

ساختار، فونداسیون یک داستان پلات، نقشه این فونداسیون

آموزش ساختاربندی در فیلمنامه نویسی

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

جلسه پنجم

بروزرسانی: آزمایشی



فهرست مطالب



مقدمه

تفاوت میان ساختار و پلات

پلات کمانی و طراحی کلاسیک

دنیای عادی

دعوت به ماجرا

نپذیرفتن دعوت

عبور از اولین دروازه

آزمونها ، متحدین و دشمنان

نقطه میانی

در راه رسیدن به غار درون

غار درون

آخرین تلاش

تصرف شمشیر

بازگشت با کیمیا

نمودار پلات سفر قهرمان

انواع پلاتهای جایگزین

مینی پلات

پلات زنجیره ای

پلات عبرت انگیز

پلات گروه محور

پلات شاهد ماجرا

پلات سمبلیک

پلات حادثه تکرار شونده

پلات کنش تکرار شونده

ساختار

ساختار سه پرده ای

تعیین مراحل و زمانبندی

پرده اول

پرده دوم

پرده سوم

ساختار پلات مایکل هاگ

مرحله اول : مقدمات (۰ تا ۱۰٪)

نقطه چرخش شماره ۱ : فرصت (۱۰٪)

مرحله دوم : موقعیت جدید (۱۰٪ - ۲۵٪)

نقطه چرخشی شماره ۲ : تغییر در نقشه ها (۲۵٪)

مرحله سوم : (شکل گیری داستان اصلی، روند داستان) (۲۵٪ - ۵۰٪)

فهرست مطالب

- ▶ نکاتی در مورد مدل ارسطویی
- ▶ ساختار، مانعی برای خلاقیت؟؟
- ▶ ادامه مثال دوره آموزشی
- ▶ نقطه چرخش سوم : نقطه بدون بازگشت (۵۰٪)
- ▶ مرحله ۴ : کشمکش ها و خطرات و موانع جدی تر (۵۰٪ - ۷۵٪)
- ▶ نقطه چرخش شماره ۴ : شکست بزرگ (۷۵٪)
- ▶ مرحله ۵ : آخرین نبرد (۷۵٪ - ۹۰٪ تا ۹۹٪)
- ▶ نقطه چرخش شماره ۵ : نقطه اوج (۹۰٪ - ۹۹٪)
- ▶ مرحله ۶ : سرانجام (۹۰٪ - ۹۹٪ - ۱۰۰٪)
- ▶ تحلیل ساختاری فیلم فراری
- ▶ انواع ساختارهای جایگزین
- ▶ ساختار غیر خطی
- ▶ ساختار ایزودیک
- ▶ ساختار چرخشی
- ▶ ساختار پرپیچ و خم
- ▶ ساختار شاخه ای
- ▶ ساختار حلقوی
- ▶ ساختار زاویه ای
- ▶ ساختار موازی
- ▶ ساختار تجمعی



Everun
SOFTWARE DEVELOPER

تفاوت میان ساختار و پلات

قبل از پرداختن به آموزش ساختار و پلات، ابتدا باید یک اشتباه رایج را در ذهن نویسندگان تصحیح نماییم. واژه پلات و ساختار بارها و بارها توسط معلمها و نویسندگان به صورت اشتباه به جای هم به کار برده می‌شوند. حقیقت اینست که پلات و ساختار بسیار به هم شبیه می‌باشند اما در همین حال بسیار متفاوت نیز هستند. و همچنین هر دو نقش بسیار حیاتی در دنیای داستان پردازی دارند. عدم آشنایی با این تفاوت و گیج شدن نویسندگان ممکن است اثر مخربی بر فیلمنامه یا داستان او بگذارد. اساساً



