بسم الله الرحمن الرحيم

www.l al

چگونه از هر چیزی «فیلم‌نامه» اقتباس کنیم

نویسنده: ریچارد کریوولن
برگردان: بابک تبرّایی

How to Adapt Anything into a Screenplay

By: Richard Krevolin
Translated by: Babak Tabarraee

www.l al

سرشناسه : کریوولین، ریچارد، ۱۹۶۴ - م.
Krevolin, Richard W.
عنوان و نام پدیدآور : چگونه از هر چیزی فیلمنامه اقتباس کنیم / نویسنده ریچارد کریوولن؛ برگردان بابک تبرایی.
مشخصات نشر : تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۸۵.
مشخصات ظاهری : ۲۲۸ ص.
شابک : ۲۵۰۰۰ ریال: 978-964-2739-10-3
وضعیت فهرست‌نویسی : فاپا
یادداشت : عنوان اصلی: How to adapt anything into a screenplay
یادداشت : چاپ دوم: ۱۳۹۰ (فیپا)
موضوع : فیلمنامه‌نویسی.
موضوع : سینما ــ اقتباس‌ها.
شناسه افزوده : تبرایی، بابک، ۱۳۶۰ - مترجم.
شناسه افزوده : بنیاد سینمایی فارابی.
رده‌بندی کنگره : ۱۳۸۵ ۸ چ ۴ ک / PN ۱۹۹۶
رده‌بندی دیویی : ۸۰۸/۲۳
شماره کتابخانه ملی : ۴۴۶۴۶ - ۸۵ م

گروه آموزشی کارگردانی
www.Kargardani.com | @KargardaniOfficial

انتشارات بنیاد سینمایی فارابی

چگونه از هر چیزی فیلم‌نامه اقتباس کنیم؟

نویسنده: ریچارد کریوولن

برگردان: بابک تبرّایی

امور اجرایی: مریم رهبر

طراحی جلد و متن: حمید کُریلی

لیتوگرافی: ایران گرافیک

چاپ و صحافی: معراج

نوبت چاپ: دوم ـ ۱۳۹۰

شمارگان: ۲۰۰۰

بهاء: ۴۵۰۰۰ ریال

شابک: ۳ـ۱۰ـ۲۷۳۹ـ۹۶۴ـ۹۷۸

نشانی: خیابان جمهوری اسلامی، خیابان سی تیر، شماره ۷۵، بنیاد سینمایی فارابی

کلیه حقوق متعلق به بنیاد سینمایی فارابی
و محفوظ است.

تلفن: ۶۶۷۲۷۸۵۵

www

فهرست مطالب

پیش‌گفتار جف آرچ ---------- ۱۰

مقدمه ---------- ۱۶

۱ـ تاریخچه‌ی اقتباس ---------- ۱۸

۲ـ فرآیند پنج قدمیِ اقتباسِ پروفسور «ک» ---------- ۲۶

۳ـ مسائل حقوقی اقتباس ---------- ۵۴

۴ـ اقتباس چه‌قدر باید وفادار باشد؟
نمونه‌ی موردی: **هری پاتر و سنگ جادو** ---------- ۶۶

۵ـ نقب رگه و استخراج طلا
نمونه‌ی موردی: **رهایی از شاوشنک** ---------- ۸۰

۶ـ حقیقت، دروغ‌ها، و ساختارهای جانشین

نمونه‌ی موردی: **راشومون** ---------- ۹۸

گروه آموزشی کارگردانی
www.Kargardani.com | @KargardaniOfficial

۷ـ تلفیق شخصیت‌ها، به‌گزینی، و فرمانده‌ی استثنایی
نمونه‌ی موردی: **میهن پرست** ـــــ ۱۰۵

۸ـ تفسیر و ابداع مجدد چرخ داستان‌گو
نمونه‌ی موردی: **ای برادر، کجایی؟** ـــــ ۱۲۲

۹ـ می‌دانم که واقعاً آن‌طور اتفاق افتاده، اما...
نمونه‌ی موردی: **مدیسن** ـــــ ۱۳۲

۱۰ـ یادگیری به واسطه‌ی نوشتن در ژانرهای مختلف
نمونه‌ی موردی: **گلن گری گلن راس** ـــــ ۱۵۲

۱۱ـ خیر، شر، و نبرد ابدی بر سر اقتباس
نمونه‌ی موردی: **ایکس من** ـــــ ۱۶۶

۱۲ـ انتخاب‌های هوشمندانه از منبع اولیه
نمونه‌ی موردی: **شایلو** ـــــ ۱۸۴

۱۳ـ درس‌هایی از مصاحبه با آدم‌های سرشناس هالیوود ـــــ ۲۰۰

فیلم‌نگاری ـــــ ۲۲۰

درباره‌ی نویسنده ـــــ ۲۲۶

... به شینا،

به همه‌ی معلم‌هایم، از جمله جان فیوریا، جوزف بولونیا، جف آرچ، و کوچ اورگووان. به دانشجویانم، در گذشته، حال و آینده، چرا که در حین تلاش برای تدریس هنر و فن نوشتن به شما، بیش از آن‌چه فکرش را بکنید درباره‌ی نویسنده و انسان بهتری بودن به من آموخته‌اید. و به این خاطر، صمیمانه سپاسگزارم.

و به تمامی خوانندگانم؛ شجاعانه بنویسید، بدون ترس و با عشق بسیار.

ریچارد کریوولن

پیش‌گفتار

جف آرچ

وقتی ریچ کریوولن از من خواست برای کتاب اولش، **فیلم‌نامه نویسی با تمام وجود** پیشگفتار بنویسم، به او گفتم خوشحال می‌شوم این کار را بکنم. و واقعاً هم شدم - اول از همه چون کتاب خیلی خوب و مفیدی بود (و هست)، که یکی از اساتید سینمای دانشگاه یواس‌سی[1] آن را نوشته، و ثانیاً، چون ریچ قول داده بود مرا به یک رستوران ژاپنی فوق‌العاده عالی در غرب لس‌آنجلس می‌برد که هنوز خیلی از مردم چیزی درباره‌اش نمی‌دانستند، و در ازای نوشتن پیشگفتار، به جای پول دادن به من یک کاسه رشته‌ی ژاپنی مهمانم می‌کند. برای این که بیش‌تر نشان‌تان دهم که ریچ چه آدم محشری است، این را هم اضافه کنم که او گفت من می‌توانم بین دو نوع رشته حق انتخاب داشته باشم: یا رشته‌ی یودون - رشته ژاپنی‌های سفید کلفت که شبیه دل و روده‌ی آدم می‌مانند - یا رشته‌ی سوبا، که نازک‌تر و مایل به قهوه‌ای است و عین بند دراز کفش‌های ورزشی است. تازه او توصیه کرد به جای بطری گران آب معدنی، از آب تگری لوله بخورم، و گفت که می‌توانم چاپ استیک‌ها[2] را هم برای خودم نگه دارم.

حالا حتماً متوجه‌اید که نه فقط من، بلکه هر کس دیگری هم بود، این پیشنهاد را با

---

۱. USC : University of Southern California؛ دانشگاه کالیفرنیای جنوبی.

۲. Chopstick؛ چوب غذاخوری ژاپنی و چینی.

دل و جان قبول می‌کرد.

به همین خاطر من هم نهایت تلاشم را کردم و پیش‌گفتار را نوشتم، و کتاب او هم در هر حال فروش واقعاً خوبی داشت. اما بعد، ریچ به جای این که از موقعیت استفاده کند و بی‌خیال شود، کتاب «دیگری» نوشت، و از من خواست که روی پیشگفتار جدیدی برای آن فکر کنم - که تنها دلیل این کارش به نظر من ممکن است خرافات باشد.

من تا به حال چند تایی فیلم‌نامه اقتباس کرده‌ام - از دو کتاب غیرداستانی خیلی جدی، سه رمان و همچنین یک فیلم‌نامه‌ی خیلی خنده‌دار (البته امیدوارم) از یک کتاب مصور؛ تا جنسم جور شود. برای نوشتن همه‌ی این فیلم‌نامه‌ها استودیوهای سینمایی یا شبکه‌های تلویزیونی من را استخدام کردند و پول خوبی هم دادند، البته به جز آن کمدی که خودم خواستم رویش کار کنم. در واقع اگر بخواهم سود خالصم را حساب کنم، باید هزینه‌ی این‌ها را از درآمدم کم کنم: دو دوجین بسته‌ی روان‌نویس‌های پنج تایی رولینگ بال پایلت پنز، پنج جعبه مارکرهای های‌لایت با رنگ‌های متنوع، بیش از ده دفترچه‌ی سیمی - از آن‌هایی که بالایشان سیمی شده، آخر من چپ دستم - سه و نیم کامپیوتر، تعداد بی‌شماری فلاپی دیسک، دست کم دو تا صندلی اداری، چند تایی حیوان خانگی، و یک عالم قرص ادویل. البته من هنوز همان همسر و بچه‌هایی را دارم که با آن‌ها شروع کردم، و این هم باید خودش حرف‌هایی برای گفتن داشته باشد.

اما نکته‌ی مهم به لحاظ نوشتن این بود: در مواردی که من با نویسندگان اصلی کتاب‌هایی که ازشان اقتباس می‌کردم ارتباط داشتم، شاهد شادی آن‌ها بودم از این که می‌دیدند اثرشان در عین تبدیل شدن به یک فیلم‌نامه، کماکان چیزی در خودش دارد که آن‌ها بهش مغرورند. اگر می‌خواهید بدانید این قضیه چه‌قدر نادر است، از هر نویسنده‌ای که می‌دانید کارش اقتباس شده بپرسید.

خوب، این از من، حالا برگردیم سراغ ریچ. بیایید مرور کنیم: او کلی رستوران ژاپنی کشف نشده در لس‌آنجلس می‌شناسد، یک شغل ثابت دارد که تدریس به دانشجوهای کالج در یک دانشگاه درجه یک است، کتابش کلی فروخته، نمایش‌نامه‌هایش اجرا شده، فیلم‌نامه‌هایش تصویب شده و در حال ساخت است، و یک دختر خیلی خوشگل هم هست که آن قدر دوستش دارد که می‌خواهد با او ازدواج کند. پس وقتی یک چنین کسی کتاب دومی درباره‌ی فیلم‌نامه‌نویسی می‌نویسد، وظیفه‌ی همه‌ی ماست که بنشینیم و این کتاب را بخوانیم. مخصوصاً که من بابت این کار رشته ژاپنی گیرم می‌آید.

توجه کنید که من از هر رشته‌ای حرف نمی‌زنم. این‌ها رشته‌ی ژاپنی‌اند، که تماماً

سالمند چون در رستوران‌های ژاپنی سرو می‌شوند که توی‌شان تقریباً «همه چیز» تماماً سالم است - و اگر حرف من را باور ندارید، کافی است این را درنظر بگیرید: فقط توی خود ژاپن یک خروار ژاپنی زندگی می‌کنند، و آن‌جا چه چیزی به وفور وجود دارد؟ رستوران رشته‌ی ژاپنی. در واقع به طور سرانه تعداد رستوران‌های سرو رشته در ژاپن از تعداد عروسک‌های هیولا بیش‌تر است، و باید بدانید که آن‌جا عروسک‌های هیولا خیلی زیاد است، چون همه‌ی آن فیلم‌های مسخره‌ی علمی - تخیلی آن‌جا ساخته می‌شوند، که در آن‌ها توکیو دائماً زیرپای جانورهای عظیم‌الجثه‌ی وحشتناکی له می‌شود که از نبودن جای پارک در آن شهر خشمگین شده‌اند. بعد آن‌ها شروع می‌کنند به خراب کردن ساختمان‌ها - و در این بین، آدم‌های با سایز طبیعی با دست به آن‌ها اشاره می‌کنند و با دوبله‌ی بد جیغ می‌زنند و ترسان توی خیابان‌ها می‌دوند و کلاً تمام زورشان را می‌زنند تا وانمود کنند این چیزها واقعاً دارند اتفاق می‌افتند و تک‌تک این آدم‌ها چه چیزی برای گفتن به شما دارند؟ این که «همه چیز با یک فیلم‌نامه شروع شد.»

راستش، آن‌ها به هیچ وجه این حرف را نخواهند زد - و به همین خاطر شاید «حق‌شان» است که عروسک‌های هیولای آتشین‌دم تعقیب‌شان کنند.

حرف من این است: بعضی از این فیلم‌ها اریجینال بودند، و بعضی‌ها اقتباسی. درست مثل فیلم‌هایی که ما در این جا می‌سازیم. و هر کسی که آن‌ها را نوشته، دقیقاً با همان مسائلی رو به رو بوده و دقیقاً همان سوال‌هایی را پرسیده که من و شما، به عنوان فیلم‌نامه‌نویس، هر روز خدا با آن‌ها سروکار داریم. و این سوال‌ها خیلی مهم‌تر از انتخاب رشته‌ی یودون یا سوبا هستند و به مقوله‌های بزرگ‌تری مربوط می‌شوند - مقوله‌هایی که واقعاً مربوط به فیلم‌نامه‌نویسی‌اند، و از نظر این کتاب، آن گونه‌ای از فیلم‌نامه‌نویسی که مخصوصاً به شکل گرفتن از دل یک متن از پیش موجود می‌پردازد - یک کتاب، یک داستان کوتاه، یک ترانه، یک داستان چاپ شده در مجله یا روزنامه، حتی یک فیلم یا مجموعه‌ی تلویزیونی قدیمی‌تر - و احتمالاً چیزهای دیگری که من همین الان در ذهن ندارم ولی واقعاً مجبورم این جمله را تمام کنم - و فرم اولیه را به یک فرم مدرن و حرفه‌ای فیلم‌نامه تغییر می‌دهد که تضمین می‌کند کارگزارتان تا آخرش را بخواند.

بعضی از شما ممکن است در این جا بپرسید، «بله، اما من از کجا کارگزار پیدا کنم؟» و با این که سوال خیلی به‌جایی هم هست، ولی من نمی‌خواهم این‌جا جوابش را بدهم - چون صادقانه بگویم، دلم نمی‌خواهد. چون حتی اگر شما جزء آن دسته‌ی کوچک از نویسندگان باشید که با رابط و نماینده و کارگزار مناسب به دنیا می‌آیند، باز هم باید قبول

کنید که اکثریت قریب به اتفاق ما ناچاریم خودمان راه‌مان را باز کنیم ـ که شما هم موقعی که وقتش برسد دقیقاً همین کار را خواهید کرد. و چنان که فکر می‌کنید آن وقت «واقعاً» درست، همین «امروز» است؛ اگر که نبود، دل‌تان قرص باشد ـ و اجازه دهید تا آن قسمت از حرفه‌تان به همان شیوه‌ی منحصر به فرد و دیوانه‌کننده‌ی خودش اتفاق بیفتد. به علاوه، شما تا وقتی که یکی دو تا فیلم‌نامه‌ی محشر ننوشته باشید که به کارگزار احتیاج ندارید ـ و اگر احساس می‌کنید برای این کار به کمک احتیاج دارید، آن وقت است که پیش خوب کسی آمده‌اید.

اول از همه این که ریچ واقعاً معلم این جور چیزهاست ـ و نه فقط هم در اتاق پشتی کارواش، بلکه همان طور که گفتم، در دانشگاه کالیفرنیای جنوبی، که آدم‌هایی به آن‌جا رفته‌اند که الان مولتی میلیونرند و دفعاتی که اسم‌شان درصدر آن فهرست‌های «۱۰۰ قدرت هالیوودی» آمده، بیش‌تر از تعداد تماس‌های تلفنی است که من و شما داشته‌ایم و ازمان پرسیده‌اند که آیا می‌خواهیم از سرویس کارت تلفن آن‌ها استفاده کنیم یا خیر.

اسامی لوکاس و اسپیلبرگ یادآور چیزی نیستند؟ زمه‌کیس؟ به حد کافی گفته شد. این آدم‌ها چون به یواس‌سی رفته‌اند، حالا آن قدر پول دارند که هر تلفن راه دوری که دل‌شان خواست بزنند بدون آن که کارت تلفنی بخرند یا این که بابت از حد گذشتن مخارج‌شان نگران شوند. آن‌ها حتی به آدم‌های دیگری پول می‌دهند که برای‌شان تلفن بزنند، که وضعیت خیلی برجسته‌ای است. درباره‌اش فکر کنید.

منظورم این نیست که ریچ به این افراد درس داده، چون به لحاظ زمانی غیرممکن است. چیزی که دارم می‌گویم این است که اگر لوکاس و اسپیلبرگ و زمه‌کیس فردا همین الان آن بیرون باشند، احتمالاً توی یکی از معدود مدارس فیلم دنیا مشغول تحصیل‌اند ـ که یواس‌سی یکی از آن‌هاست ـ و اگر در یواس‌سی باشند، پس به احتمال زیاد یکی دو کلاس هم با ریچ کریوولن خواهند گرفت، و همه‌ی این‌ها را که با هم ترکیب کنیم امکانش خیلی زیاد می‌شود که یک روزی من و شما برای تماشای فیلم‌های آن‌ها توی صف ایستاده باشیم.

حالا کتاب دوم این استاد درآمده و آن دانشجوهای یواس‌سی هم «قطعاً» خواهند خواندش ـ و اگر شما دل‌تان می‌خواهد نسل کامل دیگری از محصلان مدرسه‌ی فیلم را ببینید که سوار لیموزین می‌شوند و قبل از شما کارگزار پیدا می‌کنند، پس کتاب را برگردانید توی قفسه و چیز دیگری بخرید. یا مثل باقی آدم‌های توی این حرفه بروید و یک کافه‌لاته با شکلات و دارچین رویش و نیمی خامه و نیمی رایس کریپسیز بگیرید

یا املت مطلقاً بدون چربی و درست شده از سفیده‌ی تخم‌مرغ سفارش دهید، و بعد با دوستان‌تان بنشینید و درباره‌ی این غر بزنید که در حرفه‌تان پیشرفت نمی‌کنید.

(اگر قسمت آخر پاراگراف قبل ناراحت‌تان کرد، پس مجبورید پوست‌تان را کلفت‌تر بکنید. هالیوود سازمان پیشاهنگی پسران نیست. هالیوود حتی یگان تفنگداران هم نیست. هالیوود تفنگدارها را «فیلم» می‌کند ـ خشونت هالیوود تا به این حد است. یک مشت آدم خشن نخبه را تصویر می‌کند و سر شما را گرم می‌کند تا هکرها حساب بانکی‌تان را خالی کنند).

که من را برمی‌گرداند به مسأله‌ی اقتباس. چون در حالی که چیزهایی ـ خیلی زیاد ـ وجود دارند که من مطلقاً هیچ چیز درباره‌شان نمی‌دانم، معدود چیزهایی هم هستند که حداقل یک کم درباره‌شان می‌دانم. و براساس تجربه‌ی صرف، همراه با مقداری خوش اقبالی، در طول این سال‌ها در حوزه‌ی فیلم‌نامه‌های اقتباسی هم اندک دانشی به دست آورده‌ام. فیلم‌نامه‌های اقتباسی من همه‌شان ساخته نشده‌اند، و این برای شما یا هر کس دیگری هم صدق خواهد کرد. اما این که به کار شما چراغ سبز نشان بدهند یا نه، در واقع تغییری در خود فرآیند ایجاد نمی‌کند ـ شما کماکان مجبورید که از این‌جا به آن‌جا برسید، و این گذار را هم باید به بهترین شکل ممکن انجام دهید تا وقتی متن‌تان را ارائه می‌دهید. مطمئن باشید که تک‌تک نقاط ممکن را پوشش داده‌اید.

مسأله‌ی اصلی پیشرفت شما به عنوان یک نویسنده است. و تنها راه شما برای این پیشرفت، تداوم نوشتن است ـ و اجازه ندهید تعریف دیگران از موفقیت به تعریف شما هم بدل شود. موفقیت در نوشتن یعنی گفتن یک داستان خوب با تسلط روان بر ابزارهای موجود در عین داشتن یک زندگی متوازن جدا از پشت کی‌بورد. باقی‌اش را قول می‌دهم که همه‌اش جادوگری است. جادوی سیاه. جادوی سینما.

و وقتی بحث قدیمی اریجینال در برابر اقتباسی در میان باشد، حقیقت این است که هیچ‌کدام‌شان ساده‌تر نیستند، و نوشتن هر چیزی که ارزش ماندگاری داشته باشد سخت است ـ واقعاً سخت ـ و اگر کارتان را درست انجام دهید، آن وقت هر کدام از فیلم‌نامه‌هایی که می‌نویسید نهایت تلاشش را می‌کند تا جایی سرانجام شما را از خود بی‌خود کند. از پس این کار برآمدن و داستانی منسجم و جذاب تحویل دادن، یکی از لذت‌های حقیقتاً ناب در زندگی هر نویسنده‌ای است. اما در میانه‌ی این کار بودن گاهی آن‌قدرها هم مفرح نیست ـ و مثل خلبانی که در توفان پرواز می‌کند، با این که نقشه و نمودار و رادار دارید، باز هم حرف اصلی را شما می‌زنید ـ فقط شمایید که باعث پرواز هواپیمایید ـ و نتیجه‌ی

کارتان کاملاً نشان‌دهنده‌ی آن است که تا چه حد توانسته‌اید از ابزارهای در اختیارتان خوب استفاده کنید.

پس خودتان را همچون یک خلبان در نظر بگیرید، و این کتاب عالی ریچ را، همراه با آن یکی کتاب عالی دیگری که نوشته، به منزله‌ی فقط دو تا از آن نقشه و نمودار و رادارهایی درنظر بگیرید که وقتی آن ابرهای توفانی به سمت‌تان می‌آیند نیازمندشان می‌شوید تا بتوانید از حداکثر توان‌تان بهره ببرید. چون قسم می‌خورم که اگر این کار را درست انجام دهید، واقعاً حس می‌کنید که دارید پرواز می‌کنید. و برای این احساس به کارگزار نیازی ندارید، و به اجازه‌ی هیچ کسی نیازی ندارید، و به یک دفتر کار و میز بزرگ نیازی ندارید و نیازی ندارید که اسم‌تان در قراردادها بیاید و به قرارداد سه نسخه‌ای و نطق از پیش نوشته برای اعضای آکادمی [اسکار] نیازی ندارید. منظورم این است که شکی وجود ندارد که همه‌ی این چیزها قشنگ‌اند. اما اگر شما نویسنده باشید ـ یک نویسنده‌ی واقعی ـ پس در هر حال همیشه مشغول نوشتن هستید، چون هیچ راه قابل تصوری برای این که نتوانید وجود ندارد.

در خاتمه ـ بله، این پیشگفتار پایان هم دارد ـ فقط می‌خواهم بگویم که برای تک‌تک‌تان بهترین آرزوها را دارم. برای‌تان آرزوی لحظات مفرح و پر از هیجان و شادی، تنگناهای پر آب و تاب، نقطه اوج‌های بی‌نقص، پاداش‌های زیاد در حین تولید، و همه‌ی دیگر عجایب زندگی یک فیلم‌نامه‌نویس را دارم. و چون موضوع اصلی سینماست، واقعاً بیش از هر چیز دیگر، برای‌تان تعداد زیادی پایان‌بندی شاد آرزو می‌کنم. چون این را باید از کسی که یکی دو تا از آن‌ها را تجربه کرده قبول کنید که هیچ چیز در دنیا مثل یک پایان‌بندی شاد نیست.

یادداشت:

جف آرچ فیلم‌نامه‌نویس نامزد جایزه اسکار است که بیش از هر چیز برای فیلم‌نامه‌ی اریجینال **بی‌خواب در سیاتل** شهرت دارد، که باب جدیدی را در ژانر کمدی رمانتیک گشود. آرچ از آن زمان تا به حال فیلم‌نامه‌های اریجینال بسیاری نوشته، بازنویسی کرده، و فیلم‌نامه‌ی آثار ذیل را از کتاب‌های داستانی و غیرداستانی اقتباس کرده است: **خروجی باران ساز** برای سی‌بی‌اس، **والس جرجیا** برای ران هاوارد/برایان گریوز، **فراری** برای هال مارک هال آوفیم، **نجات میلی** برای سی‌بی‌اس، **یادداشت‌های روزانه‌ی «و»** برای ان‌بی‌سی، و **دایرةالمعارف مردان دِیو بَری**، که فیلم مستقلی به کارگردانی خودش است.

مقدمه

تقریباً در هر سمینار فیلم‌نامه‌نویسی که تا به حال تدریس کرده‌ام، همیشه سه پرسش مرتبط به هم از من شده است: «می‌شود بیش‌تر درباره‌ی اقتباس‌ها صحبت کنید؟»

«دستشویی کجاست؟»

«مسائلی حقوقی چه چیزهایی‌اند، و در پایان، فیلم‌نامه‌نویس چه دینی به متن اصلی دارد؟»

این کتاب پاسخ این سوالات و هر پرسش مشابه دیگری درباره‌ی ماهیت و فن اقتباس را خواهد داد. بله، می‌شود و من هم تا صدها صفحه درباره‌ی اقتباس‌ها صحبت خواهم کرد، پس دوست عزیز، همان جا آرام بگیر و بنشین. و چنان چه هنوز در فکر آنی، دستشویی ته راهرو دست چپ است.

حالا که این گفته شد، بگذارید خاطرجمع‌تان کنم که رویکرد من در این کتاب هم مبتنی بر جزئیات عملی و فنی است و هم براساس دیدگاه کسی که در هالیوود کارکرده، دلهره، تراژدی و پیروزی را تجربه کرده، و درون سیستم هالیوود دوام آورده است. این هم ارزش یادآوری دارد که در هر سالی که بگویید، بیش‌تر فیلم‌هایی که نامزد دریافت اسکار بهترین فیلم می‌شوند، اقتباسی هستند. مثلاً نگاه کنید به **مردم عادی**، **دوران مهرورزی**،

خارج از افریقا، **رانندگی برای خانم دیزی**، **سکوت بره‌ها**، **فهرست شیندلر**، **فارست گامپ** و **بیمار انگلیسی**. به‌علاوه، خیلی از فیلم‌ها و مجموعه‌های تلویزیونی هم اقتباسی‌اند (دینوتوپیا، خاطرات آن فرانک، غبار آوالون، و غیره). در نهایت، هر طور که نگاه کنید، اقتباس‌ها بخش مهمی از سینما و تلویزیون دنیا و سزاوار توجه و بررسی بیش‌تری هستند.

پس از اقتباس چند تایی از نمایش‌نامه‌های صحنه‌ای خودم، یک رمان، و حتی یک کتاب مصور برای سینما، متوجه مجموعه قواعدی شدم که هربار سراغ امر خطیر اقتباس رفتم ناچار به رعایت‌شان بودم. بله، دستورالعمل‌های وحدت بخش ویژه‌ای وجود دارند که می‌شود در طول فعالیت هنری اقتباس مطابق آن‌ها عمل کرد. این اولین کتابی‌ست که قصد دارد همه‌ی این قدم‌ها را به صورت مفصل و روشن بیان کرده و به شیوه‌ای نظام‌مند ارائه‌شان دهد: یک سیستم پنج قدمی آزمایش شده برای اقتباس هر چیزی، از یک ایده‌ی داستانی یک خطی گرفته تا یک رمان هزار صفحه‌ای، به یک فیلم‌نامه‌ی هالیوودی.

بنابراین، روش به کار رفته در این کتاب می‌تواند برای مبتدیانی که می‌خواهند داستانی را که به عقیده‌شان ارزش سینمایی دارد به صورت فیلم‌نامه درآورند هم مفید باشد، حتی اگر اقتباس محسوب نشود.

این سیستم با تجزیه‌ی منبع اولیه شروع می‌شود. سپس با طرح‌ریزی مجموعه مراحلی ادامه می‌یابد که به ساختار بخشیدن به داستان شما برای انطباق با ضروریات یک فیلم‌نامه‌ی ۱۲۰ صفحه‌ای هالیوودی منجر خواهد شد. در واقع، حتی اگر شما رمانی را هم اقتباس نمی‌کنید، بلکه صرفاً در حال اقتباس از یک ایده‌ی داستانی هستید که همیشه داشته‌ایدش، این فرآیند پنج قدمی روش کاملی برای تبدیل ایده‌ی خام به نسخه‌ی تکمیل شده‌ی اولیه خواهد بود.

من در سمینارهایم در سرتاسر کشور و در کلاس‌هایم در مدارس فیلم یواس‌سی و یوسی‌ال‌ای[1]، این فرآیند پنج قدمی را با هزاران رمان‌نویس، نویسنده‌ی داستان کوتاه، شاعر، روزنامه‌نگار، و نویسنده‌ی جویای نام به کار گرفته‌ام. بارها و بارها فوق‌العاده مفید بودن آن را دیده‌ام. به همان ترتیبی که الگوی سه پرده‌ای سید فیلد یا ساختار اسطوره‌ای دوازده قدمی کریس واگلر نویسندگان را از درد و رنج و اتلاف وقت نجات داده، ایمان دارم که این فرآیند پنج قدمی هم به مانند مجموعه چراغ‌های راهنمایی عمل خواهد کرد که مسیر تاریک و پر دست‌انداز اقتباس را کاملاً روشن خواهد نمود.

---

۱. UCLA؛ University of California, Los Angeles دانشگاه کالیفرنیا، لس‌آنجلس.

۱

تاریخچه‌ی اقتباس

وقتی مشغول خواندن فیلم‌نامه‌ای هستم، نویسنده‌اش چه یکی از دانشجوهای مدرسه‌ی سینما و تلویزیون یواس‌سی باشد و چه فیلم‌نامه‌نویس جویای نامی از جایی از کشور که من را به عنوان مشاورش استخدام کرده، این تصور غلط و غالب را بارها و بارها در سرتاسر اثر مشاهده می‌کنم: مردم فکر می‌کنند فیلم‌نامه‌نویسی ساده است و اقتباس‌ها، چون از مواد از پیش موجود مشتق می‌شوند، حتی ساده‌ترند.

بله، بیش‌تر مردم خیال می‌کنند چون در کلاس‌های ادبیات انگلیسی مدرسه کلاس انشا را پشت سر گذاشته‌اند، فقط کافی است که یک برنامه‌ی نرم‌افزار فیلم‌نامه‌نویسی گیر بیاورند، منبع اولیه‌ای پیدا کنند که دوره‌ی حق انحصاری‌اش پایان یافته، شروع به تایپ کنند، و تمام! وقتی به صفحه‌ی ۱۲۰ رسیدند، متن‌شان را جلد می‌کنند و نشان عالم و آدم می‌دهند و هورا! دیگر وقتش رسیده که چک خوشگل یک میلیونی‌شان را دریافت کنند.

اما مسلماً هرکسی که تا به حال با ماشین هالیوود مسابقه داده و نبرد جانانه‌ای داشته تا بتواند فیلم‌نامه‌اش را بفروشد، می‌داند که چنین تصوری تا چه حد از حقیقت به دور است. مسلماً شخصیت‌هایی استثنایی وجود دارند که اولین متن‌شان

گروه آموزشی کارگردانی
www.Kargardani.com | @KargardaniOfficial

به قیمت خوبی به فروش می‌رود، ولی با بیش‌تر فیلم‌نامه‌نویس‌های شاغل که صحبت بکنید همگی هم‌نوا با هم خواهند گفت: «نوشتن سخت است. خوب نوشتن سخت‌تر است، و فیلم‌نامه‌نویسی شاید سخت‌ترین کار باشد. معمولاً نسخه‌های زیادی باید نوشته شود و ده یا بیست متنِ تمام شده طول می‌کشد تا یکی از کارها به فروش برود...»

اولین نسخه‌ها صرفاً مثل صاف کردن صدا می‌مانند. یک نویسنده‌ی متوسط، هرچه هم که تجربه داشته باشد، معمولاً باید چندین و چند نسخه بنویسد. درواقع، وقتی یک بار از یک فیلم‌نامه‌نویس با سابقه پرسیدم که تا قبل از اولین فروشش چند تا فیلم‌نامه‌نوشته بود، او دستش را آورد جلوی گردنش تا یک کپه‌ی یک و نیم متری را نشان دهد. بله، واحد اندازه‌گیری کارتان باید متر باشد، نه صفحه. این فرآیندی است طولانی، که از سال‌ها کار سخت، انبوهی نسخه، و کلی هزینه‌ی پرینت و کپی و بسته‌بندی و پست تشکیل می‌شود.

پس وقتی یک نفر بالاخره نوبتش می‌رسد و صندوق‌دار بانک مدت زیادی را صرف شمردن پول نقد کردن چک او می‌کند، مستحق دریافت آن پول است. مسلماً کماکان می‌توانید از این جور آدم‌ها بیزار باشید، ولی در عین حال می‌توانید از آن‌ها الهام هم بگیرید و از حسادت رقابتی به منزله‌ی سوخت محرکی جهت تمام کردن کارتان استفاده کنید و بالاخره به جای آن که در «دیلی ورایتی» درباره‌ی دیگران بخوانید، راجه به خودتان بخوانید!

قطعاً هیچ تضمینی وجود ندارد و هیچ کس نمی‌تواند مد بزرگ بعدی هالیوود را پیش‌بینی کند. تنها کاری که شما می‌توانید بکنید نوشتن است، و بازنویسی، شرکت در مسابقات، رفتن به سمینارها، فرستادن کارتان برای کمپانی‌ها، رد شدن، درس گرفتن از رد شدن، و باز هم بیش‌تر نوشتن. و برای آن که مبادا این جریان طاقت فرسا ناامیدتان بکند، این اطمینان را باید به شما بدهم که آن‌هایی که متن‌هایشان را می‌فروشند دست کم ده سال مرتباً کارشان رد می‌شد و ناامید می‌شدند تا این‌که یک شبه به موفقیت برسند، و حتی هنوز هم مرتباً کارشان رد می‌شود و ناامید می‌شوند، اما فرقش این است که حالا در مبل چرم راحتِ اتاق کارشان در خانه‌ای مجلل در بورلی هیلز این اتفاق برای‌شان می‌افتد.

بسیار خوب، حالا که این‌ها گفته شد، می‌رویم سراغ لبّ کلام:

یک دوجین ایده ارزشش ده سنت است، یک دوجین ایده‌ی خوب یک دلار

می‌ارزد، و ایده‌های عالی هم ارزش‌شان فقط کمی بیش‌تر از این است، چون هرچه هم که پیش فرض شما برای یک فیلم درخشان باشد، تنها مسأله‌ای که اهمیت تام دارد، اجرای آن ایده است. مسلماً صحبت از ایده‌ای که همیشه در ذهن داشته‌اید کار ساده‌ای است، ولی عملی کردنش به مراتب سخت‌تر خواهد بود. برای گرفتن ایده کافی‌ست از راننده تاکسی به مقصد فرودگاه یا پیشخدمتی که جلوی‌تان سالاد می‌گذارد سوال کنید. این روزها همه فیلم‌نامه‌نویس‌اند، ولی خیلی معدودند آن‌هایی که صبر، اشتیاق و پایداری به انجام رساندن مجموعه‌ای از نسخه‌ها را داشته باشند و وقت بگذارند تا واقعاً داستان را به نقطه‌ای برسانند که دیگران جدی بگیرندش.

بیش‌تر فیلم‌هایی که از هالیوود بیرون می‌آیند متوسط‌اند، برای همین هم طبیعتاً خیلی‌ها خیال می‌کنند که اگر یک متن متوسط بنویسند، به زودی به مدارج بالای «انجمن صنفی نویسندگان» ملحق می‌شوند. مسلماً این گونه نیست و شما برای باز کردن راه‌تان، باید متنی بنویسید که قابلیت بردن اسکار داشته باشند. (و آن وقت، اگر دل‌تان خواست و خیلی راغب بودید، می‌توانید باقی عمرتان کار متوسط بکنید).

اما ای صاحب کلامان آگاه باشید: اشتباه شماره یک مشتاقان فیلم‌نامه‌نویسی فقط همین است: آن‌ها فیلم‌نامه‌ها را قبل از آماده شدن تحویل می‌دهند. یادتان نرود که هالیوود شهری نیست که بخشش داشته باشد، اولین تاثیر آخرینش هم هست، و به شما تنها یک بار شانس داده می‌شود. پس دست نگه‌دارید. مطمئن شوید کارتان آماده است، و تا زمانی که تماماً از پل نگذشته‌اید، آن را نسوزانید.

در نهایت هم، کیفیت متن است که از هر چیز دیگری مهم‌تر است، و آن حسِ گذرای کیفیت هم تنها از طریق کار سخت به دست می‌آید. منبع اولیه‌تان برایِ اقتباس هر چه هم که خوب باشد، شما باید بهترش کنید، باید کاری کنید به اثری هنری تبدیل شود که به عنوان فیلم‌نامه‌ای روی پای خودش بایستد که صرفاً ملهم از اثر دیگری بوده است. و اگر بتوانید همه‌ی صحنه‌هاتان را با اوج و فرودهای جذاب بیارایید، متن‌تان به سمفونی زیبایی تبدیل می‌شود و مردم حاضر می‌شوند پول بدهند تا بارها و بارها به این سمفونی گوش دهند.

حالا که این‌ها را گفتم، احمقانه است اگر بدون داشتن یک آموزش پایه‌ای عمیق از سرچشمه‌ها و تاریخ داستان‌گویی و اقتباس، مستقیم سراغ کندوکاو اقتباس‌های سینمایی برویم. در ژاپن، اساتید سفالکاری شاگردان‌شان را مجبور می‌کنند که دو سال تمام صرفاً خاک رس را ورز دهند و درباره‌ی پس‌زمینه‌ی این فرمِ هنری تعلیم

ببینند. واقعاً فیلم‌نامه‌نویسی هم تفاوتی ندارد. شما هم باید درباره‌ی همه‌ی جوانب این فرم هنری اطلاعات داشته باشید، و به طور واضح بدانید که به کجا می‌روید، و واقعاً درباره‌ی تاریخ فیلم‌نامه‌نویسی آموزش پایه‌ای ببینید. بنابراین، اجازه بدهید با یک درس کوتاه تاریخ که شاید مفید واقع شود، شروع کنیم.

تاریخ مختصری از داستان‌گویی و اقتباس

فیداین:

داخلی. غار لاسکو، فرانسه، سال ۱۷۰۰۰ قبل از میلاد - شب

داستان‌گویی بخشی از وجود ماست، که عمیقاً در رشته‌ی دی‌ان‌ای ما حک شده. به نقاشی‌های کهن روی دیواره‌های غار لاسکو در فرانسه نگاه کنید. آن‌ها نه پرتره‌هایی ساکن، که تصاویری متحرک‌اند؛ اولین فیلم‌ها، اولین نشانه‌های ثبت شده از نیاز انسان به داستان‌گویی، به قوی کردن خودش و تداوم نسل‌اش. بقای آدمی منوط به آن بود.

به طور ساده، اگر غارنشین شماره یک می‌توانست نحوه‌ی شکار حیوانی را که منبع اصلی تغذیه‌اش بود به غارنشین شماره‌ی دو منتقل کند، فرزندان او می‌توانستند به جای آن که مجبور شوند از جایی شروع کنند که او چند دهه قبل شروع کرده بود، روی شانه‌های او بایستند. داستان‌ها برای بالا رفتن ما قلاب می‌گیرند و سنگ بنای جامعه را می‌گذارند. و هنر اقتباس صرفاً بازی‌گونه‌ها، و تغییر شکل فرم‌هاست.

در گذشته شما با نقاشی روی دیوار غار داستان‌تان را می‌گفتید؛ امروزه، نسخه‌تان از همان داستان را با نوشتن فیلم‌نامه بیان می‌کنید. نقاشی دیواری ساکن غار تبدیل به یک فیلم سینمایی ۳۵ میلی‌متری با صدای سراند دالبی تی‌اچ‌ایکس به صورت دیجیتالی پخش شده گشته است.

کات به:

خارجی. خاورمیانه، قربانگاهی بر فراز کوه، ۲۱۰۰ قبل از میلاد - روز

در دوران باستان، وقتی اوضاع خوب نبود، مرشد مردم، معمولاً سعی می‌کرد تا چند نفر را قربانی کند. تا مدتی، ظاهراً این کار موثر واقع می‌شد. اما به زودی به

دلیل کمبود نفرات جمعیت آدم‌ها کاهش پیدا کرد.

این جا بود که ابراهیم، پدر قوم یهود، ظهور کرد. در واقع، بسیاری از پژوهش‌گران عبرانی مدعی‌اند که نقطه‌عطف تمدن غرب در سفرِ پیدایش شرح داده شده، و آن، جایی است که خداوند در لحظه‌ی آخر فرشته‌ای می‌فرستد تا به ابراهیم فرمان دهد که به جای پسرش، اسماعیل، قوچی را قربانی کند. این اولین نمونه‌ی ثبت شده‌ی استفاده از بز بلاگردان، و اولویت نماد بر اصل ماده است. این لحظه‌ی تفوق قربانی نمادین بر میل به کشتار است. در این جاست که قدرت تصویر، قدرت نماد، قدرت اسطوره، به اصل بدل می‌شود و میل وحشیانه‌ی به کشتن، همچون دیگر امیال انسان بدوی کنار گذاشته می‌شود.

اهمیت این واقعه به منزله‌ی آغاز دوران انسان مدرن است، انسانی که زبان، کلام، و نماد برایش جای عمل را می‌گیرد. انسان مدرنی که خودش را با شرایط انطباق می‌دهد، و یک فرم از داستان‌گویی آیینی را می‌گیرد و به فرم دیگری تبدیلش می‌کند. قوچ جای پسر را می‌گیرد، فیلم‌نامه جای رمان را، و این چرخه ادامه دارد...

کات به:

خارجی. مقبره‌ی منا، مصر، ۱۳۰۰ قبل از میلاد - روز

در مصر باستان، «مَنا»ی کاتب در مقبره‌ای دفن شده که حاوی نقاشی - داستان ظریفی است. نقاشی با کنار هم قرار دادن تصاویری داستانش را می‌گوید که از گوشه‌ی پایین، سمت چپ و رو به بالا باید خوانده شوند. می‌توان حتی به عنوان یک استوری‌بورد مفصل برای یک فیلم‌نامه‌ی مدرن در نظر گرفتش، که فرآیند کاشت و برداشت گندم و نقش کاتب در ثبت این آیین سالانه را بیان می‌کند. این نقاشی همچنین درباره‌ی مالیات و عواقب دیر پرداختن مالیات هم سخن می‌گوید. همچون ستون تروژان، که برای خواندنش باید دور تا دور ستون را پیمود، این جا هم داستان مانند یک کتاب مصور روایت می‌شود، و برای معنا دادن داستان در این اثر هنری زنجیری، باید آن را به ترتیب خاصی خواند.

روند رمزگذاری داستان این گونه آغاز می‌شود. سنت شفاهی به ابزارهای پایدارتری تغییر شکل می‌یابد. داستان‌هایی که بارها و بارها گفته شده‌اند، حالا با قرار گرفتن در یک مقبره و حک شدن بر سنگ، برای آیندگان اقتباس می‌شوند.

کات به:

خارجی. آمفی تئاتر یونان، آتن، ۴۰۰ قبل از میلاد - روز

داستان‌گویی تئاتری تحولی جادویی است. رفتن به تئاتر یا سینما جنبه‌ای مذهبی در خود دارد. کنش خوب دراماتیک هدفی شمنی، تزکیه‌ای، و روحانی دارد. هدف هر داستان‌گویی بنای قصه‌ای آن‌قدر سرگرم‌کننده است که ما غرق در کنش شویم و به اوجی تب‌آلود، تا حد اشتیاقی مذهبی، برویم. در یونان باستان، تئاتر بخشی از آیین‌های مذهبی فرهنگ بود، و همه‌ی طبقات شهروندان و غیرشهروندان در آن‌جا حاضر می‌شدند. مشکلات فرهنگ‌ها روی صحنه منعکس می‌شد، و با این عمل تئاتر بدل می‌شد به بز بلاگردان، به مکانی جانشین که فرهنگ می‌توانست در آن تطهیر شود.

امروزه، شما به سالن تئاتر یا سینما می‌روید تا در زهدانی تاریک، همراه با تعدادی غریبه بنشینید و به طور غیرمستقیم، تحول انسان را تجربه کنید. همچون یونانی‌ها، که تئاتر برای‌شان یک گردهمایی اشتراکی و مذهبی بود برای بروز و خروج ترس‌ها و امیال فرهنگی، نمایش‌های صحنه‌ای و فیلم‌های امروزی هم برای ایجاد حس نوینی از اشتراک بین همدیگر، ما را کنار هم قرار می‌دهند. وقتی ما کنار یکدیگر در میان تماشاگرها می‌نشینیم، بخشی از یک کلیت بزرگ‌تر، و یکی با گروه می‌شویم و حسی جمعی بین‌مان درمی‌گیرد، حتی اگر فقط دو ساعت طول بکشد.

انسان‌ها می‌خواهند رشد کنند، و با مسرت برای تماشای تحول دیگر انسان‌ها پول می‌دهند. صحنه‌ی بادگیر یونان باستان، و سالن‌های مالتی پلکس و مدرن و تهویه‌دار سینمای مدرن هدف اجتماعی یکسانی را دنبال می‌کنند. با تماشای تجربه‌ی کشف و شهود یک نفر و در نتیجه ناظر زنده‌ی یک تحول بودن، شما به عنوان یک تماشاگر معاف نمی‌شوید، بلکه شما هم تحول می‌یابید. یک تحول شخصی در زندگی که فقط دوساعت زمان و نه دلار هزینه دارد، در حالی که بیش‌تر روان درمان‌گرها دست کم ساعتی صد دلار پول می‌گیرند. برای همین است که هر آخر هفته میلیون‌ها نفر به سینما می‌روند، و فیلم‌های عامه‌پسند، آن‌هایی که از سوی فرهنگ با استقبال مواجه می‌شوند، موفق می‌شوند مجموعه‌ی جدیدی از اسطوره‌ها را حیات ببخشند که می‌توانند برای پرسش‌های سخت زنده بودن، پاسخ‌هایی درخور تدارک ببینند.

کات به:

داخلی. تئاتر گلوب، لندن، ۱۵۸۳ - شب

تئاتر گلوب که شکسپیر هم آن‌جا کار می‌کند در جنوب رود تیمز ساخته می‌شود. تئاتر از وجوه مشروع و اخلاقی جامعه به حساب نمی‌آید، و برای همین تئاتر شکسپیر اجازه ندارد در شمال تیمز ساخته شود، که باقی جامعه‌ی خداترس لندن آن‌جا فعالیت می‌کنند. تئاتر محدود است به کرانه‌ی جنوبی تیمز، جایی که در این روزگار محافظه‌کارانه‌ی بریتانیا، محل فواحش و نزول‌خوارها و پااندازهایی است که مشتری اصلی حرفه‌ی بازیگرانند.

با این وجود قدرت داستان‌ها را نمی‌توان از فرهنگ سلب کرد. اقتباس‌های شکسپیر از قصه‌های تاریخ باستان چنان تاثیر گذارند که ملکه او را به دربار دعوت می‌کند و نمایشنامه‌های او باعث افتخار شهر می‌شوند. تئاتر مدنی، پذیرفته، و حتی تقدیر می‌شود. آن داستان‌های یونان باستان که در صحنه‌ی آمفی تئاتر آتن اجرا می‌شدند، توسط شکسپیر اقتباس، بازسازی، و برای صحنه‌ی او بازگویی می‌شود. امروزه، همین داستان‌ها مکرر بازسازی می‌شوند و در قالب فیلم‌هایی نظیر **ده چیزی درباره‌ی تو که از آن‌ها متنفرم**، **اُو**، و **شکسپیر عاشق** ارائه می‌شوند. اقتباس‌ها ادامه دارند...

کات به:

داخلی. استودیوی وارنر برادرز، ۱۹۲۷ - روز

اقتباس از داستان **روز تاوان** نوشته‌ی آلفرد کوئن، و نمایش‌نامه‌ی گل کرده‌ای در برادوی به همین نام و نوشته‌ی سامسون رافائلس، تحت عنوان **خواننده‌ی جَز** اکران می‌شود و موفقیت زیادی کسب می‌کند. برخلاف تصور عموم، **خواننده‌ی جز** اولین فیلم با صدا یا با صدا و تصویر همزمان نیست. اما در واقع اولین فیلمی است که از صدای همزمان به منظور روایی استفاده می‌کند. به عبارت دیگر، حالا تصویر و صدا برای یک منظور واحد هماهنگ شده‌اند: داستان‌گویی. و با این پیشرفت، نیاز به فیلم‌نامه‌ی مدرنی متشکل از هم تصویر و هم گفت‌وگو پدید می‌آید.

فید اوت:

فید این:

داخلی. خانه‌ی شما، دهکده‌ی جهانی، زمان حاضر ـ طلوع

حالا، با کامپیوتر و انقلابات دیجیتال، ما در نقطه‌ی اوج بسیاری از پیشرفت‌های نوین هستیم. این که این‌ها چه طور بر داستان‌گویی، فیلم‌نامه‌ها، اقتباس‌ها، و برداشت کلی ما از هنر سینما تاثیر می‌گذارند را باید در آینده دید. و شما نوشتن اقتباس خودتان را آغاز می‌کنید...

۲

خرآیند پنج قدمی اقتباسِ پروفسور «ک»

به چیزی برخورده‌اید که فیلم خوبی می‌توان از آن ساخت. چه مجموعه نامه‌هایی باشد که در زیر شیروانی‌تان پیدا کرده‌اید، مقاله‌ای در روزنامه‌ی شهرتان، داستانی در کتابی قدیمی که از دست دوم فروشی خریده‌اید، یا اصلاً دیوارنوشته‌های یک دستشویی باشد، مجاب شده‌اید که این ایده، این داستانی که کشف کرده‌اید، منبع اولیه‌ی کاملی برای یک بلاک باستر هالیوودی خواهد بود. به ترخیص یا حق خریدش نیازی ندارید، چون منبع اولیه‌ی شما جزء اموال عمومی محسوب می‌شود، یا اصلاً بهتر از آن، از قبل حقوق آن منبع را خریده‌اید و خیال‌تان را راحت کرده‌اید. (درباره‌ی مسائل حقوقی می‌توانید در فصل ۳ اطلاعات کسب کنید).

در هر حال، حالا آماده‌ی شروع متن هستید، ولی از کجا باید شروع کنید؟ چه‌طور می‌خواهید یک مقاله‌ی ۳ صفحه‌ای را به یک فیلم‌نامه‌ی ۱۱۰ صفحه‌ای تبدیل کنید؟ یا اگر دارید از یک رمان روسی کلاسیک ۵۰۰ صفحه‌ای اقتباس می‌کنید و می‌خواهید وقایع‌اش در امریکای مدرن رخ دهد، کماکان با این پرسش روبه‌رویید: چه‌طور من ۵۰۰ صفحه را توی یک فیلم‌نامه‌ی ۱۲۰ صفحه‌ای خلاصه کنم؟ خواهش می‌کنم به من بگویید از کجا باید شروع کنم؟

نگران نباش، دوست من. اگر قرار باشد فقط یک چیز از خواندن کل این پژوهش درباره‌ی هنر و فن اقتباس یاد بگیری، باید این باشد: شما واقعاً هیچ چیزی به منبع اولیه‌ی اقتباس مدیون نیستید. بله، ممکن است این زمانی داستان آن‌ها بوده باشد، ولی نکته این جاست که «الان» داستان شماست. در تیتراژ می‌آید، فیلم‌نامه‌ای از «شما» براساس داستانی از آدم مرده‌ی کم‌اهمیت‌تری مثل شکسپیر. حرف اصلی را در این جا آن کلمه‌ی سه حرفی می‌زند: «شما.» مهم نیست که داستان قبلاً مال چه کسی بوده؛ حالا مال شماست. کار شما براساس نحوه‌ی انتخاب‌های‌تان برای چگونه گفتن داستان مورد قضاوت قرار می‌گیرد، نه براساس میزان خوب بودن داستان اولیه. اعتبار شما به خاطر وضوح بخشیدن و جهت‌دار کردن آن داستان، یا خراب کردن و دستکاری درست نشدنیِ آن خواهد بود.

بعد از تماشای اقتباس سینمایی فوق‌العاده‌ای که از اولین کتاب **ارباب حلقه‌ها** شده بود، پیش از ترک سینما به دستشویی رفتم. چون فیلم سه ساعت طول داشت، همین که تمام شد، تقریباً همه‌ی جماعت مردانی که **ارباب حلقه‌ها** را دیده بودند، با من توی سالن دستشویی بودند. آن‌جا بود که من صحبت مرد جوانی را با رفیقش شنیدم که می‌گفت «هی رفیق، محشر بود، نه؟ سر تا ته شبیه رمان بود.»

من هم واقعاً معتقدم که **ارباب حلقه‌ها** اقتباس محشری بود؛ اما دلیلش را «سر تا ته شبیه رمان بودن» نمی‌دانم. محشر بود چون اگرچه شباهت‌های زیادی با رمان داشت، اما فقط به جوهر، روح، و جان رمان وفادار مانده بود. در واقع کلید یک اقتباس موفق هم همین است: انجام ندادن یک برگردان سینمایی وفادار و کلمه به کلمه، که در هر حال از خیلی لحاظ غیرممکن هم هست، و به جای آن، گرفتن حق مطلب از اثر اصلی و انتقال آن روی پرده‌ی سینما.

به عبارت دیگر، نکته‌ی کلیدی در این جا، به خاطر سپردن این است که حالا شما آزادید تا با الهام گرفتن از منبع اولیه، داستان جدیدی خلق کنید. خودتان را به جای یک قاضی دیوان عالی فرض کنید که به جای اطاعت محض از کلمات قانون، به دنبال روح قانون می‌گردد. شما می‌توانید شخصیت‌ها را با هم تلفیق کنید؛ کل بخش‌هایی را حذف کنید؛ صحنه‌هایی اضافه کنید؛ زمان و مکان را تغییر دهید؛ و در کل برای خوب شدن فیلم‌نامه، هر کاری که لازم است را انجام دهید. پس، قاعده‌ی شماره‌ی ۱ می‌شود:

شما هیچ دینی به متن اصلی ندارید!

نیاز شما به متن اصلی برای الهام گرفتن و شروع کردن بود، اما حالا که وارد دنیای فیلم‌نامه‌ها و داستان‌گویی هالیوود شده‌اید، قواعد جدیدی باید لحاظ شوند. و تنها نکته‌ی مهم، واقعاً این قاعده‌ی شماره‌ی ۲ است:

اگر به درد یک داستان خوب می‌خورد، باقی می‌ماند.

اگر نه، باید ریختش دور!

بله، می‌دانم که احتمالاً صحنه‌ای، جزئیاتی، یا شخصیتی هست که نمی‌خواهید کنار بگذاریدش، اما اگر آن به طور تمام و کمال برای پیش راندن داستان ضروری نباشد، باید کنار برود. تنها قواعدی که این جا حکم‌فرما هستند، قواعد داستان‌گویی هالیوودند. و داستان‌گویی هالیوود هم براساس این فرض ساده بنا شده:

یک شخصیت خوب بر موانع سختی غلبه می‌کند تا به هدفی مطلوب برسد.

فقط همین. زیبایی زبان، مفاهیم ذهنی درخشان، یا مسائل سیاسی و اجتماعی همگی خوب و عالی‌اند، ولی در نه بار از ده تا، تزئینی صرف‌اند. آن‌ها به نوشتن شما کمک نمی‌کنند؛ در واقع، در بسیاری مواقع جلوی راه داستان را هم می‌گیرند و باید حذف شوند. فیلم‌نامه‌یک فرم ادبی نیست، بلکه اثر ناتمامی است که با فیلم شدن تمام می‌شود. بنابراین، در فیلم‌نامه‌نویسی نباید به موعظه‌ی ایدئولوژی‌ها یا به‌کارگیری نثر درخشان پرداخت. نه به این معنا که در فیلم‌نامه جایی برای ایده‌های بزرگ و خوب نوشتن وجود ندارد. مسلماً وجود دارد. منظورم صرفاً این است که فیلم‌نامه‌نویس‌ها در درجه‌ی اول و مهم‌تر از همه باید روی داستان متمرکز شوند. ایده‌های‌تان هرچه هم که مهم باشند یا نثرتان هرچه قدر هم زیبا باشد، تا وقتی که داستان گیرایی نداشته باشید، دچار دردسر می‌شوید. دردسر بزرگ.

در فیلم‌نامه‌نویسی همه‌ی چربی‌ها باید ریخته شوند. فیلم‌نامه‌نویسی فرمی شدیداً منظم از داستان‌گویی است، که بیش از آن که به خیلی از فرم‌های نثر شبیه باشد، به نظم شعری نزدیک است. در واقع، فیلم‌نامه‌نویسی احتمالاً بهترین روش برای تدریس قواعد و ساختار داستان‌گویی و در نتیجه ذاتاً برای هر نویسنده‌ای ارزشمند است. فیلم‌نامه‌ی شما چه فروش برود و چه نه، من می‌توانم تضمین کنم که شما در جریان بازنویسی داستان‌تان برای انطباق با سینما، چیزهای خیلی زیادی یاد خواهید گرفت. هربار من یکی از نمایش‌نامه‌های صحنه‌ای‌ام را برای سینما اقتباس کرده‌ام، وقتی کار تمام شده به طرزی اجتناب‌ناپذیر برگشته‌ام و در نتیجه‌ی درک عناصر داستانیِ مهمی که در نمایش‌نامه‌ی اولیه‌ام نبودند، آن را بازنویسی کرده‌ام.

این برهه‌های داستانی تنها در نتیجه‌ی بازسازی دقیق و دشواری به چشم من آمده‌اند که در جریان کار لازم برای تبدیل داستانم به فیلم‌نامه‌باید انجام می‌دادم.

لذت فیلم‌نامه‌نویسی در همین است. فراموش نکنید که به عنوان فیلم‌نامه‌نویس، شما محدود و مقید نیستید، بلکه آزادید تا خلق و کشف کنید. و بله، مسلماً اگر بخواهید قطعه‌ای تاریخی درباره‌ی ترور آبراهام لینکلن بنویسید، نمی‌توانید اجازه دهید که لینکلن پس از تیر خوردن از جان ویلکس بوث در آن شب سرنوشت‌ساز زنده بماند. درست است که عمل اقتباس قید و بندی نمی‌شناسد، ولی در موارد تاریخی و زندگی‌نامه‌ای درباره‌ی وقایع و آدم‌های سرشناس، وظیفه دارید که تا حد مشخصی رعایت دقت را بکنید.

اما حتی در این جا هم از آزادی عمل زیادی برخوردار هستید، چون هیچ کس دقیقاً نمی‌داند که قبل، در حین، و بعد از این وقایع مهم تاریخی، بازیگران اصلی‌اش چه احساسی داشته و چه حرف‌هایی زده‌اند. وظیفه‌ی شما شناختن این موقعیت‌ها براساس تحقیق و دانسته‌های تاریخی موجود، سپس ساخت نسخه‌ی خودتان از آن است. و اگر این کار را خوب انجام دهید، هیچ کس نمی‌تواند ثابت کند که آن بازیگرهای اصلی در داستان، آن حرف‌ها را نزده‌اند و آن چیزهایی که توی داستان شماست واقعاً اتفاق نیفتاده‌اند. نکته‌ی اصلی در این جا صرفاً این است: در زمینه‌ی یک اقتباس، شما آزادید و در واقع مسؤولیت دارید که داستان را بهتر بکنید. داستان شما باید واضح‌تر، سریع‌تر، و بامزه‌تر از منبع اصلی باشد. باید حاوی کنش‌های بیش‌تر، جذاب‌تر، و تحریک‌کننده‌تر از داستان اصلی باشد. اقتباس‌های خوب هرگز نمی‌توانند تمامی عناصر منبع اصلی را در خود داشته باشند، بنابراین هنر اقتباس عملی تقطیری است، البته نه به معنای شیمیایی آن. اقتباس‌گر توانمند از محدودیت‌هایش آگاه است و می‌تواند درونمایه (تم)، محور، و دل و جان متن پیش رویش را پیدا کند. این وظیفه و شغل اقتباس‌گر است. به رغم کنار گذاشته شدن بعضی عناصر، تماشاگرها باید احساس کنند که گویی داستان دست نخورده است. این امر باعث می‌شود تا در بهترین نمونه‌های سناریو، داستان حتی بهتر از اصلی را شاهد باشیم.

اگر شما این وظیفه و شغل را درست انجام دهید، در مسیر دریافت جایزه‌ی بهترین اقتباس قرار می‌گیرد. اما حالا ممکن است بپرسید: من دقیقاً باید از کجا شروع کنم؟ اگر قرار باشد مثل کودکی قدم به قدم پیش بروم، اول باید پای راستم را

جلو بگذارم یا پای چپم را؟ روی پنجه جلو بروم یا روی پاشنه؟

جوابش ساده است: تنها چیزی که برای شروع احتیاج دارید،یک ایده است، و آن ایده را صرفاً باید بتوان در یک کلمه خلاصه کرد. شکی نیست که الان باید غرولند شما را بشنوم که «ببخشید؟»

بله، دوستان، به همین سادگی‌ست. یک کلمه‌ی کوچولو - موچولو. برای شروع کافی‌ست که فقط بتوانید یک کلمه بنویسید.

بله، می‌توانید این کار را بکنید. می‌دانم که می‌توانید. به این ترتیب، همه چیز این طور شروع می‌شود...

قدم ۱ : کلمه

به همین سادگی. یک کلمه پیدا کنید که درونمایه‌ی اثرتان را در خودش خلاصه کند. در نهایت، همه‌ی فیلم‌ها به یک ایده و یک کلمه می‌رسند.

زمانی که می‌خواهید از آن اقتباس کنید ممکن است به درونمایه‌ها و وقایع گوناگون و متعددی بپردازید، ولی فیلم‌نامه‌ای که شما از این رمان چند لایه می‌نویسید باید طوری بازبینی شود که بتوان به یک کلمه هم تقلیل‌اش داد. هر فیلم خوبی را که می‌خواهید درنظر بگیرید تا ببینید چه طور درباره‌ی یک کلمه است. **تایتانیک** درباره‌ی عشق است. در واقع، خیلی از فیلم‌ها درباره‌ی عشق‌اند. اما مواظب باشید این یک کلمه فریب‌تان ندهد. شما باید از آن به عنوان نقطه شروع حرکت‌تان استفاده کنید. به علاوه، این کلمه می‌تواند مثل سیم ظرفشویی همه‌ی عناصر ناهمخوان را بشوید و شما را متمرکز نگه دارد.

قدم ۲: دو جمله‌ی کلیدی

می‌توانید دو جمله‌ی تمام و کمال بنویسید؟ پس آماده‌ی برداشتن قدم دوم هستید. اما مواظب باشید، زیرا نوشتن دو جمله‌ای که به طور موجز عصاره‌ی داستان شما (و نه درونمایه) را در خودشان داشته باشند، از آن‌چه به نظر می‌رسد فریبنده‌تر است. اما روش ارزشمندی‌ست. این کار به شما اجازه می‌دهد تا به روشنی ببینید فیلم‌تان چیست، که نوشتن را هم ساده‌تر می‌کند، و بعد از همه‌ی این‌ها به بازاریابی فیلم‌تان کمک می‌کند. اگر هنوز متوجه نشده‌اید، نگران نشوید. سرعتم را کم می‌کنم. این دو جمله باید از الگوی ذیل تبعیت کنند:

جمله‌ی اول - ژانر و فیلم‌ها

جمله‌ی اولِ توصیف شما، باید با ژانر شروع شود و به دنبالش اسامی چند فیلم نمونه‌ای از آن ژانر بیاید که وقتی کنار هم قرار بگیرند می‌توانند حسی از داستان شما را منتقل کنند. از آن جایی که هالیوود مکانی است که با ترس اداره می‌شود، تمایلی به ساختن فیلم‌هایی وجود دارد که «مشابه اما درعین حال متفاوت از» فیلم‌های موفق سابق باشند. بنابراین باید با در نظر گرفتن فیلم‌های موفق دیگر، موفقیت فیلم‌تان را تضمین کنید.

بنابراین، **ظهر شانگهای** را می‌توان این گونه توصیف کرد: یک فیلم کمدی - اکشن مثل تلفیقی از **اژدها وارد می‌شود** و **ماجرای نیمروز**. ژانر به این دلیل اهمیت دارد که لحن و حال و هوای فیلم را دیکته می‌کند. نام بردن از فیلم‌های سابق متعلق به آن ژانر، ماهیت دقیق این حال و هوا را روشن‌تر می‌سازد. تفاوت بزرگی وجود دارد بین کمدی رمانتیکی به شیوه‌ی **چیزی در مورد مری وجود دارد** و فیلم دیگری به سیاق **بی‌خواب در سیاتل**. هر دوی این‌ها بی‌تردید کمدی رمانتیک هستند، اما جایگاه‌های بسیار متفاوتی از طیف کمدی رمانتیک را اشغال می‌کنند.

ذکر ژانر و فیلم‌های سابق علاوه بر کمک کردن به تعریف داستان شما، کمک می‌کند تا داستان‌تان را بتوانید در حداقل کلمات تعریف کنید. برای نمونه، **جنگ‌های ستاره‌ای** را می‌توانید با چهار کلمه توصیف کنید: **ماجرای نیمروز** در فضا؛ یا **رکسان**: یک **سیرانوی** امروزی امریکایی. اما مواظب باشید که در جمله‌ی کلیدی اول‌تان بیش از حد به فیلم‌ها یا داستان‌های شناخته شده تکیه نکنید، چون آن‌ها می‌توانند توانایی شما برای به وضوح دیدن هویت حقیقی اثر خودتان را محدود کنند. حالا به سراغ جمله‌ی کلیدی دوم می‌رویم.

جمله‌ی دوم - پی‌رنگ

نه درونمایه، پی‌رنگ. اگر ادعا کنید که فیلم‌نامه‌تان قصه‌ی پیروزی خیر بر شر را می‌گوید، صرفاً جمله‌ی درونمایه‌ای مبهمی را بیان کرده‌اید که در مورد خیلی از قصه‌ها می‌توان به کار بردش. در واقع، شما قبلاً در آن تک کلمه درونمایه‌تان را بیان کرده‌اید. حالا وقت رفتن سراغ چیزهای بزرگ‌تر و بهتر است. پی‌رنگ. داستان.

به من نگویید که داستان‌تان درباره‌ی فساد است، بگویید قصه‌ی مادر مجردی است که با این که فقط یک دستیار وکیل است، به پیروزی در بزرگ‌ترین دادخواهی در تاریخ امریکا کمک می‌کند. اگر خوب این کار را انجام دهید، هنر نوشتن جمله‌ی کلیدی مبتنی بر پی‌رنگ را یاد خواهید گرفت. جمله‌ی کلیدی، بیان پی‌رنگ در حداقل کلمات ممکن است. این همان تک جمله‌ای است که شما در توصیف فیلمی که می‌خواهید از تلویزیون تماشا کنید، در «تی‌وی‌گاید»[1] می‌خوانید. و وقتی جمله‌ی کلیدی‌تان را پیدا کنید، مستقیم در مسیر نامزدی دریافت جایزه‌ی اسکار برای بهترین فیلم‌نامه قرار می‌گیرید، و ستاره‌تان هم [جولیا رابرتز در **اترین براکوویچ**] ممکن است یک اسکار نصیبش شود.

جمله‌ی کلیدی محبوب من، جمله‌ای است که روی پوستر فیلم **دروغ‌های حقیقی** جیمز کامرون نوشته شده بود: «پیش از آن که مرد بله را بگوید، زن باید می‌دانست که مرد چه می‌کرده است.» با کلماتی اندک، ما درگیر ایده‌ی داستانی می‌شویم. به پوسترهای فیلم‌ها نگاه کنید و شروع کنید به خواندن جملات تبلیغاتی که کنار تصاویر چاپ شده‌اند. بازاریاب‌ها چگونه شما را با حداقل کلمات ممکن ترغیب می‌کنند؟ وظیفه‌ی شما تقلید این جملات کلیدی برای پیشبرد اثر خودتان است.

اگر در نوشتن داستان یک خطی‌تان به مشکل برخوردید، از الگوی «چه می‌شد اگر» استفاده کنید. خیلی وقت‌ها داستان‌ها با این سه کلمه‌ی «چه می‌شد اگر؟» شروع می‌شوند، و اگر بخواهید چفت و بست داستان‌تان را واقعاً محکم کنید، باید دو کلمه‌ی «و بعد؟» را هم به آن اضافه کنید. مثلاً، چه می‌شد اگر یک خرده سیاره به اندازه‌ی تگزاس به سرعت به سمت زمین فرود می‌آمد؟ بسیار خوب، فرض اساسی خوبی است، اما بدون آن دو کلمه‌ی دیگر هیچ نخواهد بود: و بعد بزرگ‌ترین تیم حفاری دنیا به رهبری بروس ویلیس، ۷۲ ساعت برای متوقف کردن آن وقت می‌داشتند؟ نیازی به لو دادن پایان نیست، فقط عوامل داستانی را تنظیم کنید.

خواهش می‌کنم ارزش این جمله‌ی دوم مبتنی بر پی‌رنگ را دست کم نگیرید. جملات کلیدی باعث فروش فیلم‌نامه‌ها هستند. وقتی فیلم‌نامه‌تان را تمام کنید، خیلی از شما علاقه‌مند به بازاریابی برای آن خواهید بود. و کلید بازاریابی‌اش هم توانایی شما در انتقال داستان در یک جمله است. اگر آن جمله به اندازه‌ی کافی

---

۱. TV Guide، راهنمای برنامه‌های تلویزیون.

جذاب باشد، کارگزارها یا مدیربرنامه‌ها یا وکیل‌ها خواهند توانست که بخوانندش، و اگر به اندازه‌ی کافی خوش‌شان بیاید، با شما قرارداد امضا می‌کنند. بعد خود آن‌ها هم به همان تک جمله اتکا می‌کنند تا استودیوها را ترغیب به خواندنش کنند. بنابراین، چه خوش‌تان بیاید و چه نه، فیلم‌نامه‌ی شما براساس این جمله‌ی کلیدی غرق شده یا شنا می‌کند.

بله، علاقمندان سینما، هالیوود را همین جملات کلیدی راه می‌اندازد. اما خیال‌تان راحت باشد. اگر در نوشتن جمله‌ی کلیدی مشکل دارید، «تی‌وی‌گاید» را بخوانید. نگاه کنید که چطور حتی بزرگ‌ترین شاهکارهای سینمایی فرهنگ غرب هم توی این تک جمله‌ها خلاصه شده‌اند. **شهروند کین** می‌شود «قصه‌ی صعود و سقوط غول مطبوعات؛ چارلز فاستر کین.» بله، این تقلیل‌گرایانه است، اما در عین حال ضروری‌ست. مبارزه نکنید. روش تعریف یک جمله‌ای داستان‌تان، تنها به شفاف سازی آن کمک می‌کند. به من بگویید که اگر ایده‌ی داستانی تک جمله‌ای مردم را به هیجان نیاورد، چه دلیل وجود دارد که ۱۲۰ صفحه از همان جنس، این کار را بکند؟

بسیار خوب، حالا شما ژانر را شناخته‌اید، فیلم‌های مشابه قبلی را مشخص کرده‌اید، و ایده‌ی داستانی‌تان روشن شده است. جمله‌ی کلیدی داستان شما را و هر کسی که برایش تعریف کرده‌اید را به هیجان آورده. تبریک. این کار کوچکی نیست و خودش ممکن است هفته‌ها وقت بگیرد. وقتی سرانجام از پس‌اش برآمدید، آماده می‌شوید برای برداشتنِ...

قدم ۳: هفتِ بزرگ

قبل از جلوتر رفتن، هفت پرسش اساسی وجود دارد که باید پاسخ داده شوند. پاسخ به این پرسش‌ها به شفاف‌سازی و تعریف داستان شما کمک می‌کند. خواهش می‌کنم آسوده خاطر باشید، دلیلی برای نگرانی در پاسخ دادن به این پرسش‌ها وجود ندارد. این‌ها صرفاً نقطه شروع‌هایی برای کمک به بهتر تعریف کردن داستان شما هستند. در بسیاری از موارد، پاسخ‌های به این پرسش‌ها در طول نوشتن متن تغییر می‌کند، اما به دفعات به من ثابت شده که این هفت پرسش بهترین جا برای شروع داستان و پیشبرد آن هستند. بدون ترس بنویسید و جا نزنید.

جذاب باشد، کارگزارها یا مدیربرنامه‌ها یا وکیل‌ها خواهند توانست که بخوانندش، و اگر به اندازه‌ی کافی خوش‌شان بیاید، با شما قرارداد امضا می‌کنند. بعد خود آن‌ها هم به همان تک جمله اتکا می‌کنند تا استودیوها را ترغیب به خواندنش کنند. بنابراین، چه خوش‌تان بیاید و چه نه، فیلم‌نامه‌ی شما براساس این جمله‌ی کلیدی غرق شده یا شنا می‌کند.

بله، علاقمندان سینما، هالیوود را همین جملات کلیدی راه می‌اندازد. اما خیال‌تان راحت باشد. اگر در نوشتن جمله‌ی کلیدی مشکل دارید، «تی‌وی‌گاید» را بخوانید. نگاه کنید که چطور حتی بزرگ‌ترین شاهکارهای سینمایی فرهنگ غرب هم توی این تک جمله‌ها خلاصه شده‌اند. **شهروند کین** می‌شود «قصه‌ی صعود و سقوط غول مطبوعات؛ چارلز فاستر کین.» بله، این تقلیل‌گرایانه است، اما در عین حال ضروری‌ست. مبارزه نکنید. روش تعریف یک جمله‌ای داستان‌تان، تنها به شفاف سازی آن کمک می‌کند. به من بگویید که اگر ایده‌ی داستانی تک جمله‌ای مردم را به هیجان نیاورد، چه دلیل وجود دارد که ۱۲۰ صفحه از همان جنس، این کار را بکند؟

بسیار خوب، حالا شما ژانر را شناخته‌اید، فیلم‌های مشابه قبلی را مشخص کرده‌اید، و ایده‌ی داستانی‌تان روشن شده است. جمله‌ی کلیدی داستان شما را و هر کسی که برایش تعریف کرده‌اید را به هیجان آورده. تبریک. این کار کوچکی نیست و خودش ممکن است هفته‌ها وقت بگیرد. وقتی سرانجام از پس‌اش برآمدید، آماده می‌شوید برای برداشتنِ...

قدم ۳: هفتِ بزرگ

قبل از جلوتر رفتن، هفت پرسش اساسی وجود دارد که باید پاسخ داده شوند. پاسخ به این پرسش‌ها به شفاف‌سازی و تعریف داستان شما کمک می‌کند. خواهش می‌کنم آسوده خاطر باشید، دلیلی برای نگرانی در پاسخ دادن به این پرسش‌ها وجود ندارد. این‌ها صرفاً نقطه شروع‌هایی برای کمک به بهتر تعریف کردن داستان شما هستند. در بسیاری از موارد، پاسخ‌های به این پرسش‌ها در طول نوشتن متن تغییر می‌کند، اما به دفعات به من ثابت شده که این هفت پرسش بهترین جا برای شروع داستان و پیشبرد آن هستند. بدون ترس بنویسید و جا نزنید.

هفتِ بزرگ

۱ـ شخصیت اصلی‌تان کیست؟ (فقط می‌توانید یک شخصیت اصلی داشته باشید).
۲ـ خواسته/ نیاز/ میل شخصیت اصلی‌تان چیست؟ (به عبارت دیگر، مشکل دراماتیک او چیست؟ در ذهن داشته باشید که مشکل دراماتیک باید هم به لحاظ نیازی درونی و هم بیرونی بیان شود).
۳ـ چه کسی یا چه چیزی او را از دستیابی به خواسته‌اش بازمی‌دارد؟ (چه کسانی یا چه چیزهایی آنتاگونیست‌های ظاهری و حقیقی هستند؟)
۴ـ چگونه در پایان او به شیوه‌ای نامنتظر، جالب، و غیرمعمول به خواسته‌اش می‌رسد؟
۵ـ با پایان داستان به این شیوه، سعی دارید چه چیزی بگویید؟ (درونمایه‌تان چیست، و آیا از تمهیدات سینمایی وحدت‌بخش استفاده می‌کنید؟)
۶ـ می‌خواهید چگونه داستان‌تان را تعریف کنید؟ (چه کسی آن را باید بگوید و چه تمهیدات روایی باید به کار گرفته شود؟)
۷ـ شخصیت اصلی و شخصیت‌های فرعی چگونه در جریان داستان تحول می‌یابند؟

حالا، پیش از آن که پاسخ‌های نصفه و نیمه‌ای به این پرسش‌ها بدهید، بگذارید نگاه کمی دقیق‌تری به آن‌ها بیندازیم.

