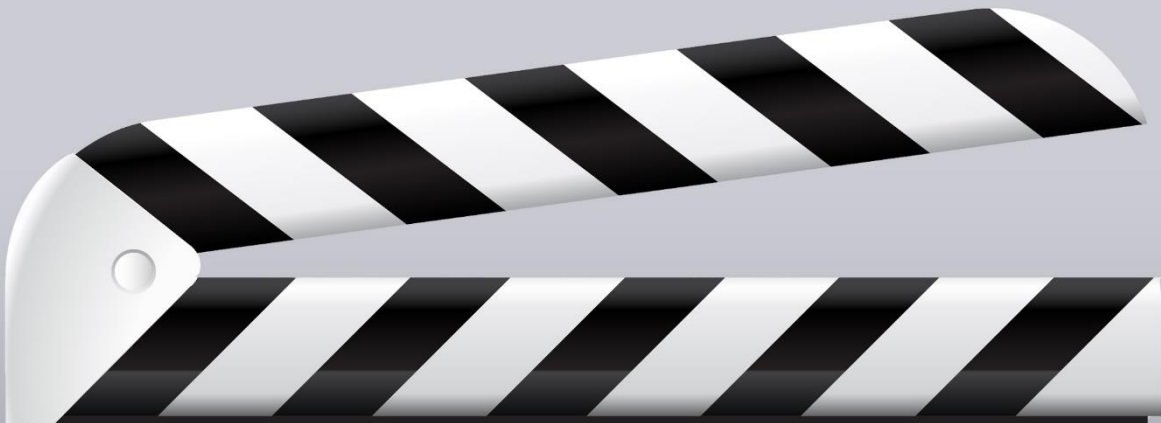


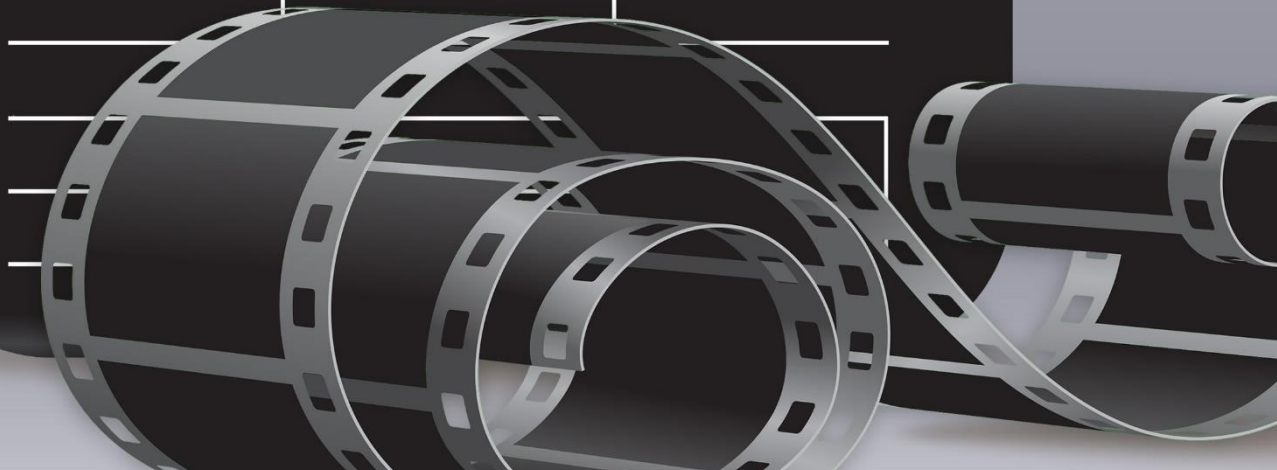
آموزش

فیلمنامه نویسی



مقدماتی تا پیشرفته

آموزش اصولی توضیحات کامل به همراه پیوست



شناسنامه اثر

عنوان اثر: آموزش فیلمنامه نویسی از مقدماتی تا پیشرفته

ناشر/صاحب سبک: تیم نویسندگی/مهرداد جیرانی کمالی

فروشگاه: آیدی پی

تاریخ انتشار: ۱۳۹۹/۹/۱۹

تمامی حقوق این دوره محفوظ است

مقدمه

در این دوره قصد داریم با استفاده از اصول نوین در حوزه فیلم، آموزش فیلمنامه‌نویسی را از مقدماتی تا حرفه‌ای بررسی و خدمت‌تان تدریس کنیم.

مواردی که در این اثر بدان‌ها خواهیم پرداخت، با استفاده از دروس چهار حیطه‌ی؛ نویسندگی، تدوین، گرافیک و ضبط «فیلم و صدا» تشکیل شده‌اند که این امر دست شما را برای تهیه یک فیلمنامه قوی‌تر و حرفه‌ای‌تر از سایرین، بازتر می‌کند.

برای شروع، نیاز به هیچ‌گونه مهارت قبلی نیست، پیش‌نیاز شما فقط داشتن یک نرم‌افزار واژه‌پرداز مثل «WORD» برای دستگاه‌تان است که برای دانلود آن می‌توانید از لینک‌های زیر اقدام نمایید:



در خصوص محتوای کتاب اما، بد نیست برای استفاده بهتر از آن به راهنمای زیر نگاهی بیاندازید:

متن درون این «» علامت مربوط به سخنان متمم نویسنده برای جمله است.

متن

این تصاویر؛ دکمه‌های لینک‌دار هستند که برای استفاده از آن‌ها نیاز به یک PDF خوان به‌روز «مثل؛ مرورگر کروم» دارید.

فیلمنامه یا سناریو به معنای دستورالعمل کاملی است جهت ساخت یک فایل ویدئویی مثل؛ فیلم، آموزش، موزیک ویدئو، تبلیغات و...

همان‌طور که می‌دانید، یک فایل ویدئویی حال با هر موضوعی، شامل سه بخش؛ داستان، تعدادی فریم «تصویر» و یک صدا می‌شود که هر کدام از این موارد زیر مجموعه‌های مختص به خودشان را دارند.

فیلمنامه با ارائه دستورالعمل‌های کامل، نقشه‌ی سه‌عامله‌ی «داستان، تصویر و صدا» را به کارگردان ارائه می‌کند تا او این دستورات را به یک قالب ویدئویی تبدیل کند. در این فرایند افراد زیادی مثل؛ فیلمبردار، صدابردار و تدوینگر به‌طور تخصصی فعالیت می‌کنند که همه‌ی آن‌ها از بیانیه‌های فیلمنامه پیروی می‌کنند.

