

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.



حادثه انگیزنده؛ اولین دومینو

آموزش حادثه انگیزنده در فیلمنامه نویسی

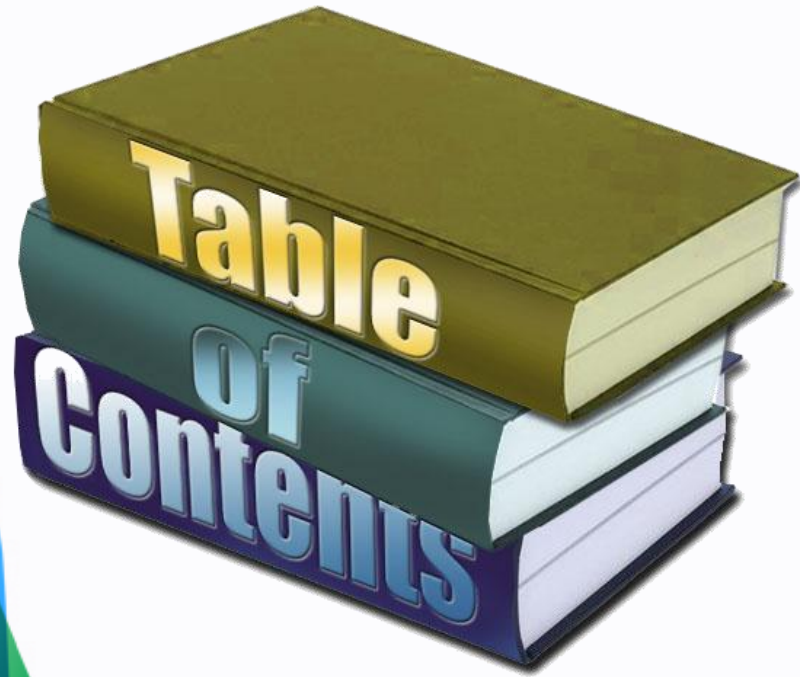
تألیف: توسعه دهنده نرم افزار اوران - تیم طراحی نرم افزار سناریست «نسخه حرفه ای»

جلسه نهم

بروزرسانی: نسخه آزمایشی



فهرست مطالب



- مقدمه
- حادثه انگیزنده چیست؟
- تفاوت میان حادثه انگیزنده ، نقطه عطف اصلی اول و قلاب
- دسته بندی حوادث انگیزنده
 - حادثه انگیزنده نویسنده
 - حادثه انگیزنده مخاطب
 - حادثه انگیزنده قهرمان
 - حادثه انگیزنده دنیای داستان
- زمان استاندارد رخداد حادثه انگیزنده
- چه نکاتی را باید در نوشتن حادثه انگیزنده رعایت کرد؟
- مثالهایی از ادبیات و سینما
- ۱۵ استراتژی در نوشتن حادثه انگیزنده
- خلق حادثه انگیزنده فیلمنامه «برگرد کاتسوری»

مقدمه

همانطور که می دانید در روش استاد سیدفیلد و بسیاری از فیلمنامه نویسان و اساتید دیگر، بعد از تعیین گره گشایی و سپس صحنه پایانی و بعد صحنه افتتاحیه ، نوبت به نقطه عطف اصلی اول می رسد.

این دوره آموزشی نیز می بایست طبق این قاعده عمومی پیش می رفت اما ...

با توجه به اینکه این دوره آموزشی طبق یک مثال آموزشی و با تست و آزمون روی این مثال پیش می رود ، فیلمنامه نویس همکار ما ، نتوانست به راحتی و طبق آموزش ها نقطه عطف اصلی اول را مشخص کند . چیزی کم بود ... آن روش چیزی را کم داشت ...

بله ، **حادثه انگیزنده** گمشده او و ما بود . ما تا کنون طبق آموزه های جلسات قبلی ، ایده ، تم و ژانر را بدست آورده ایم. کاراکترها را مشخص کرده ایم ، با ساختار داستان آشنا شده ایم . صحنه پایانی و صحنه افتتاحیه را مشخص کرده ایم. و با پرده اول داستان بیشتر آشنا شده ایم. اما بعد از آن ، در تعیین نقطه عطف اصلی اول به مشکلی اساسی خوردیم . بنابراین در فلوچارت این دوره آموزشی ، قبل از نقاط عطف اصلی ، باید حادثه انگیزنده مشخص شود. چرا؟؟؟

به یک دلیل خیلی ساده

حادثه انگیزنده دلیل اصلی بوجود آمدن نقطه عطف اصلی اول است . چگونه بدون دلیل ، معلول را بدست آوریم؟؟؟
آنهم در هنگام پایه گذاری یک داستان . بنابراین به نظر این روش بهینه تر است.





می دانید که اجزای بسیار مهم و حیاتی در فیلمنامه وجود دارد و شما مجبورید این اجزا را به درستی در نوشته خود وارد کنید. در این جلسه در مورد اولین و حیاتی ترین این اجزا صحبت می کنیم. بدیهی است بدون آن فیلمی ساخته نخواهد شد. و فقط کافیست آن را در جای اشتباه به کار برید، تا داستان از هم بپاشد.

