



# حادثه کلیدی و نقطه عطف اصلی اول دو روی یک سکه

آموزش نقطه چرخش اصلی شماره ۱ در فیلمنامه نویسی  
تالیف: توسعه دهنده نرم افزار اوران - تیم طراحی نرم افزار سناریست «نسخه حرفه ای»

جلسه دهم

بروزرسانی: نسخه آزمایشی

**Everun**  
SOFTWARE DEVELOPER

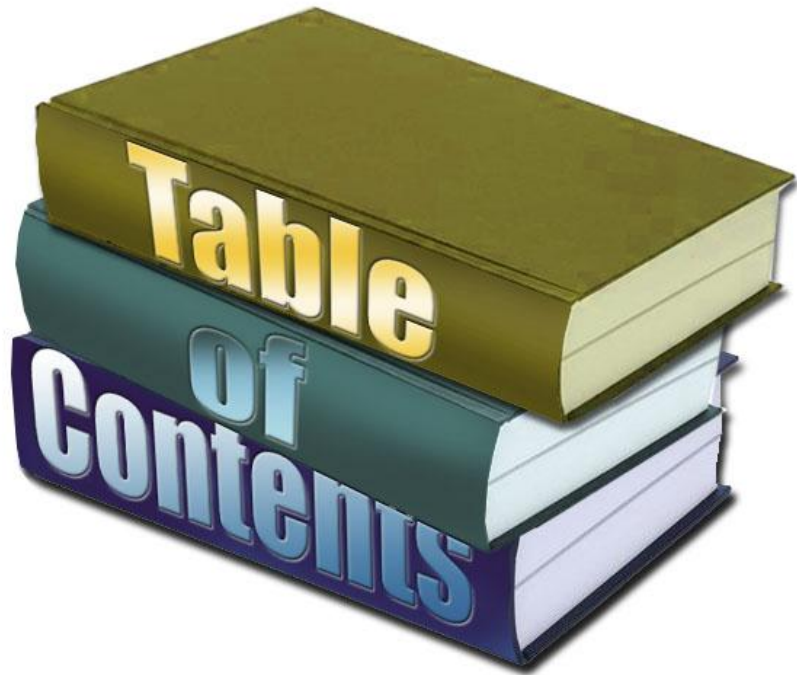
دارای مجوز نشر آنلاین مرکز توسعه فن آوری  
اطلاعات و رسانه های دیجیتال  
کلیه حقوق مادی و معنوی این اثر متعلق به توسعه  
دهنده نرم افزار اوران می باشد.



samandehi.ir

مستاد ساماندهی پایگاه های اینترنتی

# فهرست مطالب



- مقدمه
- مفهوم نقطه عطف
- تفاوت میان حادثه انگیزنده و نقطه عطف اصلی اول
- لزوم تناسب بین حادثه محرک و نقطه چرخش اصلی اول
- مثالهایی برای مقایسه حادثه انگیزنده و عطف ۱ در فیلمهای معروف
  - ماتریکس ، نابخشوده ، برباد رفته ، حس ششم و جنگ ستارگان
- مقایسه حادثه انگیزنده ، حادثه کلیدی ، عطف ۱ و واکنش کلیدی
- مهمترین لحظه داستان : نقطه عطف اصلی اول
- مثالهایی برای نقطه عطف اصلی اول در فیلمهای معروف و ادبیات فاخر جهان
  - اگر می ماندم، وقتی که تو خواب بودی، غرور و تعصب، زندگی فوق العاده، Olympus Has Fallen و Panic room و...
- دلیل جایگذاری عطف اول در ۲۵ درصد ابتدایی داستان
- محتوای کلی نقطه عطف اصلی اول
- استراتژی های دراماتیک نقطه عطف اصلی اول : تله ، تکلیف ، اولتیماتوم ، پیگرد
- چک لیست نهایی
- نقطه عطف اصلی اول فیلمنامه «برگرد کاتسوری»



## مقدمه

چیزی که در ادامه خواهید خواند ممکن است برای همیشه زندگی شما را در حوزه نویسندگی تغییر دهد. یکی از مهمترین لحظه ها در داستان شما زمانی است که همه چیز برای قهرمان تغییر می کند. آن هنگام که هر چه قهرمان تا کنون بر اساس تجربیات زندگی اش بر آن باور داشته، ناگهان تغییر می کند و تغییر جهت می دهد. ناگهان گزینه های جدیدی روی میز می آید. و باعث می شود که قهرمان داستان شما با این تغییر به چالش کشیده شود و رهسپار راهی شود که تا کنون به مخیله اش هم نرسیده بود و به عنوان بخشی از این سرنوشت جدید، خواننده باید بتواند تا حدودی موانع و مخاطرات احساسی یا فیزیکی در راه پیش روی قهرمان داستان را حس کند، حدس بزند و با او همراه شود.

