



# نقشه فیلم

«روح الله مال میر»

## ایستگاه اول: قالب‌های فیلم‌سازی

اولین سؤال برای نوشتن فیلم‌نامه به نظرم این خواهد بود که: «از کجا شروع کنیم؟» پاسخ من این است: «اول برو قالب‌ها و روش‌های فیلم‌سازی را بشناس.» فیلم‌ها معمولاً در قالب‌های داستانی، مستند و پویانمایی به صورت رئال و یا غیررئال تولید می‌شوند. شما دوست دارید در چه قالبی فیلم بسازید؟ اگر می‌خواهید فیلم داستانی رئال بسازید، پس حتماً شروع کنید نمونه‌های موفق آن را ببینید. اگر می‌خواهید داستانی غیررئال (پویانمایی) بسازید هم باز فرقی نمی‌کند. باید نمونه‌های خوب و موفق آن را ببینید. وقتی تصمیم خود را گرفتید و در این ایستگاه به شناخت کافی و لازم رسیدید، راهی ایستگاه بعدی شوید.

## ایستگاه دوم: ایده

ایده همان جرقه‌ای است که یکباره در ذهن شما زده می‌شود و خیلی گنگ و نامعلوم است. البته ایده‌ها همین‌طوری به ذهن شما خطور نخواهند کرد. بلکه باید با تلاش و تمرین آن‌ها را کشف کنید. بله باید کشف کنید، چون به نظر من ایده کشف کشف‌ناشده‌هاست. به این ایده‌ها توجه کنید:

الف) چند نوجوان در کوچه دور یک چاله ایستاده‌اند و توپ داخل چاله را نگاه می‌کنند.

ب) در یک شب توفانی، لباس مردانه‌ای روی بند رخت به شدت مقاومت می‌کند.

ج) دختر بچه‌ای لباس‌های یک مترسک را پوشیده و میان گندم‌زار ایستاده است.

د) مردی قوی هیکل هر روز صبح با یک چکش کوچک و یک بطری آب به کوه می‌رود.

این چهار مورد ممکن است در عالم واقعیت وجود داشته باشند و یا اینکه وجود نداشته باشند و شما در ذهن خودتان آن‌ها را خلق کرده باشید. در هر صورت شما باید بدانید این ایده‌ها را در کدام قالب و روش می‌خواهید به فیلم تبدیل کنید. به روش رئال یا غیررئال؟ برای مثال، ایده الف برای یک فیلم داستانی رئال مناسب است. ایده دوم برای یک فیلم پویانمایی مناسب است.

سؤال بعدی که برای شما پیش خواهد آمد این است که: «این نمونه‌ها را به عنوان یک ایده می‌توان پذیرفت یا خیر؟» بستگی دارد به نگاه، استعداد، دانش و همت شما. اگر اراده کنید و روی آن‌ها وقت بگذارید، حتماً به ایده موفق تبدیل می‌شوند. ولی اگر به سادگی از کنار آن‌ها بگذرید، مسلم است که ایده به‌دردبختی نخواهند بود.

## ایستگاه سوم: طرح

بعد از انتخاب ایده، به ایستگاه طرح می‌رسید. طرح از ایده گسترده‌تر است و آغاز، میانه و پایان دارد. دوست دارید یکی از ایده‌های ذکر شده را به طرح تبدیل کنیم؟ نظراتان در مورد ایده الف چیست؟ بله من هم موافقم. پس ایده الف را به یک طرح تبدیل می‌کنیم. طرحمان را به چند قسمت تقسیم می‌کنیم. به صورت روبرو:

دوست دارید فیلم بسازید؟ بسیار خوب بسازید. برای کار دوربین فیلم‌برداری ندارید؟ حق با شماست، لازم نیست حتماً یک دوربین فیلم‌برداری حرفه‌ای داشته باشید. بله درست است، با همان گوشی همراهتان هم می‌شود یک فیلم کوتاه ساخت. پس مشکل کجاست؟ شروع کنید دیگر. نه فردا دیر است، همین امروز کار فیلم‌برداری را شروع کنید. آماده‌اید؟ بروید و شروع کنید.

