

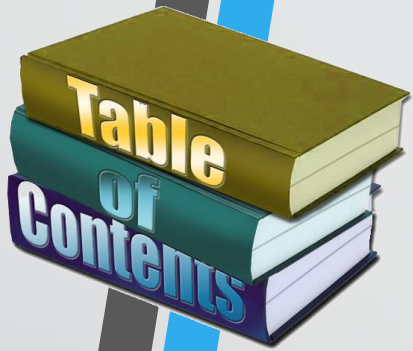
# نقطه عطف اصلی دوم عبور از میان جهنم

جلسه یازدهم

بروزرسانی: ۱۳۹۶/۰۱/۲۸

آموزش نقطه عطف اصلی دوم فیلمنامه نویسی

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



# فهرست مطالب

- مقدمه
- تعریف نقطه عطف اصلی دوم
- سه خصوصیت ویژه نقطه عطف دوم
- روش اعمال سه خصوصیت در پرده دوم
  - روش ضربه کاری
  - روش ضربه های مکرر
- خصوصیت اول: دردناک بودن
  - درد فیزیکی
  - درد احساسی
  - درد استرسی
  - درد روحی
- نکات بسیار مهم در خصوص دردهای وارده در عطف دوم
- ژانر و درجه بندی سنی مخاطب
- خصوصیت دوم: تاثیر احساسی روی مخاطب
  - تکنیک ۱: اثبات ارزش
  - تکنیک ۲: کنتراست
  - تکنیک ۳: برآیند دردها
- خصوصیت سوم: پارادوکس
  - پارادوکس نوع ۱: رشد بی قید و بند
  - پارادوکس نوع ۲: روابط رمانتیک
  - پارادوکس نوع ۳: فراگیری اطلاعات بحرانی
  - پارادوکس نوع ۴: استراتژی خروج
- زمانبندی عطف دوم
- مثال عملی دوره آموزشی

نویسندگان عزیز ؛

چنانچه تا کنون ما را دنبال کرده باشید، مستحضرید که در ۱۰ 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. در جلسه دهم، به صورت تخصصی تر با حادثه کلیدی و واکنش کلیدی (نقطه عطف اصلی اول) آشنا شدیم. اما حالا، نوبت آموزش نقطه عطف اصلی دوم است.

پرده دوم، مثل بیابانی بی آب و علف، همیشه ترسناکترین قسمت نوشتن یک داستان است. دو راه برای چیره شدن بر این پرده وجود دارد. یکی تعیین نقطه میانی است و دیگری تمرکز بر هر آنچه در انتهای پرده دوم می گذرد. بسیاری از اساتید عقیده دارند وقتی انتهای یک راه را بدانی، می توانی بسیار سریعتر اقدام کنی. در این جلسه تمرکز ما بر انتهای پرده دوم می باشد.



## تعریف نقطه عطف دوم

به نقطه عطف اول اصلی، نقطه میانی و نقطه عطف دوم اصلی، به مثابه ستونهای یک خیمه بنگرید. که دو تا از ستونها در جوانب خیمه و یک ستون میان خیمه را نگاه می‌دارند. اگر آنها را به درستی جایگذاری نکنید، خیمه فرو خواهد افتاد. پس مراقب باشید تا آنها را در محل درست خود قرار دهید.

لری بروکس در توضیح عطف دوم می‌گوید:

**نقطه عطف دوم**، آخرین محل تزریق اطلاعات به داستان است. زمانی که بعد از آن غالباً دیگر هیچ نوع اطلاعات افشاکننده دراماتیک جدیدی وارد رویدادهای داستانی نمی‌شود. و بعد از آن همه چیز وابسته به عمل و کنش قهرمان داستان است و این قهرمان است که کاتالیزور اصلی و پیش برنده (هدایت کننده به جلو) داستان خواهد بود. بعد از این نقطه، قهرمان باید با توجه به هر آنچه تا کنون در رویدادهای داستانی کسب کرده، به آخرین تلاش خود دست زند.

جمله روشنگری است. نقطه عطف اصلی دوم زمانی رخ می‌دهد که داستان به سمت گره گشایی سوق داده می‌شود. چون اکنون آخرین اطلاعات ارائه شده، قهرمان را قادر می‌سازد جستجوی خود را تکمیل کند و گره گشایی صورت پذیرد.