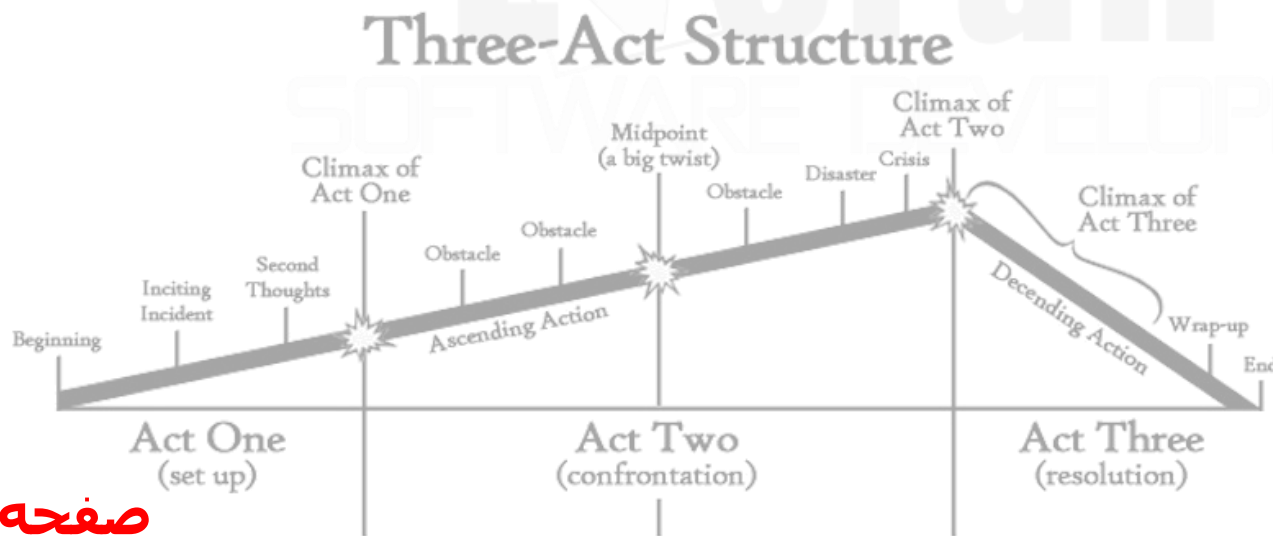
پلات یعنی چیزی که اتفاق می‌افتد،

اما **ساختار** یعنی چگونگی روایت این اتفاق برای مخاطب

پلات مجموعه ای است از حوادث مرتبط به هم.

اما **ساختار** روش بیان همین حوادث مرتبط به هم است به گونه ای که بیشترین تاثیر را بروی مخاطب بگذارد و جذابیت داستانی داشته باشد.

اما ساختار شکل بیان همان حوادث است. که فرمی مثلث شکل دارد. ساختار از دو قسمت تشکیل شده است. بخش اول چیدمان است. شما می‌توانید ابتدا صحنه ۱، بعد صحنه ۲ و بعد صحنه ۳ را قرار دهید یا می‌توانید ابتدا صحنه ۳ بعد صحنه ۲۷ را قرار دهید. چیدمان در خصوص ترتیب و سازماندهی صحنه هاست. بخش دوم مربوط به الگوها، ریتم و انرژی است. این بخش به نوع حرکت بخشی به داستان و اثربخشی هر چیدمان (بخش اول ساختار) می‌پردازد. ممکن است یک داستان با ساختار سه پرده ای خطی بهتر بیان شود تا با ساختار غیر خطی و بالعکس. با ساختار ما به دنبال چیدمان (بخش اول) و ریتم (بخش دوم) کل اثر هستیم.



پلات کمانی و طراحی کلاسیک

برای معرفی معماری بنیادین روایات و داستانها، باید از قدیمی‌ترین پلات آغاز کنیم. پلات کمانی. این پلات را با نامهای زیاد دیگری نیز معرفی می‌کنند :

پلات کلاسیک، سفر قهرمان، پلات هدف محور

پلات کمانی پلاتی است هدف محور. " در گام به سوی اعتلا یا سقوط، یک حادثه تعادل زندگی کاراکتر را از بین می‌برد و انگیزه ای خودآگاه یا ناخودآگاه را در وی ایجاد می‌کند تا به هر نحوی این تعادل را به زندگی بازگرداند و بنابراین وارد ماجرا و ماموریتی بر ضد نیروهای آنتاگونیست (داخلی، شخصی، بسیار شخصی) می‌شود. "شاید به آن برسد و شاید هم نه" (مک کی). نمونه آثار اینگونه پلات در سینما فراوان است : **پدرخوانده، داستان اسباب بازی، بازگشت به گذشته، جنگ ستارگان، هری پاتر، هملت، ادیسه** و...

داستانی که با این پلات طرح ریزی می‌شود دارای ۱۱ قسمت اصلی می‌باشد. که شرح آن در ادامه خواهد آمد. همراه با توضیحات مثال کاملی از فیلم «**داستان اسباب بازی**» نیز برای روشن تر شدن مطلب کنار هر قسمت خواهد آمد

۱۱ گام داستانی در پلات کمانی

پرده اول

دنیای عادی : دنیای پیرامون و زندگی همیشگی و معمولی قهرمان داستان

برای اشاره به این مرحله اساتید دیگر از نام های ذیل استفاده می کنند :

- شناخته شده
- مقدمات
- وضع موجود
- آگاهی محدود.