فقط چند لحظه صبر کنید، فیلمتان درباره چیست؟ عرض کردم فیلمتان درباره چیست؟ فعلاً معلوم نیست؟ مگر می‌شود؟ شما قرار است با تولید فیلمتان یک گنج پنهان شده را کشف کنید. برای یافتن گنج مگر می‌شود بدون داشتن نقشه دست به کار شد؟ بله مسلم است که به یک نقشه نیاز دارید. فیلم‌سازی هم مانند یافتن گنج، به نقشه نیاز دارد. چرا می‌خندید؟ باور کنید جدی می‌گویم. اگر حرفم را قبول ندارید گوشی همراهتان را کناری بگذارید و بنشینید تا برایتان بگویم موضوع از چه قرار است. نشستید؟ بسیار خوب، شروع می‌کنم.

منظورم از نقشه گنج در کار فیلم‌سازی، داشتن فیلم‌نامه است. فیلم‌نامه همان طرح و نقشه‌ای است که شما را به جادوی سحرانگیز فیلم می‌رساند. فیلم‌نامه طرحی است برای ساختن یک فیلم. **اروین آر بلکر** در کتاب «عناصر فیلم‌نامه» به نقش مهم فیلم‌نامه‌نویس اشاره می‌کند و می‌گوید: «فیلم‌نامه‌نویس جایگاه مهمی در ساخت فیلم دارد و کمتر تهیه‌کننده و کارگردانی است که عقیده‌ای خلاف این داشته باشد.»

هیچ فیلمی بدون داشتن فیلم‌نامه کلید نمی‌خورد. حتی اگر کسی آرشیمی از فیلم‌های گرفته‌شده داشته باشد، بدون یک نقشه از قبل طراحی شده نمی‌تواند به تصویرهای گرفته‌شده سر و سامان بدهد و آن را به عنوان یک فیلم، ارائه دهد. پس شک نکنید که بدون داشتن این نقشه ارزشمند اگر بیل و کلنگ بردارید و یک عمر زمین را بکنید، به هیچ گنجی در عرصه فیلم‌سازی نخواهید رسید. حتماً می‌پرسید برای دست یافتن به این نقشه گنج چه باید بکنیم؟ سؤالی کاملاً منطقی و بجاست. شاید بعضی از آدم‌های دور و برتان از این نقشه‌ها داشته باشند. به سراغشان بروید و آن نقشه (فیلم‌نامه) را از آنان بخرید و یا هر طور دیگر که توافق می‌کنید، از آن برای تولید فیلمتان استفاده کنید. اما من از شما یک سؤال مهم دارم. در این دنیایی که همه به فکر یافتن گنج و جواهر هستند و هر روز بیشتر از روزهای قبل چند متر زمین را می‌کنند، چند نفر پیدا می‌شوند که نقشه گنج داشته باشند و به راحتی آن را به دیگران بفروشند و یا در ازای دریافت خدماتی، آن را معامله کنند؟ بله درست است خیلی کم پیدا می‌شود. بنابراین من برای شما پیشنهادی گران‌قیمت دارم. پیشنهادی که باید بهای آن را بپردازید. بهای آن تصمیم، اراده و همت شماست! من به شرطی پیشنهادم را به شما می‌گویم که واقعاً تصمیم بگیرید خودتان یک نقشه گنج طراحی کنید. اگر حاضرید بهای آن را بپردازید، من هم آماده‌ام که پیشنهادم را برایتان رو کنم. پیشنهاد من این است: «بیاید فوت‌وفن فیلم‌نامه نوشتن را خودتان یاد بگیرید!» تعجب کردید؟ تعجب ندارد. اگر واقعاً دوست دارید وارد عرصه فیلم‌سازی شوید و چند صباح دیگر شما را به عنوان یک فیلم‌ساز موفق بشناسند، پس باید از حالا شروع کنید.



● آغاز<sup>۲</sup>

۱. شش نوجوان ۱۳-۱۲ ساله در کوچه با یک توپ پلاستیکی فوتبال بازی می‌کنند. پسر بچه دیگری، در حالی که کتاب علومش را در دست دارد، از راه می‌رسد و از بچه‌ها می‌خواهد که او را هم در بازی بپذیرند. اما آن‌ها قبول نمی‌کنند. پسر بچه به گوشه‌ای می‌رود و خودش را با کتابش مشغول می‌کند.