با این تعاریف، یک فیلمنامه نویسنده می‌بایست به این سه عامل آشنایی کافی داشته باشد تا توانایی ایجاد یک نقشه و دستور را بدست آورد و سپس اصولی بی‌آموزد تا بتواند این نقشه را رسم کرده و متعارفاً داستان را بنویسد.

احتمالاً تا الآن با مواردی که قصد داریم در ادامه فرا بگیریم، آشنایی لازم را بدست آوردید، حال اگر آماده‌اید استارت کار خود را بزنیم!

○ ایده

اولین قدم برای ساخت نقشه، داشتن ایده است.

بدست آوردن ایده یکی از جذاب‌ترین اعمالی است که یک نویسنده برای شروع انجام می‌دهد، ایده، دنیای مجزایی دارد که اگر در آن قدم گذاشته و بیشتر از حد استاندارد وقت بگذارید، دیگر فکر بیرون آمدن از آن برای‌تان مشکل است بنابراین مراقب وابستگی به آن باشید.

در صورتی که قصدتان نوشتن سناریوی موزیک ویدئو بود، برای گرفتن ایده سعی کنید موضوع ترانه را بررسی کرده و داستانی مرتبط با آن بسازید اما اگر قصد داشتید فیلمنامه سینمایی بنویسید،

می‌توانید از پکیج مجزایی که در زیر می‌بینید

استفاده نمایید «این همان دنیا است»:

در خصوص فیلمنامه‌های تبلیغاتی، می‌توانید موضوع تبلیغ را در جایی نوشته و سعی کنید برای آن داستانی بسازید که بیننده پس از مشاهده ویدئو، به محصول و خدمات اعتماد کند اشارات دیگری ممکن است در متن لحاظ کنید مثل بیان ویژگی‌ها یا مخاطب مورد نظر که این موارد را لازم است ابتدا از کارفرما بپرسید.

اگر بخواهیم دیدگاه کلی در زمینه سناریوی تبلیغاتی بگوییم؛ بهتر است ابتدا هدف از ساخت تبلیغ را از کارفرما بپرسید و سپس متنی بنویسید که این هدف را عملی کند.

ایده‌های طلایی برای ساخت فیلم کوتاه



دارای تصاویر و توضیحات کامل

خرید

○ پیرنگ

دومین قدم اساسی برای شروع، داشتن یک نقشه جهت نوشتن فیلمنامه است. بگذارید ابتدا معنای واژه‌ی پیرنگ را بشناسیم؛ «پی» به معنا آستر یا زمینه است و رنگ نیز معنی خودش را می‌دهد.

در زمان‌های قدیم، نقاشان برای ایجاد آثار خود ابتدا یک اسکیس «به معنای طرح اولیه است که بعدها هم با این کلمه کار داریم» از طرح را بر روی کاغذ می‌کشیدند و سپس نقاشی را از روی آن تکمیل می‌کردند. آنها می‌گفتند: با این کار دقت و سرعت‌شان بیشتر می‌گردد. حال چرا ما از پیرنگ استفاده نکنیم؟

در خصوص داستان‌نویسی و فیلمنامه نویسی، اگر از پیرنگ استفاده کنیم، اثر و فیلمنامه‌ی حرفه‌ای‌تری خواهیم داشت مانند فیلم‌های هالیوود و دقیقاً برعکس سینمای ضعیف ایران. «در ادامه دلیل این را تفاوت متوجه خواهید شد».

به پیرنگ زیر نگاهی بیاندازید:

| شرح کلی | | | | | | | ایده |
|------------------|---|-------|---|-------|---|------------|----------|
| نکته | ۶ | ۵ | ۴ | ۳ | ۲ | ۱ | مکان‌ها |
| نکته | ۶ | ۵ | ۴ | ۳ | ۲ | ۱ | زمان‌ها |
| نکته | ۶ | ۵ | ۴ | ۳ | ۲ | ۱ | شخصیت‌ها |
| چگونه شروع شود؟ | | | | | | | شروع |
| در اوج چه باشد؟ | | | | | | | اوج |
| نتیجه فیلم چیست؟ | | | | | | | پایان |
| انتها | | میانه | | ابتدا | | | ارتباط |
| ۶ | ۵ | ۴ | ۳ | ۲ | ۱ | سکانس‌ها | |
| حالات صوت | | | | | | | فیلتر |
| حالات تصویر | | | | | | | افکت |
| ۶ | ۵ | ۴ | ۳ | ۲ | ۱ | ترنریشن‌ها | |

شاید خیلی شلوغ‌تر از پی‌رنگی که در میان فیلمنامه‌نویسان می‌بینید باشد، اما تعجب نکنید! زیرا در ابتدا نیز گفتیم، قصد داریم فیلمنامه‌ای نوین و حرفه‌ای بنویسیم تا فیلم تمیزی از آب درآید. حال شرح این سطرها چه هستند؟

○ ایده

یادتان می‌آید در قدم اول توضیحاتی در خصوص ایده دادیم؟ برای پرکردن سطر مربوط به «ایده» ابتدا همان ایده خود را پروبال دهید و کمی به آن فکر کنید، اگر به نتیجه خوبی رسیدید، همان را در این بخش بنویسید. اگر هم از پکیج مورد نظر برای گرفتن ایده استفاده کردید، کارتان راحت‌تر می‌گردد.

○ مکان‌ها و زمان‌ها

این دو عامل زمان و مکان، هرکجا که می‌رویم هستند و بر روی ما حکمرانی می‌کنند، به همین سبب ابتدا می‌بایست به این دو مورد رسیدگی کنیم. اگر به ستون‌های مکان توجه کنید؛

| | | | | | | | |
|---------|---|---|---|---|---|---|------|
| مکان‌ها | ۱ | ۲ | ۳ | ۴ | ۵ | ۶ | نکته |
|---------|---|---|---|---|---|---|------|

شامل تعدادی بخش است که بسته به مکان‌های موردنظرتان، می‌تواند بیشتر یا کمتر نیز باشد، برای مثال یک مکان ساختمان اصلی است و مکان دیگر بیمارستان، حال چرا باید این موارد را در پیرنگ وارد کنیم؟

اگر این موارد را در بخش پی‌رنگ بنویسید و شماره‌گذاری کنید، زمانی که فیلمنامه را نگارش می‌کنید وقت کمتری از شما گرفته می‌شود و می‌توانید با نوشتن شماره‌ی مکان، به کارگردان اطلاع

دهید که باید صحنه را کجا ضبط کند، این اصلی است که حتی نویسندگان حرفه‌ای هم رعایت نمی‌کنند با اینکه ساختار بهتری به کار می‌دهد.