لحظه ای که داستان شما را تغییر می دهد. لحظه ای است که داستان اصلی شما و **حرکت جدی قهرمان** آغاز می شود. هر چیزی که تا کنون و قبل از این نقطه انجام شده فقط تهیه مقدمات برای این حرکت بوده است. به این نقطه، **نقطه عطف اصلی اول** می گویند و به هیچ عنوان نمی توانید سرسری از آن عبور کنید، چون بعد از حادثه انگیزنده، مهمترین نقطه داستان شماست.

این بحث آنچنان مهم است که اگر زندگی یک نویسنده را به عنوان یک داستان در نظر بگیریم، نقطه عطف اول داستان زندگی حرفه ای او درک این جلسه آموزشی و فهم این اصل مهم در داستان پردازی است. چون اگر متوجه این اصل نشود به احتمال بسیار زیاد هیچگاه قادر به نوشتن و آنگاه فروش داستان خود نخواهد بود. وقتی با این مفهوم آشنا شوید و در پرداخت آن مهارت پیدا کنید، در قلمرو معماری داستان اسم و رسمی به هم می زنید و صاحب قسمتی از این قلمرو خواهید شد. این دقیقاً همان چیزی است که باعث می شود روزی آثار شما چاپ شوند یا ساخته شوند. این یک گزینه جدید روی میز نویسندگی شماست و راه جدیدی پیش روی شماست. و تنها چیزی که شما را در این راه ایستاده و مقاوم نگاه می دارد درک و فهم این اصل است.

نویسندگان عزیز ؛

چنانچه تا کنون ما را دنبال کرده باشید، مستحضرید که در ۹ جلسه قبلی، به ترتیب، تم، ایده، ژانر، کاراکتر و ساختار را مورد بررسی تخصصی قرار داده ایم. در جلسه ششم پایان بندی فیلمنامه و صحنه پایانی را مفصل شرح دادیم. سپس صحنه افتتاحیه را به تفصیل شناختیم. بعد با کلیات پرده اول در جلسه هشتم آشنا شدید. سپس حادثه انگیزنده را شناختید. اکنون در جلسه دهم، نوبت بررسی تخصصی تر **حادثه کلیدی** و **واکنش کلیدی** است که این هر دو ، **نقطه عطف اصلی اول** را تشکیل می دهند. عبارت اصلی به این دلیل آورده می شود که **یک فیلمنامه قرار نیست الزاماً محدود به دو نقطه عطف باشد**. این تعداد ممکن است بسیار بیشتر باشند. مثلاً حادثه انگیزنده ، یا همان حادثه محرک، در صورتی که واکنش قهرمان را در پی داشته باشد و در نتیجه باعث چرخش (هر چند جزئی) داستان شود، یک نقطه عطف است. اما از لحاظ اهمیت ، دو نقطه هستند که در هر فیلمنامه باید از سایر نقاط عطف متمایز باشند. ما این دو نقطه عطف را **نقاط عطف اصلی** می نامیم.

در این جلسه ابتدا با مفهوم نقطه عطف آشنا می شویم. همانطور که می دانید بسیاری از فیلمنامه نویسان گاه در شناخت تفاوت بین ۱- حادثه انگیزنده ، ۲- حادثه کلیدی ۳- نقطه عطف اول اصلی ۴- واکنش کلیدی، دچار مشکل اند یا در بدترین حالت اصلاً تفاوتی بین آنها قائل نمی شوند. پس برای تعریف مفهوم **نقطه عطف اول اصلی** ، تفاوت بارز آن با **حادثه انگیزنده** و تفاوت مرزی و باریک **واکنش کلیدی** با **حادثه کلیدی** را بررسی می کنیم. اینگونه بسیار منطقی تر و با دیدی بازتر با این نقطه عطف مهم اصلی آشنا می شویم. سپس مستقیماً به سراغ نقطه عطف اول می رویم. در تمام این مدت آنقدر مثال های مختلف از سینما و ادبیات خواهیم آورد که مطلب کاملاً روشن شود و تمام ابهامات برطرف شود.