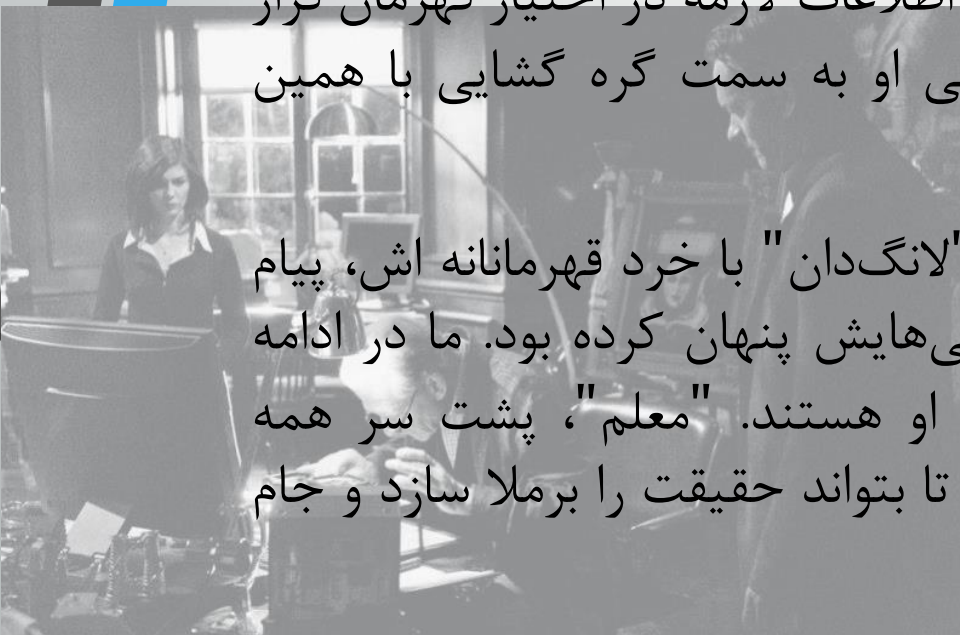
آخرین قطعات اطلاعاتی داستان که در این نقطه تزریق می‌شوند، باید بسیار قوی و معنادار باشند. **نقطه عطف اصلی دوم، بهتر است بزرگترین چرخش و غیرمنتظره ترین رویداد هم باشد.** در این نقطه باید ضربه محکم و لذت بخشی بر ذهن مخاطب وارد سازید تا تجربه اش از داستان شما همواره تجربه ای لذت بخش باشد. از خواب بیدارش کنید و او را متوجه سازید که پایان داستان نزدیک است. و قهرمان باید در این لحظات، آخرین تلاش‌های خود را انجام دهد که انتهای آن یا پیروزی است و یا شکست.



اکثر اوقات (در فیلمنامه‌های قوی)، انتهای رویدادهای داستانی پرده دوم، در این نقطه منجر به لحظه "شکست بزرگ" می‌شود. پس از این نقطه، یک آرامش، حاصل از تسلیمی بی‌چون و چرا پدید می‌آید. البته این یک اصل نیست اما معمول است. (مثلا فیلمنامه کد داوینچی اینگونه نیست) چون بهتر است در این نقطه تا می‌توانید تنش را بالا ببرید و تمام امیدها را از قهرمان بگیرید. بعد از این نقطه، (پیامد عطف دوم) مقداری زمان استراحت و تفکر برای مخاطب بوجود می‌آید، تا وارد پرده سوم و شاهد آخرین جستجوی دیوانه وار قهرمان و نبرد نهایی او شود.

نقطه عطف اصلی دوم، بین ربع سوم و چهارم فیلمنامه شما رخ می‌دهد. جایی در حدود ۷۵ درصد از ابتدای داستان شما و چنانچه یک نوول ۳۵۰ صفحه ای نوشته اید، این نقطه باید جایی در حدود صفحه ۲۶۲ رخ دهد. **تغییر قهرمان از یک شوالیه جنگنده به یک قهرمان از خود بی خود شده، خمیده و یا حتی قهرمانی در انتظار شهادت، معمولا از خصوصیات اصلی این نقطه است.** در این نقطه آخرین اطلاعات لازمه در اختیار قهرمان قرار خواهد گرفت، حتی اگر کاملا آن را دریافت و هضم نکرده باشد. پرتاب نهایی او به سمت گره گشایی با همین اطلاعات خواهد بود.