اولین تصاویر فیلم معرفی اندی و اسباب بازی مورد علاقه اش کلانتر وودی (پروتاگونیست) می باشد. در همان دقایق ابتدایی دنیای عادی وودی معرفی می شود و دنیای او اتاق اندی است. صاحب او. در دقیقه چهارم، قلاب داستان را می گیریم: اسباب بازی ها جان می گیرند. در این مرحله است که ما با شخصیت های اصلی آشنا می شویم : آقای کله سیب زمینی، سگ خوش تیپ، بو پیپ و... . روابط پایه گذاری می شوند. وودی رهبر همه است. پیچیدگی دنیای آنها زمانی بیشتر می شود که اولین مانع ظهور می کند. و به ما اجازه می دهد با واکنش های وودی در دنیای عادی آشنا شویم. مانع، جشن تولد اندی است و ماموریت اینست که اسباب بازی ها بفهمند رقیب جدیدشان که هدیه تولد اندی است، کیست و آیا حضور او جای نگرانی دارد یا خیر. این حرکت آنها، هسته احساسی داستان را رونمایی می کند : بزرگترین ترس هر اسباب بازی اینست که جایگزین شود و اندی دیگر او را دوست نداشته باشد. در دوازده دقیقه اول در این فیلم، دنیای داستان کاملاً معرفی می شود، و موانع و حادثه انگیزنده معرفی می شود.

وودی با نجات جان "باز" نقشه اش را به نقطه اوج رسانده و گام تصرف شمشیر را کامل می کند.



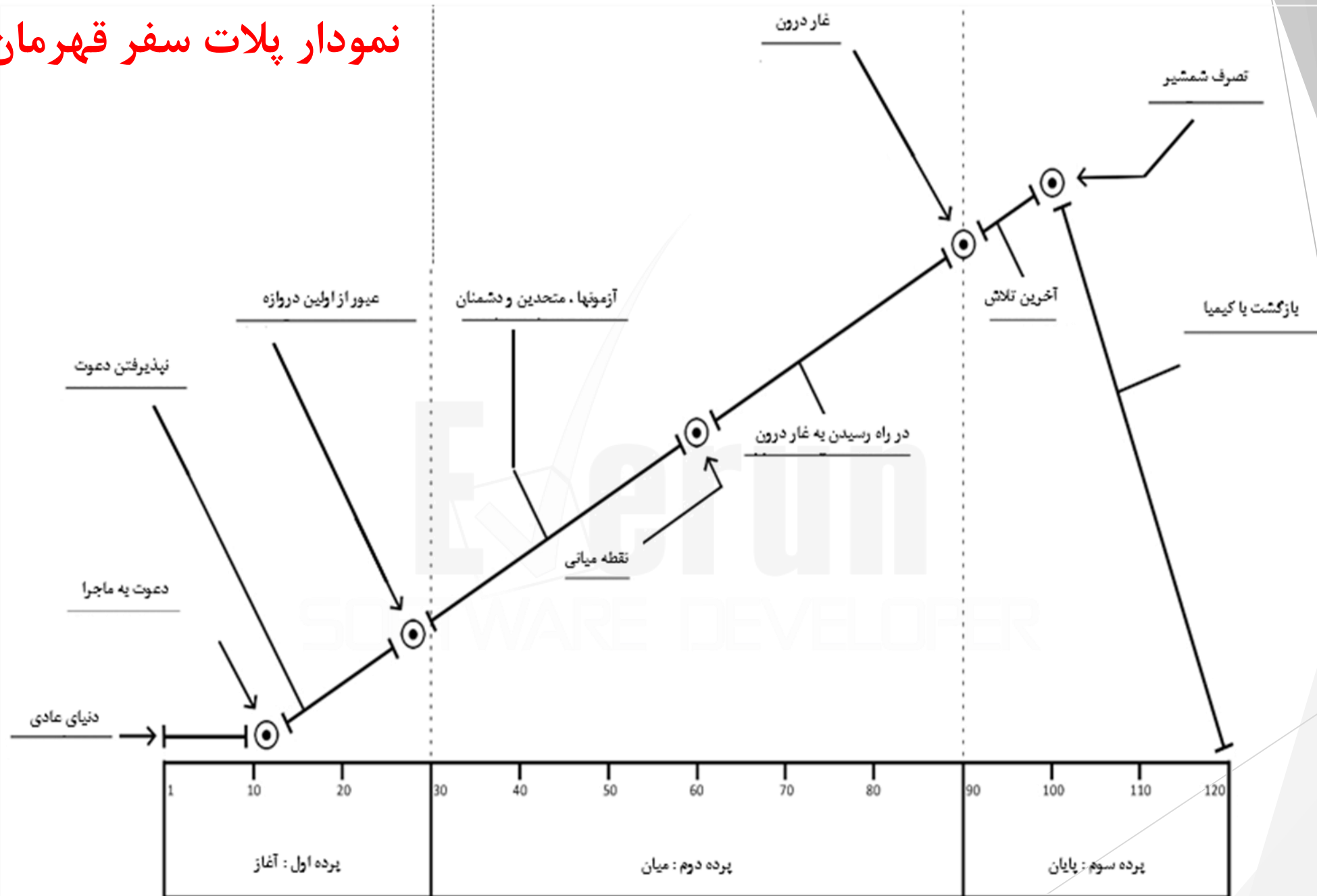
تصرف شمشیر : قهرمان با دشمن نهایی در واپسین نبرد روبرو می شود. اطلاعات کسب شده در مراحل قبلی برای شکست او ضروری می باشند.