ابتدا برای کسانی که با این اصطلاح آشنایی ندارند می گوئیم که اتفاق انگیزنده که محرک انگیزه است، در دنیای داستان و در زندگی قهرمان اصلی رخ داده و همه چیز را برای او تغییر می دهد.

آن را گسترده تر کنید. نقطه نظرهای مختلفی در خصوص حادثه انگیزنده وجود دارد. این بدان معنا نیست که این نظرات به کل نادرستند یا درست. این نشان می دهد فیلمنامه نویسی و اصولا نوشتن یک داستان قبل از این که یک صنعت باشد یک هنر است. که این مایه دلگرمی فیلمنامه نویسان است. بله، اینکه می گوئیم فیلمنامه نویسی یک صنعت است کاملا درست می باشد اما این صرفا تاکید برای جامعه نویسندگان است نه مخاطبین. برای مخاطبین، نویسندگان بیشتر نماینده هنر هستند تا علم و یا صنعت.

بنابراین سعی کنید تحت تاثیر آموزش های گوناگون، گیج نشوید. بدانید که هر فیلمنامه نویسی روش خودش را دارد و شاید آن روش برای او جواب می دهد. اما **جمع بندی که در خصوص حادثه انگیزنده در این جلسه مطرح خواهد شد، تجميع نظرات منابع معتبر بوده است.** کلیه اصطلاحات تنها کلمه هایی قراردادی هستند، مهم اینست که ساختار داستانی شما چگونه ای باشد که مخاطب جذب شود. اما همچنان توصیه می کنیم، مطابق آموزش ها پیش روید چون این قوانین اجماع نظر حرفه ای ها طی سالیان دراز است. چنانچه ایده جدیدی دارید، همانند الگوریتم تکامل ژنتیک، باید این قوانین را کامل تر کنید و بازه کاربردی بودن آن را افزایش دهید.

حادثه انگیزنده چیست؟

اگر تا کنون داستان خوبی را برای دوستانتان گفته اید، به صورتی که آنها جذب کلام و داستان شده باشند، به این معناست که شما به صورت ذاتی داستان را می‌شناسید و یک راوی مادرزاد هستید. چه داستان شما در مورد کاری باشد که هفته قبل انجام داده اید، مثل تعویض پوشک بچه، چه اتفاقی که برای خانواده تان رخ داده است، مثل یک فاجعه تراژیک یا خاطره یک سفر، یا مثل مرگ حیوان خانگی شما. اگر مخاطبین شما مجذوب داستان شوند، داستان هر چه که می‌خواهد باشد، شما قوانین مهم روایت داستان را ناخودآگاه رعایت کرده اید.

اما شاید هم داستان‌هایی را برای دوستانتان گفته اید که بسیار ساده و فاقد جذابیت‌های لازم بوده اند و حوصله شان را سر برده اید. در اینصورت مطمئن باشید که شما یکی از اجزای لازم داستان گویی را در روایتان بکار نبرده اید.

خبر خوب اینست که اگر شما فهم ذاتی و درستی از این اجزا داشته باشید، درک بیشتری نسبت به ساختار کلی داستان خواهید داشت.

یکی از این اجزای مهم، **حادثه انگیزنده** در پرده اول است.



لحظه ای در ابتدای داستان که زندگی کاراکتر اصلی را تغییر می‌دهد و باعث به حرکت افتادن و پویایی داستان می‌شود. این حادثه باعث واکنشی حتی جزئی از سوی کاراکتر اصلی می‌شود. اما مراقب باشید اگر واکنش مناسب نشان ندهد، یعنی در اصل آن حادثه به اندازه کافی برای آن کاراکتر و محیط و شرایط داستان، محرک نبوده است.

شان کاین در کتاب شبکه داستان این حادثه را اینگونه شرح می‌دهد: یک اتفاق که دنیای داستان را متلاطم می‌کند. کاری که حادثه انگیزنده انجام می‌دهد به هم زدن بالانس دنیای شخصیت اصلی شماست.

نکته بسیار مهم: این حادثه معمولاً و ترجیحاً فقط **تعادل دنیای عادی** قهرمان را بهم می‌زند اما نه آنقدر که دنیای پیرامون او دگرگون شود و داستان اصلی شروع شود. داستان اصلی زمانی شروع می‌شود که پروتاگونیست به صورت کاملاً جدی و پس از کنار آمدن با این عدم تعادل، به قصد بازگرداندن تعادل وارد عمل شود.



به عنوان مثال در **عطش مبارزه**، حادثه انگیزنده لحظه ای است که زندگی کتنیس، قهرمان این فیلم، زیر و رو می شود. آن هم از آنجایی که حالا می داند برای بقا در یک مسابقه تحت حمایت دولت باید تا سر حد مرگ بجنگد.

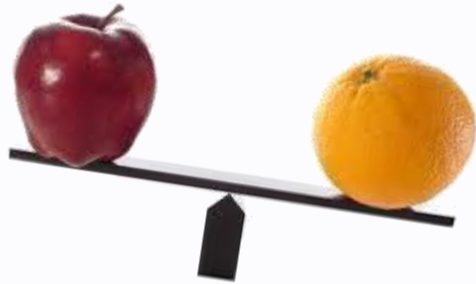
در فیلم **بی همتا**، حادثه انگیزنده، انتخاب فرقه جدید توسط تریس است و آن فرقه بر خلاف خط خونیش، فرقه شجاعت می باشد.