در فیلم سینمایی **کد داوینچی**، نقطه عطف اصلی دوم زمانی رخ می‌دهد که، "لانگ‌دان" با خرد قهرمانانه اش، پیام مستتر در کُد را می‌شکند. پیامی که لئوناردو داوینچی، بسیار زیرکانه در نقاشی‌هایش پنهان کرده بود. ما در ادامه متوجه می‌شویم، کسانی که تا کنون به لانگ‌دان کمک کرده اند، دشمنان او هستند. "معلم"، پشت سر همه ماجراها بوده است. این آخرین قطعه از اطلاعات است که لانگ‌دان باید بداند تا بتواند حقیقت را برملا سازد و جام مقدس را بیابد.



بعد از نقطه عطف اصلی اول، عطف دوم شاید مهمترین نقطه در فیلمنامه باشد. این نقطه همیشه به یک روش معمول روایت نمی‌شود. و مطمئناً بدون وجود این نقطه، داستان در هر نوع ساختاری لنگ می‌زند.

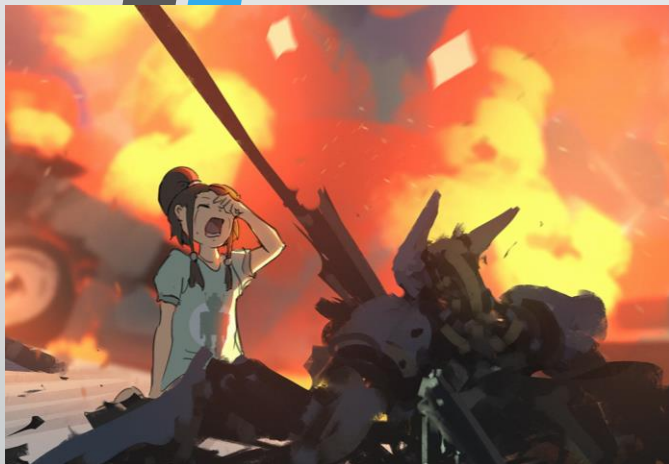
در فیلمهای اکشن، تعریف کلی و عامیانه آن چنین است: نقطه ای که پس از آن، تعقیب و گریز نهایی آغاز می‌شود!

در اطلاعات جدیدی که تا بروز این نقطه منتقل می‌شود، چیزی هست که باعث تغییر جهت داستان می‌شود. (همانند نقطه عطف اصلی اول) اما بعد از رخداد این نقطه، جستجوی قهرمان برای رسیدن به هدف شدت و سرعت بیشتری می‌یابد. چون دیگر زمانی به انتهای داستان باقی نمانده است! درهای جدیدی باز می‌شوند، استراتژی‌های جدید متولد می‌شوند و ریسک و مخاطره‌های جدیدی با پاسخ‌های بسیار سریع شکل می‌گیرند.



در این نقطه است که مخاطب باید حس کند به انتهای داستان نزدیک می‌شود. **در حالی که در صحنه قبل از آن ( صحنه یکی مانده به عطف دوم) نباید چنین حسی وجود داشته باشد و یا بسیار کم باشد. حداقل برای مخاطب باید اینگونه باشد.**

این نقطه ربع سوم را از ربع چهارم فیلمنامه جدا می‌سازد. تغییر قهرمان از یک شوالیه جنگنده به یک قهرمان از خود بی خود شده، خمیده و یا حتی قهرمانی در انتظار شهادت معمولاً از خصوصیات اصلی این نقطه است. در این نقطه آخرین اطلاعات لازمه در اختیار قهرمان قرار خواهد گرفت، حتی اگر کاملاً آن را دریافت و فهم نکرده باشد. اما پرتاب نهایی او به سمت گره گشایی بواسطه همین اطلاعات خواهد بود.