نام های دیگر :

- نقطه اوج
- فتح
- فینال
- حادثه نهایی
- دگرگونی

صفحه ۲۱ از ۱۰۶

نمودار پلات سفر قهرمان



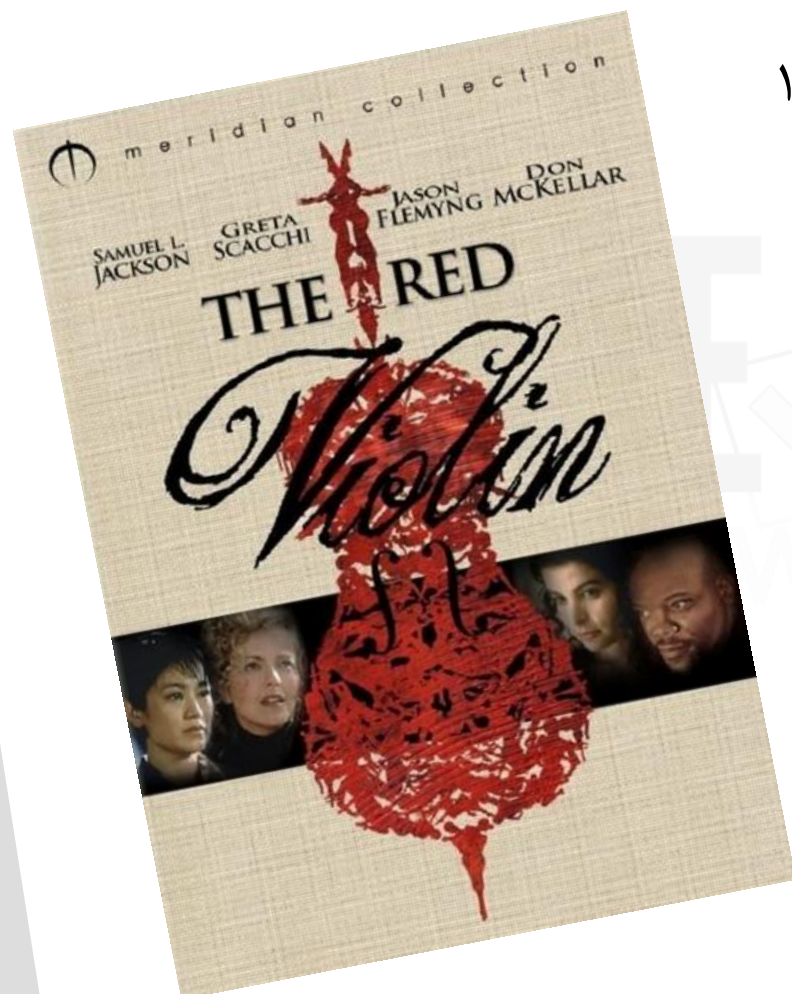
پلات زنجیره ای

در این نوع پلات ها هیچ پروتاگونیستی یافت نمی شود که هدفی به خصوص داشته باشد. اما به جای او، مجموعه ای از کاراکترها یا موقعیتها در بافت علت و معلولی داستانی معرفی می شوند که در آن، یک مورد فیزیکی یا قابل درک از یک کاراکتر به کاراکتر بعدی منتقل می شود.

