

صحنه افتتاحیه، اولین و آخرین فرصت

آموزش صحنه افتتاحیه در فیلمنامه نویسی

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

نسخه آزمایشی

بروزرسانی: ۱۳۹۵/۰۸/۲۳



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

• انواع روش های تکنیکی ورود به داستان

- صحنه نخست پر سر و صدا ، آغازی اکشن
- یک روز عادی
- ورود بی مقدمه
- پنهان سازی دراماتیک
- پیش گویی
- روایتی
- مونتاژ

• مثالهایی از صحنه های افتتاحیه بزرگ

- آنالیز صحنه افتتاحیه زیبای آمریکایی
- صحنه افتتاحیه ممنوع
- صحنه افتتاحیه لوپر
- صحنه افتتاحیه با گرگ ها می رقصند
- صحنه افتتاحیه باشگاه مشت زنی

• ادامه مثال آموزشی ، صحنه افتتاحیه برگرد کاتسوری

• مقدمه

• صحنه افتتاحیه

• ۵ نکته کلیدی هنگام نوشتن صحنه افتتاحیه

• سه استراتژی کلی مهم در آغاز بازی

- آغاز تصویری

- آغاز با دیالوگ

- آغاز با کاراکتر اصلی

• گزینه های دراماتیک ورود به داستان

- گزینه اول : رویارویی ، درگیری و تقابل

- گزینه دوم : سورپرایز

- گزینه سوم : شوک

- گزینه چهارم : رمز و راز

- گزینه پنجم : تعلیق

- گزینه ششم : چرخش

مقدمه

نویسندگان عزیز ؛

چنانچه تا کنون ما را دنبال کرده باشید، مستحضرید که در ۶ 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 . اینک مطابق چارت آموزشی دوره فیلمنامه نویسی اوران ، در جلسه هفتم ، نوبت به صحنه افتتاحیه می رسد.

قبل از هر چیز باید با اهمیت صحنه نخست یا همان صحنه افتتاحیه آشنا شویم. صحنه ای که نه تنها در محتوا باید برای تماشاگر جذاب و پر کشش باشد ، بلکه برای خواننده فیلمنامه و کسی که پتانسیل ساخت اثر شما را دارد، چه محتوی ، چه سبک نگارش ، و چه فرمت فیلمنامه ، حتی بیشتر از مخاطبین احتمالی آینده، جذاب ، استاندارد و خواستنی باشد. در ادامه در خصوص کلیه موارد مطروحه بیشتر خواهیم خواند .

سپس با سه دسته بندی کلی صحنه های افتتاحیه آشنا خواهیم شد. یعنی ابتدا با ۳ استراتژی موجود آشنا می شویم . سپس گزینه های دراماتیک را بررسی خواهیم کرد و در نهایت با روش های تکنیکی ورود به داستان آشنا خواهیم شد.

در نهایت صحنه افتتاحیه زیبای آمریکایی را آنالیز خواهیم کرد و در تکمیل این مثال ، پایان فیلم های ممنوتو ، با گرگ ها می رقص ، باشگاه مشت زن و لوپر بررسی می شود. و سه دسته بندی آموزش داده شده در کلیه این فیلم ها کنترل می شود و متوجه قدرت این سه دسته بندی خواهید شد.

در نهایت صحنه افتتاحیه فیلمنامه برگرد کاتسوری ، مثال کارگاه فیلمنامه نویسی این دوره آموزشی بر اساس این سه دسته بندی انتخاب می شود . و نمی صفحه کلی این صحنه نگاشته خواهد شد.

5:69

Simply The Best

بیاید با تصویر اول صحنه افتتاحیه آغاز کنیم. در تصویر اول باید **لحن**، **اتمفر** و **هر آنچه قصد و هدف** فیلم است مشخص شود. باید با قدرت هر چه تمام تر در صناعت این تصویر ابتدایی نهایت ابتکار و خلاقیت را در معرفی فضای داستان، **مقدمه چینی برای تم**، و **حتی الامکان معرفی کاراکترها** بکار برد. قرار نیست این مقدمات با قرار دادن زوایای دوربین در متن فیلمنامه اتفاق بیافتد یا با تفصیل جزء به جزء هر صحنه و اغراق در توصیفات. فقط کافیست با استفاده از قاعده **هر چه ساده تر غنی تر** در توصیفات صحنه، اینکار را انجام دهید.

شما به عنوان یک فیلمنامه نویس، بسیار موجز و خلاصه، فضا را خواهید ساخت و بقیه جزئیات را به تیم اجرایی و تخیلات آنها خواهید سپرد.