در فیلم **اگر می ماندم**، حادثه انگیزنده تصادف ماشین است که باعث مجروحیت شدید مایا هال می شود. او تمام خانواده اش را از دست می دهد و ساکن یتیم خانه می شود.

بنابراین حادثه انگیزنده مهمترین قسمت یک داستان است. چون باعث زیر و رو شدن دنیای عادی داستان و پویایی المان های داستان در آینده می شود و تمام طرح ساختار داستان شما به این لحظه بستگی دارد.

در فیلم **افسانه**، فقط یک حادثه انگیزنده وجود دارد، اما همین یک حادثه تمام پروتاگونیست های اصلی را به طرق مختلف تحت تاثیر قرار می دهد. دی مخفیانه به بیمارستان نفوذ می کند تا داروی درمان بیماری برادر کوچکترش را بدزدد. در این حین، ظاهراً مردی به نام ماتئوس / یپاریس را می کشد. خواهر کوچک ماتئوس، یعنی جون، که پروتاگونیست دیگر داستان است باید با مرگ برادرش کنار بیاید و به دنبال قاتل برادر برود. و حال دی یک متهم جنایتکار تحت تعقیب می باشد. زندگی هر دو به صورت دراماتیک در یک لحظه تغییر پیدا کرده است و آن لحظه همان حادثه انگیزنده می باشد.

حادثه انگیزنده چیست؟ این سوالی است که در ابتدای کار هر فیلمنامه نویسی باید پاسخی روشن داشته باشد. متأسفانه مشکل عظیمی وجود دارد و اینست که گاهی وقتی این سوال مطرح می‌شود، پاسخ‌های کاملاً متناقض می‌گیرید. آنهم از بعضی اساتید و فیلمنامه نویسان نامی.



- آیا حادثه انگیزنده **اولین حادثه** داستان است؟
- آیا این حادثه همان **نقطه عطف اول** است؟
- آیا این حادثه همان **قلاب** معروف است؟
- آیا این حادثه **بین قلاب و نقطه عطف اول** قرار دارد؟
- آیا این حادثه چیزی است که **قبل از شروع داستان** رخ داده است؟

مشکل بزرگ اینست که هر کس یکی از مفاهیم بالا را به حادثه انگیزنده نسبت می‌دهد. و بی دلیل نیست که همه فیلمنامه نویسان گیج و سرگردان شده اند. بیایید این قضیه را یکبار برای همیشه با تحلیلی منطقی حل کنیم.

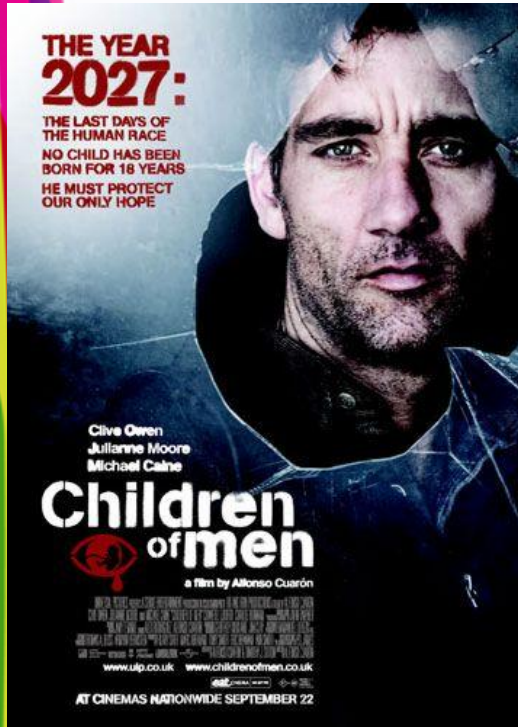
حال که صحنه افتتاحیه حادثه انگیزنده داستان نیست پس حتماً این نقطه که میان پرده اول و دوم قرار دارد همان حادثه انگیزنده است. (اگر در اینترنت جستجو کنید خیلی از مقاله‌ها بیان می‌کنند نقطه عطف اول اصلی همان حادثه انگیزنده داستان هم هست.) در نقطه عطف اول اصلی، قهرمان داستان اصلی را آغاز می‌کند. اتفاقی که در این نقطه می‌افتد، (نقطه عطف اصلی اول: حادثه کلیدی + واکنش کلیدی --- در جلسه آینده خواهیم آموخت) کاراکتر اصلی و مخاطب را وارد دنیای پرده دوم می‌کند. جایی که معمولاً دیگر امکان بازگشت به دنیای عادی قهرمان، حداقل از لحاظ دراماتیک وجود ندارد. نقطه ای که برای همیشه او را از دنیای مثبت عادی اش جدا می‌سازد و در کلاف پیچیده تنش‌های زاینده همین نقطه درگیر می‌سازد.