۱ـ شخصیت اصلی‌تان کیست؟ (فقط می‌توانید یک شخصیت اصلی داشته باشید).
رمان‌ها می‌توانند مملو از شخصیت باشند، ولی اگرچه در فیلم‌ها امکان حضور تعداد زیادی شخصِ بازی وجود دارد، داستان‌گویی هالیوود عمدتاً متکی به یک پروتاگونیست منفرد است. برای همین شما قطعاً باید تصمیم بگیرید که شخصیت اصلی‌تان چه کسی باشد. نه پنج شخصیت اصلی‌تان، بلکه «تک» شخصیت اصلی. فیلم را با این شخص شروع و تمام کنید و در طول فیلم‌نامه او را دنبال نمایید. شخصیت اصلی، دل و جانِ داستان شماست و اگر دوست داشتنی نباشد، شما مرده‌اید. بنابراین مطمئن شوید که این شخص یک زندگی درونی غنی و تعداد زیادی مشخصه‌ی جذاب دارد.

۲- خواسته/ نیاز/ میل شخصیت اصلی‌تان چیست؟ (به عبارت دیگر، مشکل دراماتیک او چیست؟ در ذهن داشته باشید که مشکل دراماتیک باید هم به لحاظ نیازی درونی و هم بیرونی بیان شود).

اگر خوبی فیلم شما منوط به خوب پردازش شدن شخصیت اصلی‌تان باشد، این هم به همان اندازه صحیح است که شخصیت اصلی جذابیتش منوط به مشکل دراماتیک اوست. پس اطمینان بیابید که خواسته/ نیاز/ میل او چیزی است که خواسته/ نیاز/ میل همه‌ی ما تماشاگران هم هست. سه پاسخ اصلی به این پرسش معمولاً عشق، پول و زندگی (یعنی بقا) است. در این جا باید مراقب پاسخ‌های مبهم باشید. عشق میلی به‌جاست، اما معمولاً به مثابه پاداشی در ازای به دست آوردن جام طلا و یا کشتن آدم‌های بد به دست می‌آید. لازمه‌ی سینما به عنوان یک رسانه‌ی تصویری و عینی آن است که خواسته/ نیاز/ میل قابل فیلم‌شدن باشد.

برای همین، بیش‌تر فیلم‌ها معمولاً خواسته‌ها/ نیازها/ امیالی را ارائه می‌دهند که چیزهایی مادی‌اند، در مغازه‌ها قابل خریداری‌اند، یا می‌شود به صورت یک شخص یا شیء بزرگ به صورت فیزیکی تجسم‌شان کرد. خواسته‌ی هری پاتر، پیروزی در مسابقه‌ی کوئیدیچ و غلبه بر لرد ولدمورت است. این خواسته‌ی بیرونی است، که باید با مابه‌ازایی به صورت یک خواسته/ نیاز/ میل درونی نظیر احترام یا محبوبیت یا عشق هم بروز یابد. بنابراین امیال هری برای موفقیت در زمینه‌ی کوئیدیچ و علیه لرد ولدمورت بازنمودی از نیازی عمیق‌تر به خانواده، جامعه، و عشق است. پس هدف، ایجاد ارتباط و همکاری متقابل میان خواسته‌های درونی و بیرونی برای پیش راندن شخصیت است.

البته این خواسته‌ها / نیازها / امیال ممکن است در طول داستان تغییر بکنند، اما به یاد داشته باشید که خواسته‌ها / نیازها / امیال، عامل اصلی جلب توجه مخاطبان‌اند، پس باید پیشاپیش به وضوح بیان‌شان نمود. دوروتی در **جادوگر اُز** در ابتدا می‌خواهد از خانه فرار کند؛ اما پس از رسیدن به شهر اُز، می‌خواهد به خانه برگردد. با تغییر این اهداف در طول داستان، تماشاچیان هم باید بدانند که در هر مرحله، خواسته‌ها / نیازها / امیال «جدید» چه چیزهایی هستند.

۳- چه کسی یا چه چیزی او را از دستیابی به خواسته‌اش بازمی‌دارد؟ (چه کسانی یا چه چیزهایی آنتاگونیست‌های ظاهری و حقیقی هستند؟)

خوب بودن فیلم شما منوط به خوب پردازش شدن شخصیت آدم بد شما و موانع عظیمی است که در مسیر شخصیت اصلی وجود داشته یا پدید می‌آیند. پس کار شما رئوف بودن و دادن اجازه‌ی زندگی بی‌دغدغه به پروتاگونیست‌تان نیست، بلکه پر کردن زندگی او با سختی‌ها، کشمکش‌ها و موانع است. به علاوه، آنتاگونیست شما می‌تواند در طول داستان تغییر کند و حتی آنتاگونیست ظاهری به متحد پروتاگونیست و متحد ظاهری به آنتاگونیست حقیقی تبدیل شود. در نهایت، حتی طبیعت هم می‌تواند جزء آنتاگونیست‌ها، و حتی آنتاگونیست حقیقی باشد، مانند فیلم **توفان کامل**.

۴- چگونه در پایان او به شیوه‌ای نامنتظر، جالب، و غیرمعمول به خواسته‌اش می‌رسد؟

ما می‌دانیم که در آخر فیلم، جیمز باند باز هم دنیا را نجات خواهد داد، اما مطمئن نیستیم که چگونه. پس کلید داستان‌گویی سینمایی نه «چیستی» داستان، که «چگونگی» آن است. وقایعی که در داستان شما رخ می‌دهند باید همیشه تازه و نامنتظر باشند. تماشاگرها خیال می‌کنند که دل‌شان می‌خواهد پیش‌بینی کنند که بعد چه اتفاقی می‌افتد، اما در واقع، آن‌ها دل‌شان می‌خواهد فریب بخورند. می‌خواهند به خودشان بگویند «اوه، حالا فهمیدم.» پایان **حس ششم** به این دلیل تاثیرگذار است که ما فکر می‌کردیم می‌دانیم چه اتفاقی در حال افتادن است، اما وقتی حقیقت را کشف می‌کنیم، می‌زنیم روی پیشانی‌مان و می‌گوییم «چه با حال و منطقی. چه احمقی بودم من. باید حدسش را می‌زدم.»

ما دچار غافلگیری مطبوعی می‌شویم. ما حقیقت آن چه واقعاً در داستان رخ می‌داد را درمی‌یابیم. پایان‌بندی، با آن که ما در وهله‌ی اول ناتوان از دیدنش بودیم، روشن و قابل قبول می‌شود. اگر این کار درست انجام شود، تماشاگرها تحت تاثیر قرار می‌گیرند؛ اگر به صورت موجه انجام نشود، تماشاگرها عصبانی شده و داستان را نمی‌پذیرند. این وظیفه‌ی شماست که عناصر داستانی را طوری در طول متن بکارید که با وجود نامنتظر، جالب، و غیرمعمول بودن پایان‌بندی، تماشاگرها بعداً بگویند که این پایان، اجتناب‌ناپذیر بوده است.

۵- با پایان داستان به این شیوه، سعی دارید چه چیزی بگویید؟ (درونمایه‌تان چیست، و آیا از تمهیدات سینمایی وحدت‌بخش استفاده می‌کنید؟)

فیلم‌ها با درونمایه‌ها پیش می‌روند، و معمولاً چند تمهید سینمایی وحدت‌بخش هم در آن‌ها وجود دارد که می‌توان به عنوان موتیف‌های تکرارشونده‌ی تصویری، روایی یا گفت‌وگویی درنظر گرفت‌شان. تکرار عناصر خاص، راهی برای بروز درونمایه‌های آگاهانه یا ناخودآگاه نویسنده و/ یا «مولف» است. خیلی مهم است که به آن چه مرتباً در کار شما تکرار می‌شود نگاه کنید (انواع شخصیت‌ها، اپیزودها، وقایع، گفت‌وگوها، وسایل صحنه و غیره).

این وقایع، آدم‌ها، و گفت‌وگوهای تکرارشونده اگر از فاصله‌ای معقول تحلیل شوند، معنای درونی عمیق‌تری را فاش می‌کنند. اگر نویسنده‌ای بخواهد با به‌کارگیری عناصر درونمایه‌ای خاصی، قدرت و پیچیدگی بیش‌تری به اثرش اضافه کند، باید آگاهانه تمهیدات سینمایی وحدت‌بخش متعددی را در لابه‌لای اثرش بگنجاند. به بیان دیگر، عناصر خاصی از یک داستان، مثل رنگ قرمز و رزهای قرمز در **زیبایی امریکایی** چیزی فراتر از وسایل صحنه‌ی صرف هستند. این‌ها تهمیدات سینمایی وحدت‌بخشی‌اند که بعدتر هم در فیلم به کار گرفته می‌شوند، و به فیلم به مثابه یک کلیت، طنین می‌بخشند.

در پایان، درونمایه‌ی شما براساس نحوه‌ی به پایان بردن داستان‌تان تعیین می‌شود. اوج و گره‌گشایی تعیین‌کننده‌ی گزاره‌ی درجه اول داستان شما هستند. بنابراین، در پایان‌بندی داستان‌تان و آن‌چه با به‌کارگیری این پایان‌بندی می‌گویید، آگاهانه عمل کنید.

۶- می‌خواهید چگونه داستان‌تان را تعریف کنید؟ (چه کسی آن را باید بگوید و چه تمهیدات روایی باید به کار گرفته شود؟)

این مهم‌ترین پرسشی است که در عین حال بیش‌تر از بقیه هم دست کم گرفته می‌شود. مسلماً شما می‌خواهید داستان‌تان را خوب تعریف کنید، ولی نکته‌ی اصلی این است که دقیقاً چطور می‌خواهید ترتیب صحنه‌ها را بچینید و در این راه از چه تمهیداتی استفاده می‌کنید؟ آیا از وسط شروع می‌کنید و بعد به عقب برمی‌گردید؟ آیا از «صدا روی تصویر» [Voice-over] یا فلاش‌بک استفاده می‌کنید؟ آیا راوی دارید، و اگر جواب مثبت است، او چه نقشی در فیلم بازی می‌کند؟ در واقع، ضرورتی ندارد که راوی شما شخصیت اصلی‌تان هم باشد. در بسیاری از مواقع، وقتی روی نسخه‌ی سوم یا چهارم داستانی کار می‌کنید که ظاهراً خوب از آب درنمی‌آید، پاسخ نه در خود داستان، که در سبک/ ساختار داستان‌گویی است. پس خوب به این پرسش توجه کنید

و به دقت به آن پاسخ دهید.

۷ـ شخصیت اصلی و شخصیت‌های فرعی چگونه در جریان داستان تحول می‌یابند؟

این پرسش تجسم‌گر قاعده‌ی طلایی تحول است. شخصیت اصلی چگونه در جریان داستان تحول می‌یابد؟ آیا این تحول موجه و ارضاکننده هست؟ آیا تماشاگران این تحول را باور می‌کنند؟ حتی با این که ممکن است داستان در ظرف زمانی فقط یک شب اتفاق بیفتد، آیا تحول در مراحلی معقول و تدریجی رخ می‌دهد تا در پایان هم قابل قبول و معتبر جلوه کند؟ اگر تحولی در کار نباشد، تماشاگرها احساس محرومیت می‌کنند. پس فیلم شما باید دارای شخصیتی باشد که دچار تغییر و تحول شود تا تماشاگر شما هم این تحول را همراه با شخصیت تجربه کرده و در نتیجه با قرار گرفتن در معرض داستان اندکی رشد یا تغییر کند.

قدم ۴: نمودار صحنه‌ای

نمودار صحنه‌ای نقطه شروع خوبی برای دیدن مقاطع اصلی داستان است. این کار به نویسنده اجازه می‌دهد تا نمودار کل جریان داستانش را روی یک صفحه ببینید و داشته‌های واقعی‌اش پیش رویش باشد. مسلماً در جریان پیشرفت داستان، خیلی از صحنه‌ها تغییر کرده و شرح و بسط خواهند یافت.

این نمودار صحنه‌ای نسخه‌ای از ایده‌ای اولیه متعلق به یکی از همکارانم است به نام هال آکرمن، که یک معلم بسیار خوب فیلم‌نامه‌نویسی در یوسی‌ال‌ای است. در نمودار صحنه‌ای باید تا جایی که می‌توانید جاهای خالی را پر کنید، حتی چیزهایی را که هرگز در فیلم‌تان ظاهر نخواهند شد، مثل عناوینی برای هر پرده. هرچه بیش‌تر به نمودار صحنه‌ای اضافه کنید، تلقی بهتری نسبت به مقاطع و سکانس‌های مهم متن‌تان خواهید داشت.

اما پیش از عجله برای پر کردن همه‌ی آن جاهای خالی، بگذارید من درباره‌ی اصول اولیه‌ی ساختار سه پرده‌ای هالیوود توضیحاتی بدهم، تا برای تعیین محل صحنه‌های‌تان درک بهتری داشته باشید. هیچ مرز مشخصی برای جدا کردن پرده‌ها در یک فیلم وجود ندارد، اما یک چشم تعلیم دیده به سرعت می‌تواند تقطیع پرده‌ها را تشخیص دهد. جداسازی پرده‌ها آن قدرها که خیال می‌کنید نادیدنی و کار سختی نیست. هرچه بیش‌تر تحلیل فیلم را تمرین کنید، تشخیص آن‌ها ساده‌تر خواهد بود.

برای ساده‌تر کردن درک شما از ساختار پرده‌ای اجازه دهید اهداف هر پرده را برای‌تان توضیح دهم.

اهداف پرده ۱

۱- باید ایده‌ی اولیه‌تان گیرا باشد. برای من مهم نیست که شما چه‌قدر خوب می‌نویسید. اگر می‌خواهید با فیلم‌نامه‌تان وارد هالیوود شوید، باید فیلمی با یک ایده‌ی اولیه‌ی گیرا داشته باشید. فیلم‌نامه‌ها براساس کیفیت نوشتن‌شان به فروش نمی‌روند؛ اساس فروش آن‌ها ایده‌های‌شان است. پس بهتر است ایده‌ی شما چیزی باشد که باعث شود آدم‌های دیگر بگویند «وای، چه فیلم خارق‌العاده‌ای می‌شود از این ساخت!» خوش‌تان بیاید یا نه، آدم‌هایی که برای فروش فیلم شما تلاش می‌کنند، از یک تک جمله برای این کار استفاده خواهند کرد. پس باید کاری کنید که آن جمله گیرا، پرشور، و تازه باشد!

۲- مطمئن شوید که خواننده می‌تواند با شخصیت اصلی شما و خیلی از شخصیت‌های فرعی همذات‌پنداری کند. خیلی از مردم با شخصیت‌های پولدار، بدجنس، یا احمق همذات‌پنداری نمی‌کنند. پس در مجموع تمایل به این است که شخصیت‌های اصلی، اعضای خیرخواهی از طبقه‌ی متوسط باشند که سعی دارند شرایط‌شان را بهبود بخشند. بله، جولیا رابرتز یک بار نقش یک ستاره‌ی سینما را در **ناتینگ هیل** بازی کرد (هرچند که آن ستاره‌ی سینما هم درک نشده و نامحبوب و معصوم بود). اما باقی نقش‌هایش را درنظر بگیرید - مادر مجرد/ دستیار وکیل (**ارین براکوویچ**)، خیابانی (**زن زیبا**)، آرایشگر (**عروس فراری**)، و از این قبیل. اگر پروتاگونیست شما حتماً باید یک مولتی میلیاردر، گانگستر، متقلب، یا از آن دست آدم‌های ذاتاً غیرهمدلی‌برانگیز باشد، حتماً کلی ویژگی مثبت هم به او بدهید: مهربانی، خوش‌خلقی، ملاطفت، طنز، دلسوزی، یا عجیب و غریب بودن.

تنها راه دیگر برای حفظ یک شخصیت پولدار، بدجنس، یا غیرهمدلی‌برانگیز این است که او به سرعت جایگاهش را از دست بدهد و دچار بدبختی شود، و به این ترتیب او بلافاصله یکی از ما و تماماً جذاب خواهد شد. در مجموع، داستان‌گویی هالیوود هنری شدیداً دموکراتیک است. هالیوود باید میلیون‌ها نفر را جذب کند - و بیایید صادق باشیم، بیش‌تر این آدم‌ها شغل‌شان، بدن‌شان، سطح درآمدشان، یا خیلی چیزهای دیگر در زندگی‌شان را دوست ندارند. دلیل چیرگی فانتزی واقع‌گریزانه‌ی

حل و فصل خیلی از پی‌رنگ‌های فرعی و آمادگی برای حل و فصل نهایی داستان اصلی باشد.

صفحات ۱۱۴ـ۱۱۰: مخاطره‌ی نهایی. همه چیز به اوج خودش می‌رسد. دیگر از عدم قطعیت خبری نیست. معمولاً تجربه‌ای متعالی رخ می‌دهد. شخصیت اصلی و آنتاگونیست حساب‌شان را تسویه می‌کنند و مسأله‌ی دراماتیک داستان را حل می‌کنند.

صفحات ۱۱۹ـ۱۱۵: مؤخره [اپیلوگ]. حالا باید هرچه سریع‌تر کار را تمام کرد.

صفحه‌ی ۱۲۰: فید اوت. پایان.

با در ذهن داشتن این نقاط ساختاری، شما باید حالا برای نمودار صحنه‌ای کاملاً آماده باشید. اما قبل از شروع، مطمئن شوید که شکل و شمایل فیلم‌نامه‌تان حرفه‌ای است. این روزها با وجود نرم‌افزارهای غلط‌یاب املایی، دیگر بهانه‌ای برای اشتباهات چاپی وجود ندارد.

هرچه قدر تاکید کنم که چه‌قدر تمام و کمال خواندن فیلم‌نامه‌تان پیش از فرستادنش برای هر جایی اهمیت دارد، باز هم کم گفته‌ام. استودیو و خواننده‌های کارگزاری فروش فیلم‌نامه، سالانه صدها فیلم‌نامه می‌خوانند، و مطمئن باشید که اگر یک چیز باشد که حواس‌شان را جلب کند، وفور غلط‌های املایی و چاپی است. پس اشتباه ننویسید. مهم‌ترین چیز این است که بار اولی که شخصیت‌ها را معرفی می‌کنید، اسم‌شان را سیاه (Bold) تایپ کنید. همچنین، حواس‌تان به دستور صحنه‌ها هم باشد. اگر دوربین باید به محل متفاوتی برود، به یک دستور صحنه‌ی جدید نیاز دارید. هرگز پاراگرافی بیش از پنج سطر ننویسید. بیش‌تر اوقات، پاراگراف‌ها باید بین یک تا سه خط باشند.

قدم ۵: طرح کلی

حالا که نمودار صحنه‌ای کامل شد، بایستی تصویر روشنی از مقاطع اصلی فیلم‌تان و نحوه‌ی تقسیم سه پرده‌ای‌اش داشته باشید. اگر این همه اصطلاحات سرسام‌آور هالیوودی سردرگم‌تان کرده‌اند، بگذارید سرعتم را کم کنم. همان طور که می‌دانید، هر فیلم‌نامه به سه پرده تقسیم می‌شود؛ هر کدام از این پرده‌ها از مجموعه سکانس‌هایی تشکیل شده که خود این سکانس‌ها صحنه‌هایی را شامل می‌شوند و این صحنه‌ها از ضربان‌هایی [beats] تشکیل شده‌اند که به نوبه‌ی خودشان از سطور گفت‌وگو و کنش یا نماها حاصل می‌شوند. پوه! حالا نفسی بکشید و این جمله را دوباره بخوانید.

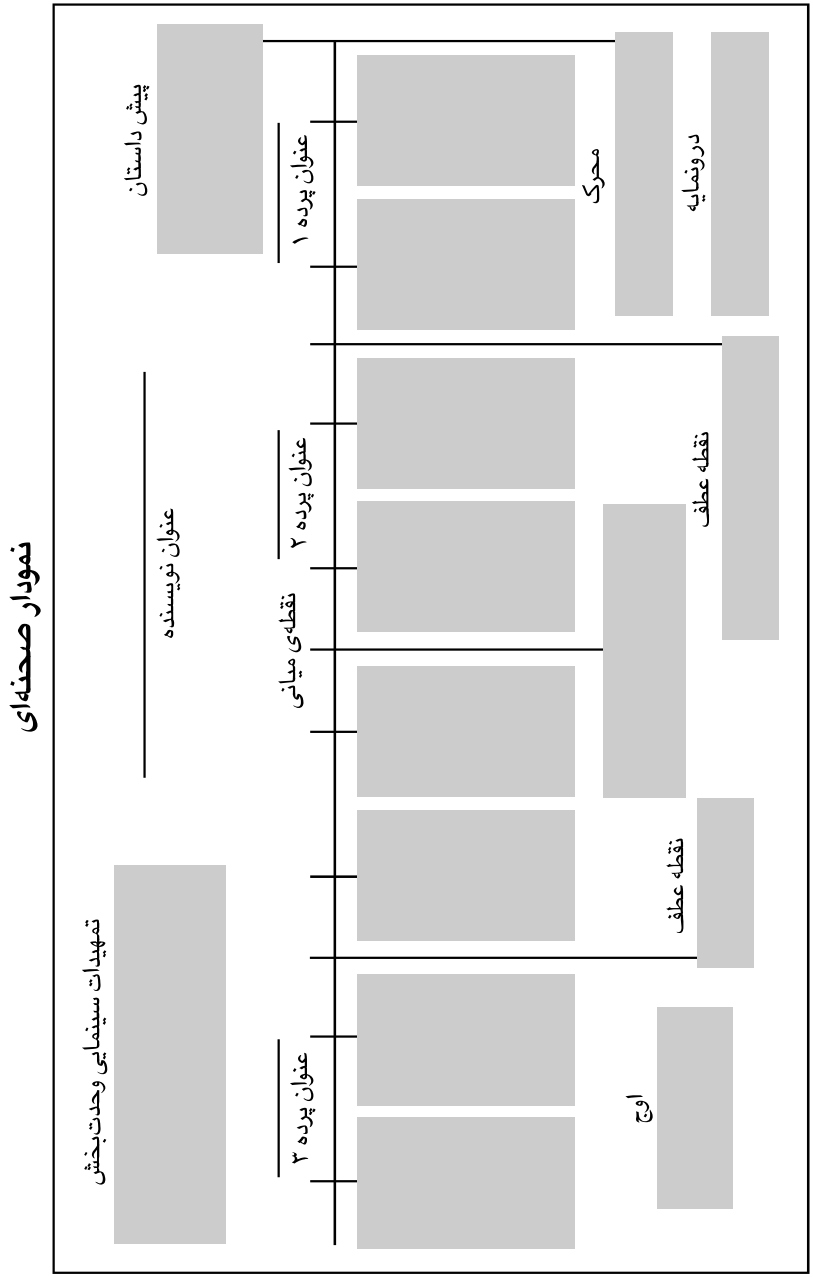
بسیار خوب، اگر این نکته را گرفته‌اید، آماده‌ی ادامه‌ی مسیر هستیم.

قدم بعد شامل اضافه کردن صحنه‌های پیرامونی است که در نمودار صحنه‌ای نیامده‌اند ولی کماکان برای شرح و بسط دادن و تمام کردن داستان ضروری‌اند. برای این کار، فیلم‌نامه‌نویس‌ها به‌طور سنتی از کارت‌های یادداشت هشت در سیزده سانت استفاده می‌کنند و به ترتیب شماره‌شان می‌زنند. روی هر کارت، فیلم‌نامه‌نویس‌ها چند جمله‌ای می‌نویسند که کنش اصلی مربوط به آن صحنه را توضیح می‌دهد. بعد این کارت‌های شماره‌دار را به یک تخته‌ی چوب پنبه‌ای سنجاق کنید و کل شاهکارتان را جلوی روی‌تان بگذارید. شایع است که فانی فلگ، نویسنده‌ی **گوجه فرنگی‌های خام سرخ شده** تا آن‌جا پیش رفت که کارت‌هایش را روی بند رختی در زیرزمین‌اش آویخت تا کل داستانش را به دقت بتواند بررسی کند. من نویسنده‌هایی را هم می‌شناسم که کاغذ قصابی می‌خرند، و روی دیوار اتاق‌شان آویزان می‌کنند، و تک‌تک صحنه‌ها را روی آن می‌نویسند.

امروزه با پیشرفت فناوری، شما به سادگی می‌توانید هر توضیح صحنه را به شکل یک طرح کلی مقدماتی در کامپیوترتان وارد کنید. مزیت استفاده از کامپیوتر این است که وقتی همه‌ی صحنه‌ها بالاخره به ترتیب درست ردیف شد (و ترجیحاً در نرم‌افزارهای فاینال درفت [Final Draft] یا مووی مجیک [Movie Magic] نوشته شد)، آن وقت فقط کافی است گفت‌وگوها را اضافه کنید و ناگهان خواهید دید که پیش‌نویس اول متن‌تان آماده است.

طرح کلی (یا همان فهرست اصلی صحنه‌ها) باید دست کم از پنجاه صحنه تشکیل شده باشد ـ پانزده تا در پرده ۱، بیست و پنج تا در پرده ۲، و ده تا در پرده ۳. تمامی این صحنه‌ها باید برای پیشبرد داستان ضروری باشند. هرکدام باید یک «علت وجودی» داشته باشند، و در پایان هر صحنه باید در وضع موجود متن تغییری حاصل شده باشد. به هنگام رفتن از صحنه‌ای به صحنه‌ی بعد، به تناوب میان اوج و فرود، لحظات بالا و پایین، شاد و غمگین، و داخلی و خارجی فکر کنید.

کیفیت و ترتیب این صحنه‌های شماره خورده، این آجرهای بنای داستان‌گویی تصویری، مشخص خواهد کرد که آیا متن شما واقعاً به درد می‌خورد یا نه. پس اجازه دهید با بررسی ماهیت کار صحنه‌ها شروع کنیم، و کسی چه می‌داند؟ اگر بتوانید کاری کنید که همه‌ی صحنه‌های‌تان خوب از آب دربیایند، ممکن است فیلم‌نامه‌تان هم بگیرد و شما را پولدار و مشهور کند.


نمودار صحنه‌ای
تمهیدات سینمایی وحدت‌بخش
عنوان نویسنده
عنوان پرده ۳
عنوان پرده ۲
عنوان پرده ۱
پیش داستان
نقطه‌ی میانی
اوج
نقطه عطف
نقطه عطف
محرک
درونمایه

در پایان، باید به تعدادی از معمول‌ترین پرسش‌ها درباره‌ی صحنه‌ها توجه کنید.

۱ـ دقیقاً صحنه را چگونه تعریف می‌کنید؟

وقتی من از صحنه‌ها حرف می‌زنم، منظورم نماهای معرف یا نماهای حرکتی نیست، بلکه لحظاتی از فیلمی است که در یک زمان و مکان و یا شاید حتی در مکان‌هایی مجاور هم اتفاق می‌افتد.

۲ـ آیا هیچ قاعده‌ای در مورد شماره‌ی صحنه‌ها وجود دارد؟

خیر، تنها قاعده این است که شما به صحنه‌های کافی برای تماماً گفتن داستان‌تان نیاز دارید (هرچند که من سعی می‌کنم کم‌تر از چهل و بیش‌تر از صد صحنه نداشته باشم). کمدی رمانتیک‌ها معمولاً صحنه‌های کم‌تری از اکشن/ ماجرایی‌ها دارند. همچنین، با این که شماره‌بندی صحنه‌ها در قدم طرح کلی کار خوبی‌ست، اما این شماره‌بندی در فیلم‌نامه ضروری نیست مگر به هنگام نوشتن نسخه‌ی نهایی برای فیلم‌برداری. درواقع، بعد از تحلیل سه تا از فیلم‌های محبوب تمام دورانم، **وقتی که خواب بودی**،[1] **بچه شهری‌ها**[2] و **پشتیبان من باش**،[3] متوجه شدم که هیچ کدام این فیلم‌ها بیش‌تر از شصت صحنه ندارند. اما البته این‌ها فیلم‌های نسبتاً کوتاهی هستند و به ژانرهای کمدی/حرافانه تمایل دارند. در مجموع، احتمالاً تنها قاعده‌ی اصلی نوشتن صحنه‌ها که نمی‌شود منکرش شد، فقط این است: «دیر به صحنه وارد شو، و زود از صحنه بیرون بیا!» به هیچ وجه نباید دست دست کنید. صحنه را تا حد ممکن دیر شروع کنید و تا حد ممکن زود تمام کنید. هیچ نیازی به «سلام» و «حالت چطوره؟» یا خداحافظی‌های طولانی وجود ندارد.

۳ـ از کجا باید بدانم که به چه جور صحنه‌ای نیاز دارم؟

کلید درک سازوکار صحنه‌ها صرفاً این است که هر صحنه‌ای باید ضرورتاً علت وجودی خودش را داشته باشد. اگر صحنه بامزه باشد، ولی داستان را پیش نبرد، متاسفم داستایوفسکی، ولی باید کنار برود. بله، فیودور، در فیلم‌نامه‌نویسی جایی برای خودخواهی وجود ندارد، زیرا فیلم‌نامه‌نویسی، به جز هایکو و بعضی از انواع شعر، سخت‌گیرانه و خالص‌ترین ژانر نوشتن است.

۴ـ اما آخر از کجا بدانم که چه صحنه‌هایی را و مطابق چه ترتیبی حفظ کنم؟

سوال خوبی است. جوابش را شاید بشود با ذکر یک مثال گفت.

---

1. While you were Sleeping
2. City Slickers
3. Stand by me

هر کدام از صحنه‌های‌تان را به مثابه گوی‌های بیلیارد بر روی یک میز تخت سبز بیلیارد در نظر بگیرید. وقتی یک گوی را به دیگری می‌زنید، کنش آغاز می‌شود. این کنش باری به هر جهت نیست، بلکه نتیجه‌ی مستقیم حرکت قبل است. پس کلید فهم نحوه‌ی همنشینی صحنه‌ها همین است. مانند فیزیک نیوتنی، در این‌جا هم هر کنشی دارای واکنشی برابر در جهت مخالف است. تمامی کنش‌های شخصیت شما، تبعات مشخصی بر دیگر شخصیت‌های درون متن و نیز برخود داستان به مثابه یک کلیت و نیز بر تماشاچیان شما دارد. در فیلم‌ها، همه چیز به هم زنجیر می‌شود. صحنه‌ها با هم رابطه‌ی علت و معلولی دارند.

بله، خیلی چیزها در زندگی بی‌جهت و تصادفی اتفاق می‌افتد، اما در دنیای فیلم‌نامه‌نویسی این گونه نیست. در واقع، اگر دانشجوهای من جرات کنند که در فیلم‌نامه‌شان، پس از اتمام پرده‌ی اول، واقعه‌ای تصادفی داشته باشند، نمره‌ی ضعیفی از من می‌گیرند. تصادف، نشانه‌ی بارز داستان‌گویی با تنبلی است، و داستان‌گویی خوب کار آدم‌های تنبل نیست. با در ذهن داشتن این نکته، مشخص می‌شود که برای آن که به نقطه اوج داستان‌تان برسید، باید مجموعه‌ای از صحنه‌ها را به ترتیب خاصی کنار هم بچینید، که از رابطه‌ی علت و معلولی ناشی شود. پس، مانند گوی‌های بیلیارد، هر صحنه حتماً باید به صحنه‌ی بعدی اصابت کند، و زنجیره‌ای از واکنش‌های وقایع ظاهراً اجتناب‌ناپذیر را راه بیندازد که شما به عنوان خالق این دنیا آغازش کرده‌اید... و هنوز در هالیوود آدم‌هایی هستند که فکر می‌کنند نویسنده‌ها از قدرت فوق‌العاده‌ای برخوردار نیستند!

۵- از کجا بدانم یک صحنه کی تمام می‌شود؟

هرگز نباید این نکته‌ی ساده را از نظر دور کنید: صحنه‌ها کوتاهند! در رمان‌های پیچیده‌ی روان‌کاوانه، ما می‌توانیم به ذهن شخصیت‌هایمان وارد شویم و به اطلاعات مخفی پیش داستانی بپردازیم؛ ولی در سینما نمی‌توانیم. بنابراین ما باید اساساً هر چیزی را که لازم است درباره‌ی شخصیت بدانیم، در صحنه‌ی اول دیدارمان با آن شخصیت ارائه بدهیم. صحنه‌ها به سرعت عمل می‌کنند، تصاویر قدرتمندند، و تاثیرات اولیه ماندگار هستند. پس وقتی شخصیتی را در صحنه‌ای معرفی می‌کنید، اساساً دارید یک صفحه، یا یک دقیقه، صرف می‌کنید تا خواننده و تماشاگرتان آن شخصیت را به ذهنش بسپارد. مسلماً شما در طول متن می‌توانید شخصیت‌تان را پیچیده سازید، اما فرصتی برای شرح و بسط‌های مفصل ندارید. به همین خاطر است که بیش‌تر شخصیت‌ها

از الگوهای کهن‌الگویی تبعیت می‌کنند، و ما به سرعت این الگوها را می‌پذیریم.

۶- می‌توانید کمی بیش‌تر در این باره توضیح دهید، استاد؟

حتماً! اجازه دهید برگردیم سراغ آن سه فیلمی که قبلاً نام بردم. بیایید با **بچه‌شهری‌ها** شروع کنیم. در پرده ۱، که فقط بیست و هشت دقیقه طول دارد، در واقع فقط هفت صحنه‌ی واقعی وجود دارد. صحنه‌ی ۶، که صحنه‌ی مهمانی است، همچون آینه‌ای در برابر زندگی از هم گسیخته‌ی بیلی کریستال عمل می‌کند. این باعث صحنه‌ی ۷ می‌شود که در آن، همسرش به او اصرار می‌کند که برود و بخت خودش را بیابد. در واقع، این حرف به معنای هل دادن شخصیت به پرده‌ی دوم، و آن سفر به غرب وحشی است. نقطه عطف شخصیت بیلی کریستال، تصمیم ذهنی اوست که در پایان همین صحنه، با زوم دوربین بر روی پیشانی وسیع او، و سپس کات به غرب وحشی و اوج گرفتن موسیقی شاهدش هستیم. پایان پرده‌ی ۲ هم در صحنه‌ی ۲۹ (دقیقه‌ی هشتاد و پنج) و اوج نیز در صحنه‌ی سی و پنج (دقیقه‌ی نود و هشت) فیلم اتفاق می‌افتند. بعد شاهد یک مؤخره‌ی طولانی هستیم، و چند صحنه بعد، فیلم به پایان می‌رسد. بعد از سی ونه صحنه و ۱۰۵ دقیقه، این فیلم کمدی تمام می‌شود.

در **پشتیبان من باش**، شخصیت اصلی به نام گوردی (با بازی ریچارد دریفوس)، در صحنه‌ی ۱۷ (دقیقه‌ی سی و یک فیلم) تصمیم می‌گیرد پای پیاده به دنبال یافتن جسد برود. پایان پرده‌ی ۲ در صحنه‌ی ۳۰ (دقیقه‌ی شصت و هشت)، و اوج در صحنه‌ی سی و سه (دقیقه‌ی هفتاد و هشت) فیلم رخ می‌دهند. هرچند، این فیلم کوتاهی است که کلاً هشتاد و چهار دقیقه و متشکل از سی و هفت صحنه‌ی واقعی است.

در **وقتی که خواب بودی**، چهارده صحنه (بیست و سه دقیقه) طول می‌کشد تا ساندرا بولاک به نقطه عطف برسد و سرانجام تصمیم بگیرد که به بازی در نقش نامزد مرد بیهوش ادامه بدهد. پایان پرده‌ی ۲ در صحنه‌ی ۴۱ (دقیقه‌ی شصت و شش) و اوج در صحنه‌ی پنجاه و یک (دقیقه‌ی نود و هشت) این فیلم صورت می‌گیرد.

۷- جمع‌بندی مبحث صحنه چه می‌شود؟

در یک کلام، حالا باید فهمیده باشید که هیچ قاعده‌ی سفت و سختی در مورد صحنه‌ها وجود ندارد، مگر این چهار یادآوری...

۱- دیر وارد صحنه شوید و زود از صحنه خارج شوید!

۲- هر صحنه باید علت وجودی خودش را داشته باشد.

۳- صحنه‌ها با هم رابطه‌ی علت و معلولی دارند.

۴ـ صحنه‌ها کوتاه‌اند!

مسلماً هر فیلمی تعداد صحنه‌های متفاوتی دارد، به خصوص با درنظرگرفتن این که تعداد صحنه‌های واقعی را شما چگونه حساب می‌کنید. در نهایت به هر تعداد صحنه هم که برسید، اصل کلام این است که در صورتی که صحنه‌ها را درست با هم ترکیب کرده باشید، به ترتیب مناسبی کنار هم قرار داده باشیدشان، هرگز این نکته را از نظر دور نکنید که هر صحنه باید داستان را پیش ببرد و در عین حال عناصر پی‌رنگ اصلی را با عناصر پی‌رنگ فرعی ترکیب کند، می‌توانید بمبی از داستان‌گویی تهیه کنید که هم بر پرده‌ی سینما و هم در دل و جان بازخوان‌های هالیوود و تماشاگرهای سینما منفجر شود.

* * *

حالا، با به دست آوردن این درک عمیق از سازوکار صحنه‌ها، یک بار دیگر به منبع اولیه‌تان نگاه کنید. نمی‌توانید از همه‌اش استفاده کنید و احتمالاً باید صحنه‌هایی هم به آن اضافه کنید، ولی در نهایت، تنها وظیفه‌ی شما به تصویر کشیدن حدود پنجاه صحنه‌ی اصلی است که برای نوشتن اقتباس‌تان به آن نیاز دارید. این صحنه‌ها را در قدم طرح کلی منظم کنید و درست بودن‌شان را بیازمایید. وقتی به این نتیجه رسیدید که تک‌تک صحنه‌های ضروری را دراختیار دارید و به ترتیب درستی کنار هم قرارشان داده‌اید، قدم طرح کلی هم به پایان می‌رسد.

تبریک. حالا می‌ریم سراغ متن. خدا کمک‌مان کند. آمین!

۳

مسائل حقوقی اقتباس[1]

کل این کتاب موقوف است به وام‌گیری اثری از مجموعه‌ی رسانه‌های متفاوت، و به پرواز درآوردن آن در قالب یک فیلم‌نامه. اما، پیش از آن که حتی درباره‌ی داستانی فکر کنید که می‌خواهید برای متن نامزد دریافت اسکار بعدی‌تان اقتباس‌اش کنید، اجازه دهید ابتدا به مسأله‌ی کپی‌رایت بپردازیم. اگر شما بخواهید **اودیسه**‌ی هومر، یک واقعه‌ی تاریخی، یا متن چاپ شده‌ای با قدمت بیش از هفتاد و پنج سال را مبنای اقتباس‌تان قرار دهید، که وارثان نویسنده کپی‌رایت آن را تمدید نکرده باشند، بخت با شماست. این‌ها در حوزه‌ی اموال عمومی محسوب می‌شوند و به لحاظ کپی‌رایت [حق برگردان] آزاد و دردسترس‌اند. پس، هیپ هیپ هورا، می‌توانید از این فصل عبور کنید و مستقیم بروید سراغ فصل بعد.

اما بیش‌تر نویسنده‌هایی که من می‌بینم، درباره‌ی کتابی برایم می‌گویند که اخیراً خوانده‌اند یا داستان شخص زنده‌ای که آن‌ها می‌خواهند به یک فیلم‌نامه تبدیل‌اش کنند، و یا حتی مقاله‌ای که می‌خواهند حقوق استفاده‌ی تصویری از آن را به دست بیاورند. در این موارد، احمقانه است که پیش از پرداختن به مسائل حقوقی به سراغ فرآیند پنج قدمی پروفسور «ک» برویم، چون در صورتی که این مسائل به دقت حل و فصل نشوند، ممکن است حتی

۱. مسلماً این فصل مبنایش را قوانین حاکم بر هالیوود قرار داده، اما آشنایی با این قوانین به منظور بهره‌گیری از آن‌ها و در واقع اقتباس‌شان برای کشور خودمان، می‌تواند مفید واقع شود. م.

گروه آموزشی کارگردانی
www.Kargardani.com | @KargardaniOfficial

حقوق استفاده از منبع اولیه را هم از شما سلب کنند. در یک کلام، پیش از آن که جلوتر بروید و وقت‌تان را با فیلم‌نامه‌ای تلف کنید که ممکن است هرگز قادر به فروشش نباشید، جنبه‌های قانونی را لحاظ کنید. اگرچه من وکیل نیستم، ولی در تلویزیون نقش وکیل را بازی کرده‌ام، برای همین احساس می‌کنم می‌توانم تعلیمات معتبری در این جا ارائه دهم.

راستش را بخواهید، من هیچ وقت در تلویزیون نقش وکیل را بازی نکرده‌ام. تعلیمات و فرم‌های این فصل صرفاً نقطه شروع‌هایی برای کسب حقوق استفاده از داستان یا شخصیت‌هاست. قویاً توصیه می‌کنم که پیش از صرف زمان زیادی روی فیلم‌نامه‌تان، با یک وکیل دعاوی وارد به امور سینمایی مشورت کنید و بگذارید او منبع اولیه‌ی اقتباس شما را بررسی کند. اسنادی که در این فصل آورده شده‌اند صرفاً الگوهایی از ترخیص قانونی‌اند که من برای تضمین حقوق اقتباس به کار برده‌ام، و به هیچ وجه ادعای بی‌نقص، فراگیر یا قانوناً معتبر بودن‌شان را ندارم. اما همه‌ی این اسناد از سوی یک وکیل دعاوی متخصص در امور سینمایی بررسی شده‌اند، و من هم از آن‌ها نتیجه گرفته‌ام.

با درنظر گرفتن این موارد بهتر است بحث را شروع کنیم. شما با کسی ملاقات کرده‌اید که زندگی‌اش ماجرای شگفت‌آوری داشته و حالا می‌خواهید فیلم‌نامه‌ای بر این اساس بنویسید. حالا باید چه کار کنید؟ تکرار می‌کنم و باز هم تکرار می‌کنم که نوشتن را فوراً شروع نکنید. یک حق انتخاب هم دارید. شما می‌توانید داستان او و تمامی اسامی آدم‌های مربوط به آن داستان را تغییر دهید و نسخه‌ی خودتان را بنویسید، که البته باید در عنوانش ذکر کنید که با الهام از یک داستان واقعی یا الهام گرفته از رویدادهایی واقعی. راه دیگر این است که حقوق داستان زندگی آن شخص را بخرید و روی جلد فیلم‌نامه بنویسید بر اساس یک داستان واقعی یا بر اساس رویدادهایی واقعی. هزینه و سود هر سناریو چیست؟

اول از همه، اگر آن شخص معروف نباشد و اسمش باعث لو رفتن قصه نشود، می‌توانید حتی زحمت گفتن این که فیلم‌نامه‌تان الهام گرفته از یک داستان واقعی است یا پرداختن به مسائل حقوقی را به خودتان ندهید. فقط کافی است که اسامی، زمان و مکان، و وقایع را به نحوی تغییر دهید که برایتان مسجل شود که مشخص نیست که دارید زندگی واقعی آدم‌هایی را تصویر می‌کنید که می‌توانند از شما شکایت کنند. مخصوصاً اگر که داستان شما پول زیادی هم نصیب‌تان کند.

اما خیلی از آثار هم هستند که حقوق اقتباس را با خودشان دارند. در واقع، خیلی‌وقت‌ها فروش فیلم‌نامه به این دلیل انجام می‌شود که نویسنده حقوق انحصاری داستان یک شخص را در اختیار دارد. پس گرفتن این حقوق، در هر حال ارزش دارد. اگر مهم است که این

قصه، داستانی حقیقی برمبنای زندگی یک شخص باشد و از اسامی واقعی استفاده شود، یا آن که شخصیت‌ها و شرایط داستان به حدی منحصر به فردند که شما نمی‌خواهید در آن‌ها دست ببرید، بهترین کار این است که حقوق آن داستان را در اختیار بگیرید.

نامه‌ی ذیل را من در گذشته برای کسب حقوق یک داستان به کار برده‌ام. مسلماً این فقط یک نقطه شروع است، اما بهتر از هیچ چیز است. به علاوه، از طرف کسی نوشته شده که پول زیادی برای کسب حقوق منبع اولیه ندارد. مردم فکر می‌کنند فیلم‌نامه‌نویس‌ها همه پولدارند و هرکسی که با صنعت سینما سروکار دارد، میلیون میلیون به جیب می‌زند. برای همین باید کاملاً روشن کنید که شما نه پول زیاد، که وقت، حرفه، و انرژی‌تان را صرف خواهید کرد. برای استخدام یک فیلم‌نامه‌نویس هالیوودی برای نوشتن چنین متنی، باید بین ۵۰/۰۰۰ تا ۵۰۰/۰۰۰ دلار پول بدهند، ولی شما دارید به رایگان می‌نویسید، آن‌ها یک فیلم‌نامه‌ی تمام شده گیرشان می‌آید، و تازه شما دارید برای گرفتن حق همه‌ی این کارها پولی هم به آن‌ها می‌دهید.

وقتی فیلم به مرحله‌ی تولید می‌رسد، آن‌ها پول بیش‌تری دریافت می‌کنند. اما شما پیشاپیش باید آن‌ها را خاطر جمع کنید که معمولاً از پول زیاد خبری نیست و حتی اگر فیلمی سود میلیونی بکند، بیش‌تر آن پول به کمپانی‌های تولید و پخش می‌رسد. پس پول را فراموش کنید و بیایید روی داستان کار کنیم تا همه آن را ببینند. به علاوه، اگر شما دارید با یک نویسنده کار می‌کنید، فراموش نکنید این اطمینان را به او بدهید که وقتی فیلم ساخته شود، فروش کتاب او به سرعت بالا خواهد رفت. هومر هیکم، نویسنده‌ی **Rocket Boys** تا زمان تولید نسخه‌ی سینمایی زندگی‌نامه‌ای که خودش نوشته بود و تحت عنوان **آسمان اکتبر**[1] پخش شد، اثرش خیلی پرفروش نشده بود. اما بعد از این فیلم، کتاب او فروشی نجومی کرد.

نامه‌ی حقوقی

۱ آوریل ۲۰۰۳
ریچارد دبلیو. کریوولن
کالیفرنیا، لالا لند
هالیوود پلازا، پلاک ۱
کدپستی...

در مورد: **داستان واقعی و حیرت‌انگیز زندگی پرماجرای جو بلو**

1. October Sky

جو بلوی عزیز:
دیدار با شما مایه‌ی افتخار بود و من از دورنمای همکاری با شما روی داستان زندگی‌تان بسیار هیجان زده‌ام. بعد از زمانی که صرف خواندن کتاب شما و گفت‌وگو با خودتان نمودم، به این نتیجه رسیده‌ام که ما ایده‌ای بسیار ارزشمند و قابل کار [به صورت نمایش صحنه‌ای، فیلم مستند، یا فیلم‌نامه‌ی سینمایی] داریم، و من به کار در این زمینه و نوشتن اثری بر این اساس، تمایل زیادی دارم.
با امضای این قرارداد، شما حقوق انحصاری این کار را، به مدت یک سال، از ۱ آوریل ۲۰۰۳ تا ۱ آوریل ۲۰۰۴ در اختیار من می‌گذارید تا متن پروژه‌ای صحنه‌ای، مستند، یا سینمایی براساس داستان زندگی شما، یا دقیق‌تر بگویم، زندگی باورنکردنی و فوق‌العاده و... شما تهیه کنم. همچنین مفهوم است که اگر یک شخص ثالث حقیقی یا حقوقی تا تاریخ ۱ آوریل ۲۰۰۴ به پروژه علاقمند شده اما هنوز قراردادی منعقد نشده باشد، شما این حق را به مدت یک سال دیگر تمدید خواهید کرد.
مفهوم است که تنها ۱ دلار (یک دلار) در حال حاضر پرداخت می‌شود، اما زمانی که داستان به یک کمپانی تولید فروخته شود. توافق رسمی‌تری خواهیم داشت در باب پولی که باید به خاطر حقوق داستان‌تان به شما پرداخت شود.
این نامه نشان دهنده‌ی تفاهم کامل ماست و با ثبت امضای شما در این جا، و بر برگه‌ی دوم و همانند این نامه، توافق ما تکمیل خواهد شد.

..... تاریخ..... ۲۰۰۳،
ریچارد کریوولن
طرف قرارداد
..... تاریخ ۲۰۰۳
جو بلو

نامه‌ی بعدی، بدیلی است که من استفاده کردم و حاوی یک قولنامه‌ی ابتدایی است که باید همراه با نامه‌ی ضمیمه امضا شود. این یکی کمی خاص‌تر است و می‌تواند مطمئن‌تر هم باشد نسبت به حالتی که همه‌ی مسائل پولی و کاری تا تاریخی در آینده به تعویق می‌افتد. اما این قولنامه نسبتاً محدود است. این تنها توافق‌نامه‌ای اولیه است

که به رغم ساده‌تر بودنش از یک قرارداد، کارکرد مشابهی دارد. پس در صورت به ثمر نشستن پروژه‌تان، شما به توافق‌نامه‌ی تمام و کمالی نیاز خواهید داشت که یک وکیل دعاوی امور سینمایی آن را نوشته و تمامی حوزه‌های بالقوه‌ی مذاکره و حقوق و مزایا که ممکن است در آینده پیش بیاید، در آن لحاظ شده باشد.

توافق‌نامه‌ی همکاری

۱ آوریل ۲۰۰۳
ریچارد دبلیو. کریوولن
کالیفرنیا، لالا لند
هالیوود پلازا، پلاک ۱
کدپستی....
جوی عزیز:

این نامه به قصد مشخص کردن حوزه‌ی توانایی من در نوشتن، و بازاریابی یک فیلم‌نامه و/یا نمایش‌نامه‌ی تلویزیونی براساس رمان شما، **داستان واقعی و حیرت‌انگیز زندگی پرماجرای جو بلو** تنظیم شده است. من آن قدر ثروتمند نیستم که بتوانم پول زیادی برای تضمین کپی‌رایت هزینه کنم. اما، تمایل دارم تا یک یا دو سال آینده‌ی زندگی‌ام را وقف نوشتن فیلم‌نامه‌ای براساس کتاب فوق‌العاده‌ی شما و تلاش برای تبدیل آن به یک فیلم، فیلم برای تلویزیون‌های کابلی، فیلم تلویزیونی، یا مجموعه‌ی تلویزیونی بکنم. اما پیش از هر اتفاقی، باید فیلم‌نامه‌ای وجود داشته باشد.

همچون در زندگی، هیچ تضمینی وجود ندارد، اما شور و عشق شما در این داستان، الهام‌بخش من برای امتحان بخت خویش و نوشتن این فیلم‌نامه بوده است. به بیان دیگر، اگر شما فرصتی به من بدهید، من می‌دانم که می‌توانم داستان زیبایی بنویسم که باعث افتخار شما شود. من این کار را با صرف زمان خودم و مطلقاً با پول خودم انجام خواهم داد، بنابراین امیدوارم متوجه باشید که چرا نمی‌توانم پول زیادی را که شما به خاطر دادن حق اقتباس این اثر به من استحقاقش را دارید، پرداخت نمایم.

امیدوارم به زودی پاسخ شما را دریافت کنم.

با آرزوی بهترین‌ها،
ریچار کریوولن

پی‌نوشت: به پیوست، قولنامه‌ی رسمی‌تری فرستاده می‌شود.

قولنامه

۸ آوریل ۲۰۰۳

در مورد: فیلم‌نامه‌ی **ماجرای حیرت‌انگیز جو بلو**

جوی عزیز:

دیدار با شما مایه‌ی افتخار بود و من از دورنمای کار بر روی فیلم‌نامه‌ی **ماجرای حیرت‌انگیز جو بلو** بسیار هیجان‌زده‌ام. من به نوشتن و پیش بردن این متن تمایل زیادی دارم. اما در ابتدا، احساس می‌کنم برای ما اهمیت دارد که همه چیز را در مورد نوشتن این اثر مشخص کنیم، پس خواهش می‌کنم به این چکیده‌ی تقلیل یافته از اصل قراردادمان توجه بفرمایید.

(۱) مدت زمان ـ با امضای این توافق‌نامه، شما حقوق انحصاری تهیه و بازاریابی فیلم‌نامه‌ای برای تلویزیون، سینما، و دیگر رسانه‌های فیلمی براساس رمان‌تان، **ماجرای حیرت‌انگیز جو بلو** را در ازای دریافت ۱ دلار (یک دلار)، به مدت دو سال از تاریخ ۱ می ۲۰۰۳ لغایت ۱ می ۲۰۰۵ به من واگذار می‌کنید. همچنین مفهوم است که اگر یک شخص ثالث حقیقی یا حقوقی تا تاریخ ۱ می ۲۰۰۵ به پروژه علاقمند شده اما هنوز قراردادی منعقد نشده باشد، شما این حق را به مدت یک سال دیگر تمدید خواهید کرد.

(۲) تیتراژ ـ هر وقت فیلم‌نامه تولید شود و هر عنوانی که برایش انتخاب شود، تیتراژ باید مطابق ذیل باشد: «نویسنده‌ی فیلم‌نامه: ریچارد کریوولن، براساس رمانی از جو بلو.» مفهوم است که در صورت پیدا شدن علاقمندی به خرید فیلم‌نامه‌ی تمام شده، بایستی براساس این شرایط و دیگر شرایط مرسوم، از جمله پولی که باید برای حقوق داستان شما پرداخت شود (برمبنای مذاکره با شخص شما) توافق‌نامه‌ی رسمی‌تری امضا شود. این نامه نشان‌دهنده‌ی تفاهم کامل ماست و با ثبت امضای شما در این جا، و بر برگه‌ی دوم و همانند این نامه، توافق ما تکمیل خواهد شد.

..... تاریخ....., ۲۰۰۳

ریچارد کریوولن

طرف قرارداد

..... تاریخ ....., ۲۰۰۳

جو بلو

وقتی حقوق منبع اولیه را کسب کرده و بخواهید این حقوق را به مدتی تمدید کنید، می‌توانید از نامه‌ی ذیل به عنوان نمونه‌ای از یک فرم صحیح تمدید استفاده کنید. اما، در صورتی که شما در قرارداد قید نکرده باشید که برای تمدید یک جانبه محق هستید، جو بلو متعهد به پذیرش این تمدید نخواهد بود، مگر آن که همان طور که در قرارداد آمده، شخص ثالث حقوقی سهم داشته باشد.

---

۱۵ آوریل ۲۰۰۳
ریچارد دبلیو. کریوولن
کالیفرنیا، لالا لند
هالیوود پلازا، پلاک ۱
کدپستی....

جوی عزیز:
منظور از نوشتن این نامه مطلع‌کردن شماست از این که ریچارد دبلیو. کریوولن («تهیه‌کننده») تصمیم به تمدید خرید حقوق «داستان زندگی» شما و کسب تعهدنامه‌ای برای تولید یک فیلم سینمایی براساس فیلم‌نامه‌ای گرفته است که ریچارد دبلیو. کریوولن براساس داستان واقعی زندگی جوزف بلو («مالک») نوشته، که از ژانویه‌ی ۱۹۴۵ تا دسامبر ۱۹۵۱ را دربرمی‌گیرد («حقوق داستان زندگی»)، و براساس توافق‌نامه‌ی مورد پذیرش و امضا شده‌ی طرفین در باب حقوق داستان زندگی در تاریخ ۹ اکتبر ۲۰۰۳ در مرحله‌ی اول به مدت یک سال تجاری از ۹ اکتبر ۲۰۰۵ آغاز شده بود. فیلم‌نامه که سابقاً تحت نام **ماجرای حیرت‌انگیز جو بلو** شناخته می‌شد، اینک به «Anyone for Cheese and Monkey Mauling» تغییر عنوان یافته است.
همچنین بنا به قرارداد اولیه‌ی ۹ اکتبر ۲۰۰۳ به پیوست یک دلار اضافی (۱ دلار) لازم برای تمدید کسب حقوق داستان مالک تا تاریخ ۸ اکتبر ۲۰۰۶ ارسال می‌گردد.
ارادتمند،
ریچارد دبلیو. کریوولن

فرض کنیم شما چند نفری را در دنیای این صنعت بی‌رحم به اسم سینما می‌شناسید. در ضمن شما ماده‌ی اولیه‌ی خوبی در دست دارید که برای تبدیل شدن به فیلم عالی است، اما می‌خواهید از این ماده‌ی اولیه برای خودتان محافظت کنید و نگذارید آن‌ها مستقیم سراغ مالک ماده‌ی اولیه رفته و شما را از قرارداد دور بزنند. که خیلی از آدم‌های هالیوود در یک چشم به هم زدن این کار را می‌کنند، حتی اگر با شما قوم و خویش یا اصلاً بهترین دوست‌تان باشند. پس چه کار باید بکنید؟

شما باید با شخصی که حقوق ماده‌ی اولیه را در اختیار دارد، بیع‌نامه‌ای امضا کنید. با انجام این کار، می‌توانید با خیال راحت ماده‌ی اولیه را برای رابط‌های‌تان در هالیوود بازاریابی کنید، و در صورت بسته شدن قرارداد، سهمی از آن هم به شما خواهد رسید. به علاوه، به عنوان نویسنده هم برای‌تان مفید خواهد بود که قراردادی در دست داشته باشید که شما را به شخصی که ماده‌ی اولیه‌تان را بازاریابی می‌کند، متصل نماید.

بیع‌نامه

۲۹ آوریل ۲۰۰۳

در مورد: فیلم‌نامه‌ی **ماجرای حیرت‌انگیز جو بلو**

ریچارد کریوولن عزیز:

این توافق‌نامه («توافق») به تاریخ ۲۹ اکتبر ۲۰۰۳ میان طرفین، بیگی کانمن («تهیه کننده») و ریچارد کریوولن («مالک») ثبت می‌شود در رابطه با تهیه، تولید، پخش، و بهره‌برداری از تعداد یک یا بیش‌تر فیلم سینمایی براساس / با الهام از / در ارتباط با فیلم‌نامه‌ی نوشته شده توسط مالک تحت عنوان **ماجرای حیرت‌انگیز جو بلو** (پروژه). طرفین در موارد ذیل توافق می‌کنند:

۱- با ملاحظه‌ی تلاش‌های تهیه‌کننده برای تامین بودجه برای پروژه، و دیگر ملاحظات خوب و ارزشمند، با امضای این قرارداد توسط مالک، تهیه‌کننده حق انحصاری ارائه‌ی پروژه به استودیوهای سینمایی، شبکه‌های تلویزیونی، و دیگر سرمایه‌گذارهای بالقوه (مجموعاً، «سرمایه‌گذارها») برای جلب علاقه‌ی آن‌ها به معامله، خرید، یا در غیر این صورت کسب حقوق مربوط به پروژه برای سرمایه‌گذاری، تولید، پخش، و بهره‌برداری از پروژه را به دست می‌آورد.

۲- مدت این «توافق» از تاریخ تنظیم سند، ۲۹ اکتبر ۲۰۰۳ شروع و به مدت نود

(۹۰) روز، یعنی تا پایان روز ۲۹ ژانویه‌ی ۲۰۰۴ ادامه می‌یابد («مدت»). این مدت تنها در صورت انجام هرگونه معامله‌ی مورد توافق با مالک قابل تمدید است.
۳- تهیه‌کننده و مالک توافق می‌کنند که اگر در طول «مدت»، سرمایه‌گذاری تمایل به کسب امتیاز، معامله، خرید، و یا به دست آوردن پروژه به صورتی دیگر را داشت، مالک بایستی با حسن نیت توافق‌نامه‌ی مالک با سرمایه‌گذار برای کسب امتیاز، معامله، خرید، یا به دست آوردن پروژه به صورتی دیگر از سوی سرمایه‌گذار (یا نماینده‌ی او) را در اختیار «تهیه‌کننده» بگذارد. به همین روال، تهیه‌کننده نیز باید توافق‌نامه‌ی خودش با سرمایه‌گذار برای خدمات و حقوق مربوط به تهیه کننده برای توافقات با سرمایه‌گذار را در اختیار «مالک» بگذارد. مذاکرات تهیه‌کننده با سرمایه‌گذار با حسن نیت و براساس رسم و عرف حاکم بر صنعت فیلمسازی انجام خواهد گرفت.
۴- تهیه‌کننده متعهد می‌شود که ظرف یک هفته از ارسال فیلم‌نامه، فهرستی از تمامی مکان‌هایی که فیلم‌نامه به آن‌ها ارسال شده را در اختیار مالک بگذارد. این «توافق» شراکت یا سهم مشترکی را میان طرفین ایجاد نمی‌کند. مفهوم است که طرفین در صورت علاقه، توافق‌نامه‌ی رسمی‌تری را با سرمایه‌گذار ثبت خواهند کرد. تا زمان ثبت قراردادی رسمی‌تر، این معاهده معتبر خواهد بود. این توافق از طریق دستگاه فاکس نیز قابل امضاست.
۵- خواهشمند است پذیرش بندهای ذکر شده را با امضا در فضای ذیل به رسمیت بشناسید.
مورد پذیرش و توافق:

....
بیگی کانمن «تهیه‌کننده» ریچارد کریوولن «مالک»

اگر فیلم‌نامه را با همکاری شخصی که مالک حقوق است یا نویسنده‌ای دیگر می‌نویسید، می‌توانید به توافق‌نامه‌ی همکاری اولیه‌ی ذیل رجوع کنید. همان‌طور که در پاراگراف ۷ می‌بینید، من این توافق همکاری را پنجاه - پنجاه تنظیم کرده‌ام، اما مسلماً

تعیین درصد سود حاصل از اتمام پروژه برای هر کدام از طرفین، به اختیار خودتان است. این توافق‌نامه، نمونه‌ی خوبی برای همه‌ی انواع همکاری‌های میان دو فیلم‌نامه‌نویس، یا اصلاً هر دو نویسنده‌ای است که در نوشتن رمان یا نمایش صحنه‌ای همکاری مشترک می‌کنند.

توافق‌نامه‌ی همکاری

توافق‌نامه‌ی منعقد در روز ششم ماه سپتامبر سال ۲۰۰۳ میان جو بلو و ریچارد کریوولن («نویسندگان») به صورت قرارداد متقابلی که از این پس لازم الاجراست و طرفین متعهد می‌شوند:

۱ـ نویسندگان متقابلاً توافق دارند که در نگارش فیلم‌نامه‌ای با عنوان موقت **ماجرای حیرت‌انگیز جو بلو** («فیلم‌نامه») همکاری کنند.

۲ـ مطابق توافق بلو و کریوولن، در تیتراژ خواهد آمد:

نوشته‌ی جو بلو و ریچارد کریوولن

۳ـ ریچارد کریوولن و جو بلو به طور مشترک و منحصراً مالک و دارنده‌ی حقوق مالکیت ادبی، حقوق مادی، حقوق معنوی، و کلیه‌ی حقوق کپی‌رایت هستند.

۴ـ هیچ کدام از نویسندگان حق ثبت قراردادی با شخص ثالثی را در رابطه با این دارایی ادبی، به نحوی که باعث نادیده گرفته شدن حقوق دیگری یا ایجاد مزاحمت یا محدود کردن فروش متعلقات ادبی تحت این توافق‌نامه به هر شیوه‌ای را ندارد.

۵ـ این توافق‌نامه قابل انتقال یا واگذاری نیست.

۶ـ نویسندگان توافق می‌کنند که با حداکثر توان‌شان با یکدیگر همکاری کنند تا فیلم‌نامه تولید شود. توافق بر این است که ریچارد کریوولن و جو بلو هر یک می‌توانند در جریان نگارش فیلم‌نامه قراردادهای دیگری هم منعقد نمایند. اما طرفین باید یکدیگر را مطمئن سازند که تا موعد مقرر کار را تمام می‌کنند. طرفین این توافق در این جا متعهد می‌شوند که در نگارش یا انتشار هیچ فیلم‌نامه‌ای که داستانش مستقیماً با این اثر قابل قیاس بوده و یا بر فروش کتاب فیلم‌نامه اثر سوئی بگذارد دخالت نداشته باشند.

۷- تمامی درآمدها، سود، و مزایای حاصل از فیلم‌نامه، تولیدش به عنوان فیلم سینمایی، حقوق مادی، و حقوق معنوی بایستی به صورت ۵۰ درصد به ریچارد کریوولن و ۵۰ درصد به جو بلو، و برمبنای شرکت مساوی در نوشتن فیلم‌نامه، تعلق بگیرد. اگر هریک از طرفین به هر دلیل نتواند به کار ادامه دهد، نحوه‌ی تقسیم خسارت، بایستی مورد مذاکره‌ی مجدد قرار بگیرد.

۸- نویسندگان متعهد شده و ضمانت می‌کنند که قدرت و مرجعیت تام برای ثبت این توافق برخوردارند.

۹- امکان حک و اصلاح این توافق‌نامه وجود ندارد، مگر به صورت کتبی و با رضایت طرفین.

۱۰- در صورتی که به رغم این قرارداد، هریک از طرفین قرارداد شرایط آن را نقض کند، منافع حاصل از آن نقض بایستی مطابق سهام مندرج در این قرارداد، به طرف دیگر قرارداد تعلق بگیرد.

۱۱- طرفین توافق می‌کنند که هرگونه ادعا یا مناقشه‌ی حاصل از یا در رابطه با این توافق‌نامه یا نقض آن را به حکمیت معتبری برحسب قواعد انجمن حکمیت امریکا در شهر لس‌آنجلس ایالت کالیفرنیا محول نماید. حُکم این حَکَم، شامل هزینه و حق‌الزحمه‌ی طرف غالب، بایستی از جانب هر دادگاهی که قضاوت در آن صورت گرفته لازم‌الاجرا باشد.

۱۲- مکان اجرای مادی این توافق‌نامه هر کجا که باشد، بایستی تحت قوانین ایالت کالیفرنیا و کشور ایالات متحد امریکا تعبیر شود.

۱۳- این قرارداد در روز و سال ذکر شده در ابتدای سند، و در سه نسخه‌ی متناظر برابر اصل تنظیم گشته است.

مورد پذیرش و توافق:

.....		.....	
جو بلو	تاریخ	ریچارد کریوولن	تاریخ

حالا، همان‌طور که قبلاً اشاره کردم، اگر فیلم‌نامه به جریان افتاد، شما احتمالاً بایستی به یک وکیل دعاوی متخصص در امور سینمایی برای تنظیم یک قرارداد کامل‌تر مراجعه

کنید. قرارداد کاملی که وکیل برای شما خواهد نوشت باید شامل همه‌ی فاکتورها، از جمله دستمزد مشاوره باشد. مطمئن شوید که اگر صاحب حقوق مسائل خاصی را در مورد نحوه‌ی به تصویر کشیدنش مد نظر دارد (مانند نبود برهنگی، و غیره)، این موارد به روشنی در قرارداد ذکر شوند. همچنین خواهش می‌کنم توجه داشته باشید که با تحولات رسانه‌ها و فناوری، قراردادها هم باید برای پوشش دادن فرم‌های جدید داستان‌گویی به روز شوند. پس باید در مورد قراردادی که می‌خواهید شخص صاحب حقوق با شما امضا کند، دقت لازم و کافی را به عمل بیاورید.

در پایان، به خاطر بسپارید که شما چیز با ارزشی را برای صاحب حقوق اثر دارید - فیلم‌نامه‌ی یک بلاک باستر هالیوودیِ بالقوه - و او همان قدر به شما احتیاج دارد، که شما به او.

آرزوی بهترین‌ها را برای فیلم‌نامه‌تان دارم.

۴

اقتباس چه قدر باید وفادار باشد؟

نمونه‌ی موردی: هری پاتر و سنگ جادو

در اقتباس از رمان، فوت و فن‌های زیادی باید لحاظ شود. طبیعت فرم رمان، صدوهشتاد درجه با فن فیلم‌نامه‌نویسی متفاوت است. فیلم، بازنمایی بیرونی، و سمعی و بصری کشمکش‌های درونی است. کنش و حرکت، سنگ بنای شالوده‌اش هستند. فرم رمان به تبعات درونی، ذاتی، عاطفی، و روان‌شناختی وقایع بیرونی می‌پردازد. تفکر، تأمل، و درون‌نگری، ملاط نگه‌دارنده‌ی آجرهای بنای یک رمان در جای خودشان هستند.

اول از همه، اجازه دهید این دو گونه را صرفاً به لحاظ حجم صفحات‌شان بررسی کنیم. فیلم‌نامه‌ی استاندارد در همه جا بین ۱۰۰ تا ۱۲۰ صفحه و پر از فضاهای سفید است. رمان ممکن است بین ۲۵۰ تا ۶۰۰ صفحه و حتی بیش‌تر باشد، و فضای سفید چندانی هم ندارد. **هری پاتر و سنگ جادو** نوشته‌ی جی. کی. رولینگ، گرچه ۶۰۰ صفحه نیست، ولی یک رمان بلاک باستر محسوب می‌شود. به معنی واقعی کلمه رکورددار فروش کتاب است و «نیویورک تایمز» را مجبور کرده تا دسته‌ی دیگری در فهرست پرفروش‌ترین‌هایش درست کند تا جلوی هر هفته پیشتاز بودن هری را بگیرد.

گروه آموزشی کارگردانی
www.Kargardani.com | @KargardaniOfficial

آن چه در ابتدا صرفاً یک رمان نوجوانانه درنظر گرفته می‌شد، ثابت کرده که برای همه‌ی سنین جذاب است، و به یک پدیده‌ی حقیقی نشر تبدیل شده است.

پس معنایش این است که **هری پاتر و سنگ جادو** ذاتاً اقتباس پردردسری است. رمان و دنباله‌هایش بر مبنای طرفداران میلیونی‌شان فیلم شده‌اند. با این حسن، و/یا شر، استیو کلاوز فیلم‌نامه‌نویس نوشتن اقتباسی شدیداً وفادار را برگزید که رکورد فروش گیشه‌ی آخر هفته‌ها را شکست و مجموعه طرفداران جدیدی برای آن جادوگر کوچک خلق کرد.

مسلماً مثل هر فیلم دیگری، این یکی هم منتقدان، ناباوران، و عیب‌جویان فراوانی داشت. بیش‌ترین انتقادی که به **هری پاتر و سنگ جادو** می‌شد، این بود که فیلم بیش از حد به رمان وفادار است. صرف‌نظر از توافق یا مخالفت با این نظر، مسأله‌ی مهمی درباره‌ی ماهیت اقتباس جلوی چشم‌مان قرار داده می‌شود. آیا هنر اقتباس، به معنای وفاداری به رمان، و چسب و قیچی آن به یک فیلم‌نامه است، یا به زور گنجاندن گفت‌وگوهایی خوب نوشته شده اما به لحاظ دراماتیک ضعیف، فقط به این خاطر که آن گفت‌وگو بخشی از متن مقدس اولیه است؟ من که این طور فکر نمی‌کنم. پس بله، ویرجینیا، چیزی به اسم وفاداری بیش ازحد وجود دارد.

همان طور که قبلاً گفتم، اقتباس کار پردردسری است، و اقتباس اثری که میلیون‌ها نفر از قبل در ذهن‌شان آن را به تصویر کشیده‌اند، مسلماً پردردسرتر است. «هری» برمبنای طرفدارانی ساخته شد که باید ارضا می‌شدند، و به علاوه بایستی باقی مردم را هم به خودش جلب می‌کرد. این موقعیتی تقریباً محکوم به شکست است، اما به نظر می‌رسد که کلاوز به طریقی توانسته خیلی‌ها را راضی نگه دارد. او چگونه موفق شد؟ خوب، بیایید سعی کنیم با تحلیل دقیق نسخه‌ی سینمایی **هری پاتر و سنگ جادو** پاسخ‌هایی برای این پرسش پیدا کنیم.

من رمان را خوانده‌ام، فیلم‌نامه‌را خوانده‌ام، فیلم را دوبار دیده‌ام، و می‌توانم صادقانه بگویم که کلاوز بندبازی کرده و به سلامت به آن طرف طناب رسیده است. اگرچه من انتظار دیدن نسخه‌ی پرزرق و برق‌تر و متفاوت‌تری از کتاب را داشتم، می‌فهمم که چرا او چنین اقتباس وفاداری نوشته و تحت تاثیر موفقیت او و کریس کلمبوس کارگردان در این کار قرار می‌گیرم. وقتی ما اقتباس می‌کنیم، قرار نیست که کل داستان را تغییر دهیم. دلیل اقتباس‌مان این است که چیزی در اثر اولیه ما را جلب کرده و بر ما تاثیر گذاشته، و حالا ما می‌خواهیم آدم‌های دیگر هم تحت تاثیر آن قرار بگیرند.

برای همین، ما آن را به صورت فیلم‌نامه اقتباس می‌کنیم با امید این که آن‌هایی که داستانی را می‌خوانند (و ترجیحاً «می‌بینند»)، که ما به تن پرده‌ی سینما دوخته‌ایم، همان حسی را داشته باشند که ما با خواندن منبع اولیه داشتیم. یا اگر خوش‌اقبال هم باشیم، به این خاطر [اقتباس می‌کنیم] که به خاطر این کار یک میلیون چوب گیرمان می‌آید!

خطاب به آن‌هایی که می‌گویند **هری پاتر و سنگ جادو** را می‌شد مستقیم از روی کتابش هم فیلم کرد، باید بگویم که آن‌ها کتاب را نخوانده‌اند. یا شاید با دقت نخوانده‌اند. صحنه‌های حذف شده‌ی بسیار و تغییر و تحولات زیادی در داستان انجام شده تا مناسب سینما بشود. بخش‌هایی از رمان برای سرعت بخشیدن به داستان به کل قیچی شده‌اند. نتیجه‌ی نهایی شاهکار نیست، اما تجربه‌ی سینمایی حقیقتاً لذت‌بخشی است که جذابیت عام هم دارد. این مهم‌ترین عامل در سینماست، و **هری پاتر و سنگ جادو** در این امر [جذب مخاطب] به بهترین شکل ممکن عمل می‌کند.

برای آن‌که مبادا ارزش‌های این فیلم دست کم گرفته شود، باید بگویم که «هری» شاید اقتباس بی‌نقصی نباشد، ولی در سطوح بسیاری موفق است. هم رمان و هم فیلم ترسیم‌کننده‌ی عواطفی شدیداً انسانی هستند، مانند میلی طبیعی به دوستی، عشق، خانواده، و قدرت. و بیایید صادق باشیم، چه کسی تا به حال آرزوی داشتن قدرت جادویی نداشته است؟ چند نفر از شما بعد از دیدن **آتش‌افروز** سعی نکرده‌اید با ذن و مراقبه کبریت روشن کنید؟ اقرار کنید که خواسته‌اید. و چند نفر از شما سعی نکرده‌اید بعد از تماشای **پدیده** چیزی یا کسی را به پرواز درآورید؟

اقتباس اثری مثل **پاتر** از اقتباس خیلی از رمان‌های دیگر سخت‌تر است. یک نویسنده‌ی خوب می‌تواند توی رمان تا حد ممکن دست ببرد و داستان را به دلخواه خودش پیش ببرد. اما با **هری پاتر و سنگ جادو** چنین کاری نمی‌شود کرد. دنباله‌های این کتاب آن‌قدر قوی، در ادامه‌ی اثر اول، و پرتعداد بودند که هر تغییری در اثر اصلی زیر ذره‌بین قرار می‌گرفت.

نارضایتی طرفدارهای رمان، می‌توانست فیلم را مطلقاً نابود کند. فرض کنیم هری پاتر دو میلیون طرفدار در دنیا داشته باشد (که تخمینی بی‌نهایت محتاطانه است). چون خیلی از مردم تنها به سینما نمی‌روند و یکی دو نفر را با خودشان می‌برند، آن دو میلیون را بکنیم چهار میلیون. قیمت بلیت سینما در کشور به طور متوسط حدود

هفت دلار است. این ارقام را درهم ضرب کنید، و حساب کنید که یک طرفدار واقعی دست کم دو بار فیلم را می‌بیند، و حاصل می‌شود حدود ۵۰ میلیون دلار. حالا اگر این آدم‌ها جلوی هر کسی از فیلم بد بگویند، شکست فیلم قطعی می‌شود. تبلیغات فقط تا آخر هفته‌ی اول دوام می‌آورد. اگر خوش‌اقبال باشد هم تا دو آخر هفته. آن‌چه دوام یک فیلم و در نتیجه پتانسیل درآمدزایی‌اش را تضمین می‌کند، تبلیغات دهان به دهان است. نکته این‌جاست. اگر طرفدارها خوش‌شان نیاید، فیلم نابود است. وقتی ساخت فیلم ۱۰۰ میلیون دلار هزینه می‌برد، نمی‌توانید هسته‌ی طرفداران‌تان را فراری دهید.

اما هم طرفدارها و هم سینماروهای معمولی فیلم را دوست داشتند، و میلیون‌ها بلیت به فروش رفت. بنابراین، از دید اقتصادی، این اقتباس موفق بود. خیلی از منتقدها به آن تاختند، ولی چند تا فیلم بوده که منتقدها از آن تعریف کرده‌اند ولی هیچ فروشی نداشته‌اند؟ «هری» فیلم خوبی بود. من دوبار تماشایش کردم، نه چون می‌دانستم که درباره‌اش خواهم نوشت، بلکه چون دلم می‌خواست دوباره ببینمش.