بعد از شناسایی نقطه عطف ۱: ( حادثه کلیدی + واکنش کلیدی) ، ما به ذکر نکاتی که باید در بازه زمانی بین حادثه کلیدی و واکنش کلیدی رعایت شود می پردازیم.

در ابتدا سه محتوای کلی برای حادثه کلیدی منجر به واکنش کلیدی در نظر می گیریم و از ترکیب این سه، ۷ تغییر جهت برای داستان در نظر می گیریم.

سپس تعدادی از استراتژی های رایج برای کاراکتر اصلی در این بازه مورد بررسی قرار می گیرد.

و در نهایت با سوالاتی که به صورت چک لیست برای کنترل این نقطه آماده کرده ایم مواجه خواهید شد. چک لیستی کامل که ابتدا با ۴ سوال بسیار حیاتی و سپس با ۱۰ سوال تکمیلی فیلمنامه خود را کنترل خواهید کرد.

و با استفاده از محتوای آموزشی این جلسه و چک لیست آن، نقطه عطف اصلی اول فیلمنامه « برگرد کاتسوری» طرح ریزی می شود.

با ما همراه باشید...





## نقطه عطف چیست؟

هر داستان تشکیل شده از یکسری **حرکات**، **حوادث** و **حقایق** کوچک و بزرگ که کنش یا تنش را هستند. بر مبنای این حرکات، حوادث و حقایق، **تصمیم** و **واکنش** ایجاد شده توسط قهرمان در جهت بازگشت به حالت تعادل انجام می‌شود. که این مجموعه علت (حرکات) کنش، حوادث یا حقایق، و معلول (تصمیم و واکنش)، نقطه (عطف) را تشکیل می‌دهند. این نقاط باعث میشوند طرح داستان مرتب تغییر کند، پیوسته پویا باشد و مخاطرات دائما افزایش یابند و کنش‌ها و واکنش‌های بعدی تولید شوند.

داستان‌ها مجموعه‌ای هستند متشکل از تعدادی صحنه. بعضی از این صحنه‌ها قابل پیش‌بینی هستند و ما انتظار رخداد آنها را داریم. بعضی این صحنه‌ها برای تاکید بیشتر بارها تکرار می‌شوند. اما بعضی از صحنه‌ها فقط یکبار رخ می‌دهند و همه چیز را تغییر می‌دهند.

این تغییر دهنده جهت داستان را **نقطه عطف** گویند.

آنها میزان اهمیت المان‌ها و حوادث مهم را به صورت کاملا واضح مشخص کنند. حوادثی که واکنش و تصمیم‌های قهرمان داستان را در پی دارند و باعث تغییر جهت داستان و تغییر نتیجه داستان خواهند شد. داستان شما می‌تواند هر چقدر که می‌خواهید نقاط عطف داشته باشد. بعضی از این نقاط عطف تغییر زیادی ایجاد نمی‌کنند و بعضی به شدت تغییر ایجاد می‌کنند. به هر روی نقطه عطف تنها فاکتوری است که باعث می‌شود داستان رو به جلو حرکت کند. نقطه عطف همه چیز را با هم مخلوط می‌کند، و باعث می‌شود که تنش موجود و رویارویی و درگیری تازه و نو به نظر رسد. سبب می‌شود کاراکتر شما دچار رکود و سکون نشود و ریتم داستان حفظ شود.



درب ۱: حادثه

درب ۲: واکنش



راهرو: نقطه عطف

9-93

# ماتریکس

## حادثه انگیزنده

حادثه انگیزنده در فیلم ماتریکس تصمیم و پیام مورفوس است مبنی بر این که آقای نئو/ندرسن همان شخصی است که به دنبالش می‌گشته است. (صفحه ۲ از ۳۰۱) همین یک تصمیم، ریشه تمام سه گانه ماتریکس است. زیرا اگر او را بر نمی‌گزید، تمام نسل بشر، همچنان در نهایت آرامش در پيله خود و در دنیایی مجازی عمر می‌گذراند. بدون حادثه انگیزنده، داستانی هم نخواهد بود. اینجاست که باید به دقت توجه کنید: انگیزنده و محرک داستان لزوماً یک حادثه نیست می‌تواند یک تصمیم باشد: یک تصمیم یا یک حادثه انگیزنده (که اصطلاحاً تا انتهای آموزش به آن، حادثه انگیزنده می‌گوییم)

wake up neo ...