نمونه آثار سینمایی: ویولن قرمز ۱۹۹۸، بیست دلار ۱۹۹۳

ویولن قرمز

- کارگردان فرانسوا جرارد
- نویسنده دن مک کلر، فرانسوا جرارد
- مدت فیلم : ۱۳۱ دقیقه



خلاصه فیلم :

ویولن قرمز درباره ویولنی است که طی چند قرن دست به دست می‌گردد و سرنوشت شومی را برای مالکانش رقم می‌زند. ماجراها از قرن ۱۷ میلادی و از ایتالیا آغاز می‌شود. مردی به نام بوزتی ویولن بی‌نظیری را برای پسر هنوز به دنیا نیامده‌اش می‌سازد اما همسر او در زمان زایمان به همراه فرزندش از دنیا می‌رود. وی تصمیم می‌گیرد آن ویولن را با خون همسر مرده‌اش جلا دهد. یک قرن بعد ویولن به دست پسرکی یتیم می‌افتد اما وی هنگام نواختن آن در یک مجلس می‌میرد. در قرن ۱۹ مردی انگلیسی که استاد موسیقی است، ویولن را به دست می‌آورد. او می‌خواهد بهترین موسیقی خود را برای نامزدش بنوازد اما ویولن طی یک حادثه آسیب می‌بیند و آن مرد خودکشی می‌کند. پیش‌خدمت وی ویولن را به چین می‌برد. در زمان انقلاب فرهنگی که نگهداری سازهای غربی در چین جرم است، مردی آن را می‌خرد و به معلم موسیقی خود می‌دهد. پس از مرگ وی، دولت تمام سازهای او را مصادره می‌کند و آنها را در مونترال به حراج می‌گذارد. مردی به نام چارلز (ساموئل ال جکسون) به قدمت ویولن پی می‌برد و آن را فاش می‌کند. حاضران در حراجی به تکاپو می‌افتند تا آن را بخرند، غافل از این که چارلز ویولن اصلی را با بدلش عوض کرده است.



پرده اول شامل : **مرحله اول** : مقدمات، **مرحله دوم** : موقعیت تازه

پرده دوم شامل : **مرحله سوم** : روند داستان، **مرحله چهارم** : رویارویی، موانع و خطرات بیشتر

پرده سوم شامل : **مرحله پنجم** : آخرین تلاش، **مرحله ششم** : سرانجام کار

خطوط زمانی

محدوده های زمانی هر مرحله به صورت تقریبی به شرح ذیل می باشند :

پرده اول : تقریبا ۲۵ درصد فیلمنامه را تشکیل می دهد. (در یک فیلمنامه ۱۱۰ صفحه ای تقریبا از صفحه ۱ تا صفحه ۲۷ متعلق به این پرده است)

پرده دوم : تقریبا ۵۰ درصد میانی فیلمنامه را تشکیل می دهد (از صفحه ۲۸ تا ۸۲)

پرده سوم : تقریبا ۲۵ درصد فیلمنامه را تشکیل می دهد (از صفحه ۸۳ تا ۱۱۰)



برای مراحل این خطوط زمانی به شرح ذیل می باشند :

مرحله اول : تقریبا ۱۰٪ ابتدایی فیلمنامه : از ابتدا تا صفحه ۱۱

مرحله دوم : تقریبا ۱۵٪ فیلمنامه : از صفحه ۱۲ تا ۲۷

مرحله سوم : تقریبا ۲۵٪ فیلمنامه : از صفحه ۲۸ تا ۵۵

مرحله چهارم : تقریبا ۲۵٪ فیلمنامه : از صفحه ۵۶ تا ۸۲

مرحله پنجم : تقریبا ۱۵٪ تا ۲۴٪ فیلمنامه : با طولی در حدود ۱۶ تا ۲۶ صفحه

مرحله ششم : تقریبا ۱٪ تا ۱۰٪ فیلمنامه : از یک تا ۱۰ صفحه انتهایی

حال بیاید نگاهی مفصل تر به پرده ها بیاندازیم :

پرده سوم : گره گشایی

پرده سوم، آخر بازی ماست. ۲۵ درصد انتهایی فیلمنامه.