نکته: این ستون برای این امر قرار گرفته که اگر موردی برای مکان‌ها در نظر داشتید، به کارگردان اطلاع دهید. مثلاً ترتیب مکان‌ها با توجه به داستان، تا تمام پلان‌های مربوط به یک مکان همانجا ضبط گردند «جلوگیری از اصراف وقت».

| | | | | | | | |
|---------|---|---|---|---|---|---|------|
| زمان‌ها | ۱ | ۲ | ۳ | ۴ | ۵ | ۶ | نکته |
|---------|---|---|---|---|---|---|------|

در خصوص زمان نیز، همین منوان برقرار است، یعنی می‌توانید ده سال بعد، دوسال قبل یا بهار، زمستان، شب، روز، ظهر و.. را شماره‌گذاری کرده و در این بخش‌ها ذکر کنید، در قسمت نکته می‌توانید این را بنویسید که؛ کارگردان بداند تکنولوژی موجود در زمان و عصری که در آن فیلم می‌سازید، باید رعایت گردد.

○ شخصیت‌ها

اکثر فیلم‌ها، حتی مستندها نیز دارای شخصیت هستند، پیرمرد، جوان، مسافر، عقاب، درخت و... به هر موجود جاننداری که فعل و انفعالاتش بخشی از فیلم باشد شخصیت نام می‌گیرد، این درست است که درخت یا عقاب چندان به کارمان نمی‌آیند اما انسان‌ها را می‌بایست در این بخش وارد کرد:

| | | | | | | | |
|----------|---|---|---|---|---|---|------|
| شخصیت‌ها | ۱ | ۲ | ۳ | ۴ | ۵ | ۶ | نکته |
|----------|---|---|---|---|---|---|------|

در قاعده‌ی صحیح انتخاب شخصیت چیزی وجود دارد به نام تضاد؛ خوب و بد، زشت و زیبا، پیر و جوان، لوس و مغرور... رعایت این تضاد برای شخصیت‌سازی از اهمیت بالایی برخوردار است که نباید فراموش کنید.

بهترین مصداق را از کارتون باب اسفنجی می‌آوریم: خود باب لوس است، پارتیک موجود خنگی‌ست، اختاپوس مغرور است و خرچنگ نیز پول‌دوست. این شخصیت‌ها را نویسنده‌ی آن از «کتاب انجیل» آورده اما شما از قاعده صحیح «تضاد خودمان» استفاده کنید. پس از نوشتن نام هرکدام، ویژگی شخصیتی‌شان را نیز جلوی آن بنویسید، اگر از نرم‌افزار ورد استفاده می‌کنید نگران بهم خوردن جدول نباشید، زیرا این برنامه هوشمند است. پیشنهاد ما نیز استفاده از نرم‌افزار است زیرا کیفیت و سرعت کارتان را افزایش داده و در کنار آن توانایی تایپ کردن‌تان نیز قوی‌تر می‌شود. نکته دیگری که می‌بایست یادآور شویم؛ جذابیت و متفاوت بودن چهره‌های شخصیت‌هاست که فیلم را بیش از اندازه حرفه‌ای می‌کنند:



○ شروع، اوج و پایان

این سه پروسه به عنوان سه ستون اصلی فیلمنامه به شمار می‌روند که رعایت و نگارش هرکدام‌شان، معنای بهتری به فیلم می‌دهند. «این مصداق دقیقا یکی از تفاوت‌های هالیوود با سینمای ایران است»:

| | |
|-------|------------------|
| شروع | چگونه شروع شود؟ |
| اوج | در اوج چه باشد؟ |
| پایان | نتیجه فیلم چیست؟ |

حال شرح این سه ستون چه هستند؟

اگر واقعه‌ای را «همان ایده» به سه بخش تقسیم کنیم، به شروع، میانه و انتها خواهیم رسید. برای این که بتوانیم ایده‌ی تاثیرگذاری ارائه دهیم، لازم است بنشینیم و روی این سه قسمت به خوبی کار کنیم.

مصدق یک ایده خوب در شروع آرام، اوجی در میانه و نتیجه‌ای در انتها قرار دارد. وقتی این عمل صورت بگیرد، بیننده از نظر روانی ارضا شده و اثر را فیلمی تاثیرگذار می‌نامد، زیرا با شروعی آرام به اوج می‌رسد و در انتها فیلم را با یک نتیجه بدرود می‌گوید.

این سه قسمت ربط مستقیمی به نوع ایده شما دارد، اما سعی کنید قاعده‌ی آرام، اوج و نتیجه را در نظر بگیرید.

○ ارتباط

تنها عاملی که چاشنی خلاقانه را به فیلمنامه شما اضافه می‌کند، داشتن یک یا چند ارتباط در سه بخش فیلم است.

اجازه دهید این امر را با مثالی «که قبلاً عملی شده» توضیح دهیم:

فردی به دلیل خصومت شدید «در ابتدای فیلم» دختر بچه‌ی فردی را می‌دزدد تا برای انتقام «انتقام تنها امید زنده بودنش بود» از او استفاده کند «این دزدیدن را بیننده نمی‌بیند اما می‌داند دخترک گم شده»، پدرش چندسالی به دنبال او می‌گردد، بعد از همان چند سال که دختر بزرگ‌تر شد، «اواسط» او را بدون این که بفهمد با پدرش آشنا می‌کند و هر دو ندانسته یک رابطه جنسی برقرار می‌کنند، سپس پدر فرد را به روشی وارد یک مکان می‌کند و دخترش را به او معرفی می‌کند

«بیننده تازه داستان را می‌فهمد». سپس فرد داستان انتقام را تعریف کرده و خودش را می‌کشد، پدر دختر نیز به همین شکل زندگی خود را پایان می‌دهد «نتیجه».

مثالی دیگر «در کتاب عملی شده»:

فردی برای مسافرت به کشورهای اطراف رفته و با یک زوج آشنا می‌شود. در سفر دومش در یک حراجی دفتر خاطرات آن زوج را اتفاقاً بدون این‌که بداند خریداری کرده و درگیر ماجراهای آن‌ها می‌شود...