در این نقطه قهرمان چیزی را می‌فهمد یا شاید هم نفهمد، اما مخاطب باید آخرین اطلاعات را در این نقطه کسب کند. به هر روی افشاسازی برای قهرمان در خلال پرده سوم رخ خواهد داد. که او را قدم به قدم به لحظه نهایی (گره گشایی) نزدیک تر می‌کند.



اینجا می‌خواهیم به یک ترفند معمول که در بسیاری از فیلمهای موفق استفاده می‌شود، اشاره کنیم. شاید فیلمهای زیادی دیده باشید و تا کنون متوجه این نکته نشده باشید، اما با بیان این نکته در این بخش، به سرعت منظور ما را درخواهید یافت.



## در نقطه عطف اصلی دوم، معمولاً یک تسلیم ناشی از ناامیدی مطلق گریبانگیر پروتاگونیست می‌شود.

در فیلم **سنگ قبر**، کرت راسل در نقش یات ایرپ و گروهش، گریزان از دار و دسته کلانتون به رهبری کرلی بیل، شهر را ترک می‌کنند. یک خداحافظی سخت، در حال فرار با قطار و با چهره‌هایی خسته و نزار. گام‌ها کند و بی رمق می‌شود، نور تاریک و ضعیف، موسیقی فوگ در گام دی مینور، همه چیز به نظر از دست رفته است. اینها همه مقدمه رستاخیز بعد از نقطه عطف اصلی دوم می‌باشند.

این لحظه پایان عطف اصلی دوم است. و آغاز پرده سوم: آخرین تلاش قهرمان آغاز می‌شود.

سپس، در صحنه بعد و در ایستگاه قطار، ما برادر بزرگتر ایرپ را می‌بینیم که در قطار برای یات که در سکو باقی مانده است دست تکان می‌دهد. صبر کنید؟ مگر قرار نبود همه شهر را ترک کنند؟ آیا قهرمان می‌خواهد آخرین تیر خود را در تاریکی به پرواز در بیاورد؟

دستیار کثیف کرلی بیل با یکی از همراهانش سر می‌رسند، اما ایرپ با یک غافلگیری از خجالتشان در می‌آید. یکی را درجا می‌کشد و دیگری را به شدت مجروح می‌کند. به مرد زخمی می‌فهماند که این شهر از این به بعد یک کلانتر جدید دارد و او ابداً شوخی ندارد. مرد زخمی به سختی باز می‌گردد تا این خبر را به همراهانش بدهد.

در **تایتانیک**، نقطه عطف اصلی دوم زمانی است که کشتی کاملاً غرق می‌شود. لئو و کیت را می‌بینیم که بین انبوهی از قطعات یخی و فریاد بازماندگان، حیرانند. هر چه که بعد از این نقطه رخ دهد، ربع چهارم داستان است، یعنی پرده سوم. در واقع یک فتیله سوزان متصل به بمبی که همان گره‌گشایی داستان است.



قبل از آنکه به صورت کاملاً تخصصی وارد بحث عطف اصلی دوم شویم، باید به نکات عمومی زیر توجه کنید:

۱- چنانچه روش فیلمنامه نویسی شما سازمان یافته است، نقطه عطف دوم تناسب نهایی را رقم خواهد زد. باید بدانید چه اطلاعات جدیدی را تا این نقطه مخفی نگه دارید تا بتوانید در لحظه افشاسازی دراماتیک، بهترین و قوی ترین تاثیر را بواسطه این نقطه بدست آورید.

۲- شما همچنان می توانید در پرده سوم نیز مخاطب را با اطلاعاتی جدید غافلگیر کنید. اما در این مرحله (تا عطف دوم) بهتر است هر آنچه اطلاعات که باید تا انتهای پرده دوم بیان شود را منتقل کنید. فراموش نکنید که اطلاعات جدید در پرده سوم، معمولاً به ندرت و برای سورپرایز مخاطب و قهرمان منتقل می شوند و البته باید با توجه به زمان اندک به سرعت نیز گره گشایی شوند.

۳- از نقطه عطف دوم اصلی برای جمع کردن داستان استفاده کنید. ربع چهارم فیلمنامه شما حداکثر ۱۵ (ممکن است به دلایلی پرده دوم طولانی شود) تا ۳۰ صحنه را تشکیل می دهد. پس باید از نقطه عطف دوم برای سکوی پرش سکانس نهایی استفاده کنید.