این صحنه ابتدایی باید بسیار شاخص باشد. نمی‌توان از یک صحنه استاتیک و ساکن، همراه با دیالوگ، انتظار یک صحنه افتتاحیه بزرگ و به یادماندنی را داشت. فیلمنامه نویس باید همیشه این مطلب را در ذهن داشته باشد که سینما یک رسانه تصویری است. آنها باید توصیفات تصویری داشته باشند و در این کار مهارت کسب کنند. **در ایجاد صحنه ابتدایی یا انتهای** به دلیل اهمیت این دو صحنه در به یاد ماندنی شدن اثر، **چه بهتر است که اینکار بیشتر تصویری انجام شود تا همراهی با دیالوگ.**

8:69

البته این به آن معنی نیست که همه فیلمنامه ها باید اینگونه باشند اما در بازار امروزه تعداد زیادی از فیلمنامه های موفق اینگونه نوشته می شوند.

بعضی از نویسندگان با شنیدن این مطلب از کوره در می روند و می گویند: " اگر من نویسنده متخصص ژانر درام کند پیش رونده باشم چه؟ " مثلا باید چنین درام عاشقانه و آرامی را با یک تعقیب و گریز خشن شروع کنم؟ باید بگویم اولاً در ژانر حادثه ای نیز این تعقیب و گریزها اگر جلوه ویژه جدیدی ارائه نکند به همان اندازه حوصله سربر خواهد بود. **منظور از قلاب یعنی هر چیزی که دراماتیزه شده باشد.** چیزی که در طراحی ساختار آن صحنه مخاطب را بسوی خود بکشد.

صرفنظر از هر روشی که برای اینکار بر می گزینید، باید هر چه سریعتر وارد داستان اصلی شوید. مخصوصاً برای داستانهایی که تنش قبل از آغاز داستان آغاز شده است. اگر در مورد یک کوسه قاتل داستانی می نویسید، با حمله یک کوسه شروع کنید. اگر در مورد یک کاراگاه خصوصی می نویسید، به سرعت برای او یک پرونده جور کنید. اگر در مورد یک شهاب سنگ فاجعه آور می نویسید، بهتر است داستان را با یک منجم که در تلسکوپ شاهد آن است آغاز کنید. شاید هر بار نتوانید اینکار را انجام دهید اما مطمئن باشید تقریباً تمام فیلمنامه های موفق اینگونه بوده اند.



۵ نکته کلیدی که باید در هنگام نوشتن صحنه افتتاحیه به یاد داشته باشید

صحنه افتتاحیه بسیار حیاتی و مهم است. صفحه اول، صحنه اول... همان جایی است که مخاطب تصمیم می‌گیرد آیا این فیلمنامه ارزش خواندن را دارد یا نه... بزرگترین شانس برای اینکه قلاب داستان شما را بگیرند و تا صفحه ۹۰ تا ۱۲۰ پیش بروند، همین صفحه است. چنانچه موفق نشوید، شانس آنکه در صفحات بعدی بتوانید آنها را مجذوب کنید بسیار کمتر می‌شود.

باید در صحنه نخست کارهای زیادی انجام دهید. معرفی لحن، استایل، ژانر، دنیای روایت. **هنگامی که متوجه شدید صحنه افتتاحیه کامل و بی نقصی دارید، همان آغازی که داستان، آن را می‌طلبید، ... یک صحنه آغازی دیگر بنویسید.** یعنی صحنه اولی را فراموش کنید و بیاندازیدش دور. چیز دیگری را امتحان کنید. دوباره به اولی بازگردید. ببینید با وجود آنکه دور انداخته شده بود هنوز هم کامل است؟ با صحنه جدید بیامیزید. کاملترش کنید. آن صحنه را دوباره بیافرینید. و او را به دنیا بیاورید. حتما دلیلی وجود دارد که والدین در هر گونه‌ای از حیوانات سعی می‌کنند از بیشترین امکانات برای تولد نوزادشان بهره‌برند و او را در شرایط عالی وارد این دنیا کنند. اما بعد از اینکه این وظیفه انجام شد، نوزاد می‌ماند و یک دنیا خطر و زخم و فساد در آینده که باید به سلامت از آنها گذر کند. این دقیقا مثل داستان فیلمنامه شماست. صحنه نخست باید بی نقص باشد مثل نوزاد آدمیزاد... پاک و بی عیب. این اولین انتظاری است که از خالق می‌رود...



۴- با فلش بک آغاز نکنید.