با همه‌ی این حرف‌ها پرسش کماکان باقی است: شما به عنوان اقتباس‌گر یک رمان، از کجا شروع می‌کنید؟ چطور آن همه صفحه را خلاصه می‌کنید؟ چه چیزهایی را می‌بُرید؟ هیچ روش دقیقی برای تعیین میزان قیچی‌کردن منبع اولیه وجود ندارد، اما جاهای خوبی برای شروع را می‌توان مشخص کرد. به دنبال صحنه‌هایی بگردید که حذف‌شان تاثیر سوئی بر باقی داستان نداشته باشد. مسلماً این صحنه‌ها در رمان کارکرد دارند، ولی در سینما فقط زیان می‌زنند.

در فیلم **پاتر**، خانواده‌ی درسلی و هری، بعد از یورش بی‌امان نامه‌های هاگوارتس مستقیماً از پلاک چهار پریوت درایو به فانوس دریایی متروکه‌ای می‌روند. در رمان، آن‌ها قبل از رفتن به آن‌جا، محل‌های دیگری را هم امتحان می‌کنند. ابتدا او را می‌برند به اتاق خواب دوم دادلی، به این امید که نامه‌ها او را در آن‌جا پیدا نکنند. هری سعی می‌کند که نامه‌ای را دم در باز کند، ولی دایی ورنان شب را آن‌جا کشیک می‌داده. دایی ورنان سعی می‌کند خانه را تخته‌کوبی کند، اما نامه‌ها متوقف نمی‌شوند. او تصمیم می‌گیرد که به جای دیگری بروند. برای همین می‌روند به هتل ریل ویو. نامه‌ها دنبال‌شان می‌آیند. بعد به آن آلونک روی صخره‌ای در دریا می‌روند و چنان چه در فیلم آمده، روبیئس هگرید نامه را برای هری می‌آورد.

نقل مکان به اتاق خواب و به هتل حذف شده، زمان فشرده شده، و جزئیات

مشکل‌ساز هم کنار گذاشته شده‌اند. باید هم این طور می‌شد. در پرده‌ی اول، حشو و زوائد به هیچ وجه جایی ندارند. این نه فقط مخصوص اقتباس‌ها، که قاعده‌ی فیلم‌نامه‌نویسی به طور کامل است. شما فقط حدود سی صفحه برای شروع همه چیز در اختیار دارید. باید شخصیت اصلی و شخصیت‌های کمکی را معرفی کنید، تماشاچیان را با دنیای داستان‌تان آشنا کنید، مشکل دراماتیک را بیان کنید، و بروید سر وقت پرده‌ی دوم. این چیزها برای سی صفحه خیلی زیادند. معنایش می‌شود تقلیل دادن شصت صفحه‌ی رمان **هری پاتر و سنگ جادو** به کم‌تر از سی صفحه‌ی فیلم‌نامه. پس حتی اگر بخواهید هم، نمی‌توانید صحنه‌های طولانی سوسیس پختن هگرید و توقف شبانه‌اش را نشان دهید.

هیچ یک از این صحنه‌های حذف شده تاثیر سویی بر داستان نمی‌گذارند. آخر چه تفاوتی می‌کند اگر خانواده‌ی درسلی به هتل نروند؟ آیا فیلم از حذف این صحنه صدمه‌ای می‌بیند؟ تنها کارکرد این صحنه در فیلم، کند کردن آن می‌بود. ما بدون اجبار به گنجاندن همه‌ی اطلاعات جزئی، به همان نتیجه می‌رسیم. لحن حفظ می‌شود، واقعاً هیچ چیز در داستان از دست نمی‌رود، و ما پیش می‌رویم.

چربی داستانی دیگری که از بدن **پاتر** ریخته شد، پی‌رنگ فرعی مربوط به نوربرت، اژدهای هگرید، بود. این ماجرا فضای نه چندان کمی از رمان را اشغال می‌کند. برادر بزرگ‌تر ران ویزلی، چارلی، دوستانی را برای گرفتن اژدها، پیش از گرفته شدنش از هگرید روانه می‌کند. هری و دوستانش باید نوربرت را به مرتفع‌ترین برج هاگوارتس ببرند. این ماجرا در کتاب، لذت فرعی خودش را دارد، ولی هیچ فایده‌ای برای فیلم نداشته، و در نتیجه استفاده نشده است. این سکانس را می‌شد بدون کوچک‌ترین عواقبی برای خط داستانی الف، کنار گذاشت.

نکته‌ی کلیدی رمان که در فیلم هم حفظ شد، جادو است. بله، در **هری پاتر و سنگ جادو**، جادو وجود دارد. نه فقط سگ‌های سه سر و اژدهایان و طلسم‌ها و نفرین‌ها و معجون‌ها؛ بلکه جادویی واقعی، جادویی که هر بار ما به سینما می‌رویم، جست‌وجویش می‌کنیم: جادوی گریز، گریز از همه‌ی استرس‌های مربوط به شغل‌مان، خانواده‌مان، ترافیک، و مشکلات مالی. دلیل این همه خوب بودن شخصیت هری پاتر، تا حدی به این خاطر است که او تجسم این نیاز به گریز است. والدین او مرده‌اند، خانواده‌ای که با آن‌ها زندگی می‌کند برخورد بسیار بدی با او دارند، و خدای من، او در کابینت زیر پله زندگی می‌کند! اگر کسی باشد که نیاز به گریز داشته

باشد، هری پاتر است.

هری فرصت دستیابی به چیزی را دارد که همه‌ی ما می‌خواهیم در مورد خودمان به آن باور داشته باشیم، و آن زندگی کردن رؤیای‌مان، و کشف این است که ما چیزی بیش از آن چه به نظر می‌رسد هستیم، چیزی بزرگ‌تر از آن زندگی که تویش افتاده‌ایم، و تقدیرمان چیز دیگری است. جادو توی خون هری است، و از زمان تولد در رگ‌هایش جریان دارد. زندگی او با خانواده‌ی درسلی مطبوع نبوده، ولی فروتنی را به او آموخته است. این یک ویژگی شخصیتی بسیار مهم است که باعث می‌شود پس از ورود او به دنیای جادو و کشف شهرت فراگیر و ستاره بودنش، بتواند از پس همه‌ی این‌ها بربیاید. او مشهور است، به این دلیل که تنها کسی بوده که تا به حال توانسته از جادوی سیاه ولدمورت جان سالم به در ببرد، و این ولدمورت آن قدر ترسناک است که کسی حتی جرات بردن اسمش را هم ندارد و فقط «می‌دونی‌کی» صدایش می‌کنند.

حالا بیایید ببینیم، هفتِ بزرگ پروفسور «ک» چگونه در مورد **هری پاتر و سنگ جادو** عمل می‌کند.

۱ـ شخصیت اصلی کیست؟

هری پاتر. او به هاگوارتس راه یافته و حالا ماجرایش شروع می‌شود.

۲ـ مهم‌ترین خواسته‌ها / نیازها / امیال هری چیست؟

خواسته‌ی هری خانواده است. او می‌خواهد پدر و مادرش برگردند. دور و بر او پر از خانواده است و کودکانی که والدین‌شان حمایت‌شان می‌کنند. هری از هر لحاظ در دنیا تنهاست. خواسته‌ی این پسربچه وقتی به آینه‌ی جادویی نگاه می‌کند کاملاً روشن می‌شود. پروفسور دامبل‌دور، مدیر هاگوارتس، به هری می‌گوید که خیلی‌ها با نگاه کردن به این آینه دیوانه شده‌اند، چون زمان زیادی تنها کارشان نشستن پای آن بوده است. هری درک می‌کند. او نمی‌تواند پدر و مادرش را برگرداند، ولی خانواده‌اش را در ران، هرماینی، و دامبل‌دور می‌یابد، که برایش نقش پدر را دارد. زمانی که او به هاگوارتس می‌آید، با آدم‌هایی روبه رو می‌شود که (برخلاف خانواده‌ی درسلی که تنها قوم و خویشش بودند) توجه و حمایت‌شان معطوف به اوست و نگرانش می‌شوند.

نیاز هری به خانواده، نیرو محرکه‌ی او در رمان و نیز در فیلم است. اگر به عنوان نویسنده، ساختمان داستان‌تان را درست بنا کنید، قهرمان هرگز آن طوری که توقعش را داشته به خواسته‌اش نمی‌رسد. او قطعاً می‌داند که خانواده‌ای می‌خواهد، اما مسأله‌ی

ضروری‌تر مربوط به بازگشت ولده‌مورت، جادوگر سیاه است. در جریان سیر هری برای متوقف کردن اوست که خانواده هم به دست می‌آید. قهرمانان ما تنها در صورتی می‌توانند به امیال حقیقی‌شان دست یابند که رفاه دیگران از خودشان مهم‌تر باشد. این را به خاطر بسپارید، چون بعداً به آن بازخواهیم گشت.

۳- چه چیزی هری را از دستیابی به اهدافش باز می‌دارد؟

خوب، موانع اولیه، محافظ‌های هری یعنی خانواده‌ی درسلی هستند. این خانواده از آن دست آدم‌هایی‌اند که ما دوست داریم ازشان بیزار باشیم، ولی هری از آن‌ها بیزار نمی‌شود. او چندان علاقه‌ای به آن‌ها ندارد، ولی به نوعی ناتوان از نفرت است، گویی در جایی بالاتر از این قبیل احساسات قرار دارد. خانواده‌ی درسلی زندگی‌شان را صرف تلاش برای ممانعت از «عجیب‌الخلقه» شدن هری کرده‌اند، که اصطلاحی است که خانم درسلی در توصیف هم هری و هم والدینش به کار می‌برد. خانواده‌ی درسلی می‌توانستند نقش یک خانواده‌ی واقعی را برای هری بازی کنند، اما حسادت و ترس مانع توجه و علاقه‌ی آن‌ها به پسرک شد.

وقتی هری از چنگال خانواده‌ی درسلی خلاصی می‌یابد، خودش می‌ماند و خودش. همه‌ی دانشجوهای دیگر در هاگوارتس با جادوگری آشنا هستند و تازه او را هم می‌شناسند و رفتارشان گویای «خاص» بودن اوست. هری که به جادو ناآشنا و به کل نسبت به خودش مردد است، تمام و کمال ذهنش متمرکز به این امید می‌شود که بتواند توقعات دیگران را برآورده کند. حتی ران ویزلی هم درباره‌ی گذشته‌ی هری بیش‌تر از او می‌داند. هری اگر می‌خواهد موفق شود، باید اعتماد به نفس پیدا کند. باید اشتیاقش به داشتن والدین را کنار بگذارد، وضع فعلی‌اش را بپذیرد، و به خانواده‌ی جدید متشکل از دوستانش دلگرم شود. تمام عمر طوری با او رفتار شده که انگار هیچ‌کس نیست، و حالا انداختن این پوست برایش سخت است.

آنتاگونیست مجبوب من در این داستان، دریکو مالفوی لوس و متکبر است. دریکو تجسم هر آن چیزی است که هری نمی‌خواهد بشود. او ظالم، نجوش، و از خود راضی است. او معیار خوبی برای ارزیابی هری است و این میزان در رمان حتی بیش‌تر وجود دارد. او به هری دلیلی برای موفقیت می‌دهد. اثبات ارزش خودمان به دشمنان‌مان رضایت‌بخش‌تر از به دوستان‌مان است. دریکو نمونه‌ی خوبی است از این که چه‌طور صحنه‌ای از رمان را می‌شود و باید به نحوی تغییر داد که سینمایی‌تر بشود.

صحنه‌ی موردنظرم، همان درس پرواز با جارو به گریفین دورها و اسلدرین‌هاست. نیمه‌ی اول صحنه کاملاً مثل رمان است. نویل زمین می‌خورد، مالفوی «گوی یادآوری» او را می‌دزدد، و هری پرواز می‌کند تا از او پسش بگیرد. در رمان، مالفوی گوی را به سمت زمین پرت می‌کند و هری به موقع می‌گیردش. در فیلم، مالفوی به هوا پرتابش می‌کند و هری پیش از اصابت گوی به پنجره‌ی دفتر پروفسور مک‌گاناگال آن را می‌گیرد. تفاوت زیادی وجود ندارد، ولی به لحاظ بصری تحریک‌کننده‌تر، و کاشتی عالی برای صحنه‌ی بعد و آمدن مک‌گاناگال سروقت اوست.

آن روز، مالفوی پاتر را به یک دوئل جادوگری دعوت می‌کند که منجر به کشف راهروی طبقه‌ی سوم از جانب آن‌ها می‌شود. این قضیه در فیلم حذف شده است. چرا؟ چون اگرچه صحنه‌ی مفرحی است، تنها قسمتی از آن که ضرورت دارد، کشف راهروی طبقه‌ی سوم است. برای همین، کلاوز به عنوان فیلم‌نامه‌نویس صرفاً از یک پلکان جادویی بهره می‌گیرد و پاتر، ران، و هرماینی را می‌گذارد توی طبقه‌سوم. این کار واضح‌تر و سریع‌تر است و در عین حال اطلاعات ضروری و منسجم و پیش‌برنده‌ی داستان درباره‌ی طبقه‌ی سوم را هم در اختیار ما می‌گذارد.

یکی از آنتاگونیست‌های دیگر پروفسور اسنیپ است، که بازیگر فوق‌العاده‌ای همچون آلن ریکمن نقش‌اش را بازی می‌کند. هیچ‌کس نمی‌تواند مثل ریکمن ریشخند و پوزخند بزند. پروفسور اسنیپ کسی است که ظاهراً از لحظه‌ی نخست دیدن هری، کمر به نابودی او می‌بندد. در رمان، قبل از انجام آن مسابقه‌ی کوئیدیچ که در فیلم می‌بینیم، یک کوئیدیچ دیگر به داوری اسنیپ برگزار می‌شود. هری و دوستانش فکر می‌کنند داوری اسنیپ به خاطر پیروزی اسلدرین، و یا بدتر، به خاطر خلاص شدن از شر هری است. این صحنه بدون آن که هیچ تاثیر مهمی داشته باشد از فیلم حذف شده است. در واقع به جز صرف زمان زیادی برای تاکید بر چیزی که ما قبلاً می‌دانستیم، این صحنه کارکرد دیگری ندارد. جی.کی. رولینگ می‌خواسته کاری کند تا مخاطبانش کاملاً باور کنند که اسنیپ با پاتر دشمن است، و خوب، راستش بیش‌تر خواننده‌ها تا این جای کار دیگر متوجه این موضوع شده بودند.

در ادامه‌ی فیلم‌نامه، هری و هرماینی و ران همگی مشکوک می‌شوند به این که اسنیپ سعی دارد سنگ جادو را بدزدد. اسنیپ قطعاً از هری خوشش نمی‌آید، ولی در واقع سعی در حفاظت از او دارد. به این ترتیب، اسنیپ نمونه‌ای عالی از یک آنتاگونیست ظاهری است که در پایان معلوم می‌شود یک متحد بوده است. ولده‌مورت،

با واسطه‌ی پروفسور کویرل لکنتی، آنتاگونیست حقیقی است که واقعاً سعی در به دست آوردن سنگ و نابود کردن هری دارد.

با همه‌ی این حرف‌ها درباره‌ی این که **هری پاتر و سنگ جادو** یکی از وفادارترین اقتباس‌های سینمایی است، باید پذیرفت که از خیلی جهات این فیلم بیش‌تر از اقتباس‌های دیگر وفادار نیست. بله، شاید بیش‌تر از خیلی اقتباس‌ها از مختصات منبع اولیه استفاده کرده باشد، ولی آن‌ها برای خلق دنیای هری ضرورت داشتند. دنیای جادویی خلق شده توسط جی. کی. رولینگ در کتاب‌هایش، قلمرویی دور از دست است که شاید در سیاره‌ی دیگری از فضا وجود داشته باشد، ولی برای ما ناباوران به جادو مطلقاً بیگانه است. برای همین، ما برای فهم نحوه‌ی سازوکار این دنیا، به انبوهی اطلاعات ساده شده نیاز داریم.

حالا ما چه چیزهایی می‌توانیم از اقتباس کلاوز یاد بگیریم؟ اول از همه، به یاد داشته باشید که وقتی صحنه‌هایی را حذف می‌کنید، از قیچی کردن آن‌هایی که تاثیر سوئی بر داستان دارند اجتناب کنید. راه‌هایی برای تلفیق صحنه‌ها پیدا کنید و برای جبران اطلاعات تصویری حذف شده، از تک جملات گفت‌وگو استفاده کنید. من توصیه نمی‌کنم که عادت بدِ گفتن به جای نشان دادن را پیدا کنید. فقط می‌گویم اشکالی ندارد اگر هر از گاه از گفت‌وگو برای انتقال اطلاعات مربوط به زمینه‌چینی استفاده کنید، مخصوصاً اگر آگاهانه این کار را بکنید و آن زمینه‌چینی را فدای کشمکش نمایید.

وقتی جیمز کامرون داشت **مهلکه**[1] را تدوین می‌کرد، برش کارگردانش[2] برای اکران سینمایی زیادی طولانی شد، و در نتیجه به او دستور دادند که طول فیلم را کم کند. در واقع، او باید اقتباس کوتاه‌تری از فیلم خودش ارائه می‌داد. اول از همه، او دنبال صحنه‌هایی گشت که می‌توانست بدون ایجاد تغییری در کلیت داستان حذف‌شان کند. آن‌ها را قیچی کرد، اما فیلم هنوز خیلی طولانی بود. حالا او باید دنبال پی‌رنگ‌های فرعی می‌گشت. صحنه‌ی حذف شده‌ای هست که در آن، شخصیت اد هریس حلقه‌ی ازدواجش را توی توالت می‌اندازد. بعد پشیمان می‌شود و دستش را فرو می‌کند تا آن را درآورد. نکته‌ای که مانع از به سادگی حذف کردن این صحنه می‌شد، این بود که توی کاسه‌ی توالت ماده‌ی ضدعفونی آبی رنگی ریخته شده بود که دست او را رنگی می‌کرد. حالا جیمز بیچاره مجبور بود تمامی صحنه‌هایی را که دست اد در آن‌ها آبی

---

۱. **abyss** در ایران به **ورطه** هم معروف است.

2. Director's cut

است درآورد، یا آن که بدون فیلم‌برداری دوباره، راهی برای توضیح دست آبی رنگ پیدا کند. کمبود زمان و پول هم مسأله‌ای بود، و برای همین کامرون کمی از هر دو کار را کرد. تدوینش نبوغ‌آسا بود، و قطعاً دردسر زیادی داشت.

سعی کنید خودتان را توی این مخمصه نیندازید. قبل از تمام کردن فیلم‌نامه این مشکلات را حل کنید، وگرنه مجبور می‌شوید به خاطر درآوردن آن صحنه، نیمی از متن را بازنویسی کنید. کلید این مسأله، پیدا کردن درونمایه است و این پرسش از خودتان که آیا تک‌تک لحظات متن در خدمت این درونمایه هست یا نه.

تمامی صحنه‌های حذف شده از رمان **هری پاتر و سنگ جادو** به درستی کنار گذاشته شده بودند. شاید کشته مرده‌های رمان مخالف باشند، ولی ما به عنوان نویسنده نمی‌توانیم به آن شکل دلبسته باشیم. تری دیویس، رمان نویس و استاد دانشگاه، که رمان **جست‌وجوی چشم‌انداز** را نوشته که برای سینما هم اقتباس شده، جایی گفته است: «ما باید به شیوه‌ی فیلم‌نامه‌نویسانه فیلم‌ها را تماشا کنیم. یعنی نه مثل منتقدها و به هیچ وجه نه مثل طرفدارها، بلکه با نگاه پرشور، کنجکاو، و فضول عضوی از این حرفه.»

بی‌طرف بمانید، قسمت‌های محبوب‌تان را خط بزنید، و آن چه لازمه‌ی این حرفه است انجام بدهید، تا به رضایت متعالی یک نویسنده برسید، که معادل بردن یک مسابقه یا تمام کردن یک مجسمه است، یعنی لذت حاصل از به پایان بردن چیزی زیبا. حتی اگر هرگز نتوانید بفروشیدش، حتی اگر هیچ‌کس هیچ وقت نخواندش، بارقه‌ای از روح شما بر آن کاغذ است و از عمل خلق و خودبیان‌گری ارضا خواهید شد.

تماشاگرانی که به سینما می‌روند هم به طور غیرمستقیم همین احساس را تجربه می‌کنند. وقتی هری در طول داستان به اهدافش دست می‌یابد، تماشاگران هم شعف و شگفتی او را احساس می‌کنند. ما همگی خودمان را مثل هری بیگانه می‌دانیم، و با قدرت و اشتهار یافتن او، از پیروزی‌اش لذت می‌بریم.

اگر می‌خواهیم تماشاگران به وجد بیایند، باید پیروزی‌های قهرمان‌مان را جالب توجه کنیم. نه خود پیروزی‌ها، بلکه چگونگی پیروز شدن‌هاست که اهمیت دارد.

۴- هری چگونه به شیوه‌ای جالب، نامنتظر، و نامعمول به خواسته‌هایش می‌رسد؟

از پیروزی‌های فرعی می‌گذریم و مستقیم سراغ اصل کاری می‌رویم. وقتی هری، ران، و هرمایونی از فلافی، سگ سه سر، عبور می‌کنند، یعنی آن که از آزمون جان

سالم به در برده‌اند و حالا باید از همه‌ی قدرت و مهارت‌شان برای ادامه‌ی مسیر استفاده کنند. قدرت هرماینی دانش، و کتاب‌خوان بودنش است. او آن قدر کتاب خوانده که می‌داند چطور از «دام شیطانی» خلاص شود. در اتاق مملو از کلیدهای پرنده، تبحر هری در جارو سواری به کمک‌شان می‌آید و جلو می‌بردشان. سپس، ران استادانه شطرنج بازی می‌کند و باعث عبور هری از صفحه‌ی شطرنج می‌شود. از قضا، در این جا تفاوت دیگری با رمان وجود دارد. در فیلم، هری و دوستانش قطعات را می‌رانند. در رمان، آن‌ها خود قطعات‌اند. قطعاتی که آن‌ها جایشان را می‌گیرند، بلند می‌شوند و صفحه را ترک می‌کنند.

زمانی که به اوج فیلم می‌رسیم، هرماینی برگشته تا کمک بیاورد و ران در مسابقه‌ی شطرنج مجروح شده. حالا هری باید به تنهایی به نبرد ولده‌مورت برود. اگر ران و هرماینی به قدرت‌های‌شان اتکا داشتند، حالا هری مجبور است برای شکست دادن ولده‌مورت بر بزرگ‌ترین ضعفش غلبه کند.

هری باید سرشت جادویی‌اش را بپذیرد و به خودش اعتماد کند و تسلیم غرایز ذاتی‌اش شود و با دست خالی با ولده‌مورت مواجه شود. او بر ترسش از این که ایمان همه به او اشتباه بوده باشد، غلبه می‌کند. این غلبه، او را در مسیر همه‌ی قهرمانان واقعی، یعنی در جاده‌ی ایثار قرار می‌دهد. زخم او، که فکر می‌کرد نتیجه‌ی یک نفرین است، در واقع طلسم محافظی است که قدرت شکست دادن ولده‌مورت را به او می‌بخشد. زخم، بازنمود عشق والدینش است، که قدرتش هم باعث محافظت از او و هم حتی غلبه بر ولده‌مورت می‌شود. عشقی که او گمان می‌کرد با مرگ والدینش از دست داده، در واقع تمام مدت با او بوده است. آن یگانه چیزی که او حاضر بود عملاً همه چیز را فدایش کند، در واقع در تمام عمر او را دربرگرفته و از درونش می‌تابید. برای فهم این موضوع، او تنها به اعتماد به نفس و کمی هدایت از جانب دامبل‌دور نیاز داشت.

۵- با پایان داستان به این شیوه، چه چیزی گفته می‌شود؟

می‌شود گفت که عشق بر همه چیز غلبه می‌کند. این حرف در زمینه‌ی این داستان درست است، اما تنها نیمی از حقیقت خواهد بود. هری جلوی در معرض عشق قرار گرفتن خودش را می‌گرفت. آن‌چه پس از پایان همه چیز گفته می‌شود، این است که شما نمی‌توانید واقعاً احساس عشق کنید مگر آن‌که خودتان را دوست داشته باشید. شاید تنها راه ممکن برای فهم و قدردانی عشق دیگران، آن است که اول از همه به

حال خودمان دل نسوزانیم. این تحول هری است. او از نوجوانی ترسان و دلشکسته، به نوجوانی با اعتماد به نفس و محبوب و در حال آموختن جادوگری بدل می‌شود.

۶ـ داستان چگونه گفته می‌شود؟

این داستان، مثل کتاب، با روایتی استاندارد، با ترتیب زمانی، و دانای کل گفته می‌شود که به پرسپکتیو هری تمایل دارد.

۷ـ دیگر شخصیت‌ها چگونه در داستان تحول می‌یابند؟

طی جریان اقتباس، داستان به هر شکلی هم که تغییر کند، تحول شخصیت‌ها تقریباً همیشه همان طور باقی می‌ماند. یعنی آن که، ماهیت شخصیت‌ها از رمان به فیلم تغییر نمی‌کند. شاید ظاهرشان عوض شود (هرماینی در رمان قیافه‌ای نسبتاً معمولی و دندان‌های خرگوشی دارد. ولی در فیلم نقشش را دختربچه‌ی قشنگی بازی می‌کند)، و اعمال‌شان هم ممکن است کمی تغییر کند، ولی ماهیت و جوهره‌شان به ندرت از رسانه‌ای به رسانه‌ی دیگر فرق می‌کند. هم در کتاب و هم در فیلم، هرماینی از حد یک دختر کرم‌کتاب و حرف‌گوش‌کن تا حد شخصی که حاضر است به خاطر رفاه دوستانش، وضعیت تحصیلی‌اش را هم به خطر بیندازد، پیش می‌رود. او حالا می‌داند که دوستی مهم‌تر و ارزشمندتر از همه‌ی دانشی است که او از کتاب‌ها می‌تواند به دست آورد.

هم در کتاب و هم در فیلم، ران موفق می‌شود خودش را از زیر سایه‌ی برادرهای بزرگ‌ترش بیرون بکشد. او به خودش ثابت می‌کند که مجبور نیست با آن‌ها رقابت کند و از آن‌ها بهتر باشد؛ او فقط باید خودش باشد.

در پایان، ما چه چیزی از اقتباس سینمایی **هری پاتر و سنگ جادو** یاد گرفته‌ایم؟ در درجه‌ی اول این که، نباید فیلم یا اقتباس را فدای وفادار ماندن به متن اصلی کرد. گاهی (مثل این مورد) باید به متن اصلی نزدیک بمانیم. اقتباس معنایش لت و پار کردن متن اصلی هم نیست. تغییرات متعددی در این اقتباس وجود دارد که در این جا به آن‌ها اشاره نشد، ولی همگی‌شان در یک چیز مشترک‌اند: انتقال عواطف و احساسات موجود در رمان، به روی پرده‌ی سینما. اقتباس یعنی گرفتن جوهره‌ی اثر اصلی و بازگرداندنش در رسانه‌ای دیگر. حذف و اضافه‌ی تعدادی از عناصر اجتناب‌ناپذیر خواهد بود، ولی قلب داستان باید پابرجا بماند. فیلم **هری پاتر و سنگ جادو** کماکان دارای قلب و جان رمان است، و در نتیجه، تماشای آن لذت‌بخش است.

هفتِ بزرگ: هری پاتر و سنگ جادو

۱- شخصیت اصلی کیست؟

جادوگر جوان، هری پاتر.

۲- خواسته/ نیاز/ میل هری چیست؟

خواسته‌ی هری به دست آوردن سنگ جادو و شکست دادن ولدمورت است. در سطحی عاطفی، او می‌خواهد دوست داشته شود و خانواده‌ای داشته باشد. او همچنین می‌خواهد پی ببرد که کیست و از کجا می‌آید.

۳- چه کسی/ چه چیزی مانع دستیابی هری به خواسته‌اش می‌شود؟

دریکو مالفوی، پروفسور اسنیپ، و از همه مهم‌تر، ولدمورت. از دیگر موانع پیش روی هری، کوچکی و بی‌تجربگی اوست.

۴- چگونه هری در پایان به شیوه‌ای اصیل/ جالب/ نامعمول موفق می‌شود؟

زخم هری باعث می‌شود تا تماس با آن برای ولدمورت مرگ‌بار باشد. برای همین هم، وقتی او دستانش را روی او می‌گذارد، ولدمورت مجبور به فرار می‌شود. همچنین عزم راسخ و شجاعت به کمک او می‌آیند.

۵- با پایان داستان به این شیوه، سعی در گفتن چه چیزی وجود دارد؟

عشق و خانواده بر همه چیز غلبه می‌کنند.

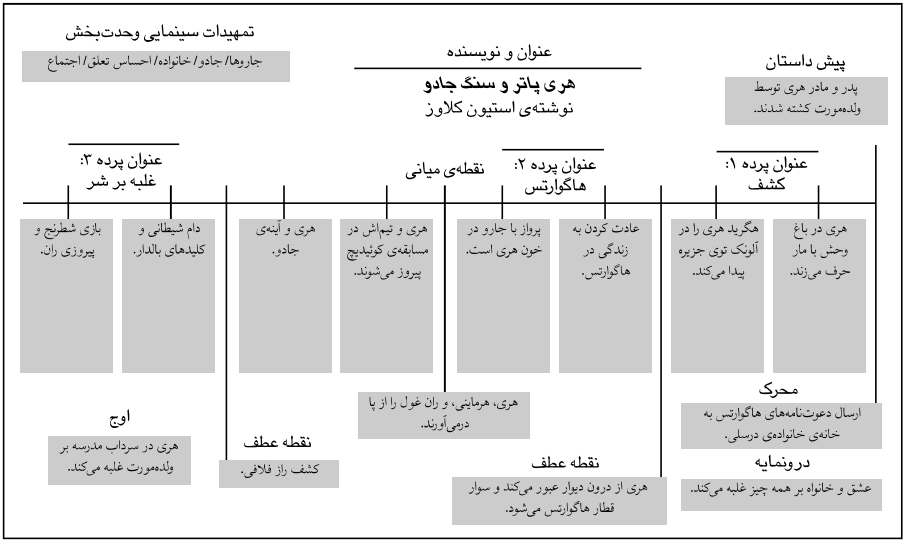
۶- داستان چگونه گفته می‌شود؟

به صورت سوم شخص، بدون فلاش بک، بدون صدا روی تصویر، همراه با موسیقی که طبیعتاً درونمایه‌ها، صحنه‌ها، و موتیف‌ها را مؤکد می‌کند.

۷- شخصیت اصلی و دیگر شخصیت‌ها چگونه در جریان داستان تحول می‌یابند؟

هری یاد می‌گیرد که خودش را دوست داشته و باور داشته باشد. هرماینی از یک کرم‌کتاب حرف‌گوش‌کن به شخصی که حاضر است به خاطر رفاه دوستانش وضعیت تحصیلی‌اش را هم به خطر بیندازد ارتقا می‌یابد. ران می‌فهمد که فقط باید خودش باشد.

نمودار صحنه‌ای



۵

نقب رگه و استخراج طلا

نمونه‌ی موردی: رهایی از شاوشنک

واقعاً هیچ فرمول مورد توافقی برای تعیین تعداد صفحاتی که یک رمان[1] را از یک داستان بلند[2] متمایز می‌کند، وجود ندارد. گمانم تصمیم نهایی را باید آپرا وینفری بگیرد. در هرحال، من سراغ فرهنگ لغت مورد اعتمادم، امریکن هریتیج، هم رفتم. تعریف داستان بلند این بود: «یک رمان کوتاه.» عجب! چه قدر مفید! مثل این می‌ماند که بگوییم نیم لیتر شیر یعنی شیری کم‌تر از یک لیتر. اما اجازه دهید که ما برای پیشبرد بحث‌مان، بگوییم که داستان بلند معمولاً کم‌تر از ۲۰۰ صفحه و بیش‌تر از ۵۰ صفحه است. کم‌تر از پنجاه صفحه را با خیال راحت می‌توانیم بگوییم داستان کوتاه. یک داستان بلند همان مشخصات رمان را دارد، اما عموماً تعداد شخصیت‌هایش کم‌تر و داستانش از جامعیت کم‌تری برخوردار است. یک مثال کلاسیک از داستان بلند **در دل تاریکی** جوزف کنراد است، و مثال مدرن داستان بلند هم، **دختر فروشنده‌ی** استیو مارتین است. می‌شود گفت که یک داستان بلند گستره‌ی بیش‌تری از شخصیت‌ها، داستان، و درونمایه‌ها را نسبت به یک داستان کوتاه دارد، ولی این میزان

1. Novel
2. Novella

گروه آموزشی کارگردانی
www.Kargardani.com | @KargardaniOfficial

نسبت به یک رمان کم‌تر است.

با این تعاریف، نکته‌ای که من می‌خواهم رویش تمرکز کنم صرفاً این است: اگر دارید از یک رمان اقتباس می‌کنید، باید چند صد صفحه از ماده‌ی اولیه‌تان را حذف کنید. بیش از پنج سانتی‌متر قطر کاغذ تایپ شده را باید به فیلم‌نامه‌ای به قطر یک سانتیمتر تبدیل کنید. این کار شبیه چپاندن یک کادیلاک الدورادو در صندلی عقب یک دج اُمنی است. حالا اگر به نظرتان اقتباس از رمان کار غیرممکنی می‌رسد، می‌توانید بروید سر وقت داستان بلند که فقط حدود صد صفحه است و شما به راحتی می‌توانید صفحاتش را توی یک فیلم‌نامه‌ی صد صفحه‌ای چسب و قیچی کنید. درست است؟ نه‌خیر، غلط است. فقط براساس حجم نوشته‌ها هم که حساب کنید، یک داستان بلند صد صفحه‌ای تقریباً معادل یک فیلم‌نامه‌ی ۳۰۰ صفحه‌ای است. پس قیچی‌ات را بگذار کنار، ادوارد دست قیچی، چون امروز از چسب و قیچی خبری نخواهد بود.

اقتباس فقط بریدن نیست، بلکه اضافه کردن، ترکیب کردن، و خلق کردن را هم در خود دارد. اگر دل‌تان می‌خواهد امتحان کنید تا ببینید که هرچه بیش‌تر بکوشید به منبع اولیه وفادار بمانید، متن‌تان کم‌تر شبیه فیلم‌نامه خواهد شد. سطوری از گفت‌وگوها هستند که وقتی با صدای بلند خوانده شوند درست به نظر نمی‌رسند. صحنه‌هایی هستند که شخصیت و لحن را پردازش می‌کنند اما داستان را پیش نمی‌برند. شما هیچ دینی به منبع اولیه ندارید. هدف این نیست که تا جایی که می‌توانید، داستان اصلی را حفظ کنید، بلکه این است که نسبت به منبع اولیه‌ای که در اختیار دارید بهترین انتخاب‌ها را انجام دهید تا بشود بهترین فیلم‌نامه‌ی ممکن را تولید کرد.

همیشه می‌شنوید که مردم می‌گویند: «به خوبی کتاب نیست» یا «خیلی با آن داستان بلند فرق دارد.» ولی مبنای مقایسه‌ی آن‌ها اشتباه است. مسلماً بعضی داستان‌ها به عنوان رمان بهتر کارآیی دارند و بعضی دیگر روی پرده‌ی سینما شکوفا می‌شوند، ولی یک فیلم دو ساعته هرگز نمی‌تواند حق مطلب را در مورد یک داستان بلند با طراحی عالی و گستره و دامنه‌ی وسیع ۲۰۰ صفحه به جا بیاورد. (پس با این حساب بیایید در رثای آثار درخشان ادبی که بر پرده‌ی سینما تحریف شدند، یک دقیقه سکوت کنیم... خواهش می‌کنم در سکوت دعا کنید...)

این حرف‌ها کدام است؟ آیا تماشاگران هیچ وقت فکر نمی‌کنند «خوشحالم که فیلم خیلی مطابق کتاب نبود، وگرنه هشت ساعت طول می‌کشید!»؟ پس اگر دفعه‌ی

بعد همراه‌تان پس از تماشای فیلمی گلایه کرد که وفادار نبوده، با خیال راحت به او یادآوری کنید که شما خیلی خوشحالید که مجبور نشده‌اید چهارده ساعت تمام آن‌جا بنشینید تا یک اقتباس کامل و خلاصه نشده و نعل به نعل را تماشا کنید.

در هر داستان بلند، تک رگه‌ای وجود دارد که خون حیات بخش همه‌ی پی‌رنگ‌های فرعی از آن منشعب می‌شود. این رگه را پیدا کنید و استخراجش کنید. به پی‌رنگ‌های فرعی آویزان از آن فعلاً اعتنایی نکنید و فقط روی شخصیت اصلی تمرکز کنید. داستان واقعاً درباره‌ی کیست؟ سفر او چیست؟ بسیار خوب، حالا شما پروتاگونیست را به دست آورده‌اید.

مسأله‌ی بعدی، داستانِ مرکزی است. از خودتان بپرسید که موضوع این داستان چیست. این داستان واقعاً سَعی دارد چه چیزی بگوید؟ تک کلمه‌ی عصاره‌ی قصه را پیدا کنید. می‌تواند نفرت باشد، یا انتقام، امید، شهوت، عشق، برادری، عدالت، هر چیزی. وقتی این کلمه را پیدا کردید، به پی‌رنگ‌های فرعی‌تان نگاه کنید. کدام یک از این‌ها با آن تک کلمه همخوانی دارند؟ اگر داستان درباره‌ی انتقام است، همه‌ی پی‌رنگ‌های فرعی ناهمخوان با مفهوم اساسی انتقام را کنار بگذارید. همه‌شان را کنار بگذارید، ولی دور نریزیدشان.

حالا که تب پی‌رنگ فرعی گرفته‌اید، کمی در همین وضع بمانید. پی‌رنگ‌های فرعی را روی کاغذ بیاورید. به دنبال شخصیت‌های مشترک بگردید. اگر خوش‌شانس باشید، یک شخصیت وجود خواهد داشت که بیش از بقیه حضور پیدا می‌کند. این شخصیت بیش از هرکس دیگری (البته به جز شخصیت اصلی) با خط داستانی مرکزی پیوند می‌خورد. چیز دیگری که باید دنبالش بگردید، راوی است. اگر راوی در داستان حاضر باشد (مثل رِد در **شاوشنک**) و یک قوه‌ی بیرونی نامرئی نباشد، او همان شخصیتی است که دنبالَش می‌گردید. در هر دو حال، وقتی شما این شخص را پیدا کنید، خط داستانی **ب** را یافته‌اید. در هر فیلم‌نامه‌ای، یک خط داستانی **الف** وجود دارد، یک خط داستانی **ب**، یک خط داستانی **پ**، و شاید هم بیش‌تر. داستان **الف**، مرکزی و از همه مهم‌تر است، و با ادامه‌ی حروف الفبا، خط داستانی کوچک‌تر، و شخصیت‌ها - با توجه به زمان کنش‌شان در فیلم - کم‌اهمیت‌تر می‌شوند. خطوط داستانی **ب**، **پ**، و **ت** اساساً یک تاکتیک ارجاع سریع برای شما هستند تا رشته‌ی پی‌رنگ‌های فرعی‌تان را از دست ندهید.

احتمالاً هنوز چند پی‌رنگ فرعی باقی مانده‌اند. با این‌ها چه باید کرد؟ سعی کنید

شخصیت‌های باقی مانده را با شخصیت‌های مهم‌تر خطوط داستانی **ب**، **پ**، یا **ت** تلفیق کنید. به عبارت دیگر، یک شخصیت جزئی دو بعدی را بگیرید و با ترکیب ویژگی‌های او با ویژگی‌های یک شخصیت دیگر او را جالب توجه‌تر نمایید. به این ترتیب می‌توانید یک شخصیت فرعی مهم را به وجود آورید، عناصر داستانی ضروری برای پی‌رنگ را حفظ کنید، و یک شخصیت کم‌اهمیت را از دست بدهید که واقعاً فقط به خاطر یک منظور داستانی کم‌اهمیت و بی‌ارتباط به پی‌رنگ حضور داشت.

حتی می‌توانید از خودتان بپرسید کدام داستان‌های شخصیت‌ها را می‌شود با هم ترکیب کرد. این راه خوبی برای حفظ عناصر داستانی و درعین حال تبدیل آن‌ها به عناصر سینمایی است. همچنین باید از خودتان بپرسید که آیا پی‌رنگ‌های فرعی باقی مانده صددرصد برای اجرای داستان اصلی مفید هستند یا نه و آیا اصلاً فرصت پرداختن به آن‌ها را پیدا می‌کنید یا خیر. از کجا باید بدانید که آیا فرصت پیدا می‌کنید؟

اول از همه، منحنی تحول شخصیت اصلی‌تان را مشخص کنید. بعد همه‌ی عناصر داستان را درنظر بگیرید و ببینید آیا داستان بدون هرکدام از این عناصر پیش می‌رود یا نه. شاید تصویری زیبا یا لحظه‌ای خنده‌دار باشد، ولی اگر صحنه‌ای در خدمت پیشبرد داستان نیست، باید کنار برود. کار ما در این‌جا باز کردن هدیه‌های کریسمس است. کاغذ کادوی روی بسته‌ی هدیه به درد ما نمی‌خورد، چیزی که ما می‌خواهیم، ماشین آتش‌نشانی براق توی بسته است، با شلنگ‌ها و نردبان‌ها و آتش‌نشان‌های ژست عمل گرفته‌اش.

منظورم این است: اگر صحنه‌ای داستان را پیش نمی‌برد، یعنی دارد کندش می‌کند. اگر کندش می‌کند، پس باید از پیکره‌ی اثر قطع شود. و وقتی که می‌بریدش، باید عمل برش را تمیز انجام دهید. بعد از هر تدوین همیشه تاثیرات نامطلوبی به جا می‌ماند؛ شما باید کل متن را دوباره بررسی کنید تا مطمئن شوید همه چیز با اصلاحات جدید تطبیق دارد.

در این فصل می‌خواهیم روی همین موضوع دقیق‌تر شویم، ولی این کار را با کمک فرانک دارابانت و اقتباسش از داستان بلند استفن کینگ تحت عنوان **ریتا هیورث و رهایی از شاوشنک** انجام می‌دهیم؛ داستانی که در مجموعه‌ی چهار داستان بلند از کینگ با عنوان **فصول متفاوت** آمده است. **رهایی از شاوشنک** از نظر من، بهترین اقتباس سینمایی از یک داستان بلند است که تا به حال صورت گرفته. یادم است که بعد از تماشای فیلم، با خودم فکر می‌کردم که **شاوشنک** تقریباً کامل‌ترین

فیلمی است که دیده‌ام. آن مرد طلایی پابرهنه [اسکار] برای بهترین فیلم به **شاوشنک** نرسید، ولی به نظر من حق این بود که برسد. فیلم‌نامه‌نویسی فن تصمیم‌گیری است، با این تصمیمات است که ویژگی‌های هر اثر تعیین می‌شود. تصمیمات دارابانت درباره‌ی این اقتباس او را در جایگاه نویسنده‌ای طراز اول می‌نشاند. ما با قدم اول اقتباس (و البته به طور کلی،فیلم‌نامه‌نویسی) شروع می‌کنیم و شخصیت اصلی‌مان را انتخاب می‌کنیم.

در داستان کینگ، شخصیت اصلی در واقع رد بود، که داستان اندی دوفرین را تعریف می‌کرد. در فیلم‌نامه‌ی دارابانت، اندی شخصیت اصلی است و این، داستان اوست. رد راوی ما و یک شخصیت فرعی بسیار پراهمیت است، اما رشد او در نتیجه‌ی رشد اندی است، و تنها به واسطه‌ی اندی است که او موفق می‌شود آزادی حقیقی را بشناسد. بنابراین حتی با این وجود که صدای رد است که ما در طول فیلم می‌شنویم، او نه پروتاگونیست، که صرفاً راوی است.

به واسطه‌ی داستان شخصیت اصلی، اندی، است که ما به داستان‌های دیگران در دنیای فیلم پی می‌بریم. **شاوشنک** داستانی است درباره‌ی امید، داستانی درباره‌ی این که ریشه دواندن چه معنایی دارد، داستانی درباره‌ی رهایی، درباره‌ی اراده، ایمان، ظلم، مهربانی، و دوستی. می‌توانید هم بگویید که داستانی است درباره‌ی غلبه‌ی خیر بر شر، ولی آخر این را می‌شود درباره‌ی تقریباً همه‌ی داستان‌ها گفت. **شاوشنک** داستانی است درباره‌ی امید، این‌که با از دست دادنش چه برسرتان می‌آید، و با حفظ‌اش چه چیزی برای‌تان پیش می‌آید. داستانی است درباره‌ی اندی دوفرین، مردی که امیدش را حفظ کرد.

پیدا کنید که چه چیزی باعث می‌شود شما از شخصیت اصلی حمایت کرده و او را بزرگ جلوه بدهید. اندی قربانی ظالمانه‌ترین بی‌عدالتی است. او به خاطر جنایتی زندانی شده که مرتکبش نشده است، مورد تجاوز قرار گرفته، کتک خورده، و تقریباً درهم شکسته است. در این دنیا، یک جهنم وجود دارد و آن هم ندامتگاه ایالتی شاوشنک است. شاید هیچ چیز اعصاب‌خردکن‌تر از دیدن مجازات یک بی‌گناه نباشد. ما به عنوان انسان، طبیعتاً تشنه‌ی عدالت و بیزار از بی‌عدالتی هستیم. بنابراین تماشاگرها به طور خودکار و خیلی سریع طرف اندی را می‌گیرند. ما به خاطر طبیعت خودمان با او همدلی می‌کنیم. در نتیجه، ما از اندی جانبداری می‌کنیم تا عدالت به دادش برسد و ما می‌دانیم که هیچ کس بیش از او مستحق این عدالت نیست.

خوب مرحله‌ی اول کار تمام است. ستون فقرات داستان بلند کینگ گرفته شده و شخصیت اصلی و خط داستان او مشخص شده است. شرط می‌بندم که شما حتی شروع به شکل دادن آن داستان به صورت یک قصه‌ی فیلم‌نامه‌ای کرده‌اید. پاهایتان را بیندازید روی میز عسلی، یک فنجان کاکائوی داغ بنوشید، و به خودتان استراحت بدهید. عالی نیست؟ چند نفس عمیق بکشید....

دیدید؟ اقتباس کردن آن قدرها هم سخت نیست. خیلی خوب، دیگر بس است، کاکائو را پایین بگذارید، پاهای‌تان را از روی میز بردارید، و برگردید سر کار. البته می‌توانید به همان کاکائو بچسبید تا همسایه‌ی بغلی اقتباس‌اش را از همان داستان بلند کلاسیک متعلق به اموال عمومی یک ماه زودتر از شما تمام کند و به قیمت یک میلیون بفروشدش. باور کنید که این اتفاق می‌افتد.

مرضی هست که گریبان خیلی از نویسنده‌های جوان امروزی را گرفته و کاری می‌کند که آن‌ها بخواهند شخصیت اصلی‌شان در تک‌تک صحنه‌ها حضور داشته باشد. **شاوشنک** واکسیناسیونی علیه این ویروس مخرب است. شخصیت‌های ثانوی مستحق داشتن فرصتی برای قرار گرفتن در کانون توجه هستند. بهترین حالت این است که از این فرصت به منزله‌ی یک مشارکت درونمایه‌ای استفاده کنیم. یکی از چیزهایی که **شاوشنک** به آن ها می‌پردازد، مسأله‌ی ریشه دواندن است. رد به بهترین وجهی این را بیان می‌کند: «این دیوارها بانمکن. اول ازشون بدت می‌آد، بعد به‌شون عادت می‌کنی. بعدِ یه مدت هم به‌شون وابسته می‌شی. به این می‌گن ریشه دوونده.»

زندانی باسابقه و مسنی به اسم بروکس هاتلن (با بازی جیمز ویتمور) گواهی بر نظریه‌ی رد است. آن چه سر او می‌آید و کاری که او بعد از آزادی با خودش می‌کند، دورنمای ترسناکی از آینده‌ی احتمالی رد و اندی است. دارابانت سه صفحه و نیم را فقط و فقط به بروکس اختصاص می‌دهد. بعدتر، پس از فرار اندی، ما حدود ده صفحه را هم با رد می‌گذرانیم. این چیزی است که باید صورت می‌گرفت. داستان اندی تمام شده، اما این داستان درباره‌ی امید است. و امکان ندارد که دارابانت، رد را بدون به فرجام رساندن امیدش در شاوشنک رها کند. اما کماکان این کنش‌های شخصیت اصلی ماست که محرک شخصیت‌ها و پی‌رنگ‌های فرعی می‌شود. تنها چیزی که مانع از ملحق شدن رد به سرنوشت بروکس می‌شود، قولی است که به اندی داده. و با وفای به این قول است که رد امیدش را حفظ کرده و نظریه‌ی خودش را رد می‌کند. اگر امیدتان را از دست ندهید و شاید اگر دوستی هم کمی کمک‌تان کند

می‌توانید بر ریشه دواندن‌تان غلبه کنید.

یک نکته‌ی کوچک درباره‌ی رد: در داستان بلند، الیس بوید ردینگ، یک ایرلندی سفیدپوست بود. این نکته که مورگان فریمن، که بازیگر آفریقامریکایی فوق‌العاده خوبی است، این نقش را بازی می‌کند، باعث تغییرات بسیار بسیار کمی در اصل قضیه می‌شود. در واقع، هم در داستان بلند و هم در فیلم‌نامه، وقتی از او پرسیده می‌شود که چرا «رد» صدایش می‌کنند، او جواب می‌دهد: «چون ایرلندی‌ام.» و به این ترتیب یک دیالوگ خوب از داستان بلند به یک دیالوگ عالی در فیلم‌نامه بدل می‌شود. این باید درسی برای شما باشد: شما می‌توانید هرچیزی را که نیاز دارید تغییر دهید، و اگر تغییرات‌تان هوشمندانه باشند، باعث قوی‌تر شدن فیلم‌نامه از منبع اولیه خواهند شد.

حالا وقت به کار بستن هفتِ بزرگ برای این اقتباس از داستان بلند است.

۱ـ شخصیت اصلی کیست؟

اندی دوفرین.

۲ـ خواسته‌ها / نیازها / امیال اندی چیست؟

پرسش خوبی‌ست. این یکی از عوامل منحصر به فردبودن **شاوشنک** است. ما تا بیست دقیقه‌ی آخر فیلم نمی‌دانیم که هدف اندی چیست و به چه سمتی می‌رود. وقتی می‌فهمیم که اندی در نوزده سال و نیم گذشته داشته در دیوار تونل حفر می‌کرده، همه چیز منطقی می‌شود. کمی دارم زیادی جلو می‌روم. اجازه دهید از قبل‌تر شروع کنم.

در طول داستان، یک چیز در مورد اندی وجود دارد که تغییر نمی‌کند: او می‌خواهد آزاد باشد. این میل، مهم‌ترین نیروی محرک اوست. اما این تنها خواسته‌ی او نیست. در ابتدای ورود به شاوشنک، او می‌خواهد دوست پیدا کند، سنگ‌ها را تراش بدهد، بکوشد و زندگی‌اش در بیرون از زندان را شبیه‌سازی کند. به زندان افتادن به خاطر جرمی که مرتکب نشده‌ای به حد کافی بد هست، اما این که قبل از زندانی شدن، همسرت را از دست بدهی و به جرم کشتن او گناهکار شناخته شوی، بدتر است. حتی با این که همسرش به او خیانت می‌کرد، اندی او را دوست داشت و در زندان دلتنگش می‌شود. اما زندگی او در این جا هرگز مانند قبل نخواهد بود.

اولین باری که او متوجه وخامت اوضاع می‌شود، وقتی است که «خواهرها» سروقتش می‌آیند. دنیای واقعی شبیه پیک‌نیک نیست، ولی دست کم شما هر روز مشغول

مبارزه با کسی برای دفاع از ناموس‌تان نیستید. زندگی روزمره‌ی اندی برمبنای تنازع بقا و ترس است. این بدترین نوع زندگی است که آدمی تک‌تک لحظات بیداری‌اش را در ترس بگذراند و در هر کنجی منتظر کمین کرده‌ای باشد و هرگز نتواند از حالت دفاعی بیرون بیاید. هیچ کس نمی‌تواند تا ابد به این شیوه ادامه دهد، و دارابانت (مانند استفن کینگ) این را می‌داند. به این ترتیب است که اندی با بی‌رحم‌ترین محافظ در شنگ، برخوردی می‌کند: بایرن هادلی. او لطفی در حق هادلی می‌کند، و در نتیجه‌ی آن، در مقابل خواهرها محافظت می‌شود. این‌جا یکی دیگر از نقاط تفاوت داستان و فیلم است. در داستان بلند، باگز دایموند (رئیس خواهرها) را یک روز صبح در سلولش، در شرایطی پیدا می‌کنند که تا سرحد مرگ کتک خورده است. این قبل از توصیه‌ی مالیاتی اندی به هادلی اتفاق می‌افتد.

در داستان بلند، رد حدس می‌زند که اندی به یکی از نگهبان‌ها پول داده تا باگز را کتک بزند، و بعد هم باگز دست از سر او برمی‌دارد. اما بقیه‌ی خواهرها کماکان دنبالش هستند. در اقتباس سینمایی، باگز واقعاً به چیزی که حقش است می‌رسد. و از همه مهم‌تر، ما می‌توانیم زنجیره‌ی علت و معلول را در این جا ببینیم. اندی کاری می‌کند تا هادلی بتواند ۳۵/۰۰۰ دلاری را که از برادرش ارث رسیده، نگه دارد، و در عوض، هادلی مشکل او با خواهرها را حل می‌کند. علت و معلول از مهم‌ترین تفاوت‌های بین فرم رمان و فیلم‌نامه است. در فیلم، بعد از پرده‌ی ۱ هیچ تصادفی قابل قبول نیست و حدس و گمان هم کفایت نمی‌کند. ما باید پاسخ داشته باشیم، پاسخ‌هایی که مستقیماً از دل وقایعی بیایند که قبلاً دیده‌ایم‌شان ـ علت و معلول.

برگردیم به موضوع آزادی. اگر اندی فقط می‌خواهد که آزاد باشد، پس کتابخانه برایش چه اهمیتی دارد؟ بعد از خارج شدن خواهرها از دور و همراه شدن اندی با هادلی و رئیس زندان، ساموئل نورتون، او متوجه می‌شود که هنوز شانسی برای اندکی بازیابی آزادی دنیای بیرون دارد. اگر نمی‌تواند یک لیوان کامل بنوشد، ولی هر جرعه‌ای را که بتواند سر خواهد کشید.

حتی بعد از همه‌ی اتفاقاتی که برایش افتاده، او از صرف کمک کردن به کسی برای گرفتن دیپلمش خوشحال است. این‌جاست که تامی وارد می‌شود. درست وقتی همه چیز دیگر داشت معمولی می‌شد، مدرکی به دست می‌آید مبنی بر این که اندی همسرش را نکشته است. آزادی آن‌قدر نزدیک است که می‌تواند طعمش را بچشد. اما اندی به لحاظ مالی به مهره‌ای حیاتی برای نورتون تبدیل شده. بنابراین، ببخشید

اندی، تو باید بمانی، و ببخشید تامی، تو باید غزل خداحافظی را سر بدهی ـ بام، بام، پوف!

حالا از چشم‌انداز اندی به قضیه نگاه کنید. او خیلی به تکمیل تونلش نزدیک است، اما حتی اگر موفق هم بشود، باز هم امکان دستگیری‌اش وجود دارد. اطلاعاتی که تامی داده، نه تنها موجب فشار و اضطراب دوباره دستگیر شدنش می‌شود، بلکه برخلاف ادعای همه در شنک که می‌گویند بی‌گناهند، ثابت می‌کند که اندی واقعاً بی‌گناه است و می‌تواند مرد آزادی باشد. و نورتون جلوی همه‌ی این‌ها را می‌گیرد.

این لحظه‌ی تاریک روح اندی است. «یا مشغول زندگی باش، یا مشغول مرگ شو.» وقتی ما این حرف را از دهان اندی می‌شنویم، همان فکر رد را می‌کنیم. خیال می‌کنیم اندی می‌خواهد خودش را بکشد. اما می‌فهمیم که انتخاب او، مشغول زندگی شدن است. خواسته‌ی اندی برگرداندن آزادی‌اش بود و هرکاری که می‌کرد در راستای این هدف بود. حتی بعد از آن که نورتون تامی را کشت و آخرین شانس ظاهری اندی برای تبرئه و آزادی را نابود کرد، اندی به خواسته‌های نورتون تن داد تا به سلول متفاوتی نبرندش و رازش فاش نشود.

نحوه‌ی دستکاری دارابانت در داستان بلند، به نفع فیلم‌نامه‌اش، به ما درسی درباره‌ی میزان اهمیت شناخت خواسته‌های شخصیت اصلی می‌دهد. این خواسته، ممکن است هدفی متفاوت با آن چیزی باشد که در داستان بلند اصلی آمده است. شما حتی می‌توانید شخصیت اصلی‌تان را تغییر دهید. در هر حال باید بدانید که خواسته‌ی شخصیت‌تان در هر دو سطح درونی و بیرونی چیست، و از این امیال برای تمرکز بر داستان‌تان استفاده کنید.

۳ـ چه کسی/ چه چیزی مانع از دستیابی اندی به خواسته‌اش می‌شود؟

خیلی چیزها! باید بپرسید چه چیزی مانع از دستیابی اندی به خواسته‌اش نمی‌شود؟ در اثر اولیه، چند رئیس زندان وجود داشت که هر کدام‌شان بدی‌های خاص خودشان و روش‌های متفاوتی برای اداره‌ی شاوشنک داشتند. اما در فیلم‌نامه، داشتن چند رئیس زندان به چه دردی می‌خورد؟ هیچ چیز. تنها باعث می‌شود از داشتن یک آنتاگونیست فوق‌العاده محروم شویم. این درس خوب دیگری است: هیچ وقت سه جور شریر بد نداشته باش وقتی می‌توانی یک شریر خیلی خیلی بد داشته باشی. دارابانت بدی‌های همه‌ی رئیس زندان‌های توی داستان بلند را درون یک زندان‌بان

پست و شیطان‌صفت و ظالم یک جا جمع می‌کند: ساموئل نورتون. او آنتاگونیست اصلی، و عروسک‌گردانی است که نخ‌های ندامتگاه شاوشنک را می‌کشد. نورتون از ابتدا، و حتی قبل از شهادت تامی به بی‌گناهی اندی، می‌دانست که او بی‌گناه است. چرا این حرف را می‌زنم؟ خوب، اگر شما واقعاً یک نفر را قاتل بدانید، آیا حاضرید زمان زیادی را در دفترتان با او تنها بمانید؟ اعتماد می‌کنید که همه‌ی حساب و کتاب‌هایتان را به او محول کنید؟ من که نه، ولی شاید فقط من این طور باشم.

در هر حال، نورتون زندگی اندی را در دستان خودش نگه می‌دارد و رهایش نمی‌کند. اندی او را بدل به مرد خیلی پولداری کرده و هرچه بیش‌تر کنار او باشد، پولدارتر هم خواهد شد. تا وقتی که سرنوشت همه چیز دست نورتون باشد، اندی نمی‌تواند جای دیگری برود.

وقتی نورتون دستور کشتن تامی را می‌دهد، سرانجام اندی پی می‌برد: تا وقتی نورتون آن‌جاست، او هم همان جا خواهد بود. تغییر دیگری صورت گرفته است. در داستان بلند کینگ، تامی به زندان دیگری منتقل می‌شود، یا دست کم نورتون این را می‌گوید و رد به عنوان راوی هرگز حدس دیگری نمی‌زند. اما اگر می‌خواهید مرگ نورتون را قابل توجیه کنید، او باید تامی را بکشد. این واقعاً نقطه عطف نورتون است. تا آن موقع او ظالم بود، اما از لحظه‌ی کشتن تامی دیگر به مظهر شرارت تبدیل می‌شود. چون در داستان اصلی، نورتون از این مرز نمی‌گذرد، مستحق مرگ هم نمی‌شود. صرفاً ورشکست می‌شود و استعفا می‌دهد.

اما در فیلم‌نامه، او از این مرز عبور می‌کند، و زمانی که خودش را می‌کشد ما احساس می‌کنیم که عدالت به اجرا درآمده است. من همیشه بر این عقیده بوده‌ام که اگر قرار است در مسیری حرکت کنید، باید تا ته خط را بروید. نازک نارنجی نباشید، نگران فکر مردم درباره‌ی‌تان نباشید، تنها دغدغه‌تان باید هرچه بهتر کردن داستان باشد. خلاصه این که، اگر می‌خواهید یک شخصیت شریر خلق کنید، یک شریر درست و حسابی و واقعاً شیطانی درست کنید.

یک شریر بزرگ همیشه نوچه‌ای هم همراه دارد. بایرن هادلی مردی بی‌رحم است؛ باید هم باشد، چون او سردسته‌ی زندان‌بان‌های یک ندامتگاه است. بالادستی‌ها نمی‌خواهند دست‌شان آلوده شود و برای همین، کارهای کثیف را اشخاص دیگری برای‌شان انجام می‌دهند. هادلی خیلی آدم باهوشی نیست، ولی قواعد بازی‌اش را خوب بلد است. کاری را که به تو می‌گویند بکن، اسم رئیس زندان را از قضایا دور

پست و شیطان‌صفت و ظالم یک جا جمع می‌کند: ساموئل نورتون. او آنتاگونیست اصلی، و عروسک‌گردانی است که نخ‌های ندامتگاه شاوشنک را می‌کشد. نورتون از ابتدا، و حتی قبل از شهادت تامی به بی‌گناهی اندی، می‌دانست که او بی‌گناه است. چرا این حرف را می‌زنم؟ خوب، اگر شما واقعاً یک نفر را قاتل بدانید، آیا حاضرید زمان زیادی را در دفترتان با او تنها بمانید؟ اعتماد می‌کنید که همه‌ی حساب و کتاب‌هایتان را به او محول کنید؟ من که نه، ولی شاید فقط من این طور باشم.

در هر حال، نورتون زندگی اندی را در دستان خودش نگه می‌دارد و رهایش نمی‌کند. اندی او را بدل به مرد خیلی پولداری کرده و هرچه بیش‌تر کنار او باشد، پولدارتر هم خواهد شد. تا وقتی که سرنوشت همه چیز دست نورتون باشد، اندی نمی‌تواند جای دیگری برود.

وقتی نورتون دستور کشتن تامی را می‌دهد، سرانجام اندی پی می‌برد: تا وقتی نورتون آن‌جاست، او هم همان جا خواهد بود. تغییر دیگری صورت گرفته است. در داستان بلند کینگ، تامی به زندان دیگری منتقل می‌شود، یا دست کم نورتون این را می‌گوید و رد به عنوان راوی هرگز حدس دیگری نمی‌زند. اما اگر می‌خواهید مرگ نورتون را قابل توجیه کنید، او باید تامی را بکشد. این واقعاً نقطه عطف نورتون است. تا آن موقع او ظالم بود، اما از لحظه‌ی کشتن تامی دیگر به مظهر شرارت تبدیل می‌شود. چون در داستان اصلی، نورتون از این مرز نمی‌گذرد، مستحق مرگ هم نمی‌شود. صرفاً ورشکست می‌شود و استعفا می‌دهد.

اما در فیلم‌نامه، او از این مرز عبور می‌کند، و زمانی که خودش را می‌کشد ما احساس می‌کنیم که عدالت به اجرا درآمده است. من همیشه بر این عقیده بوده‌ام که اگر قرار است در مسیری حرکت کنید، باید تا ته خط را بروید. نازک نارنجی نباشید، نگران فکر مردم درباره‌ی‌تان نباشید، تنها دغدغه‌تان باید هرچه بهتر کردن داستان باشد. خلاصه این که، اگر می‌خواهید یک شخصیت شریر خلق کنید، یک شریر درست و حسابی و واقعاً شیطانی درست کنید.

یک شریر بزرگ همیشه نوچه‌ای هم همراه دارد. بایرن هادلی مردی بی‌رحم است؛ باید هم باشد، چون او سردسته‌ی زندان‌بان‌های یک ندامتگاه است. بالادستی‌ها نمی‌خواهند دست‌شان آلوده شود و برای همین، کارهای کثیف را اشخاص دیگری برای‌شان انجام می‌دهند. هادلی خیلی آدم باهوشی نیست، ولی قواعد بازی‌اش را خوب بلد است. کاری را که به تو می‌گویند بکن، اسم رئیس زندان را از قضایا دور

نگه‌دار، و هیچ رحمی نشان نده.

اما هادلی واقعاً هرگز تهدید یا مانع مستقیمی برای اندی نیست. او یک جور احترام با اکراه هم برای بانکدار همسرکش قائل است، اما اگر هری نقطه ضعفی در مقابل او نشان دهد، مسلماً او را هم از ضرب شستش محروم نخواهد گذاشت. این جا هم تفاوت دیگری بین اثر اولیه و فیلم‌نامه وجود دارد. در داستان بلند، هادلی دچار حمله‌ی قلبی شده و بازنشسته می‌شود. درست مثل قضیه‌ی تعدد رئیس زندان‌ها، این جا هم چند سرزندان‌بان روی کار می‌آیند. در این جا هم دارابانت از همان تکنیک استفاده می‌کند و همه‌ی سرزندان‌بان‌ها را توی یک نفر ترکیب می‌کند. بله، بایرن هادلی. او هم مستوجب عقوبت است، آن هم شدیدترین نوعش. وقتی پلیس او را بازداشت می‌کند، شما می‌دانید که دیر یا زود او هم از جایی مثل شاوشنک سردرخواهد آورد. نیازی به گفتن نیست، که باقی زندانی‌ها احتمالاً چندان به او خوش‌آمد نخواهند گفت. آه، عدالت.

دارابانت از یک آنتاگونیست برای رفع آنتاگونیستی دیگر استفاده کرد. این هادلی بود که باگز دایموند را تا سرحد مرگ مورد ضرب و شتم قرار داد. خواهرها یک مشکل حسابی برای اندی بودند و می‌توانستند موجب مرگش شوند. برای پیشرفت داستان باید آن‌ها کنار زده می‌شدند. یک بار دیگر، به کلمه‌ی کلیدی بازمی‌گردیم: عدالت. در این جا ما سه نیروی آنتاگونیستی داریم که نابودی هر کدام‌شان با آن چه در داستان اصلی آمده متفاوت است. بیش از یک بار این را گفته‌ام و باز هم خواهم گفت که شما هیچ دینی به منبع اولیه ندارید. در این جا نمونه‌هایی از تغییرات متن اصلی در فیلم‌نامه‌ی اقتباسی را فهرست کرده‌ام.

ریتا هیورث و رهایی از شاوشنک	رهایی از شاوشنک
الیس ردینگ یک ایرلندی سفید پوست است.	الیس ردینگ آفریقامریکایی است.
شخصیت اصلی رد است.	شخصیت اصلی هری است.
نقب تونل اندی بیست‌وهفت سال طول می‌کشد.	نقب تونل اندی کمی بیش از نوزده سال طول می‌کشد.
شخصی نامعلوم به یک نگهبان پول می‌دهد تا باگز را کتک بزند.	هادلی و مرت، تا سرحد مرگ باگز را می‌زنند تا دست خواهرها را از اندی کوتاه کنند.

چند رئیس زندان به شنک می‌روند.	فقط یک رئیس زندان وجود دارد: نورتون.
چند سرزندان‌بان به شنک می‌روند.	فقط یک سرزندان‌بان وجود دارد: هادلی.
بروکس هاتلن کتابدار است.	بروکس هاتلن هم کتابدار و هم صاحب کلاغ است.
هادلی دچار حمله‌ی قلبی شده و بازنشسته می‌شود.	پلیس هادلی را بازداشت می‌کند.
نورتون استعفا می‌دهد.	نورتون با شلیک گلوله به سرش، خودکشی می‌کند.
اندی یک مدت هم‌سلولی دارد.	اندی هرگز هم‌سلولی ندارد.
اندی قبل از به زندان رفتن، یک هویت جعلی درست می‌کند تا بتواند بخشی از پولش را حفظ کند.	اندی به این دلیل هویت جعلی درست می‌کندکه بر روی درآمدهای غیرقانونی نورتون سرپوش بگذارد.
رویای اندی این است که در صورت بیرون رفتن، هتلی در زیهاتانیو را بگرداند.	اندی می‌خواهد که اگر بیرون رفت در زیهاتانیو کسب و کار کرایه دادن وسایل ماهی‌گیری راه بیندازد.
در دوران رد چند فرار از زندان صورت می‌گیرد.	فقط یک فرار از زندان انجام می‌شود که آن هم اندی است.
پایانش با نشستن رد در اتوبوس به مقصد مرز است.	پایانش با دوباره به هم رسیدن رد و اندی است.
بعد از کتک خوردن باگز، خواهرها دست از سر اندی برنمی‌دارند.	بعد از کتک خوردن باگز، خواهرها هم دست برمی‌دارند.
رؤسای زندان با فروش مواد مخدر به زندانی‌ها (و اعمالی دیگر) پول درمی‌آورند.	درآمد غیرقانونی اصلی نورتون، از برنامه‌ی «درون به بیرون»اش است.

این‌ها تنها چند نمونه‌اند و به هیچ وجه فهرست جامعی از همه‌ی تغییرات محسوب

نمی‌شوند. چنان فهرستی آن‌قدر طولانی می‌شد که شما برای خواندنش باید ده، دوازده باری به خودتان استراحت می‌دادید و دوباره برمی‌گشتید. حالا، بیایید ادامه بدهیم.

۴- اندی چگونه به شیوه‌ای جالب، نامنتظر، و نامعمول به خواسته‌اش می‌رسد؟

می‌دانیم که اندی با نقب تونلی در دیوار و پانصد متر سینه خیز رفتن توی مدفوع و ادرار و استفراغ و باقی چیزهای دوست‌داشتنی توی لوله‌های فاضلاب از شاوشنک فرار می‌کند. او همه‌ی پول‌ها را از حساب‌های جعلی بانکی درمی‌آورد و بعد از آن به خوبی و خوشی در زیهاتانیو زندگی می‌کند. وقتی به اوج می‌رسیم، بایستی برگردیم و ببینیم این اتفاق چگونه رخ داده است. این یکی از آن پایان‌هایی است که وقتی فیلم تمام می‌شود و به آن فکر می‌کنیم، منطقی به نظر می‌رسد.

چیزهایی که زمانی بی‌اهمیت به نظر می‌رسیدند حالا در جای درست‌شان در پازل بزرگ داستان قرار می‌گیرند. در پایان، به جای آن‌که احساس فریب‌خوردگی بکنیم، می‌زنیم روی پیشانی‌مان و می‌گوییم «خدایا، عجب احمقی بودم. باید متوجه‌اش می‌شدم!» حقیقت این است که ما احساس فریب‌خوردگی نمی‌کنیم. اگر این طور می‌شد، نتیجه‌ی داستان‌گویی اشتباه می‌بود؛ در واقع، ما با دیدن این که همه چیز به شیوه‌ای خلاف انتظار ما پایان گرفت، احساس وجد می‌کنیم. در عین حال، حالا که همه چیز به نتیجه رسیده، متوجه می‌شویم که تمام مدت همه چیز به این سمت اشاره داشت. ما نابینا و گمراه بودیم که نفهمیده بودیم. تقصیر ما بود. همین شکل تاثیر را در چرخش موفق پرده‌ی سوم فیلم‌هایی نظیر **مظنونین همیشگی** و **حس ششم** هم شاهدیم.

هر دوی این فیلم‌ها زمانی را صرف بازگشت به عقب و توضیح پایان‌بندی می‌کنند، یا دقیق‌تر این‌که، حافظه‌ی تماشاگرها را احیا می‌نمایند. ما فلاش‌های سریعی می‌بینیم که توضیح می‌دهند چه طور و چرا همه چیز این شکلی شد. اما **شاوشنک** قشنگ وقت می‌گذارد. این داستان تا به این لحظه با حوصله پیش رفته و دلیلی وجود ندارد که حالا این روند تغییر کند. در طول فیلم رد راهنمای ما بوده، و دارابانت تا انتها او را به راهنمایی ما می‌گمارد. فیلم‌ها معمولاً با حل و فصل داستان شخصیت اصلی تمام می‌شوند و **شاوشنک** هم از همین دسته است، ولی این داستان رد هم هست. او کسی است که در پانزده دقیقه‌ی پایانی فیلم ما را همراهی می‌کند.

۵- با پایان داستان به این شیوه، سعی در گفتن چه چیزی وجود دارد؟

تا به حال چند بار در این فصل پاسخ این را داده‌ام، اما برای آخرین بار هم ارزش تکرار دارد. هیچ‌کس بهتر از اندی این را بیان نکرده: «امید چیز خوبیه، شاید بهترین

چیزه، و هیچ چیز خوبی هیچ‌وقت نمی‌میره.» **شاوشنک** به ما می‌گوید که اگر امیدتان را حفظ کنید، هرچیزی قابل دستیابی است و اگر امیدتان را از دست بدهید، زندگی تمام است.

۶ـ داستان چگونه گفته می‌شود؟

راوی **شاوشنک** رد است. خیلی از مدرسین فیلم‌نامه‌نویسی روایت‌گویی[1] صدا روی تصویر را تایید نمی‌کنند. دلیلش این است که آن‌ها همگی آدم‌های بدبخت و بدجنسی هستند. نه، در واقع روایت‌گویی صدا روی تصویر می‌تواند شدیداً آزارنده باشد و به فیلمی پرگو منتهی شود که به تماشاگران اجازه‌ی رسیدن به حل و فصل خودشان براساس تصویر را نمی‌دهد (کاری که همه‌ی فیلم‌ها باید انجام دهند). اما من از طرفدارهای اجرای صحیح صدا روی تصویر هستم؛ از همان جنسی که در روایت‌گویی اثر فوق‌العاده‌ی کینگ و دارابانت، **شاوشنک**، استفاده می‌شود. هدف روایت‌گویی این نیست که به شما بگوید چه چیزی دارد روی پرده‌ی سینما اتفاق می‌افتد، بلکه اضافه‌کردن چیزی است به آن چه تا به حال دیده و فهمیده‌ایم.

این طور در نظرش بگیرید. توی رستوران به شام خوردن نشسته‌اید و یک ارکستر زهی سه نفره هم موسیقی اجرا می‌کنند. شما و همراه عزیزتان دارید از شب رمانتیک لذت می‌برید؛ این شبی است که شما هرگز فراموشش نخواهید کرد. یا دست کم چیزی است که وقتی همراه‌تان بعدها گلایه کرد که هرگز بیرون نمی‌بریدش، می‌توانید به عنوان چماق از آن استفاده کنید. پیشخدمت دسر مخصوص رستوران را می‌آورد و شما هم قبلاً یک حلقه‌ی نامزدی خوشگل توی آن کار گذاشته‌اید. همه چیز دارد مطابق نقشه پیش می‌رود. پیشخدمت دارد دسر را روی میز می‌چیند که ـ شتلق!

ویولونیست بدصداترین نت ممکن برای گوش آدمی را به صدا درمی‌آورد. این صدا باعث می‌شود که متصدی نوشیدنی، یک بطری را روی دسر توی دست‌های پیشخدمت شما بیندازد و نتیجه‌ی دو ماه حقوق شما قل می‌خورد روی زمین.

نکته این است که اگر آن ویولونیست لعنتی اشتباهی آن نت را نمی‌زد، شما هرگز متوجه حضورش نمی‌شدید. تمام تلاش‌های او صرفاً شبی فوق‌العاده را برای شما به بار می‌آورد. کار یک راوی خوب هم همین است: کمک به خلق زیبایی و اصالت داستان با اضافه کردن درون‌نگری‌اش و موکد نمودن لحظه‌ها.

۷ـ شخصیت اصلی و دیگر شخصیت‌ها چگونه در جریان داستان دچار تحول

1. Narration

می‌شوند؟

بایرن هادلی: هادلی تحول چندانی را از سر نمی‌گذراند، ولی فهمیدن مثل بچه‌ها گریه کردنش وقتی پلیس‌ها می‌گیرندش، ارضاکننده است.

ساموئل نورتون: نورتون با جلو رفتن داستان، فسادش مرتب بیش‌تر می‌شود. او از حد یک ریاکار انجیل به دست، تا حد کسی که از زندانی‌ها برای پر کردن جیبش سوء استفاده می‌کند، و حتی قتل تامی به قصد محافظت از دارایی‌اش پیش می‌رود. در پایان، عقوبتش را هم می‌بیند و خودش را می‌کشد.