۴- سوال اساسی داستان در این نقطه باید دوباره بولد و درشت می شود.

۵- این نقطه مقدمه سریعی بر پرده سوم است

۶- این نقطه باید با تحت فشار گذاشتن قهرمان، روند رویدادها را در پرده سوم سرعت ببخشد تا به رویارویی پروتاگونیست و آنتاگونیست بیانجامد.

۷- نقطه ای است که آخرین اطلاعات مربوط به مشکل و موانع پرده اول و دوم، در آن تزریق می شود.

۸- این نقطه باید به نقطه اوج پرده سوم منتهی شود.

## سه خصوصیت ویژه عطف دوم

نکته کلیدی در اجرای این نقطه چیست؟ این عبارت مهم را به خاطر بسپارید: «مجموعه ای از صحنه‌های دردناک توام با بار احساسی زیاد، که به گونه ای قهرمان را به هدفش نزدیکتر می‌کنند. حتی اگر در ظاهر، هدف برای او دست نیافتنی به نظر رسد.»

سه جزء اساسی برای خلق این نقطه وجود دارد.

۱- درد

۲- احساسات

۳- پارادوکس



به این نقطه، **نقطه شکست بزرگ** می‌گویند. پایین ترین حالت احساسی قهرمان در همین قسمت رخ می‌دهد. هر چه سطح و حالت احساسی قهرمان در این نقطه شکننده تر و ضعیف تر باشد، به معنی فرصت بیشتر نویسنده برای کاوش در اعماق کاراکتر، تاثیر بیشتر او بر داستان و مخاطبین می‌باشد. لحظه ای که باید به شدت به او آسیب زنید.

**وقتی در پرداخت این نقطه موفق شوید، احتمال گم شدن در بیابان پرده دوم کمتر خواهد شد.**

## ادامه مثال دوره آموزشی

به انتهای آموزش «نقطه عطف اصلی دوم، عبور از میان جهنم» 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 آموزش‌ها باز می‌گردیم:  
ایده نهایی:

(برگرد کاتسوری!) یک (درام عاشقانه) است در (هند و عربستان) و در آن (کارگر فقیر هندی) بعد از (اینکه تماسها با همسر جوانش که برای کار به امارات مهاجرت کرده بود بی پاسخ می‌ماند) مجبور می‌شود (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 می‌کنند و در این راه از جان می‌گذرند.

ژانر:

درامای عاشقانه – جستجوی معشوق

بیایید متن را با تعالیم این جلسه چک کنیم:

آهوبال در این نقطه باید به گونه ای زمین بخورد که دیگر احتمال بپاخیزی مجدد او نه برای مخاطب و نه حتی برای خودش متصور باشد. همانطور که آموختیم غالباً تزریق آخرین اطلاعات در همین نقطه صورت می‌پذیرد. هدف اصلی آهوبال اینست که کاتسوری را پیدا کرده و در صورت زنده بودن او را بازگرداند. ما باید کاری کنیم تا قبل از عطف دوم، مخاطب و قهرمان پی به زنده بودن کاتسوری ببرند. پس اقدام بعدی ما اینست که آهوبال در حین متحمل شدن بار شکستی قوی (در عطف دوم)، در پرده سوم، پی به محل زندگی کاتسوری ببرد. (هر چند یکسری اطلاعات غافلگیر کننده برای پایان گذاشته ایم: شرح در جلسه آموزش پایان بندی)

با توجه به اینکه ایده فیلمنامه آنقدر جذاب و پر هیجان نیست، از روش ضربه‌های مکرر استفاده می‌کنیم. اینگونه بار احساسی بیشتری به قهرمان می‌دهیم.

چه ضربه ای بزنیم؟ فیزیکی، روحی، استرسی، احساسی؟

برای ضربه‌های دیگر بعداً و در روند نگارش پرده دوم تصمیم گیری می‌کنیم، اما برای این ضربه نهایی کدامیک مناسب فیلمنامه ما می‌باشد؟ یک ژانر درام عاشقانه داریم. یک معشوق گمشده.