اینکار بسیار ناشیانه است. هیچ وقت گذشته چیزی را نشان ندهید که موقعیت روایی حال حاضر و دنیای عادی کنونی اش را معرفی نکرده باشید.

همیشه وقتی فیلمنامه اینچنین آغاز شده باشد، به احتمال بسیار زیاد ، ناشیانه و غیرحرفه ایست و باید اصلاح شود.

البته این امر نسبی است و بستگی به مهارت و تمهیدات نویسنده دارد. اما در کل کاری کلیشه و چپ به نظر می رسد.

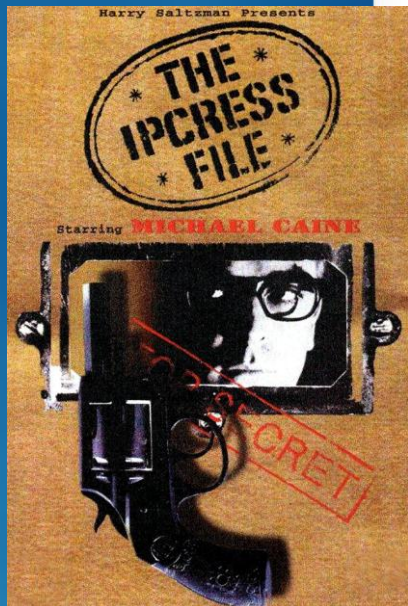
به نحوه روایت فیلم مارمولک دقت کنید. روایت کاملا خطی است. مطابق آموزه ها دانستیم چنانچه ایده داستانی قوی باشد، روایت خطی بهترین گزینه است زیرا داستان را دلنشین تر می کند. اما به هر روی اگر مجبور به استفاده از فلش بک در داستان هستید به هیچ عنوان در صحنه نخست اینکار را انجام ندهید.

آغاز با کاراکتر

سومین متد، آغاز با کاراکتر اصلی است. چه تصویری ، چه با دیالوگ ، تکیه اصلی ما در همان لحظات نخست ، کاراکتر قهرمان می باشد.

در روش تکنیکی **یک روز عادی** که در قسمت های بعد با آن آشنا خواهید شد ، کاراکتر رهبر ، یا همان قهرمان را در محل زندگی اصلیش نشان دهید. زندگی روزمره و شغلش ، قبل از اینکه داستان اصلی آغاز شود.

در فیلم **THE IPCRESS FILE** محصول سال ۱۹۶۵ ما هری پالمر را می بینیم که یک روز صبح از خواب بر می خیزد و برای کار آماده می شود. یک صحنه ساده که به ما همه چیز را در مورد این کاراکتر نشان می دهد. باید اول عینکش را پیدا کند تا بتواند از روی تخت ببیند الان ساعت چند است. او خودش دانه های قهوه را آسیاب می کند. و از یک قهوه ساز پیشرفته و عجیب غریب (به نسبت آن زمان) استفاده می کند. در هنگام خوردن قهوه به بیرون پنجره نگاهی می اندازد. هنگامی که به دنبال اسلحه اش است ، یک گوشواره روی تختش پیدا می کند. و بعد برای کار از خانه خارج می شود. هر چیز اساسی که باید در مورد او بدانیم در همین صحنه مشخص بود. از اینجا به بعد داستان اصلی آغاز می شود.



19:69

21:69

گزینه های دراماتیک ورود به داستان

پس از آنکه استراتژی خود را برای ورود به داستان مشخص کردید ، حال نوبت به گزینه های معروف دراماتیک ورود به داستان است .

۶ گزینه مهم دراماتیک بدین ترتیب اند :

• گزینه اول : رویارویی ، درگیری و تقابل

• گزینه دوم : سورپرایز

• گزینه سوم : شوک

• گزینه چهارم : رمز و راز

• گزینه پنجم : تعلیق

• گزینه ششم : چرخش



run
DEVELOPER

گزینه دوم : سورپرایز

23:69

از صحنه اول برای غافلگیری مخاطب یا قهرمان یا هر دوی آنها استفاده کنید. به فیلم های **کد منبع** یا **مدفون** دقت کنید. **کد منبع** با شخصیت اصلی آغاز می شود، در حالیکه در یک قطار از خواب بر می خیزد . حافظه خود را از دست داده و نمی داند چرا آنجاست. همینطور در فیلم **مدفون** نیز ، قهرمان در یک تابوت بیدار می شود. توجه کنید که غافلگیری می تواند باعث ایجاد رمز و راز برای مخاطب شود که همان قلاب داستان خواهد بود. در **کد منبع** قهرمان می خواهد کشف کند در آن قطار چه می کند. که در نتیجه صحنه های بعدی تحت تاثیر همین سوال قرار می گیرند.

