



فیلمنامه شخصیت دیگری وجود داشته باشد که دیدگاهش عکس دیدگاه شخصیت اصلی است، نتیجه آن برخورداری صحنه از کشمکش قوی و پایدار است. و همه کاری که ما باید انجام دهیم، همین است؛ تقویت کشمکش در بافتی احساسی و فیزیکی.

کلمه‌مانتین مثال خوبی است که پیچیدگی‌های چند بعدی کشمکش را نمایان می‌کند. رمان چارلز فریزبر که منبع اقتباس آنتونی مینگلا بوده، درباره جنگ‌های انفصال آمریکاست؛ دوره‌ای خشن و خونین که آدم‌ها را از طریق دسته‌بندی‌های سیاسی و جغرافیایی از هم جدا می‌کرد. تمرکز داستان روی سه شخصیت است. اینمن (جود لا) نجار است و مردی است با استعداد در چند زمینه مختلف. آدا (نیکول کیدمن) زن جوانی است که بزرگ شده تا یک زن باوقار جنوبی باشد. پدرش کشیش بوده. او می‌تواند بخواند، بنویسد و پیانو بزند. آدا کدبانویی کامل است. روبی (رنه زل وگر) مسافری است آبدیده که با آمدنش باعث می‌شود آدا چیزهایی را یاد بگیرد. او به آدا استقامت و خود اکتایی را یاد می‌دهد و همین طور دنیایی را به آدا نشان می‌دهد که او بیشتر آن را نمی‌شناخته و حتی به خواب هم ندیده. این سه زندگی که ریشه در جنگ دارد، یاد می‌گیرند به هم وابسته‌اند و نجات معنوی و مادی‌شان در گرو یکدیگر است.

و بعد، آنجا کلمه‌مانتین است؛ شهری کوچک در پای کوه‌های بلوربج در کارولینای شمالی. این منطقه زمان و مکانی را به ما نشان می‌دهد و همین طور روشی از زندگی که خیلی وقت است گم شده. کلمه‌مانتین درست مثل چراغ دریایی از جنس عشق است؛ جایی است رخنه کرده در قلب آدمی. فیلمنامه **کلمه‌مانتین** تماماً بر کشمکش استوار است و بر یک موقعیت نمایشی بنا شده. این داستان از کشمکش بین ایالت‌هایی در آمریکا حاصل می‌شود که روش‌های زندگی‌شان با هم فرق دارد. تفاوت اصولاً و همیشه منجر به کشمکش می‌شود. داستان در فلاشبک شروع می‌شود. سربازان شمالی نقبی به اردوگاه سربازان جنوبی زده و در آنجا مواد منفجره کار می‌گذارند. با اینمن در حالی آشنا می‌شویم که او دارد برای چندمین بار یکی از بی‌شمار نامه‌هایی را که آدا برایش فرستاده، می‌خواند. آدا در این نامه امیدها و آرزوهایش را با اینمن شریک کرده. صدای خارج از قاب آدا را می‌شنویم. همین صحنه نشانگر تضاد اینمن و اردوگاه جنوبی‌هاست که به شکلی تصویری عیان می‌شود. در حالی که حرف‌های آدا را می‌شنویم، می‌بینیم که سربازان شمالی فیوز را روشن می‌کنند و بعد جهنمی برپا می‌شود.

در میانه این جنون و آشفتگی، ما به دو سال قبل فلاشبک می‌زنیم. به کلمه‌مانتین می‌رویم و به خاطر اینمن از آشنایی‌اش با آدا نگاه می‌کنیم. تضاد نیروها با هم، در داستان ایجاد کشمکش می‌کند. شمالی‌ها علیه جنوبی‌ها، درستی علیه نادرستی، جمع علیه فرد و غیره. اینمن که در جنگ بعدی، زخمی شده، به حرف‌های آدا گوش می‌دهد: «برگرد عشق من.» او تصمیم می‌گیرد ارتش جنوبی‌ها را ترک کند و از این جنگ دیوانه رها شود. او می‌خواهد به خانه برگردد و نزد زنی برود که دوستش دارد. و اینجاست که نیاز دراماتیک