ما می‌توانیم از ترکیب کلیه ضربه‌ها در صحنه‌های منتهی به عطف دوم استفاده کنیم.

متن را بخوانیم:

وقتی پدر شاهزاده به کاتسوری تجاوز می‌کند. کاتسوری او را به کشتن می‌دهد. شاهزاده شاهد این ماجراست. اما ننگ این قضیه، فامیل بزرگ آنها را بی اعتبار می‌کند. بنابراین علیرغم میل باطنی و با وجود علاقه به کاتسوری، او را تحویل قانون می‌دهد. پس از چند ماه برای کاتسوری حکم اعدام صادر می‌شود. در میدان اعدام و در ملا عام. آهوبال با بدست آوردن اطلاعاتی مبنی بر بی گناه بودن کاتسوری، سرانجام محل اعدام را پیدا می‌کند. کاتسوری را به زور روی زمین می‌نشانند. او به هندی التماس می‌کند. برای آخرین بار به ناصر نگاه می‌کند. ناصر خشمگین است. و می‌لرزد. سر کاتسوری را با پارچه ای می‌بندند و او دیگر جایی را نمی‌بیند و فریادش به جایی نمی‌رسد. آهوبال بالاخره خودش را با هر زحمتی به میدان اعدام می‌رساند. با دیدن کاتسوری در آن وضعیت از خود بی خود می‌شود. وقتی سر او را با پارچه ای سفید می‌بندند و چرخش شمشیر مردی غول پیکر با لباس عربی را بالای سر زن می‌بینند، از بین جمعیت به سمت کاتسوری می‌دود. یکی پس از دیگری شرطه‌ها را از سر راه کنار می‌زنند. او بسیار سریع و فرز عمل می‌کند. شاهزاده هم به سمت کاتسوری و آهوبال می‌دود. به نظر بسیار خشمگین است. فریادهای آهوبال جلاد را می‌ترساند و او عقب‌عقب می‌رود. در همین حین دیالوگ‌هایی قدیمی از کاتسوری و آهوبال را نیز به عنوان صدای پس زمینه می‌شنویم. و صدای نفس نفس زدن‌های آهوبال. زجه‌های ریز کاتسوری. فریاد ناصر بن سعید. ناگهان در لحظه ای که حس می‌کنیم آهوبال به کاتسوری می‌رسد، ضربه ای محکم از باتوم شرطه ای او را نقش بر زمین می‌کند. فقط کاتسوری را می‌بیند. شمشیر مرد عرب بالا می‌رود. دست ناصر هم بالا می‌رود و انگار فریاد می‌زند. آهوبال از هوش می‌رود. بعدا ما می‌بینیم که سر کاتسوری را قطع می‌کنند. به روی عبای شاهزاده که خود را به کاتسوری رسانیده است. خون می‌پاشد.

حال که عطف دوم را هم نگاشتیم، ۵ نقطه اصلی فیلمنامه مان را در اختیار داریم. افتتاحیه، پایانی، حادثه انگیزنده (انواع سه گانه)، عطف اول و عطف دوم. اکنون وقت یک بروزرسانی اساسی می باشد. چرا؟ چون بعد از این نقطه باید به سراغ آوت لاین نویسی ۳۰ صفحه اول برویم. **اما قبل از آن باید بسیار کلی و منطقی، این ۵ نقطه را به هم ربط دهیم. این همان کاری است که خیلی از فیلمنامه نویسان انجام نمی دهند. و متأسفانه هیچیک از فیلمنامه نویسان حرفه ای، این راز را فاش نمی کنند.**

نکته بسیار مهم: چنانچه این نقاط را با نوشتن یک تا چند صفحه از وقایع و ذهنیات و تخیلات خود به هم ربط ندهید، امکان زیادی هست که در میانه راه بشدت زمین بخورید. این بلایی است که سر تمام فیلمنامه های بد و متوسط می آید.

در این چند صفحه، به صورت کامل به کاراکترها و پیشینه داستانی آنها بپردازید، سپس آنها را به صورت منطقی و با توجه به ژانر و ایده و تم و ساختار به هم ربط دهید.