در این فیلم ها در صحنه اول، هم مخاطب و هم قهرمان غافلگیر می شوند.

آیا تا کنون جعبه پازل چینی دیده اید؟ وقتی معمای این جعبه را حل می کنید ، داخل آن یک جعبه کوچک تر می بینید که حاوی معمایی است . آن را که حل کنید ، دوباره یک جعبه کوچکتر از جعبه دومی می بینید و همینطور به ترتیب تا جعبه آخر .



پیش‌گویی

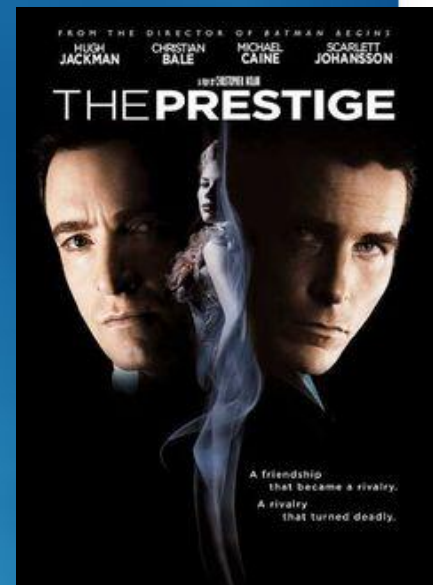
36:69

در این نوع صحنه افتتاحیه ، اتفاقی که قرار است در آینده بیافتد را همان ابتدا می بینم. . قبل از آنکه داستان اصلی شروع شود. مثلا ممکن است صحنه ای از نقطه اوج را در همین ابتدا ببینیم. مانند فیلم **باشگاه مشت زنی**. و همچنین فیلمهایی مانند **جادوگر شهر از** ، **پرستیژ** و **پارک ژوراسیک**، **همشهری کین** و ... اینگونه عمل کرده اند. مثلا در فیلم **زیبای آمریکایی** از همان ابتدا می دانیم که قهرمان در انتهای فیلم می میرد.

روایتی

راوی می تواند خود قهرمان داستان باشد یا فقط یک صدا، بی ربط به کاراکترهای داستان. راوی روایتگر حوادثی است که بر کاراکترهای اصلی می گذرد یا نقاط دوره هایی مهم از زندگی ایشان. در فیلم **زیبای آمریکایی** ، راوی همان قهرمان داستان است.

Eerun



تصویر ویدئویی : داخلی - خانه آقای فیت ، اتاق ریگی - روز

جین روی تخت دراز کشیده، لخت ، مواد می کشد. سوپر ایمپوز تصویر سمت چپ روی لوگوی "THE REAL DIRT". سینه های او به صورت دیجیتالی در فیلم ویدئویی سانسور می شوند.

جین

من یه پدر می خوام که نقش اساسی تو زندگی داشته باشه
نه مته یه اسکل حشری که وقتی دوست دخترم رو از
مدرسه میارم خونه به شرتاش اسپری بزنه. عمرا که بهش
برسی. عجب آدم دست و پاچلفتی. یه نفر باید بیاد
خلاصش کنه.

جین با موهایش بازی می کند. غرق در اندیشه میشود.

ریگی (صدای زمینه)

می خوای برات بکشمش؟

جین ناباورانه به دوربین خیره می شود ، سپس می خندد.

جین

آره ... اینکارو می کنی؟

40:69



45:69

اول دو نوجوان مشکل دار را معرفی می کند. (جین و دوست پسرش را) در حالیکه بعدا ما می فهمیم آنها چندان هم مشکل دار نیستند. و به نوعی در آن سن و سال و جامعه خوب هم هستند.

فیلمنامه نویس همسر لستر را به تصویر می کشد به گونه ای که فکر می کنیم چندان دلسوز و همدرد نیست آنچنانکه یک همسر باید باشد. مدام او را بررسی می کند. اما خیلی از زن ها در بعضی از نقاط با او احساسات مشترک دارند .

بنابراین جدای از شخصیت پردازی قوی ، ایجاد ارتباط احساسی مشترک بین مخاطب و کاراکتر نیز از اهمیت فوق العاده زیادی برخوردار است . (چگونگی خلق و پرورش کاراکتر را در جلسه آموزش کاراکتر و سایر جلسات وابسته به خلق انواع کاراکتر خواهید آموخت.)