## آیا حادثه کلیدی و واکنش کلیدی یکی هستند؟

آیا شما هم متوجه مطلبی مبهم در تعریف حادثه کلیدی و واکنش کلیدی شده اید؟! به نظر می‌آید که این دو خیلی شبیه هم هستند. هر دو لحظات بسیار عمیق شخصی هستند. هر دو حوادثی هستند که پروتاگونیست نمی‌تواند نادیده بگیرد. به هر دو نقاط بی بازگشت می‌گویند. پس تعجبی نیست که ما همه دچار سردرگمی و ابهام در خصوص مفهوم هر دو اصطلاح شده ایم. البته اینکه فرض کنیم هر دو یکی هستند یک فرضیه ساده و البته تا حدودی درست است اما چرا؟ به این دلیل که در بسیاری از داستان‌ها حادثه کلیدی و واکنش کلیدی بسیار به هم نزدیک هستند و برای چشم غیر قابل مسلح، غیر قابل تشخیص. اما واقعیت اینگونه نیست.

حادثه کلیدی و واکنش کلیدی در واقع دو مفهوم مجزا و مهم دو روی یک سکه اند. در واقع بهترین تعبیر که می‌توان برای این دو مفهوم بکار برد اینست که این دو پشت و روی یک دروازه هستند. و آنها دقیقا دو حادثه کاملا متوالی هستند و معمولا به سرعت پشت سر هم رخ می‌دهند. یعنی ابتدا حادثه کلیدی و بلافاصله یا در همان لحظه واکنش کلیدی.

حال بیاید مثالهای بیشتری را در مورد [عطف ۱] ببینیم:

برای اینکه بفهمیم چقدر [عطف ۱] مهم است، در اینجا چند نمونه از [عطف ۱] فیلمهای مختلف را به صورت نمایان تر خواهیم آورد

### Something's Gotta Give:

با اینکه ۶۰ ساله است، خوشتیپ و جذاب، هری سن بورن با زن هایی نصف سن خودش قرار می گذرد و مخ آنها را می زند. اما در رابطه با یکی از دوست دخترها، مادر دختر بی اطلاع وارد رابطه آن دو می شود (سرانجام در فیلم، هری عاشق مادر آن دختر می شود)

### The sweetest thing:

بعد از یک مواجهه خلاصه در کلابی شبانه با یک بنگاه دار خوشتیپ، یک دختر و بهترین دوستانش، وارد یک سفر جاده ای می شوند تا بینند آن پسر کجا می رود. بدون هیچ تصمیمی برای اینکه اصلا چرا باید وارد چنین سفر جاده ای شود، و تنها تلاش کند تا آن پسر را پیدا کند. این داستان در مورد دختری است که می خواهد پسر خوش تیپی را در پارتی تور کند. و این به نظر مبتدل و حوصله سر بر است.

42-93



زمان گذاری برای قرار دادن [عطف ۱] چیزی انتخابی نیست و قاعده کلی است و باید رعایت شود.

حال با یک حقیقت شوک کننده آشنا خواهید شد: شما نمی‌توانید این نقطه عطف را هر جایی که دلتان خواست بگذارید. با توجه به انتظارات و روانشناسی مخاطبین، این نقطه باید جایی در حدود ۲۰ تا ۲۵ درصد ابتدای داستان شما، بعد از اتمام تهیه مقدمات قرار داده شود. این قضیه قابل مذاکره نیست. اگر خیلی زود اینکار را انجام دهید، در دادن اطلاعات مربوط به کاراکترهایتان کم فروشی کرده‌اید. هرچه که مخاطب بیشتر در مورد کاراکترهایتان بداند، و ذهن و علاقه خود را روی آنها، خصوصا قهرمان سرمایه گذاری کند، مخاطراتی که در داستان پیش خواهد آمد را بیشتر به آن کاراکترها ربط خواهد داد و در نتیجه حس همذات پنداری او و کاراکتر بیشتر خواهد شد. بنابراین وقتی که لحظه تغییر بزرگ فرا می‌رسد. همذات پنداری و حس علاقه و یکدلی بین مخاطب و قهرمان پدید می‌آید. این سرمایه گذاری احساسی مخاطب حیاتی ترین متغیری است که باعث می‌شود داستان شما موفق شود یا نشود. بنابراین این کار نیازمند یک **زمان** برای مرحله تهیه مقدمات است و این زمان باید به اندازه کافی باشد تا همدلی بین مخاطب و قهرمان بوجود بیاید.