آن چیزی که در این دو مثال می‌توان دید، ارتباط‌های تنگاتنگی بین بخش‌های ماجرا بود، زمانی که شما این ارتباطات را درون فیلمنامه وارد کنید، اثر شما ناخواسته حرفه‌ای می‌شود:

| | | | |
|--------|-------|-------|--------|
| ارتباط | ابتدا | میانه | انتهای |
|--------|-------|-------|--------|

برای این امر، ابتدا چند فعل جذاب را مثل؛ خواب دیدن، دزدیدن، قتل، سفر و.. از ایده استخراج کرده و در شروع وارد کنید، سپس آنها را به میانه یا انتها ربط دهید. در نظر داشته باشید لحاظ کردن ارتباط نباید برای شما این مجوز را صادر کند که از اعمال نتیجه صرف نظر کنید، بلکه یک چاشنی محسوب می‌شود. به همین سبب این جدول بعد از «سه بخش» قرار گرفته است.

○ سکانس‌ها

سکانس به معنای ابتدا تا انتهای یک داستان است:

| | | | | | | |
|----------|---|---|---|---|---|---|
| سکانس‌ها | ۱ | ۲ | ۳ | ۴ | ۵ | ۶ |
|----------|---|---|---|---|---|---|

اگر ایده شما مشتکل از چند داستان کوچک بود، می‌توانید هر داستان را در یک سکانس مجزا استفاده کنید اما اگر ایده شما شامل یک داستان کلی است، سه سکانس؛ شروع، اوج و نتیجه را اگر در نظر بگیرید کافی‌ست. اعمال این کار نظم و قاعده بهتری به کارتان می‌دهد اما یک موضوع الزامی نیست.

○ فیلتر

هر ویدئو متشکل از یک صوت چند بخشی است و هر بخش صوت می‌تواند شامل یک فیلتر باشد «یکی دیگر از تفاوت‌های سینمای اینجا و آن‌جا»:

| حالات صوت | فیلتر |
|-----------|-------|
|-----------|-------|

در این بخش می‌توانید چند نوع فیلتر پرکاربردِ مختلف برای اصوات مثل: بم شدن، تکرار، سه بعدی شدن «چرخش بین چپ و راست»، صامت، بلند، آرام، سریع، کند، تلفنی، ربات و... وارد کنید تا هنگام نوشتن کارتان راحت‌تر باشد و فقط شماره آن را بنویسید. در نظر داشته باشید، چه در صدا و چه در مواردی که گفتیم، ژانر فیلم هم لازم است در نظر گرفته شود برای مثال در یک فیلم اکشن صدای سه بعدی یک موضوع الزامی برای جذاب‌تر کردن آن است، حال به افکت‌ها برسیم بیشتر توضیح خواهیم داد، اما همین نکات جزئی و ریز بیشتر از چیزی که فکر می‌کنید به چشم می‌آید اگر نه فرق خاصی در امکانات کمپانی‌های سازنده فیلم نیست.

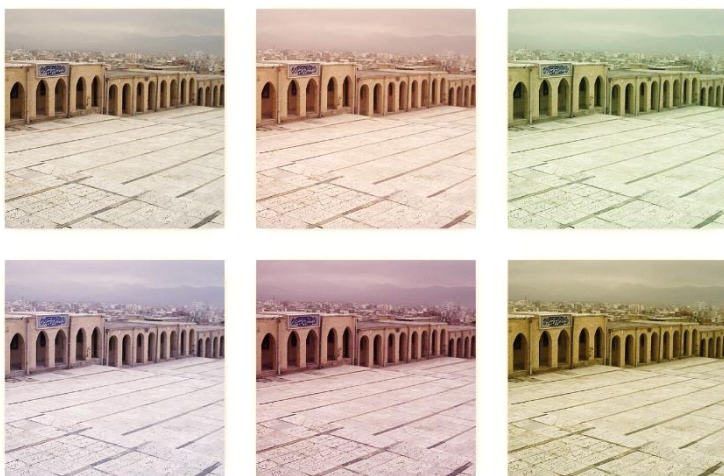
همین تبدیل صدا به صدای سه بعدی کاری است که یک تدوینگر صوت، برای یک فیلم یک ساعته می‌تواند با صرف یک روز کاری انجام دهد.

○ افکت

افکت ویدئویی برای قوی‌تر کردن حس انتقالی خیلی موثر است.

در این خصوص نیز می‌توانید همانند صوت، چند افکت از پیش تعیین شده را وارد کنید یا همین ستون را به سه قسمت «شروع، اوج و نتیجه» تبدیل کرده و برای هر بخش یک افکت خاصی در نظر بگیرید. «بازهم یکی دیگر از تفاوت‌های سینمای اینجا و آن‌جا»:
پیشنهاد ما ولی، این است که به تعداد سکانس‌های فیلمنامه و نوع مکان‌شان «کویری، دریا و...»، سعی کنید level خاصی را در نظر بگیرید.

به تصویر روبه‌رو نگاه کنید:



این افکت «لول» ها؛ هم در نرم‌افزار تدوین وجود دارند و هم نرم‌افزار ویرایش عکس، با تسلط بر این آپشن می‌توانید انتخاب افکت برای صحنه‌ها را راحت‌تر کنید، تصویر جلو فقط پنج رنگ اصلی افکت را نشان می‌دهد که

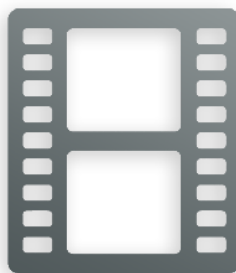
می‌توانید با تلفیق‌شان و تنظیم شدت هر بخش، یک جلوه زیبا بسازید.

حال اگر می‌خواهید کارتان راحت‌تر شود، یک رنگ را در نظر بگیرید و شدت آن را در تصویر تعیین کنید، برای مثل: آبی ۱۰٪، قرمز ۵٪، شدت همه‌ی رنگ‌ها ۹۰٪، این ویژگی‌ها را تدوینگر به خوبی می‌فهمد اما عالی می‌شود اگر

خودتان نیز تدوین را فرا گرفته و به تدوین پردازید:

دوره تخصصی تدوین

برترین دوره آموزشی تدوین در ایران! به همراه
پیش‌نمایش.
این دوره را از دست ندهید.



خرید

نکته دیگر در ساخت افکت، جای‌گزینی رنگ است؛ به عنوان مثال، اگر به مشکی تصویر ۱۰٪ آبی



اضافه گردد آن تصویر سرد خواهد شد «تم زمستانی»، یا به کل، به رنگ‌های شدید قرمز، آبی و سبز مقداری خاکستری اضافه شود «خاکستری یعنی بدون رنگ» آن ویدئو شبیه به فیلم‌های اکشن یا ورزشی UFC می‌شود. این جای‌گزینی رنگ را می‌توانید بنویسید، اگر هم از دوره بالا

استفاده کنید، به راحتی توانایی ساخت و ذخیره افکت را فرا خواهید گرفت تا بتوانید آن‌ها را برای تدوین‌گر در کنار فایل ضمیمه کنید.