در ادامه باید با نگاه به موارد گذشته، مدام پرسش و پاسخ کنیم و نتیجه کار را در قالب چند صفحه بنویسیم. به این صفحات، **صفحات طلایی** می گوئیم. هر چه بیشتر بهتر. با یک تیر دو نشان زده ایم؛ هم تمرین نوشتن کرده ایم و هم اینکه یکبار و برای همیشه تکلیف نقاط اساسی داستان را روشن ساخته ایم.

فراموش نکنید که ممکن است باز هم همه چیز تغییر کند، اما هر تغییر با دیدی روشن تر نسبت به گذشته رخ خواهد داد.

**افتتاحیه:** معرفی آهوبال به عنوان کارگر معدن زغالسنگ، ترسو و در عین حال عاشق. عاشق دختری به نام کاتسوری.

**انگیزنده نویسنده:** پدر کاتسوری و پدرخوانده آهوبال در بستر بیماری است. باید عمل شود و هزینه آن بسیار بالاست. به این دلیل که آهوبال بسیار احساسی و شکننده است، کسی او را در جریان نگذاشته است.

**انگیزنده دنیای داستان:** کاتسوری هیچ چاره ای جز ~~تن فروشی~~ طلاق و ازدواج با مانیش نمی بیند. اما به دلیل رفتار غیرارادی و بد مانیش، از کرده خود پشیمان می شود.

**انگیزنده قهرمان:** کاتسوری، آهوبال و پدر را تنها گذاشته و شهرش را ترک می کند.

**عطف اول:** آهوبال بعد از مرگ پدرخوانده، و ناتوانی در خودکشی، برای یافتن کاتسوری، بالاخره شهر را ترک می کند.

**عطف دوم:** آهوبال کاتسوری را می یابد، اما دیگر دیر شده است و با چشمان خود، ظاهرا مرگ او را می بیند.

**پایان بندی:** آهوبال به سختی به کاتسوری می رسد. اما او را ترک می کند. و سرانجام به نوعی رستگاری می رسد.



با توجه به پایان بندی، می‌دانیم که کاتسوری نمی‌میرد. سرش قطع نمی‌شود. بلکه بخشیده هم می‌شود. این یعنی آهوبال در آن لحظات آخر هوشیاری، خیالاتی شده است. پس برای این خیالاتی بودن باید پیشینه ای در نظر بگیریم. ما باید کاملاً با قوه تخیل خود، با توجه به نقاط اساسی داستان، این گذشته را بال و پر دهیم. فراموش نکنید این **گذشته فقط زمین زیر پای فونداسیون داستان ماست. و ما باید آن را تثبیت کنیم.**

می‌دانیم که او از یک شبخ در خیالات و کابوس های خود هراسان است. بیاییم به ریشه ترس های او بپردازیم. چرا خانواده اش را می‌کشند؟ باز هم عقب تر می‌رویم. پدر و مادر آهوبال را حسابدار فرض می‌کنیم. آنها تحصیل کرده بوده اند. که در هند هم کم از این گونه تحصیل کرده های نابغه نداریم. بله بهتر است دو نابغه باشند که به دلیل همین نبوغ، در شرکت تجاری ثروتمند فاضل مشغول به کارند. به قبل تولد آهوبال بازمی‌گردیم. **سعید بن فاضل**، (پدر ناصر بن سعید) یکی از میلیونرهای مشهور عربستان سعودی است. او اعتقاد دارند غیرمسلمانها نجس هستند. اما اعتقادش را به دلایل سیاسی و تجاری پنهان می‌دارد. تجارت اصلی او همانند نیاکانش، تجارت برده است. او از تمام کشورهای آسیایی و حتی اروپایی، برده می‌گیرد. قربانی او معمولاً آدمهایی هستند که در کشور خودشان هم هویت شماره‌داری ندارند. اجداد او برای اینکار مشکلی نداشتند، اما با بروز شدن سیستم های اطلاعاتی، کار برده‌دارانی چون **سعید بن فاضل** هر روز سخت تر می‌شد. اما او و مشاوران باهوش آسیایی و اروپایی اش، همیشه نقشه های خلاقانه ای برای تجارت داشتند. او با همه لابی می‌کند. همیشه در حال رشوه دادن و گرفتن است. و تجارت پر سودی دارد. خب فرض کنید تا بدین جای کار پدر آهوبال برای شیخ حسابداری می‌کرده است. وقتی شیخ می‌خواهد یکی از آن برده‌های

ملاحظه کردید؟

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

در جلسه پنجم، **ساختار فیلمنامه** را با توجه به آموزه‌های 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 جلسه دهم با **نقطه عطف اصلی اول** است آشنا شدیم.