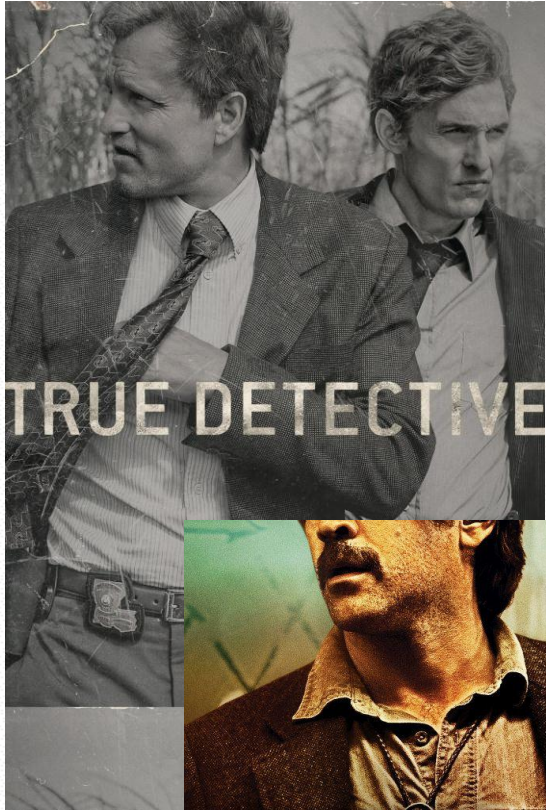
## ۱- یک حرکت مهم باعث می‌شود هدف ابتدایی بدست آید اما هدفی به مراتب سخت تر جایگزین آن شود

در انتهای پرده اول فیلم *legally blond*، الی وودز برای بدست آوردن دوست پسرش موفق به ورود به دانشگاه هاروارد می‌شود. (یک حرکت مهم بر خواسته از یک آرزو یا هوس)، اما تازه متوجه می‌شود، ماندن و موفقیت در هاروارد بسیار سخت تر از ورود به این دانشگاه است. (جایگزینی هدف با هدفی سخت تر)

## ۲- یک کشف حقیقت باعث می‌شود هدف ابتدایی بدست آید اما هدفی به مراتب سخت تر جایگزین آن شود

در *محله چینی‌ها*، وقتی جیک گیتز متوجه می‌شود انگیزه های هولناکی پشت پرونده قتلی که مسئولیتش با اوست قرار دارد، هدف جدیدی می‌یابد. (**کشف حقیقت**)، او پرونده جنایی مورد نظر را حل کرده اما حال باید از دو زن در برابر قتل احتمالی محافظت کند و این وظیفه ای به مراتب سخت تر از حل یک قتل بوقوع پیوسته است. (**جایگزینی هدف جدید**)





نمونه مثال بسیار زیبا و عجیب در این مورد سریال true detective است . توصیه می کنیم حتما هر دو فصل این سریال را ببینید. چرا ؟

چون فصل اول این سریال با رعایت این قاعده اصلی ، مخاطب را آنچنان با خود همراه می کند که حیرت می کنیم. با وجود صحنه های ساکن زیاد و دیالوگ های طولانی و با صحنه های نامشروع بسیار کم ... و این حیرت انگیز است. مخاطب عام و خاص کاملا با کاراکترها همذات پنداری می کند و بر جریان داستان مسلط است و می داند قهرمان و شخصیت مکملش گرفتار چه مخمصه ای شده اند و مخاطرات را درک می کند. و همین سبب اقبال منتقدان از این فصل شده است.

اما در فصل دوم ، با وجود صحنه های اکشن و تعدد بازیگرهای معروف و در نتیجه کاراکترهای اصلی (نقطه ضعفی که در جلسه آموزش کاراکترها به آن اشاره شد) مخاطب اصولا متوجه اصل داستان نمی شود. (بگذریم که اصل داستان نیز چندان جذابیتی ندارد) و همین باعث نظرات منفی زیادی در خصوص این فصل از سریال شده است.