الیس «رد» ردینگ: رد پیشاپیش به خودش قبولانده که هرگز راهی برای بیرون رفتن از شاوشنک ندارد. حتی بدتر از آن، فکر می‌کند اگر بیرون برود هم سرنوشت‌اش مشابه بروکس هاتلن خواهد شد. او در زندان ریشه دوانده. با کمک اندی، او امیدش را باز می‌یابد، نادرستی نظراتش را ثابت می‌کند، و هیجانی را احساس می‌کند «که فقط یک انسان آزاد می‌تواند احساس کند.»

گروه دوستان (هی وود، اسکیت، فلوید، جیگر، ارنی، اسنوز): هیچ تغییر بنیادینی روی نمی‌دهد، ولی تاثیر اندی باعث نزدیک‌تر شدن آن‌ها به هم و کمی بیش‌تر احساس آدمیزاد کردن نسبت به خودشان می‌شود.

اندی دوفرین: اندی طیف کاملی از تحولات روحی و معنوی را تجربه می‌کند. در ابتدا، در دادگاه قتل، اندی هیچ کاری برای دفاع از خودش نمی‌کند. نه احساسی از خودش بروز می‌دهد و نه تقاضای فرجام می‌کند و نه اشکی می‌ریزد. هرگونه ابراز احساسی به هر طریقی می‌توانست کمکش کند. وقتی به شاوشنک می‌آید، حتی وضعیتش را انکار هم نمی‌کند. نه به گریه می‌افتد و نه از این وضع عصبانی می‌شود، بلکه به سادگی قبولش می‌کند. تنها زمانی که سال‌ها بعد فرصتی برای آزادی می‌یابد (به واسطه‌ی اطلاعات جدید تامی)، نقشی فعال به خود می‌گیرد و در مقابل نورتون می‌ایستد؛ که البته منجر به مرگ تامی و لحظه‌ی تاریک روح اندی می‌شود.

اندی همسرش را نکشته، ولی وقتی به گذشته نگاه می‌کند، خودش را در مقابل آن چه به سر او آمده، مسؤول می‌داند. گویی نوزده سال گذشته او به همین فکر می‌کرده است. تنها یک کار می‌توان کرد، تنها یک راه برای فرار از همه‌ی چیزهایی وجود دارد که روی سرش خراب می‌شوند، تنها یک راه برای ریشه ندواندن او در زندان وجود دارد. فرار. همه چیز را پشت سرگذاشتن و رفتن به جایی بدون حافظه/خاطره. و در پایان، بالاخره توان این کار را پیدا می‌کند.

پس مهم‌ترین درس‌هایی را که از این فصل گرفتیم، با هم مرور می‌کنیم: قصدتان نباید تقلید داستان، که بهتر ساختن آن باشد. امور انتزاعی را ملموس کنید. صرف حضور شخصیت‌های جذاب نباید اقناع‌تان کند، ما فقط ۱۲۰ صفحه برای گفتن قصه‌مان در اختیار داریم و شخصیت‌هایمان وقت صرفاً جذاب بودن را ندارند. عادات جذاب شخصیت‌هایتان را به اعتیادهای محض تماشاگران تبدیل کنید، تا وقتی آن‌ها را روی پرده می‌بینند، بی‌صبرانه منتظر دُز بعدی شوند.

از ایجاد تغییر در منبع اولیه نترسید. در واقع، اقتباس دارابانت چند صفحه‌ای طولانی‌تر از داستان بلند اصلی است. ستون فقرات داستان را پیدا کنید و مهره‌هایی را که می‌خواهید حفظ‌شان کنید، برگزینید. آن نویسنده‌ی دیگر چارچوبی برای شما تهیه کرده که یک نقطه شروع است. از آن نقطه شروع همچون تخته‌ی پرش استفاده کنید و راه خودتان را بروید. ما همه کتاب‌هایی خوانده و فیلم‌هایی دیده‌ایم که بعدشان گفته‌ایم: «بهتر می‌شد اگر...»

زیبایی این روند همین است: شما «می‌توانید» بهترش کنید. فیلم‌های تمام شده دیگر امکان تعمیر ندارند، ولی داستان‌های بلند انتظار شما را می‌کشند. داستان‌های بلند فرصت شما برای گرفتن یک قصه‌ی خوب و تبدیلش به یک فیلم‌نامه‌ی عالی هستند. پس با سرعت تمام، پیش به سوی کتابخانه، ای گروه جوان.

هفتِ بزرگ: رهایی از شاوشنک

۱- شخصیت اصلی کیست؟

اندی دوفرین.

۲- خواسته/ نیاز/ میل اندی چیست؟

خواسته‌ی اندی آزادی و بازگرداندن زندگی‌اش است. او همچنین می‌خواهد استقامت بورزد و امیدش را زنده نگه دارد.

۳- چه کسی/ چه چیزی مانع از دستیابی او به خواسته‌اش می‌شود؟

نورتون، خواهرها، شنک، باور خودش که به طریقی بابت کشته شدن همسرش مقصر بوده و مستحق مجازاتی است که دارد می‌کشد.

۴- اندی در پایان چگونه به شیوه‌ای نامنتظر، جالب، و نامعمول به خواسته‌اش می‌رسد؟

تونلی در دیوار می‌کند، در یک لوله‌ی فاضلاب می‌خزد، حساب‌های جعلی

درست کرده برای نورتون را برداشت می‌کند، و به مکزیک می‌رود.
۵- با پایان داستان به این شیوه، سعی در گفتن چه چیزی وجود دارد؟
اگر امیدتان را از دست بدهید، از قبل بازنده‌اید. «امید چیز خوبیه، شاید بهترین چیزه، و هیچ چیز خوبی هیچ وقت نمی‌میره.»
۶- داستان چگونه گفته می‌شود؟
در بیش‌تر قسمت ها با ترتیب زمانی، همراه با یک راوی و چند فلاش بک.
۷- شخصیت اصلی و دیگر شخصیت‌ها چگونه در جریان داستان دچار تحول می‌شوند؟
به صفحات قبل نگاه کنید.

نمودار صحنه‌ای

حقیقت، دروغ‌ها، و ساختارهای جانشین

نمونه‌ی موردی: راشومون

در هر فرم هنری، هستند کسانی که با قواعد می‌جنگند، مانند پیکاسو و دالی در دنیای نقاشی و هنرمندان جَزِ «فری -فُرم»[1] در دنیای موسیقی. آن‌ها عامدانه با پارامترهای تثبیت شده‌ی درون فرم هنری‌شان مخالفت کرده و تغییرشان می‌دهند. این افراد با پس زدن حدود، هم توانایی‌های خودشان را پیش‌تر می‌برند و هم اجازه‌ی رشد و تغییر به آن فرم هنری می‌دهند. اما برای شکستن قواعد، ابتدا باید در آن‌ها ماهر شوید. شما باید آگاهی و تبحر کاملی نسبت به قواعد و عرف‌های فرم هنری‌تان به دست آورید در غیر این صورت آن چه خلق می‌کنید تنها اعترافی به این است که درک درستی ندارید یا این که ناتوان از کار کردن در فرم‌های تثبیت شده‌ی رسانه‌تان هستید. نقاشی که نمی‌تواند طراحی منظره بکند و هیچ درکی از نور و سایه و ترکیب‌بندی ندارد، ولی می‌تواند یک منگوله‌ی صورتی به کاسه‌ی توالت بچسباند و اسمش را بگذارد «هنر»، جزء شیادهایی است که معمولاً فقط در یک چیز خیلی استعداد دارند: پنهان کردن این که واقعاً کیست‌اند. و وقتی نقاب از چهره‌ی این «نابغه‌ها»ی کشف نشده برمی‌دارید، به دنیا

---

۱. free-form: بدون فرم.

ثابت می‌شود که کشف نشده بودن آن ها دلیل خوبی داشته: لیاقتش را نداشته‌اند.

آکیرا کوروساوا کارگردانی بود که همواره به بازی با قواعد متعارف، به ویژه قواعد فیلمسازی غربی، علاقمند بود. اما در عین حال او هنر و فن کارگردانی را هم درحد کمال می‌دانست. حتی اگر از فیلم‌های او لذت نبرید، شیوه‌ی استفاده‌ی او از دوربین را تحسین خواهید کرد. کوروساوا در تکنیک‌ها، فرم‌ها، کارکردها، و سبک‌های حرفه‌اش استاد بود. زمانی که او به این حد از توانایی رسید، به خودش اجازه داد تا باقی عمرش را به کنکاش در دیگر سبک‌های ساختاری بپردازد.

صبر کنید! چرا ما داریم درباره‌ی کوروساوا حرف می‌زنیم؟ خوب، فقط به خاطر این که فیلم **راشومون** او احتمالاً معروف‌ترین اقتباس قرن بیستم از داستان کوتاه است. به علاوه، این اقتباس از الگوهای هالیوودی تبعیت نکرده و به همین خاطر مشهور شد. قصه‌ی فیلم کوروساوا، تلفیقی از دو داستان از ریونوسوکه آکوتاگاواست: **راشومون** و **در بیشه**.

راشومون داستان خدمتکاری است که شغلش را از دست داده، و به دنبال مجموعه‌ای از فجایع در کیوتوی آن زمان، اربابی پیدا نمی‌کند: «در چند سال گذشته، بلاهای زیادی بر شهر توکیو نازل شده - زلزله، گردباد، آتش‌سوزی، و کیوتو تا حد زیادی ویران شده بود.» راهزن‌ها و دزدها شهر و حومه‌ی آن را اشغال می‌کنند.

خدمتکار داستان، از باران به راشومون پناه می‌برد، که بزرگ‌ترین دروازه‌ی کیوتو است، ولی در سال‌های اخیر مخروبه شده است. او در بحر تفکر درباره‌ی زندگی‌اش فرو می‌رود. آیا باید راهی برای یک زندگی شرافتمندانه پیدا کند، یا بدل به یک دزد شود؟ سردش می‌شود و تصمیم می‌گیرد در برج بالای دروازه بخوابد. در آن‌جا پیرزنی را می‌بیند که موی سر مردگان را می‌چیند تا کلاه گیس درست کند. پیرزن می‌گوید اگر این کار را نکند از گرسنگی خواهد مرد. خدمتکار او را سرزنش کرده و لباس‌هایش را می‌دزدد و می‌گوید: پس اگر من هم از تو بدزدم اشکالی ندارد. اگر این کار را نکنم گرسنه خواهم ماند.»

کوروساوا تنها کمی از عناصر و محل وقوع قصه را از این داستان کوتاه می‌گیرد. پی‌رنگ معروف چند چشم‌اندازی و ساختار فیلم او نه از داستان کوتاه **راشومون** بلکه از یکی دیگر از داستان کوتاه‌های ریونوسوکه گرفته شده، به اسم **در بیشه**. **در بیشه** درباره‌ی دادگاه مربوط به قتلی است که طی آن هر شخصی بخش خودش از قصه را بازگو می‌کند.

هیزم‌شکن می‌گوید که جسد مقتول را در جنگل پیدا کرده. او کسی بوده که به پلیس گزارش داده است. کاهن شهادت می‌دهد که روز قبل، مقتول را دیده که با همسرش به سفر می‌رفته. به گفته‌ی او، مرد یک شمشیر، یک اسب، یک کمان، و یک ترکش تیر همراه داشت. پلیسی که تاجومارو، راهزن متهم به قتل مرد را دستگیر کرده، داستان چگونه دستگیر کردن راهزن را بازگو می‌کند. او تاجومارو را افتاده کنار رودخانه‌ای یافته، که احتمالاً از روی اسب مسروقه‌اش زمین خورده بود. اما در واقع تاجومارو از آب آلوده‌ای نوشیده و بیمار شده است. مادر همسر مقتول، از مرگ دامادش متاثر، ولی بیش‌تر نگران دختر گم‌شده‌اش است (که هنوز به دادگاه وارد نشده).

بعد نوبت به شهادت تاجومارو می‌رسد. او به کشتن مرد اعتراف می‌کند، ولی نمی‌داند که زن کجاست. پس به سراغ شوهر رفته، و ادعا کرد که گنجینه‌ای از شمشیرها و آینه‌های عالی را در جایی پنهان کرده، و مرد می‌تواند برای ارزان خریدن آن‌ها به دنبال او بیاید. سپس مرد را غافلگیر کرده، از پا درآورده، و به درختی او را طناب پیچ کرد. بعد به سراغ زن رفت و گفت شوهرش ناگهان بیمار شده، و با این حقه او را به دنبال خود کشید. وقتی زن شوهرش را دید، با یک شمشیر کوتاه به تاجومارو حمله کرد. به گفته‌ی تاجومارو او دلیرانه مبارزه کرد، ولی زورش نمی‌رسید. پس به گفته‌ی تاجومارو، مردها مبارزه کردند و در نهایت شوهر کشته شد. اما زن فرار کرده بود. تاجومارو شمشیر، اسب، و تیر و کمان مرد را دزدید و گریخت.

حالا بیوه قدم جلو می‌گذارد. او را در معبدی پیدا کرده‌اند. او غش کرد و وقتی به هوش آمد، شوهرش با همان بیزاری سابق به او خیره شده بود. او شمشیر کوتاه را پیدا کرد. اگرچه دهان شوهرش با برگ پر شده بود، ولی او قسم خورد که چشمان مرد به او می‌گفته «مرا بکش!» برای همین، او هم شمشیر را در سینه‌ی مرد فرو کرده و خودش دوباره بیهوش شده است. وقتی به هوش آمده، چندبار سعی کرده خودش را به طرق مختلف بکشد، اما نتوانسته. به معبد پناه برده و پلیس در آن‌جا او را پیدا کرده است.

آخرین شهادت مربوط به مقتول است، که از طریق یک واسطه (مدیوم) صورت می‌گیرد. به گفته‌ی او، همسرش به تاجومارو التماس کرده که شوهر را بکشد. به تاجومارو برخورده، و از شوهر پرسیده که با زن چه بکند. «می‌خواهی چه کارش کنم؟ بکشمش یا زنده‌اش نگه دارم؟» زن به جنگل فرار می‌کند. تاجومارو دست‌های شوهر را باز کرده، سلاح‌های او را می‌دزدد و می‌رود. شوهر شمشیر کوتاه را پیدا کرده و به سینه‌ی خودش می‌کوبد. کمی پیش از فرو رفتن او در تاریکی، احساس کرده که کسی شمشیر را از

سینه‌اش بیرون می‌کشد.

چه کسی حقیقت را می‌گوید؟ حقیقت چیست؟ موضوع داستان کوتاه **در بیشه** و فیلم **راشومون** همین است. هر دو اثر، به مسأله‌ی نقطه‌ی دید می‌پردازند و به این ترتیب می‌گویند که شاید واقعیت نزد هرکس متفاوت با فرد دیگر باشد و در نتیجه اصلاً چیزی به اسم حقیقت عینی وجود نداشته باشد. به علاوه، چون فیلم کوروساوا اقتباس مطلقاً وفاداری نیست، این کارگردان بزرگ ژاپنی تغییرات بیش‌تری در متن ایجاد کرده تا به ابهام بیفزاید.

در داستان **در بیشه** شخصیت‌هایی وجود دارند که آشکارا دروغ می‌گویند. کاری که کوروساوا برای پیچیده‌تر کردن اوضاع کرده، این است که داستان این شخصیت‌ها را از یک نقطه دید دیگر بیان می‌کند. یک هیزم‌شکن، یک کاهن، و یک مرد عامی از باران به زیر راشومون پناه آورده‌اند. هیزم شکن و کاهن در دادگاه حاضر بودند و شهادت داده‌اند. اما مرد عامی چیزی از ماجرا نمی‌داند. برای همین، هیزم‌شکن و کاهن آن چه دیده و شنیده‌اند را برای او بازگو می‌کنند. در نهایت، هیزم‌شکن می‌گوید که همه‌ی داستان‌ها دروغ است. او آن چه واقعاً اتفاق افتاده را دیده است.

اما او قبلاً دروغ گفته، پس چطور می‌توانیم چیزی را که حالا می‌خواهد بگوید باور کنیم؟ مرد عامی درباره‌ی خنجری می‌پرسد که به گمانش هیزم‌شکن آن را دزدیده. هیزم‌شکن جواب می‌دهد تا حدی به خاطر خنجر بوده که مجبور به دروغ گفتن شده. هرچند ما هرگز مطمئن نمی‌شویم که هیزم‌شکن خنجر را برداشته، ولی قویاً می‌شود این طور نتیجه گرفت. کاهن در حال از دست دادن ایمانش نسبت به انسان‌هاست. او دیگر نمی‌تواند هیچ حرفی را باور کند. مرد عامی صرفاً اوضاع را و دروغ‌گویی آدم‌ها را پذیرفته است.

چرخش دیگری نسبت به داستان اولیه‌ی **راشومون**، این است که آن‌ها در آن طرف دروازه یک نوزاد سرراهی پیدا می‌کنند. مرد عامی لباس‌های نوزاد را می‌دزدد. هیزم‌شکن شدیداً ناراحت می‌شود، ولی مرد عامی می‌گوید هیزم‌شکن هم از او بهتر نیست، او هم دروغ‌گو و دزد است. در این جا توازی‌هایی با داستان اصلی و قسمت مربوط به پیرزن مو دزد و واکنش خدمتکار وجود دارد. هیزم‌شکن تصمیم می‌گیرد بچه را با خود ببرد و می‌گوید که خودش شش بچه دارد و یکی بیش‌تر زندگی‌اش را بدتر از این نمی‌کند. این حرکت، ایمان کاهن به انسانیت را احیا می‌کند.

به لحاظ عناصر ساختاری کلی، **راشومون** از ساختار سه پرده‌ای کلاسیک هالیوود

پیروی نمی‌کند. نه شخصیت اصلی وجود دارد، نه شخصیت شریر، نه هدفی که خواسته/نیاز/میل باشد و در نتیجه نه پیروزی (یا شکستی) در نهایت کار. هدف این فیلم این نیست که تماشاگرها را با آن احساس گرم مبهم به خانه بفرستد، بلکه می‌خواهد به فکر وادارشان کند.

برخلاف اغلب داستان‌های هالیوودی، از پایان‌بندی قطعی خبری نیست، بلکه به شدت مبهم بوده و ماهیت حقیقت را زیر سوال می‌برد.

با این وجود، می‌شود گفت که هفتِ بزرگ هنوز هم کارآیی دارد. شاید نشود این پرسش‌ها را به کل داستان نسبت داد، ولی می‌شود برای هرکدام از شهادت‌ها که کل فیلم را می‌سازند درنظر گرفت‌شان. مثلاً شهادت تاجومارو را درنظر بگیرید.

۱ـ شخصیت اصلی کیست؟

تاجومارو.

۲ـ خواسته‌ی تاجومارو چیست؟

تصاحب زن، و سپس او را به همسری «خودش» درآوردن.

۳ـ چه کسی/چه چیزی مانع از دستیابی او به خواسته‌اش می‌شود؟

شوهر.

۴ـ او چگونه به شیوه‌ای جالب و نامعمول به خواسته‌اش می‌رسد؟

شوهر را فریب می‌دهد، طناب پیچش می‌کند، و زن را هم فریب می‌دهد. با شوهر مبارزه کرده و او را می‌کشد تا بتواند زن را به همسری خودش درآورد.

۵ـ با پایان داستان به این شیوه، سعی در گفتن چه چیزی وجود دارد؟

عواقب هوس‌های عنان گسیخته از لذت ارضای این هوس‌ها، بزرگ‌تر و شدیدتر است.

۶ـ داستان چگونه گفته می‌شود؟

به روایت اول شخص، با فلاش بک.

۷ـ شخصیت اصلی و دیگر شخصیت‌ها چگونه متحول می‌شوند؟

تحول تاجومارو آن‌قدرها زیاد نیست، اما او قطعاً این را می‌آموزد که شکست‌ناپذیر نیست. او گرچه شوهر را شکست داد، ولی آب آلوده‌ی یک نهر او را از پادرآورد و آن‌قدر بیمارش کرد که دستگیر شد. جریمه‌ی درست او مرگ است، هرچند که او پشیمان نیست.

بله، فرزندان من، هفتِ بزرگ برای هرکدام از قصه‌های این افراد کارآیی دارد. دلیلش

هم این است که تک‌تک این قصه‌ها یک شخصیت اصلی با یک هدف/نیاز/میل دارند. داستان کلی البته این چنین نیست. این قصه حل و فصلی ندارد، درست مثل داستان کوتاه **در بیشه**. اما اکثر فیلم‌های عامه‌پسند امریکایی، نیازمند حل و فصل‌اند. این روزها، این قبیل ابهامات در داستان‌گویی را می‌شود در فیلم‌های به اصطلاح مستقل شاهد بود. هرچند که حتی اکثریت زیادی از فیلم‌های مستقل هم از ساختار سه پرده‌ای و قواعدش تبعیت می‌کنند. اما در قلمرو سینمای مستقل (که از بسیاری جهات واژه‌ی دیگری است برای فیلم‌های هنری کم بودجه) است که فضا، نیاز، و میل به این نوع به اصطلاح «فیلم‌های تجربی» مانند **راشومون** که به مسائل عمیق‌تر فلسفی و فکری می‌پردازند، وجود دارد.

از زمان اکران **راشومون** در ۱۹۵۰ بسیاری از فیلمسازها به مطالعه و حتی اقتباس از آن پرداخته‌اند. در سال ۱۹۶۴ اقتباسی از آن صورت گرفت به نام **تجاوز** که محل داستان **راشومون** را به غرب قدیم منتقل کرده بود. ویلیام شاتنر نقش کشیش، و پل نیومن نقش راهزن را بازی کرد. در یک ایستگاه قطار و در پناه باران، کشیش و یک معدنچی داستان را برای مرد مجرمی بازگو می‌کنند. فیلم اقتباسی بسیار مستقیم و بعضاً نما به نما مطابق فیلم کوروساوا است.

اخیراً هم جریانی از فیلم‌های موفق و وامدار **راشومون** به وجود آمده است. یکی از این فیلم‌ها که خلاف قواعد هالیوود ساخته شد و بر نسلی از فیلمسازان جوان تاثیر گذاشت، **قصه‌های عامه‌پسند**[1] بود. داستان این فیلم از چند نقطه دید و بدون حل و فصل روشنی روایت می‌شود (توی آن کیف چه چیزی وجود دارد؟). این فیلم از بعضی جهات، و نه تماماً، ناقض ساختار سه پرده‌ای است. داستان هر فرد کماکان ساختار سه‌پرده‌ای خودش را دارد. تمایزات در ترتیب زمانی و روایت‌گویی است. **قصه‌های عامه‌پسند** در زمان به جلو و عقب می‌رود تا وینسنت و جولز بتوانند در پایان فیلم زنده از کافه خارج شوند. یک عامل کلیدی در فیلم تارانتینو، قابل اعتماد بودن راوی است.

حالا که این فصل به پایان رسیده، بی‌جهت تصمیم نگیرید فیلم‌نامه‌ای بنویسید که ساختار، سبک، قواعد، و اصول فیلم‌نامه‌نویسی را زیر پا بگذارد، تا صرفاً بخواهید نشان دهید که چه نابغه‌ی هنرمندی هستید. هر چه تاکید کنم که پیش از تلاش برای ایجاد تغییر در قواعد، تبحر یافتن در آن چه قدر اهمیت دارد، باز هم کم گفته‌ام. بعضی آدم‌ها خیال می‌کنند چون شیوه‌ی پذیرفته شده‌ای برای انجام کاری وجود دارد، آن‌ها باید به

1. Pulp Fiction

شکل متفاوتی انجامش دهند. این نشانه‌ی نبوغ نیست، بلکه صرفاً نشان‌دهنده‌ی داشتن مشکلی جدی با مقوله‌ی قدرت است. اگر دل‌تان می‌خواهد خلاف جریان حرکت کنید، ولی آمادگی کلاً پذیرفته نشدن را هم داشته باشید.

دلیل وجود جریان، کارآیی آن است. ساختار سه پرده‌ای کلاسیک هالیوود با یک پروتاگونیست دوست‌داشتنی، روشی امتحان پس داده و مطمئن است که باعث فروش فیلم‌نامه می‌شود. این فیلم‌نامه‌ها به فیلم تبدیل می‌شوند و گاهی همین فیلم‌ها شما را تکان می‌دهند. در مواقع دیگر هم، شاید تکان دهنده نباشند، ولی دست کم، معمولاً سرگرم‌کننده‌اند.

بله، می‌دانم که همه دل‌شان می‌خواهد تله موش «بهتر»ی بسازند. ولی جناب اینشتین، آیا شما به جهان ثابت کرده‌اید که اول توانایی ساختن یک تله موش خوب و قابل اعتماد را دارید که واقعاً به درد بخور بودنش را ثابت کرده باشد؟

(بنا به ماهیت تجربی این فیلم، فرم آن واقعاً در نمودار صحنه‌ای نمی‌گنجد، و بنابراین در انتهای این فصل نموداری وجود ندارد).

۷

تلفیق شخصیت‌ها، به‌گزینی و فرمانده‌ی استثنایی

نمونه‌ی موردی: میون‌پرست

تاریخ چیز بی‌ثباتی است. مثل رمان یا آثار داستانی دیگر، تاریخ هم قابل تفسیر است. آیا شرح وقایع تاریخی واقعاً معتبر هستند؟ چه کسانی این شرح‌ها را نوشته‌اند؟ منظور اصلی‌شان چه بوده؟ نقطه دید نویسنده چه بوده است؟

هیچ انسانی نمی‌تواند تماماً بی‌طرف باشد، و چون ما انسان‌هاییم که تاریخ را ثبت می‌کنیم، هیچ شرحی از تاریخ نمی‌تواند تماماً بی‌طرف باشد.

هر زندگی‌نامه‌ای ذاتاً دارای جهت‌گیری است ـ یا له است و یا علیه ـ پس چیزی به اسم زندگی‌نامه‌ی کاملاً منصفانه وجود ندارد. در مورد خود زندگی‌نامه‌ها که دیگر مسلماً این طور است. آن‌ها حتی تحریف شده‌اند. حتی چشم دوربین هم همیشه نمی‌تواند چیزها را به وضوح ببیند. در مسابقات فوتبال صحنه‌ی اَفساید را می‌توانید از پنج زاویه‌ی متفاوت ببینید. در چهار تا از این زاویه‌ها به نظر می‌رسد که دریافت‌کننده‌ی توپ، یک قدم جلوتر بوده، ولی در زاویه‌ی پنجم معلوم می‌شود که یک متر هم عقب‌تر بوده است. حق با کیست؟

پرسپکتیوها متفاوت‌اند، نقطه دیدها متغیرند، و جانبداری جای خودش را در

داستان‌گویی باز می‌کند، و نتیجه‌ی نهایی محصولی ناکامل است. البته هستند چیزهایی که از راست و دروغ‌شان در تاریخ اطمینان داریم: آلمان در جنگ جهانی دوم پیروز نشد، جرج واشینگتن اولین رئیس جمهور ایالات متحده بود، و از این چیزها. پس ما نقاط ارجاع مطمئنی هم برای کار داریم. می‌توانید حتی به این نقاط، سکوی پرتاب بگویید. ولی ما باید شکاف‌های میان این سکوها، یعنی فواصل میان چیزهایی که می‌دانیم درست‌اند و چیزهایی که از صحت‌شان اطمینان نداریم، را پر کنیم. زندگی‌نامه‌ها این گونه نوشته و کتاب‌های تاریخ به این ترتیب تالیف می‌شوند.

اگر منبع اولیه‌ی شما براساس یک شخصیت تاریخی یا واقعه‌ی تاریخی پژوهش شده باشد که توافق جهان شمولی در مورد اعتبارش وجود داشته و به لحاظ دراماتیک هم جذاب باشد، آن وقت شما شرایط خوبی دارید. نمونه‌های زیادی از این دست وجود دارند. **پتن**، **همه‌ی مردان رئیس جمهور**، و **سیزده روز** نمونه‌هایی عالی از فیلم‌های تاریخی/ زندگی‌نامه‌اند که از حقیقت فاصله نگرفته‌اند و کماکان تماشای‌شان لذت‌بخش است. در واقع، در بهترین انواع این داستان‌ها، ما در پس ذهن‌مان می‌دانیم که نتیجه چه خواهد شد، ولی باز هم درگیر کنش شده و درباره‌ی آخر کار سوال می‌کنیم. مثلاً در **سیزده روز**، من می‌دانستم که روس‌ها جنگ هسته‌ای علیه ایالات متحده شروع نکردند، اما باز هم آن‌قدر درگیر تنش دراماتیک کاخ سفید کندی شدم که احساس می‌کردم امکان دارد واقعاً یک جنگ هسته‌ای راه بیفتد. این سناریوی آرمانی است که در آن عوامل و شخصیت‌های تاریخی آن قدر جذاب باشند که کافی است شما دراماتیک‌ترین‌شان را انتخاب کنید و داستان را همان‌طور که واقعاً اتفاق افتاده، و مطابق قواعد اقتباسی که در این کتاب خوانده‌اید، بیان کنید.

متاسفانه، بیشتر داستان‌های تاریخی/ زندگی‌نامه‌ای به راحتی در ساختار دراماتیک سه‌پرده‌ای جا نمی‌گیرند. بدون مقدار زیادی انطباق و فشرده‌سازی و خلاصه کردن، از بیش‌تر این داستان‌ها فیلم‌های خوبی درنمی‌آید. خیلی وقت‌ها به لحاظ دراماتیک تخت هستند. به علاوه، اغلب منبع اولیه‌ی شما آن‌قدر به وضوح تحریف شده که تمییز حقیقت از تخیل در آن محال است. وقتی از نقطه دید اقتباس‌گر به موضوع نگاه کنید، واقعاً فقط یک راه برای به حداقل رساندن عناصر نامطلوب وجود دارد. به هیچ وجه نباید مدعی ترسیم کردن یک شرح دقیق تاریخی

از وقایع باشید، بلکه بایستی به طور روشن بیان کنید که کار شما صرفاً اقتباس داستان به صورت یک فانتزی تاریخی است.

مسلم است که یک داستان هالیوودی از واقعه‌ی تاریخی لزوماً باید دارای عناصر داستانی مشخصی باشد. دوست داشته باشید یا نه، گاهی وقایع تاریخی به لحاظ دراماتیک از هیجان چندانی برخوردار نیستند و باید برای تبدیل به یک فیلم سرگرم‌کننده کمی روی‌شان کار شود. بدون این‌که بخواهم از هالیوود دفاع کنم، باید بگویم که برای نوشتن فیلم‌نامه‌ای از روی آن چه اصطلاحاً به آن «حقیقت تاریخی» می‌گوییم، همیشه باید آزادی عمل خاصی وجود داشته باشد، مخصوصاً وقتی که از دشواری دراماتیزه کردن این قبیل وقایع یا شخصیت‌ها آگاهی داشته باشیم. بنابراین، من از طرفداران اصلی اصطلاح «فانتزی تاریخی» برای تعریف و اطلاق به این گونه بازگویی‌های هالیوودی از زندگی‌نامه‌ها و تاریخ هستم. فیلم **میهن‌پرست** نمونه‌ی خوبی از این ژانر اقتباس است.

اگر نه منبع اصلی، ولی یکی از منابع اصلی فیلم **میهن‌پرست**، کتاب **زندگی ژنرال فرانسیس ماریون** بوده است. این متن، زندگی‌نامه‌ای بود که در اصل توسط سرتیپ پیتر هوری، از دوستان و هم‌قطارهای قدیمی ژنرال ماریون نوشته شده بود. هوری نسبت به درستی دستور زبان یا نحوه‌ی داستان‌گویی‌اش اطمینان و رضایت کاملی نداشت. در نتیجه، از شخصی به اسم پارسون ام. ال. ویمز خواست تا متن را برایش بازنویسی کند. وقتی نتیجه‌ی نهایی را دید، نامه‌ای درباره‌ی اصلاحات انجام شده خطاب به ویمز نوشت، که از میان نکات بسیارش یکی هم این بود که: «شما با تعداد زیادی اظهارنظر غلط متن بنده را ناقص و مثله کرده‌اید و شاخ و برگ‌ها و ملاحظات و نظرات‌تان قطعاً غلط هستند... فکر می‌کنید من از خواندن آن قطعات (البته مزین به نثر عالی شما) درباره‌ی ماریون و خودم لذت می‌برم، وقتی که می‌دانم چنین چیزهایی هرگز وجود نداشته‌اند؟»

مشخص است که هوری از دیدن حدود آزادی اقتباسی که ویمز در مورد زندگی‌نامه‌ی ماریون قائل شده، دل خوشی نداشته است. اما با این حال این نسخه‌ی تجدیدنظر شده‌ی ویمز است که امروزه در کتابخانه‌ها وجود دارد. حتی آثار دیگری هم وجود دارند که مستقیماً در تناقض با وقایع مطرح شده در **زندگی ژنرال فرانسیس ماریون** قرار می‌گیرند. پس اقتباس‌گر کوشا و شریف چه باید بکند؟

مسلماً فیلم‌نامه‌ی بالقوه‌ی خوبی دراین جا وجود دارد. شما می‌خواهید داستان

«روباه باتلاق‌ها»، ژنرال ماریون، را بگویید، ولی نمی‌دانید از کجا شروع و چه چیزی را باور کنید. نمی‌خواهید که با دادن اطلاعات تاریخی غلط درباره‌ی داستان فرانسیس ماریون، ابله به نظر برسید.

پس چاره چیست؟ خوب، اگر شما رابرت رودت فیلم‌نامه‌نویس باشید، داستان فرانسیس ماریون را نمی‌گویید، بلکه داستان «روح»، بنجامین مارتین، را تعریف می‌کنید. این قدم اول است: اسامی را تغییر بده.

تا جایی که عامه‌ی ناظر فیلم متوجه نشوند، اسامی همه را تغییر دهید مخصوصاً اگر قهرمان‌تان هم اسمش فرانسیس باشد. (البته مگر این که این قهرمان، یک قاطر سخنگو باشد). متاسفم، ولی من نمی‌توانم تجسم کنم مل گیبسن نقش قهرمانی را بازی کند که اسمش فرانسیس ماریون است. در واقع، تنها اسمی که در **میهن‌پرست** عوض نشده، لرد کورن والیس است.

اگرچه ما امریکایی‌ها عموماً نسبت به تاریخ کشورمان فاقد آگاهی هستیم، ولی بازهم درست نیست که اسم فرمانده‌ی نیروهای بریتانیایی در جنوب را تغییر دهیم. اما مسلماً می‌توانید اسم همه‌ی زیردست‌هایش را عوض کنید. ما این‌جا طالب اعتبار تاریخی نیستیم. منبع اولیه به عنوان مبنایی مورد استفاده قرار می‌گیرد تا نویسنده با افزودن کاتالیزورهایی به آن، داستانی خلق کند. تاکید من روی اصطلاح «فانتزی» تاریخی است. نه، واقعی نیست. نه، دقیقاً مثل فیلم اتفاق نیفتاده. این اثری خلق شده براساس واقعیت است. وظیفه‌ی شما شبیه‌سازی واقعیت است، نه رونویسی از آن.

برای تمرین، یکی از تجربیات رخ داده در زندگی‌تان را انتخاب کنید و یک فانتزی تاریخی از رویش بنویسید. اسم همه‌ی بازیگران اصلی را تغییر دهید، هر کسی را که می‌خواهید بالا ببرید یا منفی نشان دهید، و داستان را به همان شکلی که همیشه می‌خواستید رخ بدهد، بنویسید. لذت‌بخش است، نه؟

البته هستند کسانی که به این کار می‌گویند دروغ‌گویی، ولی نویسنده‌ها دروغ نمی‌گویند، خلق می‌کنند. نکته‌ی کلیدی در این ژانر اقتباس، پرهیز از ایجاد تغییر در وقایع کاملاً شناخته شده است. اگر بریتانیا جنگ استقلال‌طلبی [امریکا] را ببرد، تماشاگرها کار را پس می‌زنند، ولی یک فانتزی تاریخی خوب هرگز تا این حد پیش نمی‌رود. چنین اقتباسی به واقعیت‌های تاریخی شناخته شده وفادار مانده و از نابهنجاری‌های تاریخی اجتناب می‌کند. کار این اقتباس، صرفاً پر کردن فضاهای

خالی تاریخ با لحظات قدرتمند دراماتیکی است که می‌توانستند یا حتی بایستی اتفاق افتاده باشند.

حالا که خودمان را از قید وبندهای اصالت حقیقت تاریخی رها کرده‌ایم، اجازه دهید عمیق‌تر به نمونه‌ی موردی‌مان، **میهن‌پرست**، بپردازیم. شخصیت اصلی ما بنجامین مارتین است. آدم در جریان زندگی ممکن است خیلی کارها بکند، ولی ما واقعاً نمی‌خواهیم درباره‌ی همه‌ی آن‌ها بشنویم. مثل هر داستان دیگری شما باید خوب و بد را از هم جدا کنید. پس به طور کامل **زندگی ژنرال فرانسیس ماریون** را می‌خوانید و مهیج‌ترین و جالب‌ترین لحظاتش را جدا می‌کنید. از آن‌جایی که این یک فانتزی تاریخی است، می‌توانید سراغ تجربیات دیگران هم بروید و از آن‌ها هم چیزهایی انتخاب کنید. هر چیزی را که دوست داشتید یک طرف بگذارید، ولی زیاده‌روی نکنید. فراموش نکنید که کار شما رونویسی واقعیت نیست، اما باید به آن شبیه باشد.

«روح» در **میهن پرست** (که در تاریخ «روباه باتلاق‌ها» ثبت شده)، فرم نابی از فرانسیس ماریون است. او همانی است که همه‌ی ما از قهرمان‌ها می‌خواهیم: نترس، شرافتمند، باهوش، و با ابهت. او بزرگ‌تر از زندگی‌ست، و همه‌ی قهرمان‌ها باید این چنین باشند. تا حدی هم به همین دلیل خیلی از نویسنده‌ها برای اقتباس به سراغ فانتزی‌های تاریخی می‌روند. اگر شما شخصیت‌تان را مطابق اصول داستانی پردازش کردید و کسی گفت «یک چنین چیزی هرگز اتفاق نیفتاده»، می‌توانید پاسخ دهید «خودم می‌دانم، شرلوک، این ساخته‌ی من است، ولی این که واقعاً چه اتفاقی افتاده، اهمیتی ندارد. این یک فانتزی تاریخی است.»

در فیلم فقط باید یک شخصیت اصلی وجود داشته باشد، ولی پس از خواندن زندگی‌نامه‌ی ماریون، می‌توانم با اطمینان بگویم که غیر از ماریون، چند شخصیت عالی دیگر را هم می‌شد به عنوان پروتاگونیست انتخاب کرد. به نظرم تنها بستگی دارد به این‌که کدام داستان را می‌خواهید بگویید. یا دقیق‌تر این که کدام مشخصه‌های شخصیتی را ما می‌توانیم از آدم های ترسیم شده در منبع اولیه به‌گزین کنیم؟ حیف می‌شود که فقط به یک نفر اکتفا کنیم، آن هم یک نفر که کسی نمی‌شناسدش، درحالی که کلی شخصیت جالب دیگر هم وجود دارند. فیلم‌نامه‌نویس باهوش چه می‌کند؟ خوب، اگر شما رابرت رودت باشید، همه‌ی این شخصیت‌ها را در یک نفر تلفیق می‌کنید: بنجامین مارتین. شما «اَبَر» قهرمان خلق می‌کنید.

مارتین **میهن پرست** تلفیقی از همه‌ی اعمال قهرمانی و اشخاص شجاع در زندگی‌نامه‌ی ماریون است. در واقع، رد عناصری از شخصیت مارتین را می‌توان در این آدم‌ها پیدا کرد: فرانسیس ماریون، کلنل دنیل مورگان (که شهرتش به خاطر نبرد کاپنز است)، الایجا کلارک (جنگجوی سرخپوست جرجیایی)، تامس سامتر (اهل ویرجینیا، که در جنگ فرانسوی‌ها و سرخپوست‌ها خدمت کرد، و فرمانده‌ی نیروهای نظامی کارولینای جنوبی در پیروزی‌های بر بریتانیا بود، و دژ سامتر را به احترام او نامگذاری کرده‌اند)، و اندرو پیکنز (که در جبهه‌ی جنگ با چروکی‌ها بود و در کاپنز زیر نظر مورگان خدمت می‌کرد). در واقع، خیلی از این شخصیت‌ها حتی اسم‌شان هم در زندگی‌نامه‌ی ماریون نیست، که مشخصاً نشان‌دهنده‌ی منابع چندگانه‌ی رودت برای اقتباسش است.

زمانی که «آبَر» قهرمان را ساختید، آن‌وقت نیاز به «اَبَر» شریر دارید، یعنی شخصیت رذلی که در نقطه‌ی مقابل و در عین حال معادل مارتین باشد. و اگر نتوانید «ابر» شریر کامل را در کتاب‌های تاریخ پیدا کنید، چه باید بکنید؟ خوب، همان کاری را که در مورد پروتاگونیست انجام دادید: عناصری از همه‌ی آدم‌بدهای محبوب‌تان در جنگ‌های استقلال را برمی‌گزینید و توی یک نفر ادغام‌شان می‌کنید. در این مورد، شما افسرهای متعددی از کارولینا را با هم می‌آمیزید: کلنل تارلتون (معروف به بِن قِصاب، به خاطر کشتار اسرای جنگی)، لرد رادان، سرگرد وی‌میز، براون، بالفُور، و هرکس دیگری که می‌تواند به دردتان بخورد.

با تلفیق مشخصه‌های شخصیتی مختلف، «ابر» شریر هم شکل می‌گیرد. مثلاً قهرمان ما، مارتین، برخورد بزرگ‌منشانه‌ای نسبت به اسرای جنگی نشان داد. برای ایجاد توازن، لازم است که شخصیت شریر رفتار متضادی با اسرا داشته باشد. با رجوع به متن اصلی می‌بینیم که کار دشواری هم نیست، چرا که ماریون حتی گفته است که افسرهای بریتانیایی «غالباً با خون‌سردی تمام زندانی‌ها را سلاخی می‌کردند.» پس اضافه کردن یک چنین قساوتی به آنتاگونیست کار درستی است. در فیلم، کورن والیس برای دستگیر کردن «روح» به «ابر»شریر، تاوینگتن (که به نظر من شکلی از نام کلنل تارلتون است)، اجازه‌ی استفاده از هر ابزار لازمی را می‌دهد.

در واقعیت، کورن والیس در آگوست ۱۷۸۰ به افسرانش اجازه‌ی استفاده از «شدیدترین ابزارها» برای فرونشاندن شورش امریکایی‌ها را داده بود. به بیان دیگر، گور بابای منش جنتلمن‌های انگلیسی؛ بیایید جنگ را ببریم. این ابزارهای شدید،

شامل دارزدن، تیرباران، چاقو زدن، کتک زدن، تجاوز، سوزاندن، چپاول، و کلاً شکنجه‌ی ساکنین کارولینای جنوبی می‌شد.

بدترین افسر انگلیسی‌ها، سرگرد وی‌میز بود. او تمامی خانه‌ها، مزارع، و کلبه‌های سر راهش را چپاول کرد و به آتش کشید. شهرت وی‌میز به سوزاندن خانه‌ها بود (بعد از غارت همه‌ی لوازم قیمتی‌شان) و در حالی که هنوز خانواده‌ها درون خانه حبس بودند. همه‌ی ستمکاری‌های این فرد را در نظر بگیرید، بعد همه‌ی اعمال دیگر افسرهای بریتانیایی را به آن اضافه کنید، و آن وقت ظالم‌ترین افراد را خواهید داشت، یک شریر عالی برای سینما - آنتاگونیست ما: تاوینگتن.

حالا یک آدم خوب داریم، یک آدم بد، و پس‌زمینه‌ی تاریخی جنگ‌های استقلال را. بعد چه؟ خوب، ما هنوز به مشخص کردن درونمایه‌مان احتیاج داریم. واقعاً این قصه درباره‌ی چیست؟ خیلی چیزها در این متن وجود دارد: انتقام، عشق، عدالت، مرگ عزیزان، آزادی، نفرت، ... اما در مجموع، کافی است به عنوان فیلم نگاه کنیم تا واژه‌ی موردنظر را بیابیم: میهن‌پرستی. هزینه‌ها و سودهای میهن‌پرستی. شاید بشود آرمان‌هایی که میهن‌پرستی در خدمت آن‌هاست را نیز درنظر گرفت. فیلم درباره‌ی افتخار مارتین به کشورش است و این که چگونه این افتخار به کسب آزادی برای امریکا منجر شد. و این ما را به قدیمی‌ترین و احتمالاً امریکایی‌ترین قصه‌ها هدایت می‌کند؛ داستان قهرمان استواری که دست تنها تاریخ را تغییر می‌دهد.

بله، یک نفر به تنهایی می‌تواند تحولی ایجاد کند مشروط به آن که قدرت فداکاری برای دیگران را داشته باشد. در واقع، اگر اوج فیلم را به دقت نگاه کنید، مارتین در نتیجه‌ی جنگ نقشی اساسی ایفا می‌کند: او پرچم را به دست می‌گیرد و مردانش را تشویق می‌کند که به جای عقب‌نشینی حمله کنند، و در نتیجه آن چه پیروزی قطعی بریتانیایی‌ها به نظر می‌رسید، به شکست آن‌ها بدل شده، و عملاً باعث تغییر در جریان جنگ‌های استقلال می‌شود.

در **میهن‌پرست** می‌شود نقص‌های تاریخی زیادی پیدا کرد، ولی به عنوان یک اقتباس فانتزی تاریخی، این فیلم به خوبی از پس برآورده کردن نیازهایش برمی‌آید. اگر به این ژانر از اقتباس علاقه دارید، توصیه می‌کنم این فیلم و کتاب مورد اقتباسش را مطالعه کنید. حالا بیایید مقایسه‌ی جزء به جزئی داشته باشیم بین **زندگی ژنرال فرانسیس ماریون** و **میهن‌پرست** تا ببینیم حوادث واقعی چگونه به آن چه در سینما دیدیم، تغییر یافته است.

زندگی ژنرال فرانسیس ماریون	میهن پرست
ژنرال فرانسیس ماریون مشهور بود به «روباه باتلاق‌ها.»	نام ماریون به بنجامین مارتین تغییریافته، و او مشهور می‌شود به «روح.» به علاوه، درجه‌اش از ژنرال به کلنل دوم تغییر داده شده است.
گابریل، برادرزاده‌ی ماریون، ستوانی تحت فرماندهی او بود. بریتانیایی‌ها او را اسیر کرده و کشتند. امریکایی‌ها بعدتر قاتل او را دستگیر کردند (و بیش‌تر به خاطر ناراحتی ماریون) یکی از افراد ماریون او را به قتل رساند.	مارتین پسری به نام گابریل دارد که برخلاف خواست او به جنگ می‌رود. او توسط تاوینگتن کشته می‌شود، که دشمن خونی مارتین است. در نبرد نهایی، مارتین تاوینگتن را می‌کشد.
به رغم اکراه ماریون، او اغلب مجبور می‌شد آذوقه‌ی مردانش را به زور از مردمی بگیرد که تمایلی به دادن خواربار و وسایل امرار معاش‌شان به ارتش نداشتند. سربازها باید غذا می‌خوردند. البته اصلاح‌طلب‌ها هم بسیار خوشحال می‌شدند که به ماریون و مردانش کمک کنند.	مارتین و مردانش همیشه می‌توانند روی سخاوت مردم خوب کارولینای جنوبی حساب کنند. وقتی آن‌ها به غذا یا تدارکات احتیاج دارند، می‌توانند به راحتی از اصلاح‌طلب‌های مرفه منطقه آن را به دست آورند. مارتین هرگز مجبور به زورگیری از هیچ‌کس نمی‌شود.
سرگرد وی‌میز، که اصالتاً اسکاتلندی و افسری در ارتش بریتانیا بود، با دریافت مجوز از کورن والیس، تمامی خانه‌ها و مزارع سرراهش را با خاک یکسان کرد. او مشهور به سوزاندن مردم درون خانه‌هاشان بود.	تاوینگتن افسر بریتانیایی ستمگری است که کورن والیس در ابتدا می‌خواهد کنترلش کند، ولی بعداً به خاطر دستگیر کردن «روح» به او آزادی عمل می‌دهد. اگر چه این شریر، تلفیقی از چند افسر بریتانیایی است، تمایل او به سوزاندن خانه‌ها، کلیساها و مردم حبس‌شده درون این اماکن، احتمالاً از اعمال وی‌میز الهام گرفته شده است.
یکی دیگر از افسرهای ستمگر بریتانیایی کلنل براون بود. او در مقابل	تاوینگتن هم بی‌نهایت قسی‌القلب است. او پسر جوان مارتین را می‌کشد و دستور

مادری که تقاضای ترحم می‌کرد، پسر وی را به دار زد. سپس به سرخپوست‌های تحت فرماندهی‌اش دستور داد از سر پسر به عنوان هدف تمرینی تبرزنی استفاده کنند. او و افسرهای دیگر اسرای جنگی را هم می‌کشتند.	اعدام سربازان امریکایی را صادر می‌کند (که باید اسرای جنگی درنظر گرفته شوند). مردی بی‌رحم که همه‌ی بدی‌های براون و وی‌میز را در خود دارد.
مردان ماریون اغلب زمانی به اردوی بریتانیایی‌ها حمله می‌کردند که آن‌ها خواب بودند. مردان او اغلب می‌گریختند و به هنگام نبرد از خودشان ترس نشان می‌دادند. خیلی‌هاشان به اندازه‌ی افسران بریتانیایی ستمگر و بی‌رحم بودند، ولی ماریون تا حد امکان آن‌ها را کنترل می‌کرد. با کشتار همسران و فرزندان‌شان توسط بریتانیایی‌ها، آن‌ها مصمم و یکپارچه شده، و میل انتقام باعث تقویت میهن‌پرستی‌شان شد.	درست است که مردان مارتین خشن هستند، ولی هرگز به آدم‌های خواب شلیک نمی‌کنند. هیچ کدام آن‌ها ترسو نیستند و از جنگ فرار نمی‌کنند. عزم آن‌ها از لحظه‌ی پیوستن به قوای مارتین جزم می‌شود. آن‌ها چند کت قرمز در آستانه‌ی تسلیم را می‌کشند، و مارتین دستور می‌دهد که از این پس با اسرا درست رفتار کنند. از تاکتیک‌های چریکی استفاده می‌کنند ولی هرگز ظالمانه یا شرورانه عمل نمی‌کنند. هدف آن‌ها حق است و برای رسیدن به آن از ابزاری به حق استفاده می‌کنند. آن‌ها حامی یکدیگر بوده، و تردیدی در وفاداری‌شان وجود ندارد.
محافظه‌کارها به اندازه‌ی بریتانیایی‌ها تهدید محسوب می‌شدند. این امریکایی‌ها که به خاطر ترس یا وفاداری، طرف انگلستان را گرفته بودند، بیش از بریتانیایی‌ها منفور بودند. آن‌ها نقش بسیار مهمی در ارتش بریتانیا بازی می‌کردند و دائماً خارچشم ماریون می‌شدند.	محافظه‌کارها تعدادشان آن قدر نیست که به چشم بیاید. یک افسر امریکایی هست که به بریتانیایی‌ها ملحق می‌شود. ولی فقط همین است. این جنبه از جنگ‌های استقلال به این دلیل در فیلم آورده نمی‌شود که ساکنان ایالات‌های جنوبی را به شکل بدی تصویر می‌کرد.
ماریون همسر و فرزندانی داشت که	همسر مارتین قبلاً مرده، دو تا از پسرهایش

زنده و سالم بودند. خیلی ازمردان او همسران و کودکان‌شان را از دست دادند.	کشته می‌شوند، و بچه‌هایش با خواهر زنش زندگی می‌کنند. دلیل این امر این است که مصیبت شخصیت اصلی باید برابر و حتی بزرگ‌تر از دیگر شخصیت‌ها باشد.
بارون فون استیوبن، یک پروسی بود که به اردوی واشینگتن پیوست و تعلیم عملیات نظامی سنتی به سربازها را به عهده گرفت.	ژان ویلنیو، فرانسوی کاریزماتیکی است که به تعلیم نیروها کمک می‌کند، و ظاهراً تلفیقی از فون استیوبن و لافایت است.
کاپیتان مک دانلد یکی از مردان ماریون، و ظاهراً شکست‌ناپذیر است. اگر کوتاه‌ترین راه برای رسیدن از نقطه‌ی الف به نقطه‌ی ب، کشتن پنج جنگاور بریتانیایی به تنهایی باشد، او در این کار تردید نمی‌کند. قهرمانی‌های او از عوامل پیروزی در نبرد بود.	مارتین از صفات کاپیتان مک‌دانلد بهره‌مند است. او تعداد زیادی از دشمنان را به تنهایی از بین می‌برد. به لحاظ رفتار در میدان جنگ، بنجامین مارتین بیش از ماریون، به مک‌دانلد شباهت دارد.
سربازی به اسم جاسپر که در تمام طول نبرد سالم مانده بود، «به شنیدن شیپور عقب‌نشینی، پرچم در دست گرفت و شروع به دویدن کرد، و جراحت مرگباری برداشت.»	اگرچه مارتین جراحت مرگباری برنمی‌دارد، ولی او هم با شنیدن شیپور عقب‌نشینی پرچم به دست می‌دود و نتیجه‌ی نبرد را تغییر می‌دهد. مبنای حرکت او یا قهرمانی‌های جاسپر و یا اعمال قهرمانانه‌ی مورگان در نبرد کاپنز بوده است.
جاسپر و دوستش نیوتن، گروهی از اسرا را از اسکورتی متشکل از یک گروهبان، یک سرجوخه، و هشت نفر دیگر نجات می‌دهند. آن‌ها دو نفر از نگهبان‌ها را می‌کشند و با تمام شدن گلوله‌های‌شان، افسرها را تا حد مرگ با تفنگ‌شان کتک می‌زنند.	نجات گابریل از چنگ اسکورت بریتانیایی توسط مارتین خیلی پرآب و تاب‌تر است، ولی به همین اندازه خشن و زیرکانه، و بسیار مشابه این واقعه است.

این جدول مسلماً همه‌ی پی‌رنگ را پوشش نمی‌دهد، ولی برای شناخت نحوه‌ی عملکرد این اقتباس کفایت می‌کند. مشخصاً، تجربیات و مشخصه‌های شخصیت‌های متعدد درون یک نفر تلفیق شده تا قهرمان ما قهرمانانه‌تر و شریرمان شریرانه‌تر جلوه کند. این هنر اقتباس تاریخی/زندگی‌نامه‌ای است. یک اقتباس‌گر با استعداد، باید نگاه و مهارت انتخاب وقایع و شخصیت‌های مناسب برای نسخه‌ی اقتباسی‌اش را داشته باشد. از درونمایه‌ی میهن‌پرستی برای آبکش کردن حوادثی استفاده شده که در خدمت این درونمایه نبوده‌اند. به همین دلیل است که ما محافظه‌کارهای چندانی را در **میهن‌پرست** نمی‌بینیم.

امیدوارم استلزامات اقتباس تاریخی/زندگی‌نامه‌ای را دریافته باشید تا بتوانیم به سراغ هفتِ بزرگ برویم. لطفاً به هنگام خواندن پاسخ‌ها، به یاد داشته باشید که این عناصر داستانی چگونه از **زندگی ژنرال فرانسیس ماریون** استخراج و اقتباس شده‌اند.

۱ـ شخصیت اصلی کیست؟

بنجامین مارتین.

۲ـ خواسته/نیاز/میل بنجامین چیست؟

در آغاز، مارتین صرفاً می‌خواهد که از زندگی در مزرعه‌اش لذت ببرد، با بچه‌هایش بازی کند، مبلمان بسازد، و رمز و راز صندلی چرخان را کشف کند. در واقع، او می‌خواهد از گذشته‌اش پنهان شود. در این‌جا درس بزرگی درباره‌ی ساخت شخصیت وجود دارد. اولین باری که ما بن را می‌بینیم، او مشغول سلاخی سرخپوست‌ها نیست، دارد تلاش می‌کند یک صندلی چرخان خوب بسازد، و طی صحنه‌های بسیار جالب و کمیکی، ناکام می‌ماند. پس در ابتدا ما با یک جنگجوی روان‌پریش خشمگین روبه رو نمی‌شویم، بلکه لوده‌ی صلح‌جویی را می‌بینیم که از روی یکی از صندلی‌های ساخت خودش روی زمین می‌افتد، و مسلماً بلافاصله از او خوش‌مان می‌آید. قهرمان‌تان را به طریقی بسازید که بلافاصله جذب کننده باشد، و آن وقت در مسیر درست نوشتن اثری ماندگار قرار می‌گیرید. حالا برگردیم سراغ قهرمان‌مان. وقتی مارتین به چارلستون احضار می‌شود، با جنگ مخالفت می‌کند. مارتین هر کاری خواهد کرد تا فرزندانش شاهد خوف جنگ نباشند، چون خودش آن را تجربه کرده است. او مردی است که جنگ را می‌فهمد و دعایش این است که کودکانش هرگز آن سبعیتی را که او دیده، تجربه نکنند. اما مسلماً سعی و تلاش او عقیم می‌ماند. وقتی تاوینگتن مزرعه‌ی او را با خاک یکسان می‌کند، او درمی‌یابد که زندگی خودش و فرزندانش هرگز به طریق سابق بازنخواهد گشت. تنها

روش ممکن برای بازسازی چیزی مشابه آن چه از دست رفته، جنگیدن است.

مارتین دلایل زیادی برای جنگیدن دارد، اما آنی که واقعاً او را کفری کرده و انگیزش گر او به سطح بالاتری می‌شود، میلی بی‌رحمانه به نام انتقام است. این شاید بزرگ‌ترین محرک‌ها و انگیزه‌ها باشد.

عشق، اگرچه می‌تواند ما را به اعمال باشکوهی وادارد، ولی فاقد قدرت و خواست نهفته در انتقام است. مارتین میهن‌پرست‌ترین ساکن کارولینای جنوبی نیست، تا زمانی که پسرش کشته شده و خانه‌اش سوزانده می‌شود. این کاتالیزوری است که میهن‌پرستی را وارد زندگی او می‌کند. تنها یک چیز است که می‌تواند مردی تشنه‌ی انتقام را متوقف کند: مرگ. وقتی تاوینگتن بزرگ‌ترین پسر مارتین، گابریل، را هم می‌کشد، عزم مارتین جزم‌تر می‌شود. او تاوینگتن را خواهد کشت. ما تماشاگرها می‌دانیم که او یا انتقامش را می‌گیرد یا در حین آن می‌میرد.

مارتین خواستار آزادی سرزمینش نیز هست. او نمی‌خواهد نسل‌های آینده تابع ظلم و جور انگلستان باشند. وقتی او متوجه می‌شود که تنها راه به دست آوردن آزادی مردان سرزمین‌اش و غلبه بر استبداد انگلستان جنگیدن است، به غایت میهن‌پرستان بدل می‌شود. باور سربازان همواره مبتنی بر باور رهبرشان است. شخصیت سربازان نیز به قوت شخصیت رهبرشان است. بنابراین، مارتین باید تجسم‌گر باورها و شخصیت یک میهن‌پرست واقعی باشد تا مردانش را رهبری کند و به این ترتیب، جلوی انگلیسی‌ها بایستد.

۳- چه کسی/ چه چیزی مانع از دستیابی مارتین به خواسته‌اش می‌شود؟

بریتانیایی‌ها سد راه انتقام مارتین می‌شوند و دلیل لزوم میهن‌پرستی او هستند. چون خیلی از اهالی کارولینای جنوبی ترجیح می‌دهند نجنگند تا شانس زنده ماندن‌شان بیش‌تر شود، او به دنبال مردان جنگجوست. فقدان آذوقه و تجهیزات هم مشکلی دائمی است. تمامی موانع جنگ، موانع او هم هستند. اما این‌ها کم‌ترین مشکلات او محسوب می‌شوند. هیچ نیرویی با شدت و حدت تاوینگتن با او مخالفت نمی‌کند.

تاوینگتن همان قدر خواستار کشتن مارتین است که مارتین می‌خواهد او را بکشد. او حاضر است تا از هر ابزاری برای نابود کردن «روح» و مردانش بهره بگیرد. این آدم شیطان مجسم است، تلفیقی است از همه‌ی اعمال وحشیانه و کارهای غیرجنتلمن‌مآبانه‌ای که از بدترین افسران بریتانیایی در **زندگی ژنرال فرانسیس ماریون** می‌خوانیم. لرد کورن والیس به او مجوز استفاده از تمامی ابزارهای لازم برای رفع مزاحمت

این طغیان از بریتانیا را داده است. تاوینگتن نقطه‌ی مقابل مارتین است؛ همان‌طور که هر شریری باید در قبال قهرمان باشد. او حاصل اقتباسی است که برای تماشاگران عام و با بودجه‌ای عظیم طراحی شده است.

قبل از ادامه، خواهش می‌کنم توجه داشته باشید که تاوینگتن به هیچ عنوان یک شریر همدلی‌برانگیز محسوب نمی‌شود. به این دلیل سراغ این بحث رفتم که امروزه جنبشی در صنعت سینما براساس این نظریه به وجود آمده که همه‌ی شریرها باید همدلی‌برانگیز باشند تا تماشاگرها بتوانند با آن‌ها همذات‌پنداری کنند. نمی‌گویم که شریرهای همدلی‌برانگیز چیز خوبی نیستند (خودم خیلی از آن‌ها نوشته‌ام)، ولی همیشه برای یک آدم بد به شیوه‌ی قدیمی بدجنس و مطلقاً شریر جایی وجود دارد. لزومی ندارد که تماشاچی با آنتاگونیست همذات‌پنداری کند، کافی است از او متنفر شود. هرچه بیش‌تر از آدم بد قصه متنفر باشید، در پایان که او به سزای اعمالش می‌رسد خوشحال‌تر می‌شوید. مگر نه این که همه‌ی ما می‌خواهیم خوشحال باشیم؟

۴- در پایان مارتین چگونه به شیوه‌ای نامنتظر، جالب، و نامعمول به خواسته‌اش می‌رسد؟

اول بیایید درباره‌ی سازوکار انتقام صحبت کنیم. در سینما، وقتی قهرمان ما آدم بد را می‌کشد، ما می‌خواهیم به شکل مهیجی این کار را بکند. اگر مارتین به سادگی گلوله‌ای به تاوینگتن شلیک می‌کرد، ما سرخورده می‌شدیم. متاسفم، ولی تاوینگتن خیلی بد است، و باید به شیوه‌ای واقعاً درخور و دردناک و فجیع جان بدهد. طرح کلی متعارفی از این کشمکش‌های نهایی به این صورت است:

۱- آدم خوب (بیایید فرمانده‌ی استثنایی بنامیم‌اش) آدم بد (اسمش را بگذاریم نامیرا ۲۰۰۰) را پیدا می‌کند و سرشار از خشم به او حمله می‌کند.

۲- فرمانده‌ی استثنایی چند ضربه‌ی خوب می‌زند و ظاهراً دارد حسابی حساب نامیرا ۲۰۰۰ را می‌رسد.

۳- اوه، اوه، نامیرا ۲۰۰۰ به طرز غافلگیرانه‌ای برمی‌گردد و دمار از روزگار فرمانده‌ی استثنایی درمی‌آورد.

۴- انگار دیگر آخر کار فرمانده‌ی استثنایی است. نامیرا ۲۰۰۰ قبل از ضربه‌ی مهلک نهایی، صبر می‌کند تا چیز شریرانه‌ای به قربانی‌اش بگوید.

۵- ای نامیرا ۲۰۰۰ احمق! هرگز نباید ثانیه‌ای به فرمانده‌ی استثنایی مهلت می‌دادی. چیزی که گفتی «واقعاً» او را از کوره به در برد.

۶ـ فرمانده‌ی استثنایی موفق به شکست کامل نامیرا ۲۰۰۰ می‌شود و مکثی می‌کند تا چیز ترسناک، بامزه، و اغلب کمی کمیکی بگوید.

۷ـ در این‌جا دو گزینه وجود دارد: یک، فرمانده‌ی استثنایی ضربه‌ی مرگبار را می‌زند. دو، نامیرا ۲۰۰۰ آخرین حرکتش را هم می‌کند و بعد فرمانده‌ی استثنایی ضربه‌ی مرگبارش را می‌زند.

توجه داشته باشید که خیلی خوب می‌شود اگر بتوانید از این الگو پرهیز کنید. دست کم بکوشید به طریقی تازه‌اش کنید که پیش‌بینی‌پذیر نباشد. یک چیز مهم دیگر که باید درباره‌ی روش نابودی شریر به دست قهرمان به خاطر سپرد این است که نابودی آنتاگونیست به لحاظ شدت و حدت، باید برابر یا شدیدتر از اعمالی باشد که خود شریر انجام داده و حالا او را مستوجب چنین مرگی کرده است. به همین دلیل است که تاوینگتن باید در نهایت با سرنیزه حنجره‌اش سوراخ شود و مد تازه‌ای از کشته‌شدن را به وجود بیاورد. من که لذت بردم.

حالا آیا این تک نفر به اسم بنجامین مارتین تغییری هم در جنگ ایجاد می‌کند؟ بله! نه فقط مردان و مانع از پیشروی کورن والیس به شمال می‌شوند، بلکه او دست تنها سرنوشت آخرین نبرد را عوض می‌کند: او با دست گرفتن پرچم و هدایت سربازان در لحظه‌ی آخر، باعث عقب‌نشینی بریتانیایی‌ها می‌شود.

۵ـ با پایان داستان به این شیوه سعی در گفتن چه چیزی وجود دارد؟

میهن‌پرستی ایده‌ی اصلی گرداننده‌ی این داستان است. آن‌چه داستان در نهایت می‌گوید، این است که اگر شما کشورتان را دوست داشته و یک میهن‌پرست واقعی باشید، برای آن خواهید جنگید. جنگ واجب است. اگر به خاطر اعتقادات‌تان نجنگید، از شما گرفته خواهد شد. آزادی بدون ایثار به دست نمی‌آید. ولی در نهایت، سود آزادی از هزینه‌ی آن بیش‌تر است.

۶ـ داستان چگونه گفته می‌شود؟

اگرچه زندگی‌نامه به شیوه‌ی روایت اول شخص نوشته شده و می‌توانست به همان شیوه اقتباس شود، نویسنده روایت سوم شخص را برگزید. سرراست و براساس ترتیب زمانی است، و در یک ساختار داستانی کلاسیک، فاقد فلاش بک یا سکانس‌های رویایی است.

۷ـ شخصیت اصلی و شخصیت‌های فرعی چگونه در جریان داستان متحول می‌شوند؟

بنجامین مارتین: مارتین مردی در تلاش فراموش کردن گذشته‌ی خشن‌اش بود که ناگزیر از پذیرش ماهیت خشن خود شد و در نهایت دوباره به صلح برگشت. او بی‌شک میهن‌پرست است، ولی اولین باری که پا به میدان نبرد می‌گذارد، انگیزه‌ی اصلی‌اش انتقام است. با مرگ گابریل، شعله‌ی انتقام دوباره برافروخته می‌شود. تنها در نبرد نهایی است که او حقیقتاً به میهن‌پرستی واقعی بدل شده و برای ترسیم این حس، پرچم را در دست می‌گیرد. جنگیدن به این دلیل و به خاطر آزادی سرزمین‌اش، چیزی است که سرانجام به او اجازه‌ی جن‌گیری از شیاطین گذشته‌اش را می‌دهد. وقتی انگیزه‌ی او قدرتی به جز خشم یا کینه می‌شود، او بالاخره به موفقیت حقیقی می‌رسد. به این ترتیب، او سرانجام می‌تواند مرگ همسرش را بپذیرد و تصمیم به ازدواج با خواهر وی بگیرد. (می‌دانم که یک جورهایی مبتذل به نظر می‌رسد، ولی در زمینه‌ی فیلم کارآیی دارد).

مردان مارتین: مردانی که پا به پای مارتین جنگیدند، تحت تاثیر جنگ متحول شدند؛ بعضی بهتر شدند، و بعضی دیگر هم بهتر می‌شدند اگر که زنده می‌ماندند. نژادپرست موسرخ (که به گمانم براساس اسکاچ مک‌دانلد طراحی شده) به بهترین دوست برده‌ی سابقی بدل می‌شود که دوشادوش او تا انتها جنگید. یک کشیش به جنگجویی غیرتمند بدل می‌شود، ولی به‌خاطر گابریل جانش را از دست می‌دهد. همه‌ی این مردان نیرومندتر می‌شوند. خیلی‌هاشان خانواده و عزیزان خود را از دست می‌دهند. یکی از آن‌ها نمی‌تواند این هزینه را تحمل کرده و خودش را می‌کشد. همه‌ی مردان مارتین تحت تاثیر اعمال او، به سطوح جدید و بالاتری از میهن‌پرستی و قهرمانی ترقی می‌کنند.

گابریل مارتین: گمان نکنم که وقتی داوطلب خدمت در ارتش شد، تلقی درستی نسبت به جنگ داشت. هرچه تجربه‌ی او در زمینه‌ی مصائب جنگ بیش‌تر شد، بیش‌تر شبیه پدرش گشت. وقتی هزینه‌ی جنگ، مرگ همسر خودش را هم شامل شد، قدم به مسیر خشم و انتقام نهاد که نتیجه‌اش هزینه شدن زندگی خودش بود.

هفتِ بزرگ: میهن‌پرست

۱ـ شخصیت اصلی کیست؟

بنجامین مارتین.

۲ـ خواسته/ نیاز/ میل بنجامین چیست؟

می‌خواهد آزاد باشد، و انتقام بگیرد.

۳ـ چه کسی/ چه چیزی مانع از دستیابی او به خواسته‌اش می‌شود؟

تاوینگتن، کورن والیس، و گذشته‌ی شریرانه‌ی خودش.
۴- در پایان، بنجامین چگونه به شیوه‌ای نامنتظر، جالب، و نامعمول به خواسته‌اش می‌رسد؟
تاوینگتن را با گلوله‌ای می‌کشد که از سربازهای اسباب‌بازی پسرش درست کرده، و با در دست گرفتن پرچم و هدایت سربازها، بر دشمن پیروز می‌شود.
۵- با گفتن داستان به این شیوه، سعی در گفتن چه چیزی وجود دارد؟
یک میهن‌پرست که عمیقاً به آزادی معتقد باشد می‌تواند دنیا را تغییر دهد.
۶- داستان چگونه گفته می‌شود؟
داستان به ترتیب زمانی، و با روایت سوم شخص گفته می‌شود.
۷- شخصیت اصلی و شخصیت‌های فرعی چگونه در جریان داستان متحول می‌شوند؟
لطفاً صفحات قبل را نگاه کنید.

نمودار صحنه‌ای

۸

تفسیر و ابداع مجدد چرخ داستان‌گو

نمونه‌ی موردی: **ای برادر کجایی؟**

وقتی برادران کوئن، **اودیسه**‌ی هومر را مبنای اقتباس پارودی‌شان تحت عنوان **ای برادر، کجایی**؟ قرار دادند، در واقع داشتند از یک اقتباس قدیم، اقتباس مجددی می‌کردند. **اودیسه**‌ی هومر در واقع تلفیقی از داستان‌های متفاوت بسیار است که او همه‌شان را تحت اقتباس خودش گرد آورد که ما به‌عنوان **اودیسه** می‌شناسیمش.

احتمالاً این کتاب را در دبیرستان یا دانشگاه خوانده‌اید. اقتباس‌های سینمایی و تلویزیونی متعددی از **اودیسه** صورت گرفته است. همه‌ی این اقتباس‌ها استاندارد، سنتی، و وفادار به اصل بودند. اما برادران کوئن تصمیم به برگردان سینمایی برابر اصل دیگری به صورت کلاسیک نداشتند. آن‌ها از اثر هومر به منزله‌ی نقطه شروع کارشان بهره‌مند هستند. شاید بعضی‌ها بگویند که درست‌ترش این است که بگوییم **ای برادر** الهام گرفته از **اودیسه** و نه براساس آن است. اما ما که نمی‌خواهیم بحث معناشناسی واژه بکنیم. در هر حال داریم درباره‌ی یک اقتباس بی‌قیدوبند از اثر هومر صحبت می‌کنیم که در جنوب امریکا و در دهه‌ی ۱۹۳۰ می‌گذرد.

این گونه از اقتباس، سابقه‌ای طولانی دارد. جالب است که رمان‌های عامه‌پسند

مدرنی نظیر **هری پاتر** کم‌تر به تفسیر مجدد سینمایی‌تن می‌دهند تا آثار ادبی کلاسیک، که در مجموع، به نظرم این امر ناشی از به کرات اقتباس شدن آثار کلاسیک به شیوه‌ی سنتی و تمایل ما به تماشای روایت دیگری از این داستان‌ها باشد، در حالی که متونی مانند **هری پاتر** باید حالاحالاها اقتباس شوند تا به چنین جایی برسند.

مسأله‌ی تفسیر مجدد متون کلاسیک برای اقتباس نوین، اصلاً چیز جدیدی نیست. شکسپیر وقایع تاریخی بسیاری را تفسیر مجدد و برای نمایش‌نامه‌هایش اقتباس کرد. در ادامه‌ی این سنت، نمایش‌نامه‌ی **رومئو و ژولیت** او بارها و در مکان‌ها و زمان‌های متفاوت، مورد اقتباس قرار گرفته، که یکی از مشهورترین آن‌ها **داستان وست‌ساید** است که محل وقوع ماجرا را به نیویورک مدرن زمان خودش منتقل کرده است. برادران کوئن اساساً با اثر کلاسیک هومر برخورد مشابهی داشته‌اند. آن‌ها اثر برجسته‌ای را گرفته‌اند و در زمان متفاوتی با شخصیت‌های متفاوت و زبانی متفاوت اجرایش کرده‌اند. این کار را دیگر نمی‌شود چسب و قیچی حساب کرد. داستان جدیدی خلق شده، که ما می‌توانیم منبع الهامش، یعنی **اودیسه** را در آن تشخیص دهیم.

بیایید از آغاز داستان **ای برادر، کجایی**؟ شروع کنیم و گزینه‌های برادران کوئن در اقتباس‌شان را بررسی کنیم. اِورت (جرج کلونی) اودیسه است. پیت (جان تورتورو) و دلمار (تیم بلیک نلسن) ملازمانِ او و بدیل شخصیت‌های هومری‌اند. با شروع داستان، اورت و پیت و دلمار از کار با اعمال شاقه‌شان می‌گریزند و با غیبگوی نابینایی همراه می‌شوند که یکی از آن واگن‌های تک‌نفره‌ی دستی را روی راه‌آهن پیش می‌برد. پیرمرد به این ماجراجوها می‌گوید که چه چیزهایی پیش روی‌شان است، و کارکردش در داستان مشابه غیبگوی نابینای معروف **اودیسه**، «تیرزیاس»، است. اودیسه این غیبگو را در هادس می‌بیند، و تیرزیاس به او از مشکلات بزرگ پیش رویش می‌گوید. می‌گوید که تا رسیدن به خانه راه درازی در پیش دارد، و وقتی هم که برسد، «در مخمصه‌ای شیطانی با یک کشتی بیگانه گرفتار خواهی شد و همه‌ی رفقایت خواهند مرد.»

تیرزیاس همچنین به اودیسه هشدار می‌دهد که هیچ یک از مردانش از گاوهای هایپریون نخورند که در این صورت تقدیر مرگباری بر آن‌ها نازل خواهد شد (این پیشگویی را مستقیم‌تر می‌توانیم در **ای برادر کجایی**؟ ببینیم). در فیلم، پیشگویی مرد نابینا مبنی بر این که آن‌ها گاوی را روی سقف یک انبار پنبه خواهند دید، آن قدرها نگران‌کننده نیست، ولی در خدمت هدف قرار دارد. او همچنین به اورت و پسرها می‌گوید که آن‌ها گنج پیدا خواهند کرد، هر چند که این با گنجی که آن‌ها می‌جویند،

تفاوت دارد. و همچنین می‌گوید که سفر آن‌ها دشوار و آکنده از خطر خواهد بود، درست مانند سفر اودیسه.

در این جا توازی دیگری هم وجود دارد. قصه‌ی اودیسه روی جزیره‌ای شروع می‌شود که چند سال است کالیپسوی جادوگر او را در آن‌جا اسیر کرده. اورت هم سفرش را با فرار از زندان آغاز می‌کند. او توسط یک جادوگر اسیر نشده، بلکه به جرمی به زندان افتاده، و حالا می‌خواهد آزاد باشد. اودیسه به نزد خانواده‌اش برمی‌گردد. با این‌که ما هنوز نمی‌دانیم، ولی اورت هم قرار است پیش زن و بچه‌هایش برگردد.

تا به این‌جا فقط سطوح ظاهری داستان هومر را در اقتباس برادران کوئن دیده‌ام، و در ادامه نگاه عمیق‌تری خواهیم داشت. اما ابتدا بگذارید کمی درباره‌ی این نوع از اقتباس فکر کنیم. وقتی شما با یکی از خوانده شده‌ترین آثار ادبیات غرب سروکله می‌زنید و می‌خواهید اقتباس جدی و مستقیمی از آن انجام دهید، مطمئناً کارتان به شدت بررسی خواهد شد. اگر نمی‌خواهید جعبه‌ی پاندورا را باز کنید و ترجیح می‌دهید عضلات خلاقه‌تان را به شیوه‌ی دیگری ورزیده کنید، باید مسیر برادران کوئن را انتخاب کنید.