صحنه اول : داخلی - اتاق ریگی - روز

استراتژی : ترکیب تصویر و دیالوگ

گزینه دراماتیک : شوک

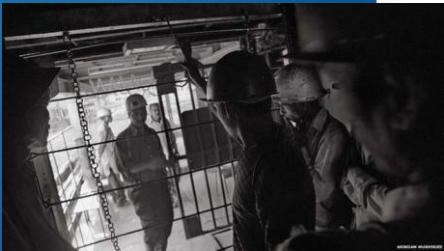
روش تکنیکی ورود : پیش گویی - پنهان سازی دراماتیک



نوشتار تصویری صحنه افتتاحیه:

دقت کنید در اینجا ما نمی خواهیم صحنه را با فرمت فیلمنامه بنویسیم، بلکه فقط می خواهیم یک دید کلی از صحنه افتتاحیه داشته باشیم.

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. چیزی نمی گوید. فقط می نشیند و کلاه را دوباره روی سرش می گذارد. و به کف خیره می شود. چراغش شکسته است. 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.



۵- آیا درگیری یا تنش در صحنه نخست وجود دارد؟ آری ■ خیر □

بله ، چند درگیری و تنش جزئی و متناسب با کاراکتر قرار داده ایم.

۶- با فلش بک آغاز کرده اید؟ آری □ خیر ■

خیر ، روایت ما کاملا خطی است . حتی تنش اصلی نیز هنوز رخ نداده است.

۷- ابتدا و انتهای صحنه نخست با هم متفاوتند؟ آری ■ خیر □

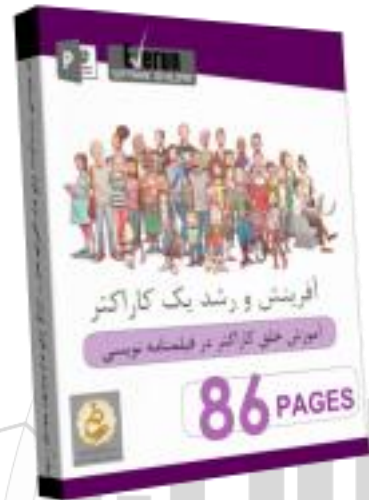
بله . علاوه بر تضاد نور یعنی تاریکی مطلق در آسانسور معدن و سپس نور محیط بیرونی ، کثافت تن کارگران در صحنه بعد، در محیطی باز جلوی چشم زنان سبد به دست بالای معدن شسته می شود. البته همچنان در معدن هستیم. فقط موقعیت داخلی و خارجی تفاوت می کند.

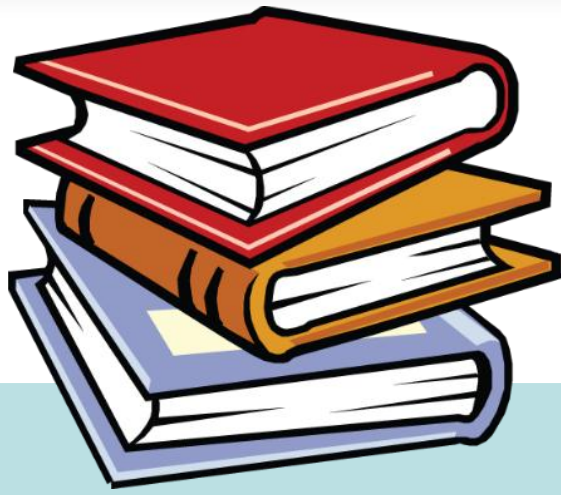
۸- چنانچه از دیالوگ استفاده می کنید ، آیا به اندازه کافی تهییج کننده هست؟ آری □ خیر ■

از دیالوگ به هیچ عنوان استفاده نکرده ایم.

نکات اضافه

- برای آشنایی با **تم (THEME)**، **ایده (IDEA)**، **ژانر (GENRE)**، **کاراکتر (CHARACTER)** و **ساختار (STRUCTURE)** و **پایان بندی (ENDING)** 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 :

منبع	ردیف
5 Key Things To Keep In Mind When Writing Your Opening Scene	1
Opening Scene Beauty	2
Your Opening Scene Better Be Awesome	3
SIX OPENING MOVES	4
The Opening Scene	5
و ۱۴ مقاله دیگر ...	*

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.

ترجمه، تالیف و نگارش :



توسعه دهنده نرم افزار اوران

گروه طراحی نرم افزار سناریست (نسخه حرفه ای)