67-93



نقاط عطف در مثالهای فوق چه نکات مهمی را به ما گوشزد می‌کنند؟؟

۷- [عطف ۱] تقریباً جایی در ۲۵ درصد ابتدایی داستان رخ می‌دهد. فقط در کتاب **غرور و تعصب** این نقطه عطف کمی با تاخیر حادث می‌شود که آن نیز تنها شامل چند صفحه محدود تاخیر است. **[رخداد در ۲۰ الی ۲۵ درصد ابتدای داستان]**

۸- [عطف ۱] حادثه ای است که باید همه چیز را تغییر دهد و به عنوان نقطه عطف در زندگی شخصی قهرمان نیز به حساب آید. تقریباً همیشه داستان را غیر قابل اجتناب و قطعی تغییر می‌دهد و حتی محیط اطراف کاراکتر اصلی شامل کاراکترهای مکمل، مقدمات و حتی محیط را تغییر می‌دهد. **[زیر و رو کننده زندگی]**

۹- [عطف ۱] ، باید به گونه ای طراحی شده باشد که کاراکتر اصلی با تکیه بر توانایی های کنونی اش به آن واکنش نشان دهد. **[لحاظ نقاط ضعف و قوت کاراکتر]**

یکی از هیجان انگیزترین لحظات در داستان [عطف ۱] داستان است. به کمال آن را پیروانید، چون کاملاً ارزشش را دارد. حادثه محکم و فاجعه باری را آنجا قرار بدهید تا کاراکتر اصلی نتواند انتخاب دیگری داشته باشد و مجبور باشد با هر آنچه که در توان دارد نسبت به آن واکنش نشان دهد.

به گونه ای به مخاطب ضربه بزنید تا قادر نباشد کتاب را ببندد و یا دست از دیدن فیلم بردارد.



۱- آیا حادثه کلیدی فیلمنامه شما ، در ایده نهایی فیلمنامه تان وجود دارد؟ آری  خیر

نه . عدم توانایی در اقدام به خودکشی بعد از مرگ پدرش به علت ترس و نگرانی از سرنوشت همسرش، ترکیبی از حوادث کلیدی هستند که هم اکنون در قسمت اتفاقات اساسی ایده وجود ندارند . حال زمان آنست که ایده کمی تغییر یابد. فعلا ایده را اینچنین تعریف می کنیم :

ایده نهایی:

(برگرد کاتسوری!) یک (درام عاشقانه) است در (هند و عربستان) و در آن (کارگر فقیر هندی) بعد از (بی پاسخ ماندن تماسها با زن جوانش که بی اجازه برای کار به امارات مهاجرت کرده و او و پدر بیمارش را ترک کرده، و پس از اقدام به یک خودکشی ناموفق به دلیل مرگ پدر و فقدان زنش) مجبور می شود (برای اطلاع از سرنوشت همسرش و بازگرداندن او) و با (فروش خانه، هزینه تمام پس اندازش و سپس سفر به امارات) مشکل را حل کند. اما اینکار به دلیل (اسارت زن در خانه شاهزاده عربستانی و تمام شدن مهلت قانونی اقامت مرد) به راحتی امکان پذیر نیست.

۲- آیا حادثه کلیدی فیلمنامه شما یک غافلگیری قابل مشاهده و قوی است ؟ آری  خیر

۳- آیا در عطف ۱ ، قهرمان وارد دنیای جدیدی می شود ؟ آری  خیر

۴- در گره گشایی باید پاسخ سوالی را بگیرید که در نقطه عطف ۱ تشدید می شود. آیا گره گشایی شما حاوی پاسخ به سوال ایجاد شده هست؟ آری  خیر

۵- آیا اصل عدم امکان بازگشت در پایان یک چهارم ابتدای داستان من وجود دارد؟ آیا پروتاگونیست من مجبور است که به مسیر جدیدی برود بدون آنکه کوچکترین امیدی داشته باشد که بتواند به راحتی به زندگی قبلی اش بازگردد؟ آری  خیر

ملاحظه کردید؟

در جلسات اول، تا سوم، ما با توجه به **تم، ایده و ژانر**، داریم خانه های پازل فیلمنامه را یکی یکی پر می کنیم. سپس در جلسه چهارم با **کاراکترهای داستان** آشنا شدیم.

در جلسه پنجم، **ساختار فیلمنامه** را با توجه به آموزه های آن جلسه برگزیدیم.