○ ترنزشن‌ها

این مورد در خصوص موزیک ویدئوها کاربر بیشتری دارد:

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|-----------|
| ۶ | ۵ | ۴ | ۳ | ۲ | ۱ | ترنزشن‌ها |
|---|---|---|---|---|---|-----------|

ترنزشین همان جابه‌جایی بین پلان‌ها یا صحنه‌های کوچک فیلم است، برای مثل دوربین چند ثانیه روی یک فرد است و سپس چند ثانیه دیگر روی اتوموبیل، بین جابه‌جا شدن این دو صحنه لازم است حرکت خاصی صورت بگیرد تا مخاطب لذت بیشتری از دیدن فیلم ببرد که ترنزشین نام دارد.

برای ایجاد ترنزشین می‌توانید این‌گونه بنویسید:

چپ به راست، چرخش، محو شدن، تاریک شدن، زوم، روشن شدن، لرزش، تار شدن و.... همه‌ی این موارد را تدوین‌گران به‌راحتی درک می‌کنند، حتی می‌توانید ترنزشین‌های خلاقانه نیز در ذهن خود بسازید برای مثال یک شخص از صحنه عبور می‌کند و از پشت سر او صحنه جدید حرکت کند، یا دوربین روی جسم زوم کرده و در صحنه جدید از زوم خارج شود. همه‌ی این‌ها ترنزشین نام دارند که گزینش‌شان بر عهده نویسنده نیست، اما شما حرفه‌ای باشید...

تا اینجا، احتمالاً متوجه شدید چقدر پی‌رنگ اهمیت دارد! فیلمنامه بدون پی‌رنگ مثل خانه بدون ستون است.

شما می‌توانید بسته به ایده‌ای که در ذهن‌تان می‌آید، جدول پی‌رنگ را برای استفاده شخصی ویرایش کرده و بخش جدیدی مثلاً اگر فیلمنامه‌ای برای فیلم ۵ بُعدی می‌نویسید، مواردی مثل؛ حسگرهای جدید برای ضبط را در آن وارد کنید.

○ قالب‌بندی

| | | | | |
|---------|--|-------------|-------|----------|
| افکت | | توصیف | ۱ | سکانس |
| فیلتر | | دیزاین صحنه | ۱ | مکان |
| ترنزیشن | | | ۱ | زمان |
| | | حالات | ۱،۲،۴ | شخصیت‌ها |
| | | شخصیت‌ها | ۱ | پلان |

بسیار خوب، رسیدیم به بخش اصلی آموزش، اگر خسته شده‌اید، قبل از خواندن ادامه‌ی دوره استراحت کنید زیرا قصد داریم مباحث مهمی را بررسی کنیم که ذهنی هوشیار می‌طلبند. قالب‌بندی به معنای همان صفحه‌ای است که فیلمنامه خود را در آن می‌نویسیم، این صفحه لازم است سازمان یافته بوده و از بخش‌های ترتیب‌بندی شده‌ای تشکیل شود تا دست نویسندگان برای مانور دادن باز شده و در وقت او صرفه‌جویی گردد. این فایل به همراه پی‌رنگ، کنار آموزش ضمیمه شده است که «قالب» نام دارد، لطفاً به آن نگاهی بی‌اندازید.

شرح این ستون‌ها و سطرها را در ادامه خواهیم خواند. اما به یاد داشته باشید این جدول با پی‌رنگ فرق دارد، زیرا قرار است برای هر پلان استفاده گردد. شما می‌توانید آن را در «Header» یا بهتر بگوییم؛ سربرگ یکی از صفحات جای‌گذاری کنید تا اتوماتیک برای تمام صفحات ایجاد گردد.

○ سکانس

این بخش یادآوری می‌کند که در حال نوشتن کدام سکانس از فیلم هستید.

○ مکان

جایی که این پلان ضبط می‌شود به شماره‌ی مکان جدول پی‌رنگ ارجاع داده می‌شود.

○ زمان

زمان مورد نظر را با شماره موجود در پیرنگ ذکر کنید.

○ شخصیت‌ها

شماره شخصیت‌ها را بنویسید.

○ پلان

شماره پلان مورد نظر در این سکانس چند است؟ اگر به ترتیب بنویسید درک هر پلان راحت‌تر است.

○ توصیف دیزاین صحنه

برای مثال: مکان ۱ «ساختمان بوده»؛ جلوی درب ورودی لاستیکی می‌سوزد و چند جنازه بر روی زمین افتاده و جان می‌دهند، هوا با توجه به زمان ابری است و...
حتی می‌توانید وضعیت آب‌وهوا را هم در پیرنگ اضافه کنید تا نوشتن‌تان سریع‌تر شود.

○ حالات شخصیت‌ها

در ابتدای پلان، شخصیت‌ها در چه پوزیشن و لباس‌هایی باشند؟ برای مثال: طبق پلان ۴۴ شخصیت ۲ در حال سوت زدن و تمیز کردن اسلحه خود است.
نکته: این اسلحه‌ها و اجزای مورد نیاز را که مربوط به شخصیت‌ها هستند، می‌بایست در بخش شخصیت وارد شوند. اگر نقاشی‌تان خوب است، حتی می‌توانید اشکال‌شان را در پیرنگ وارد کنید.

○ افکت، فیلتر و ترنزشن

این موارد را برای هر پلان، مجزا شماره‌گذاری کنید اما در خصوص ترنزشن بایستی بدانید تنوع در آن باعث ضعیف شدن فیلم می‌شود، به همین سبب یک نوع مدرن و خلاقانه در ذهن بسازید و از همان مرتب استفاده کنید.

○ نکات اضافه

این بخش در جدول وجود ندارد اما می‌توانید برایش بخشی در نظر بگیرید. برای مثال اسکیس‌های



نویسنده، چون هر قدر هم که توصیف داشته باشید، باز هم هیچ چیز نمی‌تواند مثل اسکیس جزئیات صحنه را بیان کند، به همین

سبب برای این موارد حتما جایی در نظر بگیرید به ویژه اگر فیلم‌های به روز می‌نویسید که نیاز به جلوه‌های ویژه دارند.