چرا بعضی فکر می‌کنند این نقطه حادثه انگیزنده است؟

چون این نقطه یا همان مجموعه تشکیل دهنده اش (حادثه کلیدی + واکنش کلیدی)، جایی است که داستان واقعاً و اساساً آغاز می‌شود. این لحظه است که کاراکتر، **اساساً و کاملاً** درگیر می‌شود. حال قهرمان دیگر نمی‌تواند بی تفاوت باشد. به هیچ وجه. حتی اگر خواست خودش بازگشت باشد، نه مخاطب (ذاتاً) و نه نویسنده (مصلحت حرفه ای) نمی‌خواهند و نمی‌گذارند آن اتفاق رخ دهد. (دید دراماتیک) بله این لحظه ایست که کاراکتر عمیقاً تحریک شده است.

نویسندگان: آلفونسو کارن، تیموتی سکستون، دیوید آراتا، مارک فرگوس و هاوک اوتسبی

تئو در دنیایی زندگی می کند که هیچ کودکی به دنیا نمی آید و نسل بشر به زودی منقرض خواهد شد. او به عنوان یک فعال سیاسی قدیمی، دیگر تمایلی به کار سیاسی ندارد، تا اینکه کی را ملاقات می کند که نوجوانی حامله است. اگر شما یک قاعده کلی داستانی داشته باشید که در دنیای داستان شما هیچ کودکی دیگر زاده نمی شود، بنابراین به صورت ذاتی وجود یک نوجوان حامله می تواند تاثیر بسیار زیادی بر هر کاراکتری داشته باشد. و حادثه انگیزنده داستان رخ می دهد. چیزی که از نظر احساسی کاراکتر را تحت تاثیر قرار می دهد و زمینه کنش او را فراهم می کند، در پیش داستان، از دست دادن خانواده اش و حس پدران بالقوه او برای مراقبت از کی می باشد.



نوشته آرتور میلر

این نمایشنامه با ورود ویلی آغاز می‌شود. و تکرار در دیالوگ تکنیک مناسبی است تا مخاطب بداند که چقدر این سوال اهمیت دارد و همین قضیه در دیالوگ افتتاحیه نمود دارد که حادثه انگیزنده نمایشنامه را آغاز می‌کند و سوال اصلی را برای مخاطب ایجاد می‌کند: مشکل کجاست؟

و این دیالوگ بدین شرح است

ویلی: همه چی روبراهه، من برگشتم

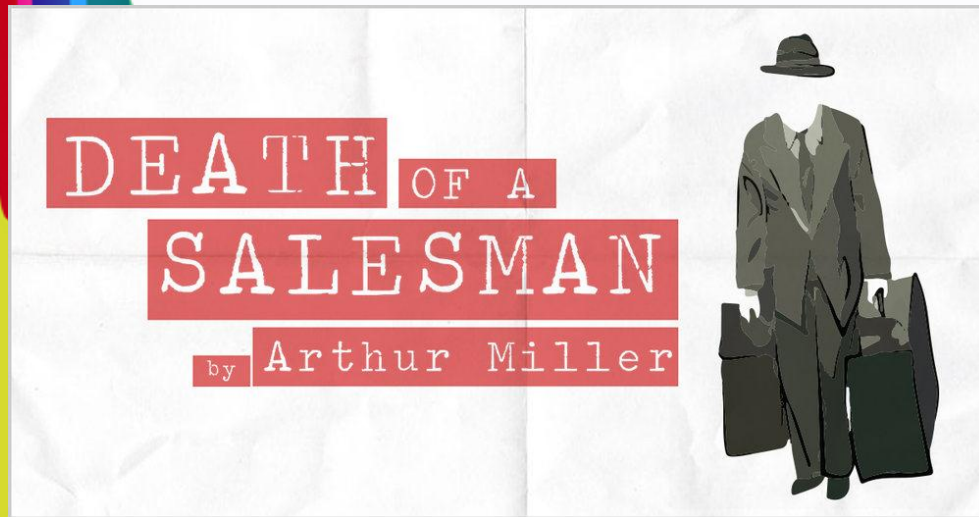
لیندا: چرا؟ چه اتفاقی افتاده؟ آیا اتفاق بدی افتاده ویلی؟

ویلی: نه هیچ اتفاقی نیفتاده.

لیندا: تو که ماشین رو چپ نکردی؟

ویلی (با عصبانیت): گفتم که هیچ اتفاقی نیفتاده، مگه نشنیدی؟

لیندا: حالت خوب نیست



۱۵ استراتژی در نوشتن حادثه انگیزنده

پس از بررسی فیلمنامه‌های موفق، متوجه شدیم چند نوع استراتژی کلی وجود دارد که مرتب تکرار می‌شود و مرتب جوابی مقبول می‌گیرد. حتما این قسمت را به دقت بخوانید. در ذیل با این چند استراتژی کلی آشنا می‌شویم:

(لطفا توجه کنید . حادثه انگیزنده (قهرمان (و/یا) دنیای قهرمان) با فونت درشت مشخص شده است، قلاب با فونت معمولی آبی)

استراتژی اول :

چیزی یا عقیده ای یا کسی که تا کنون قهرمان با آن شناخته می‌شد، و با آن شرح داده می‌شد (و / یا) او را حمایت می‌کرد. (کلیدی برای شناخت هویت اصلی قهرمان، مأموریت قهرمان، برداشت قهرمان از خودش، خوب بودن ذاتی و...) ناگهان از دنیای او گرفته می‌شود یا تهدید می‌شود.