یک اقتباس پارودی را برگزینید. نه، معنایش این نیست که سیکلوپس لباس کوتاه صورتی بپوشد و با گوسفندانش رابطه برقرار کند، هرچند که از نظر بعضی‌ها شاید هم بامزه به نظر بیاید. معنایش خلق داستان متفاوتی است که بازتابی از اصل باشد. اما این بازتاب‌ها باید از جنس انعکاس تصاویر توی آینه‌های معوج‌نما باشد. اگر فیلم به شما نمی‌گفت که براساس **اودیسه** ساخته شده، آیا کسی متوجه می‌شد؟ شاید بله، و شاید نه. حقیقت این است که فیلم‌نامه باید روی پای خودش بایستد، ولی وقتی که بدانید اقتباس شده، از جستجوی مشابهت‌ها لذت بسیار خواهید برد.

حالا بیایید قدم‌های خاصی را بررسی کنیم که تلاش برای ساخت یک اقتباس پارودی احتمالاً می‌طلبد. قدم اول؛ استخراج شخصیت‌هایی از متن اصلی که می‌خواهید از آن‌ها استفاده کنید. راهی پیدا کنید که آن‌ها را به شیوه‌ای اصیل و جالب ارائه نمایید. قدم دوم؛ استخراج وقایعی از متن اصلی که می‌خواهید از آن‌ها استفاده کنید. آن‌ها را در داستان‌تان طوری بتنید که شباهت‌ها قابل رویت باشند، ولی توی چشم نزنند. قدم سوم؛ لوذگی تزریق کنید. ظاهراً آسان است، ولی مثل خیلی چیزها، حرفش از عمل آسان‌تر است.

عملی کردن این نوع تصمیمات در هر اقتباسی دشوار است. هدف نهایی این‌ها

بهتر کردن داستان‌تان است. در این نوع کار دست شما بازتر از دیگر انواع اقتباس است. وقتی نوبت تزریق لودگی می‌رسد، شما باید روی مرز زیرکی و حماقت گام بردارید، و در عین تلاش برای زیرک ماندن، آخر سر در سمت حماقت پیداتان کنند.

این از آن اقتباس‌هایی است که به مهارت در داستان‌گویی نیاز دارد. نه این‌که باقی اقتباس‌ها این طور نباشند، ولی این‌جا (شاید بیش از هر نوع دیگری از اقتباس‌های سنتی)، اقتباس‌گر مجبور به خلق و دستکاری عناصر اصلی برای یک داستان یکسر جدید است. بله، این کماکان داستان مردی است که می‌خواهد به خانه نزد خانواده‌اش برود، ولی فراتر از آن، یک بازی کاملاً جدید است. حالا زمان تحلیل نحوه‌ی کار برادران کوئن روی این داستان جدید است؛ **ای برادر، کجایی؟**

۱- شخصیت اصلی کیست؟

یولیسز اورت مک گیل ـ آه، عجب اسمی! اسم اورت طنین زیبای طنز و کنایه را دارد، هم رذالت از آن می‌بارد و هم زرق و برق فراوان. شبیه دوگانگی حس آدم نسبت به خوک شکم‌پر و خاویار است. این اسم لطیفه‌ای در خودش دارد و تازه خودش را هم مسخره می‌کند. اما اسم اودیسه واقعاً معنایی دارد. اگرچه پژوهش‌گران کماکان درباره‌ی معنای این اسم بحث دارند، ولی عموماً می‌گویند معنایش «مرد درد کشیده» یا «مرد مصیبت دیده» است، که کاملاً موازی عنوان ترانه‌ی «پسرهای آب کشیده» است: «مرد غم‌های بی‌پایان.» اورت، مثل اودیسه، هرگز در حرف کم نمی‌آورد، هرچند این حس به ما دست می‌دهد که شاید اورت نیمی از حرف‌های خودش را هم نمی‌فهمد. بر این اساس، او همان چیزهایی را می‌خواهد که اودیسه می‌خواست.

۲- خواسته/ نیاز/ میل اورت چیست؟

در شروع فیلم، خواسته‌ی اورت آزادی است. او سال‌ها در زنجیر بوده است. این صحنه‌ی افتتاحیه و شروع سفر اوست. وقتی فرار می‌کند، مرحله‌ی بعد حفظ آزادی‌اش است. تماشاگران و رفقای او فریب حرف اورت را می‌خورند که آن‌ها به دنبال گنجی‌اند که او مدفونش کرده. اورت در واقع به سمت خانه و خانواده‌اش می‌رود (که از نظر بعضی‌ها می‌توان آن را چون یک گنج به حساب آورد). درست مثل اودیسه، او هم می‌خواهد شر خواستگارهای زنش را کم کند. (همسر اورت فقط یک خواستگار دارد، در حالی که در **اودیسه** تعداد زیادی از خواستگارها دم خانه‌ی اودیسه جمع‌اند. آن‌ها همه‌ی غذاهای او را می‌خورند، نوشیدنی‌اش را می‌نوشند، و کاری می‌کنند آذوقه‌ی او ته بکشد). اورت به عنوان رئیس خانواده، می‌خواهد خانواده‌اش را پس بگیرد، و معتقد

است که این، حق اوست.

۳- چه کسی / چه چیزی مانع از دستیابی اورت به خواسته‌اش می‌شود؟

این جاست که خلاقیت برادران کوئن واقعاً شکوفا می‌شود. قسمت اعظم **اودیسه**، ماجرای سفر او و رنج و دردهایش است. برادران کوئن به خوبی توانسته‌اند این رنج و دردها را با مکان و زمان انتخابی خودشان وفق دهند. من چند تایی از آنتاگونیست‌های اصلی را در این جا فهرست می‌کنم، و در این فصل خواهیم دید که هر کدام از کجا گرفته شده‌اند. شخصیت‌های اصلی - اورت، دلمار، و پیت - بحث و جدل‌هایی بین‌شان دارند، ولی اورت همیشه موفق به حفظ آرامش می‌شود، به رغم نیروهایی که علیه آن‌ها متحد شده‌اند. او رهبری مادرزاد است، درست مثل اودیسه، ولی او مجبور است تلاش مضاعفی برای اثبات این امر بکند. طبیعت، انسان‌ها، و خدایان همگی برای نابود کردن او توطئه کرده‌اند. قانون بی‌وقفه به دنبال اوست، دن گندهه‌ی یک چشم او را کتک می‌زند و پولش را می‌دزدد، زنان افسونگر یکی از آن‌ها (پیت) را به قورباغه تبدیل می‌کنند (خوب، نه واقعاً، ولی ابتدا باورکردنی به نظر می‌رسد) و بعد تحویل مقامات می‌دهندش. به علاوه، محلی که پول‌شان آن‌جا مدفون شده به زودی زیر سیل می‌رود (یک محدودیت زمانی)، یک خواستگار (ورنان تی. والدریپ) می‌خواهد همسر اورت را تصاحب کند، و حتی خویشاوندان‌شان حاضرند تا به خاطر جایزه آن‌ها را لو بدهند.

آن چه این داستان را از بیش‌تر داستان‌های مشابه‌اش متمایز می‌کند، فقدان یک شریر مرکزی، و آنتاگونیستی است که همه‌ی مخالف‌خوانی‌ها از او سرچشمه بگیرد. می‌توانید بگویید که سردسته‌ی عینک آفتابی‌دار گروه تعقیب کننده، آنتاگونیست اصلی است، ولی در واقع او فقط یکی از نیروهای متحد خواستار نابودی قهرمان‌ست. این یک اودیسه است، و در طول راه، اورت با انبوهی از مشکلات روبه رو می‌شود. در اثر هومر، پوزیدون عامل پشت بیش‌تر مصائب اودیسه بود، ولی در **ای برادر** چنین شخصیت تمرکزیافته‌ای وجود ندارد. دست کم، ما چنین آنتاگونیست محوری فعالی را نمی‌بینیم. مظنون‌هایی وجود دارند، ولی از یک فرد واحد خبری نیست.

۴- در پایان اورت چگونه به شیوه‌ای اصیل / جالب / نامعمول موفق می‌شود؟

اورت و «پسرهای آب کشیده» نهایتاً از طریق آواز آزادی‌شان را به دست می‌آورند. اورت همسرش را پس می‌گیرد، ولی زن به او و یک وظیفه‌ی نهایی هم محول می‌کند، که پیدا کردن حلقه‌اش و برگرداندن آن برای اوست. وقتی اورت و پسرها برای آوردن

حلقه می‌روند، سردسته‌ی شریر پلیس‌ها آن‌جا منتظرشان است. جایی هست که از دست آدمی دیگر کاری ساخته نیست، و فقط امداد الهی می‌تواند کمکش کند. به بیان دیگر، این‌جاست که مشکل‌گشای غیبی سر می‌رسد. اودیسه بارها از سوی خدایان باستان، و از همه بیش‌تر آتنا، مورد تفقد قرار گرفته بود. درست زمانی که ظاهراً همه چیز برای «پسرهای آب کشیده» به پایان رسیده، سیل عظیمی نجات‌شان می‌دهد. تا به این‌جا اطلاعاتی درباره‌ی به سیل بستن دره‌ی می‌سی‌سی‌پی در فیلم کاشته شده بود؛ آن هم تا حدی که با وقوع سیل، خیلی امداد الهی به نظر نمی‌رسید، بلکه نتیجه‌ی منطقی داستان بود. با این وجود، برای بازهم پیچیده‌تر کردن اوضاع، برادران کوئن سیل را درست پس از دعای قهرمان‌مان، اورت، رها می‌کنند، که تا به این لحظه هر چیزی بود به جز یک انسان مذهبی.

۵- با پایان داستان به این شیوه، سعی در گفتن چه چیزی وجود دارد؟

در طول داستان، اورت راهی برای توضیح منطقی هرچیزی پیدا می‌کند. او به «نجات» یافتن پیت و دلمار با کشیدن آب توبه به سرشان می‌خندد. بعد تامی جانسن را پیدا می‌کند که می‌گوید روحش را به شیطان فروخته. تا به این‌جا، او تنها کسی است که «گرفتار» نشده. وقتی سیل دره را می‌گیرد و او گاو را بالای یک انبار پنبه می‌بیند، مجبور می‌شود در دیدگاهش نسبت به زندگی تجدیدنظر بکند. خدا وجود دارد و به دعای انسان گوش می‌دهد. همان طور که پیرمرد نابینا پیشگویی کرده بود، او ناگزیر از به رسمیت شناختن تقدیر می‌شود. اما این یک پارودی است، برای همین وقتی اورت از سیل نجات می‌یابد، حلقه‌ای که در دست دارد اشتباهی است. هرچند که شاید، هدایت او به یک حلقه‌ی عروسی اشتباه، کار تقدیر، یا دست خداوند بوده است...

۶- داستان چگونه گفته می‌شود؟

قصه به صورت سوم شخص، و بدون راوی گفته می‌شود. از بسیاری جهات، **ای برادر** به فیلم‌های موزیکال شباهت دارد. در یک موزیکال سنتی، وقتی شخصیت‌ها می‌خواستند حرف مهمی بزنند، آن را با آواز بیان می‌کردند. در این‌جا موسیقی در نتیجه‌ی شرایط شخصیت‌ها به میان می‌آید. کار موسیقی تاکید و نقطه‌گذاری بر حال و هوای هر صحنه است. و این موسیقی است که در نهایت باعث آزادی «پسرهای آب کشیده» می‌شود.

موسیقی در زندگی تامی جانسن نقش کاملاً متفاوتی بازی می‌کند. در این جا برادران کوئن داستان مشهوری از افسانه‌های جنوبی را هم به کارشان اضافه کرده‌اند.

براساس این افسانه، پدر موسیقی بلوز، رابرت جانسن، نیمه شبی در تقاطعی در کلارکس دیل می‌سی‌سی‌پی، وسط جاده زانو زده و شیطان به او ظاهر شده. آن‌ها با هم معامله‌ای کرده‌اند. جانسن روحش را به شیطان فروخته و در عوض شیطان به او موهبت بهترین گیتاریست بلوز دنیا بودن را داده است. دلیل مهارت استثنایی جانسن در بلوز، در آن سن کم هم همین بوده. اما شیطان صبر نداشته، و رابرت جانسن در سن بیست و هفت سالگی، در سال ۱۹۳۸درمی‌گذرد. داستان تامی جانسن آشکارا براساس این افسانه است، و جالب توجه است که پسرها بار اول او را در تقاطعی در جاده می‌یابند، و او به آن‌ها از معامله‌ی نیمه شب گذشته‌اش با شیطان می‌گوید.

۷- شخصیت اصلی و دیگر شخصیت‌ها چگونه در جریان داستان متحول می‌شوند؟

اورت ناگزیر از درنظر گرفتن احتمال وجود تقدیر و خداوند می‌شود. پیت، دلمار، و اورت همگی در پایان فیلم به زندگی شرافتمندانه‌ای رسیده‌اند. خانم مک‌گیل دیگر به بچه‌هایش نمی‌گوید که پدرشان مرده، و او را به عنوان خواستگاری با حسن نیت پذیرفته. فرماندار پاپی او -دنیل به لطف «پسرهای آب کشیده» دوباره در نظرسنجی‌های انتخاباتی بالا می‌رود. هومر استوکس، که سابقاً دوست مرد کوچک شناخته می‌شد، دستش رو می‌شود که از رهبران کوکلوس‌کلان‌ها و مزور دورو است.

البته تحول عظیمی در هیچ کدام از شخصیت‌ها به وجود نمی‌آید و دلیلش هم این است که در اصل داستان **اودیسه** هیچ شخصیتی دچار تحول عظیمی نمی‌شود. بله، تله‌ماخوس از حد یک پسربچه به مرد شدن ارتقا می‌یابد و شخصیت‌های دیگر هم کمی دیدگاه‌هاشان تغییر می‌کند، ولی شخصیت اصلی یعنی «اودیسه» بی‌تغییر می‌ماند. او در نتیجه‌ی مصائب وارد شده، دچار تحول عظیمی در جهان‌بینی‌اش نمی‌شود. البته تاحدی بر غرور بی‌جایش غلبه کرده، و تاوان تکبرش را می‌دهد، ولی میزانش همان حدی است که اورت در اوج فیلم، خدا را می‌یابد. حتی در پایان کتاب، شما واقعاً نمی‌توانید قبول کنید که اودیسه تحولی یافته است. اما اودیسه به هدفش می‌رسد و دوباره به خانواده‌اش ملحق می‌شود. حالا او می‌تواند با خوبی و خوشی زندگی کند. البته فقط پس از تارومار کردن خواستگارهایی که خانه‌اش را محاصره کرده‌اند.

این طرح کلی داستان براساس هفتِ بزرگ است. کار اصلی در اقتباس‌های پاروَدی، دستکاری عناصر داستان اصلی برای قصه‌ای جدید است. در مجموع، بررسی نحوه‌ی کار برادران کوئن با قصه‌ی کلاسیک هومر، نشان‌دهنده‌ی آزادی زیاد و لذتی است که یک اقتباس‌گر خلاق می‌تواند نسبت به یک متن خاص داشته باشد.

به قصه‌ی کلاسیکی فکر کنید که می‌توان با تغییر زمان و مکان تغییرش داد. مثلاً شاه‌لیر شکسپیر را درنظر بگیرید که یک کمدی مدرن از آن به وجود می‌آید: سه دختر وارث شرکت پدر می‌شوند، و اسم شرکت را می‌گذارند: «شاه لیواین.» وقتی درونمایه‌ها و ساختار اساسی یک قصه‌ی خوب را داشته باشید، دیگر کارتان حد و مرزی نخواهد داشت. می‌توانید مکانش را ببرید به هر کجا که خواستید، و باز هم کارآیی داشته باشد. و اگر برای اقتباس‌تان به سمت پاروذی می‌روید، باید در عین زیاده سرراست نبودن، از تخیل‌تان استفاده کنید. مجبور نیستید همه‌ی موارد اثر اصلی را لحاظ کنید. به‌یاد بیاورید که اثر شما «براساس» یک منبع اولیه است، و تا به این‌جا دیگر فهمیده‌اید که شما هیچ دینی به اثر اصلی ندارید.

اگر قرار باشد از یک داستان نام ببریم که طی آن شخصیتی جذاب بر موانعی عظیم غلبه می‌کند تا به هدفی مطلوب برسد، آن **اودیسه** خواهد بود. وقتی مشغول نوشتن هستید این را به ذهن‌تان بسپارید. از آن به عنوان سکانی برای هدایت کشتی اقتباس‌تان استفاده کنید. می‌توانید هر قدر دل‌تان خواست از اثر اصلی فاصله بگیرید، ولی از یک حد بیش‌تر نمی‌توانید از اصول راهنما دور شوید.

مستحکم کردن داستان اهمیت زیادی دارد، به خصوص در مورد اقتباس‌ها. درواقع خیلی از مردم حتی نمی‌دانند که داستان شما اقتباسی است. خود شما احتمالاً ده‌ها فیلم براساس داستان‌های دیگر دیده‌اید و متوجه اقتباسی بودن‌شان نشده‌اید. تنها فکر شما این بوده که آیا داستان به خودی خود محکم هست یا نه. نکته‌ی مهم همین است که شما نمی‌توانید برای استحکام داستان‌تان به منبع اولیه متکی باشید. مسلماً اگر داستان اصلی خوب باشد، کمک‌تان خواهد کرد، اما مانند هر فرم مکتوب دیگری، توانایی‌های شما به عنوان داستان‌گو است که باعث پیشتازی شما خواهد شد.

هفتِ بزرگ: ای برادر، کجایی؟

۱ـ شخصیت اصلی کیست؟

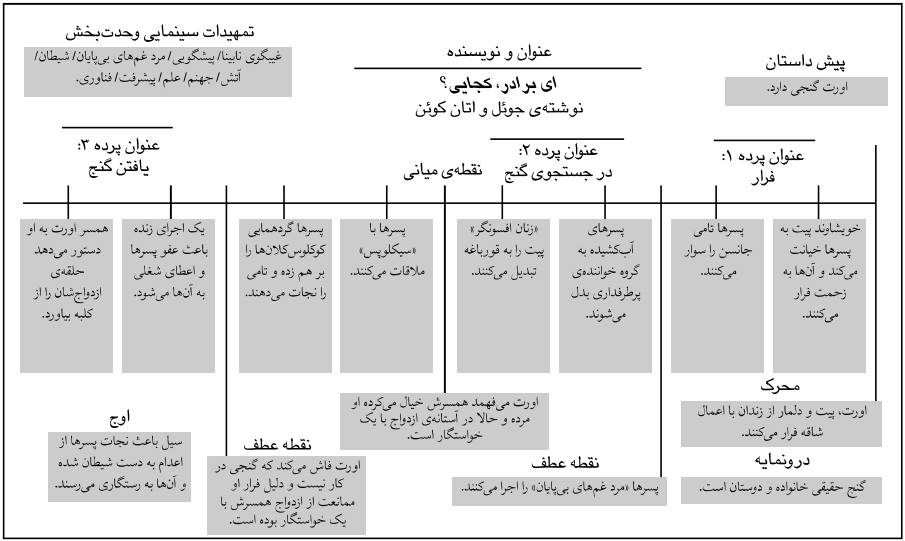
اورت یولیسز مک‌گیل.

۲ـ خواسته / نیاز / میل اورت چیست؟

می‌خواهد به خانه نزد همسر و فرزندانش برود. در سطحی عاطفی، او می‌خواهد مورد محبت همسر و خانواده، و احترام دوستانش باشد. او همچنین می‌خواهد منکر وجود خدا بشود، ولی با پیشرفت داستان متحول می‌شود.

۳- چه کسی/ چه چیزی مانع از دستیابی اورت به خواسته‌اش می‌شود؟
قانون، طبیعت، خدا، شیطان، و همسرش.
۴- در پایان اورت چگونه به شیوه‌ای اصیل/ جالب/ نامعمول موفق می‌شود؟
اورت و «پسرهای آب کشیده» علاقه‌ی فرماندار و خانم مک‌گیل را جلب می‌کنند. به علاوه، در پایان، ایمان اورت باعث غلبه‌ی او بر شیطان و نجات یافتن از سیل بزرگ می‌شود.
۵- با پایان داستان به این شیوه، سعی در گفتن چه چیزی وجود دارد؟
انسان هرچه هم که تلاش کند نمی‌تواند با تقدیر الهی مبارزه کند.
۶- داستان چگونه گفته می‌شود؟
به صورت سوم شخص، بدون فلاش بک، بدون صدا روی تصویر، و با همراهی موسیقی به جهت موکد ساختن درونمایه‌ها، صحنه‌ها، و موتیف‌ها.
۷- شخصیت اصلی و دیگر شخصیت‌ها چگونه در جریان داستان متحول می‌شوند؟
اورت مجبور به تجدیدنظر درباره‌ی تقدیر و ایمان می‌شود. پیت، دلمار، و اورت زندگی شرافتمندانه‌ای را شروع می‌کنند.

نمودار صحنه‌ای



۹

می‌دانم که واقعاً آن طور اتفاق افتاده، اما...

نمونه‌ی موردی: **مریسن**

هر چیزی می‌تواند تخیل نویسنده را تحریک کند. هر روز توی روزنامه‌ها و مجلات هزاران داستان چاپ می‌شود که امکان اقتباس شدن برای فیلم‌نامه را می‌توانند پیدا کنند. چگونه داستان مناسب را انتخاب می‌کنید؟ از کجا می‌دانید کدام ستون روزنامه یا مقاله‌ی مجله واقعاً همانی است که بذر مناسب برای رویش یک فیلم‌نامه‌ی تجاری را دارد؟ برای اطمینان، تنها یک راه وجود دارد: داستان باید مجذوب، علاقمند و درگیرتان کند.

اگر برای نوشتن فیلم‌نامه پولی به شما داده نمی‌شود، تنها چیزی که می‌تواند انگیزش گر شما طی فرآیند طاقت‌فرسای نوشتن باشد، عشق و اشتیاق شما به داستان است. اگر داستان تکان‌تان دهد ـ واقعاً تکان‌تان دهد ـ آن وقت باید بگوییدش، و با گفتن‌اش، شما هم ممکن است دنیا را تکان دهید. داستانی را اقتباس کنید که دوست دارید بگوییدش، که دوست دارید آدم‌های دیگر هم مثل شما از آن قصه خبردار شوند. روی چنین داستانی سرمایه‌گذاری کنید. شاید مجبور شوید سرمایه‌گذاری مادی هم بکنید. اما از همه مهم‌تر، باید استعداد و زمان‌تان را سرمایه‌گذاری کنید؛ این سرمایه‌گذاری مادی و معنوی داستان را غنی‌تر خواهد کرد.

این دقیقاً همان کاری است که برادران بیندلی، اسکات و ویلیام، انجام دادند. آن‌ها چهارده سال روی یک داستان واقعی کار کردند تا روی پرده‌ی سینما بیاورندش. داستانی که آن‌قدر عمیق آن‌ها را تحت تاثیر قرار داده بود، داستان واقعی یک بازنده بود، یک قصه‌ی قهرمانانه‌ی واقعی امریکایی که نامش **مدیسن** بود.

مدیسن قصه‌ای است براساس داستان واقعی «میس مدیسن»، تنها قایق با مالکیت اشتراکی در مسابقات دوره‌ای قایق موتوری‌های موسوم به هواپیمای دریایی.

در سال ۱۹۷۱ یک تیم داوطلب و قایقرانی به اسم جیم مک کورمیک برخلاف تمامی انتظارها، در مقابل ساکنان شهر مدیسن ایالت ایندیانا، جام طلای کانون قایق‌های موتوری امریکا را در رودخانه‌ی اوهایو بردند. هیچ کتاب معروفی در این باره نوشته نشده. اطلاعات زیادی نمی‌توان درباره‌اش پیدا کرد. اما، مقاله‌ی بسیار جامعی توسط فرد فارلی در این باره نوشته شده، که به مدت چهل سال مسابقات دوره‌ای کلاس آزاد کانون قایق‌های موتوری را پوشش داده است. این مقاله اولین اولین بار در سال ۱۹۸۴ در مجله‌ی «برنامه‌ی مسابقه‌ی قایقرانی مدیسن» به چاپ رسید.

یک فیلم‌نامه‌نویس مشتاق می‌تواند با خواندن این مقاله و مصاحبه‌ی من با اسکات بیندلی فیلم‌نامه‌نویس چیزهای زیادی بیاموزد درباره‌ی این که در تبدیل یک قصه‌ی واقعی به یک فیلم‌نامه‌ی با ساختار کلاسیک سه پرده‌ای هالیوودی، چه نوع انتخاب‌هایی باید صورت بگیرد.

حالا بیایید مقاله‌ی زیبای فرد فارلی با عنوان «میس مدیسن، قهرمان جام طلایی» را بخوانیم، که وقایع اولیه‌ی داستان فیلم **مدیسن** را در خود دارد (لطفاً توجه داشته باشید که این مقاله برای مناسبت با این فصل ویرایش شده، و برای چاپ مجدد آن از نویسنده‌اش اجازه گرفته شده است). پس از خواندن مقاله، مصاحبه‌ی من با اسکات بیندلی فیلم‌نامه‌نویس را می‌خوانیم و سپس به سراغ تحلیل متن می‌رویم.

میس مدیسن، قهرمان جام طلایی

نوشته‌ی فرد فارلی

هیچ یک از کسانی که در مسابقه‌ی قایقرانی شگفت‌انگیز جام طلای کانون قایق‌های موتوری، در مدیسن ایندیانا در سال ۱۹۷۱ شرکت داشته، هرگز آن را فراموش نخواهد کرد. در این رقابت‌ها، «میس مدیسن»،تنها قایق با مالکیت و سرمایه‌گذاری اشتراکی در میان هواپیماهای دریایی کلاس آزاد در دنیا بود که برخلاف تصور همگان، در مقابل

جماعت شاهد شهر خودش، فاتح این مسابقات شد. پیروزی شدیداً احساسات‌برانگیز «میس مدیسن» در آن روز فراموش نشدنی چهارم جولای، از چند جهت اتفاقی تاریخی به حساب می‌آید. نخست این‌که از جام دیکسی سال ۱۹۶۵ در گانترزویل آلاباما به این سو، این قایق هیچ مسابقه‌ای را نبرده بود. دوم که این تنها پیروزی جیم مک کورمیک قایقران در کلاس آزاد بود.

«میس مدیسن» در سال ۱۹۵۹ ساخته شده و اولین بار در سال ۱۹۶۰ وارد رقابت‌ها شده بود، و در نتیجه تنها هواپیمای دریایی کلاس آزاد محسوب می‌شود که یازده سال پس از اولین حضورش در مسابقات، یک جام طلا می‌برد. از سویی، از زمان شروع مسابقات در سال ۱۹۴۹ هیچ جام طلایی نبوده که برنده‌اش در مسابقات مقدماتی سرعت، در رتبه‌ای بدتر از چهارم جای بگیرد. (میس مدیسن هفتم بود).

همچنین مسابقات ۱۹۷۱ اولین و تنها دوره‌ای بود که طی آن یک قایق با مالکیت اشتراکی جام طلا را می‌برد. از سال ۱۹۶۶ به بعد هم سابقه نداشته که قایقی با موتور هواپیمای آلیسن - و نه رولزرویس - تاج جواهر کانون قایق‌های موتوری را کسب کند. «میس مدیسن» سال ۱۹۷۱ نشان‌دهنده‌ی پایان یک دوران هم بود. (این قایق، آخرین هواپیمای دریایی کلاس آزاد با طراحی قدیمی کابین عقب/موتور جلو/و دماغه بیلچه‌ای بود که در مسابقه‌ای پیروز شد). بدنه‌ی «میس مدیسن» توسط لس استودکر از اهالی کاکالین میشیگان طراحی و ساخته شده. استودکر قبلاً قایق‌های موفقی مثل «میس پپسی»، «گیل پنجم»، «تمپوی هشتم»، «میس ثرفت‌وی»، و «هاوایی کای سوم» را ساخته بود. طول «میس مدیسن» ۹ متر و عرضش سه و نیم متر محاسبه شده و از تخته‌ی کشتی سازی و آلومینیوم ساخته شده است.

جیم مک کورمیک اهل «اوونزبرا»ی کنتاکی است و اولین بار در سال ۱۹۶۶ در کلاس آزاد قایقرانی کرده، و جای بادی بایرز را گرفته بود که می‌خواست «تاهویی میس» بیل هارا را براند. در ۱۹۶۹ جیم مک‌کورمیک مجرب به کابین برگشت. اما نتوانست نمایش موفقی داشته باشد. او برای سومین بار در مسابقات مدیسن قایقرانی کرد. درواقع، گویی قرن‌ها از روزهای پرافتخار ۶۵-۱۹۶۴ گذشته بود.

«میس مدیسن»، به دلیل تصادفی در بزرگراه جرجیا، اولین مسابقه از فصل ۱۹۷۰ در تامپای فلوریدا را از دست داد. به همین دلیل پس از بیرون کشیدنش از مسابقات، لس استودکر که سازنده‌ی اصلی قایق بود، برای تعمیرش فراخوانده شد. این تصادف شاید از شانس‌های رو آورده به «میس مدیسن» بود. استودکر نه فقط خسارت ناشی از تصادف

در بزرگراه، بلکه کل بدنه را معاینه نمود و چیزهایی را تعمیر کرد که در غیر این صورت شاید به چشم نمی‌آمدند.

در پایان سال، «میس مدیسن» از انتظارها فراتر رفته و در بهترین نمایش عمرش، بالاتر از حد متوسط نشان داد. «میس مدیسن» خودش را به عنوان یکی از رقبای جدی مطرح کرد. اما همه اتفاق نظر داشتند که تنها با بدنه‌ای جدیدتر و موتوری قدرتمندتر امکان راهیابی به جمع قهرمانان وجود دارد. با این وجود، تیم «میس مدیسن» تصمیم گرفت که یک فصل دیگر هم از قایق یازده ساله‌اش - که داشت می‌رفت توی دوازده سال - استفاده کند.

پس از ۶۰ سال از اولین دوره‌ی مسابقات قایق‌سواری، رقابت‌ها داشت در مدیسن اجرا می‌شد و آبستن وقایعی بود که حتی از دید داستان‌نویس‌ها و اهالی سینما هم بیش از حد دور از واقعیت می‌نمود.

برای اولین بار از سال ۱۹۵۱ به بعد، جام فرمانداری ایندیانا هم با جام طلای کانون قایق‌های موتوری مقارن شده و برای نخستین مرتبه در شهر کوچک مدیسن برگزار می‌شد. در واقع براساس یک سوء تفاهم و به موجب یک تبصره‌ی قانونی تنها پیشنهاد سرمایه‌گذاری رسیده به مناقصه، که در موعد مقرر به دفتر مسابقه‌ی جام طلایی رسید، پیشنهاد ۳۰۰۰۰ دلاری شرکت قایقرانی مدیسن بود.

ده سال بود که تیم مکانیکی داوطلب «میس مدیسن» سعی می‌کردند تا مسابقه‌ی قایق‌های شهر را ببرند و هیچ گاه هم موفق نبودند. حالا در سال ۱۹۷۱ به بزرگ‌ترین نبردشان رسیده بودند و خودشان هم می‌دانستند. در چهار مسابقه‌ی اول فصل، «میس بادوایزر» و «اطلس ۱» هر کدام دوبار برنده شده بودند. «اطلس ۲» هم که در فصل ۷۰ـ۱۹۶۹ پنج مسابقه را برده بود، رقیب سرسختی به حساب می‌آمد. (با این که در عنوانش عدد ۲ ذکر شده بود، ولی با توجه به اول بودنش در سه سال گذشته و حضور تری استرت در کابین، نگاه‌های زیادی معطوف «اطلس ۲» بود).

چند روز قبل از مسابقه، جیم مک‌کورمیک تلفن مهمی به رنو در نوادا زده بود. او خواستار خدمات دو نفر از بهترین متخصصین موتور آلیسون در این ورزش شده بود - هری والپی و اورت آدامز از تیم مسابقه‌ی قدیمی کلوب هارا - که به مدیسن پرواز کرده و همراه با تونی استاین هارت، باب هامفری، دیو استیوارت، کیت هند، و راس ویلی روی قایق کار کردند. والپی و آدامز به خاطر ارتقای سیستم انژکتوری آب - الکل «میس مدیسن» شهرت دارند.

چهارم جولای ۱۹۷۱ روزی گرم و آفتابی و مهیای ده قایق آماده برای برگزاری نبرد سرنوشت‌ساز بود. حدود ۱۱۰۰۰۰ طرفدار مسابقات، عملاً باعث خفگی شهر بسیار کوچک ۱۳۰۰۰ نفری مدیسن شده بودند. شرایط رودخانه مساعد بود، ولی «میس مدیسن» در دورهای آزمایشی یکی از موتورهایش خراب شده بود و حالا دیگر موتور ذخیره نداشت. این اعضای تیم «میس مدیسن» را در شرایط دشواری قرار می‌داد، چون مسابقات آن سال به جای سه دور معمول، از چهار دور ۲۴ کیلومتری ترکیب شده بود.

هنوز سی ثانیه هم از شروع مسابقه نگذشته بود که آب‌فشان «هال مارک هومز» پس از اصابت به دم خروس «اطلس ۱» متلاشی و باعث غرق قایق در پیچ اول دور اول شد. قایقران لیف بورگرسن صدمه‌ای ندید، ولی قایقش به کلی از دست رفت.

«میس مدیسن» همراه با «تان کلاب»، «میس تایمکس»، «اسموثرموور» و «اطلس ۲» به پیچ دوم رسیدند. طی مرحله‌ی گرم کردن، «اسموثرموور» به «هال مارک هولمز» در قعر رودخانه ملحق شد، چون سوپرشارژرش ترکید و کف «موور» را سوراخ کرد.

«میس مدیسن» در مرحله‌ی اول پیشتاز بود، ولی بعد «اطلس ۲» از آن جلو زد. در مرحله‌ی سوم، فرد آلتر، قایقران «تان کلاب» رقابتی برای مقام دوم را با «میس مدیسن» شروع کرد. مک کورمیک و آلتر چند مرحله متناوباً از هم جلو زدند و باعث نیم خیز شدن تماشاگرها شدند. سرانجام «میس مدیسن» موفق شد «تان کلاب» را پشت سر بگذارد و پس از «اطلس ۲» پیشتاز در جایگاه دوم قرار بگیرد.

در دور دوم مقدماتی، «میس مدیسن» همراه با «میس بادوایزر»، «نوتردام» و «اطلس ۱» در رقابت بود. بیل مانسی با «اطلس ۱» زودتر از همه به پیچ اول رسید و به دنبالش «میس مدیسن»، «بادوایزر»، و «نوتردام» می‌آمدند که این دو تای آخر هر دو به دم خروس مانسی خوردند و جا ماندند. «اطلس ۱» پیشتازی‌اش را در مراحل بعد حفظ کرد. «میس مدیسن» هم درست پشت سرش بود. «میس بادوایزر» بلافاصله به راه افتاد تا به سومی برسد. «نوتردام» هم پس از گذشت مدت نسبتاً زیادی توانست دوباره راه بیفتد.

در پایان ۲۴ کیلومتر، مانسی و «اطلس ۱» به جای پرچم سبز، پرچم اخطار گرفتند و یک دور را به خاطر انجام خطای شدید در برابر «میس بادوایزر» و «نوتردام» در مرحله‌ی اول جریمه شدند. در نتیجه «میس مدیسن» در جایگاه اول و «میس بادوایزر» در مقام دوم قرار گرفت و «اطلس ۱» هم با تمام کردن هفت مرحله قبل از آن که «نوتردام» بتواند مرحله‌ی ششم را تمام کند، سوم شد. پس از یک قرعه‌کشی دیگر، «میس مدیسن» همراه با «اطلس ۲»، «نوتردام» و «پراید» در دور سوم هم‌گروه شد.

در گروه دیگر، در حالی که بیل مانسی آماده‌ی راندن «اطلس ۱» برای دور سوم می‌شد، داور مسابقات، بیل نیوتن، برای سه مسابقه‌ی بعدی فصل به او آزادی مشروط داد. دلیل این حکم نه فقط خطای بیل در دور دوم، بلکه نتیجه‌ی خطاهای مکرر و مشابه وی در فصل ۱۹۷۰ مسابقات در سیاتل و سن‌دیه‌گو بود. معنای آزادی مشروط این بود که در صورت بروز هر گونه خطای دیگری از جانب مانسی، وی به صورت نامحدودی دچار تعلیق از مسابقات می‌شود.

مانسی بدون اضطراب دور سوم را به خوبی شروع کرد و به دنبال دین چیناوث و «میس بادوایزر» پیچ اول را گذراند. اما «اطلس ۱» دچار صدمه‌دیدگی گشته و آب داشت وارد قایق می‌شد. بیل نهایت تلاشش را کرد تا قایق را به کناره‌ی کنتاکی رودخانه ببرد، ولی موفق نشد. «اطلس ۱» حدود صد متر دورتر از ساحل به پهلو لغزید و سرنگون شد، و مانسی ناگزیر به ترک آن گشت. حالا سه قایق بودند که قعر اوهایو را می‌دیدند.

در گروه دیگر، تری استرت و «اطلس ۲» پیشتاز پیچ اول دور سوم بودند، و «میس مدیسن» با فاصله‌ی نزدیکی در تعقیب‌شان بود. «پراید» که رتبه‌ی سوم را داشت، می‌خواست «میس مدیسن» را بگیرد، ولی «میس مدیسن» به خاطر حفظ جایگاهش بر سرعت خودش افزود. در مرحله‌ی آخر، رقابت آن قدر نزدیک شده بود که «میس مدیسن» تنها دو ثانیه دیرتر از «اطلس ۲» و چهار ثانیه زودتر از «پراید» به خط پایان رسید.

پس از مراحل دشوار اولیه، پنج قایقی که موفق به حضور در مرحله‌ی نهایی شدند، عبارت بودند از: «اطلس ۲» با ۱۱۰۰ امتیاز، «میس مدیسن» با ۱۰۰۰ امتیاز، «پراید» با ۸۶۹ «تان کلاب» با ۷۵۰، و «میس بادوایزر» با ۷۰۰ امتیاز.

با غروب آفتاب در آن روز تاریخی چهارم جولای، مسابقه‌ی جام طلایی و جام فرمانداری به رقابت میان «اطلس ۲» و «میس مدیسن» تبدیل شده بود. «میس مدیسن» برای قهرمانی باید عقب‌افتادگی ۱۰۰ امتیازی‌اش را جبران می‌کرد، و برای نیل به این مقصود، راهی نداشت مگر این که در ۲۴ کیلومتر آخر، زودتر به خط پایان برسد. این کار هم تقریباً محال به نظر می‌رسید، زیرا ترکیب تری استرت و «اطلس ۲» در آن فصل چهار بار بر تیم جیم مک‌کورمیک و «میس مدیسن» غلبه کرده بود؛ دو بار در رودخانه‌ی اوهایو، و دو بار در آخر هفته‌ی قبل در رودخانه‌ی دیترویت.

با شروع دور نهایی، بعضی از طرفداران قایق شهر مدیسن، به این امید آویخته بودند که شاید «اطلس ۲» در شروع دچار مشکل شود و قایق محبوب آن‌ها بتواند پیروز مسابقه‌ی بزرگ باشد. ولی اوضاع از این قرار نبود. مک‌کورمیک در دور تعیین خط جلوتر

از همه بود، ولی استرت درست پشت سرش می‌تازید. در نتیجه همه چیز به دقایق آخر کشیده شده بود. اگر مک‌کورمیک می‌خواست در آن روز به اولین قهرمانی زندگی‌اش دست پیدا کند، باید برایش می‌جنگید - یک جنگ واقعی.

در این بین، اعضای برنامه‌ی تلویزیونی «جهان ورزش» از شبکه‌ی ای‌بی‌سی، برای تصویربرداری آمده بودند تا بتوانند بعدها مسابقه را پخش سراسری [با تاخیر] بکنند. آن‌ها بین خودشان تصمیم گرفتند که با توجه به احتمال بیش‌تر پیروزی برای استرت، یک دوربین را در چاله‌ی توقف «اطلس ۲» کار بگذارند تا به محض بازگشت پیروزمندانه‌ی استرت بتوانند با او در اسکله مصاحبه کنند.

هر پنج فینالیست داشتند به سرعت به نقطه‌ی شروع نزدیک می‌شدند. لحظاتی قبل از شلیک شروع، «میس مدیسن» درست جلوی چال توقف‌اش چرخش سریعی کرد. بعد بلافاصله مک‌کورمیک به چپ پیچید و جریان حرکتی‌اش را عوض کرد. استراتژی‌اش مشخص بود. مک‌کورمیک می‌خواست لاین مرکزی را مال خود کند تا قایق‌های دیگر مجبور شوند مسیر عریض‌تر - و طویل‌تر - ی را طی کنند.

با شروع رسمی مسابقه از زیر پل میلتون/مدیسن، چهار قایق دوشادوش هم حرکت می‌کردند و «تان کلاب» فرد آلتر از بقیه فاصله گرفته و نزدیک به خط ساحلی پیش می‌رفت. «میس مدیسن» در لاین یک بود، «اطلس ۲» در لاین دوم قرار داشت و از لحظه‌ی شلیک شروع، کمی جلوتر بود.

در پیچ اول، «پراید» هم از گردونه عقب افتاد. حالا «اطلس ۲» کاملاً پیشتاز بود و «مدیسن» پشت سرش قرار داشت. «بادوایزر» با فاصله‌ی کمی آن‌ها را تعقیب می‌کرد و «پراید» و «تان کلاب» هم با شانس بسیار کمی در انتها بودند.

سرانجام مک‌کورمیک حرکت اساسی را انجام داد. «جنتلمن جیم» که در تمام روز آهسته و پیوسته آمده بود، سرانجام سرعتش را به حداکثر رساند. قایق مثل تیری که از چله‌ی کمان رها شده باشد شتاب گرفت و طوری از قایق تری استرت جلو زد که انگار رقیب هنوز به اسکله زنجیر شده است. طرفدارهای دو آتشه‌ی قایق شهر، با هم فریاد می‌زدند: «برو! برو! برو!» حتی مجرب‌ترین کارشناس‌های قایق‌رانی هم زبان‌شان بند آمده بود. یک تکه‌ی موزه‌ای کم بودجه‌ی کم‌قدرت پر سن و سال، داشت اول می‌شد و همه‌ی قایق‌های مجهز و به‌روز را پشت سر می‌گذاشت.

مک‌کورمیک با تبحر تمام پیچ بعدی را پشت سر می‌گذاشت و با سرعت به سمت خط شروع / پایان رودخانه بازگشت. یک مرحله تمام شد و چهارتای دیگر مانده بود.

«اطلس»، «بادوایزر» و «پراید» پشت سر «میس مدیسن» مرحله‌ی اول را طی کردند.

تماشاگران رسماً از خود بی‌خود شده بودند. در مرحله‌ی دوم، مک‌کورمیک فاصله‌اش را بیش‌تر کرد، و در مرحله‌ی سوم، باز هم بیش‌تر فاصله گرفت. این‌جا بود که عوامل «جهان ورزش» فهمیدند باید در روند کاری‌شان تغییراتی ایجاد کنند. تکنسین‌های ای‌بی‌سی - تی‌وی به سرعت بار و بندیل‌شان را از چال توقف «اطلس» جمع کردند و به سمت محل بازگشت «میس مدیسن» دویدند.

در مسیر مسابقه، استرت خودش را از بند «بادوایزر» و «پراید» رهانده بود و به تنهایی با «میس مدیسن» رقابت می‌کرد. او در مسیرهای مستقیم سریع بود، ولی نه به سرعت مک‌کورمیک. «اطلس» در پیچ‌ها خوب عمل می‌کرد، ولی نه به خوبی «میس مدیسن.»

«میس مدیسن» داشت بدون ایراد جلو می‌رفت و موتور آلیسن ۲۶ ساله‌اش هیچ نقصی بروز نداده بود. جیم مک‌کورمیک داشت مسابقه‌ی زندگی‌اش را می‌برد. قایق و قایقران ترکیب بی‌نظیری را پدید آورده بودند. بانی مک‌کورمیک، همسر جیم، که در مراحل اول نگاهش را از مسابقه گرفته بود،حالا تماماً روی رودخانه متمرکز شده و با نهایت قدرت شوهرش را تشویق می‌کرد.

«میس مدیسن» پرچم سبز گرفت، که به معنای فقط یک مرحله‌ی دیگر تا پیروزی بود. تا به این جا که قایق با مالکیت اشتراکی به خوبی پیشتاز بود. استرت دیگر شانسی نداشت، و خودش هم این را می‌دانست. تنها امید قایق‌ران «اطلس» این بود که «میس مدیسن» با یک مشکل فنی یا اشتباه در راندن مواجه شود.

ولی چنین اتفاقی نیفتاد. مک‌کورمیک پیچ آخر را هم به خوبی رد کرد. دم خروس «میس مدیسن» رو به آسمان بود. قایق به زیر پل آمد، از اسکله‌ی بنت گذشت، و خط پایان را رد کرد، تا فصل جدیدی به کتاب افسانه‌های ورزش بیفزاید، و هیاهوی بی‌سابقه‌ای را در ساحل پدید آورد.

مردم ترقه در می‌کردند و بوق می‌زدند و از شادی سر از پا نمی‌شناختند. گویی همه طرفدار «میس مدیسن» بودند و چه آن‌جا زندگی می‌کردند و چه جای دیگر، مدیسنی شده بودند. حتی اعضای تیم‌های رقیب هم داشتند پایان این داستان مدرن هورشیو آلگری[۱] را تشویق می‌کردند.

«میس مدیسن» در دور نهایی ۱۶/۳ ثانیه سریع‌تر از «اطلس» به خط پایان رسید و در مجموع ۹۶ کیلومتر ۴/۲ ثانیه جلوتر بود. مک‌کورمیک و استرت هر کدام در مجموع

---

۱. Horatio Alger، (۱۸۹۹-۱۸۳۲)، نویسنده‌ی امریکایی، که شخصیت‌های داستان‌هایش افرادی فقیر و بازنده بودند، که با شجاعت، سختکوشی و ایمان، در زندگی موفق می‌شدند. م.

چهار دور مسابقه ۱۴۰۰ امتیاز کسب کرده بودند. بنابه قوانین کلاس آزاد، در صورت تساوی امتیازات، قهرمان قایقی خواهد بود که در آخرین دور مسابقه زودتر به خط پایان رسیده باشد. به این ترتیب «میس مدیسن» فاتح مطلق شد و نام قایق‌رانش به لوح پرافتخار فاتحان دیگری نظیر «گار وود»، «جرج رایس»، «دنی فاستر»، «استن سایرز»، «بیل مانسی» و دیگران اضافه می‌گشت.

این بزرگ‌ترین روز تاریخ مدیسن ایندیانا بود. بهترین روز مسابقات هواپیماهای دریایی کلاس آزاد هم بود. چهارم جولای، روز پیروزی آماتورها و آدم‌های عادی بود و همه می‌توانستند خودشان را در آن شریک بدانند. از دهه‌ی ۱۹۵۰ به بعد سابقه نداشت که مردم چنین استقبالی از جام طلایی بکنند و تا ساعت ۱۰ شب در خیابان‌ها جشن بگیرند.

اعضای تیم «میس مدیسن» که شاد و هیجان زده بودند، مک‌کورمیک را سر شانه‌هاشان بلند کردند و تا جایگاه داور بردند. جرج ان. دیویس، که از قایقران‌های پیشکسوت و از معلمان جیم در کلاس ۲۸۰ بود، از موفقیت دست پرورده‌اش آشکارا به گریه افتاده بود.

مک‌کورمیک پس از دریافت جام طلایی از قهرمان سال ۱۹۴۶ گای لومباردو، و جام فرمانداری از فرماندار ایندیانا، ادگار ویت‌کام، خسته اما خوشحال برای نمایندگان بهت‌زده‌ی رسانه‌ها، استراتژی‌اش در مسابقه را توضیح داد: «نقشه‌ی ما این بود که در دورهای اول سخت نگیریم، و همه‌ی قدرت‌مان را ذخیره کنیم برای دور نهایی.»

مک‌کورمیک به شایستگی از عوامل این پیروزی تقدیر کرد. او به سرعت اعلام نمود که بدون مهارت تیم داوطلب مکانیکی‌اش، این قهرمانی محال بود. «این افراد از صمیم قلب برای این کار مایه گذاشتند. ما همگی در این موفقیت شریک‌ایم.»

عوامل «میس مدیسن» در ضیافت جوایز جام طلایی، جام اخلاق را هم دریافت کردند، و از دو عضو سابق تیم کلوب هارا ـ والپی و آدامز ـ هم به خاطر کمک بی‌اندازه‌شان به قهرمانی در «مسابقه‌ی بزرگ» تقدیر به عمل آمد.

«جنتلمن جیم» مک‌کورمیک که به «رویای ناممکن» خودش دست یافته بود، قهرمان روز، و مورد محبت همه‌ی اهالی شهر بود. تا ساعت‌ها پس از ارائه‌ی جوایز، مک‌کورمیک هنوز در لباس قایقرانی در جایگاه داوران، ایستاده بود و به همه امضا می‌داد. می‌گفت «اجازه بدهید مردم بیایند. من تا وقتی که بتوانم بنویسم به مردم امضا می‌دهم.» این پایانی کامل برای یک روز کامل بود.

وقتی تماشاگران و حاضران در مسابقه به زندگی معمول‌شان بازمی‌گشتند، یک فکر

بود که ذهن خیلی‌ها را به خود مشغول کرده بود: «آیا همه‌اش رؤیا بود، یا امروز واقعاً اتفاق افتاد؟»

(پی‌نوشت: نویسنده‌ی این مقاله، به خاطر کمک‌های ویرایشی دیوید گرین و فیلیپ هالدمن که از اعضای کمیته‌ی تاریخی کانون قایق‌های موتوری در کلاس آزاد هستند، خود را مدیون آن‌ها می‌داند).

اسکات بیندلی، با بزرگواری تمام تقاضای من برای گفت‌وگو درباره‌ی روند اقتباس اش از این داستان واقعی را پذیرفت و رویکردش نسبت به مسابقه‌ی هواپیماهای دریایی در رودخانه‌ی اوهایو، شهر مدیسن، ایالت ایندیانا، «میس مدیسن»، و جیم مک‌کورمیک و خانواده‌اش را توضیح داد. لطفاً توجه داشته باشید که بیندلی روزهای زیادی را صرف مصاحبه با افراد و خواندن گزارش‌های مربوط به پیروزی «میس مدیسن» در جام طلایی کرده بود. حتی اگر تخیل فوق‌العاده‌ای هم داشته باشید، اغلب نمی‌توانید از زیر بار تکالیف‌تان به عنوان یک نویسنده فرار کنید. همه‌ی مطالب مربوط به سوژه را بخوانید. با هرکسی که حاضر به گفت‌وگوست، مصاحبه کنید. در زمینه‌ی موضوع، متخصص شوید و این تخصص خودش را در لابه‌لای داستان‌تان نشان خواهد داد.

نام اسکات بیندلی به عنوان فیلم‌نامه‌نویس، تنها در تیتراژ **معجزه‌ی ساحل** (۱۹۹۱) و **بانی و کلاید** (۱۹۹۵) آمده است. او نه فیلم‌نامه فروخته و ده‌ها مطلب مهم برای برخی نشریات نوشته است. او همراه با همسرش، پالی، در ایندیانا پولیس ایندیانا زندگی می‌کند.

مصاحبه با اسکات بیندلی

پرسش: اولین بار چه طور با این داستان آشنا شدید؟

پاسخ: اولین باری که درباره‌ی این داستان شنیدم، سال ۱۹۸۸ بود و من ترم آخر دانشگاه نورث وسترن بودم. برادرم، ویلیام بیندلی، داشت در ایندیاناپولیس تدارک یک فیلم تلویزیونی را می‌دید که می‌خواست برای دیزنی کارگردانی کند، و آن وقت از طریق یکی از دوستان مشترک‌مان که برای پوشش داستان دیگری برای روزنامه‌ی «ایندیاناپولیس استار» به مدیسن رفته بود، داستان را شنید. گویا جام طلایی ۱۹۷۱ بزرگ‌ترین چیزی بود که تا به حال در مدیسن رخ داده بود. برادرم از من پرسید علاقه دارم با او فیلم‌نامه را بنویسم، و من هم پروژه را به عنوان کار عملی یکی از واحدهایم به دانشگاه قبولاندم.

بود که ذهن خیلی‌ها را به خود مشغول کرده بود: «آیا همه‌اش رؤیا بود، یا امروز واقعاً اتفاق افتاد؟»

(پی‌نوشت: نویسنده‌ی این مقاله، به خاطر کمک‌های ویرایشی دیوید گرین و فیلیپ هالدمن که از اعضای کمیته‌ی تاریخی کانون قایق‌های موتوری در کلاس آزاد هستند، خود را مدیون آن‌ها می‌داند).

اسکات بیندلی، با بزرگواری تمام تقاضای من برای گفت‌وگو درباره‌ی روند اقتباس اش از این داستان واقعی را پذیرفت و رویکردش نسبت به مسابقه‌ی هواپیماهای دریایی در رودخانه‌ی اوهایو، شهر مدیسن، ایالت ایندیانا، «میس مدیسن»، و جیم مک‌کورمیک و خانواده‌اش را توضیح داد. لطفاً توجه داشته باشید که بیندلی روزهای زیادی را صرف مصاحبه با افراد و خواندن گزارش‌های مربوط به پیروزی «میس مدیسن» در جام طلایی کرده بود. حتی اگر تخیل فوق‌العاده‌ای هم داشته باشید، اغلب نمی‌توانید از زیر بار تکالیف‌تان به عنوان یک نویسنده فرار کنید. همه‌ی مطالب مربوط به سوژه را بخوانید. با هرکسی که حاضر به گفت‌وگوست، مصاحبه کنید. در زمینه‌ی موضوع، متخصص شوید و این تخصص خودش را در لابه‌لای داستان‌تان نشان خواهد داد.

نام اسکات بیندلی به عنوان فیلم‌نامه‌نویس، تنها در تیتراژ **معجزه‌ی ساحل** (۱۹۹۱) و **بانی و کلاید** (۱۹۹۵) آمده است. او نه فیلم‌نامه فروخته و ده‌ها مطلب مهم برای برخی نشریات نوشته است. او همراه با همسرش، پالی، در ایندیانا پولیس ایندیانا زندگی می‌کند.

مصاحبه با اسکات بیندلی

پرسش: اولین بار چه طور با این داستان آشنا شدید؟

پاسخ: اولین باری که درباره‌ی این داستان شنیدم، سال ۱۹۸۸ بود و من ترم آخر دانشگاه نورث وسترن بودم. برادرم، ویلیام بیندلی، داشت در ایندیاناپولیس تدارک یک فیلم تلویزیونی را می‌دید که می‌خواست برای دیزنی کارگردانی کند، و آن وقت از طریق یکی از دوستان مشترک‌مان که برای پوشش داستان دیگری برای روزنامه‌ی «ایندیاناپولیس استار» به مدیسن رفته بود، داستان را شنید. گویا جام طلایی ۱۹۷۱ بزرگ‌ترین چیزی بود که تا به حال در مدیسن رخ داده بود. برادرم از من پرسید علاقه دارم با او فیلم‌نامه را بنویسم، و من هم پروژه را به عنوان کار عملی یکی از واحدهایم به دانشگاه قبولاندم.

رفتیم به مدیسن و با آدم‌های داستان واقعی ملاقات کردیم و یادداشت‌های اولیه را برداشتیم. سپس من با ضبط صوتم برگشتم و یک آخر هفته را به گفت‌وگو با تیم «میس مدیسن» درباره‌ی وقایع ۱۹۷۱ گذراندم. من فقط چند سوال آماده کرده بودم، ولی تحریک این آدم‌ها به شرح خاطرات‌شان کار سختی نبود. پشت میزی در زیرزمین مدیر گروه «میس مدیسن ۱۹۷۱» نشستم، یکی از مکانیک‌های تیم چند نوشابه باز کرد و شروع کردیم به تماشای عکس‌های قدیمی و بریده‌های روزنامه. من ضبط صوتم را روشن کردم و چهار ساعت بعد کلی مطلب برای شروع کار داشتم. این یکی از خاص‌ترین خاطرات دوران نویسندگی من است. انگار هر عکس به داستانی درباره‌ی چگونه غلبه کردن گروه بر یکی از موانع منتهی می‌شد.

دو مردی که با آن‌ها مصاحبه می‌کردم پنجاه و چند ساله بودند، و هراز گاه که عکسی از رفقای در گذشته‌شان می‌دیدند، اشک چشمان‌شان را پرمی‌کرد. مسابقه‌ی هواپیماهای دریایی ورزش بی‌نهایت خطرناکی بود، به خصوص در دهه‌های ۱۹۶۰ و ۱۹۷۰. یک نقل قدیمی بود که می‌گفت «این ورزش بیش‌تر از هر چیز به چند تا قهرمان بازنشسته احتیاج دارد.» گویا همه‌ی بهترین قایق‌ران‌های آن دوران در تصادف کشته شده بودند، و آن‌هایی که جان سالم به در برده بودند تعدادشان خیلی کم بود. (من همیشه قدرت آن نقل قول قدیمی را دوست داشتم و در چند جای فیلم‌نامه هم از آن استفاده کردیم، ولی در تدوین نهایی کنار گذاشته شد). به هر حال، پروژه این گونه شروع شد. گمانم وقتی دانشگاه بودم حدود نیمی از نسخه‌ی اولیه را نوشته بودیم، و من بعد از فارغ‌التحصیلی به کار روی آن ادامه دادم. کلی تحقیق کردم و بهترین مقاله‌ای که توانستم درباره‌ی جام طلایی پیدا کنم، یکی بود که فرد فارلی نوشته بود.

پرسش: حقوق استفاده از منبع را چه طور به دست آوردید؟

پاسخ: ما حقوق داستان را از قایق‌ران خریدیم، که شخصیت اصلی ما شد. یک قرارداد خیلی ساده نوشتیم و جیم مک‌کورمیک، همسرش، بانی، و پسرشان، مایک، امضایش کردند. تا سال‌ها بعد، اسم فیلم‌نامه **دم خروس** بود، که به آب‌فشان عظیمی می‌گویند که پشت قایق موتوری‌های مسابقه نصب می‌شود. بعد، اسم کار را گذاشتیم **شیرینی امریکایی**، چون هم قصه‌ی یک موفقیت تمام ـ امریکایی بود و هم این که همان تابستان ترانه‌ی معروف دن مک‌لین با این عنوان درآمده بود (که همگی می‌دانیم چه بلایی سر این اسم آمد). در نتیجه، تصمیم گرفتیم موقتاً عنوان کار را **مدیسن** بگذاریم، با این نیت که بعداً تغییرش دهیم (ولی چیز بهتری پیدا نکردیم و ظاهراً مردم هم از این

اسم خوش‌شان آمد). هر سال، برادرم به من زنگ می‌زد و می‌خواست حدود ۱۰۰۰ دلار برایش بفرستم تا نیمه‌ی سهم خودم از خرید حقوق را تمدید کنم، چون تا زمان تمام کردن فیلم‌نامه سال‌های زیادی مجبور به تمدید شدیم. مدت‌ها مانده بودم که نکند داریم خیلی ساده پول‌مان را دور می‌ریزیم ـ این که فیلم‌نامه به فروش نرود یک طرف بود، و طرف سخت‌تر این بود که هم زمان داشتیم از جیب خودمان پول خرج می‌کردیم.

پرسش: داستان را چگونه به فیلم‌نامه تبدیل کردید؟ خواهش می‌کنم مخصوصاً درباره‌ی حذف و اضافه‌ها بگویید.

پاسخ: در نسخه‌ی اولیه شدیداً به حقیقت محض نزدیک و وفادار بودیم. حس می‌کردم این را به آدم‌هایی که این داستان را زندگی کرده‌اند مدیونیم که درست تحقیق کنیم و همه‌ی آن چیزهایی را که قبل از وارد شدن ما به پروژه اتفاق افتاده‌اند پیدا کنیم. من ساعت‌ها صرف ضبط مکالمات تلفنی با همه‌ی آدم‌های درگیر داستان کردم ـ همه‌ی اعضای باقی‌مانده‌ی تیم، همسران‌شان، شهردار مدیسن، هری والپی واقعی، که در فیلم بروس درن نقشش را بازی می‌کند. نسخه‌ی اولیه ۱۳۰ صفحه بود، دو تا پروتاگونیست داشت، و در یک دوره‌ی زمانی سه ساله اتفاق می‌افتاد. این نسخه‌ی وفادارانه‌ی داستان مدیسن می‌توانست مستند درخشان یا مقاله‌ی فوق‌العاده‌ای بشود. اما به عنوان روایت سینمایی، گفتنش سخت بود. (من هنوز یک کپی از نسخه‌ی اولیه را در یکی از کشوهای خانه‌ام دارم. کلی از مصاحبه‌های ضبط شده را هم حفظ کرده‌ام).

در بازنویسی‌های بعدی، مقدار زیادی تلفیق و تلخیص انجام دادیم. دوره‌ی زمانی وقوع داستان را از سه سال به یک تابستان کاهش دادیم، و دو پروتاگونیست‌مان (مدیر تیم و قایق‌ران) را در یک شخصیت اصلی تلفیق کردیم: قایق‌ران.

او بود که هر بار پا به کابین می‌گذاشت زندگی‌اش را به خطر می‌انداخت و ما چاره‌ی دیگری نداشتیم. مدیر واقعی تیم، تونی استاین هارت، فوق‌العاده درک بالایی داشت و اجازه داد تا مقدار زیادی از کشمکش‌های دراماتیکی که در واقع او تجربه کرده بود را به شخصیت قایق‌ران اضافه کنیم. تونی نقش مشاور فنی فیلم را به عهده گرفت، و در طول فیلم‌برداری فراتر از وظیفه‌ی خودش به ما کمک کرد. فکر کنم او می‌دانست پیش‌بردن پروژه برای ما چه قدر زحمت دارد، و به سادگی هرچه تمام‌تر به خاطر فیلم از منیت خودش صرفنظر کرد. **مدیسن** داستان او هم هست، و او در نهایت گشاده‌رویی حذفش از فیلم را پذیرفت. می‌دانم که هر بار فیلم را می‌بیند گریه می‌کند و فکر می‌کنم نفس داستان برای او اهمیت دارد.

یکی دو اتفاق مهم هم بود که در واقعیت، طی فصل‌های قبل از مسابقه‌ی ۱۹۷۱ اتفاق افتاده بودند ـ ما آن‌ها را هم به آن تابستانی که روایت‌مان در آن می‌گذشت اضافه کردیم. لحظه‌ی محبوب من در فیلم، تیتراژ پایانی است؛ آن‌جا که صفحه دو قسمت شده و یک طرف اسامی عوامل می‌آید و یک طرف اصل برنامه‌ی «جهان ورزش» ای‌بی‌سی پخش می‌شود. من از همان شروع کار قویاً حس می‌کردم باید این کار را بکنیم. فکر می‌کنم دیدن شباهت‌های فیلم واقعی با بازسازی ما از آن، آن کلیشه‌ی رایج در مورد داستان‌های ورزشی درباره‌ی بازنده‌ها را از بین می‌برد. این صحنه‌های قدیمی باعث می‌شود تماشاگران فیلم را باور کنند و واقعیتش را بپذیرند: بله، دیوید به واقع گالیاث را کتک می‌زند، و بله، ما همه بارها این را دیده‌ایم، اما به هر حال واقعیت دارد.

پرسش: نظر آدم‌های توی فیلم نسبت به این اقتباس چه بود؟

پاسخ: من فکر می‌کنم که ما از همان ابتدا به دنبال فیلم گرفتن از نفس داستان **مدیسن** بودیم. از واکنش آدم‌های درگیر داستان واقعی، چنین برمی‌آید که موفق شده‌ایم. فکر کنم آن‌ها می‌دانند که این فیلم می‌تواند برای شهر آن‌ها که متکی به توریسم است، منافعی داشته باشد و همچنین موهبتی باشد برای ورزش ناشناخته‌ی مسابقات هواپیماهای دریایی کلاس آزاد. ما در یک اکران خصوصی چند صد نفر از اهالی مدیسن را دعوت کردیم، و واکنش آن‌ها فوق‌العاده بود ـ تشویق و اشک و ابراز احساسات ایستاده. فکر نکنم دیگر حمایتی بیش از این نیاز می‌داشتیم.

پرسش: چه توصیه‌ای برای نویسندگان مشتاق اقتباس دارید؟

پاسخ: فکر می‌کنم نکته‌ی اول این است که باید تمام و کمال درباره‌ی موضوع تحقیق کنند، و بعد باز هم بیش‌تر تحقیق کنند. اگرچه ما تغییراتی ایجاد کردیم تا شکل داستانی را بهتر کنیم، ولی بیش‌تر حک و اصلاح‌های ما هم از داستان‌های واقعی دیگری نشأت می‌گرفت (که حتی اگر برای شخصیت‌های آن ورزش هم اتفاق نیفتاده بودند، ما به نوعی مرتبط‌شان می‌کردیم).

مرگ تراژیک دوست صمیمی پروتاگونیست ما، در زمانی غیر از چارچوب فیلم ما رخ داده بود، ولی چون بخش مهمی از زندگی شخصیت‌مان محسوب می‌شد، آن را هم وارد داستان کردیم. وقتی شخصیت‌های واقعی فیلم ما را تماشا می‌کنند، حقیقتاً حس می‌کنم احساساتی که ما سعی کردیم روی پرده ترسیم کنیم آن‌ها را به احساسات خودشان در طول تجربه‌ی آن وقایع برمی‌گرداند، حتی با وجود این که ما اسامی و سال‌ها را تغییر داده‌ایم.

گمانم توصیه‌ی مناسب دیگر این است که اگر عاشق داستان‌تان هستید، تسلیم نشوید. ما در همه‌ی قدم‌های تبدیل فیلم‌نامه به فیلم، با موانع بزرگی برخورد کردیم. دیگر این جمله ملکه‌ی ذهن‌مان شده بود که «فیلم‌نامه‌ی جمع و جور قشنگی است، ولی کسی نمی‌خردش.»

اما ما بالاخره کسی را یافتیم که آن را خرید.

بعد از آن هم می‌گفتند «هیچ کس حاضر به بازی در آن نمی‌شود. داستانش زیادی کوچک است.»

اما جیم کاویزل بین همه‌ی پروژه‌های پرسود استودیویی که کارگزارهایش التماس‌اش می‌کردند قبول کند، فیلم ما را انتخاب کرد. بروس درن آن قدر از فیلم‌نامه خوشش آمد که تعطیلات برنامه‌ریزی کرده‌اش را به تعویق انداخت. و جیک لوید که بعد از **جنگ‌های ستاره‌ای** فیلمی بازی نکرده بود، به خاطر علاقه‌ی خود و خانواده‌اش به شخصیت و به داستان، پیشنهاد ما را قبول کرد.

به ما گفتند: «تلفیق این دو کار کابوس است: فیلم‌برداری اکشن پرهزینه روی آب، با سرمایه‌ی کم.»

حق با آن‌ها بود، ولی ما از پسش برآمدیم.

پرسش: در پایان، مزایا و معایب اقتباس از یک داستان واقعی به نظرتان چه چیزهایی است؟

پاسخ: در درجه‌ی اول، فکر می‌کنم نوشتن اقتباس ساده‌تر به نظر می‌رسد، چون داستانش قبلاً اتفاق افتاده. اما به نظر من این کار، از نوشتن یک داستان غیراقتباسی سخت‌تر است. هرچند که خیلی چیزها بستگی دارد به این که داستان چه مدت قبل اتفاق افتاده. در مورد ما، بیش‌تر شخصیت‌ها هنوز زنده بودند، برای همین ما داشتیم توی دهان آدم‌های زنده حرف می‌گذاشتیم!

این آدم‌ها همیشه بالای سرتان ایستاده‌اند و وقتی تایپ می‌کنید از بالای شانه متن‌تان را می‌خوانند، که واقعاً چیز عذاب‌آوری است. اما یک مزیتش این است که روند تحقیق می‌تواند مفرح باشد، مخصوصاً اگر آدم‌هایی را که با آن‌ها کار می‌کنید دوست داشته باشید و داستان آن‌ها برای‌تان جذاب باشد. سوال پرسیدن، ضبط کردن مکالمات، و یادداشت برداشتن ساده است. متاسفانه، فشرده کردن همه‌ی این اطلاعات درون یک روایت سینمایی جذاب نود و پنج صفحه‌ای به اسم فیلم‌نامه، کار آسان و مفرحی نیست. گمانم در نهایت، آن نقل قول قدیمی درست باشد: تنها نوشتن واقعی، بازنویسی است.

خوشحالم که روی پرده رفتن **مدیسن** این همه سال طول کشید، چون فیلم‌نامه تا اواخر این فرآیند ده ساله‌ی نوشتن و عصاره‌ی ده‌ها نسخه و هزاران صفحه را گرفتن، این قدر قوی نبود.

* * *

بسیارخوب، حالا شما هم مقاله‌ی فرد فارلی درباره‌ی جام طلایی و «میس مدیسن» را خوانده‌اید و هم مصاحبه‌ی اسکات بیندلی فیلم‌نامه‌نویس را. از بررسی این دو چه چیزی می‌توان یاد گرفت؟ بیایید از اول شروع کنیم.

اولین قدم مهم در اقتباس چنین داستانی، یافتن داستان سینمایی درون داستان واقعی است. فرد فارلی در مقاله‌اش می‌گوید «میس مدیسن لانگ شات هزار مرتبه کوچک‌تر شده‌ای از افسانه‌های عامه‌پسند نبود. برعکس، یک رقیب واقعی و شریف بود.»

مسلماً این‌جا داستانی هست، ولی آشکارا داستان خوبی نیست و به لحاظ حسی مثلاً به اندازه‌ی **راکی** تأثیرگذار نیست. ما عاشق حمایت کردن از بازنده‌هاییم. هرچه موانع پیش روی شخصیت‌ها بزرگ‌تر باشد، پیروزی آن‌ها هم بزرگ‌تر خواهد بود. عامل دیگر این معادله ریسک است. هرچه شخصیت بیش‌تر ریسک کند، پیروزی او و به ثمر نشستن آن ریسک‌ها رضایت‌بخش‌تر خواهد بود. پس واقعیت این است که فیلم‌نامه‌نویس باید داستان توی اقتباس را با هندل روشن کند، مونوکسید نیتروژن[1] به آن تزریق کند، و سریع‌تر، بامزه‌تر، و ریسکی‌ترش کند. آن چه واقعاً رخ داده اهمیت دارد، ولی اگر می‌خواهید روی پرده‌ی سینما هم مهم باشد باید حدود آن را گسترش دهید.

حالا بیایید به سیر شخصیت اصلی نگاه کنیم. در زندگی واقعی، جیم مک‌کورمیک با راندن «میس مدیسن» چیزهای زیادی را در معرض خطر می‌گذاشت. ورزش خطرناکی بود، و چشم جهانیان به آن خیره شده بود زیرا برنامه‌ی «جهان ورزش» ای‌بی‌سی آن را پوشش می‌داد. اما در فیلم، خطرات از این هم بیش‌تر است. در فیلم کاملاً مشخص است که جیم دارد سرمایه‌های شهرش، ازدواجش، امنیتش، رفقایش، و رابطه با پسرش را به خاطر راندن «میس مدیسن» به خطر می‌اندازد. او نمی‌خواهد قایق را براند (قهرمان بی‌میل همیشه جواب می‌دهد). اما هم نسبت به شهر احساس وظیفه می‌کند و هم فرصتی برای رهایی خودش یافته است. اگر نتیجه‌ی مسابقه را از دست بدهد، شهر ورشکست خواهد شد. اگر او مسابقه را ببازد، یا از آن هم بدتر، حتی به خط پایان نرسد، حرف بدبین‌ها تایید شده و همه‌ی پیش‌بینی‌های منفی به حقیقت می‌پیوندند.

---

۱. Nitrous oxide: گاز خنده‌آور

فیلم‌نامه‌نویس‌ها نهایت تلاش‌شان را می‌کنند تا به تماشاگرها بفهمانند که ریسک خیلی زیادی در عدم موفقیت این آدم وجود دارد.

در واقعیت، جیم مک‌کورمیک در تمام سال ۱۹۷۱ «میس مدیسن» را هدایت می‌کرد. این واقعیت به درد یک داستان مهیج نمی‌خورد. داستان بهتر این است که کاری کنیم یک قایق‌ران استعفا بدهد و دیگری (بادی) در یک مسابقه‌ی دیگر مصدوم شود و به این ترتیب، جیم که سال‌هاست بازنشست شده، مجبور به راندن در این مسابقه‌ی بزرگ شود.

حالا به یکی دیگر از نقاط مهم داستانی نگاه می‌کنیم که نشان‌دهنده‌ی تفاوتی است میان آن چه واقعاً رخ داده و آن چه در فیلم‌نامه ترسیم شده. جام طلایی به دلیل یک سوءتفاهم و به این خاطر در مدیسن برگزار شده که تا موعد مقرر، به جز مدیسن هیچ شهر دیگری برای میزبانی ثبت نام نکرده. یک بار دیگر، این بد نیست. ولی چرا شرایط را به تقدیر واگذار کنیم، وقتی شما به عنوان نویسنده، کنترل کامل داستان را در اختیار دارید؟ در فیلم، جیم با نوشتن یک چک ۵۰۰۰۰ دلاری در وجه کانون قایق‌های موتوری خودش و شهرش را مطرح می‌کند. او این کار را از روی غرور می‌کند، و عملش نشان‌دهنده‌ی یکی از خصوصیات مهم او، یعنی غرور است. جیم می‌داند که پول کافی برای برآورده کردن وجه چک وجود ندارد، ولی چون اعتبار او و شهرش در معرض خطر است، او در هر حال این کار را می‌کند و یک لحظه‌ی سینمایی عالی را به وجود می‌آورد.

برخلاف رمان‌ها و دیگر کاتالیزورهای اقتباسی، مقالات حاوی یک داستان کامل نیستند. آن‌ها نسخه‌ای کوتاه‌اند. معنایش این است که شما باید گسترش دهیدشان، و فقط یک راه برای این کار وجود دارد: تحقیق. اگرچه مقالاتی نظیر مطلب فرد فارلی نکات مفید فراوانی دارند، ولی کماکان هیچ چیز جای روش قدیمی تحقیق شخصی را نمی‌گیرد. خواهید دید که اغلب اوقات، مردم خیلی هم خوشحال می‌شوند که با شما درباره‌ی وقایع موضوع تحقیق‌تان گفت‌وگو کنند. می‌توانید با تلفن، ای‌میل و حضوری مصاحبه کنید. اما این روش آخر، به رغم پرهزینه‌تر بودنش، عموماً از همه مفیدتر است. مسلماً خیلی چیزها را می‌توانید با گفت‌وگوی تلفنی کسب کنید، ولی این با ارتباط رو در رو خیلی تفاوت دارد. دیدن اصل احساسات در اشخاص است که به داستان زندگی می‌دهد. مثل تفاوت میان خواندن فیلم‌نامه و دیدن فیلم می‌ماند. تا جایی که می‌توانید با مردم حرف بزنید، و تا حد ممکن دیدگاه‌های متفاوت را جمع کنید. هرچه داستان‌های بیش‌تری داشته باشید، ماده‌ی اولیه‌ی بیش‌تری برای کار خواهید داشت.

برادران بیندلی چندین بار به مدیسن سفر کردند تا با آدم‌های حاضر در آن رویداد مصاحبه کنند. آن‌ها با اشخاص کلیدی و مردمی حرف زدند که در زمان وقوع رویداد، آن‌جا حاضر و فعال بودند. البته باید هوشیار باشید نسبت به این نکته که روایت هر نفر با نفر دیگر اندکی فرق خواهد کرد. پس از کدام داستان باید استفاده کنید؟ حرف چه کسی را باور کنید؟

همه‌شان را بگیرید و حرف همه را باور کنید. آن وقت تکه‌ها و قطعات این قصه‌های گوناگون را کنار هم بگذارید. این بهترین قسمت اقتباس، و اصلاً نوشتن است. هیچ بخش دیگری از فرایند نوشتن به اندازه‌ی طرح‌ریزی داستان، برداشت ایده از تحقیقات و تخیل‌تان، و شکل‌دهی آن‌ها به صورت چیزی ملموس و منسجم، هیجان‌انگیز نیست.