و در این جلسه با **نقطه عطف اصلی دوم** آشنا شدیم.

دلیل ترتیب جلسات آموزشی ما نیز به همین دلیل است. مطمئن باشید با این روش بسیار ساده تر از سایر روش‌ها، 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**

مطالبی که خواندید قسمت کوچکی از فایل آموزشی (عطف دوم، عبور از میان جهنم) بود .  
توصیه می کنیم چنانچه می خواهید به صورت **حرفه ای** قدم در دنیای فیلمنامه نویسی بگذارید  
حتما این مجموعه آموزشی کم نظیر را تهیه نمایید.

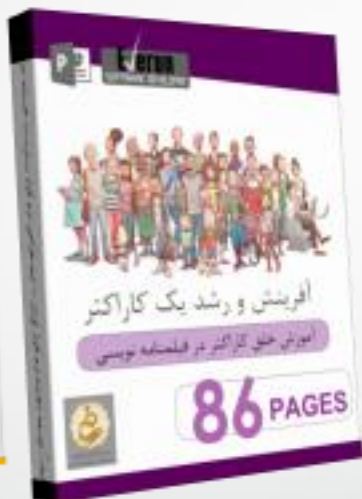
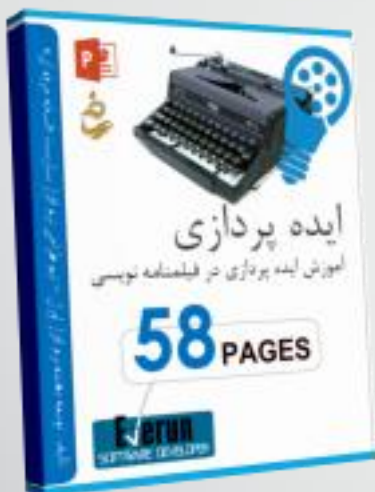
برای دانلود، روی آیکون زیر کلیک کنید



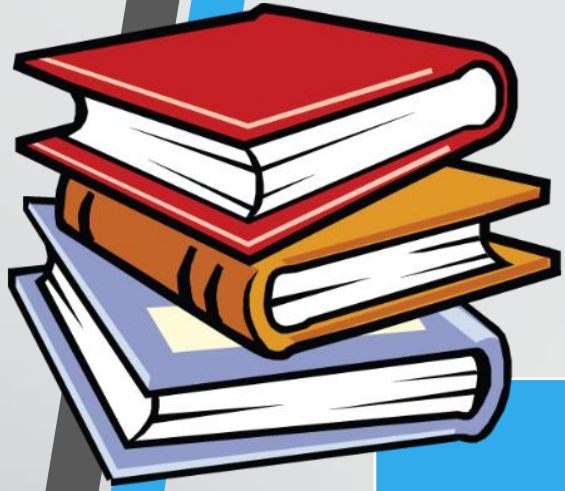
دارای مجوز نشر آنلاین مرکز توسعه فن آوری  
اطلاعات و رسانه های دیجیتال  
کلیه حقوق مادی و معنوی این اثر متعلق به توسعه  
دهنده نرم افزار اوران می باشد.



- 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)، حادثه انگیزنده (INCITING INCIDENT)، نقطه عطف اول (FPP)، نقطه عطف دوم (SPP) و آشنایی با جزئیات کامل هر کدام از این مفاهیم، به سایت [everun.ir](http://everun.ir) مراجعه کنید و آموزش آنها را در قالب فایل پاورپوینت تهیه نمایید.



## منابع:



منبع	ردیف
Act Two Disaster	1
How to Write a Book	2
second Plot Point	3
Story Plot Points	4
The Second Turning Point in Your Story	5
۱ مقاله و ۱ کتاب دیگر...	*

دارای مجوز نشر آنلاین مرکز توسعه فن آوری  
اطلاعات و رسانه‌های 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)