معمولا با آخرین قامت راست کردن قهرمان شروع می شود. بنحوی انرژی می گیرند و یا اراده می کنند که بلند شوند و به نبرد ادامه دهند. معمولا یک نقشه جدید طرح می کنند و بر ضد آن چیز که مانعشان است استفاده می کنند. این تقابل آخر بسیار سخت و به طرزی باورنکردنی غیرقابل عبور به نظر می رسد. اما آنها سرانجام پیروز می شوند. (حتی اگر پیروز نشوند، گره گشایی صورت می پذیرد)

پرده سوم با مرحله سرانجام پایان می پذیرد. این مرحله می تواند به کوتاهی یک صفحه تا حدود ۱۰ صفحه انتهایی از فیلمنامه را تشکیل دهد. اما توصیه می شود آن را بین یک تا ۳ صفحه حفظ کنید. تا حوصله مخاطب سر نرود و از نقطه اوج فاصله زیادی نگیرد.

در ادامه با یکی از انواع ساختار سه پرده ای، تحت عنوان ساختار پلات مایکل هاگ آشنا خواهید شد:

نقطه چرخش شماره ۱ : فرصت (۱۰٪)

ارین بروکویچ : ارین فردی به نام راد ماسر را مجبور می کند تا به او شغلی بدهد.

گلادیاتور : امپراطور مارکوس اورالیوس قصد دارد پاداشی به ماکسیموس اهدا کند و او نیز می گوید پاداشش بازگشت به خانه اش می باشد.

بعد از گذشت ۱۰٪ از داستان فیلمنامه، قهرمان باید با فرصتی جدید روبرو شود. فرصتی که برای وی یک هدف جدید و قابل دسترس ایجاد کرده و انگیزه ای برای آغاز داستان و سیر ماجراجویانه قهرمان می باشد. این همان نقطه ای است که نئو در فیلم **ماتریکس** باید با مورفوس ملاقات کند و سر از کار ماتریکس در بیاورد. یا همان زمانی که "ایکه" اخراج می شود و می خواهد با عروس فراری دیدار کند. توجه داشته باشید **هدف ایجادشده در نقطه فرصت، الزاما هدف اصلی داستان نیست** که پایه اصلی داستان شما بر آن باشد یا همان هدفی که قهرمان داستان باید در انتها به آن دست یابد. بلکه تنها یک **علت اولیه** برای ورود به داستان می باشد.



مرحله دوم : موقعیت جدید (۱۰٪ - ۲۵٪)

ارین بروکوویچ : ارین کارش را برای راد ماسری در یک شرکت حقوقی آغاز می کند. همسایه اش جرج را ملاقات می کند. تحقیقات خود را روی یک پرونده در هینکلی آمریکا آغاز می کند که شرکت PG&E نیز در این پرونده از طرفین است. اما ارین اخراج می شود.

گلادیاتور : امپراطور که در حال احتضار است، از ماکسیموس می خواهد کنترل رم را به عهده گرفته و حکومت را به مردم باز گرداند که این بر خلاف میل و خواسته پسرش کومودوس می باشد.

برای ۱۵ درصد ادامه داستان، یعنی بین ۱۰ تا ۲۵ درصد بعدی داستان، قهرمان باید در قبال موقعیت جدید که پس از نقطه فرصت و به دلیل آن بوجود آمده واکنش نشان دهد. در طول این مرحله قهرمان با موقعیت های جدید روبرو می شود و تلاش می کند بفهمد اوضاع از چه قرار است. تلاش می کند بر اوضاع مسلط شود. یا یک نقشه خاص برای رسیدن به هدف کلی را طرح ریزی و اجرا کند. فلچر در فیلم **دروغگو دروغگو** متوجه می شود دچار افسونی شده که مجبور است حقیقت را بازگو کند. و **خانم داتفاير** نقشه ای می چیند تا بتواند فرزندان خود را پس از جدایی از همسرش ببیند.

خیلی از فیلمنامه ها در مرحله موقعیت جدید، قهرمان را وارد موقعیت مکانی جدیدی می کنند. مانند فیلم تایتانیک که قهرمان وارد یک کشتی و در نهایت وارد اقیانوس می شود. یا در فیلم **مرد بارانی** "آقای ریپلی" موفق و با استعداد با بازی تام کروز برادر اوتیستیک خود را با بازی داستین هافمن، برای دفن پدر و اعمال وصیتنامه به سینسیناتی می برد.