مدیسن نقل عین به عینی از وقایع حقیقی نیست. مسلماً نزدیک است، اما هنر اقتباس صرف بازگویی تاریخ نیست. جزئیات و داده‌ها اهمیت دارند، ولی می‌توان دستکاری‌شان کرد. شما دارید یک فیلم می‌نویسید، نه یک مقاله‌ی مجله. مهارت‌های اقتباس‌گر را براساس توانایی‌اش در گرفتن داده‌ها و تبدیل‌شان به یک قصه‌ی سینمایی می‌سنجند. در قید و بند حقیقت نباشید، اما نادیده‌اش هم نگیرید.

در واقع، حقیقت در واقعیت و حقیقت در فیلم، دو چیز متفاوت‌اند. در فیلم ما به دنبال واقع نمایی و سطح ظاهری حقیقت هستیم، یعنی آن که موقعیت‌ها، شخصیت‌ها، و روحیات داستان شما در دنیایی که شما خلق کرده‌اید، حقیقت دارند. اگر داستان شما برای چشم و گوش مخاطبان‌تان قابل قبول باشد، آن وقت باید بدانید که موفق شده‌اید.

در واقع، مصاحبه با افراد باید یکی از آخرین قدم‌های شما در روند تحقیق‌تان باشد. هر چه اطلاعات‌تان درباره‌ی موضوع پیش از دیدار با شخص (یا اشخاص) طرف مصاحبه بیش‌تر باشد، بیش‌تر می‌توانید از آن‌ها اطلاعات کسب کنید. مقالات روزنامه‌ها و مجلات قدیمی، فیلم‌های ویدیویی، اخبار تلویزیونی، و هرچه می‌توانید اطلاعات درباره‌ی موضوع بگیرید. وقتی تمامی اطلاعات ممکن را جمع‌آوری کردید، جلوی‌تان پخش‌شان کنید.

بعضی از نویسنده‌ها از کارت‌های یادداشت استفاده می‌کنند، بعضی‌ها همه‌ی اطلاعات را روی برگه‌های بسیار بزرگ کاغذ قصابی می‌نویسند، بعضی‌ها در دفترچه یادداشت می‌کنند، و بعضی دیگر از برنامه‌های کامپیوتری برای سازمان‌دهی اطلاعات استفاده می‌کنند. هر ابزاری را که می‌خواهید انتخاب کنید، ولی نکته‌ی مهم این است که سیستمی داشته باشید که بتوانید همه‌ی اطلاعات، داده‌ها، و داستان‌هایی که جمع

کرده‌اید را دیده و طبقه‌بندی کنید. حالا می‌توانید شکل دادن به داستان را آغاز کنید.

تک کلمه‌ی خلاصه‌کننده‌اش را پیدا کنید: عشق، شرف، غرور، انتقام، مرگ، و غیره. شروع به فرم دادن ایده‌های‌تان براساس آن کلمه بکنید. وقایعی را که در خدمت ایده‌تان نیستند، حذف کنید. حالا داستان‌تان را در یک جمله تعریف کنید. به خودتان بگویید داستان‌تان چیست. لزومی ندارد دقیق باشد، ایده‌ی اولیه کفایت می‌کند. برای **مدیسن** می‌توانید بگویید: «یک تیم همیشه بازنده در مسابقات هواپیماهای دریایی بر همه‌ی موانع فائق آمده و مسابقه‌ی بزرگ را می‌برد.» داستان شما در این باره است.

قدم بعدی یافتن جمله‌ای است که داستان شما را با استفاده از فیلم‌های دیگر توصیف کند. این کار همان قدر که برای نویسنده مفید است، برای کارگزاری که خلاصه داستان را می‌خواند هم فایده دارد. اهمیت این جمله برای نویسنده این است که امکانی برای مقایسه و رجوع در اختیارش می‌گذارد. اگر بگویید **مدیسن**، تلفیق **راکی** است با **روزهای تندر**، با محوریت مسابقات دوره‌ای هواپیماهای دریایی کلاس آزاد، نه فقط برای دیگران، بلکه برای خودتان هم توضیحش داده‌اید. می‌توانید از خوب و بد فیلم‌های دیگر درس بگیرید. باعث می‌شود راه‌هایی برای متفاوت بودن پیدا بکنید. نه متفاوت بودن به خاطر نفس تفاوت، بلکه متفاوت بودن به خاطر اجتناب از تکرار فیلم‌های دیگر در عین حفظ شباهتی درونمایه‌ای و حال و هوایی که در فیلم‌های قبلی موفق نشان داده است.

بسیار خوب، حالا برای هفتِ بزرگ پروفسور «ک» در رابطه با **مدیسن** آماده‌اید.

هفتِ بزرگ: مدیسن

۱ـ شخصیت اصلی کیست؟

جیم مک‌کورمیک.

۲ـ خواسته/ نیاز / میل جیم چیست؟

او می‌خواهد شهر را نجات دهد، خانواده و ازدواجش را حفظ کند، مسابقه‌ی بزرگ را ببرد، و از همه مهم‌تر، باعث جلب محبت پسرش بشود. به صورت خاص‌تر، او می‌خواهد جام طلایی کانون قایق‌های موتوری را ببرد تا به جهان، خودش، و پسرش ثابت کند که او یک بازنده نیست، و شهرش و مردم ساکن آن هم بازنده نیستند.

۳ـ چه کسی/ چه چیزی مانع از دستیابی او به خواسته‌اش می‌شوند؟

«میس مدیسن»، قایق مسابقه‌ی شهر، همیشه خراب است. شهر پول کافی برای اسپانسر مسابقات شدن یا تعمیر قایق را ندارد. دلمشغولی او نسبت به «میس مدیسن» باعث جدایی‌اش از خانواده شده. او دیگر آن قایق‌ران سابق نیست.

۴- در پایان، جیم چگونه به شیوه‌ای نامنتظر، جالب، و نامعمول به خواسته‌اش می‌رسد؟

شهر از او حمایت می‌کند. عوامل فنی، قطعاتی را از یک هواپیمای قدیمی جلوی تالار شهری دیگر می‌دزدند. رئیس گروه کمک‌شان می‌کند تا کیت مونوکسید نیتروژن روی قایق را راه بیندازند. در دور دوم، او بدون فشار آوردن به موتور، با خوش بیاری سوم می‌شود. در مرحله‌ی نهایی، از نیتروژن استفاده می‌کند و از «میس بادوایزر» جلو می‌زند.

۵- با پایان داستان به این شیوه، سعی در گفتن چه چیزی وجود دارد؟

با سختکوشی، پشتکار، و روحیه‌ای راسخ، می‌توان بر همه چیز غلبه کرد.

۶- داستان چگونه گفته می‌شود؟

داستان به ترتیب زمانی و با فلاش بک روایت می‌شود.

۷- شخصیت اصلی و شخصیت‌های فرعی چگونه در جریان داستان متحول می‌شوند؟

جیم با عملی کردن رویایش و غلبه بر ترسش از راندن، اعتماد به نفس خودش را به دست می‌آورد. مایک یاد می‌گیرد که به پدرش و شهرش افتخار کند. بانی عشق و وفاداری روزهای اول ازدواجش نسبت به شوهرش را بازمی‌یابد. حس موفقیت و غرور شهر احیا می‌شود.

قدم بعد، نمودار صحنه‌ای است.

نمودار صحنه‌ای

پیش داستان
شهر مدیسن از ایالت اینداینا، قایق موتوری مسابقه‌ی خودش را دارد.

عنوان و نویسنده
مدیسن
نوشته‌ی ویلیام بینداِی

درونمایه
با ایمان، عشق و جسارت می‌توان به هر چیزی دست پیدا کرد.

محرک
بهترین دوست جیم در یک سانحه‌ی قایق‌رانی دردمی گذرد.

عنوان پرده ۱: شهر کوچک

به سختی کار کردن روی قایقی به نام «مدیسن».

خرابی موتور (صنعت دار شهر مدیسن را ترک می‌کند.)

عنوان پرده ۲: آمادگی برای مسابقه

جیم چک می‌محلی به مبلغ ۵۰۰۰ دلار می‌کند. شهر باید پول را تهیه کند.

نقطه‌ی میانی

خرابی قایق، مشکلات مالی‌اوگی، کمبود نیتروژن.

بادی استخدام می‌شود. بادی صدمه می‌بیند. شهر از قایق و جیم حمایت می‌کند.

نقطه عطف

مدیسن سرمان تمام طلایی می‌شود.

می‌کوشند از نیتروژن استفاده کنند، ولی قایق منفجر می‌شود و اسکیپ استعفا می‌دهد.

نقطه عطف

آنها تقاضای از یک هواپیمای قدیمی می‌دزدند تا به قایق‌شان اضافه کنند.

شهر پول را تهیه می‌کند. هوی برای کمک می‌آید. جیم و پسرش به غار عجایب می‌روند.

اوج

جیم سوم می‌شود. ولی موتورش مشکل دارد.

جیم مسابقه بزرگ و محبت پسرش را می‌برد.

عنوان پرده ۳: جام طلایی

نیتروژن حرف آخر را می‌زند!

تمهیدات سینمایی وحدت‌بخش
آب/تاریخ/غرور شهر/شهر بزرگ علیه شهر کوچک.

۱۰

یادگیری به واسطه‌ی نوشتن در ژانرهای مختلف

نمونه‌ی موردی: گلن گری گلن راس

این کتاب عمدتاً درباره‌ی فیلم‌نامه‌نویسی است، اما یکی از چیزهایی که امیدوارم منتقل کند این است که فیلم‌نامه‌نویس نباید خودش را فقط فیلم‌نامه‌نویس، بلکه شاعر، داستان‌نویس و نمایش‌نامه‌نویس هم بداند. به بیان دیگر، اگر شما نویسنده‌ای هستید که رسانه‌ی انتخابی‌تان فیلم‌نامه است، ژانرهای دیگر گزینه‌هایی هستند که باید درنظر بگیرید‌شان، به‌خصوص برای داستان‌هایی که عملاً بهتر است در رسانه‌ی دیگری گفته شوند.

در طول این سال‌ها، من امکان کمک به بهتر شدن نوشته‌های اشخاص زیادی در ژانرهای مختلف را داشته‌ام: فیلم‌نامه، داستان کوتاه، رمان، نمایش‌نامه، مقاله. گاه پیش می‌آید که کار یک نفر را می‌خوانم و متوجه می‌شوم که چیزی که نوشته واقعاً با آن چه قصدش را داشته متفاوت است. داستان کوتاه یک نفر را می‌خوانم و فکر می‌کنم «این که داستان کوتاه نیست، نمایش‌نامه‌است.» خیلی بیش‌تر از آن که فکرش را می‌کنید اتفاق می‌افتد. رمان‌هایی که باید داستان کوتاه باشند، فیلم‌نامه‌هایی که باید رمان باشند، داستان‌کوتاه‌هایی که باید نمایش‌نامه باشند. هیچ کس واقعاً دلش نمی‌خواهد بشنود چیزی

که نوشته، برای فرم دیگری مناسب‌تر است. اما این اصلاً بد نیست. در واقع خیلی وقت‌ها کمک هم می‌کند. باور کنید یا نه، به اجرا درآوردن یک نمایش‌نامه یا انتشار یک رمان از فروختن فیلم‌نامه سخت‌تر است. تنها چیزی که شما برای نمایش‌نامه‌تان نیاز دارید، چند بازیگر و محلی برای اجراست. شاید پولی درنیاورید، ولی می‌توانید طعم حاصل دسترنج‌تان را بچشید، که می‌تواند همان طور که تصور می‌کرده‌اید شیرین و آبدار باشد.

پس اگر به شما بگویند که باید قصه‌تان را در رسانه‌ی جدیدی بازگو کنید، از این موقعیت بهره ببرید. باور کنید داشتن نمایش‌نامه یا رمانی که می‌توانید بفروشیدش، از تلاش برای به زور گنجاندن قصه در فیلم‌نامه و بارها و بارها شنیدن این جمله بهتر است که: «ببخشید، ولی این داستان برای فیلم شدن زیادی کوچک و غیرتصویری است - نمی‌توانیم قبولش کنیم!»

کلاً، داستان‌های کوچک‌تر شخصیت - محور اغلب در هالیوود خریداری ندارند. اما رمان‌ها و نمایش‌های صحنه‌ای کوچک‌تر در ژانر خودشان موفق‌ترند. به‌علاوه، اگر رمان شما منتشر یا نمایش‌تان اجرا شود، به یکباره اثری خواهید داشت که اعتبارش را در رسانه‌ی دیگری نشان داده و در نتیجه گزینه‌ی مطمئن‌تری برای خریداران هالیوودی خواهد بود، که همیشه می‌کوشند شانس موفقیت‌شان را بالاتر ببرند. ممکن است حتی از قبل فیلم‌نامه‌ای هم براساس داستان رمان چاپ‌شده‌تان نوشته باشید، و وقتی هالیوود برای خریدن حقوق فیلم در خانه‌تان را می‌زند، به شما پول بدهد تا فیلم‌نامه را بنویسید (که یعنی می‌توانید به یک مرخصی با حقوق سه ماهه در فرانسه بروید و وقتی برگشتید متن تکمیل شده را به آن‌ها تحویل دهید، که البته سال‌ها قبل نوشته شده، ولی در هالیوود همه فکر می‌کنند که شما ماه‌ها برای تمام کردنش جان کنده‌اید).

این بحث من را به یاد یکی از نمایش‌های موفق خودم در آف برادوی می‌اندازد به نام **بوی چیک** که من به فیلم‌نامه‌ای با عنوان **لورنس حومه‌ها** تبدیلش کردم. تاریخچه‌ی **لورنس حومه‌ها** نمونه‌ی بسیار خوبی از این مسأله است که چگونه باز بودن در مقابل اقتباس، می‌تواند به چیزهای فوق‌العاده و نامنتظری برای هر نویسنده‌ای منتهی شود. بگذارید از ابتدا شروع کنم و سفر خودم را در طی سال‌های بسیار و گذر از نسخه‌های متعدد و ژانرهای مختلف تعریف کنم، تا مسیر خودم در دنیای اقتباس، و درس‌های زیادی را که در طول این راه یاد گرفتم، برای‌تان روشن کنم.

سال‌ها قبل، من واحدی در دانشگاه یواس‌سی درس می‌دادم به اسم «نوشتن در ژانرهای مختلف.» در این کلاس، همه‌ی دانشجوها موظف بودند با نوشتن یک شعر شروع کنند.

بعد از آن‌ها خواسته می‌شد شعر و تصاویر و درونمایه‌های مرکزی‌اش را به یک داستان کوتاه تبدیل کنند. بعد از آن‌ها خواسته می‌شد با برگرفتن مقداری از گفت‌وگو، زبان، استعاره‌ها، و درونمایه‌ها از آن داستان کوتاه، یک نمایش‌نامه‌ی تک‌پرده‌ای بنویسند. در آخرین هفته‌های کلاس، آن‌ها باید برای کار پایان ترم‌شان، آن نمایش‌نامه را به یک فیلم‌نامه‌ی کوتاه اقتباس می‌کردند، به نحوی که کماکان از درونمایه‌ها، تصاویر، استعاره‌ها، و نمادهای به کار رفته در شعر اول، داستان کوتاه، و نمایش‌نامه استفاده کنند. ظاهراً دانشجوها واقعاً از این کلاس خوش‌شان می‌آمد. به علاوه، این واحد نقش مهمی هم در زندگی هنری من بازی کرده، و من از آن به عنوان الگویی جهت ارتقای کارهایم استفاده کرده‌ام.

در واقع، فیلم‌نامه‌ی **لورنس حومه‌ها** مثالی واقعی از عملی کردن این فرآیند اقتباس است. الهام‌بخش اولیه‌ی **لورنس حومه‌ها**، شعر بلندی بود که خودم زمانی نوشته بودم به اسم «زندگی درون یک صندوق امانات در خزانه‌ی بانک امریکا.» این شعر به ترس‌های من از مرگ و فقدان می‌پرداخت. تصویر مرکزی این شعر، شرح پروتاگونیستی بود که صندوق امانات پدرش را باز می‌کرد و توی آن می‌خزید تا برای همیشه خودش را از مواجهه با مرگ مصون نگه دارد. یک قسمت مهم دیگر این شعر هم، راندن در جاده‌های حومه‌های کانتیکات در صبحی مه‌آلود بود، در حالی که جاده را اجساد تعداد زیادی اُپوسوم [جانوری شبیه کانگورو] پر کرده بود. منظره‌ی این همه اُپوسوم مرده در جاده، تصویر قدرتمندی بود که من پیشاپیش می‌دانستم محتوم به یافتن راهی برای ارائه در آثارم است. من استعاره‌ی صندوق امانات را کنار استعاره‌ی اپوسوم‌ها قرار دادم، و شعر به این ترتیب به دست آمد.

این شعر یکی از محبوب‌ترین‌های من شد، و من هم می‌دانستم که در معدن آن، طلایی بیش از آن‌چه تا به حال استخراج کرده بودم، وجود داشت. برای همین، جلوتر رفتم و شعر را به داستانی کوتاه اقتباس کردم. این تبدیل برایم مشکلاتی دربرداشت، چون شعر، مثل بیش‌تر اشعار، اثیری و غیرروایی بود. درست است که تصاویر و استعاره‌هایش قوی بودند، ولی نه داستانی داشت و نه پی‌رنگی، و نه حتی خط سیر آشکاری که بشود داستان را به آن آویزان کرد. اما به هر حال من اقتباسم را شروع کردم.

خود همین عمل تبدیل شعر به داستان، بسیار آموزنده بود. من سرانجام می‌توانستم به معنای واقعی کلمه تفاوت‌های این دو ژانر را ببینم. آن‌چه باعث قوت شعر می‌شد، سرشته در ماهیت آن، و نارسایی‌های داستان بود. می‌توانستم ایده یا تصویری را به راحتی منتقل کنم، ولی داستان کوتاه، همان طور که از اسمش برمی‌آید، به داستان احتیاج دارد،

نه به چند توصیف زیبا و عبارت خوش‌فرم. به همین خاطر، شروع به خلق مجدد کردم. هراسی از آفرینش نداشتم. پذیرفتمش و یاد گرفتم آن چه را ناخودآگاهم از ترس‌هایم نسبت به مرگ و اپوسوم‌های مرده به شعری کوچک تبدیل کرده بود، به خودآگاهم بیاورم.

صادقانه بگویم که آن داستان کوتاه اصلاً چیز خوبی از آب درنیامد. من هنوز بیش از حد به شعر وابسته بودم و درک روشنی نداشتم که داستانم باید درباره‌ی چه چیزی باشد. اما پروتاگونیست حساس و دوست‌داشتنی‌ام را پیدا کرده بودم؛ شخصیتی به نام لورنس، که دست به سفری معنوی می‌زد. این را هم فهمیده بودم که اگر داستان کوتاهم پا می‌داشت، به کدام سمت و سو حرکت می‌کرد.

بهترین چیزی که از نوشتن آن داستان کوتاه به دست آمد، یک صحنه‌ی طولانی مربوط به کودکی شخصیت اصلی‌ام بود که به زیبایی موتیف پدر و پسری را فشرده و در متن جاری‌اش کرده بود. اصل صحنه، داستان تاثیرگذاری بود درباره‌ی پینگ پنگ بازی کردن لورنس و پدرش، که الهام گرفته از دوستی بود که یک بار به من گفته بود غمگین‌ترین لحظه‌ی زندگی‌اش روزی بوده که پدرش را در پینگ پنگ شکست داده است. نه روزی که باخته، چون پدرش بازیکن بسیار قدرتمندی بوده و همیشه دوستم را می‌برده است، ولی روزی که او سرانجام آن‌قدر بازی‌اش خوب شده که توانسته پدرش را شکست دهد، برایش مساوی بوده با فهم این که پدرش هم انسان، و در نتیجه میراست.

ادامه‌ی واقعی و غم‌انگیز این داستان، این بوده که چند سال پس از آن بازی سرنوشت‌ساز پینگ پنگ و محرک داستان من، پدر دوستم در جوانی فوت می‌کند. حالا که به گذشته نگاه می‌کنم، آن‌چه بیش از همه در مورد مجموعه وقایعی مبهوتم می‌کند که در دوران خلق «لورنس» اتفاق افتادند، تقارن رخ دادن داستان‌های به لحاظ درونمایه‌ای به هم مرتبطی بود که همگی انگار درست وقتی پیش می‌آمدند که من به حضورشان نیاز داشتم.

نمی‌خواهم وارد متافیزیک بشوم یا عجیب و غریب صحبت کنم، فقط به نظرم اگر شما به عنوان نویسنده، خودتان را در برابر داستان‌ها، تصاویر، و نمادهایی که در جهان دور و برتان وجود دارند، باز بگذارید، می‌توانید آن‌ها را ببینید و در اثرتان استفاده کنید، و در واقع ملغمه‌ای ظاهراً نامنسجم را به کلیتی منسجم تبدیل نمایید.

بدون این‌که خیلی درگیر رمز و رازهای مثلاً ماورایی بشوید، با نویسنده‌ها صحبت کنید تا ببینید که اکثریت‌شان می‌گویند بله، آن بن‌بست معروف نویسنده‌ها وجود دارد، ولی در مقابل‌اش نیرویی جادویی هم هست که انگار وقتی واقعاً به داستانی نیاز دارید، آن را برای‌تان می‌فرستد. فقط کافی است در برابرش باز باشید. و خیلی وقت‌ها، بهترین

راه برای باز کردن پنجره‌ها و تجربه کردن هیجان چیزهای جدید، انجام دادن یک اقتباس در رسانه‌ای جدید است.

حالا برگردیم سراغ «لورنس.» آن داستان کوتاه برای من جالب بود، ولی ظاهراً به نظر هیچ کس دیگری جالب نیامده بود. در همین دوران، من تازه نوشتن یک نمایش‌نامه‌ی پرهزینه را تمام کرده بودم که همه خوش‌شان آمده بود، ولی بیش از آن بودجه می‌خواست که بشود اجرایش کرد. با خودم عهد کردم که نمایش‌نامه‌ی بعدی‌ام یک تئاتر متکی به تخیل ناب باشد، یک پروژه‌ی تک‌نفره‌ی ساده و کم‌هزینه که دهان همه را در مورد بودجه و پول تولیدش ببندد. نمایشی که نه به لباس گران قیمت و نه طراحی صحنه‌ی آن چنانی و بازیگر و لوازم صحنه و از این قبیل احتیاج نداشته باشد. فقط یک داستان باشد و یک بازیگر. و این جا بود که داستان صندوق امانات دوباره به ذهنم برگشت.

می‌توانستم این داستان را به صورت نمایش تک‌نفره‌ای بازنویسی کنم که در آن یک بازیگر شروع به درآوردن چیزهایی از صندوق امانات پدرش می‌کند و با هر شیئی که بیرون می‌آورد، داستان‌هایی از زندگی او و پدرش زنده می‌شوند. بازیگر با حرکت دادن مچ دستش، می‌تواند ادای بازی پینگ پنگ را دربیاورد و تماشاگر را بیست سال عقب‌تر، به دنیای بازی‌های پینگ پنگ پدر و پسر ببرد. این جادوی تئاتر است. نه لباسی عوض می‌شود و نه صحنه‌ای تغییر می‌کند، با یک جابه‌جایی نور و حرکت بازیگر، پسربچه‌ای را می‌بینیم که باید جواب سرویس پدرش در پینگ پنگ را بدهد.

به این ترتیب، داستان «لورنس» به شکل یک نمایش تک‌نفره به زندگی من برگشت. نوشتن نمایش‌نامه را شروع کردم، می‌دانستم که اثرم جای کار زیادی دارد. داستان کوتاه بذر مناسبی برای چند صحنه درخود داشت، ولی من باز هم به صحنه‌های بیش‌تری نیاز داشتم. با رجوع به خاطرات گذشته‌ی خودم، نمایش‌نامه زودتر و راحت‌تر تحقق می‌یافت. کارگردان مرتب اصرار داشت من از داستان‌های واقعی گذشته‌ی خودم استفاده کنم. من هم مجموعه‌ای از قصه‌هایی نوشتم که مستقیم از خاطرات کودکی‌ام نشأت می‌گرفت و سال‌ها بود که به آن‌ها فکر نکرده بودم، و به این ترتیب افزودنی‌های نمایش‌نامه به خوبی مهیا شد.

یکی از تجربیات وحشتناک نوجوانی‌ام که مربوط به نوشتن مقاله‌ای برای کالج بود، به لحظه‌ی مهمی در نمایش بدل شد. یک لحظه استرس در طول یکی از بازی‌های لیگ بیس‌بال کودکان، شد محور یک سکانس طولانی بیس‌بال، که به خوبی با صحنه‌های پینگ‌پنگ تلفیق شد. بله، نمایش‌نامه واقعاً داشت خوب جمع و جور می‌شد. با اولین

اجراهای صحنه‌ای و واکنش عالی تماشاگران، فهمیدیم که موفق شده‌ایم.

این هم زندگی من بود و هم نبود. این زندگی شخصیتی بود که از زندگی من کنده شده بود، ولی مشخصاً با من تفاوت داشت. این زندگی لورنس لوین بود، یک کودک/مرد حومه‌ی شهری که حقیقت، عشق پدرش، و رستگاری مذهبی را جستجو می‌کند. نمایش‌نامه که ابتدا **Yahrzeit** نامیده می‌شد، در لس‌آنجلس روی صحنه رفت و شش ماه بلیت فروخت. آن قدر از آن استقبال شد، که در آف برادوی، با عنوان **بوی چیک** روی صحنه رفت. از آن به بعد هم هرازگاه در جاهای مختلفی اجرا می‌شود، ولی حالا دیگر اساساً پرونده‌اش بسته و توی کتابخانه‌ام گذاشته شده است.

تا سال‌ها بعد هوس انجام یک اقتباس سینمایی از آن را داشتم، ولی هر بار سعی می‌کردم، انگار متن، اقتباس را پس می‌زد. من هفت سال را صرف تبدیل یک شعر به یک نمایش‌نامه کرده بودم، و بیش از آن وابسته‌اش بودم که بتوانم اقتباسی از رویش صورت دهم. تک‌تک کلماتش برایم مقدس بود و من حاضر به دستکاری‌شان نبودم. برای همین گذاشتم‌اش کنار و متقاعد شدم که عمر مفید و طولانی این اثر دیگر به سر آمده....

همین طور گذشت تا این که مدیربرنامه‌ی جدیدم، تشویق‌ام کرد فیلم‌نامه‌ای براساس نمایش‌نامه‌ی **بوی چیک** بنویسم. او بیش‌تر کارهای من را خوانده بود و اطمینان داشت که این یکی بیش از همه برایم عزیز است. من قبول کردم یک بار دیگر وارد فرایند اقتباس شوم و سعی‌ام را بکنم. باید ساده باشد، نه؟ من داستان را بهتر از هرکس دیگری می‌دانستم، و تنها کاری که باید می‌کردم این بود که شکل فیلم‌نامه به آن بدهم، ظاهرش را مرتب کنم، و کارم تمام بود. یک کار ساده و کوچک و بعدش یک فیلم‌نامه‌ی تمام شده می‌داشتم.

فیلم‌نامه را یک ماهه نوشتم و به مدیر برنامه‌هایم دادم. ولی او گفت: «ببخشید، ولی این هنوز آماده نیست. زیادی کوچک و وراجانه و شبیه نمایش‌نامه است. بازش کن. ریسک‌اش را بیش‌تر کن. تصویری‌ترش کن. به فیلم تبدیلش کن.»

حتماً حق با او بود. پس کار را بازنویسی کردم، ولی جواب مانند سابق بود. این روند حدود یک سال طول کشید. بعد، یک سال دیگر هم گذشت. وقتی اقتباس را شروع کردم، نمی‌دانستم دو سال آتی زندگی‌ام وقف انجام این اقتباس کوچک و آسان می‌شود.

در پایان نسخه‌ی هشتم و سال دوم، دیگر آماده‌ی رها کردن بودم و مجاب شده بودم که مدیر برنامه‌هایم از دست من و این فیلم‌نامه خسته شده. وقتی ازم خواست به دفترش بروم، مطمئن بودم می‌خواهد عذرم را بخواهد. احساس بازنده‌ی بی‌عرضه‌ای را داشتم که توان نوشتن ندارد. ولی وقتی وارد دفترش شدم، لبخند بزرگی روی صورتش بود و به من

تبریک گفت: «عالی بود. بالاخره از پسش برآمدی.»

فیلم‌نامه دیگر شبیه نمایش‌نامه نبود، بلکه فیلمی شده بود با حیات خاص خودش. شخصیت‌ها پوست تئاتری‌شان را ریخته بودند و به دنیای تصویری‌تری پا گذاشته بودند. شخصیت‌هایی که در نمایش‌نامه فقط نامی از آن‌ها برده می‌شد حالا زندگی پیدا کرده، و ویژگی‌های عام و خاص خودشان را داشتند. مشکل دراماتیک شخصیت اصلی در نمایش‌نامه فقط تنگنایی مذهبی و آمیخته با رابطه با پدرش بود، ولی حالا در فیلم‌نامه، همه چیز پیچیده‌تر شده بود.

در فیلم‌نامه‌ی نهایی، در پرده‌ی اول هم ازدواج و هم شغل لورنس به خطر می‌افتد. روابط‌اش عمیق‌تر شده و شخصیت‌های جدیدی اضافه شدند. صحنه‌هایی که فقط به آن‌ها اشاره‌ای می‌شد، حالا کاملاً بازی می‌شدند و مسلماً صحنه‌های جدیدی برای پرکردن حفره‌های جدید نوشته شده بود. تمام کردن این فیلم‌نامه هشت نسخه طول کشید چون من نیاز داشتم که عناصر تئاتری را کنار بگذارم و از عناصر سینمایی استفاده کنم. حتی بعضی از لحظات مورد علاقه‌ام در نمایش‌نامه، از جمله آن صحنه‌ی اپوسوم‌های مرده که از شعر تا نمایش‌نامه باقی مانده بود، باید به نفع قیود داستان جدیدی که در فیلم‌نامه سربرآورده بود، کنار گذاشته می‌شد.

من بهتر از هرکس دیگری داستان را می‌دانستم، اما باید به خاطر نوشدنش در فیلم‌نامه، کنارش می‌گذاشتم. باید از خودم می‌پرسیدم، چه طور می‌توانم ساختاری به داستانم بدهم که مورد قبول تماشاگران سینما باشد؟ فلاش‌بک‌هایی که در تئاتر می‌توانند راحت و بی‌دغدغه اجرا شوند، می‌توانند برای فیلم‌نامه مهلک باشند. اجرای نمایش‌نامه‌ی من ۷۵ دقیقه طول می‌کشید، ولی فیلم باید دست‌کم ۱۰۵ دقیقه می‌بود. مجبور بودم داستان را در فیلم‌نامه سریع‌تر جلو ببرم و همه‌ی عناصری را که برای پیش‌برد داستان ضروری نبودند، حذف کنم.

همین کارها را هم کردم. نه در ابتدا، بلکه تدریجاً و در طول هشت بار بازنویسی. معتقدم که در نتیجه‌ی به کار بردن این داستان در چند رسانه‌ی مختلف، خیلی بیش‌تر به آن‌چه واقعاً سعی در گفتنش داشتم، وقوف یافته‌ام. حالا فیلم‌نامه‌ی ۱۰۵ صفحه‌ای تمام شده‌ام را می‌توانم اقتباس دراماتیزه و سینمایی زیبا و قدرتمندی از شعری کوچک و دو صفحه‌ای قلمداد کنم، که درباره‌ی پسربچه‌ای بود که در صندوق امانات پدرش مخفی می‌شد.

امیدوارم شرح تجربیات شخصی‌ام درباره‌ی اقتباس، بتواند مسائل مهمی را که در این

متن به آن‌ها می‌پردازیم، واضح‌تر کند. مسلماً عمل اقتباس برمبنای رسانه‌ای که مورد اقتباس قرار می‌گیرد مستلزم کارهای متفاوتی است. مثلاً اقتباس از رمان معمولاً شامل حذف و فشرده کردن مطالب داستان اصلی، برای انطباق یافتن با قالب فیلم‌نامه است. اقتباس از داستان کوتاه نیازمند شرح و بسط و افزودن صحنه‌هایی برای عریض و طویل کردن داستان بر روی پرده‌ی سینماست. اقتباس از نمایش‌نامه به لحاظ ضرورت شرح و بسط، مشابه داستان کوتاه است، ولی تفاوت مهمی هم وجود دارد: نمایش‌نامه‌ها مملو از دیالوگ هستند.

به عبارت دیگر، مرگ و زندگی نمایش‌نامه‌ها منوط به کیفیت دیالوگ آن‌هاست. محل وقوع صحنه‌ها لزوماً محدود است. در تئاتر نمی‌توانید مثل سینما، محل وقوع رویدادها را به سرعت عوض کنید. نه زمان و نه جایی برای صحنه‌آرایی‌های متعدد وجود دارد. بله، می‌توانید از طریق ابزارهای صحنه‌ای و دیالوگ از جایی به جای دیگر بروید، می‌توانید توصیف کنید که کجا هستید، ولی واقعاً نمی‌توانید به آن‌جا بروید یا آن‌جا باشید. در واقع، گاهی شما حتی می‌توانید قاعده‌ی اصلی داستان‌گویی در نمایش‌نامه‌نویسی را هم بشکنید. می‌توانید، بنابه محدودیت‌های صحنه، گاهی **به جای نشان دادن، بگویید!** ولی در فیلم‌نامه‌نویسی هرگز نمی‌توانید چنین کاری بکنید. به عنوان یک نویسنده‌ی سینمایی، شما همیشه باید داستان‌تان را برای قرار گرفتن در چارچوب پرده‌ی سینما، گسترش دهید.

بسته به طول نمایش‌نامه‌ی مورد اقتباس، شما بین نیم تا دو ساعت گفت‌وگو دارید. خبر خوب این است که کلی دیالوگ عالی در دست دارید که می‌توانید از توی‌شان انتخاب کنید. خبر بد این است که گفت‌وگوهای شما معمولاً در مکان‌های بسیار محدودی رد و بدل می‌شوند. سی دقیقه‌ی اول هر فیلمی را ببینید تا متوجه شوید ممکن است تا بیست محل متفاوت را ببینید. تنگنای اصلی در این جاست.

اما در واقعیت، هستند نمایش‌نامه‌هایی که ذاتاً متمایل به سینما باشند. نمونه‌ی برنده‌ی جایزه‌ی پولیتزر دیوید ممت، یعنی نمایش‌نامه‌ی **گلن گری گلن راس**، به دلیل داشتن گفت‌وگوها، صحنه‌ها، و شخصیت‌های مناسب برای اقتباس سینمایی از این جمله است. اگر **گلن گری گلن راس** را ندیده‌اید، این کتاب را کنار بگذارید. دستور می‌دهم که به ویدیوکلوب محل‌تان بروید، کرایه‌اش کنید، و تماشایش کنید.... من همین جا منتظر می‌مانم.

اگر دارید این جمله را می‌خوانید، یعنی حالا **گلن گری گلن راس** را دیده‌اید. صحنه‌ی محبوب‌تان کدام بود؟ من قدرت پیشگویی ندارم، ولی در ۹۹ درصد مواقع، صحنه‌ی مربوط

به سخنرانی آلک بالدوین درباره‌ی فروش، محبوب‌ترین صحنه‌ی فیلم است. تعجبی ندارد: این تکه به شکل درخشانی نوشته شده. بیش‌ترین نقل‌قول‌های این فیلم، از همین نطق می‌آیند. می‌شود نگرانی‌های ممت به هنگام اقتباس نمایش‌نامه‌اش برای سینما را تجسم کرد. مسلماً هیچ نویسنده‌ای دلش نمی‌خواهد چنین نطق فوق‌العاده‌ای را حذف کند.

سورپرایز! این صحنه اصلاً در اصل نمایش‌نامه نیست؟ چرا اضافه شده؟ این‌که نمایش‌نامه به اندازه‌ی کافی طولانی نبوده را فراموش کنید. مسلماً چند دقیقه‌ای باید به فیلم اضافه می‌کرده، اما جواب این سوال در ماهیت داستان‌های تئاتری و سینمایی نهفته است. چیزی که در نمایش‌نامه اهمیت دارد گفتار است و ریتم آن، آهنگ آن، لفاظی، الگوها، و تکرار آن صحنه و پی‌رنگ و ساختار در درجه‌ی دوم اهمیت قرار دارند.

اما در فیلم‌نامه اهمیت اصلی را داستان، پی‌رنگ، شخصیت، و بعد دیالوگ دارد. دیالوگ هم می‌تواند سبب پیش رفت یا پس رفت فیلم شود، ولی تاثیرش به اندازه‌ی روی صحنه‌ی تئاتر نیست. آن چه مردم را به سینماها می‌کشاند، داستان است. اگر دیالوگ آن‌قدرها هم قوی نباشد، ولی داستان جذاب و اصیل باشد، فیلم احتمالاً سود زیادی خواهد کرد. دیالوگ‌های **ماتریکس** در حد تراژدی بود، ولی ایده‌ی فیلم آن قدر جذاب بود که شدیداً پرفروش شد. ممت خودش یک بار گفته است: «وقتی شروع به نوشتن برای سینما کردم بود که بار دیگر به ضرورت ساختار و داستان پی بردم.»

به همین دلیل بود که صحنه‌ی کنفرانس فروش به فیلم اضافه شد. بدون این صحنه، کاتالیزور و توجیه و تبیینی (به‌جز استیصال) برای اعمال شخصیت‌ها وجود ندارد. مسابقه‌ی فروش توی نمایش‌نامه هست، ولی این اهمیت را ندارد. آن چه به فیلم اضافه شده، فحش و توهین به فروشنده‌هاست. فروشنده‌ها از این بابت ناراحت‌اند، ولی میچ و موری، شخصیت آلک بالدوین سرسخت را برای انجام این کنش روانه‌ی دنیای نمایش‌نامه نمی‌کنند. رفتار شخصیت بالدوین با مسؤولین فروش، به هر انسان شاغلی توهین می‌کند و فشار عظیمی را روی شخصیت‌ها می‌آورد. این باعث همذات‌پنداری ما با شخصیت‌ها می‌شود. داستان سینمایی به این چرخش و کاتالیزور نیاز داشت تا محرک و توجیه‌کننده‌ی اعمال شخصیت‌ها باشد.

بلیک، شخصیت بالدوین، واقعاً ماس (اد هریس) را کفری می‌کند و ظاهراً مخصوصاً او را هدف گرفته، که شاید دلیلش این باشد که او هم دهانش را نمی‌بندد. آرانو (آلن آرکین) هم مورد توهین قرار گرفته، ولی فاقد شهامت لازم برای گفتن یا انجام دادن چیزی

است. ضعف او با گفتار بلیک زیر ذره‌بین می‌رود، و باعث می‌شود تا هدف خوبی برای توطئه‌ی ماس به نظر برسد. لوین (جک لمون) بیش از آن مصیبت زده است که احساس توهین کند. دخترش توی بیمارستان است و صورت حسابش مرتب زیادتر می‌شود. این مرد باید بفروشد، همین و بس. او سرخورده است. ریکی روما (ال پاچینو) در جلسه‌ی فروش حضور ندارد، چون توی بار مشغول فروش است. او در هر حال بالای تخته است، و چنان چه خواهیم دید، پیشاپیش اسامی درجه یک را در اختیار دارد چون دارد املاک گلن گری را معامله می‌کند.

افزودن صحنه‌ی نطق بلیک باعث راه افتادن داستان می‌شود. این نطق بیش از هرکس دیگر روی شلی لوین تاثیر می‌گذارد. اگر این داستان یک شخصیت اصلی داشته باشد، او لوین است، اما بعداً سراغ این مسأله برمی‌گردیم. گفتم که گسترش یا شرح و بسط، نکته‌ی اصلی در اقتباس نمایش‌نامه به فیلم‌نامه است. این حرف مخصوصاً در مورد محل وقوع رویدادها اهمیت دارد. نمایش‌نامه‌ی **گلن گری گلن راس** دو محل وقوع دارد: پرده‌ی اول در یک رستوران چینی، و پرده‌ی دوم در دفتر. نیازی به گفتن نیست که دو محل وقوع به درد یک فیلم سینمایی نمی‌خورد. فیلم‌نامه‌ی **گلن گری** هم دارای رخدادگاه‌های زیادی نیست، ولی به هر حال تعدادشان از نمایش‌نامه بیش‌تر است. این محل‌ها عبارتند از رستوران چینی، دفتر کار، کوچه، باجه‌ی تلفن، ماشین ماس، یک «بار» دیگر، بیرون دفترکار، و خانه‌ی یک مشتری (که لوین را از خانه‌اش بیرون می‌اندازد).

مسلماً این‌ها هم زیاد نیستند، ولی از توی نمایش‌نامه بیش‌ترند، و تغییر محل وقوع صحنه‌ها باعث می‌شود داستان حال و هوای سینمایی‌تری پیدا کند. ممت توانسته با اضافه کردن چند رخدادگاه جدید و معدودی صحنه‌ی جدید، داستانش را گسترش دهد و در عین حال تقریباً همه‌ی دیالوگ‌های نمایش‌نامه را حفظ کند. همان طور که قبلاً گفته‌ام، این نوع اقتباس مثل اقتباس از رمان نیست که حذف و فشرده‌سازی زیادی بطلبد. در این جا ترفند مهم این است که راهی برای حفظ، یا دقیق‌تر بگویم استفاده از دیالوگ‌های قدرتمند نمایشی در فیلم‌نامه پیدا کنیم.

وقتی من از **بوی چیک** برای نوشتن فیلم‌نامه‌ی **لورنس حومه‌ها** اقتباس می‌کردم، متوجه شدم که می‌توانم خیلی از دیالوگ‌های شخصیت اصلی («لورنس») را به دستور صحنه تبدیل کنم. خوشبختانه هیچ کس (به‌جز کسانی که فیلم‌نامه را خوانده‌اند) وقتی فیلم را روی پرده ببیند متوجه تبدیل دیالوگ‌های نمایشی به شرح صحنه‌های سینمایی نخواهد شد. اما این راهی بود برای این که در عین حفظ مقداری از اثر اولیه، از شر دیالوگ‌ها

خلاص شوم.

ممت دیالوگ‌هایی را که در دو رخدادگاه نمایش‌نامه‌اش رد و بدل می‌شوند، درون چند رخدادگاه تقسیم کرده است. او چند دیالوگ هم برای افزایش طول و کیفیت داستان اضافه کرد. اما مهم‌ترین چیز این است که او جوهره‌ی نمایش‌نامه‌اش را دست نخورده باقی گذاشت. قلب فیلم‌نامه همان خونی را پمپاژ می‌کرد که در رگ‌های نمایش‌نامه جریان داشت، فقط بدنه‌ی کار باید ورزیده و مناسب می‌شد. هرگز فراموش نکنید که دلیل موفقیت نمایش‌نامه، دیالوگ‌های آن بوده. آن‌ها را دور نریزید. بلکه کاری کنید تا در فیلم‌نامه هم بشود از آن‌ها استفاده کرد.

مرکز این داستان، تحول شلی لوین است. می‌شود گفت که این احیا و تدفین دوباره‌ی شلی لوین است. او فروشنده‌ای است که مدت‌هاست توی این حرفه بوده و حالا دیگر توانش را از دست داده. او تنها کسی است که روی تخته اثری از حتی یک فروشش هم دیده نمی‌شود. دخترش شدیداً بیمار است، و او برای پرداخت هزینه‌ی بیمارستانش به پول نیاز دارد. علاوه بر این، او مأیوسانه می‌خواهد گذشته‌ی پرافتخارش را احیا کند.

لوین نهایت تلاشش را می‌کند تا چند تا از اسامی جدید مشتریان بالقوه‌ی گلن گری را از ویلیامسون (کوین اسپیسی) به دست بیاورد، ولی فقط نه می‌شنود. او از همان اسامی قدیمی استفاده می‌کند و گویی معجزه‌ای رخ می‌دهد و می‌تواند فروش بزرگی به بروس و هریت نایبورگ انجام دهد. حالا شانس این را دارد که دق دلی‌اش را سر ویلیامسون خالی کند، و این کار را هم می‌کند. ویلیامسون سالوس مستحق این رفتار است، ولی این منتهی به باز شدن مچ لوین می‌شود. لوین یک دقیقه در اوج دنیاست و حس می‌کند با روش‌های قدیمی دوباره در مسیر موفقیت قرار گرفته، ولی به سرعت از آن اوج به حضیض سقوط می‌کند. ویلیامسون از یکی از حرف‌های لوین سرنخی می‌گیرد و مجبورش می‌کند اعتراف کند که دزدی دفتر کار او بوده است.

اما این همه‌ی مصیبت نیست. لوین متوجه می‌شود که فروش بزرگش توهمی بیش نبوده و خانواده‌ی نایبورگ، آدم‌های بیکار و بی‌پولی هستند که چک‌شان هیچ اعتباری ندارد. ویلیامسون این را می‌دانسته و باز هم اسم آن‌ها را به شلی داده است. این مسابقه‌ای است که هر دو نتیجه‌ی ممکنش برای لوین شکست است. اگر از دفتر کار سرقت نکرده بود، وضعش بهتر از الآن هم نمی‌بود. چک نایبورگ‌ها بی‌محل بود، او ورشکست و سرخورده می‌شد، و در همان پایین تابلوی فروش باقی می‌ماند. و همه‌ای این‌ها پس از تک بارقه‌ی امیدی‌اند که در دل شلی پدید آمده بود.

این دیوید ممت عجب قصه‌های تاریک و تراژیکی می‌گوید. این داستان سرشار از ابهامات و اطلاعاتی است که به ما داده نمی‌شود. در سینما معمولاً چنین چیزی نمی‌بینیم. مسلماً همیشه بعضی چیزها به مخاطب واگذار می‌شود، ولی ما همیشه می‌دانیم که چه خط سیری را باید دنبال کنیم. این هم یک قاعده است که وقتی دارید از نمایش‌نامه‌ی برنده‌ی جایزه‌ی پولیتزری مثل **گلن گری گلن راس** اقتباس می‌کنید، شمایید که باید انعطاف بیش‌تری نشان بدهید. هر نمایش‌نامه‌ای متفاوت است، و اقتباس از چنین متنی الگوی جالب توجهی در اختیارمان می‌گذارد. بخوانیدش، و از آن درس بگیرید.

اگر از نمایش‌نامه‌ی خودتان یا شخصی دیگر اقتباس می‌کنید، همیشه به یاد داشته باشید که نکته‌ی کلیدی گسترش و شرح و بسط است. شخصیت‌های‌تان را آن قدر بزرگ بکنید که مناسب پرده‌ی سینما باشند و داستان‌تان را آن قدر شرح و بسط بدهید که سینمایی به نظر برسد. حالا نوبت تحلیل **گلن گری گلن راس** است.

هفتِ بزرگ: گلن گری گلن راس

۱ـ شخصیت اصلی‌کیست؟

شلی لوین.

۲ـ خواسته / نیاز / میل شلی چیست؟

او می‌خواهد به دخترش کمک کند و می‌خواهد بهترین اسامی مشتریان بالقوه را به دست بیاورد، ولی از همه مهم‌تر، او می‌خواهد همان کسی باشد که درگذشته بوده: یک فروشنده‌ی طراز اول.

۳ـ چه کسی/ چه چیزی مانع دستیابی شلی به خواسته‌اش می‌شود؟

اسامی مشتری‌ها دست ویلیامسون است و او آن‌ها را به شلی نمی‌دهد. بلیک در جلسه‌ی فروش مردانگی او را زیر سوال می‌برد. او پول رشوه دادن به ویلیامسون برای اسامی را ندارد. او اعتماد به نفس‌اش به عنوان یک فروشنده را از دست داده است.

۴ـ در پایان او چگونه به شیوه‌ای نامنتظر/جالب/نامعمول به خواسته‌اش می‌رسد؟

او اسامی را از دفتر سرقت می‌کند و با همکاری ماس، آن‌ها را به جری گراف می‌فروشد. او به طرزی باورنکردنی املاکی را به خانواده‌ی نایبورگ می‌فروشد که باعث احیای اعتماد به نفسش می‌شود. اما هیچ کدام این‌ها ثمری ندارد. ویلیامسون می‌فهمد که او دزدی کرده، و حتی اگر هم دستش رو نمی‌شد، چک خانواده‌ی نایبورگ همیشه بی‌محل بوده است.

۵ـ با پایان داستان به این شیوه، ممت سعی در گفتن چه چیزی داشته است؟

هر چه قدر هم که به حال لوین دل بسوزانیم، نباید فراموش کنیم که او سال‌های زیادی در این حرفه بوده است. به زندگی‌های فراوانی فکر کنید که او با دروغ‌هایش نابود کرده است. چیزی که عوض دارد، گله ندارد. همچنین باید اشاره‌ای کرد به سرخوردگی و نومیدی کسی که شغلی بدون ترقی، رئیسی بیزار از او، و حرفه‌ای دارد که نهایتاً به ورشکستگی اخلاقی منجر می‌شود. لوین در بهترین حالت، کسی است که به سختی تلاش می‌کند تا به طریقی که فقط خودش می‌داند چه طور، دخل‌وخرجش را به هم برساند. آیا ما واقعاً می‌توانیم او را به خاطر اعمالش مقصر بدانیم؟ ممت گفته است هدف او از این نمایش‌نامه «خلق یک جهان بسته‌ی اخلاقی و واگذاری قضاوت به مخاطبان» بوده است.

۶- داستان چگونه گفته می‌شود؟

به ترتیب زمانی، بدون صدا روی تصویر، بدون فلاش بک.

۷- شخصیت اصلی و دیگر شخصیت‌ها چگونه در جریان داستان متحول می‌شوند؟

لوین اعتماد به نفسش را باز می‌یابد و از فروختن اسامی پولی به دست می‌آورد، ولی با کشف ویلیامسون، هر چه به دست آورده را از دست می‌دهد. او برمی‌گردد سر پله‌ی اول.

ماس همان آدم کله‌شق و خودخواه و موذی سابق می‌ماند. فقط حالا «زندانی» کله‌شق و موذی و خودخواهی خواهد بود.

آرانو هم همان انسان ضعیف و لکنتی سابق است، ولی شاید حالا ثابت شده باشد که اراده‌ی او از آن چه ما فکر می‌کردیم مستحکم‌تر است. هرچه نباشد، او حاضر به همدستی با ماس نشد.

روما هم دقیقاً سرجای سابق‌اش است، با این تفاوت که حالا در نتیجه‌ی گند ویلیامسون، ۶۰۰۰ دلار پولدارتر نیست.

ویلیامسون که قطعاً تغییری نکرده، ولی ثابت کرد (هم به خودش و هم به شلی) که او هم یکی دو چیز درباره‌ی فن گفت‌وگو می‌داند.

شخصیت‌های این داستان چندان دچار تحول نمی‌شوند. تنها شخصیتی که به آن نوع قوس شخصیتی که عموماً در فیلم‌نامه‌ها می‌بینیم نزدیک‌تر می‌شود، لوین است. اما ممت به جوهره‌ی نمایش‌نامه‌اش وفادار می‌ماند. این نمایش درباره‌ی تغییر و تحول، یا حتی نیاز به تغییر و تحول نیست. بلکه بیش از هر چیز دارد می‌گوید: «هی، زندگی این آدم‌ها این جوری است. شما چه فکری می‌کنید؟»

نمودار صحنه‌ای

پیش داستان

لوین برای پرداخت هزینه‌ی بیمارستان دخترش به پول نیاز دارد.

عنوان و نویسنده

گلن گری گلن راس

نوشته‌ی دیوید ممت

عنوان پرده ۱:
شروع حرکت

لوین که در تلاش برای جوش دادن یک معامله است، در جلسه حاضر نمی‌شود.

ماس و لوین
بابت اسامی به‌دزد نخور ناراحتان.

محرک

پایان رقابت فروش ماهانه.

درونمایه

داریم گرد خودمان را می‌گیریم.

نقطه‌ی میانی

لوین سعی می‌کند به هر ترتیب بهترین اسامی مشتریان بالقوه را ویلیامسون از دفترکار بگیرد ولی پول زیادی ندارد.

لوین به اسلی زنگ می‌زند تا فروش را شروع کند.

نقطه عطف

لوین به دیدن یک مشتری می‌رود و سعی می‌کند به او ملکی غیرمتحد را بفروشد. ولی مشتری او را بیرون می‌اندازد.

نطق بلیک درباره‌ی این که باشندها اخراج خواهند شد.

عنوان پرده ۲:
فروش

لوین به روی تخته بوم می‌گردد. او ملکی را فروخته، از دفترکار سرقت صورت گرفته.

ماس با عصبانیت دفتر را تُرک می‌کند.

نقطه عطف

ویلیامسون معامله‌ای که روما و لوین می‌خواستند جوش بدهند، را خراب می‌کند.

اوج

اعتراف لوین به دزدی.

کشف بی‌کار و عریان بودن تایپورگرها.

عنوان پرده ۳:
سقوط

لوین می‌لغزد و اعتراف می‌کند.

تمهیدات سینمایی وحدت‌بخش

پول/ مردانگی/ تجارت/ سرمایه‌داری

۱۱

خیر، شر، و نبرد ابدی بر سر اقتباس

نمونه‌ی موردی: ایکس مِن

به دنیایی وارد می‌شوید که غیرممکن در آن امری رایج است، و چشم‌ها لیزر شلیک می‌کنند و آن طرف دیوار را هم می‌بینند. در این جا دست‌های فولادی ساختمان‌ها را با خاک یکسان می‌کنند و ماشین‌ها را مثل توپ پینگ پنگ به هوا پرتاب می‌کنند. نام‌آواها - کاتوم - صفحه‌ی کاغذ را منفجر می‌کنند و - شرق - سیلی می‌زنند به صورت‌تان. خیر و شر محکوم به نبردی ابدی‌اند، و سرنوشت دنیا تا ابد آویخته به این معادله است. بله، جهان کتاب‌های مصور، مکانی غیرقابل پیش‌بینی و سحرآمیز است.

این ژانر شاید جزء آن‌هایی باشد که اقتباس از آن‌ها بسیار دشوار است. ممکن است صدها مطلب با همان عنوان، مجموعه‌ای از مشتق‌ها، ده‌ها شخصیت، و بی‌نهایت خطوط داستانی به عنوان ماده‌ی اولیه پیش روی‌تان باشد. قواعد هر کدام از دنیاها تماماً معین شده، و در نتیجه اگر یک قدم اشتباه بردارید، صدای پای‌تان در فضایی خالی طنین خواهد انداخت. اما برای مومنان حقیقی، در این راه پرخطر، امیدی هست: پروفسور «ک» و هفتِ بزرگ برای نجات شما این جا حاضرند.

پیش از شروع بحث اقتباس از کتاب‌های مصور، اجازه دهید کمی درباره‌ی مسائل حقوقی مربوط به این ژانر خاص گفت‌وگو کنیم. حالت بد قضیه این است که انتشارات مارول حقوق ساخت یک فیلم از روی **سیلور سرفر** را به شما ندهد. مسلماً حاضر به فروشش هستند، ولی شما از عهده‌ی قیمتش برنمی‌آیید (اگر می‌توانید، خواهش می‌کنم چک را به اسم من بنویسید تا من خودم برای‌شان نقد کنم...). اما شما برای صرف نوشتن فیلم‌نامه به خرید حقوق اثر نیاز ندارید. خرید حقوق از صاحب اثر، تنها مربوط به زمانی است که شما از راه فروش اثر خودتان پولی به دست می‌آورید. البته امکان یک تجربه‌ی فوق‌العاده وجود دارد؛ چیزی شبیه این که شما یک فیلم‌نامه‌ی فوق‌العاده عالی براساس **هالک** بنویسید و برای مارول بفرستید. شاید خوش‌شان بیاید و تصمیم بگیرند فیلم‌نامه را از شما بخرند. از این اتفاق‌ها افتاده است. یا امکانش هم هست که متن‌تان را بیندازند توی سطل آشغال و شما دیگر هرگز خبری از آن‌ها نشنوید. این ریسکی است که وقتی براساس مصالحی فیلم‌نامه می‌نویسید که جزء اموال عمومی یا [با خرید حقوقش] اموال شخصی شما نیستند، وجود دارد.

خیلی خوب، خیلی خوب. می‌توانم صدای داد و بیدادتان را بشنوم: «پس اقتباس از کتاب مصور چه فایده‌ای دارد وقتی حتی نمی‌توانم بعد تمام شدن، کار را برای کسی بفرستم؟ نکند قرار است فقط محض تفنن بنویسم؟» اگر این کار را می‌کنید که خدا حفظ‌تان کند. ولی راه‌حل عملی‌تری هم برای این مشکل وجود دارد. بروید سراغ کتاب‌های مصور مستقلی که نویسنده‌ها و ناشران‌شان کم‌تر شهرت دارند. یک چاه نفت کشف نشده آن‌جا در انتظارتان است. صدها عنوان برای انتخاب خواهید داشت و تازه این‌ها داستان‌ها و شخصیت‌هایی‌اند که جماعت سینمارو هنوز به چشم ندیده‌اند. **ماسک** که از فیلم‌های موفق هالیوود بود، براساس مجموعه‌ی کوچکی از کتاب‌های مصور ناشر مستقلی به اسم دارک هورس نوشته شد.

بهترین قسمت ماجرا هم این‌جاست. خیلی از این مستقل‌ها شدیداً مایل‌اند که شما درباره‌ی شخصیت‌هاشان بنویسید. به فصل ۳ رجوع کنید و از فرم‌های معامله‌ی حقوق اثر استفاده کنید تا بتوانید به رایگان از مصالح آن‌ها استفاده کنید. چیز دیگری که باید در نظر بگیرید (اگر می‌خواهید فقط با کله‌گنده‌هایی مثل مارول و دی‌سی کار کنید)، تمرکز روی شخصیت‌های کم‌تر شناخته شده، یا حداقل با محبوبیت کم‌تر است. **بلید** به‌عنوان شخصیت کتاب‌های مصور هرگز فروش زیادی نداشت و احتمالاً هنوز هم ندارد. ولی یک فیلم دو ساعته‌ی سرگرم‌کننده از آن بیرون آمد. پس حواس‌تان

باشد. اگر می‌خواهید ثمره‌ی زحمات‌تان را بچشید، بذرهای‌تان را به دقت انتخاب کنید.

در مقایسه با ژانرهای دیگر، کتاب‌های مصور شاید از همه به فیلم‌نامه شبیه‌تر باشند، و تنها تفاوت‌شان این است که کنش را در تصاویر ساکن ارائه می‌دهند. بدون توجه به مشابهت‌ها. پرسش‌های زیادی هست که باید پاسخ داده شوند. آیا کتاب مصور انتخابی شما تیم - محور است (**ایکس من، چهار شگفت‌انگیز**)، یا حول یک قهرمان می‌گردد (**سوپرمن، بلید، بتمن**)؟ اگر تیم - محور است، شخصیت اصلی‌تان چه کسی خواهد بود (به یاد داشته باشید که فقط یک نفر می‌تواند شخصیت اصلی باشد)؟

داستان‌تان از کجا شروع خواهد شد؟ آیا با کسب قدرت‌های فوق‌العاده توسط شخصیت‌تان شروع می‌کنید (منشأ آن‌ها)، یا از وسط ماجرای قهرمان وارد می‌شوید؟ آیا اصلاً شخصیت شما قدرت فوق‌العاده‌ای دارد، و اگر این طور است، این قدرت‌ها چیست‌اند و چه طور می‌شود این قدرت‌ها و ضعف‌ها را با حداکثر اثرگذاری در داستان به کار برد؟ آنتاگونیست چه کسی خواهد بود؟ آیا خط داستانی را از کتاب مصور گرفته‌اید یا خودتان ساخته‌اید؟ چه‌قدر به کتاب مصور وفادار خواهید ماند؟ به علاوه، پیامدهای تغییر شخصیت‌ها یا قواعد این دنیا چیست؟ شما هیچ دینی به منبع اولیه ندارید، ولی حدود آزادی‌تان کجاست و چه جاهایی باید به داستان نزدیک بمانید؟

همگی سؤال‌های خوبی هستند. نمونه‌ی **ایکس من** را درنظر بگیرید، که هم در گیشه و هم نزد منتقدان موفق بود. پس انتخاب ما اقتباس از یک داستان مصور تیم - محور است. حالا چه طور باید شخصیت اصلی‌مان را انتخاب کنیم؟ کدام یک از شخصیت‌های این دسته‌ی ابرقهرمانان از همه گیراتر و پویاتر است؟ ما بیش‌تر از همه دل‌مان می‌خواهد شاهد غلبه‌ی کدام‌شان بر موانعی مخوف برای دستیابی به هدفی مطلوب باشیم؟ در نمونه‌ی ما، یعنی **ایکس من**، باید وُلورین (لوگان) را انتخاب کنیم. چرا او؟

۱- او محبوب‌ترین شخصیت در این گروه خاص از ابرقهرمان‌ها، و به لحاظ تجاری از همه کارآمدتر است.

۲- بیش‌تر گذشته‌ی او، به خصوص منشأ وی، ناشناخته است. این آزادی عمل زیادی به نویسنده می‌دهد. چون منشأ ناشناس است، پس هیچ نگرانی در مورد عدم

انسجام شخصیت وجود ندارد.

۳- در مقایسه با دیگر شخصیت‌های ساکن این دنیا، قدرت‌های ولورین خیلی محدودند. او نه چشم لیزری دارد و نه قدرتی فراطبیعی. به همین خاطر از همه انسان‌تر، و همذات‌پنداری با او برای بیننده از همه آسان‌تر است.

۴- او یک گوشه گیر بداخلاق با قلبی از طلاست، و ما عاشق این تیپ آدم‌هاییم. این یک فرمول جواب پس داده است. در خیلی از فیلم‌های پلیسی، رزمی، و نمونه‌های شبیه **جان سخت** ما بارها چنین شخصیتی را دیده‌ایم.

۵- بنا به ویژگی‌های شخصیتی‌اش (که مهم‌ترین‌شان این است که برای او هیچ کس جز خودش مهم نیست)، پتانسیل او برای یک تحول بزرگ شخصیت، بیش از همتایانش است.

پس شخصیت اصلی‌مان هم به این نحو انتخاب شد. ما دلایلی برای انتخاب‌مان داریم و پاسخ اولین سوال از هفت بزرگ را هم داده‌ایم. مسلماً وقتی یک قهرمان گوشه‌گیر داریم، معلوم است که شخصیت اصلی‌مان هم اوست. حالا که می‌دانیم داستان درباره‌ی کیست، می‌توانیم برویم سراغ این سوال که داستان از کجا شروع می‌شود.

آدمی که ریشه‌اش معلوم نباشد، مرموز است. لوگان چنین آدمی است. این ویژگی، به ما آزادی می‌دهد تا از هرجا خواستیم شروع کنیم. ولوی در قفسی سیمی به ما معرفی می‌شود، که درونش در حال نوشیدن و دودکردن و جنگیدن برای پول است. قهرمان ما جای دیگری برای رفتن ندارد. این بهترین محل شروع است. آیا نویسنده، تصادفاً و غیرعمدی چنین مکانی را انتخاب کرده؟ نه، این جاست که مسأله‌ی تحقیق مهم می‌شود. مسلماً شما می‌توانید چیزی از خودتان بسازید، ولی حذف کردن یکی از معدود وقایعی در گذشته‌ی شخصیت، که در اصل داستان ذکر شده، طرفداران جستجوگر آن کتاب مصور را ناامید خواهد کرد. هر چند مطمئن نیستم «جستجوگر» کلمه‌ی مناسبی برای واکنش طرفدارها باشد. رفتار آن‌ها بیش‌تر شبیه یک ماموریت «بیاب و نابودکن» برای بی‌اعتبار کردن نویسنده‌ی فیلم‌نامه و تاوان گرفتن از او به خاطر بلایی است که سر شخصیت محبوب‌شان می‌آورد. همان طور که قبلاً در فصل **هری پاتر** بحث کردیم، به هنگام اقتباس از اثری که در فرهنگ عامه پدیده‌ای شناخته شده و مقدس است، باید به شدت دقیق بود. بنابراین، اگر به اندازه‌ی کافی

دقت نکنید، ممکن است همان چیزی که باعث جذابیت ماده‌ی اولیه برای صنعت سینما می‌شود ـ شمایل فرهنگی ماده‌ی اولیه ـ باعث مرگ حرفه‌ی فیلم‌نامه‌نویسی شما باشد.

ولی ما منشأ شخصیت‌های دیگری نظیر مگنیتو و روگ را می‌بینیم. در نسخه‌ی اولیه‌ی فیلم‌نامه، منشأ سیکلوپس و استورم هم مشخص شده بود، ولی چون چیزی به داستان نمی‌افزود، در نهایت کنار گذاشته شد. به علاوه، ذخیره کردن این مصالح برای دنباله‌های فیلم هم فکر بدی نیست. مارول اخیراً مجموعه‌ای کتاب مصور منتشر کرده که به منشأ ولورین می‌پردازد. فکرشان این بوده که اگر آن‌ها اول این کار را نکنند، تونئیت سنچری فاکس خواهد کرد.

این نکته هم اهمیت دارد که ما مجبور نیستیم همیشه فیلم‌نامه را با شخصیت اصلی شروع کنیم. این نکته به غیر از فیلم‌نامه، در مورد هر داستان دیگری هم صادق است. صحنه‌ی افتتاحیه‌ی **ایکس من** را درنظر بگیرید. فکر نمی‌کنم تا به حال هیچ اقتباسی از کتاب‌های مصور با چنین صحنه‌ی افتتاحیه‌ی قدرتمند و تاثیرگذاری شروع شده باشد. شکل نوشتن این صحنه، به اندازه‌ی تصاویری که به دنبال دارد، فشرده و پرشور است. نثری است مطمئن، و ما خواننده‌ها تردید نمی‌کنیم که نویسنده کارش را بلد است. این‌ها اولین پاراگراف‌های صحنه‌ی افتتاحیه‌اند.

خارجی. اردوگاه ـ روز

تصویر باز می‌شود به هوایی بارانی، و در یک کوپه‌ی مخصوص حمل حیوانات، که یک سرباز آلمانی که اونیفرم خاکستری آشنای مربوط به دوره‌ای آشنا به تنش است، به درون قاب قدم می‌گذارد. او در را باز می‌کند و توده‌ای از آدم‌های مچاله و ترسیده، توی کوپه نمایان می‌شوند.

کلمات ضرورتی ندارند. زبان مال ما نیست و تصاویر به کفایت می‌گویند. مردان، زنان، و کودکان مثل گله‌ای گاو و گوسفند از قطار به فضای باز بزرگی بیرون ریخته می‌شوند. آن‌جا به هم می‌چسبند تا این که آلمانی‌ها شروع می‌کنند به داد زدن و هل دادن گروه.

دلیل رونویسی من از شروع این فیلم‌نامه، پاراگراف سومش است: «کلمات ضرورتی ندارند. زبان مال ما نیست و تصاویر به کفایت می‌گویند.» چه اعتماد به نفسی در این نثر و داستان وجود دارد، و حق هم با نویسنده است. حالا در نظر بگیرید که این

صحنه برای داستان چه می‌کند.

این صحنه مستقیم ما را به درون خشن‌ترین واقعیت‌ها می‌برد. این‌ها اتفاق افتاده و ما در دنیای واقعی هستیم، نه در نسخه‌ی استیلیزه‌ای از آن (مثل دنیای **بتمن**). دنیا جای مهربانی نیست، و چنان‌چه مگنیتوی جوان درمی‌یابد، کسی برای نجات او نخواهد آمد. شاید مهم‌ترین دستاورد این صحنه، ایجاد حال و هوایی مرعوب کننده است. این‌جا، مکانی است جدی با عواقب جدی. این یک قصه‌ی تماماً تاریک نیست، ولی به هیچ‌وجه شوخی هم ندارد.

ما شخصیت اصلی‌مان را داریم، می‌دانیم داستانش از کجا آغاز می‌شود، حالا باید بدانیم چه کار می‌تواند بکند. مسلماً شما از قدرت‌های او آگاهید (چون دارید می‌نویسیدش)، طرفدارهای کتاب مصور هم قدرت‌های او را می‌دانند، ولی شاید خواننده‌ها ندانند. همه‌ی وجوه طوری باید برای تماشاگران معرفی شود که گویی آن‌ها مطلقاً هیچ چیز نمی‌دانند. صنعت کتاب مصور بر ارائه‌ی واضح و خلاق اکشن متکی است، و ما هم از طریق کنش‌های این چنینی است که به خواننده چیزی را که باید بداند، می‌دهیم. «نشان بده، نه این که بگویی»؛ این قانون است و باید به آن پایبند باشید.

سینما یک رسانه‌ی تصویری است. هر چه زودتر بدانیم قهرمان‌مان چه کارهایی می‌تواند بکند، بهتر است. **ایکس من** توانایی‌های ولورین را در اولین صحنه‌ی حضور او نشان می‌دهد، و این کار را هم با صحنه‌ای اکشن انجام می‌دهد. او در رینگ مقابل حریف قدرتمندی ایستاده که ظاهراً دو برابر او هیکل دارد، ولی او با حداقل کوشش، رقیب را از میدان به در می‌کند. پس ولورین می‌تواند بجنگد!

اصل واقعه را وقتی می‌بینیم که او پنجه‌های فلزی‌اش را درمی‌آورد و یک تفنگ شکاری را دو نیم می‌کند. نویسنده قدرت او در مبارزه و توانایی ترمیم او را معرفی کرده، ولی کار مهم‌تری هم انجام داده است. در همین یک کنش، او نکته‌ی خیلی مهمی را هم درباره‌ی شخصیت لوگان بیان کرده است. او عقب نمی‌نشیند؛ هرگز تسلیم نمی‌شود. ولی او قاتل هم نیست. او به راحتی می‌توانست کافه‌چی و آن ابله چاقوکش را لت و پار کند. اهمیت دارد که در شروع، نشان دهیم شخصیت‌ها چه ویژگی‌هایی دارند. این تنها راه دانستن این است که آن‌ها در پایان داستان‌مان کجا باید بروند و چه طور باید تغییر کنند. حالا ما می‌دانیم لوگان آدم سرسختی است؛ او مبارز است، ولی قاتل نیست. **بلید** و **بتمن** هم توانایی‌های قهرمانان‌شان را از همان

صحنه‌ی اول حضور آن‌ها معرفی می‌کنند.

حالا، وقت هفتِ بزرگ است.

۱ـ شخصیت اصلی کیست؟

لوگان/ ولورین.

۲ـ خواسته/ نیاز/ میل لوگان / ولورین چیست؟

اجازه دهید با سطح بیرونی شروع کنیم. لوگان می‌خواهد روگ را نجات دهد و نگذارد مگنیتو رهبران جهان را به انسان‌های جهش‌یافته تبدیل کند (و در نتیجه بکشدشان). شناسایی اهداف بیرونی باید ساده باشد، ولی همواره نیازها و امیال درونی موجد آن‌ها می‌شوند.

در ابتدا وقتی لوگان در کاروان بسته به ماشینش روگ را پیدا می‌کند، اجازه‌ی همراهی به او نمی‌دهد. با پیشرفت رابطه‌ی آن‌ها در طول داستان، لوگان تجسم گوشه‌گیری و انزوای خودش را در روگ هم می‌بیند. او می‌خواهد نگذارد روگ به شخصی مثل او تبدیل شود. او فقط یک بچه است و این «موهبت»، او را از جامعه‌ی انسانی جدا کرده. لوگان به یک دوست و شمایل پدرانه برای روگ تبدیل می‌شود، و وقتی مگنیتو او را می‌دزدد، ما می‌دانیم که تاوانش را پس خواهد داد. اما نکته‌ی مهم در این‌جا آن است که لوگان با کمک کردن و درس دادن به روگ، شروع به بازیابی احساسات انسانی خودش هم می‌کند.

این‌جاست که یک داستان‌گوی واقعی از همه‌ی دیگرانی که سعی می‌کنند و شکست می‌خورند، پیشی می‌گیرد. خواسته‌ی شخصیت اصلی ما فقط یک چیز نیست و او فقط به خاطر یک چیز مبارزه نمی‌کند. وقتی ما مسائل و مشکلاتی در همه‌ی زمینه‌های زندگی خودمان را به شخصیت اصلی بدهیم، عمق ایجاد کرده‌ایم. لوگان عاشق جین گری هم هست، حتی با این که می‌داند هرگز به او نخواهد رسید. او هیچ چیز از گذشته‌اش نمی‌داند به جز تکه پاره‌های عذاب‌آوری که شب‌ها در خواب می‌بیند. او با رهبر تیم، سیکلوپس، کنار نمی‌آید، و واقعاً طرف مگنیتو یا چارلز اگزیویر هم نیست. او در دنیایی تنها زندگی می‌کند که در حد فاصل این دو رهبر قدرتمند قرار دارد. فلسفه‌ی او تا به این‌جا ساده بوده: فقط به فکر خودت باش. او حتی برای اجتناب از دیگران، در کاروان بسته به ماشین‌اش زندگی می‌کند.

همه‌ی این چیزها را ما می‌توانیم در زندگی خودمان هم ببینیم: عشق نافرجام، تلاش برای یافتن معنایی در زندگی‌مان، انتخاب یکی از طرفین، اجبار به یک زندگی

که در حد خودمان نمی‌دانیم و....

نکته این است: وقتی ما این نوع عمق را به شخصیت‌های‌مان می‌دهیم، یک قدم به واقع‌نمایی نزدیک‌تر می‌شویم. فیلم‌ها واقعی نیستند، تخیل و فانتزی‌اند. حتی اگر داستان‌شان واقعی باشد، صرفاً بازنمودی از واقعیتی در گذشته است. اما اگر ما نویسنده‌ها کارمان را درست انجام دهیم، اگر قصه‌مان را با وضوح و هیجان و با تمام وجود بگوییم، اگر شخصیت‌های‌مان را با مقادیر به جایی از عشق و نفرت و طنز و غرور و حرص و تمنا و نگرانی و همه‌ی دیگر چیزهای انسانی پر کنیم، اگر کاری کنیم که داستان‌های‌مان در جهان خودشان واقعی به نظر بیایند، آن وقت شاید، فقط شاید، قصه‌مان ظاهری از حقیقت داشته باشند، و تماشاگرها به خاطر تماشای دو ساعت از فرشی که ما بافته‌ایم، حاضر شوند پول بدهند.

وجه مربوط به شخصیت این درس، آن است که امیدها، ترس‌ها، و اعمال بازیگران ما باید در واقعیت دنیای فیلم، منطقی باشد. این که شخصیت‌های‌تان را چه‌قدر خوب بتوانید بسازید، تعیین‌کننده‌ی توان شما در بازنمایی واقعیتی است که خلق کرده‌اید. بنابراین وقتی پاسخ‌های مربوط به دومین پرسش از هفتِ بزرگ را پیدا کردید، حتی اگر کارتان اقتباسی از یک کتاب مصور باشد، به دنبال واقعیت و حقیقت بگردید.

خواننده باید همان قدر که علاقمند به اعمال و انگیزه‌های پروتاگونیست است، به اعمال و انگیزه‌های آنتاگونیست هم علاقمند باشد. یعنی این که آنتاگونیست ما باید عمق پیدا کند. او به داستانی از آن خودش نیاز دارد، داستان و پس‌زمینه‌ای که نه تنها انگیزه‌ی اعمالش را نشان دهند، بلکه علل او را هم تا حد معینی معتبر و موجه کنند. این فرمول نوشتن شریرهای همدلی‌برانگیز است. آنتاگونیست لزوماً نباید همدلی‌برانگیز باشد (همان‌طور که در فصل **هری پاتر** اشاره کردیم)، ولی در دنیای کتاب‌های مصور، معمولاً این چنین هستند. آن‌ها به طریقی به راه غلط رفته‌اند، و به جایی که الان هستند هل داده شده‌اند. شریرهای داستان‌های مصور باید همدلی‌برانگیز باشند چون احیا می‌شوند. شما فکر می‌کنید که مرده‌اند، ولی آن‌ها برمی‌گردند. چون آن‌ها مرتباً به داستان بازمی‌گردند، باید جالب توجه باشند و حتی می‌شود که لزوماً به معنای واقعی کلمه شریر نباشند. از گفتن‌اش بیزارم، ولی شاید بهترین تعریف برای آن‌ها «عمیقاً گمراه» باشد.

شروع کردید به کار روی اقتباس‌تان از کتاب مصور و خوب هم دارید پیش می‌روید. شخصیت اصلی‌تان، و خواسته‌های او را می‌شناسید. پس باید قدم سوم را

بردارید.

۳ـ چه کسی/چه چیزی او را از دستیابی به خواسته‌اش باز می‌دارد (آنتاگونیست‌های ظاهری و حقیقی کیستند)؟

اولین سوال همان سوالی را پیش می‌آورد که باید در رابطه با شخصیت اصلی‌مان جواب می‌دادیم. ما با تعداد بسیار زیادی شریر روبه‌روییم که باید از بین‌شان انتخاب کنیم. چه کسی را و به چه علت انتخاب می‌کنیم؟ وقتی شما از یک کتاب مصور فیلم‌نامه اقتباس می‌کنید، عموماً برای فیلم اول مجموعه‌تان باید یک آنتاگونیست اصلی، یا دشمن درجه یکی برای قهرمان‌تان، پیدا کنید. **بتمن**، جوکر را داشت و **سوپرمن**، لوثر را؛ **ایکس من** هم مگنیتو را دارد. البته با این‌که در فیلم خیلی روشن نمی‌شود، ولی سیبرتوث هم دشمن درجه یک ولورین است.

