ | فیلمنامه به مثابه نقشه

فیلمنامه را اغلب با نقشه‌ی ساختمان مقایسه می‌کنند که قیاس بجایی است. نقشه‌ی ساختمان، معرف تصوری است که در ذهن معمار شکل گرفته است. این نقشه، اطلاعات دقیقی را درباره‌ی ساختار، نسبت‌ها و مواد و مصالح ساختمان فراهم می‌کند و کارگران را قادر می‌سازد آنچه را معمار دیده ببینند و بسازند. بر همین سیاق، فیلمنامه معرف تصور فیلم‌نویس است و به خواننده - و بعداً، گروه سازنده‌ی فیلم - کمک می‌کند آنچه را نویسته دیده، ببینند. در فیلم و کیل هادساکر (نوشته‌ی ایتن و جوئل کوئن و سَم ریمی)، تیم رابینز نقش آدمی دهاتی را بازی می‌کند که مصمم است در دهه ۱۹۴۰ در نیویورک، مدیر اجرایی موفقی بشود. او طرحی از اختراع جدید خود را به همه ارائه می‌کند. متأسفانه طرح او از دایره‌ی ساده‌ای که روی تکه‌ای کاغذ کشیده شده تجاوز نمی‌کند. درحالی‌که با هیجان لبخند می‌زند، توضیح می‌دهد «می‌دونید، برای بچه‌ها...!» اما کسی منظور او را درک نمی‌کند. هیئت مدیره‌ی صنایع هادساکر به عقل او شک می‌کنند. آنها درک نمی‌کنند

## ۲ | هنر جمعی

وقتی چند ماه و حتی چند سال صرف پرورش داستان کردید، گوش دادن به کسانی که می‌گویند فیلم‌نامه‌تان نیاز به بازنویسی دارد، کار آسانی نیست. اما واقعیت این است که ساخت فیلم به صدها کارشناس نیاز دارد. همکاران تان نیز آدم‌های خلاقی هستند و باید به آنها هم اجازه بدھید قریحه و نظر خود را وارد محصول نهایی کنند.

کارگردان راندا هینز<sup>1</sup> می‌گوید "برخورد و اختلاف نظر خلاقه ضروری است؛ ذهن را باز می‌کند و آن را به تلاش و امید می‌دارد؛ باعث می‌شود دو نفر چیزی را باساند بزرگ‌تر از آنچه هر یک به تنها می‌توانست بسازد."

بازنویسی‌ها، یادداشت‌های استودیو، جهنم پرورش فیلم‌نامه و دخالت بازیگر و کارگردان جزو واقعیت‌های زندگی فیلم‌نامه‌نویس است. چگونه نویسنده از پشت صفحه‌ی کامپیوتر بلند می‌شود و راهی برای همکاری می‌یابد؟

هینز می‌گوید "باید بدانید چقدر انعطاف‌پذیر هستید. باید اطمینان حاصل کنید با کارگردان یا تهیه‌کننده‌ای که با اوی کار می‌کنید، درباره‌ی فیلمی که سعی دارید باسازید، اتفاق نظر دارید. در غیر این صورت، یعنی اگر دو فیلم مختلف می‌سازید، فیلم‌نامه به جایی نمی‌رسد."

پیشنهادهای دیگران ممکن است همیشه عالی نباشند، ولی این توانایی بالقوه را دارند که مشکلات واقعی را آشکار سازند. بر عهده‌ی شماست که این مشکلات راشناسایی کنید و دنبال راه حل‌های خلاقانه برای آنها باشید. با کسب تجربه‌ی بیشتر یاد می‌گیرید کدام نبردها ارزش جنگیدن دارند.

1. Randa Haines

که او هولا هوپ<sup>1</sup> را اختراع کرده است؛ وسیله‌ای که تب آن به زودی تمام کشور را فراخواهد گرفت. شخصیت تیم رابینز، در ذهن خود تصور دقیقی داشت اما طرح ابتدایی او قادر نبود آن تصور دقیق را به دیگران انتقال دهد. فیلم‌نامه در واقع فرصت شماست برای انتقال تصوری که در ذهن دارید. اگر تهیه‌کننده نتواند فیلم را در ذهن مجسم کند، هرگز فیلم‌نامه را نخواهد خرید.

1. Hula hoop