نکته دیگری که باید بدانید، رنگ‌دهی به هر مکان است، برای مثال پلان‌های هر مکان را با رنگی مجزا ثبت کنید تا ضبطشان همه در همان مکان صورت بگیرد. قرمز؛ ساختمان، سبز؛ جنگل و...

○ نگارش

حال رسیدیم به بخش آخر و اساسی فیلمنامه نویسی. به جعبه زیر نگاه کنید:

پلان

جایگاه و حرکات دوربین، گفتگو، فعل و انفعات و نکات دیگر

در فایل قالب، صفحه دوم، بعد از مشاهده جدول سربرگ سه عدد از این جعبه‌ها می‌بینید که پلان را به سه بخش تقسیم کرده‌اند. این اجباری نیست که شما از صفحه سه ستونه استفاده کنید اما پیشنهاد ما این است؛ برای نظم بهتر و بدست آوردن بینش صحیح از آن استفاده کنید. شما در هر جعبه لازم است زمان میانگین هر بخش را بنویسید مثلاً، سه ثانیه و سپس حرکت دوربین را از جعبه اول تا جعبه آخر به ترتیب توصیف کنید. مثلاً در آغاز پلان؛ دوربین در حالت «بعداً می‌گوییم» است که فریدون نزدیک در می‌شود. ۲ ثانیه میانه پلان: دوربین به سمت چپ می‌رود و آرام زوم می‌کند، فریدون به چشمی در نگاه کرده و در می‌زند ۴ ثانیه

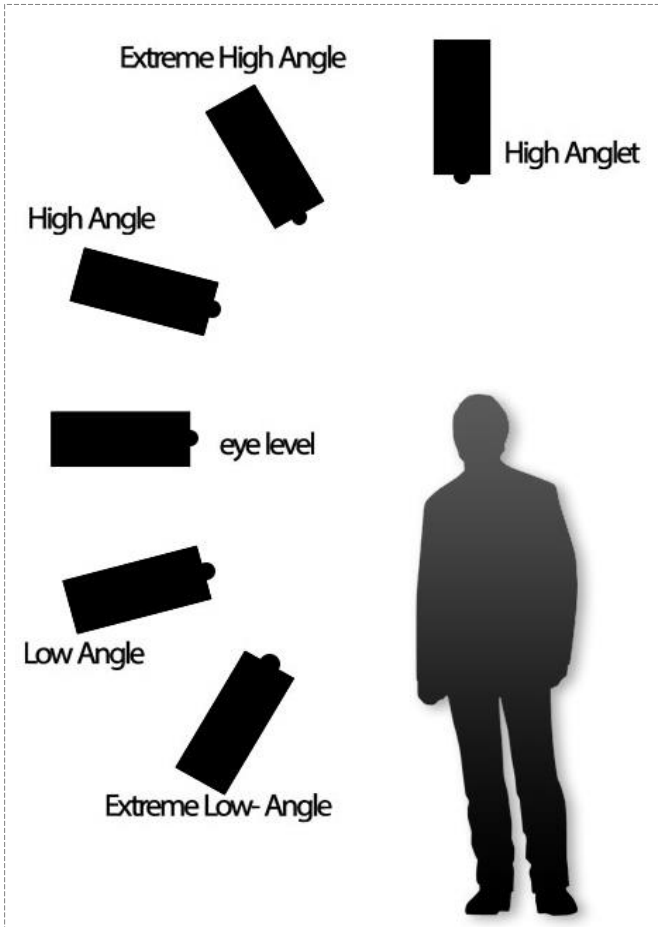
بخش آخر: دوربین به زوم ۵۰٪ رسیده که از پشت چشمی گلوگه‌ای شلیک شده و مغز او از پشت سرش به بیرون می‌پاشد ۲ ثانیه.

«گفتیم فریدون تا اشتباهاً اسمی همه‌گانی انتخاب نشود و حس بدی نگیرید»

این یک قاعده مناسب برای پلان است، حال اگر افکت‌ها و جلوه‌های ویژه به میان بی‌آیند فیلم جذابیت بهتری پیدا می‌کند.

در اینجا توضیحی بدهیم در خصوص گریز زدن؛ مثلاً یک پلان سریعاً بیرون ساختمان را نشان می‌دهد که چند رهگذر تعجب کرده‌اند، این گریز را در نظر داشته باشید.

در بخش‌های سه قسمتهی پلان، هیچ‌گاه ضبط قطع نمی‌شود، بلکه در بین هر پلانِ جداگانه، دوربین قطع می‌شود که بین آن ترنزشین قرار می‌گیرد.



حالات دوربین به این شکل خلاصه می‌شوند:

دیالوگ‌ها را این‌گونه بنویسید:

فریدون- آهای «حالات فریدون هنگام گفتن این سخن»

مسافر- زهرِ مار «حالات مسافر هنگام گفتن این سخن»

جهت حرفه‌ای نوشتن پوزیشن‌ها حتماً یک کتاب زبان بدن را به خوبی بخوانید.

گریز زدن در بین پلان‌ها را هرگز فراموش نکنید، «بهترین مثال درفیلم‌های ایران قدیم» این بدان معناست که مدام داستان را پشت سرهم پیش نبرید، بین هر پلان صحنه‌های دیگر را

روایت کنید یا نظر چند رهگذر را در خصوص انفعالات یک پلان نشان دهید. این زمانی مهم می‌شود که درحال نوشتن یک پلان همه‌گانی نیستید و ممکن است یکی خوشش نیاید از این صحنه، اینجا گریزی بزنید به یک رهگذر که اتفاقات همان پلان را انتقاد می‌کند؛ اینجا آن یکی که خوشش نیامد کم خوش می‌آید.

حال اگر به قاعده‌ی آن آشنایی یافتید، آماده شوید برای آموزش؛ هنر نویسندگیِ خلاق.

○ توصیف و حس‌آمیزی

هر انسان، پنج حواس علمی ثابت شده دارد که دو عدد از آن‌ها را می‌تواند به فیلم‌های رایج امروزه اختصاص بدهد «چشم و گوش»، دستگاه‌های امروزه برای کار بر روی این دو مورد دوربین و میکروفون هستند که انفعالات را در یک فایل ذخیره می‌کنند.