حالا که می‌دانیم آنتاگونیست کیست، باید بدانیم چه طور از او استفاده کنیم. خلق شخصیت‌های شریر اغلب کار مفرح‌تری است (چون همه‌ی گفت‌وگوهای با حال مال آن‌هاست). اما باید دقت کنیم که شریرهای‌مان بیش از حد همدلی‌برانگیز نشوند. آن‌ها باید نقشه‌ی پلید مشخصی داشته باشند و واقعاً هم بد باشند. در بعضی فیلم‌ها آنتاگونیست عملاً شخصیت اصلی را تحت‌الشعاع قرار می‌دهد. **سکوت بره‌ها** یک نمونه‌اش است. این‌که کلاریس چه‌طور می‌خواهد بوفالو بیل را گیر بیندازد جالب و خوب است، اما چیزی که همه واقعاً می‌خواهند بشنوند، این است که آن هانیبال لکتر بیمار و دیوانه بعد چه چیزی می‌گوید. (توجه کنید که عنوان دنباله‌ی این فیلم، «کلاریس» نبود). این داستان‌ها در درجه‌ی دوم اهمیت قرار می‌گیرند، ولی درسی به ما می‌دهند که خیلی از نویسنده‌ها نادیده‌اش گرفته‌اند. قوت هر داستانی بسته به قوت آنتاگونیست آن است. و گرچه ما در این جا با شخصیت‌های داستان‌های مصور سروکار داریم، ولی معنایش این نیست که این شخصیت‌ها را می‌شود چون شخصیت‌هایی تک بعدی و کاغذی ارائه کرد.

غیر از جذاب و خوب پرداخته شدن، آنتاگونیست ما باید شکست‌ناپذیر هم به نظر بیاید. او قوی‌تر و باهوش‌تر از پروتاگونیست است، انگیزه‌های بیش‌تری دارد، ترحم سرش نمی‌شود، و سازش‌ناپذیر است. این‌ها باعث می‌شوند تا شخصیت اصلی برای غلبه بر شریر از حدود خودش فراتر برود. آنتاگونیست ابزار پیشرفت و گسترش و عمق و تحول شخصیت اصلی را پدید می‌آورد. هرچه آنتاگونیست شیطان صفت‌تر باشد، پروتاگونیست برای غلبه بر او باید بیش‌تر تلاش کند.

مگنیتو همه‌ی خصوصیات یک آنتاگونیست قوی را دارد. علت اعمال او موجه است زیرا او غلط هدایت شده. او سازش نمی‌کند. از قهرمان قوی‌تر است. باهوش است و بی‌رحم و حسابگر، و ما با انگیزه‌های او همدلی می‌کنیم. دسته‌ی نوچه‌های او (تود، میستیک، و سیبرتوث) همگی مناسب اجرای نقشه‌ی مگنیتو هستند. پیش داستان برای این شخصیت‌ها عموماً ضروری نیست، دست‌کم نه در قلمرو اقتباس از کتاب مصور. نقش آن‌ها ایجاد مانع برای پروتاگونیست، و سکوی پرتاب شدن برای آنتاگونیست است. قهرمان برای رسیدن به شریر باید این نوچه‌ها را شکست بدهد.

تکلیف آنتاگونیست‌های ظاهری و فیزیکی داستان را مشخص کرده‌ایم. اما لوگان باید با چیزی به جز انجمن اخوت جهش‌یافته‌ها هم بجنگد. لوگان گوشه‌گیر است، همیشه بوده، و همیشه هم خواهد بود. این یک ویژگی است، غریزه‌ای که او اگر می‌خواهد روگ را نجات و مگنیتو را شکست بدهد، باید بر آن چیره شود. در شروع داستان، ولورین به هیچ‌کس جز خودش اهمیت نمی‌دهد. ما هرگز نمی‌توانیم به عنوان انسان حقیقتاً رشد کنیم، مگر این‌که برای کسی دیگر اهمیتی بیش از خودمان قائل شویم. ولوی احساس می‌کند بهترین کار این است که کاری به کار دیگران نداشته باشد، و می‌خواهد که دیگران هم کاری به کار او نداشته باشند. نه تنها او نمی‌خواهد مسؤولیت توجه کردن به کسی دیگر را بپذیرد، بلکه نمی‌خواهد مسؤولیت توجه کسی دیگر به خودش را هم قبول کند. به علاوه خاطرات تیره و تاری هم هستند که در خواب به او هجوم می‌آورند، و هراس آن چه پانزده سال پیش به سرش آمده را زنده می‌کنند.

شخصیت‌های ما به کشمکش درونی نیاز دارند؛ بدون آن، ربات خواهند بود. در نهایت، داستان هرچه قدر هم که جالب باشد، این شخصیت‌ها هستند که تماشاگران به خاطر خواهند سپرد. هرچه موانع پیش روی شخصیت بیش‌تر باشند، قوس تحول او جذاب‌تر خواهد بود.

۴- در پایان او چگونه می‌تواند به شیوه‌ای نامنتظر، جالب، و نامعمول به خواسته‌اش برسد؟

معنای این پرسش این است که ولورین نمی‌تواند در اوج فیلم به سادگی مگنیتو را تکه پاره کند. مسلماً ما به نوعی دل‌مان می‌خواهد که او این کار را بکند، اما چه وجه نامنتظر و نامعمولی در این کار وجود دارد؟ داستان به نحوی پیش می‌رود که اجازه‌ی چنین اتفاقی را نمی‌دهد. این داستان نمی‌پذیرد که قابل پیش‌بینی باشد. مگنیتو

توانایی کنترل فلزات را دارد، و بدن ولوی مملو از فلز است. او می‌تواند ولورین را به عروسک خیمه‌شب‌بازی‌اش تبدیل کند. این برمی‌گردد به خلق (یا در مورد کتاب مصور، انتخاب) آنتاگونیست اصلی. قهرمان باید بر همه‌ی چیزهایی که جلویش را گرفته‌اند، چه درونی و چه بیرونی، غلبه کند. تنها و تنها آن وقت است که می‌تواند موفق شود. وقتی به پرسش هفت برسیم، بیش‌تر به این موضوع خواهیم پرداخت.

وقتی به اوج می‌رسیم، مهم‌ترین چیزی که باید یادمان باشد این است: چیستی اهمیت ندارد، چگونگی مهم است. این که خواننده بداند در پایان چه خواهد شد اشکالی ندارد. مسلماً ما می‌دانیم که مگنیتو به طریقی شکست خواهد خورد. سوال این‌جاست که نویسنده چگونه این اتفاق را به شیوه‌ای نامنتظر، جالب، و نامعمول عرضه خواهد کرد. اما یادتان نرود، هدف لوگان دو چیز است: او باید مگنیتو را شکست دهد و روگ را نجات دهد.

همیشه، تنها راهش این است: کاشت و برداشت، تمام! اگر بذر وقایع اوج کاشته نشده باشند، آن وقت فقط همچون تصادف جلوه خواهند کرد، و شما اجازه ندارید که در پرده‌ی سوم از تصادف استفاده کنید. ما می‌دانیم وقتی روگ جهش‌یافته‌ی دیگری را لمس کند چه اتفاقی خواهد افتاد، و دیده‌ایم که وقتی ولورین را لمس کرد چه بر سرش آمد. ظن برده‌ایم که این قضیه در اوج هم نقشی بازی خواهد کرد، اما این که چه طوری اتفاق خواهد افتاد را نمی‌دانیم. وقتی ولورین پس از نابود کردن ماشین مگنیتو، روگ را لمس می‌کند، هیچ چیز اتفاق نمی‌افتد. کار قشنگی است. یک پیچش نهایی و یکی از آخرین هنرمندی‌های نویسنده برای هیجان زده کردن و به وجود آوردن تماشاگران است اگرچه این یکی از قواعد خاص ژانر داستان مصور نیست، ولی جزء قواعد خوب داستان‌گویی کردن است. وقتی بالاخره روگ قوای ولورین را جذب می‌کند، ما شگفت‌زده نمی‌شویم، ولی انتظار هزینه‌ای که ولورین باید بپردازد را هم نداشته‌ایم.

ولورین نمی‌میرد، چون ما عموماً شخصیت اصلی‌مان را نمی‌کشیم، مخصوصاً وقتی با این ژانر سروکار داریم. در اغلب موارد باید منتظر دنباله‌ها هم باشیم. اگر تماشاگر از اولی خوشش بیاید، دومی را هم دوست خواهد داشت. اگر از دومی خوشش بیاید... الی آخر. پس ما در عین این‌که باید پایانه‌های شل را محکم کنیم، مجبوریم برای دنباله‌ی احتمالی هم تبلیغ کنیم. نه این‌که کاری کنیم داستان اصلی مخدوش و بی‌اعتبار شود، بلکه فقط خرده نان‌هایی بریزیم تا در **ایکس من ۲** بتوانیم دنبال‌شان

کنیم.

۵ـ با پایان داستان به این شیوه سعی در گفتن چه چیزی وجود دارد؟

این سوال بزرگی است. قبل از جواب دادن به آن، اجازه دهید یک قاعده‌ی دیگر را هم یادآوری کنیم. پیام باید نتیجه‌ی داستان باشد و از دل آن بیرون بیاید. برعکس‌اش درست نیست: داستان نباید نتیجه‌ی پیام باشد. آن چه داستان شما در پایان می‌گوید، باید انعکاسی از درونمایه‌تان باشد. در **ایکس من**، می‌توانید همان درونمایه‌ی **شاوشنک** را بیابید: «ناامیرایی امید.» امید به این که تاریخ خودش را تکرار نکند، امید به این که انسان‌ها با هم متحد باشند، امید به این که مگنیتو بفهمد که با کارهایش فقط انسان‌ها را بیش‌تر از قبل از جهش یافته‌ها خواهد ترساند، امید به این که اگر آدم‌ها به راه راست بروند و بدون توسل به تاکتیک‌های تروریستی برای برابری بجنگند، موفق خواهند شد کاری کنند که رفتار دیگران با آن‌ها درست شود. پاسخ به همه‌ی این پرسش‌ها در پایان فیلم، یک بله‌ی پرطنین است. امید وجود دارد و شاید همه‌ی ما بتوانیم کنار هم زندگی کنیم، به رغم این که خیلی از ما تفاوت‌های زیادی داریم.

به داستان‌تان و پیام پایانی‌اش فکر کنید. آیا انعکاسی از درونمایه‌تان است؟ مطمئن شوید که زیادی سرراست یا بیش از حد شعاری نباشد. آمار نشان می‌دهد که بیش‌تر کسانی که فیلمی را می‌بینند نمی‌توانند نتیجه‌ی اخلاقی داستان، یا این که فیلم سعی دارد چه چیزی بگوید را به شما بگویند. این احتمالاً چیز خوبی است. اگر بیش از حد به چپ و راست طیف‌مان متمایل شویم، داستان‌مان نتیجه‌ی پیام خواهد شد. هیچ یک از کسانی که **ایکس من** را دیده‌اند نمی‌توانند به شما بگویند معنای پایان‌بندی فیلم چیست. اما اگر این پایان معنایی نداشت یا زیادی انتزاعی بود یا از همه مهم‌تر، رضایت‌بخش نبود، حتماً متوجه می‌شدند. اگر پایان‌بندی روی آن‌ها تاثیر بگذارد، چه متوجه‌اش بشوند و چه نشوند، نکته را گرفته‌اند. شاید در سطح رویی خودآگاه‌شان نباشد، ولی در سطح دیگری به آن آگاهی دارند. چند بار شنیده‌اید: «خوب بود به جز آخرش»؟ در این موارد، نویسنده‌ها موفق به پایان‌بندی مناسب نشده‌اند، درونمایه‌اش را منعکس یا توجیه نکرده‌اند، و در نتیجه تماشاگرها آن را پس زده‌اند.

۶ـ داستان چگونه گفته می‌شود (چه کسی آن را می‌گوید و کدام تمهیدات روایی به کار گرفته شده‌اند)؟

این وسوسه همیشه با نویسنده‌ها هست که از راوی استفاده کنند. این تمهید ما را از خیلی از وظایف‌مان به هنگام نوشتن فیلم‌نامه خلاص می‌کند. می‌توانیم به سادگی

به تماشاگران بگوییم که قبلاً چه اتفاقی افتاده و بعداً قرار است چه اتفاقی بیفتد. می‌توانیم به جای این‌که راه زیرکانه‌ای پیدا کنیم تا افکار شخصیت‌ها را نشان دهیم، صرفاً بگوییم که آن‌ها دارند چه فکر می‌کنند. می‌توانیم بدون اجبار به بیان تصویری، همه‌ی موضوعات را روشن کنیم. به عبارت دیگر، می‌توانیم از مسؤولیت‌مان به عنوان داستان‌گو شانه خالی کنیم و برای راحت‌تر کردن کارمان کل بار سنگین فن فیلم‌نامه‌نویسی را زمین بگذاریم.

انواع بسیار متفاوتی از روایت گویی صدا روی تصویر وجود دارد: صدا روی تصویر برای شروع یا برای پایان، صدا روی تصویر برای بیان فکری درونی، صدا روی تصویر به مثابه تمهیدی توضیحی، و صدا روی تصویر به عنوان پناهگاهی برای مهارت‌های دست نیافته‌ی نویسندگی. این آخری (در صورتی که خودتان متوجه نشده‌اید)، نوع بدش است. اگر صدا روی تصویر چیزی به داستان اضافه نمی‌کند، پس از آن کم می‌کند. یا از آن هم بدتر، بی‌دلیل تکرارش می‌کند. کتاب‌های مصور رسانه‌ای تصویری و از خیلی جهات مشابه فیلم هستند. هر دوی این فرم‌ها برای داستان‌گویی متکی به تصویرند. من صدا روی تصویر را دوست دارم، ولی در ۹۹ درصد مواقع، نویسنده باید بکوشد تا به جای صدا روی تصویر از تمهید تصویری جذاب‌تر و چالش‌انگیزی استفاده کند. بنابراین اگر شما فرانک دارابانت یا استفن کینگ نیستید، تشویق‌تان می‌کنم که اقتباس‌تان از کتاب مصور را به شیوه‌ی سوم شخص و با حداقل صدا روی تصویر انجام دهید.

شاید اشتباه می‌کنم، ولی واقعاً هیچ اقتباس داستان مصوری به یادم نمی‌آید که از صدا روی تصویر استفاده کرده باشد، مگر برای بستن داستانش. **ایکس من** با صدا روی تصویر دکتر چارلز اگزیویر شروع می‌شود. این صحنه کوتاه است، پدیده‌ی جهش را معرفی می‌کند، و آخرین صدا روی تصویری است که تا پایان فیلم می‌شنویم. از این‌جا به بعد، روایت سوم شخص است.

در این داستان از فلاش‌بک استفاده‌ی اثرگذاری می‌شود. فلاش‌بک اولیه منشأ مگنیتو را نشان‌مان می‌دهد. دیگری منشأ روگ را نشان می‌دهد. این‌ها اطلاعاتی مهم درباره‌ی دو تا از شخصیت‌های اصلی هستند. کلمه‌ی کلیدی در این جا «مهم» است. اگر می‌خواهید از فلاش‌بک استفاده کنید، کوتاهش کنید. فلاش‌بک‌های بد استفاده شده، زخم‌های چرکینی بر بدن داستان هستند. اگر می‌خواهید استفاده‌شان کنید، مطمئن شوید که نیازشان دارید. در این نوع اقتباس، از فلاش‌بک عمدتاً به منظور

ردیابی ریشه‌ها و منشاءهای قهرمانان و شریرها استفاده می‌شود.

یکی دیگر از تمهیدات مورد استفاده در **ایکس من**، سکانس‌های رویا/فلاش‌بک است. همان‌طور که حتماً حدس زده‌اید، این‌ها فلاش‌بک‌هایی در قالب رویا هستند. یک لطفی در حق خودتان بکنید. وقتی از یک سکانس رویا دیدن استفاده می‌کنید، لطفاً ننویسید که شخصیت‌تان «با تکانی از خواب می‌پرد» یا «صاف می‌نشیند.» هر فیلم‌نامه‌ای که من می‌خوانم، سکانس رویایش را همین طوری تمام می‌کند. درست است که ولورین هم به همین شکل بیدار می‌شود، ولی در ادامه‌اش چنگک سه‌تایی فلزی‌اش توی سینه‌ی روگ فرو می‌رود. او برای به این شیوه بیدار شدن دلیلی دارد: پنجه‌اش روگ را زخمی می‌کند و او مجبور می‌شود قوای ترمیمی او را بگیرد، و به این ترتیب کاشتی برای وقایع آینده انجام می‌شود. در غیر این صورت، این هم کلیشه‌ی دیگری از سکانس‌های بیدار شدن از یک خواب بد می‌بود.

اصلاً آخرین باری که خود شما از کابوسی بیدار شده‌اید و راست توی تخت‌تان نشسته‌اید کی بود؟ من که نمی‌توانم بگویم اصلاً چنین تجربه‌ای داشته‌ام. در هر حال، سعی کنید راه‌های دیگری برای بیدار شدن شخصیت‌هاتان از خواب‌های بد پیدا کنید. این طوری دنیا را هم به جای بهتری تبدیل خواهید کرد.

وقتی دارید تصمیم می‌گیرید که داستان‌تان را چگونه تعریف کنید، گزینه‌های زیادی پیش رو دارید. تمهیدات و تاکتیک‌هایی را انتخاب نکنید که تنها دلیل وجودشان راحت‌تر کردن کار شماست. اگر تصمیم گرفته‌اید داستان‌تان را از وسط شروع کنید، بعد برگردید به شروع، دوباره تا وسط بیایید، بعد تا پایان پیش بروید، و این بزرگ‌ترین دردسری است که تا به حال برای خودتان درست کرده‌اید، قبل از دور ریختن این نسخه، از خودتان یک سوال بپرسید: آیا این ساختار داستان من را بهتر می‌کند؟ اگر جواب بله است، می‌دانید که چه باید بکنید.

۷- شخصیت اصلی و شخصیت‌های فرعی چگونه در جریان داستان متحول می‌شوند؟

نه تنها شخصیت اصلی‌تان باید در جریان داستان متحول شود، بلکه شخصیت‌های فرعی هم بایستی به نحوی قوس تحول را تجربه کنند. نه همه‌ی شخصیت‌های فرعی، بعضی‌هاشان. آن‌ها باید در دو جبهه‌ی درونی و بیرونی بجنگند، و چنین جنگی است که باعث به یادماندنی شدن یک شخصیت فرعی می‌شود. لزومی ندارد که آن‌ها از همان کوه قهرمان بالا بروند، ولی دست‌کم تپه‌هایی را باید فتح کنند. لوئیز لین عاشق

سوپرمن است. او خبرنگار است و از هویت واقعی مرد فولادین آگاهی دارد. عشق، یا پیشرفت سریع‌السیر شغلی؟ او عشق را انتخاب می‌کند. در ابتدا انتخاب اولش عشق نمی‌بود، بلکه به دلیل قوس تحولش عشق را انتخاب کرد. حالا **ایکس من** را بررسی می‌کنیم.

اسکات سامرز/ سیکلوپس: اسکات رهبر **ایکس من** است. او رهبری است که هرگز واقعاً آزمایش نشده، و تا حدی به توانمندی‌های خودش شک دارد. ولورین از راه می‌رسد و اسکات کسی را می‌بیند که باتجربه‌تر، کاملاً دارای اعتماد به نفس، و در پی اغوای زنش است. زمانی که به اوج می‌رسیم، اسکات مجبور می‌شود مسؤولیت قبول کند و رهبر تیم بشود. چیزی بالاخره جرقه می‌خورد و او با اعتماد به نفس نقش رهبر را ایفا می‌کند. او حتی این بازشناسی و اعتماد به نفس نویافته را به کلام هم می‌آورد: «من یه فرصت دارم. باید از پسش بربیام.» او سرانجام یادگرفته تصمیم بگیرد و از تصمیماتش مطمئن باشد.

دکتر جین‌گری: او هم نسبت به توانایی‌هایش اعتماد به نفس کافی را ندارد. او تقریباً از قدرت تله‌پاتی‌اش (و نه قدرت از راه دور تکان دادن اشیا) هراس دارد. او عاشق اسکات است، ولی ولورین هم به شدت توجه‌اش را جلب کرده. او نمی‌خواهد قبولش کند، ولی به هر حال کمی تحت تاثیر ولورین قرار گرفته. وقتی که جین مجبور می‌شود برای یافتن روگ از اتاق تله‌پاتی استفاده کند، سرانجام بر ترسش غلبه می‌کند. قدرت کنترل از راه دورش هم به آزمایش سختی گذاشته می‌شود: وقتی استورم با گردبادی ولورین را به بالای مجسمه‌ی آزادی می‌فرستد، اوست که باید قهرمان را به بالای ماشین مگنیتو هدایت کند. در نهایت، جین می‌فهمد که عاشق اسکات است و رابطه‌ی او با لوگان سرانجامی نخواهد داشت. حتی می‌کوشد این را به لوگان هم بگوید، که او مانعش می‌شود.

مری/ روگ: قدرت او از خانه دورش کرد، از انسان‌ها منزوی‌اش نمود، و بدتر از همه، اجازه‌ی تماس انسانی را به او نمی‌دهد. این بار سنگینی است که بدانی در صورت تماس با هر انسان دیگری، به او صدمه خواهی زد. اگر روگ می‌خواهد روی خوشی را ببیند باید با شرایط‌اش کنار بیاید. بعد از مرگ تقریبی‌اش در دستان مگنیتو و رستاخیر متعاقبش به خاطر فداکاری ولورین، می‌فهمد که به رغم جهش‌یافته بودنش، هستند آدم‌هایی که کماکان به او توجه کنند. آن‌ها از او نمی‌ترسند، و او هم دیگر از آن‌ها نمی‌ترسد.

اُرارو مونرو/ استورم: استورم [توفان] دچار تغییری نمی‌شود، مگر این که رعدوبرق را تغییر حساب کنیم.

پروفسور چارلز اگزیویر: اگزیویر عمدتاً شخصیت ساکنی است. در شروع و پایان فیلم، عقاید و ارزش‌های او تغییری نمی‌کنند. اما او باید ساکن باشد چون نقش مرشد تزلزل‌ناپذیر گروه را بازی می‌کند، و چنین وظیفه‌ای مستلزم آن است که اگر می‌خواهد دیگران به او اعتقاد داشته و راهش را دنبال کنند، خودش استوار و بی‌تغییر باشد. اراده‌ی او سنگ بنای سازمانش است. برای ایکس من او و همان نقشی را دارد که مگنیتو برای انجمن اخوت جهش یافته‌ها بازی می‌کند.

لوگان/ ولورین: لوگان بر غرایز گوشه‌گیرانه‌اش فائق آمده و چون عضوی از گروه، با ایکس من همکاری می‌کند. او می‌آموزد که به فردی دیگر (روگ) بیش از خودش توجه کند و زندگی خودش را به خاطر او به خطر می‌اندازد. با این کار، او بخشی از انسانیت را که فکر می‌کرد از دست داده، باز پس می‌گیرد. او ضرورتاً موجود مهربان و ملایم‌تری نمی‌شود، ولی مسؤولیت توجه به دیگران و اجازه‌ی توجه دیگران به خودش دادن را قبول می‌کند. بعد از سال‌ها کاری نداشتن به کار دیگران و اجازه‌ی دخالت دیگران به زندگی شخصی‌اش را ندادن، او بالاخره یک طرف را انتخاب می‌کند. با وجود این‌که بیش‌تر آدم‌ها از او ترسان و بیزارند، او نمی‌گذارد این‌ها سر راه محافظت از بی‌گناهان را بگیرد.

یکی بزنید پشت خودتان، چون موفق شدید هفتِ بزرگ را تمام کنید. حالا شما آماده‌ی نوشتن اقتباس‌تان از کتاب مصور هستید! افسار اسب‌تان را کمی عقب بکشید مبادا که بخواهد چهار نعل بدود توی بیابان. در عوض، کمی آب به او بدهید و آرام به سرزمین نمودار صحنه‌ای هدایتش کنید.

من جاهای خالی این نمودار را با موارد مربوط به فیلم **ایکس من** پرکرده‌ام. شاید وقتی که دارید نمودار صحنه‌ای فیلم خودتان را پر می‌کنید، این یکی به دردتان بخورد. کاری که مسلماً همین الان دارید با شور و شوق انجامش می‌دهید. اما نباید با عجله نمودار را پر کنید. هرچه بیش‌تر در این جا زمان صرف کنید، وقتی که می‌خواهید داستان‌تان را روی کاغذ بیاورید، کارتان آسان‌تر خواهد بود.

هفتِ بزرگ: ایکس من

۱- شخصیت اصلی کیست؟

ولورین شخصیت اصلی است.

۲ـ خواسته/ نیاز/ میل ولورین چیست؟

خواسته‌ی او شکست دادن مگنیتو و نجات دادن روگ است. او می‌خواهد نگذارد روگ به موجودی مثل او بدل شود، و همچنین می‌خواهد بداند پانزده سال قبل چه به سرش آمده است.

۳ـ چه کسی/ چه چیزی مانع از دستیابی او به خواسته‌اش می‌شود؟

در مقابل ولوی، مگنیتو قرار گرفته، و نیز اکراه خودش نسبت به عضویت در یک تیم یا داشتن آدم‌هایی که به او توجه کنند، و همچنین دیدگاه بدبینانه‌اش.

۴ـ در پایان ولورین چگونه به شیوه‌ای نامنتظر، جالب، و نامعمول به خواسته‌هایش می‌رسد؟

با پرتاب و هدایت ولورین به بالای مجسمه‌ی آزادی، توسط استورم و جین گری، او ماشین مگنیتو را نابود می‌کند و اجازه می‌دهد تا روگ قوای او را از تنش خارج کند.

۵ـ با پایان داستان به این شیوه، سعی در گفتن چه چیزی وجود دارد؟

باید ایمان، امید، و طاقت داشته باشید!!!

۶ـ داستان چگونه گفته می‌شود؟

به ترتیب زمانی، به صورت سوم شخص، با صدای روی تصویر افتتاحیه و فلاش‌بک‌های محدود.

۷ـ شخصیت اصلی و شخصیت‌های فرعی در جریان داستان چگونه متحول می‌شوند؟

ولورین می‌آموزد که بخشی از یک تیم باشد و به دیگران بیش از خودش توجه کند. سیکلوپس می‌آموزد که خصوصیات یک رهبر را دارد. روگ، کسی که هست را قبول می‌کند. جین گری نسبت به قدرتش اعتماد به نفس پیدا می‌کند.

نمودار صحنه‌ای

۱۲

انتخاب‌های هوشمندانه از منبع اولیه

نمونه‌ی موردی: **شایلو**

آثاری که در دسته‌ی کودکان و نوجوانان طبقه‌بندی می‌شوند، چالش جالبی پیش روی اقتباس‌گر می‌گذارند. اولین انتخابی که باید صورت بگیرد این است که می‌خواهید به چه شیوه‌ای اقتباس کنید. بعضی‌ها، مثل نمونه‌ی **هری پاتر** سعی می‌کنند تا حد امکان به متن اصلی وفادار بمانند، در حالی که بعضی دیگر رویکردی برمبنای تجدیدنظر کامل در منبع اولیه برمی‌گزینند. این تکنیک هم می‌تواند مفید باشد، و هم به شکست‌های فجیع بینجامد، مثل فیلم کوچکی که شاید برخی از شما مصیبت دیدنش را تجربه کرده باشید: **سفیدبرفی: یک قصه‌ی ترسناک**. وقتی اقتباس برآمده از منبع اولیه حال و هوای یکسر متفاوتی داشته باشد، احتمال وجود مشکل خیلی زیاد است. برای نمونه، یک بازی ویدیویی در بازار هست به اسم «آلیس.» این برداشت خیلی ترسناکی از **آلیس در سرزمین عجایب** است، و در حال حاضر هم دارد برای سینما اقتباس می‌شود. این دیگر چه جور اقتباسی است؟ یک کتاب برای یک بازی ویدیویی اقتباس شده و حالا آن بازی برای فیلم اقتباس می‌شود. آدم می‌ماند که اگر قرار است به کل اثر اصلی زیرورو شود و تغییر کند، اصلاً دیگر چرا زحمت اقتباس را به خودشان می‌دهند؟

بسیار خوب، نظر من نسبت به تجدیدنظر کامل این است، و البته این هم شیوه‌ای برای اقتباس از این ژانر محسوب می‌شود. متاسفانه، یا در بعضی موارد نه چندان متاسفانه، بیش‌تر این اقتباس‌ها یا مستقیم سر از بازار ویدیو درمی‌آورند یا این که در همان پخش سینمایی شکست کامل می‌خورند. مشکل این اقتباس‌ها این جاست که حال و هوای یکسر متفاوتی از منبع اصلی را انتخاب کرده‌اند. مثل این می‌ماند که **جمعه‌ی سیزدهم** را برای رمان دلنشین کودکانه اقتباس کنیم. شما را نمی‌دانم، ولی من یکی دلم نمی‌خواهد ببینم که جیسن فورهیس در حال چرخاندن چرخ و فلک در حیاط یک مهدکودک به کشف و شهود می‌رسد!

فرآیند اقتباس اغلب اوقات به معنای انتخاب‌های هوشمندانه است، نه برداشت‌های افراطی. معیار خوب و بد بودن اقتباس‌گر این است که تا چه حد توانسته از منبع اصلی استفاده کند، نه این که چه قدر متن اصلی را ناقص کرده است. مسلماً زمان و مکانی هم برای تبدیل کامل منبع اولیه به چیزی جدید وجود دارد ـ مثل نمونه‌ی بسیار خوب **ای برادر، کجایی ؟** که **اودیسه** را دستکاری کرده، و کماکان به جوهره‌ی اثر خیانت نکرده است. یک لحظه در این باره فکر کنید. اگر دارید از یک منبع اولیه‌ی محبوب اقتباس می‌کنید، کمی برای متن اصلی اعتبار قائل شوید. آن متن دلیلی بر محبوبیتش داشته. بله، شما می‌توانید به هر شیوه‌ای که لازم است تغییرش دهید، ولی آن جوهره‌ای را که در وهله‌ی اول باعث جذب شما به آن منبع شده، از دست ندهید.

حالا که می‌دانیم اقتباس مشخصاً با انتخاب سروکار دارد، اجازه دهید تا برخی از انتخاب‌های دیل روزنبلام نویسنده و کارگردان را بررسی کنیم، وقتی که داشت از رمانی اقتباس می‌کرد نوشته‌ی فیلیس نیلر و برنده‌ی جایزه‌ی نیوبری، به نام **شایلو**. رمان با نثری زیبا و قدرتمند نوشته شده، و نمونه‌ای عالی از یک روایت اول شخص است. ساده‌ترین راه برای برگردان سینمایی این صدای درونی، استفاده از روایت صدا روی تصویر است. خیلی از نویسنده‌ها همین راه را در پیش می‌گیرند، اما روزنبلام به جای استفاده از صدا روی تصویر، ترجیح داد تا قصه را به صورت سوم شخص روایت کند و روی شخصیت اصلی، مارتی، متمرکز شود.

بیش‌تر کتاب با مارتی و سگش، شایلو، سپری می‌شود یا این که اصلاً صفحاتی را صرفاً به مارتی اختصاص می‌دهد. این در رمان خیلی خوب جواب می‌دهد. ولی در فیلم‌نامه شخصیت‌های ما باید کسی را داشته باشند که با او در فعل و انفعال قرار بگیرند. روزنبلام به تمهیدی نیاز داشت تا مارتی همه‌ی احساسات و افکارش را بیان

کند. به همین خاطر، در فیلم ما با سامانتا آشنا می‌شویم که دوست مارتی، و شخصیتی مختص به فیلم‌نامه است. او به مارتی اجازه می‌دهد تا حالا یک نایب مخاطب داشته باشد که همان کارکرد مونولوگ‌های درونی کتاب را برایش ایفا کند. مارتی می‌تواند با سامانتا حرف بزند، ایده‌هایش را برای او بگوید، و در توطئه‌هایش شریک‌اش کند. داک والاس (که در رمان اسمش داک مرفی بود) هم شخص دیگری است که مارتی می‌تواند با او حرف بزند. اگرچه او در رمان شخصیت محوری به حساب نمی‌آمد، روزنبلام از او به عنوان معلم اخلاقی و معنوی مارتی استفاده می‌کند.

چیزهایی هم در کتاب هستند که حضورشان در فیلم‌نامه باعث می‌شد که درجه‌ی PG-13 [یعنی بعضی از محتوای فیلم ممکن است برای تماشاگران زیر ۱۳ سال مناسب نباشد.] به فیلم تعلق بگیرد. در اصل، مارتی وقتی با «جاد» روبه‌رو می‌شد که او خارج از فصل شکار، به گوزنی شلیک کرده. آن‌ها با هم معامله‌ای می‌کنند: در ازای ساکت ماندن مارتی، جاد به او کار می‌دهد. آن‌ها با کمک هم لاشه‌ی گوزن را تا خانه‌ی جاد می‌کشند. بعد سعی می‌کنند خون لاشه را مخفی کنند تا ردی به جا نماند. اما در یک فیلم کودکان شما نمی‌توانید جسد گوزنی را روی زمین بکشید. روزنبلام به جای گوزن، از خرگوش استفاده می‌کند. در ضمن، جاد هم خرگوش را نکشته است. پس فیلم همان تاثیر را می‌گذارد، با نمایش کم‌تری از خون. در رمان، توی ذهن مارتی حرف‌های زیادی درباره‌ی سگی زده می‌شود که گلوله‌ای توی سرش بوده و مارتی نزدیک خانه‌ی جاد پیدایش کرده است. در فیلم، فقط یک بار به این قضیه اشاره می‌شود. اگر می‌خواهید فیلم‌تان مناسب کودکان باشد، نباید از مرز PG-13 عبور کنید. (ظاهراً در سن سیزده سالگی یک واکنش بیوشیمیایی باعث می‌شود که انسان قابلیت رو به رو شدن بیش‌تری با مسائل بزرگان را پیدا کند!)

در اقتباس روزنبلام، تغییرات خیلی بیش‌تری هم وجود دارد. مثلاً، این‌که مادر مارتی لاک ناخن دست‌ساز می‌فروشد، در رمان وجود ندارد. این باعث می‌شود شخصیت مادر عمق بیش‌تری پیدا کرده و زمان کمی هم او در کانون توجه قرار بگیرد. یکی از بزرگ‌ترین تفاوت‌های کتاب و فیلم، در پایان‌بندی است. شیوه‌ای که مارتی موفق به بردن شایلو از جاد می‌شود، در فیلم‌نامه تفاوت چشمگیری می‌کند. در رمان، مارتی با کار کردن برای جاد، به تدریج احترام او را به دست می‌آورد، و در نتیجه جاد اجازه می‌دهد که او سگ را نگه دارد. خیلی هم خوب است و در رمان فوق‌العاده جواب می‌دهد. اما این چیزی نیست که بتواند اوج بزرگ یک فیلم را بسازد.

بنابراین روزنبلام ناگزیر شد صحنه‌ی جدیدی ابداع کند که توی رمان نبود. راه‌حل روزنبلام این بود که صحنه‌ای بنویسد که طی آن‌جاد به خانه‌ی مارتی می‌آید تا سگ را از او بگیرد، و این‌جاست که مواجهه‌ی بزرگ نهایی رخ می‌دهد. مسلماً کماکان سگ به مارتی می‌رسد، ولی این بار به شیوه‌ای متفاوت. این نمونه‌ی فوق‌العاده‌ای است از این‌که محدود نکردن خودتان به متن اصلی چه قدر اهمیت دارد. بهترین راه برای احترام گذاشتن به متن اصلی این است که تاحد امکان حال و هوای اثر حفظ شود، اما برای کارآیی فیلم، حذف و اضافه‌های ضروری هم صورت بگیرند. **شایلو** به طرز تحسین‌برانگیزی از عهده‌ی این مهم برمی‌آید.

نویسنده، کارگردان، و تهیه‌کننده‌ی **شایلو** دیل روزنبلام، در نهایت لطف پذیرفت که درباره‌ی فرآیند اقتباسش از رمان زیبای **شایلو** به فیلمی به همان اندازه زیبا، با من گفت‌وگو کند. **شایلو** در سال ۱۹۹۷ جایزه‌ی جنسیس را برای بهترین فیلم سینمایی از آن خود کرد، و افتخارات دیگری را هم کسب کرد، که از جمله‌ی آن‌ها می‌توان به دریافت لوح افتخار از جشنواره‌ی بین‌المللی فیلم کودکان شیکاگو و جشنواره‌ی فیلم هارتلند، و نیز کسب جایزه‌ی طلایی از بخش ویژه‌ی داوران جشنواره‌ی فیلم چارلستون اشاره کرد. دیل از فارغ‌التحصیلان مدرسه‌ی فیلم یواس‌سی است که فیلم‌نامه‌های **شایلو ۲: فصل شایلو**، **شایلو ۳**، و **سرنوشت لحظه‌ای** را نیز نوشته است. در پرونده‌ی دیل، تهیه‌کنندگی این آثار نیز به چشم می‌خورد: **بی‌اعتنایی بی‌پروا**، **هشت روز هفته**، **رد رین بلوز**، **با باد دویدن**، **یک زن**، **مرد او و تشک او**، و **آن سوی مسابقات اسبدوانی**.

فکر کردم به جای آن که تحلیل مفصل دیگری از کاربست هفت بزرگ در رابطه با این اقتباس بنویسم، خالی از لطف نباشد که مصاحبه‌ای بخوانیم که طی آن روزنبلام نویسنده/کارگردان، درباره‌ی فرآیند شخصی‌اش و روند طولانی اقتباس، ساختن، و به نمایش درآوردن اثرش صحبت می‌کند. لذت ببرید!

مصاحبه با دیل روزنبلام

پرسش: گویا خیلی از آدم‌ها می‌گفتند نمی‌شود از **شایلو** فیلم ساخت.

پاسخ: بله، چون بخش زیادی از کتاب ـ کل کتاب ـ از نقطه دید درونی شخصیت اصلی گفته می‌شود، این احساس وجود داشت. می‌گفتند چه‌طور می‌خواهی این افکار و احساسات را نشان بدهی؟ مارتی با خودش حرف می‌زند، او توی خودش است. چه کار می‌توانی بکنی تا این را به مخاطبان منتقل کنی؟ از نظر همه کار خیلی دشواری

بود.

پرسش: کسانی که این حرف‌ها را می‌زدند عوامل استودیو بودند؟

پاسخ: وقتی من کتاب را خواندم، هنوز جایزه‌ای نگرفته بود. من به همه‌ی استودیوها بردمش و بله، آن‌ها بودند که این حرف‌ها را می‌زدند، ولی باز هم فکر می‌کنم خیلی از مردم این کتاب را دوست داشتند، چون فوق‌العاده است. اما هیچ کس نمی‌خواست که به فیلم تبدیلش کند. این را هم می‌گفتند که دوران این ژانر گذشته است.

پرسش: داریم درباره‌ی چه سالی صحبت می‌کنیم؟

پاسخ: ۱۹۹۲. بعد، در همان زمانی که داشتیم دوباره درباره‌ی خرید حقوقش بحث می‌کردیم، کتاب جایزه‌ی نبوبری را برد.

پرسش: اجازه بدهید که یک لحظه همین جا توقف کنیم. شما برای خرید حقوق صاحب اثر چه روندی را طی می‌کنید؟ درباره‌ی این کتاب چه کار کردید؟ توصیه‌تان چیست؟

پاسخ: معمولاً باید اول ناشر را پیدا کرد. با آن‌ها تماس بگیرید. آن دوران کار نسبتاً ساده‌ای بود. ناشر شما را با کارگزار در تماس قرار می‌داد. اما از آن زمان به بعد آن قدر حقوق کتاب‌های زیادی برای سینما و تلویزیون خریده شده که این روند خیلی تغییر پیدا کرده. حالا معمولاً ناشر از شما می‌خواهد که برای‌شان ای‌میل یا فکس بزنید و آن‌ها هم به همین ترتیب جواب می‌دهند. گاهی یکی دو ماه طولش می‌دهند، گاهی هم سریع این کار را می‌کنند. باید تلاش کنید تا نماینده یا کارگزار آن نویسنده را پیدا کنید. گاهی خود ناشر این کار را می‌کند. مثلاً ناشرین کتاب‌های درسی خودشان مسائل حقوقی فیلم شدن آثارشان را برای نویسندگان‌شان انجام می‌دهند. فکر کنم اصلاً با ای‌ام‌جی قراردادی دارند تا آن‌ها به این مسائل بپردازند. اما نویسندگان کتاب‌های درسی معدودی هم هستند که خودشان وکالت خودشان را تقبل می‌کنند.

در مورد **شایلو** من کتاب را خواندم ـ فکر کنم به برادرزاده‌هایم هم دادمش ـ و به خودم گفتم «متاسفم، ولی واقعاً فکر می‌کنم این جا یک فیلم وجود دارد.» با چند نفر صحبت کردم. گفتند: «اوه، این می‌شه یه فیلم خانوادگی، ساختن این جور چیزها سخته.» و از این جور حرف‌ها. رفتم سراغ کسب حقوق اثر. ناشر و نماینده‌ی قانونی نویسنده را پیدا کردم. معلوم شد که نماینده‌ی نویسنده، کارگزاری بود که توی موسسه‌ی کارگزاری خود من کار می‌کرد. درست است که در مذاکره نقشی نداشت، ولی باز هم شروع خوبی بود. بعد مذاکرات اولیه را انجام دادیم و هنوز آن‌ها جواب قطعی را نداده

بودند که جایزه‌ی نیوبری پیش آمد. مسلماً خیلی به این قضیه افتخار می‌کردند. جایزه‌ی بزرگی برده بودند و من می‌ترسیدم که حالا بزنند زیر معامله و قیمت را بالا ببرند. اما این کار را نکردند. در نهایت قراردادی نوشتیم و من حقوق کتاب را خریدم.

پرسش: بدون فیلم‌نامه؟

پاسخ: بدون فیلم‌نامه، بدون کارگردان، بدون هیچ چیز. ما فکر می‌کردیم: «جایزه‌ی نیوبری را برده، عالی است، تبدیل به یک کلاسیک کودکان می‌شود، بگذار با خود کتاب شروع کنیم.» چند جایی رفتیم و معدودی هم واقعاً علاقمند شدند. اما وقتی به سطحی رسید که آن‌ها باید سرمایه‌گذاری را شروع می‌کردند، همگی جا زدند. دیزنی شدیداً مایل بود حقوق کتاب را از من بخرد. اما آن‌ها هم نهایتاً جا زدند، چون می‌گفتند اقتباس از این کتاب کار خیلی سختی خواهد بود. من با کارگزارم صحبت کردم و گفتم «هی، اصلاً چرا فیلم‌نامه‌اش را همین حالا ننویسم؟»

این طوری بود که اقتباس شروع شد. چالش سختی بود و تا آن زمان تجربه‌اش را نداشتم. اما منبع اولیه‌ام عالی بود. واقعاً حس می‌کردم که داستانم آماده است. بعد هم فیلم‌نامه را داشتم.

پرسش: در این باره بگویید. شما تغییرات کاملاً مشخصی اعمال کرده‌اید، و مجبور هم بودید. می‌توانید درباره‌ی بعضی از انتخاب‌های‌تان بگویید؟ مثلاً دلیل حضور آن دختربچه، سامانتا، در فیلم شما چیست؟

پاسخ: از همان ابتدا می‌دانستیم که به یک شخصیت همراه برای مارتی نیاز داریم. خیلی چیزها را مرور کردیم: آیا باید با پدر و مادرش حرف بزند؟ آیا باید با یکی از خواهرهایش حرف بزند؟ داک والاس چه طور است؟ این فیلم بود، نه کتاب؛ به همین خاطر حس می‌کردم به محل وقوع دیگری هم برای رویدادها نیاز داریم. حس می‌کردم واقعاً رخدادگاه کم داریم ـ که حتی هنوز هم رخدادگاه‌های زیادی توی فیلم نیست.ـ مجبور بودیم گسترش بدهیم و کمی بزرگ‌ترش کنیم. از طرفی هم مارتی باید شخصیت‌های همراهی می‌داشت تا بتواند درباره‌ی جاد و خانواده‌اش با آن‌ها حرف بزند. پس داک والاس و همسرش که مغازه‌دار بودند، این نقش را به عهده گرفتند. اما داک نوعی شمایل پدرانه برای مارتی داشت و ما هنوز به یک شخصیت همراه، یک مشاور، برای مارتی احتیاج داشتیم. در خیلی از قسمت‌های قصه، مارتی مجبور می‌شد به پدر و مادرش دروغ بگوید. آیا این عدم صداقت، چون باعث نجات جان شایلو می‌شد، توجیه‌پذیر بود یا نه؟ او از این دست کشمکش‌های درونی دارد.

شخصیت سامانتا خلق شد تا همراه و مشاوری باشد برای همه‌ی چیزهایی که باید در اول فیلم ساخته می‌شدند، برای نشان دادن این که مارتی کجاست و چه قدر تنهاست و این که واقعاً چه وضعیتی دارد. او می‌خواهد دوچرخه داشته باشد، ولی باید برای به دست آوردنش صرفه‌جویی کند. در فیلم می‌بینیم که چگونه اولویت‌ها برای او تغییر می‌کنند. او به جای رفتن به سرکار برای خرید دوچرخه، کار می‌کند تا شایلو را به دست بیاورد. که خوب، وقتی جاد معامله را به هم می‌زند دیگر فایده‌ای ندارد. ایده‌مان این بود که سامانتا جای گفت‌وگوهای درونی او را بگیرد. حضور سامانتا، نوعی حیات تصویری به مارتی می‌دهد، که در صورت منزوی کردنش از آن محروم می‌بود. او دلبسته‌ی مارتی است و مارتی هم یک جورهایی از او خوشش می‌آید.

پرسش: طی فرآیند اقتباس چه مقدار از گفت‌وگوهای کتاب را حفظ، و چه مقدار خودتان خلق کردید؟

پاسخ: بعضی از گفت‌وگوهای کتاب عالی بود. خیلی از آن‌ها را توی فیلم‌نامه هم می‌بینیم. البته مقدار زیادی از این گفت‌وگوها را فشرده کردم، مقدار زیادی را از صحنه‌ای به صحنه‌ی دیگر بردم، و باز هم مقدار زیادی‌اش کاملاً اریجینال است. اما وقتی نسخه‌ی اولیه را برای نویسنده فرستادم، چندان خوشش نیامد. من از همان اوایل تصمیم گرفتم رابطه‌ی خوبی با او داشته باشم. واقعاً از او خوشم می‌آمد و احترام زیادی برایش هم به عنوان یک شخص و هم به عنوان نویسنده قائل بودم. حس می‌کردم منصفانه نیست که صرفاً به یک جلسه‌ی نمایش فیلم دعوتش کنم یا یک نوار ویدیویی برایش بفرستم و بگویم: «نظرت چیست؟»

پرسش: ولی مطابق قرارداد، شما حق داشتید هر کاری می‌خواهید بکنید، چه نویسنده‌ی اصلی راضی باشد و چه نه.

پاسخ: بله، می‌توانستیم هر کاری دل‌مان می‌خواست بکنیم. ما برایش یک نسخه از فیلم‌نامه را فرستادیم و حتی با وجود این که بیش‌تر گفت‌وگوها مشابه بود، او نمی‌توانست شخصیت سامانتا را درک کند. می‌خواست بداند چه بر سر داک مرفی آمده، چرا او شده بود داک والاس مغازه‌دار؟ من روی تحرک متن خیلی کار کردم. شایلو در فیلم بیش‌تر به یک شخصیت شبیه می‌شود تا در کتاب. احتمالاً چون تصویری است و شما می‌توانید سگ را ببینید. می‌دانم که نویسنده چندان از این قضیه به وجد نیامده بود.

یکی از چیزهایی که به خصوص درباره‌اش کلنجار رفتیم، پایان‌بندی بود. در کتاب، جاد پس از زیر معامله‌زدن، بالاخره بی‌خیال می‌شود. مارتی به او می‌گوید که باید کار

درست را بکند و به عهدش وفادار باشد و از این حرف‌ها. روی کاغذ خیلی دراماتیک و پراحساس است. پایان‌بندی خیلی خوبی است. اما روی پرده‌ی سینما، جواب نمی‌دهد.

به همین خاطر من صحنه‌ی دادگاه را نوشتم. جاد پلیس می‌آورد تا شایلو را ببرد چون جزء اموالش است. پلیس چاره‌ای به جز گرفتن و بردن سگ ندارد. فردایش جلسه‌ی دادرسی است. شایلو شب را باید به تنهایی در بازداشتگاه بگذراند. جاد و مارتی از پرونده‌شان دفاع می‌کنند، و شایلو به جاد می‌رسد. هرچند که قاضی او را سرزنش می‌کند و بهش می‌گوید که واقعاً چه فکری درباره‌ی او می‌کند. این‌جاست که مارتی آن دیالوگ را می‌گوید که: «من و شما با هم حرف زده بودیم، این هیچ ارزشی برای‌تان ندارد؟»

جاد در آن جلسه نظرش عوض می‌شود و سگ را به مارتی می‌دهد. فیلیس از این صحنه متنفر بود. من خودم هم خیلی هیجان زده نبودم، ولی راهی بود تا بیش‌تر دراماتیکش کنیم. فیلیس می‌گفت: «تو داری دست خدا را توی کار می‌آوری. چه طور می‌توانی چنین کاری بکنی؟»

می‌فهمیدم که چه می‌گوید، هرچند که خودم حس می‌کردم صحنه‌ی خیلی دراماتیکی است. بارها و بارها کلش را مرور کردیم. در واقع، فکر کنم وقتی انتخاب بازیگر را شروع کردیم دیگر نسخه‌ی دادگاه‌دار را قطعی کرده بودیم چون پایان‌بندی جایگزینی برایش نداشتیم. من یک بار دیگر هم سراغ کتاب رفتم تا ببینیم چه طور می‌توانیم پایان‌بندی را یک قدم فراتر ببریم تا بیش‌تر دراماتیک شود. در کتاب، با تمام شدن مدت قرار مارتی و جاد، مارتی مطابق قول‌شان شایلو را به دست می‌آورد، اما در فیلم‌نامه من می‌خواستم جاد نظرش را عوض کند و قولش به مارتی را ندیده بگیرد. این به ما اجازه می‌داد تا یک قدم دیگر برداریم و سکانس دیگری داشته باشیم.

پس جاد زیر قولش می‌زند و تحت هیچ شرایطی نمی‌خواهد شایلو را بدهد، و مارتی به خانه می‌رود. جاد به خانه‌ی او می‌رود و مارتی را تهدید فیزیکی می‌کند. کار به جایی می‌رسد که جاد سگ را می‌برد، می‌گذاردش توی وانت، و راه می‌افتد. در این لحظه، وقتی به آینه عقبش نگاه می‌کند، مارتی را با پدرش می‌بیند. کی می‌داند که توی ذهن او چه چیزی می‌گذرد؟ اما او یک لحظه هشیار می‌شود. در این لحظه‌ی هشیاری است که متوجه می‌شود سگ حالا یک اسم دارد ـ سگ بچه را دوست دارد و بچه هم سگ را دوست دارد. سگ در هر حال برای او بی‌فایده است، پس چرا این یک بار هم که شده کار درست را انجام ندهد؟ او می‌خواهد کار شرافتمندانه‌ای بکند. پس در ماشین

را باز می‌کند و می‌گذارد. سگ برود.

این صحنه به لحاظ تصویری خوب از آب درآمد. در اتاق تدوین، احساس‌مان این بود که دارد خیلی سریع انجام می‌شود. من فکر کردم، چرا نگذاریم شایلو هم به زندگی‌اش با مارتی فکر کند؟ مارک وستمور، تدوین‌گر، کار اصلی را کرد. او خیلی خلاصه این صحنه‌ی «خاطرات شایلو» را جمع کرد. به این دلیل جواب داد که به همه یادآوری می‌کرد که شایلو کجا بوده و حالا دارد چه چیزی را - مخصوصاً دوستی پسربچه را - از دست می‌دهد. این باعث شد پایان‌بندی خوب بشود.

اگر فیلم‌نامه را یا حتی فیلم‌نامه‌ی دکوپاژ شده را بخوانید، این پایان نمی‌تواند بدون حضور بازیگری مثل اسکات ویلسون اثرگذار باشد. شما می‌توانید در چشم‌های او چیزهایی ببینید که نمی‌شد روی کاغذ خواندشان. شما سگ و فلاش‌بک‌ها را می‌بینید و طنین این صحنه از هر چیزی هم که در فیلم‌نامه می‌توانست نوشته شود، بیش‌تر است.

پرسش: اجازه دهید کمی به عقب برگردیم. شما یک نسخه فیلم‌نامه داشتید که همه خوش‌شان آمده بود. بعد چه کار کردید؟

پاسخ: کارگزارم متن را برای ده، دوازده تهیه‌کننده فرستاد. پاسخ‌شان عالی بود. از ده تهیه‌کننده، پنج‌تای‌شان می‌خواستند کار را برای استودیوها ببرند. در سطح استودیو، دو یا سه جا واقعاً علاقمند بودند. ما عملاً پیشنهاداتی هم از ام‌جی‌ام داشتیم و ام‌پی‌سی‌ای، که در آن دوران فیلم‌های زیادی می‌ساخت. پیشنهاد جالب دیگری را هم شبکه‌ی تلویزیونی دیزنی ارائه کرد.

مشکل این‌جا بود که تا آن زمان، من دیگر توی سومین سال قرارداد خرید حقوق کتاب بودم. هزینه‌ای که برای داشتن حقوق کرده بودم، برای من مبلغ زیادی بود. فیلم‌نامه‌ای هم نوشته بودم، اما پولی که می‌خواستند برای خرید متن بدهند حتی برای جبران هزینه‌ی حقوق اثر اولیه هم کفاف نمی‌داد. علاقه‌ای هم به کارگردانی من نداشتند. جنبه‌های دیگری هم بود که من را بی‌میل می‌کرد. مثلاً اگر یکی از این استودیوها واقعاً به ساختن فیلم تمایل نشان می‌داد، اوضاع خیلی فرق می‌کرد.

خیلی از وقت‌ها کمپانی فقط به خاطر جوری جنس، یا به دلیل علاقه‌ی یکی از اعضایش به متن، فیلم‌نامه را می‌خرد. این لزوماً به معنای این نیست که آن‌ها مایل‌اند میلیون‌ها دلار خرج ساختن فیلم بکنند. به این ترتیب، به جای این که با این پیشنهادها دست و پای‌مان را گم کنیم، دنبال راه دیگری برای ساختن فیلم گشتیم. من شروع به امتحان چند تا از مستقل‌ها کردم. این قدم بعدی ما بود. ما پیشنهاداتی که داشتیم را رد

کردیم و تصمیم گرفتیم فیلم را به صورت مستقل بسازیم.

پرسش: بودجه‌ی فیلمی که ساختید، نهایتاً چه قدر شد؟

پاسخ: بودجه را دقیقاً نمی‌توانم فاش کنم، ولی از میلیونی‌های کوچک بود.

پرسش: خودتان دنبال سرمایه‌گذار گشتید؟

پاسخ: ما شروع به گشتن کردیم ـ سال ۱۹۹۵ بود ـ و آن زمان، بازار خارجی بزرگی داشت شکل می‌گرفت. با این که به نظر نمی‌آمد فیلم ما برای آن طرف آب ارزش پیش فروش زیادی داشته باشد، ولی به هر حال ارزش‌هایی داشت. ما یک بانک و یک وکیل و حداقل تخمین‌ها را داشتیم، و به کمک وام گرفتن و چند سرمایه‌گذار خصوصی، توانستیم بودجه‌ای جمع کنیم. در حین فیلم‌برداری هم توانستیم به خوبی از پول‌مان استفاده کنیم. ما تصمیم گرفتیم کار را در تکنی‌کالر تمام کنیم و صدا را هم دالبی دیجیتال بگیریم، که به رغم هزینه‌ی بالای این کارها، سرمایه‌گذارهامان خیلی برخورد خوبی داشتند.

اما فیلم که تمام شد، دیدیم که هیچ پیشنهادی نداریم. ما در کلی جشنواره‌ی فیلم جایزه برده بودیم و همه‌ی منتقدها کار را دوست داشتند، ولی هیچ کس، به جز شبکه‌ی دیزنی، علاقه‌ای به خرید نداشت. بعضی از آدم‌های توی پروژه می‌گفتند: «هی، عالیه، می‌شه به شبکه‌ی دیزنی فروختش.» اما دیگرانی هم بودند، از جمله خودم، که نمی‌خواستند فیلم برود توی شبکه‌ی دیزنی. فیلم‌های شبکه‌ی دیزنی هیچ مشکلی ندارند، ولی من واقعاً احساس می‌کردم ما چیز فراتری در دست داریم.

همه جا رفتیم و از همه همان حرف‌ها را شنیدیم: «فیلم فوق‌العاده‌ای است، ما واقعاً فکر می‌کنیم مردم خیلی خوش‌شان بیاید، ولی برای این‌که در سینماها پخش شود ـ این فیلم کوچکی که بیش‌تر مردم فکر می‌کردند بین ۶ تا ۸ میلیون دلار بیش‌تر فروش نکند ـ ما باید حدود پانزده میلیون دلار خرج کپی‌کشی و تبلیغات بکنیم.» فکر نمی‌کردند که بتوانند توجیهش کنند.

دیزنی بالاخره به عنوان فیلم سینمایی به پروژه نگاه کرد. ما با جو راث، مدیر دیزنی، صحبت کردیم. خیلی از فیلم تعریف کرد. اما گفت که او هم نمی‌تواند پانزده میلیون هزینه‌ی کپی و تبلیغ را توجیه کند؛ کار اساساً سودی نداشت. یونیورسال جای دیگری بود که فیلم را چهار بار برای‌شان نمایش دادیم. در نهایت آن‌ها هم گفتند که نمی‌توانند هزینه‌اش را توجیه کنند. وارنر برادرز هم همین طور. همه رد کردند. ما گیر کرده بودیم و تنها کاری که از دست‌مان برمی‌آمد، ادامه‌ی حضور در جشنواره‌ها بود. تا آن موقع،

چند تا از منتقدها گفته بودند این یکی از بهترین فیلم‌های خانوادگی سال‌های اخیر است.

یکی از مدیران اجرایی نیولاین، شخصی به اسم میچ گلدمن، که مدیر بخش بازاریابی و پخش بود، واقعاً به خرید فیلم علاقمند شده بود. ولی او هم همان مشکل بقیه را داشت: «چه طور می‌توانم بدون صرف کلی هزینه فیلم را پخش کنم؟» گمانم او نمی‌توانست حمایت رؤسای نیولاین را به دست بیاورد. راستش، خودم هم نمی‌دانم چه شد. ولی ما از او پرسیدیم چه کار باید بکنیم. دیگر داشتیم به صرافت دادن کار به شبکه‌ی دیزنی می‌افتادیم. اما او گفت: «نه، نمی‌توانید این کار را بکنید.»

«پس چه کار کنیم؟»

او گفت کسی را می‌شناسد که ممکن است بتواند کمک‌مان کند. کسی که کارهای نامعمول از عهده‌اش برمی‌آید. بعد ما را به این شخص معرفی کرد که من قبلاً هم به واسطه‌ی میچ گهگاه دیده بودمش، به اسم ست ویلنسن.

ست یک جور آدم افسانه‌ای بود؛ از آن استراتژیست‌های بی‌نظیر در بازاریابی و پخش. من با کارل بوراک، یکی از تهیه‌کننده‌های **شایلو**، تماس گرفتم و از او خواستم یک نوار از کار برای ست بفرستد. او نپذیرفت. می‌خواست ست کار را روی پرده ببیند. این درس خیلی ارزشمندی است. اگر فرصت نمایش روی پرده‌ی فیلم‌تان برای کسی را دارید، هر کاری می‌توانید بکنید تا عملی‌اش کنید، مگر این که به ضرر فیلم باشد. خیلی تفاوت بزرگی هست بین پرده‌ی سینما و صفحه تلویزیون. به علاوه، این طوری مطمئن می‌شوید که آن شخص کل فیلم را می‌بیند. اتفاقی که برای نوار می‌افتد، این است که اگر پنج یا پانزده دقیقه‌ی اول فیلم به اندازه‌ی کافی سریع نباشد، بیننده می‌رود سراغ صحنه‌ی بعدی،از این اتفاق‌ها زیاد می‌افتد.

درهر حال، کارل و ست برنامه را تنظیم کردند و ما پول اکران خصوصی را دادیم. **شایلو** را برایش پخش کردیم و او عاشق فیلم شد. گفت که فروش فیلم قطعی است. پرسید چه کارهایی کرده‌ایم. ما گفتیم پیش چه آدم‌هایی رفته‌ایم و او گفت مسیر را اشتباه رفته‌اید. ما باید می‌رفتیم به بخش ویدیوها. ما گفتیم نمی‌خواهیم فیلم‌مان صرفاً ویدیویی باشد. او گفت بخش ویدیوها هزینه‌ی اکران سینمایی را می‌دهد تا بعد از پخش ویدیویی‌اش سود کند. او به کارش وارد بود. در نهایت سه جا ابراز علاقه کردند.

ست توصیه کرد پیشنهادی را قبول کنیم که لزوماً بهترین قرارداد نباشد، ولی مالکیت فیلم را کماکان به ما بدهد. این از طرف وارنر برادرز بود. آن‌ها نسبت به فیلم اشتیاق

زیادی داشتند. برنامه این بود که فیلم در سال ۱۹۹۷ اکران شود. ما در اواسط ۱۹۹۶ فیلم را تکمیل کرده بودیم. حالا اواخر سال بود، و وارنر برادرز می‌خواست در بهار ۱۹۹۷ اکرانش کند.

بالاخره فرصت یک اکران هشت هفته‌ای را پیدا کردیم. فیلم اواخر آوریل اکران شد، و در اواخر ژوئن به بازار ویدیویی راه پیدا کرد. ما آماده‌ی اکران بودیم. حدود سی و پنج تا چهل سینمای کوچک فیلم را پخش کردند و همان سال پخش ویدیویی هم شروع شد. در مقایسه با بازار امروز، پخش کوچکی بود، ولی **شایلو** توانست موقعیت خوبی پیدا کند و در زمان مناسبی وارد بازار شد.

از آن زمان، بازار تغییرات زیادی کرده. آن موقع در ماه سه یا چهار فیلم مثل ما اکران محدودی می‌شدند تا به شبکه‌ی ویدیویی بروند. الان این رقم به سالی ۱۱۰ تا ۱۲۰ فیلم رسیده. دیزنی تصمیم گرفت تا این روش را امتحان کند. یک اتفاق دیگر هم این بوده که خیلی‌ها خواستند تا «مدل شایلو» را الگو بکنند. یعنی یک اکران محدود، برای جذب مشتری‌های شبکه‌ی ویدیویی. این که فیلم در سینما موفق باشد اهمیت زیادی ندارد. چه پولساز باشد و چه نباشد، توجیه شده است. اما در عین حال قرار نیست که مستقیم هم سر از شبکه‌ی ویدیویی دربیاورد.

اما در مورد **شایلو**، مردم واقعاً از اکران سینمایی استقبال کردند. فیلم با همان اکران محدودش، محبوب شد، آن هم در شرایطی که ما فقط حدود شصت کپی داشتیم و در نتیجه فقط می‌توانستیم هم زمان در ده شهر نمایشش بدهیم. اما فروش فیلم در آخر هفته‌ها فوق‌العاده بود. دلیلش این بود که در هر مقطع زمانی، بیش از یکی دو فیلم خانوادگی روی پرده نیست. خیلی سخت بشود برای تماشاچی‌های زیر ده سال فیلم زیادی پیدا کرد. و همیشه حس می‌کرده‌ام استودیوها این گروه را دارند از دست می‌دهند.

اکران سینمایی فیلم در سی و نه شهر انجام شد و حدود یک میلیون دلار سود داشت. عالی بود. ما انتظار نیم میلیون بیش‌تر را نداشتیم. بعد از ورود فیلم به شبکه‌ی ویدیویی، دو ماه دیگر هم در سینماها اکرانش کردیم. هنوز به نظرم عجیب است که وقتی مردم می‌توانستند ویدیوی فیلم را بگیرند و در خانه تماشا کنند، باز هم به سینما می‌رفتند. این اتفاق فوق‌العاده‌ای بود.

پرسش: برای نویسندگان جوانی که قصد اقتباس دارند، چه توصیه‌ای دارید؟

پاسخ: تجربه‌ی شخصی‌ام را بگویم. آدم‌هایی که در هالیوود قدرت راه‌اندازی

پروژه‌ها را دارند، دوست دارند عنصری به فیلم وصل باشد. یک ستاره‌ی سینما، یک کارگردان بزرگ، یک تهیه‌کننده‌ی بزرگ، یا پول زیادی که به پروژه تزریق شود. سرمایه‌گذاری، شریک در پخش، یا از این نوع چیزها. اما این چیز می‌تواند یک کتاب یا برنامه‌ی تلویزیونی هم باشد. چیزی که قبلاً شهرت پیدا کرده باشد. این باعث اعتبار فیلم است. وقتی شما کتابی داشته باشید که حقوقش در اختیار شماست، کتاب هم منتشر شده و خوب فروخته یا ستایش شده یا اصلاً داستان خوبی داشته باشد، نگاه‌ها به کارتان جلب می‌شود.

هرکسی که تصمیم جلو بردن کار با او باشد، توانایی نه گفتن هم دارد. اما وقتی کتاب انتخابی شما برای خودش اعتباری پیدا کرده باشد، به لحاظ روانی باعث اطمینان خاطر تهیه‌کننده‌ای می‌شود که می‌خواهد قدم بعدی را بردارد. در این حالت نه گفتن سخت‌تر است. نه گفتن به یک فیلم‌نامه ساده است، آن‌ها صدها بار این کار را کرده‌اند. ولی وقتی شما کتابی داشته باشید، آن‌ها فکر می‌کنند: «عجب، «سایمون اند شوستر» چاپش کرده، پس باید داستان خوبی داشته باشد.» بدترین حرفی که می‌توانید بزنید این است که ارزش کتاب بیش‌تر از فیلم خواهد بود. به نظرم این دو رسانه کاملاً با هم در ارتباطند. فکر می‌کنم حدود ۴۰ درصد از تمام فیلم‌ها اقتباس هستند. این خودش گویای همه چیز است. شما با اقتباس شانسی دارید که با فیلم‌نامه‌ی اریجینال نخواهید داشت.

پرسش: روند نوشتن چه طور؟ توصیه‌ای درباره‌ی فرایند نوشتن ندارید؟

پاسخ: بستگی دارد به منبع اولیه‌تان. من تجربیاتی در مورد کتاب‌های علمی - تخیلی داشته‌ام و می‌دانم که اقتباس مستقیم از آن‌ها به درد سینما نمی‌خورد. دلیلش این است که در بعضی از این کتاب‌ها اطلاعات خیلی زیادی وجود دارد، در بعضی دیگر اطلاعات کافی نیست، در بعضی‌ها داستان کافی وجود ندارد، و در بقیه مقدار داستان خیلی زیاد است. ممکن است تعداد شخصیت‌ها یا میزان وقایع خیلی زیاد باشد. همه چیز بستگی دارد.

توصیه‌ی من این است که چیزی را انتخاب کنید که عاشقش هستید. اقتباسی که می‌خواهید به دلیلی شخصی، به خاطر تاثیری که روی‌تان گذاشته، برای دیگران روایتش کنید. حتی اگر فقط به این خاطر باشد که شما همیشه این نوع کتاب‌ها یا فیلم‌ها را دوست داشته‌اید، حتی اگر کتاب علمی - تخیلی یا تریلری است که هیچ ربط مستقیمی به زندگی‌تان ندارد. دست کم کسی باشید که چیز منحصر به فردی در آن دیده‌اید و

می‌خواهید اقتباس‌اش کنید. داستان و شخصیت‌ها را پیدا کنید. به جز استثناهایی مثل **هری پاتر**، فکر نمی‌کنم که یک اقتباس صفحه به صفحه و صحنه به صحنه کارآیی داشته باشد. نه مخاطبان سینما چنین چیزی را دوست خواهند داشت، و نه مخاطبان کتاب.

مسلماً در هر شرایطی، بالاخره هستند کسانی که نمی‌توانید راضی‌شان کنید. آدم‌هایی که دوست دارند فیلم، از کلمه کلمه‌ی کتاب پیروی کند. از آن طرف هم کسانی هستند که می‌گویند به اندازه‌ی کافی تغییرش نداده‌اید. شما فقط باید کاری را بکنید که حس می‌کنید درست است. یادتان باشد که فیلم، رسانه‌ای تصویری است. خودتان را با پرداختن به همه‌ی جزئیات گیر نیندازید. توصیفات طولانی در فیلم‌نامه‌ها اهمیتی ندارند؛ دورشان بریزید. اعمال و گفت‌وگوهای شخصیت‌ها و صحنه‌ها باید ترسیم‌گر متن باشند. هیچ چیز بدتر از خواندن فیلم‌نامه‌ی حجیمی نیست که پر است از اطلاعاتی که نمی‌شود روی پرده منتقل‌شان کرد.

مطمئن شوید که هر چه در متن می‌گویید را می‌شود در فیلم نشان داد. نتویسید: «وقتی ریچ بچه بود آدم خوبی بود و فلان کار و بهمان کار را می‌کرد. بعد، وقتی بزرگ‌تر شد، قلبش شکست، ولی باز هم توانست عشق را پیدا کند.»

اگر نتوانید نشانش دهید، به هیچ دردی نمی‌خورد. «وقتی اسلحه‌اش را درمی‌آورد، داشت به این فکر می‌کرد که چرا مادرش برای صبحانه کورن فلکس بهش نداده.» توی فیلم‌نامه‌هایی که من می‌خوانم از این جور چیزها نوشته شده، و بعد می‌گویند که زیرمتن و پیش داستان شخصیت‌ها اهمیت دارد. من قبول ندارم. زیاده‌نویسی نکنید.

من به خیلی‌ها اقتباس را توصیه کرده‌ام. اگر منبع اولیه‌ی خوبی پیدا کنید، هیچ تضمینی وجود ندارد، ولی به هر حال کمک‌تان می‌کند. ببینید، اگر شما یک فیلم‌نامه‌ی اریجینال نوشته‌اید و جولیا رابرتز هم از شما حمایت می‌کند، خیلی بهتر است تا این که بخواهید از کتاب موفقی اقتباس کنید. اما اگر کسی را ندارید که شما را به آن سطح برساند، واقعاً کمک‌تان خواهد کرد که از روی کتابی اقتباس کنید که بتوانید درباره‌اش بگویید به دوازده زبان ترجمه شده یا ۳۰۰/۰۰۰ نسخه فروخته است. آن وقت ناگهان آن‌ها فکر می‌کنند شما کسی هستید که باید طرف صحبت قرار بگیرید. به شما کمک می‌کند که یک کارگزار پیدا کنید، و از این جور مسائل. اقتباس‌ها راه خوبی برای جلو رفتن هستند.

هفت بزرگ: شایلو

۱- شخصیت اصلی کیست؟

مارتی پریستن.

۲- خواسته/ نیاز/ میل مارتی چیست؟

مارتی می‌خواهد شایلو را نجات دهد.

۳- چه کسی/ چه چیزی مانع دستیابی او به خواسته‌اش می‌شود؟

پدر و مادرش، فقرش، و از همه مهم‌تر، جاد تراورز.

۴- در پایان، مارتی چگونه به شیوه‌ای نامنتظر، جالب، نامعمول به خواسته‌اش می‌رسد؟

او با سخت‌کوشی و عشق، موفق می‌شود جاد را راضی کند.

۵- با پایان داستان به این شیوه، سعی در گفتن چه چیزی وجود دارد؟

باید صادق و سختکوش باشید!!! و فراموش نکنید که نباید آدم‌ها را از روی ظاهرشان قضاوت کرد.

۶- داستان چگونه گفته می‌شود؟

به ترتیب زمانی، به صورت سوم شخص، و داشتن مارتی به عنوان پروتاگونیست.

۷- شخصیت اصلی و شخصیت‌های فرعی چگونه در جریان داستان متحول می‌شوند؟

مارتی به اهمیت صداقت و سختکوشی پی می‌برد، جاد یاد می‌گیرد که کمی عشق بورزد. مادر مارتی یاد می‌گیرد که از حقش دفاع کند.

نمودار صحنه‌ای

۱۳

درس‌هایی از مصاحبه با آدم‌های سرشناس هالیوود

حالا که فرآیند پنج قدمی اقتباس من را خوانده‌اید و کاربستش برای انواع متفاوت ژانرها را دیده‌اید، مایلم تا کتاب را با راهنمایی‌ها و نقل‌قول‌هایی از فیلم‌نامه‌نویسانی به پایان ببرم که در فن اقتباس تخصص دارند.

اول از همه، افتخار نادر مصاحبه با لری برادی را داشته‌ام، که بیش از ۵۰۰ قسمت از مجموعه‌های تلویزیونی و فیلم‌های هفتگی را نوشته، و به عنوان یک نویسنده‌ی تلویزیونی برنده‌ی جوایز امی، دبلیو جی ای و هیومنیتاز شده است. برادی نمایش‌هایی از قبیل **پیشتازان فضا**، **تشخیص: قتل**، **واکر**، **گیبسویل**، **اسپاون** و **سیلور سرفر** را تهیه کرده است. برای تماس با او می‌توانید به وب سایتش، TVWriter.com مراجعه کنید.

«اولین تجربه‌ی من در زمینه‌ی اقتباس، مربوط به اوایل دهه‌ی هفتاد می‌شود که داشتم روی مجموعه‌ای به اسم **گیبسویل** کار می‌کردم. این مجموعه عملاً براساس تک‌تک داستان کوتاه‌های جان اوهارا در دهه‌های چهل و پنجاه نوشته می‌شد. من جوان و تازه‌کار بودم، اما به سمت مشاور اجرایی داستان‌های مجموعه منصوب شدم، که معنایش این بود که هر متن را یا خودم می‌نوشتم یا این که تحت نظارت تهیه‌کننده - جان فیوریا، که یکی از حرفه‌ای‌های قدیمی تلویزیون بود - بازنویسی می‌کردم. اوهارا دیالوگ‌های

فوق‌العاده‌ای می‌نوشت، اما داستان‌هایش فاقد صحنه به معنی واقعی کلمه بود. داستان‌های اوهارا همان فرم ادبی استاندارد را داشتند. واحد نوشتن در سینما و تلویزیون، صحنه است. قطعاتی کوتاه و معقول که آغاز و میانه و پایان دارند. با زدن ضربه‌ای به تماشاگر که او را منتظر صحنه‌ی بعد نگه دارد. به این ترتیب هیچ کدام از دیالوگ‌های اوهارا به درد فرم دراماتیک نمی‌خورند. این دیالوگ‌ها فاقد تماس اصیل انسانی بودند. و این چیزی است که همه از سینما و تلویزیون انتظار دارند.... تماس انسانی. بازیگرهای واقعی آن‌جا می‌ایستند و به طور خودکار این توقع را به وجود می‌آورند که مثل آدم‌های واقعی، می‌خواهند با هم معاشرت کنند و به کنش و واکنش دست بزنند.

چیزی که از کار روی این متن، و بعداً روی متن‌های دیگر، فهمیدم این بود که وقتی یک رمان‌نویس یا داستان کوتاه‌نویس، دیالوگ می‌نویسد، هدفش پیش‌برد داستان است. شخصیت‌ها مستقیم به هم می‌گویند که چه اتفاقی دارد می‌افتد. یا این که چیزی که اتفاق می‌افتد را از هم پنهان می‌کنند ولی به خواننده می‌گویند چون خواننده محرم سری‌ترین افکار شخصیت‌هاست. اما وقتی فیلم‌نامه می‌نویسید، تماشاگر فقط با کلمات و حرکت و چشمان بازیگران سروکار دارد. فیلم‌نامه‌نویس باید راهی پیدا کند که چیزهای خاصی را که شخصیتی می‌خواهد پنهان کند یا به زبان نیاورد، به طریقی -بدون گفتن‌شان - بگوید. برای این کار شما باید صحنه‌ها و اعمالی را اضافه کنید که در متن اصلی نبوده‌اند ولی تصویری از همان چیزی هستند که زبان به کار رفته از سوی نویسنده‌ی اولیه بیان‌شان می‌کرد.