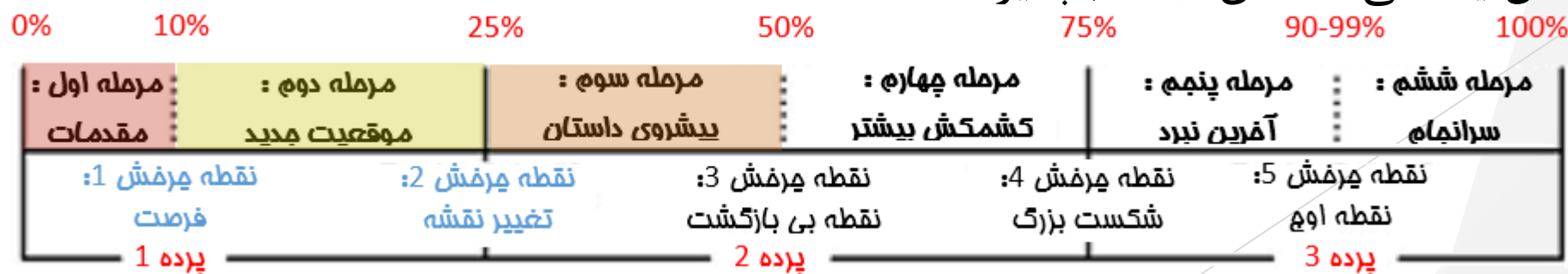
مرحله سوم : (شکل گیری داستان اصلی، روند داستان) (۲۵٪-۵۰٪)

ارین بروکوویچ : ارین مدارک را جمع آوری می کند و در جهت حل پرونده اقداماتی انجام می دهد و در همان حین هم به جرج علاقه مند می شود.

گلادیاتور : به جان ماکسیموس سوء قصد می شود، او نیز برای یافتن زن و فرزندش فرار می کند اما فقط جسد آنها را پیدا می کند و سرانجام دستگیر شده و توسط پراکسیمو خریداری می شود و او می خواهد از ماکسیموس یک گلادیاتور قوی بسازد.

۲۵ درصد آینده داستان شما به گونه ای است که به نظر نقشه های قهرمان برای رسیدن به هدف عملی و محقق شدنی می باشند. /تان هانت به شرور داستان نزدیک می شود (**ماموریت غیرممکن ۲**) و پت درگیر روابط احساسی با زن آرزوهایش می شود. (**درباره مری**)

این بدان معنی نیست که این مرحله فاقد درگیری و کشمکش است. اما موانع و مشکلات روبروی قهرمان داستان شما، به نظر قابل حل یا حتی الامکان اجتناب پذیر هستند.



بیاید یکبار دیگر تفاوت دو اصطلاح ساختار و پلات را مرور کنیم :

ساختارهای جایگزین

طرح داستان یا همان پلات در ادبیات انگلیس اصطلاحی است که به مجموعه حوادث مرتبط به هم که داستانی واحد را یا قسمت اصلی داستان واحدی را شکل می‌دهند، اطلاق می‌کنند.

حال آنکه به عمل سازماندهی این حوادث در طرح داستان و نتیجه حاصله ساختاربندی و ساختار گویند.

حال که با انواع پلات آشنا شدیم بهتر است دنده را عوض کنیم و در خصوص سازماندهی ریتم و انرژی نوشته بحث کنیم. درست است. مورد اصلی بحث ما ساختار می‌باشد. نکته بسیار مهمی که در مورد ساختارها وجود دارد اینست که شما می‌توانید یا آنها را جزئی از ساختار کلاسیک کنید و یا به صورت ساختار یگانه از آنها بهره‌برید. انتخاب با شماست. با اینحال توصیه بر اینست که در صورت استفاده از این ساختارها آنها را با سبک کلاسیک ترکیب کنید.

به صورت سنتی و کلاسیک ما ساختار را به صورت دیاگرامی کوه مانند و مثلثی شکل می‌بینیم با تنشی تشدید شونده. اما در اینجا می‌خواهیم نگاهی گذرا به سبک‌های جدید ساختاری بیاندازیم. بدیهی است که سبک کلاسیک، همچنان بهترین و موثرترین ساختار در صنعت سینماست و این به دلیل فطرت و ذات و ذائقه انسانهای قرون اخیر است. و آموزش اصلی در خصوص همین ساختار می‌باشد.