سر و کله یک دشمن پیدا می‌شود، و قهرمان و یا نزدیکانش یا همه را تهدید می‌کند (یا به چالشی فرا می‌خواند)، آنهم به طریقی کاملاً جدی و اساسی...

روح

سام ویت (سوایزی) طی گردشی شبانه با نامزدش، مالی (دمی مور)، در کوچه‌ای تاریک به دست ولگردی به قتل می‌رسد و روح از بدنش جدا می‌شود **(سر و کله دشمنی پیدا می‌شود که دوست ظاهری سام است)**، اما کنار مالی می‌ماند. بعدها روح سام می‌فهمد که مرگش تصادفی نبوده و دوستش کارل (تونی گلدوین) این نقشه را برای تصاحب چهار میلیون دلاری کشیده که به اشتباه از حساب بانکی او سر درآورده است. روح به کمک یک زن کلاهبردار احضار کننده ارواح، د/ا (وویی گلدبرگ) - تنها کسی که صدای او را می‌شنود - و پس از یاد گرفتن روش حرکت دادن اشیاء، همه کارها را روبه‌راه می‌کند و سپس، به آن دنیا می‌رود.



ادامه مثال دوره آموزشی

به انتهای آموزش «حادثه انگیزنده؛ اولین دومینو» رسیدیم.

حال مطابق جلسات آموزشی قبلی به ایده نهایی (آموزش ایده) و تم انتخابی خود (آموزش تم) و ژانرهای برگزیده (آموزش ژانر) برای مثال کلی این سری آموزش ها باز می گردیم:

ایده نهایی:

(برگرد کاتسوری!) یک (درام عاشقانه) است در (هند و عربستان) و در آن (کارگر فقیر هندی) بعد از (مهاجرت بی اجازه و بی خبر همسرش برای کار به امارات و پس از اینکه تماسها با وی بی پاسخ می ماند) مجبور می شود (برای بازگرداندن زن) و با (فروش خانه و 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.

تم یا پیرنگ:

عشق حقیقی، ترسو ترین و ضعیف ترین انسانها را نیز تبدیل به قهرمانهایی خواهد کرد که برای رسیدن و یا حفظ معشوق از تمام وابستگیها دل می کنند و در این راه از جان می گذرند.

ژانر:

درامای عاشقانه

با توجه به ایده داستان، مسلما مرد کارگر معدن هندی، پروتاگونیست ما می‌باشد. در دسته بندی قهرمان/ستاره، فعلا او را قهرمان می‌دانیم. (شاید بعدا بهتر بدانیم که همسرش و شاهزاده عربی را جزو شخصیت‌های اصلی قرار دهیم و مثلث ایجاد کنیم. اما در آن حالت هم او ستاره اصلی ما خواهد بود) هدف اصلی او در ایده نهایی مشخص شده است: جستجوی همسرش و بازگرداندن او به وطن. علیرغم فقر و ترس و یک عمر تو سری خور بودن، او عاشق همسرش است و نمی‌تواند فکر او را از سر بیرون کند. باید او را بازگرداند. حالا قیمتش هر چه می‌خواهد باشد. در همان بچگی پدر و مادرش را در یک تصادف عمدی در یک خیابان شلوغ و در دهلی نو از دست می‌دهد شخصیتی به شدت درونگرا دارد. کارگر معدن زغال سنگ، سالها در عمق زمین و در تاریکی کار کرده است. بی سواد، طبقه پایین جامعه / فقیر در حد زیر خط فقر / سن: ۲۸ سال / محل تولد: دهلی نو محل زندگی: در خانه پدرخوانده اش در جیهاریا زندگی می‌کند، از او که به شدت بیمار است نگهداری میکند / نیروی عشق و وفاداری خیره کننده ای دارد / ترس شدید از دست دادن هر چه دوست دارد / بزرگترین شکست زندگی اش: مرگ خانواده اش در خیابان جلوی چشمش / بزرگترین پیروزی زندگی اش: عشق به پدرخوانده و همسرش / نهایت آرزوی او یک زندگی معمولی کنار معشوقش می‌باشد

نام: آهوبال مهرا



با توجه به کلیه نکات مطرح شده در این آموزش، با توجه به ایده و تم و ژانر و در نظر گرفتن آموزشی بودن فیلمنامه مثال، ما نیز از معروف ترین ساختار جهان در امر فیلمنامه نویسی یعنی ساختار سه پرده ای استفاده می کنیم.

پلات مورد استفاده برای فیلمنامه «برگرد کاتسوری» نیز پلات خطی مایکل هاگ می باشد که البته در ادامه از آموزه های هر هفت استاد مطرح در جزء به جزء مراحل فیلمنامه نویسی استفاده خواهیم کرد و به تجمیع نظر ایشان خواهیم رسید.