در مورد جان اوهارا که علاوه بر گفت‌وگو، زبان روایی‌اش هم از سادگی و زیبایی برخوردار است، ما باید راهی پیدا می‌کردیم تا سبک او را به ابزاری تصویری برگردان کنیم که بیننده همان حس خواننده‌ی داستان او را تجربه کند. سبک کلامی باید به سبک بصری تبدیل می‌شد. این به معنای گذر از زبان نویسنده به نیات او و کشف احساسات و افکاری بود که او قصد انتقال‌شان را داشت، و در درجه‌ی بعدی این که این نیات را باید به شیوه‌ای سینمایی منتقل می‌کردیم.

بیش از بیست سال بعد، تصمیم گرفتم بازنشستگی‌ام را با انجام دو اقتباس دیگر برای تلویزیون، کنار بگذارم که هر دویشان هم کتاب مصور بودند: **سیلور سرفر** و **اسپاون**. من از علاقمندان پروپاقرص کتاب‌های مصور بوده و هستم. شبکه‌ی تلویزیونی فاکس قراردادی با انتشارات مارول بسته بود تا یک مجموعه‌ی انیمیشن از **سیلور سرفر** برای پخش در صبح‌های شنبه تهیه کند. اما بعد از تماشای نمایش‌های شنبه صبح شبکه‌ی

فاکس، حسابی سرخورده شدم. چه‌طور می‌توانستم چنین آشغال بیف ـ بم ـ بوم بچگانه‌ای بنویسم؟ مخصوصاً این که اصل کتاب مصور اساساً برای بزرگسالان بود و شاید بزرگسال ـ محورترین کتاب مصور مارول محسوب می‌شد.

من با تهیه‌کننده‌ی اجرایی صحبت کردم و او هم قسم خورد که ما نمایش را برای بزرگسالان تهیه می‌کنیم ولی در زمان‌بندی مخصوص کودکان نشانش می‌دهیم. ایده‌مان این بود که تا حد امکان به کتاب مصور وفادار بمانیم، که عمدتاً اثری شدیداً فلسفی بود. در واقع، سیلور سرفر همان عیسی مسیح است. گالاکتوس، که به لحاظ قدرت بی‌حد و حصرش باید خدا باشد، سرفر را از باقی کائنات به زمین تبعید کرده. سرفر روی زمین درکی از اعمال انسان‌ها ندارد. به نظر او آدم‌ها احمق و نامعقول‌اند. این کتاب مصور در سری اولش شکست خورده بود چون بیش‌ترش صرف خودگویی‌های هملت‌وار سرفر می‌شد در این باره که چرا آدم‌ها این قدر با هم بد تا می‌کنند و «چه طور من می‌توانم بدون استفاده از «قدرت کیهانی»ام، به آن‌ها کمک کنم و آسیبی نرسانم؟» او پانزده صفحه با این افکار کلنجار می‌رفت و بعد در پنج صفحه‌ی آخر دمار از روزگار آدم بدها درمی‌آورد. چیز جالبی بود. برای زمانه‌ی خودش خیلی تجربی بود... و برای شبکه‌ی فاکس کودکان هم خیلی تجربی بود.

در تلویزیون، نویسنده‌ها و تهیه‌کننده‌ها آقابالاسرهای زیادی دارند. من باید مدیر کتاب‌های مصور مارول را راضی می‌کردم. باید مدیران سابان پروداکشنز را راضی می‌کردم، چون بیش‌تر پول را آن‌ها می‌دادند و کل تولید و کارهای هنری با آن‌ها بود. باید مدیر شرکت ساخت اسباب‌بازی را راضی می‌کردم، چون می‌خواستند یک خط تولید به اسباب‌بازی‌های **سیلور سرفر** اختصاص بدهند. و باید استن لی را هم راضی می‌کردم، که همراه با «جک کربی» فقید، یکی از خالقان **سیلور سرفر**، و نه فقط یک نویسنده‌ی افسانه‌ای کتاب‌های مصور مورد ستایش خود من، بلکه ناشر رسمی مارول و تهیه‌کننده اجرایی برنامه بود. و باید خودم را هم راضی می‌کردم ـ با نوشتن سیلور سرفری که اگر خود سرفر واقعی می‌بود، تاییدش می‌کرد.

در انیمیشن شنبه‌ها صبح، تعریف یک متن خوب این است که هر صحنه‌اش سه خط دیالوگ داشته باشد و سه صفحه مبارزه. یعنی «حرف، حرف، حرف» و بعد «جنگ، جنگ، جنگ، جنگ، جنگ...» و الی آخر. این برنامه شصت و پنج قسمت دارد که می‌تواند به مدت دو سال و نیم، هفتگی نشان داده شود و بعد به صورت روزانه تا ابد برای تماشاچیان حدوداً شش ساله تکرار شود. این تنها شکل برنامه‌ای بود که «سابان»

می‌فهمید. تنها نوعی بود که گروه حاضر در «مارول» می‌فهمیدند. شرکت ساخت اسباب‌بازی هم همین طور. و در نهایت تعجب من، استن لی هم همین‌طور. استن من را به حیرت انداخت چون ظاهراً شناخت من از شخصیت، نسبت به او بیش‌تر بود. او اولین کسی بود که پیشنهاد کرد دیدگاه‌های غیرخشونت‌طلبانه و تمایل به درون‌نگری سرفر را کم‌تر کنیم.

انیمیشن‌های تلویزیون پر بودند از نمایش‌هایی که ابرقهرمانان را در حال فعالیت‌هایی روی زمین نشان می‌دادند، برای همین من خواستم تا سرفر را به فضا برگردانم. می‌خواستم او مصیبتی شبیه اودیسه داشته باشد. او سعی می‌کند پیش زنی که دوست می‌داشته برگردد، ولی نمی‌تواند، چون گالاکتوس سیاره‌ی او را به منطقه‌ی ناشناخته‌ای از فضا برده و سرفر عملاً نمی‌تواند او را پیدا کند.

همه‌ی اعضای تیم بلافاصله از این ایده استقبال کردند چون به ما فرصتی برای کنش‌های بیش‌تر می‌داد بدون این که مجبور باشیم مرتب از جنگی به جنگ بعدی بپریم - موج سواری روی امواج کیهانی واقعاً کنش جالبی است، مگر نه؟ و تازه حس و حال شخصیت در متن اولیه را هم می‌شد حفظ کرد. و چه طور ممکن است کسی با **اودیسه** مخالفت کند؟ بنابراین نسخه‌ی من از **سیلور سرفر**، شد داستان **اودیسه** اگر او مسیح می‌بود، و سفری پایانی برای یافتن خانه‌اش را شروع می‌کرد. او نزدیک می‌شود، ولی همیشه ناکام می‌ماند. او موفق به کمک به دیگران می‌شود، ولی همواره هزینه‌ی این کمک را با چشم‌پوشی از اهداف خودش می‌دهد. یکی از دلایل بزرگ شدن مارول هم همین پایان‌بندی‌های تلخ و شیرین در کتاب‌های مصورش بود. من همه‌ی پایان‌بندی‌های **سرفر** را تلخ و شیرین کردم. او به عنوان یک قهرمان، پیروز می‌شد چون جان شخصی را نجات می‌داد، ولی به عنوان یک انسان همیشه شکست می‌خورد، چون هدف خودش را قربانی می‌کرد.

با وجود توافق همگانی، من هنوز در نوشتن متن‌ها مشکل داشتم. باقی «تیم» همواره به من فشار می‌آورد که گفتارها را کم‌تر و کوتاه‌تر، و حتی کلمه‌ها را کوتاه‌تر کنم. کماکان صحنه‌های «چشم‌نواز» و بصری بیش‌تری می‌خواستند، و بعد هم گروه ممیزی شبکه‌ی فاکس کودکان - که کارش این است که جلوی شکایت‌های مربوط به تاثیر نامطلوب برنامه‌ها روی کودکان را بگیرد - قدم جلو گذاشت و گفت باید قضیه‌ی شباهت با عیسی را کنار بگذاریم... و این که نمی‌توانیم در هیچ کدام از قسمت‌ها، در مصاحبه‌های راجع به مجموعه، و یا در هیچ جای دیگری، حتی ذکری از جنبه‌ی انجیلی داستان بکنیم.

در مورد **اسپاون** هم می‌خواستم کار مشابهی بکنم، اما آن‌جا فشارها برعکس بود. تاد مک‌فارلین تهیه‌کننده‌ی اجرایی خیلی فعالی بود که ایده‌ی بسیار مشخصی نسبت به شخصیت‌اش، توانایی‌های او، و خواسته‌های تماشاگران داشت. او شخصیت پردردسری خلق کرده بود - شیطانی که در حالت انسانی‌اش، قاتل مزدبگیر سی‌آی‌ای بود، ولی شخصیتی مطلقاً منفعل داشت و دست به عمل نمی‌زد، بلکه اعمال بر رویش واقع می‌شد. به نوعی، اسپاون بیش‌تر شبیه شخصیت توی کتاب مصور «سیلور سرفر» بود تا سرفر تلویزیونی من. حتی مشکل کلی‌اش هم شبیه بود. بعد از کشته شدن مردی که «اسپاون» شده بود، او با شیطان معامله‌ای کرد تا به سطح وجودی ما برگردد. دلیل این کارش این بود که همسر و دختری داشت که عاشق‌شان بود، و می‌خواست با آن‌ها باشد. اما وقتی «اسپاون» به زمین بازمی‌گردد، متوجه می‌شود که تبدیل به هیولای کریه‌المنظری شده که هرگز نمی‌خواهد خودش را نشان آن‌هایی بدهد که می‌خواد کنارشان باشد.

تاد شدیداً ضد دیالوگ بود. او می‌خواست همه چیز را با تصویر نشان دهد. بنابراین من براساس ویژگی‌های «اسپاون» متن را می‌نوشتم. یعنی موقعیت‌هایی ایجاد می‌کردم تا اسپاون قربانی شود و نهایتاً به خاطر نجات دادن حتی همین زندگی حقیر و زشت فعلی‌اش، دست به عمل بزند. او خیلی کم صحبت می‌کند، ولی به خاطر طراحی فوق‌العاده و فشار دائمی تاد بر روی انیماتورها، صورت اسپاون به اندازه‌ی یک بازیگر زنده دارای قابلیت‌های بیان‌گری است، که موقعیتی بسیار نامعمول در انیمیشن‌های تلویزیونی محسوب می‌شود.

در «اسپاون» قصه‌ها همه جدید بودند، و براساس یک منحنی شش قسمتی شخصیتی نوشته می‌شدند که من برای سیر تحول شخصیتی طراحی کرده بودم که از حد یک هیولای ناآگاه، تدریجاً به خودآگاهی در مورد هویتش می‌رسد، و همان‌طور که گفتم، این سیر با گرافیک‌های تقریباً مبهوت‌کننده‌ای پیش می‌رود که سطح خیلی بالاتری از شبکه‌ی فاکس کودکان داشت. در **سیلور سرفر**، مارول همه‌ی کتاب‌های مصوری را که سرفر در آن‌ها حضور داشت، به من داد. برنامه‌ی اصلی ما این بود که تا حد امکان از پی‌رنگ‌های کتاب‌های مصور اقتباس کنیم. اما من به زودی متوجه شدم که پی‌رنگ‌ها چندان خوب نبودند، و اصلاً یکی از مهم‌ترین دلایل نامنظم منتشر شدن کتاب‌های «سرفر» به جای آن‌که شخصیت بفروشی محسوب شود، همین بوده است. سرفر اصلی به قدری مشغول فلسفه‌بافی بود که اصلاً دست به کاری نمی‌زد. در نهایت ما از پی‌رنگ یک کتاب مصور استفاده کردیم، و آن رمان گرافیکی بود که بازگشت سرفر به خانه و به

هم ریخته بودن همه چیز را شرح می‌داد. حتی زنی که او دوستش داشت می‌میرد. سیدنی از غرابت این طرح خوشش آمد، و در نتیجه ما سیر داستان را طوری طراحی کردیم که در سیزده قسمت دوم مجموعه، به آن سمت برود.

برای سیزده قسمت اول **سرفر**، ما از شخصیت شریری استفاده کردیم به نام ثانوس، که برای طرفداران مجموعه نام آشنایی بود. ماجرای هر قسمت مربوط به بحرانی در زندگی یکی از شخصیت‌های مجموعه‌ی کتاب‌های مصور انتشارات مارول بود که در فضا زندگی می‌کرد. و منتهی به اجبار سرفر برای نجات کل جهان از نابودی توسط ثانوس می‌شد. اما در قسمت سیزدهم سرفر شکست می‌خورد و جهان نابود می‌شود! بعد ما سیزده قسمت دوم را نوشتیم که در آن‌ها سرفر موفق به خلق دوباره‌ی کائنات می‌شود. اولین کاری که او در جهان «خودش» می‌کند، یافتن سیاره‌ی مخفی و عشق حقیقی‌اش، شالابال است. اما تراژدی وحشتناکی اتفاق می‌افتد و ظاهراً شالابال می‌میرد. این دیگر سرفر را دیوانه می‌کند چون او با به دست آوردن توانایی خلق کائنات در ذهن خودش، نوعی خدا شده و حالا خداست که دارد مغلوب می‌شود. سرفر مصمم می‌شود که جهان را به جای بهتری تبدیل کند، و به همین خاطر راه می‌افتد تا اصول اخلاقی خودش را به همه‌ی موجودات زنده تحمیل کند، چون فکر می‌کند که به نفع آن‌هاست. این منجر به همه جور عواقب ناخوشایندی می‌شود، چون در واقع سرفر به نهایت شرارت تبدیل شده که می‌خواهد اراده‌ی خودش را بر دیگران تحمیل کند.

من یکی از نویسندگان اصلی همه‌ی سیزده قسمت اول و گروه سیزده‌تایی دوم مجموعه بودم، که اصلاً تولید نشد. نه به این خاطر که خوش‌شان نیامد. برعکس، همه عاشق این طرح بودند. دلیلش هم به گمانم این بود که حالا می‌توانستیم جنگ‌های بیش‌تری برای سرفر طراحی کنیم. مشکل صرفاً مالی بود. مارول ورشکست شده بود و نمی‌توانست درصد خودش از هزینه‌های تولید مجموعه را بپردازد، و برای همین «سابان» هم حاضر نشد هیچ قسمتی سوای سیزده‌تای اول تولید کند. چون ما در قسمت سیزدهم جهان را نابود کرده بودیم و می‌خواستیم در قسمت چهاردهم رستاخیز را داشته باشیم، در دنیای «واقعی» تلویزیون، جهان همان طور نابود باقی ماند. در **اسپاون** که در زمان مناسب برای بزرگسالان پخش می‌شد، این نه تنها قابل توجیه، که اصلاً جزء محاسن بزرگ کار هم می‌توانست باشد.

به نظر من، نکته‌ی مهم در اقتباس از رسانه‌های چاپی، آشنایی کامل با منبع اولیه است. شما باید تمام زیروبم متن اصلی را بدانید. باید بشود بخشی از وجودتان، انگار

که اصلاً آن اثر را خودتان خلق کرده‌اید.

مهم‌ترین کاری که می‌توانید بکنید این است که بفهمید اثر اصلی دقیقاً چه تاثیری روی خواننده داشته و کشف کنید که چرا آن تاثیر را گذاشته. معمولاً دلیل اقتباس این است که اثر اولیه موفق بودنش را ثابت کرده. خوب، پس دلیلی برای این موفقیت وجود دارد. دلیلی وجود دارد که شما می‌خواهید فیلم یا برنامه‌ای تلویزیونی از روی آن بسازید. آن دلیل، همان تاثیری است که کتاب روی‌تان گذاشته. ماموریت شما در این موقعیت این است که تعیین کنید دقیقاً چرا اثر اصلی این تاثیر را روی شما گذاشته و به هر شکلی که می‌توانید آن را برگردان کنید. به عقیده‌ی من، کلید اقتباس موفق، گرفتن دل و جان اثر اصلی و آوردنش به رسانه‌ی جدید مورد استفاده‌تان است.

اقتباس به معنای رونویسی نیست. چنین چیزی هم به اثر اصلی، هم به تماشاگران، و هم به خود شما به عنوان نویسنده‌ای خلاق ضربه می‌زند. فیلم با دلیلی متفاوت از اثر چاپی سروکار دارد. فیلم‌نامه‌نویس طبیعتاً خودش را همانند نویسنده‌ی چاپی بروز نمی‌دهد. مسأله، اقتباس کلمه به کلمه نیست. کشف احساساتی است که اثر اولیه در شما به جا گذاشته و بعد تلاشی سخت برای ارائه‌ی همان احساسات به نسل جدیدی که قرار است این داستان یا رمان یا کتاب مصور یا شخصیت فوق‌العاده را، به جای خواندن، ببینند. کار ما به عنوان اقتباس‌گر این است که از ارزش‌های ذاتی رسانه‌مان برای دمیدن زندگی دوباره به اثری استفاده کنیم که دوستش داریم و می‌خواهیم دیگران هم دوستش بدارند.»

مایکل هاج، مولف **نوشتن فیلم‌نامه‌هایی که می‌فروشند**، مدرس فیلم‌نامه‌نویسی و مشاور نویسندگان، کارگردان‌ها، و کمپانی‌های تولید هالیوود است. وب سایت ScreenplayMastery.com هم متعلق به اوست.

«همه‌ی فیلمسازی و همه‌ی داستان‌گویی، یک هدف اصلی دارد: تحریک احساسات مخاطب. این هدف تنها به واسطه‌ی سه عامل به وجود می‌آید، که پایه و اساس همه‌ی داستان‌ها هستند: شخصیت، میل، و کشمکش. مبنای همه‌ی اسطوره‌ها، افسانه‌ها، منظومه‌های حماسی، قصه‌های پریان، نمایش‌نامه‌ها، اپراها، داستان‌های کوتاه، داستان‌های واقعی، رمان‌ها، فیلم‌نامه‌ها، مجموعه‌های تلویزیونی، و فیلم‌ها فقط این است: شخصیت‌هایی احساس‌برانگیز باید بر موانع ظاهراً تسخیرناپذیری غلبه کنند تا به امیال ضروری و جذاب‌شان برسند. پس همین تک جمله باید پایه و اساس هر فیلم‌نامه‌ای

باشد که امیدوار فروختنش به هالیوود هستید.

از آن جایی که فیلم‌نامه و فیلم، بیش‌تر از تمامی دیگر فرم‌های داستانی تعریف مشخص و معینی دارند، هر کسی که از داستانی برای فیلمش اقتباس می‌کند، باید از این قواعد انعطاف‌ناپذیر شخصیت، میل، کشمکش پیروی کند. در فیلم، شخصیت باید قهرمان یا پروتاگونیستی باشد که ما با او همدردی می‌کنیم، کسی که هدفی قابل دیدن را تعقیب می‌کند که نقطه‌ی پایانی کاملاً مشخصی دارد، و باید با موانع وحشتناکی روبه رو شود که از سوی دیگر شخصیت‌ها یا نیروهای طبیعت به‌وجود آمده‌اند.

این هدف قابل دیدن - که من در کتاب و سمینارهایم به آن انگیزش [توجیه و تبیین] بیرونی می‌گویم - باید نقطه پایانی کاملاً معلومی داشته باشد. این هدف ایده‌ی داستانی یا جمله‌ی کلیدی فیلم را تعریف می‌کند، به مخاطب ایده‌ی روشنی می‌دهد که دقیقاً از چه چیزی در مورد قهرمان[ها] حمایت می‌کند، و به ما می‌گوید که دقیقاً در پایان فیلم چه چیزی برای قهرمان موفقیت به حساب خواهد آمد.

وقتی می‌خواهید اقتباس کنید، با این چالش روبه‌رویید. هیچ فرم داستانی دیگری این استلزامات را ندارد. مثلاً رمان و نمایش‌نامه و داستان حقیقی، می‌توانند چند شخصیت را در گستره‌های زمانی طولانی، در حین تعقیب امیال‌شان، پیش ببرند. اهداف آن‌ها می‌تواند درونی باشد - مثلاً میل به پذیرش، یا حل و فصل دردی درونی صرفاً از طریق پذیرفتن و زیستن با آن. در زندگی‌نامه هم، پروتاگونیست می‌تواند از آغاز تا پایان قصه‌اش، فراز و نشیب‌های زیادی را تجربه کند.

اما فیلم‌های موفق هالیوود از فرمول سفت و سخت‌تری تبعیت می‌کنند (و اگر به نظر شما «فرمول» کلمه‌ی کثیفی است، پس شاید فیلم‌نامه‌نویسی رضایت‌بخش‌ترین مسیر کاری شما به عنوان نویسنده نباشد). قهرمانان سینمایی هم به دنبال پذیرش، یا انتقام، هستند و ممکن است بخواهند روابط یا کشمکش‌های درونی‌شان را حل و فصل کنند. اما اگر این اهداف مشخصاً از دل توجیه و تبیین‌های به وضوح تعریف‌شده‌ی بیرونی نیایند، یا اصلاً آن فیلم تولید نمی‌شود، یا این‌که نمی‌تواند با اقبال عامه روبه‌رو شود.

در **تایتانیک**، رز شیفته‌ی ماجرا و هیجان است؛ در **شرک**، قهرمان خواستار پذیرفته‌شدن و یافتن عشق حقیقی است؛ و قهرمان‌های **جنگ‌های ستاره‌ای**، **دختر شاغل**، و **پشتیبان من باش** همگی نیازمند پذیرفتن خودشان و نشان دادن هویت واقعی‌شان هستند. اما همه‌ی این انگیزش‌های درونی، ساکن و غیرجذاب می‌شدند اگر اهداف

پروتاگونیست‌ها این نبود که جک به امریکا بیاید، شاهزاده خانم نجات داده شود تا سرزمین‌اش را پس بگیرد، جلوی امپراتوری گرفته شود، شغلی حفظ شود، یا جسد شخص مرده پیدا شود.

فیلم‌ها حتی می‌توانند داستان‌های حقیقی بگویند، اما اگر زندگی سوژه، با یک میل منفرد قابل دیدن تعریف نشود ـ مثلاً به دست آوردن عشق جنی در **فارست گامپ** ـ فیلم احتمالاً در گیشه شکست می‌خورد. پس اگر بخواهید یک اقتباس بنویسید، با همه‌ی این‌ها چه باید کرد؟ ریچ کریوولن این کتاب را با اصول و روش‌هایی برای برگردان عملی داستان‌های موجود به فیلم‌نامه انباشته است. در این جا من فقط می‌خواهم این نظریات خودم را هم به مطالب این کتاب اضافه کنم:

موفق‌ترین اقتباس‌ها از داستان‌هایی سرچشمه می‌گیرند که مفاهیم داستانی‌شان پیشاپیش به صورت شفاف تعریف شده است.

در زمان نوشته شدن این مطلب، ده اقتباس پرفروش تاریخ سینما (به استثنای دنباله‌ها) این فیلم‌ها هستند: **پارک ژوراسیک**، **فارست گامپ**، **هری پاتر و سنگ جادو**، **شرک**، **چگونه گرینچ کریسمس را دزدید**، **آرواره‌ها**، **بتمن**، **ارباب حلقه‌ها**، **خانم دانفایر**، و **جن گیر**. در تک‌تک این داستان‌ها، هدف قابل دیدن قهرمان به صورت شفاف تعریف شده، بیان جمله‌ی کلیدی آسان است، و ما بلافاصله می‌فهمیم که برای قهرمان موفقیت دقیقاً چه چیزی خواهد بود: متوقف کردن دایناسورها، به‌دست آوردن عشق جنی، به‌دست آوردن سنگ جادو، نجات دادن (و به دست آوردن عشق) شاهزاده خانم، متوقف کردن کریسمس در هوویل، متوقف کردن کوسه، متوقف کردن جوکر، رساندن حلقه به آتش‌فشان، رسیدن به فرزندان، و خارج کردن شیطان از بدن دختر.

اگر با رمانی سروکار دارید که گستره‌ی زمانی طولانی و چندین قهرمان را درخود دارد، باید یک شخصیت اصلی و یک هدف منفرد را از میان همه‌شان انتخاب کنید. هرچه مفهوم داستانی شما متمرکز و تعریف‌شده‌تر باشد، فیلم‌نامه‌تان به لحاظ مالی موفق‌تر خواهد بود.

از زندگی‌نامه‌هایی که قهرمان را در مجموعه‌ای از وقایع بزرگ یا امیال متعدد دنبال می‌کند، پرهیز کنید.

داستان زندگی افراد واقعی شاید برای کتاب‌ها جذاب باشد، ولی در دنیای سینما تقریباً همیشه در گیشه شکست می‌خورد، یا دست کم موفقیتی به دست نمی‌آورد. **چاپلین**، **بیب**، **کاب**، و **هوفا** شاید درباره‌ی شخصیت‌هایی استثنایی و بزرگ‌تر از مقیاس

زندگی باشند، ولی فیلم‌هایی که بر اساس‌شان ساخته شده هیچ چیز خاصی برای خوشامد ما ندارند، و میلیون‌ها دلار ضرر می‌کنند.

دو راه برای حل این مشکل وجود دارد: یا باید سوژه‌هایی را انتخاب کنید که زندگی‌شان وقف یک نتیجه‌ی منفرد و قابل دیدن بوده (آزادی برای هند در **گاندی**؛ آزادی برای اسکاتلند در **شجاع‌دل**)؛ یا این که یک حادثه‌ی منفرد را در زندگی سوژه انتخاب کنید و آن را توجیه و تبیین بیرونی فیلم‌تان قرار دهید. زندگی‌نامه‌ی مکتوب جان نش حاوی انبوهی حادثه و کشمکش در زندگی اوست، ولی در فیلم تمرکز به طور خاص روی مبارزه‌ی او و همسرش در برابر اسکیزوفرنی در گستره‌ی زمانی بسیار کوتاه‌تری است. و **ارین براکوویچ** داستان زنی است که می‌خواهد در یک اقامه‌ی دعوی علیه «برق و گاز پاسیفیک» پیروز شود، و به باقی زندگی او پرداخته نمی‌شود.

باید نسبت به فیلم وفادار باشید، نه به منبع اولیه.

از آن‌جایی که هدف همه‌ی داستان‌ها برانگیختن احساسات است، آسان می‌شود تصور کرد که چون خواندن چیزی تاثیرگذار بوده، فیلم‌نامه‌اش هم همان‌طور خواهد بود. اما رمان‌ها و نمایش‌نامه‌ها و مقالات روزنامه‌ها تحت قواعد و پارامترهای متفاوتی عمل می‌کنند. قطعات نثری متکلف، اندیشه‌های عمیق و پرمعنا، یا تک‌گویی‌های طولانی که روی صحنه‌ی تئاتر خوب به نظر می‌رسند، باید از فیلم‌نامه‌ی شما حذف شوند.

شما نباید نگران راضی‌کردن نویسنده یا کسانی که رمان مبدأ را دوست داشته‌اند، باشید. کار شما این است که تهیه‌کننده‌ای در هالیوود پیدا کنید که نسبت به فیلم شما هیجان‌زده شود، حتی اگر این به معنای ایجاد تغییر یا به کل حذف‌کردن قسمت‌های محبوب شما از کتاب باشد. به خاطر همین اصل است که احتمالاً باید...

از اقتباس کتاب یا نمایش‌نامه‌ی خودتان پرهیز کنید.

می‌دانم که این توصیه‌ی بی‌رحمانه‌ای برای خیلی از شماست، چون ممکن است دلیل اصلی‌تان برای خریدن این کتاب در وهله‌ی اول همین بوده باشد. اما تقریباً محال است که بتوانید بی‌طرفی بی‌رحمانه‌ای را حفظ کنید، که برای ایجاد تغییر در لحظات ارزشمندی از اثر اولیه‌تان ضروری است تا ساختار سینمایی مناسبی از آن حاصل شود. و اگر دست‌نوشته‌ی شما منتشر نشده یا نمایش‌نامه‌تان اجرا نشده باشد، احتمال موفقیت‌شان در دنیای بسیار رقابتی‌تر هالیوود خیلی کم خواهد بود.

البته اگر کسی پیدا شود که به خاطر کسب حقوق سینمایی اثرتان به شما پول بدهد، همه چیز فرق خواهد کرد. وقتی رمان یا نمایش‌نامه‌تان در حوزه‌ی اصلی‌اش خودش را

ثابت کرده باشد، می‌توانید وصله‌ی فیلم‌نامه‌نویس بودن را هم به خودتان بچسبانید و امیدوار باشید که موفقیت قبلی باعث جلب توجه هالیوود شود.

هر قاعده‌ای مسلماً استثناهایی هم دارد. **رهایی از شاوشنک**، **دالان سبز**، **اخبار دریایی**، **رانندگی برای خانم دیزی**، **دوران مهرورزی**، **رودی از آن میان می‌گذرد**، **مردم عادی** - هیچ کدام از این فیلم‌ها برای قهرمان‌شان توجیه و تبیینی بیرونی ندارند، خیلی‌ها گستره‌های زمانی طولانی را پوشش می‌دهند، و با این حال همگی در گیشه هم موفق بوده‌اند. اما این را هم نباید فراموش کرد که این فیلم‌ها همگی براساس کتاب یا نمایش‌نامه‌ی بسیار موفقی ساخته شده‌اند، فیلم‌نامه‌نویس یا نویسنده/کارگردان‌های شناخته شده‌ای داشته‌اند و/یا ستاره‌ها یا کارگردان‌هایی پیش برنده‌ی این فیلم‌ها بوده‌اند که عاشق این اثر شده‌اند. و این‌ها درصد بسیار کوچکی از تولیدات هالیوود را تشکیل می‌دهند.

پس اگر نویسنده‌ی جدیدی هستید که امیدوارید در کارتان موفق شوید، توصیه می‌کنم بروید سراغ اقتباس‌هایی که بیش‌ترین شانس موفقیت را برای‌تان خواهند داشت: «داستان‌هایی که دارای عناصری هستند که ثابت شده پایه و اساس موفق‌ترین فیلم‌های هالیوودند.»

هنری جونز، بازخوان فیلم‌نامه برای کاسگراو - میورر، فیلم‌نامه‌نویس، و داور بسیاری از مسابقات مهم فیلم‌نامه‌نویسی است. نظرات او را با هم می‌خوانیم.

«همه به نقد داستان، ساختار، دیالوگ، و شخصیت می‌پردازند. باید هم این‌طور باشد؛ اگر کار شما فاقد یکی از این‌ها باشد، محکوم به فناست. من هم سهم خودم را در نشان دادن اهمیت این عناصر، با ریختن انبوهی از فیلم‌نامه‌های فاقد این عوامل اساسی به درون سطل آشغال نشان داده‌ام. اما ظاهراً افراد خیلی کمی به خود نثر توجه می‌کنند. هیچ چیز نمی‌تواند سریع‌تر از شلخته‌نویسی، حاصل سه ماه آخر عمر شما را (که خوشبخت‌اید اگر فقط این قدر طول کشیده باشد) به کیسه‌های بقالی و کاغذتوالت‌های ارزان قیمت بازیافت کند.

نثرتان را قوی کنید. توجه‌تان به داستان باید در سطح جمله و در سطح انتخاب تک‌تک کلمات باشد. این عامل تمایزتان می‌شود. حتی اگر کارگزار یا تهیه‌کننده از داستان خوشش نیاید، اگر نحوه‌ی نوشتن‌تان چشمش را بگیرد، یکی از کارهای بعدی‌تان را قبول می‌کند. شفاف و خلاصه‌گو و خلاق باشید. یاد بگیرید که سریع بنویسید، آن وقت می‌توانید نگران پی‌رنگ و شخصیت و ساختار و داستان و دیالوگ باشید.

تا حد ممکن از قید کم‌تر استفاده کنید. به جای آن‌که با استفاده از قید حالت، نحوه‌ای راه رفتن را نشان دهید («به طرز» آهسته‌ای، «به طرز» تندی، و...)، از افعال متفاوت استفاده کنید: راه رفتن، قدم زدن، سلانه سلانه رفتن، لخ‌لخ آمدن، دویدن، جهیدن، و.... وقتی احساس نیاز می‌کنید به این که حتماً حالت چیزی را به خواننده گوشزد کنید، توانایی نویسندگی‌تان را به کار گیرید. راه ساده را انتخاب نکنید. اضافه کردن پیشوند و پسوند به صفت‌ها برای قید ساختن، اغلب نثرتان را ناشیانه جلوه می‌دهد. یک مثال می‌زنم: مرد عاشقانه به او نگاه می‌کند. حتی نوشتن این جمله هم آزارم می‌دهد. بله، توضیح می‌دهد که شخص دارد چه می‌کند. اما عمل را می‌گوید، نه حس را. شما حس آن‌ها را بیان می‌کنید، ولی خواننده درگیرش نمی‌شود. کاری کنید خواننده از چشم شخصیت نگاه کند. چیزی شبیه به این: چهره‌ی زن، نرم و دلنشین است، مثل عشق‌های دوران باستان. حالا این نگاه فقط مختص شخصیت نیست، بلکه خواننده هم در آن سهمی دارد. به خواننده نگویید چه چیزی را احساس کند. هدایتش کنید، اطلاعاتی به او بدهید که به همان مسیر حسی ببردش که شما می‌خواهید او در آن سفر کند.

تفاوت نثر فعال و منفعل را یاد بگیرید. توصیف‌های‌تان را محکم بنویسید. گفت‌وگوتان را هرس کنید تا آن‌چه باقی می‌ماند، گفتنش مطلقاً ضروری باشد. زیاد بنویسید، خوب بنویسید، و باقی خودش خواهد آمد.»

پروفسور ریچارد والتر، استاد فیلم‌نامه‌نویسی در گروه فیلم و تلویزیون یوسی‌ال‌ای، و مولف کتاب‌های **فیلم‌نامه‌نویسی: هنر، فن، و صنعت نوشتن برای سینما و تلویزیون** و **کل تصویر: استراتژی‌هایی برای فیلم‌نامه‌نویسی موفق در هالیوود جدید**، چنین نظراتی دارد:

«نویسنده‌ای که دارد فیلم‌نامه‌ای اقتباس می‌کند، چه دینی به منبع اولیه دارد؟»

هیچ چیز!

طلبکار شما نه منبع اولیه، که تماشاگران فیلم‌تان هستند، و طلب آن‌ها هم بهترین فیلم ممکن است. این ضرورتاً به معنای حذف بخش‌های عمده‌ای از منبع اولیه است. اگر خراب کنید، منبع اولیه را نابود نکرده‌اید. بلکه فقط یکی به تعداد فیلم‌های بد دنیا اضافه کرده‌اید، که حتماً جای افسوس دارد، ولی دنیا به آخر نمی‌رسد. در شکل آرمانی، هیچ نویسنده‌ای نباید از منابع دیگر اقتباس کند و همه باید فیلم‌نامه‌های اریجینال بنویسند. استودیوها به همان دلیل که دنباله‌ها و بازسازی‌ها را ترجیح می‌دهند، به اقتباس

علاقه دارند: این‌ها در بازار «امتحان‌شان را پس داده‌اند.»

اما به نظر من، این نمودی از سرکوب تخیل است. اگر شما کتابی حقیقتاً عالی خوانده‌اید، یعنی آن‌که رسانه‌ی مناسب آن داستان، همان بوده است. کتاب‌های عالی فیلم‌های بدی به وجود می‌آورند. اقتباس‌های عالی، آن‌هایی‌اند که نه به منبع اولیه، که به تماشاگرها وفادار می‌مانند.»

رابین راسین، استاد مدعو فیلم‌نامه‌نویسی در یوسی‌ال‌ای، و یکی از نویسندگان کتاب **فیلم‌نامه‌نویسی: نوشتن تصویر** است. در کارنامه‌ی راسین، این آثار دیده می‌شود: **بر زمین مرگبار** و **نشانه‌های حیاتی** در ای‌بی‌سی، **The Luneburg Variation** و **آلکاتراز: فرار** برای تلویزیون فاکس. او درباره‌ی اقتباس چنین عقایدی دارد:

«در تجربه‌ی اقتباس یک رمان و سه داستان واقعی، آن چه برایم اهمیت داشته، یافتن عناصر داستانی بازتابنده و در خدمت درونمایه‌ای بوده که از نظر من بیش از همه به کار فیلم‌نامه‌ام می‌آمده است. آیا این داستانی است درباره‌ی کشف؟ درباره‌ی انتقام؟ درباره‌ی عشق آسمانی؟ هر چیزی که به نحوی با این درونمایه‌ی اصلی در ارتباط نباشد، یعنی تقویتش نکند یا تضاد دراماتیکی با آن ایجاد نکند، باید کنار برود. زندگی واقعی و حتی خیلی از رمان‌ها می‌توانند دارای پراکندگی باشند. وقایع جالب و معترضه، شخصیت‌ها، و رخدادگاه‌هایی می‌توانند توی این جور داستان‌ها باشند که چیزی به داستان اصلی اضافه نمی‌کنند. در فیلم‌نامه این‌ها را یا باید حذف کرد و یا به نحوی با چیزهای مرتبط با داستان مرکزی ترکیب کرد. این کار می‌تواند دردناک باشد، به ویژه وقتی در مورد شخصی جذاب یا رمانی محبوب اتفاق می‌افتد. اما فیلم‌نامه باید محکم و متمرکز باشد؛ در این فرم برای همه چیز جا وجود ندارد.

به همین ترتیب، مواردی ممکن است وجود داشته باشد که من مجبور به اضافه کردن به متن اصلی شوم، چون کنش‌ها، انگیزش‌ها، یا اوج‌ها مبهم به نظر می‌رسند یا با درونمایه یا کنش اصلی بی‌ارتباطند. این همان کاری است که استیو زیلیان و فیلم‌نامه‌نویس‌های همکارش در اقتباس از **هانیبال** نوشته‌ی تامس هریس انجام دادند. در پایان‌بندی هریس، کلاریس استارلینگ اساساً به یک هانیبال لکتر مونث تبدیل می‌شود تا جفت او باشد. اما فیلم‌نامه‌نویس‌ها شخصیت کلاریس را محکم و شرافتمند نگه داشتند. او تا پایان به مبارزه‌اش با لکتر ادامه می‌دهد. این پایان‌بندی بسیار بهتری برای فیلم بود زیرا همین ویژگی پایداری کلاریس بود که در درجه‌ی اول او را برای لکتر جذاب کرده بود. پایان

رمان احساس بدی را به وجود می‌آورد، چون وقتی لکتر باعث تحول کلاریس می‌شد، او دیگر نمی‌توانست همان زنی باشد که دنیا به او علاقمند بود.

در مجموع، اقتباس ترجمه نیست، بلکه تفسیر است، و دغدغه‌ی اصلی فیلم‌نامه‌نویس باید این باشد که «**چه چیزی این متن را به فیلم بهتری تبدیل خواهد کرد؟**»

سایمون رز نویسنده‌ای است که در حوزه‌های مختلف استعدادش را نشان داده. او فیلم‌نامه‌نویس **کیمیاگر**، **اسکاتلندی پرنده** و **بازنده** بوده است. او همچنین همراه با سایمون بیوفوی، نویسنده‌ی **فول مانتی**، فیلم‌نامه‌ی **مدت زمان** را نوشته که اولین فیلم تعاملی[1] دنیاست. وی مولف این کتاب‌ها هم هست: **راهنمای فیلم کلاسیک کالینز جم**، **راهنمای فیلم کلاسیک**، و **راهنمای فیلم‌های ضروری**. و حالا نظرات او درباره‌ی اقتباس را می‌خوانیم.

می‌توانید این استدلال را بکنید که همه‌ی انواع نوشتن، اقتباس است. شما ایده‌ای ذهنی را روی کاغذ می‌آورید که خود آن ایده از چیزی که در روزنامه‌ای خوانده‌اید یا داستانی که شنیده‌اید نشأت گرفته، و با پرسش «چه می‌شد اگر؟» بسط یافته است. اما در این جا منظور از اقتباس، مشخصاً گرفتن ایده از منبع دیگری است که می‌تواند یک بازی کامپیوتری باشد، یا رمان، یا نمایش‌نامه، یا داستان کوتاه، و یا حتی کارت تبریک کریسمس (بله، فیلم **چه زندگی فوق‌العاده‌ای!** عملاً از یک کارت کریسمس آغاز شد، پس من کاملاً هم دیوانه نیستم).

اولین فیلم‌نامه‌ای که من نوشتم، اقتباسی بود از یک داستان حقیقی و معاصر. این قصه‌ای بود که باعث شد من از صرف حرف زدن درباره‌ی این‌که دلم می‌خواهد فیلم‌نامه‌نویس شوم فراتر رفته و دست به عمل بزنم؛ قصه‌ای آن‌قدر مهیج که حتی آدم از ورزش بیزاری مثل من را هم مجبور به نوشتن کرد. در اواسط دهه‌ی نود، یک اسکاتلندی فقیر به اسم گرئم اوبری، که سرگرمی‌اش مسابقات دوچرخه‌سواری بود، یک دوچرخه‌ی انقلابی طراحی کرد و با قطعات یک ماشین لباسشویی و ضایعات آهن، آن را ساخت و با آن به قهرمانی جهان رسید. او حتی آن‌قدر خوش ذوق بود که این پیروزی را در سه پرده محقق کرد، که در جریان پرده‌ی دومش، مقامات دوچرخه‌سواری همه گونه تلاشی کردند تا او را به کل از مسابقات حذف کنند و استفاده از آن دوچرخه را قدغن کردند، و در پرده‌ی سوم او دوچرخه‌ی انقلابی دیگری از ضایعات آهن ساخت و یک بار دیگر

1. Interactive movie

قهرمان جهان شد.

من مدتی را صرف گفت‌وگو با او و تحقیق درباره‌ی داستان کردم. خوش‌شانس بودم که بعضی از پیروزی‌هایش بر فیلم مستندی ثبت شده بود و توانستم با تعدادی از آدم‌های مهم داستان هم مصاحبه کنم. من همه‌ی جوانب احتیاط را هم رعایت کردم و به او گفتم که ممکن است خودش را روی پرده‌ی سینما نشناسد و از فیلم‌نامه‌ی من هم خوشش نیاید.

آدم‌های زیادی به زندگی گرئم وارد و آن خارج شده بودند و به همین خاطر من مجبور بودم دوستان و مدیران او را به شکلی دراماتیک طراحی کنم، ولی در مورد همسر و فرزندش باید به واقعیت نزدیک می‌ماندم. گرئم چندان مایل نبود من همسرش را ببینم، و وقتی بالاخره موفق به ملاقات با او شدم، دیدم همان طور که تصورش را می‌کردم، رابطه‌ی آن دو با هم به شدت همراه با شوخی و بذله‌گویی بود.

با داستانی که حول وقایع ورزشی خاصی می‌گشت، من مجبور بودم چارچوبی برای کل داستان طراحی کنم که در عین حفظ واقعیت‌ها، از اصول معمول هم تبعیت کند: چه چیزی محرک شخصیت بود؟ چرا تماشاگرها باید طرف او را بگیرند؟ او چه طور بر موانع بزرگ سرراهش غلبه می‌کند، و از این قبیل چیزها.

فیلم‌نامه‌ی دلنشینی شد. سایمون بیوفوی، که مشهورترین فیلمش **فول مانتی** است، می‌گوید یکی از بهترین فیلم‌نامه‌هایی است که تا به حال خوانده. اما تهیه‌کننده‌ی اسکاتلندی کار که همیشه مشکل بودجه دارد، ممکن است باعث شود که هرگز ساخته نشود. پیتر شلسام، کارگردان **خوش بیاری**، یک بار تا مرز ساختن‌اش هم رفت، ولی شرایطی پیش آمد که این اتفاق نیفتاد.

اما یکی از مهم‌ترین درس‌هایی که من از این تجربه گرفتم، نه مربوط به نوشتن، که به شدت عملی بود. چون گرئم زنده است، من باید قراردادی امضا می‌کردم تا حقوق داستان زندگی او را بخرم. وقتی فیلم‌نامه را نوشتم، قراردادی با تهیه‌کننده امضا کردم تا او حقوق اثر من را بخرد. درست است که طبق این قرارداد، اگر تا زمان مشخصی فیلمی ساخته نشود، حقوق فیلم‌نامه مجدداً متعلق به من خواهد شد، ولی نکته‌ای وجود دارد که استفاده از فیلم‌نامه را برای من غیرممکن می‌کند. تهیه‌کننده، طبق روالی طبیعی، پس از خرید فیلم‌نامه به سراغ گرئم رفته و حقوق داستان زندگی او را برای تبدیل به فیلم خریده است. این قضیه باعث شد با خودم عهد کنم که دیگر فیلم‌نامه‌ای از روی یک داستان واقعی معاصر ننویسم.

از قضا، دومین فیلم‌نامه‌ی من هم براساس یک داستان واقعی بود. قصه درباره‌ی گروهبانی بریتانیایی در نیروی هوایی سلطنتی است که بیماری ام‌اس داشت و خودش نمی‌دانست. این گروهبان همراه با خیلی از دیگر اعضای نیروی هوایی که یک شبکه‌ی جاسوسی را در داخل خاک آلمان به وجود آورده بودند، اسیر شده و به اردوگاه اسرای جنگی فرستاده می‌شوند. در آن‌جا، بقیه‌ی اسرا رای می‌دهند که این گروهبان، سر دسته‌ی زندانی‌ها باشد. در پایان جنگ، او باید بین ۱۲/۰۰۰ مرد گرسنه‌ای نظم برقرار می‌کرد که آلمانی‌ها مجبورشان کرده بودند در آن شرایط وخیم رو به پایان رایش سوم، در جاده‌ها رژه بروند. متحدین به اشتباه شروع به بمباران می‌کنند و حدود سی نفر از اسرا کشته می‌شوند. این شخص آلمانی‌ها را راضی می‌کند که اجازه دهند او سوار بر یک دوچرخه (باز هم دوچرخه!) از خطوط آن‌ها بگذرد تا به متحدین بگوید که اسرا کجا هستند. بعد، به جای آن‌که برود خانه و بعد از چهار سال همسرش را ببیند، دوباره از میان خطوط آلمان‌ها می‌گذرد تا مردانش را بیرون بیاورد. نسخه‌ی دوم فیلم‌نامه را که نوشتم، ویراستار عاشقش شد. متاسفانه تهیه کننده خوشش نیامد. او نگاه خودش را به فیلم داشت و نظرات من و او با هم ۱۸۰ درجه متفاوت بود. در نتیجه، متن من الآن دارد توی یک کشو خاک می‌خورد.

مشکل این اقتباس این جا بود که من با آدم‌هایی که این شخص را می‌شناختند صحبت کرده بودم و آن‌ها همگی می‌گفتند که او بزرگ‌ترین شخصی بوده که در زندگی‌شان دیده‌اند و در طول آن ایام چنین و چنان کرده، و حالا من باید لحظات و مقاطع ذاتاً دراماتیک را از بین آن همه بیرون می‌کشیدم. از طرفی پرداختن به شخصیت این کاراکتر خیلی سخت بود، چون ظاهراً هیچ کس نمی‌توانست خوب توصیف‌اش کند و تنها کلمه‌ی مشترک در توصیف همه از او، «یکدنده» بود. خیلی از بخش‌های جاسوسی را باید حذف می‌کردم، چون ذات دراماتیک نداشت، و طوری باید وقایع را درهم فشرده می‌کردم که تعداد متن‌هایی که روی پرده‌ی سینما می‌آید و به ما می‌گوید که کی و کجا هستیم، از حد نگذرد. در واقع، من نهایت تلاشم را کردم که از این کار اجتناب کنم.

سومین فیلم‌نامه‌ی من اقتباسی بود از یک رمان فانتزی محبوب، درباره‌ی دو تا آدم خلاف‌کار که بیش‌تر وقت‌شان را در خیابان‌ها می‌گذرانند و تمرکزشان بین دو چیز قسمت شده: نجات جهان از حمله‌ی فضایی‌ها و مسابقات قریب‌الوقوع قهرمانی دارت. کتاب بامزه‌ای بود، و به نظر خودم فیلم‌نامه‌اش هم بامزه شده بود. تا به این لحظه اما، هیچ کس دیگری پیدا نشده که طنز این فیلم‌نامه را درک کند!

مطمئنم همه‌ی چیزهای معمولی که درباره‌ی اقتباس گفته می‌شود، درست و عقلانی است. احساس نکنید مجبورید خیلی به داستان اولیه بچسبید، چون به جای فیلم آن داستان، می‌شود مستند یا کتاب ناطق‌اش را تهیه کرد. فیلم‌ها باید شروع، میانه، و پایان، و یک شکل دراماتیک داشته باشند که لزوماً در یک کتاب یا داستان زندگی افراد وجود ندارد.

مهم‌ترین خطر - که من خودم از قربانیانش بوده‌ام - همیشه این است که عاشق منبع اولیه‌تان شوید و نتوانید با قدرت دست به حذف بزنید. اما هرچه هم که صحنه‌ای عالی باشد یا واقعه‌ای که در زندگی شخص اتفاق افتاده، خارق‌العاده باشد، شما نمی‌توانید همه چیز را توی فیلم‌نامه بگنجانید. به نظر من، نمونه‌ی عالی این اشتباه، **هری پاتر** است.

اگرچه نویسنده‌ی این فیلم یکی از بزرگ‌ترین فیلم‌نامه‌نویس‌های حال حاضر است، ولی آن قدر سعی کرده به اصل رمان وفادار بماند و آن قدر حجم زیادی از کتاب توی فیلم گنجانده شده، که از یک طرف فیلم بعضاً به لحاظ دراماتیک کسل کننده می‌شود، و از سوی دیگر بچه‌هایی که با من به سینما آمده بودند کماکان غر می‌زدند که فیلم با تصویری که آن‌ها از کتاب در ذهن داشتند، متفاوت است.»

شارون ی. کوب، نویسنده‌ی **روی زمین دشمن** (تی‌بی‌اس)، **بازگشت پرندگان دلنشین** (فاکس، ۲۰۰۰)، و **پرواز خیالی** (۲۰۰۲) است و اما حرف‌های او درباره‌ی اقتباس:

> من از چندین داستان واقعی اقتباس سینمایی کرده‌ام. این اقتباس‌ها انتخاب خودم نبودند، بلکه تهیه‌کننده‌ها، این پروژه‌ها را پیشنهاد کردند. شاید ساده‌ترین این اقتباس‌ها مربوط به داستان واقعی زندگی هری بریجز باشد، یک استرالیایی که برای زندگی بهتر به امریکا آمد و رهبر یکی از خونین‌ترین اعتصاب‌های کارگری در تاریخ امریکا شد. اگرچه زندگی بریجز سراسر جذاب و غیرعادی بود، اما دراماتیک‌ترین اتفاق زندگی او، اعتصاب کارگران بارانداز در سال ۱۹۳۴ و نبرد خشن متعاقبش میان ماموران پلیس سن‌فرانسیسکو و اعتصاب‌شکن‌ها با کارگران بود که به «پنجشنبه‌ی خونین» معروف شده است.

از همان وقتی که قرارداد را امضا کردم، می‌دانستم که پرده‌ی دوم درباره‌ی هفته‌های منتهی به پنجشنبه‌ی خونین و پرده‌ی سوم مربوط به جنگ پلیس با کارگرها و مرگ دو تن از اعتصابیون خواهد بود، ولی دقیق نمی‌دانستم که با پرده‌ی اول چه کار کنم. آیا باید با هری بریجز بیست‌ویک ساله شروع می‌کردم که در بندر سن‌فرانسیسکو از کشتی پیاده می‌شود، یا بریجز بیست‌وسه ساله را پیش از شروع اعتصاب معرفی می‌کردم؟ و چه طور

باید مقاطعی از کودکی‌اش در ملبورن را تصویر می‌کردم که هم ریشه‌های اشتیاق او به دفاع از حقوق فقرا را نشان دهد و هم علاقه‌اش به تحریک دیگران برای ایستادن بر سر مواضع‌شان را در فیلم بکارم؟

علاقه‌ای به فلاش بک نداشتم، برای همین در نهایت تصمیم گرفتم از پانزده‌سالگی هری شروع کنم که مشغول جمع‌آوری کرایه خانه از مستاجرهای فقیر پدرش بود و شکل‌گیری آن حس ترحم سرنوشت‌ساز در او را تصویر کنم. سپس باید جهش زمانی بدون مرز مشخصی می‌کردم به هفده سالگی‌اش، که بالاخره موفق شد پدرش را راضی کند تا اجازه دهد او همراه بازرگان‌ها به دریانوردی برود و به این ترتیب شاهد بدرفتاری‌های صورت گرفته با ملوان‌ها و کارگران بارانداز بشود. جهش زمانی بعدی ما را به بیست‌ویک سالگی او و ورودش به بندر سن‌فرانسیسکو می‌آورد. تصمیم گرفتم این پرسش‌ها را با تصاویر درونمایه‌ای آب به هم پیوند دهم، که فکر کنم نتیجه‌ی خوبی هم داد.

یکی از چیزهای جالبی که در حین نوشتن فیلم‌نامه‌ی هری بریجز با عنوان **پنجشنبه‌ی خونین** یاد گرفتم، این بود که گاهی کشف حقیقت در مورد وقایع زندگی یک نفر کار سختی است. گزارش روزنامه‌ها یک چیز می‌گفت، شاهدان عینی یک چیز دیگر، و گزارش‌های پلیس با هر دوی آن‌ها تفاوت داشت. هر حزب و دسته‌ای تاریخ را یک جور روایت می‌کند. کار نویسنده این است که میان این انگیزه‌های پنهانی توازی برقرار کند و به نقطه دیدی برسد که داستان را طوری بازگو می‌کند که خود نویسنده دوست دارد روی پرده‌ی سینما ببیند. این پروژه قرار بود که فیلم تلویزیونی شود، اما متن الآن دست یک ستاره‌ی سینماست و اگر او خوشش بیاید، تبدیل به فیلم سینمایی خواهد شد.

داستان واقعی دیگری که در حال حاضر رویش کار می‌کنم، براساس زندگی سارا برنارد است. کار واقعاً سختی است. برنارد یک اسطوره بود و زندگی مهیج و پرآشوبی داشت. فشرده کردن جوهره‌ی داستان زندگی او در مدت دو ساعت فیلم، چالش دشواری است. آیا باید روی یک دوره‌ی زمانی خاص متمرکز شوم، یا چند برهه از زندگی‌اش را توی داستان بیاورم.

دراماتیک‌ترین وقایع زندگی طولانی برنارد، در سال‌های مختلفی رخ داده‌اند. آیا من باید تاریخ حقیقی رویدادها را نادیده بگیرم و طوری بنویسم‌شان که گویی فقط ظرف مدتی کوتاه اتفاق افتاده‌اند؟ چون تهیه‌کننده‌ها و من با بازیگر بسیار توانا و مشهوری ملاقات داشته‌ایم که علاقمند به ایفای نقش برنارد بود، من باید طوری داستان را شکل

بدهم که تمرکزش روی سال‌هایی باشد که مناسب سن این بازیگر است، پس مجبور بودیم از ایام جوانی برنارد صرف‌نظر کنیم. این تا حدی روایت را محدود می‌کرد. از آن‌جایی که مادمازل برنارد، حتی در سنین بالا هم زندگی سرشاری داشت، کماکان عناصر داستانی انبوهی را می‌شد در ساختار داستان به کار گرفت. اما حالا مشکل این بود که چگونه از اپیزودیک شدن وقایع کاسته و بر پیوستگی‌شان اضافه کنم. پس از خودم پرسیدم هدف برنارد در زندگی‌اش چه بود؟ چه درونمایه‌هایی مرتباً تکرار می‌شدند؟

بعد از تحقیق کامل، کشف کردم که خواسته‌ی این زن نامیرایی بوده و از طریق بازی در تئاتر و فیلم‌های صامت به خواسته‌اش رسید. من ساختار سه پرده‌ای را براساس میل او به نامیرایی و بالا گرفتن شهرتش به عنوان اولین فوق ستاره‌ی جهان بنا کردم. بعد روابط مهم‌اش را انتخاب کردم و همه‌شان را در جریان یکی از تورهای جهانی‌اش جاسازی کردم. مهم‌ترین اتفاقات رخ داده در طول تورهای متعدد زندگی‌اش را گرفتم و در یک تور خاص قرارشان دادم. حالا داستان جوهره‌ی زندگی برنارد را در خودش دارد و در روایتی سازماندهی شده که سیر رو به جلوی قدرتمندی دارد.

داستان واقعی دیگری که فعلاً مشغول نوشتن‌اش هستم را کارگردانی برایم تعریف کرده که به زندگی تنها اسیر جنگی غیرژاپنی در اردوگاه‌های انتقالی ژاپن - امریکا در اوایل دهه‌ی چهل مربوط می‌شود. من نگران بودم که چون این مرد جوان در زمان ورود به اردوگاه‌ها فقط هفده سال داشته، ستاره‌ای برای ایفای نقش او پیدا نکنیم. فیلم‌ها را چهره‌ها می‌سازند، برای همین پیشنهاد کردم شخصیتی خلق کنیم که بازیگر برجسته‌ای بتواند بازی‌اش کند. حالا داستان حول یک رابطه‌ی سه گانه می‌گردد: همان اسیر جنگی که همراه با دوستان ژاپنی‌اش به اردوگاه رفت، یک معلم سفیدپوست (نقش ستاره)، و یک زن جوان ژاپنی که معلم عاشق‌اش می‌شود. نقش معلم هم ترکیبی از داستان واقعی چند نفر از معلم‌های درون اردوگاه‌های اسرای جنگی است. وقتی شخصیت‌ها را خلق کردم، داستان تقریباً خودش نوشته شد.

توی این اردوگاه شورشی به پا می‌شد و من می‌دانستم که این باید اوج داستان باشد، پس داستان را از آن‌جا به عقب دنبال کردم. یک کمپانی تولیدی بزرگ قرارداد تولید فیلم‌نامه را بسته، و ما فعلاً در حال مذاکره برای فروشش به شبکه‌های کابلی هستیم. من معتقدم که اقتباس‌های براساس داستان‌های واقعی باید یک عنصر حتمی داشته باشند: شخص جذابی که کار خارق‌العاده‌ای انجام داده است. شکل دادن داستان به دور آن حادثه‌ی اصلی، قطعاً کار آسان‌تری خواهد بود. به دلایلی من اخیراً به سمت داستان‌های تاریخی

کشیده شده‌ام و از خلق دنیای منحصر به دوره‌های زمانی خاص، لذت می‌برم. در واقع نوشتن درباره‌ی شخصیت‌هایی که زندگی معقول و متعادل‌تری داشته‌اند، بیش‌تر راضی‌ام می‌کند. زندگی بدون ای‌میل، تلفن همراه، و قهوه‌ی استارباکس شدیداً مجذوبم می‌کند، به همین خاطر دارم با واسطه‌ی این شخصیت‌های تاریخی، دورانی ساده‌تر را تجربه می‌کنم.»

فردریک لوی تهیه‌کننده و مدیرتولید است. از کارهای او می‌توان به **چهار پر**، **شیادها** و **Reindeer Games** اشاره کرد. او مولف کتاب **هالیوود: صنعت سینما و شیوه‌ی هالیوودی** است. فرد درباره‌ی اقتباس می‌گوید:

«بیزارم از مواقعی که مردم می‌گویند فیلم عین کتاب نبود. این‌ها دو چیز متفاوت‌اند. مثل مقایسه‌ی سیب و پرتقال می‌ماند. یک رمان اغلب ۴۰۰ تا ۵۰۰ صفحه است. فیلم‌نامه ۱۲۰ صفحه است. اصلاً چه طور می‌شود توقع داشت عین هم باشند؟ این‌ها دو رسانه‌ی متفاوت‌اند، که هریک قواعد و عرف‌های خودش را دارد. کتاب‌ها اغلب درون‌گرا هستند. فیلم‌ها به غایت تصویری و گفت‌وگو - محورند.

وقتی من روی یک اقتباس کار می‌کنم، دنبال فیلم‌نامه‌نویسی می‌گردم که بتواند جوهره‌ی کتاب را در فیلم‌نامه‌اش حفظ کند. چه چیزی را در مورد آن کتاب بیش از همه دوست داشتم؟ چگونه می‌توانیم آن را برگردان سینمایی کنیم؟ چه چیزی در سینما کارآیی خواهد داشت؟ چه چیزی کارآمد نخواهد بود؟ گاهی کار سختی می‌شود. گاهی کنار گذاشتن چیزی که دوستش دارید به دلیل ناکارآمدی‌اش در سینما، سخت‌تر است از انتخاب این که چه چیزهایی را باید در فیلم بگنجانید.

به علاوه، این نویسنده چه ایده‌های جدیدی را می‌تواند به منبع اولیه اضافه کند تا اثر جدیدی خلق شود؟ آیا نویسنده می‌تواند پرسپکتیو جدیدی به داستان بدهد، و کاری کند ما طوری به آن نگاه کنیم که تا قبل از آن نمی‌توانستیم؟ از همه مهم‌تر، در نهایت کار، آیا می‌توانیم بدون به خطر انداختن تمامیت اثر، حق مطلب را در مورد منبع اولیه ادا کنیم؟

این هم مشکل دیگری است. آیا مبنای قضاوت شما در مورد یک اقتباس، مقایسه‌ی فیلم‌نامه با رمان است، یا آن که رمان را با فیلم نهایی مقایسه می‌کنید؟ از آن‌جایی که هر فیلمی سه بار نوشته می‌شود (روی کاغذ، حین تولید، در اتاق تدوین)، مقایسه‌ی آخر نمی‌تواند ارزیابی منصفانه‌ای باشد.»

فیلم‌نگاری

۲۰۰۱: یک اودیسه فضایی. کارگردان: استنلی کوبریک. نویسندگان: استنلی کوبریک و آرتور سی. کلارک. ام جی‌ام، ۱۹۶۸.

آتش افروز. کارگردان: مارک ال. لستر. نویسنده: استنلی مان سوم. یونیورسال پیکچرز، ۱۹۸۴.

آرواره‌ها. کارگردان: استیون اسپیلبرگ. نویسندگان: پیتر بنچلی، کارل گاتلایب، و هاوارد سکلر. یونیورسال پیکچرز، ۱۹۷۵.

ارباب حلقه‌ها: یاران حلقه. کارگردان: پیتر جکسن. نویسنده: فرنسیس والش. نیولاین سینما، ۲۰۰۱.

ارین براکوویچ. کارگردان: استیون سودربرگ. نویسنده: سوزانا گرانت. کلمبیا تری استارز، ۲۰۰۰.

افتخار. کارگردان: ادوارد زویک. نویسنده: کوین جار. تری ـ استار، ۱۹۸۹.

اویتا. کارگردان: آلن پارکر. نویسنده آلن پارکر. هالیوود پیکچرز، ۱۹۹۶.

ای برادر، کجایی ؟. کارگردان: جوئل کوئل. نویسندگان: اتان و جوئل کوئن. بوئنا ویستا پیکچرز، ۲۰۰۰.

اینک آخرالزمان. کارگردان: فرنسیس فورد کاپولا. نویسندگان: مایکل هر، جان میلیوس، و فرنسیس فورد کاپولا. یونایتد آرتیستز، ۱۹۷۹.

بازیگر. کارگردان: رابرت آلتمن. نویسنده: مایکل تالکین. فاین لاین، ۱۹۹۲.

بتمن. کارگردان: تیم برتون. نویسندگان: سم هام و وارن اسکارن. وارنر برادرز، ۱۹۸۹.

بلیدرانر. کارگردان: ریدلی اسکات. نویسندگان: همتون فنچر و دیوید پیپلز. وارنر برادرز، ۱۹۸۲.

بی‌خواب در سیاتل. کارگردان: نورا افرون. نویسندگان: نورا افرون، دیوید اس. وارد، و جف آرچ. کلمبیا، ۱۹۹۳.

بیمار انگلیسی. کارگردان: آنتونی مینگلا. نویسنده: آنتونی مینگلا. میراماکس، ۱۹۹۶.

پارک ژوراسیک. کارگردان: استیون اسپیلبرگ. نویسندگان: دیوید کیپ، مایکل کرایتون، و مالیا اسکاچ مارمو. یونیورسال پیکچرز، ۱۹۹۳.

پدرخوانده. کارگردان: فرنسیس فورد کاپولا. نویسندگان: فرنسیس فورد کاپولا و ماریو پوزو. پارامونت، ۱۹۷۲.

پدرخوانده. قسمت دوم. کارگردان: فرنسیس فورد کاپولا. نویسندگان: فرنسیس فورد کاپولا و ماریو پوزو. پارامونت، ۱۹۷۴.

پدیده. کارگردان: یان ترتل تاب. نویسنده: جرالد دی پچو. تاچ استون، ۱۹۹۶.

پشتیبان من باش. کارگردان: راب راینر. نویسندگان: رینولد گیدئون و بروس ای. ایوانز. کلمبیا، ۱۹۸۶.

پیشتازان فضا. کارگردان: رابرت وایز. نویسندگان: هرولد لیوینگستن و جین رادن بری. پارامونت، ۱۹۷۹.

تایتانیک. کارگردان: جیمز کامرون. نویسنده: جیمز کامرون. توئنیث سنچری فاکس، ۱۹۹۷.

تجاوز. کارگردان: مارتین ریت. نویسنده: مایکل کانین، براساس فیلم‌نامه‌ای از آکیرا کوروساوا. ام جی ام، ۱۹۶۴.

جادوگر اُز. کارگردان‌ها: ویکتور فلمینگ و کینگ ویدور. نویسندگان: نوئل لنگلی، فلورنس رایرسن، و ادگار آلن وولف. ام‌جی‌ام، ۱۹۲۹.

جمعه‌ی سیزدهم. کارگردان: شان اس. کانینگهام. نویسنده: ویکتور میلر. پارامونت، ۱۹۸۰.

جنگ‌های ستاره‌ای. کارگردان: جرج لوکاس. نویسنده: جرج لوکاس. توئنیث سنچری فاکس، ۱۹۷۷.

جن گیر. کارگردان: ویلیام فریدکین. نویسنده: ویلیام پیتر بلتی. وارنر برادرز، ۱۹۷۳.

چگونه گرینچ کریسمس را دزدید. کارگردان: ران هاوارد. نویسنده: جفری پرایس. ایمجین اینترتینمنت، ۲۰۰۰.

خانم داوت فایر. کارگردان: کریس کلمبوس. نویسندگان: رندی میم و لزلی دیکسن. توئنیث سنچری فاکس، ۱۹۹۳.

خواننده‌ی جز. کارگردان: آلن کراسلند. نویسندگان: آلفرد کوئن و جک جارموث. وارنر برادرز، ۱۹۲۷.

داستان اسباب‌بازی. کارگردان: جان لستر. نویسندگان: جان لستر، اندرو استنتون، پیتر دیوکتر، جو رنفت. دیزنی، ۱۹۹۵.

دالان سبز. کارگردان: فرانک دارابانت. نویسنده: فرانک دارابانت. وارنر برادرز، ۱۹۹۹.

دختر شاغل. کارگردان: مایک نیکولز. نویسنده: کوین وید. توئنیث سنچری فاکس، ۱۹۸۸.

در بارانداز. کارگردان: الیا کازان. نویسنده: باد شولبرگ. کلمبیا، ۱۹۵۴.

در دل شب. کارگردان: نورمن جوئیسن. نویسنده: استرلینگ سیلیفنت. یونایتد آرتیستز، ۱۹۶۷.

دوران مهرورزی. کارگردان: جیمز ال. بروکس. نویسنده: جیمز ال. بروکس. پارامونت، ۱۹۸۳.

دنیای گمشده: پارک ژوراسیک. کارگردان: استیون اسپیلبرگ. نویسنده: دیوید کیپ. یونیورسال پیکچرز، ۱۹۹۷.

دنیای وین. کارگردان: پنه‌لوپه اسفیرس. نویسندگان: مایک مایرز، بانی ترنر، و تری ترنر. پارامونت، ۱۹۹۲.

راشومون. کارگردان: آکیرا کوروساوا. نویسنده: شینو بوهاشیموتو. آرک او، ۱۹۵۰.

رانندگی برای خانم دیزی. کارگردان: بروس برسفورد. نویسنده: آلفرد اری. وارنر برادرز، ۱۹۸۹.

رودی از آن میان می‌گذرد. کارگردان: رابرت ردفورد. نویسنده: ریچارد فرایدن برگ. کلمبیا، ۱۹۹۲.

رهایی از شاوشنک. کارگردان: فرانک دارابانت. نویسنده: فرانک دارابانت. کلمبیا، ۱۹۹۴.

ریچارد سوم. کارگردان: ریچارد لانکرین. نویسندگان: ریچارد لانکرین و یان مک‌کلن. ام‌جی‌ام، ۱۹۹۵.

زن زیبا. کارگردان: گری مارشال. نویسنده: جی. اف. لاوتون. تاچ استون، ۱۹۹۰.

سفیدبرفی، یک قصه‌ی ترسناک. کارگردان: مایکل کوئن. نویسندگان: تامس ای. سولوسی و دبرا سرا. اینتراسکوپ، ۱۹۹۷.

شایلو. کارگردان: دیل روزنبلام. نویسنده: دیل روزنبلام. لیگسی ریلیزینگ، ۱۹۹۷.

شجاع دل. کارگردان: مل گیبسن. نویسنده: رندال والاس. توئنیث سنچری فاکس، ۱۹۹۵.

شرک. کارگردان‌ها: اندرو آدامس و ویکی جنسن. نویسندگان: تد الیوت و تری روزیو. دریم ورکس اس‌ک جی، ۲۰۰۱.

شلپ [پری دریایی]. کارگردان: ران هاوارد. نویسندگان: لاول گانز، بابالو مندل، و بروس جی. فریدمن. تاچ استون، ۱۹۸۴.

شهروند کین. کارگردان: اورسن ولز. نویسندگان: اورسن ولز و هرمن منکیه ویتز. آرک او ریدیو پیکچرز، ۱۹۴۱.

شیر شاه. کارگردان‌ها: راجر آلرز و رابرت مینکوف. نویسنده: آیرین ماکی، ۱۹۹۴.

فارست گامپ. کارگردان: رابرت زمه‌کیس. نویسنده: اریک راث. پارامونت، ۱۹۹۴.

فارغ‌التحصیل. کارگردان: مایک نیکولز. نویسندگان: کالدر ویلینگهام و باک هنری. امبسی پیکچرز، ۱۹۶۷.

کشتن مرغ مقلد. کارگردان: رابرت مولگان. نویسنده: هورتون فوتی. یونیورسال پیکچرز، ۱۹۶۲.

گاو خشمگین. کارگردان: مارتین اسکورسیزی. نویسندگان: پل شریدر و ماردیک مارتین. یونایتد آرتیستز، ۱۹۸۰.

گلن گری گلن راس. کارگردان: جیمز فولی. نویسنده: دیوید ممت. نیولاین سینما، ۱۹۹۲.

مانتی پایتون: زندگی براین. کارگردان: تری جونز. نویسنده: جان کلنر. اورین پیکچرز، ۱۹۷۹.

مدیسن. کارگردان: ویلیام بایندلی. نویسندگان: اسکات و ویلیام بایندلی. پریمیر اینترتینمنت، ۲۰۰۲.

ایکس مِن. کارگردان: براین سینگر. نویسندگان: تام دسانتو و براین سینگر. توئنیث سنچری فاکس، ۲۰۰۰.

مردم عادی. کارگردان: رابرت ردفورد. نویسنده: الوین سارجنت. پارامونت، ۱۹۸۰.

مسابقه‌ی حضور ذهن. کارگردان: رابرت ردفورد. نویسنده: مل آتاناسیو. هالیوود پیکچرز، ۱۹۹۴.

مهر هفتم. کارگردان: اینگمار برگمن. نویسنده: اینگمار برگمن. اسونسک، ۱۹۵۷.

میهن پرست. کارگردان: رولند امریچ. نویسنده: رابرت رودات. کلمبیا، ۲۰۰۰.

ناتینگ هیل. کارگردان: راجر میچل. نویسنده: ریچارد کرتیس. پولی گرام فیلمد اینترتینمنت، ۱۹۹۹.

وقتی هری با سالی ملاقات کرد. کارگردان: راب راینر. نویسنده: نورا افرون. کلمبیا، ۱۹۸۹.

هری پاتر و سنگ جادو. کارگردان: کریس کلمبوس. نویسنده: استیون کلاوز. وارنر برادرز، ۲۰۰۱.

درباره‌ی نویسنده

ریچارد کریوولن نویسنده، نمایش‌نامه‌نویس، فیلم‌نامه‌نویس، و استاد دانشگاه است. ریچارد پس از فارغ‌التحصیلی از دانشگاه ییل، از مدرسه‌ی تئاتر، فیلم، و تلویزیون یوسی‌ال‌ای فوق‌لیسانس فیلم‌نامه‌نویسی و یک مدرک فوق‌لیسانس دیگر هم در رشته‌ی نمایشنامه‌نویسی و ادبیات داستانی از یواس‌سی گرفت. او استادیار فیلم‌نامه‌نویسی در گروه سینما/تلویزیون یواس‌سی و از مدرسان گروه فیلم و تلویزیون یوسی‌ال‌ای است. وی مولف کتاب‌های **فیلم‌نامه‌نویسی با تمام وجود** و **زندگی‌تان را هدایت کنید** است.

تعدادی از فیلم‌نامه‌های ریچارد کریوولن ساخته شده و یا در دست تولیدند. او از راه‌یافتگان به دور نهایی جایزه‌ی ۵۰۰/۰۰۰ دلاری فیلم‌نامه‌نویسی کینگ من، مسابقه‌ی چستر فیلد، مسابقه‌ی فیلم‌نامه‌نویسی کلاسکی ـ شوپو، و رقابت فیلم‌نامه‌نویسی نیکول فلوشیپ بوده است. نمایش کمدی او با عنوان **عشق مثل زیپ است** در جشنواره‌ی نمایش‌های تک پرده‌ای یواس‌سی اول شد. نمایش‌نامه‌ی دیگرش به اسم **باغ تروتسکی** در کنفرانس ملی نمایش‌نامه‌نویسان یوجین اونیل به دور نهایی راه یافت. نمایش تک‌نفره‌اش با عنوان **Yahrzeit** به پروژه‌ی نویسندگان جدید اچ‌بی‌او راه یافت، و پنج ماه در تماشاخانه‌ی سانتامانیکا اجرای موفقیت‌آمیزی داشت، و از سال ۱۹۹۷ با نام

گروه آموزشی کارگردانی
www.Kargardani.com | @KargardaniOfficial

جدید **بوی چیک** در تئاتر فور در آف‌برادوی نیویورک سیتی آغاز به کار کرد و تا به حال مرتباً اجرا رفته است.

او برای نمایش موزیکال تک‌نفره‌ی **Rebbe Soul-O** نامزد دریافت جایزه‌ی بهترین کارگردان و نمایش‌نامه‌نویس از ولی تیاترلیگ شد. نمایشنامه‌ی **شاه لیواین** او، در فوریه‌ی ۱۹۹۹ در اودیسه تئاتر و به کارگردانی جوزف بولونیا روی صحنه رفت، و پس از دریافت نقدهایی تحسین‌آمیز، اجرایش در تیفانی صورت گرفت. این نمایش همچنین نامزد دریافت جایزه‌ی بهترین اقتباس از جشنواره‌ی اوویشن شد. در سال ۲۰۰۱ دو نمایش تک‌نفره از نوشته‌های ریچارد کریوولن در لس‌آنجلس به روی صحنه رفت، **عطر لیمویی تازه‌ی دیوا مانسون** (با بازی روث دسوزا) در رز الی و **مرد لیمونادی** (با بازی دیوید پرووال که از هنرپیشه‌های مجموعه‌ی **خانواده سوپرانو**ست) در تیفانی. نمایش‌نامه‌های او توسط کارگردانانی چون اد اسنر، آلن آربوس، جین اسمارت، مکنزی فیلیپس، و ریچارد کلاین اجرا شده‌اند. ریچارد کریوولن سوای کار نوشتن، از اساتید محرک و الهام‌بخش دانشجویان یواس‌سی از سال ۱۹۸۹ به این سو نیز بوده است؛ او همچنین در یوسی‌ال‌ای، دانشگاه پیردین، دانشگاه ردلندز، کالج ایتاکا، و کالج لس‌آنجلس کامیونیتی تدریس کرده است. او حامی اصلی یک مسابقه‌ی سالانه‌ی فیلم‌نامه‌نویسی با عنوان «فیلم‌نامه‌نویسی با تمام وجود» است، که معطوف به یافتن دلگرم‌کننده‌ترین فیلم‌نامه در کشور است. به علاوه، وی از هنرمندان وابسته به مرکز فرهنگ و خلاقیت اقلیت‌ها بوده، و سمینارها و کارگاه‌های منظمی در سرتاسر جهان برگزار کرده که سمینارهای PlanetaryVoices.com در لیک تاهوئی از آن جمله‌اند. وب سایت او به این نشانی است: www.ProfK.com، و با این نشانی‌ها نیز می‌توان با او ارتباط برقرار کرد: Krevolin@usc.edu یا rkrevolin@yahoo.com.