● گره افکنی<sup>۵</sup>

۲. شوت یکی از بچه‌ها باعث می‌شود توپ به داخل چاله‌ای بیفتد که کنار دیوار است. همه با عجله دور چاله جمع می‌شوند. (همان ایده‌ای که به ذهنشان رسیده بود و سر و ته نداشت.) یکی از بچه‌ها با عجله به داخل حیاط خانه‌شان می‌رود و چوب بلندی را می‌آورد. سر چوب را به داخل چاله فرو می‌کند ولی هر چه او و بقیه تلاش می‌کنند، نمی‌توانند توپ را بیرون بکشند.

● کشمکش<sup>۳</sup>

۳. صاحب توپ و کسی که آن را داخل چاله انداخته است، با هم درگیر می‌شوند و سر و صدای بچه‌ها بالا می‌گیرد. بچه‌ها در دو گروه، همه با هم دست به یقه می‌شوند.

● گره‌گشایی<sup>۶</sup>

۴. درست زمانی که بچه‌ها دو گروه شده‌اند و با هم دعوا و کتک کاری می‌کنند (اوج کشمکش)، همان پسر بچه‌ای که راهش نداده بودند فوتبال بازی کند، برمی‌خیزد و با صدای بلند داد می‌زند: «من می‌تونم بیماریش بیرون». بچه‌ها دست از دعوا می‌کشند و به طرف او می‌روند. از او می‌پرسند: «چطوری؟» او به شرطی جواب آن‌ها را می‌دهد که بعد از بیرون آوردن توپ اجازه بدهند با آن‌ها بازی کند. خب مسلم است همه قبول می‌کنند و می‌پذیرند، چرا که دستشان زیر سنگ است. حالا شما باید خیلی تمرکز کنید و از زاویه‌های متفاوت مشکل ایجاد شده در طرح را بررسی کنید تا به راه حل آن برسید. یک شنونده باتجربه احتمالا از خودش خواهد پرسید: «چرا توپ پلاستیکی؟ چرا داخل یک چاله؟ چرا کتاب علوم؟» و من به او خواهم گفت: «خب معلوم است، یک نویسنده اهل مطالعه برای گره‌گشایی داستان‌ش باید از همان عناصر داخل داستانش استفاده کند، پس باید عناصری را داخل داستان بیاورد که جنبه کاربردی داشته باشند». بیهوده که کتاب علوم را به دست آن پسر بچه مظلوم نداده است.

پسر بچه یکی از صفحه‌های کتابش را باز می‌کند و به آن‌ها نشان می‌دهد. شاید داخل آن صفحه نوشته شده باشد: «جسام سبک روی آب می‌ایستند». بچه‌ها با دیدن این جمله چند لحظه به هم نگاه می‌کنند و بعد با فریادی از سر شوق هر کدام به سمتی می‌دوند.

● پایان<sup>۸</sup>

۵. بله درست حدس زدید! چند لحظه بعد بچه‌ها با ظرف‌های کوچک و بزرگ پر از آب از راه می‌رسند و ظرف‌های خود را در چاله خالی می‌کنند. توپ پلاستیکی از داخل چاله بالا می‌آید و فریاد شادی بچه‌ها در کوچه می‌پیچد.

ایستگاه آخر: فیلم‌نامه<sup>۱</sup>

بعد از گسترش ایده و تبدیل آن به طرح و مشخص کردن ابتدا، میانه و پایان آن، حالا نوبت تبدیل آن به فیلم‌نامه است. «سید فیلد»<sup>۱</sup> فیلم‌نامه را در کتاب «چگونه فیلم‌نامه بنویسیم» این گونه تعریف می‌کند: «فیلم‌نامه داستانی است که به وسیله تصویر گفته می‌شود.» فیلم‌نامه در واقع دستور کار برای کارگردان است. اما مراقب باشید: نباید در کار کارگردان دخالت کنید. حالا که با هم یک ایده را کشف و آن را به طرح تبدیل کردیم، بیایید نحوه تبدیل آن به فیلم‌نامه را هم تمرین کنیم. به این پرسش و پاسخ‌ها خوب توجه کنید:

۱. ماجرای طرح شما در کجا اتفاق افتاده است؟ داخل یک کوچه.
۲. در چه زمانی از شبانه‌روز؟ عصر.
۳. این ماجرا در یک فضای داخلی مثل داخل یک ساختمان رخ می‌دهد یا در یک فضای خارجی مثل کوچه و خیابان؟ خارجی.