تخمین روش گره گشایی :

آهوبال وارد قصر شده است. دیگر راه برگشتی ندارد. وقتی می بیند منصوره به هیچ وجه به او کمک نمی کند، پسر کوچکش را گروگان می گیرد. اما وقتی او را ترسان و گریان با شلواری خیس می بیند، شاید یاد کودکی معصومانه خود می افتد و او را رها می کند که در همان حال ناصر شاهزاده عرب وارد می شود. ناصر خشمگین هفت تیر را به سوی او نشانه می گیرد و به عربی فریاد می زند. و محافظینش را صدا می زند اما آهوبال قبلا ترتیب آنها را داده. آن دو تن به تن درگیر می شوند و بالاخره ناصر قوی هیکل پیروز می شود. می خواهد شلیک کند که زن ناجی جان آهوبال می شود. پوشیه اش می افتد. فقط در یک جمله با عربی به ناصر می گوید: این مرد، آهوبال، شوهرش است. پسر در آغوش مادرش آرام می گیرد و گریان و ترسیده به آهوبال نگاه می کند. ناصر همچنان اسلحه را روی سر آهوبال نشانه گرفته و بالای سرش نشسته است. ناگاه خشمش را فرو می خورد. اسلحه را به گوشه ای پرت می کند. شاهزاده عرب (عرب ها را با تعصبی عجیب به همسر یا همسرانشان می شناسیم: کلیشه، اما ناصر مرد بسیار روشن فکری ست.) بر خلاف تصور مخاطب، کاملا مردانه عمل می کند. دستش را به نشانه کمک دراز می کند و آهوبال را بلند می کند.

روال طبیعی است. در صحنه بعد آن سه نفر را کنار یک میز مفصل غذا می بینیم. زن به آهوبال با زبان هندی می گوید: که این مرد عبدالناصر بن عزیز، شاهزاده عرب است که او را به زنی گرفت تا وی را از مجازات و حکم قطع سر نجات دهد. کاتسوری می گیرد. آهوبال هم همینطور. دیالوگهایی رد و بدل می شود و نتیجه اینست که ناصر می گوید ترتیبی می دهد که فردای همان روز کاتسوری به اتفاق شوهرش به هند بازگردند. پسر بچه می خواهد مادرش را بغل کند اما ناصر با ملاطفت دست او را می گیرد. و بعد با لبخندی تلخ اتاق را ترک می کنند. در اتاق خواب ناصر را می بینیم که ابتدا در اتاق را قفل می کند، بی تفاوت روبروی آینه می نشیند و ناگهان زیر گریه می زند.

شب در اتاق مهمان، ناگهان آهوبال همان شب را این بار در بیداری می بیند که به سمتش می آید. اینبار او نیز جرئت می کند و به سمتش می دود. شب نیز می دود. روبروی آینه می ایستد. آن چهره تار که همیشه از او متنفر بوده، در واقع خودش بود. همان تن لاغر و نحیف. او را می شناسد. بعد از نگاهی متعجب به خودش در آینه، صورتش را در آینه نوازش می کند و لبخند می زند.

صبح روز بعد کاتسوری که غمگین در حال جمع کردن چمدانش است، نشان ازدواج و یادداشتی را روی میز می بیند با این جمله کوتاه: « زندگی کن کاتسوری »

نوشتار تصویری صحنه اختتامیه:

چند سال گذشته است. یک سازه فولادی عظیم را می بینیم. همینطور که بالا و بالاتر می رویم در انتهای برج، فردی را روی آخرین و مرتفع ترین لبه تیر مشغول جوشکاری می بینیم. شراره های جوشکاری را از زاویه ای می بینیم که گویی روی خورشید می ریزند. یک پرنده روی شانه اش می نشیند. بعد از اتمام کار وقتی ماسک را از روی صورتش بر می دارد آهوبال را می بینیم. همانجا روی تیر می ایستد و به خورشید لبخند می زند.

این صحنه پایانی است. شاید بعدها تغییر کند. اما مهم اینست که این صحنه باید کاملاً تصویری باشد.

Eerun

نوشتار تصویری صحنه افتتاحیه:

از نمای بالایی در آسانسور معدن، چند کارگر سیه چرده و دوده گرفته را می بینیم، لخت و تنها با یک شلوارک چرک و کثیف. چراغ کلاه همه روشن است و منبع روشنایی داخل آسانسور همین ها هستند. آسانسور همچنان بالا می رود. همه ساکتند و سرهایشان پایین است. آهوبال، لاغرترین فرد آن جمع که استخوانهای سینه اش بد چشمی می کند، عکس زنی را از جیب پشت شلوارکش در می آورد و زیر نور چراغ کلاهش به آن خیره می شود. ناگهان جیغی کوتاه می کشد و بقیه زیر خنده می زنند. در همان حین عکس زن را از دستش می ربایند. او می خواهد عکس را پس بگیرد اما اذیتش می کنند. یکی از معدنچیان از عمد نگاه هوسناکی به عکس می اندازد گویی می خواهد آهوبال را غیرتی کند. آهوبال به سمت او یورش می برد. آسانسور تکان محکمی می خورد و آهوبال کف آسانسور ولو می شود. صدای شکستن می آید. چیزی نمی گوید. فقط می نشیند و کلاه را دوباره روی سرش می گذارد. و به کف خیره می شود. چراغش شکسته است و خاموش. آسانسور همچنان بالا می رود. کسی اذیتش نمی کند، فقط می خندند. عکس را روبرویش می اندازند. او به سرعت عکس را می بوسد و در جیبش می گذارد. از حالا به بعد با هر تکان شدید، چراغ تک تک معدنچیان از کار می افتد. صدای خنده ها کم کم ته می کشد. تاریکی مطلق و صدای زنجیر آسانسور. بعد از چند ثانیه نوری آن بالا دیده می شود. ناگهان همه جا سفید می شود.