ما در فیلمنامه‌نویسی «توصیف و حس‌آمیزی» قصد داریم بیابیم و این دو اصل را بشکافیم تا بتوانیم فیلمنامه‌ی خوبی ارائه دهیم، این‌ها مواردی هستند که در دانشگاه‌ها هم یافت نمی‌شوند. توصیف از وصف کردن می‌آید و به معنای نشان دادن چیزی است که ارزش دیدن را دارد. به همین سبب بیشتر از هر چیزی سعی کنید مکان‌هایی را در فیلم خود مدنظر قرار دهید که کمتر در معرض دید هستند، زیرا هر چیزی که تجربه نشده باشد ارزش دیدن دارد نه چیز معمولی، این صحبت مصادیق فراوانی دارد از جمله؛ فیلم جومانجی، فیلم اونجرز، جنگ ستارگان و... همچنین این توصیف در زمان هم خیلی اهمیت دارد، زمان‌های گذشته و آینده بهترین موارد هستند که مصادیق‌شان را می‌توان در فیلم‌های زیادی به‌خصوص ژانر علمی‌تخیلی به وفور مشاهده کرد. این مثال‌ها را به دلیل درک بهتر می‌آوریم تا بتوانید راحت‌تر این قاعده را فرا بگیرید.

در توصیف صدای سه بعدی را فراموش نکنید، زیرا یک فعل را بهتر به مخاطب القا می‌کند، صدا در اصل با یک میکروفون ضبط می‌شود اما تدوین‌گر صوتی می‌تواند با صرف کمی وقت آن را اجرا کند، اگر خودتان می‌خواهید آن را یاد بگیرید، از دوره شگفت‌انگیز زیر دیدن فرمایید:

ساخت و ویرایش صوت

حرفه‌ای‌ترین دوره کار با صوت در ایران! به همراه پیش‌نمایش.
این دوره را از دست ندهید.



درخصوص تصویر اما چون دوربین‌های سه‌بعدی کمتر مورد استفاده قرار می‌گیرند، نمی‌توان خیلی برای ضبط مانور داد، اما می‌شود جلوه‌های ویژه‌ی سه‌بعدی

درون آن لحاظ کرد، برای مثال شلیک گلوله، پاشیده شدن خون و.. این موارد را می‌توان از اینترنت دانلود کرد که به راحتی در تدوین قابل استفاده هستند.

خرید

حس آمیزی اما؛ به معنای تلفیق حواس انسان است. از آنجایی که آدمی با دو حس چشم و گوش به فیلم نگاه می‌کند، می‌بایست با دقت بیشتری این اصل را پیاده‌سازی کنیم که ربط مستقیمی به فعل و انفعالات دارند؛ بوی شیرین، لبخند تلخ، نور سرد و... به این‌ها می‌گوییم؛ حس آمیزی.

برای وارد کردن‌شان لازم است صحنه‌ها را به خوبی در ذهن خود تصور کنید تا این موارد را بتوانید به درستی وارد فیلمنامه کنید، مثلاً؛ قاتل از کابین قطار خودش را بیرون می‌اندازد، به ماه می‌نگرد و خودش را به معنای سرما بغل می‌کند. این یک حس آمیزی است.

○ دیالوگ و مونولوگ

گفتگو به دو صورت انجام می‌شود؛ صحبت با شخص «دیالوگ» و صحبت با خود «مونولوگ». نمی‌توان روشی برای استفاده از هر دوی‌شان داد اما بهتر است گاهی مونولوگ‌های خوب و گاهی هم دیالوگ‌های جالب وارد کرد.

دیالوگ‌هایی مثل: سلام خوبی؟ سلام فریدون! خوبی فریدون؟ یا این موضوعات پیش پا افتاده را بریزید دور! این چیزها را همه هر روز می‌شنوند و اصلاً جذابیت ندارند. اگر به فیلم‌های خوب ایرانی مثل: ابد و یک روز، متری شیشونیم و.. این‌ها بنگرید، اصلاً «سلام خوبی‌ای» در آن‌ها نمی‌بینید، اکثراً حرف‌هایی می‌شنوید که جذاب و جالبند.

به همین سبب سعی کنید جملات ناب زیادی بخوانید، دیالوگ‌های خوب را بررسی کنید و با آدم‌های عجیب کمی مکالمه کنید تا بتوانید ایده بگیرید! توصیه می‌کنیم تحت تاثیرشان قرار نگیرید اما وادارشان کنید حرف بزنند!

توصیه دیگرمان خواندن نظرات افراد در کامنت‌های سایت‌ها است، اغلب افراد پشت تلفن که باشند می‌توانند حرف‌های جالبی در خصوص یک اپلیکیشن و یا مطلب «به خصوص اجتماعی» بزنند، از بهترین‌شان اسکرین‌شات بگیرید و در آرشیوی به نام «گفتگو» وارد کنید تا هر زمان که ایده نداشتید، از آن‌ها استفاده کنید.

○ تاثیرگذاری

رسیدیم به فاکتور دیگری که به فیلمنامه ما جذابیت بیشتری می‌دهد. با یک مثال شروع کنیم؛ آن صحنه از فیلم متری شیشونیم را دیده‌اید که نوید محمد زاده را به درب ورودی می‌بندند و بعد از رفتن‌شان به زیرزمین، انفجار صورت می‌گیرد؟ او فرصت فرار داشت اما دستش به انبر آهن‌بر نمی‌رسید از طرفی به برادرش گفته بود برو و حال دوباره صدایش می‌زد تا برگردد!

این صحنه را اگر به عینه ببینید شاید خیلی تحت تاثیر قرار بگیرید. به وارد کردن این رفتارها در فیلم، تاثیرگذاری می‌گویم که استفاده‌ی یکی دو عدد از آن‌ها عالی است، اما بیش از ۴ عدد دیگر مزه‌ی فیلم را از بین می‌برد. برای ایده گرفتن سعی کنید داستان خیالی بسازید، در خاطرات‌تان به دنبال این اتفاقات باشید یا به خیابان‌های شهر رفته و انفعالات‌شان را بررسی کنید. صحبت با افراد پیر اما، یکی از بهترین گزینه‌هاست زیرا آن‌ها چیزهای بیشتری دیده‌اند که دل‌شان می‌خواهد با یکی بنشینند و حرف بزنند! جای‌شان در پارک‌ها یا کافه‌های شهر است، نزدیک‌شان شوید و یک نخ سیگار تعارف کنید، نصیحت‌شان که شروع شد وادارشان کنید خاطره بگویند! به همین سادگی.

○ علائم

آخرین مرحله از قبل نگارش فیلمنامه، رعایت علائم نگارشی است. به موارد زیر توجه کنید تا اگر آشنایی کاملی از آن‌ها ندارید، طرز کارشان را بشناسید:

○ یک نقطه (.)