با توجه به پاسخ این سؤالات شما به تعریف واژه‌ای به نام «صحنه»<sup>۱۱</sup> دست پیدا می‌کنید. مکان فیلم‌برداری را صحنه گویند. در یک صحنه به فضای حاکم بر آن، بازی بازیگر، دیالوگ و اتفاقاتی که در آن مکان صورت می‌گیرد، پرداخته می‌شود.

**پس اولین تیتراژ فیلم‌نامه شما تعیین صحنه می‌شود:**  
«صحنه ۱ روز - خارجی - کوچه»

بعد از مشخص کردن تیتراژ صحنه حالا باید چیزهایی را بنویسید که کارگردان بتواند آن‌ها را به تصویر بکشد. مثلا «شش نوجوان ۱۲ تا ۱۳ ساله در کوچه با یک توپ پلاستیکی فوتبال بازی می‌کنند. نوجوان هفتم با کتاب علوم مدرسه‌اش که در دست دارد، از راه می‌رسد و بازی آن‌ها را نگاه می‌کند.» توجه داشته باشید که فیلم‌نامه را به زبان حال باید بنویسید نه به زبان گذشته و یا آینده. مثلا نمی‌توانید بنویسید: «شش نوجوان ۱۲ تا ۱۳ ساله در کوچه با یک توپ پلاستیکی فوتبال بازی می‌کردند.» فعل می‌کردند مربوط به گذشته و در نگارش فیلم‌نامه غلط است.

حالا یک سؤال مهم از شما می‌پرسم: «کل ماجرای طرح شما از آغاز تا پایان در کجا و در چه زمانی رخ داد؟» پاسخ این است: «داخل یک کوچه و عصر.» بنابراین، کل فیلم شما در یک صحنه خلاصه می‌شود و دیگر لازم نیست آن را به صحنه‌های دیگر تقسیم کنید.

ایستگاه آخر آخر: نام‌گذاری

پس از تکمیل فیلم‌نامه نوبت به نام‌گذاری آن می‌رسد. به نظر شما چه عنوانی برای این فیلم‌نامه مناسب است؟ عنوان «بازی» چطور است؟ و یا عنوان «دوستی»؟ عنوانی که شما انتخاب می‌کنید خیلی مهم است. باید برای شنونده و یا خواننده جدید و جذاب و تأمل برانگیز باشد.

متن کامل فیلم‌نامه ایده الف را که با هم ایستگاه به ایستگاه پشت سر گذاشتیم، قبلاً با عنوان «مثل آب خوردن» در کتاب «زمینی به اندازه پوست یک گاو» به چاپ رسیده است. ایده این فیلم‌نامه را به این دلیل برای شما مطرح کردم که شاید در نگاه اول فکر می‌کردید این ایده چندان هم برای تولید یک فیلم کوتاه، جالب و جذاب نیست. ولی حالا می‌شنوید که این ایده قبلاً به یک فیلم‌نامه تبدیل شده و تازه در یک کتاب هم به چاپ رسیده است! مطالعه فیلم‌نامه‌های چاپ‌شده به شما کمک خواهد کرد تا راه رسیدن به گنج آرزوهایتان را زودتر بیابید. موفق باشید.

پی‌نوشت‌ها

1. Irwin R. Blacker
2. Idea
3. Plot
4. Beginning
5. Complication
6. Conflict
7. Resolution
8. End
9. Screenplay
10. Syd Field
11. Location

منابع

۱. بلکر، اروین آر (۱۳۹۱). عناصر فیلم‌نامه‌نویسی. ترجمه محمد گذرآبادی. انتشارات هرمس. تهران. چاپ سوم.
۲. فیلد، سید (۱۳۹۳). چگونه فیلم‌نامه بنویسیم. ترجمه عباس اکبری. نشر نیلوفر. چاپ هشتم.
۳. مالمری، روح‌الله (۱۳۹۶). زمینی به اندازه پوست یک گاو. انتشارات منادی تربیت. تهران.