در محوطه معدن، لخت و قوز کرده نشسته، آهوبال آخرین کارگری است که می تواند زیر یکی از لوله های آب ترکیده که آب نشتی با شدت از آن خارج می شود حمام کند. بقیه حمام کرده اند و حال می خواهند آهوبال را به زور بشویند.

زنی را می بینند که با سبد زغالسنگ بر سر، این وضعیت را از دور می بیند. از شرم نگاه زن، او را تنها می گذارند تا خودش را بشورد. آهوبال کمی بعد متوجه حضور زن می شود.

یک دست بر کمر، یک دست بر سبد، کاتسوری، زیباترین زن جیهاریا، همسر آهوبال است. مدتی به هم خیره می شوند. مرد زیر دوش آب به سختی بر می خیزد و لبخند می زند. اما زن روی بر می گرداند. آهوبال لبخند بر لبانش خشک می شود.

در جاده خیل مردمی سر تا پا سیاه را می بینیم که با سبدهای بزرگ زغالسنگ بر سر، به سمت جیهاریا می روند. آهوبال از عقب کاتسوری می دود. ناگهان چند سگ در خلاف مسیر جمعیت، شروع به دویدن می کنند. هیچکس به آنها اعتنایی نمی کند. فقط آهوبال را می بینیم که تنها کسی است که از دست سگ ها به طرز مسخره ای می

گریزد. و بعد صورت کاتسوری را می بینیم با غمی در چهره اش و اشکی که رد سفیدی در سیاهی دوده زغال سنگ نشسته بر صورتش ایجاد کرده است بدون اینکه به عقب بنگرد به راه خود ادامه می دهد.



چک لیست

۸- آیا قهرمان در این حادثه بیشترین تاثیر را می بیند؟ آری ■ خیر □

بله . البته هم کاتسوری و هم آهوبال مسلما بیشترین تاثیر را ازین جدایی خواهند دید. اما بر مبنای تم و ژانر جستجوی معشوق ، ما قهرمان مناسب یعنی آهوبال را برگزیدیم. هر چند این ایده دقیقا با همین روند می توانست قهرمانی مثل کاتسوری داشته باشد اما مسلما هم تم تغییر می کرد و ژانر موضوعی و حتی ژانر اصلی هم تغییر می کرد.

۹ - کدامیک از استراتژی های ۱۵ گانه را بر می گزینید؟ آیا استراتژی جدیدتری دارید که در لیست ۱۵ گانه نبود؟
برای قهرمان :

از استراتژی اول استفاده می کنیم :

استراتژی اول :

چیزی یا عقیده ای یا کسی که تا کنون قهرمان با آن شناخته می شد، و با آن شرح داده می شد

(و / یا) او را حمایت می کرد. (کلیدی برای شناخت هویت اصلی قهرمان، مأموریت قهرمان،

برداشت قهرمان از خودش، خوب بودن ذاتی و...)

ناگهان از دنیای او گرفته می شود یا تهدید می شود.

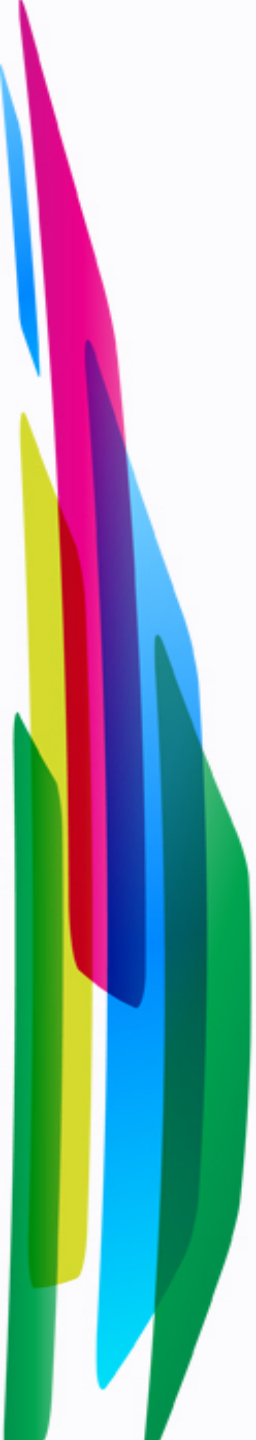


صحنه حادثه انگیزنده دنیای داستان:

یک شب، کاتسوری پس از اطمینان از خواب بودن آهوبال و پدر، مختصر آرایشی کرده و بیرون می رود. در کوچه های پیچ در پیچ، در سیاهی شب پیش می رود. ناگهان دستی او را به تاریکی می کشد. در تاریکی مطلق تنها صدای نفس نفس زدن و سپس افتادن چیزی روی زمین می آید. آهوبال به ناگاه بیدار می شود و متوجه نبود کاتسوری می گردد. در کوچه، از آن تاریکی مطلق، مردی با زور خود را از دستان کاتسوری خلاص می کند و با او در گیر شده، چند ضربه با لگد به تن نحیف او می زند. کاتسوری بی حال است. مرد چند قدم دور شده و می خواهد برود اما پشیمان شده باز می گردد. صورتش واضح می شود و می دانیم او همان مردی است که در صحنه افتتاحیه عکس کاتسوری را ربوده و شیطنت کرده بود. چند روپیه را روی صورت کاتسوری پرت می کند. اما باز دوباره پشیمان شده، پولهایش را بر می دارد.