انواع ساختارهای جدید جایگزین مطرح شده در این آموزش :

- ساختار غیر خطی

- ساختار اپیزودیک

- ساختار چرخشی

- ساختار پر پیچ و خم

- ساختار شاخه‌ای

- ساختار حلقوی

- ساختار چند زاویه‌ای

- ساختار موازی

- ساختار تجمعی

ساختار موازی

این ساختار حاوی دو یا چند خط داستان است که هر داستان بازتاب آن داستان دیگر است. داستانها می‌توانند شامل پروتاگونیست‌های مختلف باشند یا یک قهرمان در لحظات زندگی متفاوت. خطوط داستان اغلب در محدوده فریمهای زمانی، ابعاد و مکانهای مجزا وجود دارند. در بعضی از موقعیتهای خاص در ساختار موازی حوادث واقعی مطابق خط داستان با یک حکایت، افسانه یا داستانی سنتی و مذهبی یا صحنه‌ای تماتیک جایگزین می‌شود. مخاطب باید رابطه بین رخداد‌های خط داستان اصلی و حکایت جایگزین را دریابد. (ساختار موازی جایگزین) در نوع دیگر این ساختار، چند پروتاگونیست وجود دارند که در واقع نماد یک نفر هستند و نسخه‌های دیگر از او می‌باشند. (ساختار موازی چند شخصیتی) این ساختار را می‌توان به نوعی ساختار شاخه‌ای یا چند زاویه‌ای در نظر گرفت.

نمونه آثار سینمایی : چشمه ۲۰۰۶، درهای کشویی ۱۹۹۸، هویت ۲۰۰۳، باشگاه مشت زنی ۱۹۹۹





چشمه

- کارگردان دارن آرونوفسکی
- نویسنده فیلم‌نامه: دارن آرونوفسکی
- مدت زمان ۹۶ دقیقه
- هزینه فیلم ۳۵ میلیون دلار (ویکی پدیا)
- فروش گیشه ۱۵,۹۷۸,۴۲۲ دلار (ویکی پدیا)

خلاصه و نقد : داستان فیلم " چشمه " بیش از آنکه یک داستان عاشقانه باشد روایتی عرفانی دارد. تامی کریو (هیو جکمن) پزشکی است که سعی دارد تا داروی بیماری همسرش را پیدا کند، برای همین روی میمونی که تومور دارد آزمایش هایی انجام میدهد تا هرچه زودتر بتواند همسرش را نجات دهد. داستان فیلم به ۳ گونه مطرح میشود و فیلم ۳ داستان را مطرح میکند که در نهایت به هم ربط پیدا میکنند، داستان اصلی روایت واقعی دکتر کریو است که در حال پیدا کردن راه چاره ایست برای درمان بیماری همسرش، همسرش ایزی (ریچل ویز) نویسنده است و حالا که تومور مغزی دارد و به پایان زندگیش نزدیک شده آخرین کتابش را با عنوان " چشمه " مینویسد و این کتاب را به تامی میدهد تا آخرین فصل را او نوشته و آنطور که میخواهد تمامش کند.

ادامه مثال دوره آموزشی

به انتهای آموزش « آفرینش و پرورش یک کاراکتر » 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 (اینکه تماسها با نامزد جوانش که برای کار به امارات مهاجرت کرده بود 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 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.

Everun
SOFTWARE DEVELOPER



مطالبی که خواندید قسمت کوچکی از فایل آموزشی (ساختار، فونداسیون یک داستان پلات، نقشه این فونداسیون) 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.



نکات اضافه

برای آشنایی با **تم** (THEME)، **ایده** (IDEA)، **ژانر** (GENRE) و **کاراکتر** (CHARACTER) 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	نویسنده
۱	What is Arch Plot and Classic Design?	-
۲	The Five Key Turning Points Of All Successful Movie Scripts	Michael Hauge
۳	Alternative Structures	-
۴	Understand the Three Act Structure	-
۵	How To Write a Screenplay: The 5 Step Process	Joe Bunting
۶	Plot: Five Key Moments	-
۷	Classical Design: Breaking it Down with Toy Story	-
۸	Alternative Plots	Writing Craft
۹	The Myth of Three Act Structure	-

ترجمه، تالیف و نگارش :

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 اِوران می باشد.



توسعه دهنده نرم افزار اِوران

گروه طراحی نرم افزار سناریست (نسخه حرفه ای)