در جلسه ششم اولین گام یعنی تعیین پایان داستان و همچنین تعیین **صحنه پایانی** را انجام دادیم.

در جلسه هفتم، دومین مرحله یعنی، طرح **صحنه افتتاحیه** را به انجام رسانیدیم.

در (پیش نیاز) جلسه هشتم، با کلیات **پرده اول** آشنا شدید.

و در جلسه نهم، سومین گام اصلی یعنی **حادثه انگیزنده** را تعیین کردیم.

در این جلسه با حادثه و تصمیم کلیدی که همان **نقطه عطف اصلی اول** است آشنا شدیم.

دلیل ترتیب جلسات آموزشی ما نیز به همین دلیل است. مطمئن باشید با این روش بسیار ساده تر از سایر روش ها، فیلمنامه را به انجام خواهیم رسانید. البته هدف ما فقط اتمام یک فیلمنامه نیست. هدف ما اتمام یک فیلمنامه قوی و تاثیرگذار است.

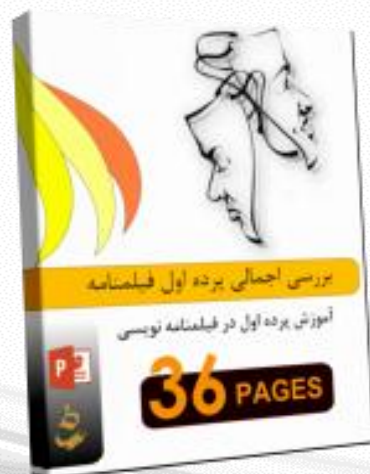
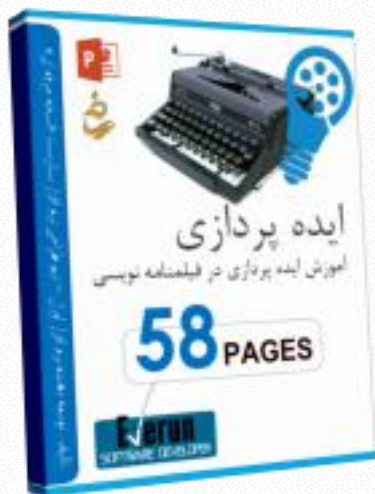
با ما همراه باشید.

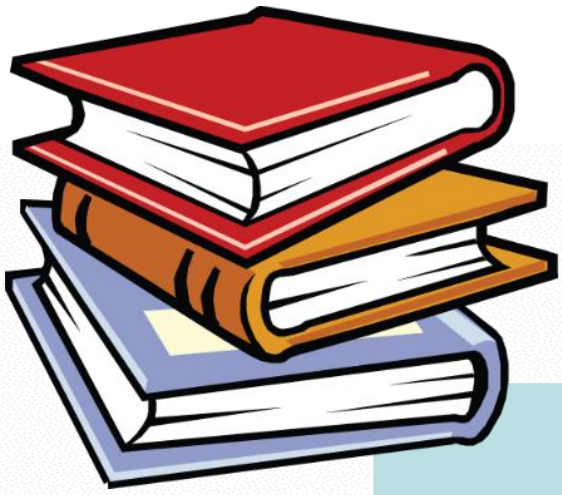
to be

**CONTINUED**



- برای آشنایی با تم (THEME)، ایده (IDEA)، ژانر (GENRE)، کاراکتر (CHARACTER) و ساختار (STRUCTURE)، پایان بندی (ENDING)، صحنه افتتاحیه (OPENING SCENE)، پرده اول (ACT I) و حادثه انگیزنده (INCITING INCIDENT) آشنایی با جزئیات کامل هر کدام از این مفاهیم، به سایت [everun.ir](http://everun.ir) مراجعه کنید و آموزشهای صوتی و تصویری آنها را در قالب فایل پاورپوینت تهیه نمایید.





## منابع:

منبع	ردیف
Do You Know The Most Important Moment In Your Story	1
PLOTTING YOUR NOVEL	2
STORY STRUCTURE	3
Story Structure: A Kinder, Gentler First Plot Point	4
The Secrets of Story Structure	5
و ۱۸ مقاله دیگر...	*



# ترجمه، تالیف و نگارش:



توسعه دهنده نرم افزار اوران

گروه طراحی نرم افزار سناریست (نسخه حرفه ای)