صحنه حادثه انگیزنده قهرمان:

همان مرد گناهکار را می بینیم که همکار معدن چی آهوبال است. آن دو با هم روی سطحی سنگی در حال کلنگ زدن هستند. و تنها هستند. سایر کارگران در قسمتی دیگر مشغول به کارند. مرد را می بینیم که دست از کار می کشد و به کلنگ زدن بی جان آهوبال می نگیرد. ناگهان گویی مرد کنترل خود را از دست داده و با خشمی بی حد به آهوبال نگاه کرده و کلنگ را گویی به قصد جان آهوبال بالا می گیرد. که صدای سرکارگر به گوش می رسد و آهوبال را از دور صدا می زند. ورودی معدن، چند بچه که از همسایه های آهوبال هستند می گویند کاتسوری چمدان بسته و رفته ایستگاه اتوبوس. آهوبال بدون اجازه با همان کلاه و لباس کار فقط می دود. از دور سگهای



اطراف معدن را می بینیم که به دنبال آهوبال می آیند . اما او آنقدر سریع می دود که گویا عمری دهنده بوده است. دویدن آهوبال و با فاصله زیادی سگ ها به دنبالش ، توجه همه را به خود جلب می کند. در اتوبوس که هنوز حرکت نکرده، کاتسوری در حالیکه روی خود را پوشانیده روی آخرین صندلی اتوبوس نشسته و از پشت اتوبوس به دوردست جاده پشت سر نگاه می کند. چشمانش تر شده و مضطرب نگاه می کند. ناگهان از دوردست گرد و غبار و صدای سگ ها را می شنود . اما آهوبال را تشخیص نمی دهد. اتوبوس حرکت می کند. با صدایی بسیار سر سام آور. و آواز محلی زنان و مردان. رویش را بر می گرداند. آهوبال با تمام توان می دود .حتی به ۲۰ متری اتوبوس هم می رسد و فریاد می زند. از پشت کاتسوری را تشخیص می دهد. با انرژی بیشتر داد می زند. با تمام توان . سگها به او می رسند اما متوجه می شویم اصلا به آهوبال کاری ندارند و تو گویی می خواهند به او کمک کنند تا کاتسوری متوجه آهوبال شود. اما سر پیچ، جایی که اتوبوس از دید خارج می شود، آهوبال نیز می ایستد گویی که دیواری شیشه ای روبروی او نهاده اند. سگ ها نیز پس از طی مسافتی دورتر باز می گردند و او را دوره می کنند. آهوبال گویی اصلا وجود آنها را حس نمی کند. روی زمین داغ ، می نشیند و زار زار گریه می کند. یکی از سگها او را لیس می زند.

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 جلسه هشتم، با کلیات پرده اول آشنا شدید.

در این جلسه، سومین مرحله در فلوچارت فیلمنامه نویسی ، یعنی تعیین حادثه انگیزنده را پشت سر گذاشتیم.

در جلسه دهم به سراغ **حادثه کلیدی** و **نقطه عطف اول اصلی** خواهیم رفت.

دلیل ترتیب جلسات آموزشی ما نیز همین است. پر کردن دانه به دانه خانه های یک پازل. 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.

to be

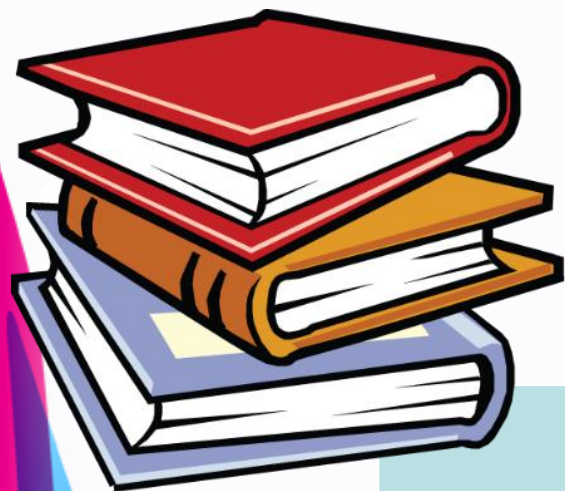
CONTINUED

با ما همراه باشید.

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



منابع:



ردیف	منبع
1	10 Strong Inciting Incidents in Screenplays
2	Definition of Inciting Incident
3	Inciting incident definition and use tips
4	Redefining the “Inciting Incident”
5	The Secrets of Story Structure
*	و ۱۸ مقاله دیگر...

ترجمه، تالیف و نگارش:



توسعه دهنده نرم افزار اِوران
گروه طراحی نرم افزار سناریست (نسخه حرفه ای)