نشانه ختم کلام و پایان یک جمله را نشان می‌دهد چون؛ جملات با استفاده از نقطه از یک‌دیگر متمایز می‌شوند.

نقطه بعد از حروفی که نشانه اختصاری نام‌هاست هم به کار می‌رود، مانند؛ ام.جی.کی.

○ فاصله یا ویرگول (،)

گاهی برای معنای بیشتر متن، نیاز به مکث کوتاهی داریم که در این حالت از ویرگول استفاده می‌کنیم.

○ ویرگول با نقطه (؛)

این نشانه؛ هم دارای درنگ و مکث است و هم نشان دهنده معنی بیشتر بعد از این علامت است.

○ دو نقطه (:)

این نشانه برای توضیح بیشتر مطالب به کار می‌رود و مکثی بلندتر از نقطه است که به صورت دو نقطه عمود بر هم استفاده می‌شود. بعد از گفت‌ها یا می‌گویند‌ها نیز می‌توان آن را گذاشت.

○ سه نقطه (...)

زمانی که بخواهیم از نام بردن موارد بیشتر صرف نظر کنیم از سه نقطه استفاده می‌کنیم.

○ چند نقطه (.....)

چند نقطه نشانه سانسور یک یا چند جمله است.

○ خط تیره بلند (-)

خط تیره بلند برای قطع مطلب و قید جمله مرتبط به کار می‌رود. برای بعد از نام فرد نیز قابل استفاده است.

○ دو کمان یا گریزنا ()

برای جدا کردن بعضی از جملات یا کلمات و یا توضیح جمله‌ای که خارج از بحث متن است، از این نشانه استفاده می‌کنیم.

○ دو نبش، قلاب، افزوده نما []

این علامت نشانه توضیح مترجم است. برای فهم بهترِ متن‌های اقتباسی و ترجمه شده.

○ دو سرکج « »

نشانه نقل قول یا حرفی متمم از نویسنده است.

○ علامت سوال (?)

این علامت در پایان جمله‌های پرسشی می‌آید.

○ یک ستاره (*)

برای ارجاع به رفرنس یا منبع متن استفاده می‌شود یا برای بیان معنی آن در انتهای صفحه.

○ دو ستاره (**)

این نشانه در کنار کلماتی قرار می‌گیرد که نویسنده در صفحات پیشین آن را در پاورقی متن توضیح داده است. با درج این نشانه، خواننده متوجه می‌شود که مطلب مورد نظر در صفحات پیشین توضیح داده شده است.

○ نیم‌فاصله

نیم‌فاصله قابل دیدن نیست اما کلمات را اصولی می‌کند تا بخش‌هایشان به هم نچسبند؛ در کلماتی که به «می» شروع می‌شوند، بعد از «می» می‌آید. مثل؛ می‌شود، می‌کنم. در کلماتی که با «ها» تمام می‌شوند و قبل از ها؛ آن‌ها، گل‌ها. در کلماتی که با «اند» یا «ای» تمام می‌شوند

که قبل از آن‌ها می‌آید مثل؛ آمده‌اند آمده‌ای. در حقیقت کلمات را جدا می‌کند اما فاصله‌ای دیده نمی‌شود.

○ واژه‌گزینی

موضوعات این بخش و ادامه‌ی آن، برای مراحل بعد از نگارش است. نوعی ویراستاری شخصی به حساب می‌آید که فیلمنامه‌نویس برای بهتر کردن وضعیت سناریوی خود انجام می‌دهد.

در واژه‌گزینی، شما جملات و اسامی را بررسی می‌کنید تا بتوانید جایگزین بهتری برای‌شان بیابید. سعی کنید در این مرحله ژانر فیلم را مدنظر قرار دهید، برای مثال؛ در یک فیلم علمی تخیلی اسم فریدون به‌راستی قابل درک نیست!

این اصل شامل یک قاعده عالی‌ست که بستگی شدیدی به **بینش شما** از اسم افراد دارد، در روابط اکثر ما، آن‌هایی که اسم‌شان پوریا بود اهل پرورش اندام بودند، آن‌هایی که اسم‌شان محمد بود شوخ‌طبعی داشتند، جوادها اغلب با معرفت بودند، مریم‌ها مهربان بودند، شبنم‌ها جذابیت داشتند و... به همین سبب می‌گوییم؛ این بینش مربوط به شناخت شما از انسان‌ها است. هر انسان شبیه به اسم خود می‌شود و قبل‌ها کتاب‌های دست‌نوشته‌ای در این خصوص صحبت‌هایی هم داشته‌اند.

از این موارد که بگذریم، در ویرایش جملات بهتر است آن‌ها را بلند بخوانید و ببینید آیا معنی درستی می‌دهند؟ لحن آن چگونه باشند بهتر است؟ سپس بهترین مورد را گزینش کرده و وارد کنید.

این تمام ماجرا نیست اما، بهتر است پس از همه‌ی این کارها فیلمنامه را یک دور مرور کنید و ببینید از نظر خودتان چگونه است؟ اگر یک نانوا آن فیلم را ببیند چه؟ قصاب؟ دانشمند؟ و... میزگردی در ذهن خود بسازید و سپس از این شخصیت‌های خیالی را در نظر بگیرید که در خصوص فیلمنامه شما نظر می‌دهند، انتقادها را بنویسید و حتماً بدان‌ها جامه عمل بپوشانید.

از مطالعه شما سپاس‌گزاریم و بابت اطلاعات جدید تبریک می‌گوییم.
شما می‌توانید برای افزایش سطح کاری خود، محصولات دیگر تیم ما را مشاهده و خریداری
نمایید:



ما در تیم نویسندگی؛ می‌کوشیم تا تخصصی‌ترین محصولات را برای افزایش
سطح هنری علاقه‌مندان ارائه دهیم.

از این رو اولین رسانه‌ای هستیم که در این حوزه قدم نهاده و در حال فعالیت
متمرکز است، می‌توانید با خرید دوره‌های آکادمی ما، بهترین آموزش‌ها را در
کم‌ترین زمان ممکن طی کرده و شروع به فعالیت کنید:

فروشگاه

در صورت وجود هرگونه ابهام در خصوص این دوره، پیشنهاد، انتقاد و ایده، می‌توانید از روش‌های
زیر با ما در ارتباط باشید:



0991 993 7423



mehrdadjeyrani.ir



mehrware@gmail.com



@writingteam



mehrdadjeyrani

nevisandegiha.blog.ir