کتاب دستور کار فیلمنامه‌نویسان

کشمکش و دایره وجود

(بخش دهم)

سیدفیلد

مترجم: حمید گرشاسبی

تنها چیزی که مهم است، داستان است. داستان از کشمکش بین شخصیت‌ها ناشی می‌شود. برای رسیدن به داستان باید از نیازها و انگیزه‌های شخصیت‌ها شروع کنید و آنها را با هم درگیر سازید. آن وقت است که آنها داستان را برای شما خلق می‌کنند. فرانک پیرسون، فیلمنامه‌نویس بعد از ظهر سگی و لوک خوش دست

وقتی به نوشتن فیلمنامه مشغولید، اساسی‌ترین چیزی که باید در ذهنتان خانه کند، این است که کشمکش یعنی همه درام. به نظر می‌رسد که خیلی از نویسندگان چنین چیزی را فراموش می‌کنند. اگر قصد وجودی یک صحنه در یک فیلمنامه حرکت توأمان داستان و عیان ساختن شخصیت‌ها باشد، گاه پیش می‌آید که نویسنده احساس می‌کند داستان گویی، یعنی این که شخصیت‌ها را بدون تمرکز بر کشمکش از خلال یک کنش عبور دهی؛ درست مثل حرکت مهره شطرنج.

چرا در نوشتن فیلمنامه، کشمکش تا به این اندازه مهم است؟ برای این که کشمکش، تنش، ریتم و تعلیق ایجاد می‌کند و خواننده یا بیننده را روی لبه صندلی‌هایشان نگه می‌دارد. یک فیلم بزرگ‌تر از زندگی است. اگر قصد دارید فیلمنامه‌ای بنویسید که از حکمی مشخص با دنیا حرف می‌زند، باید خواننده‌تان را با خود درگیر کنید. خوب این یعنی کشمکش را باید تقویت کنید. کلمه کشمکش به این معناست: «در تضاد با چیزی.» کشمکش معمولاً این طور تعریف می‌شود: «خلق نیروی متخاصم بین شخصیت‌ها و ایجاد کنشی که پیرنگ را شکل می‌دهد و آن را به حرکت وامی‌دارد.» شما اگر شخصیتی قوی داشته باشید که نیاز دراماتیک او به خوبی تعریف شده، پس می‌توانید موانعی بر سر راه آن نیاز خلق کنید. آن وقت داستان تبدیل می‌شود به پیروزی شخصیت شما در برابر آن موانع و از سر گذراندن آنها یکی پس از دیگری و رسیدن به آن نیاز دراماتیک. اگر شخصیت شما یک دیدگاه مشخص و قوی داشته باشد و همین طور در

اینمن شکل می‌گیرد. نیاز او بازگشت به کلد مانتین است. مثل اودیسه هومر، سفر اینمن داستان مردی است که آرزویش بازگشت به خانه است. از خلال این سفر است که او با موانع بسیاری بر سر راهش مواجه می‌شود. داستان او تبدیل می‌شود به آزمایشی بزرگ برای محک شجاعت، غرور، عشق و وفاداری‌اش. او باید از قوای دشمن فرار کند و خودش را پنهان کند و هم‌زمان باید حواسش باشد که به دست شکارچیان جنوبی نیز گرفتار نشود. او در سفرش به کلد مانتین باید خستگی و گرسنگی را تاب بیاورد و با ترس‌ها و تردیدهایش روبه‌رو شود. در این سفر که چیزی حدود ۳۰۰ مایل راه است، باید پای پیاده باشد و گاه ممکن است که از مناطق صعب‌العبور رد شود. این سفری شگفت‌انگیز است. هر قدمی که او به سمت کلد مانتین برمی‌دارد، خود تبدیل به یک کشمکش می‌شود؛ تجربه‌ای برای رودررویی و پیروزی.

سفر، تماتیکی جهانی دارد و در همه جوامع انسانی بیانی یکسان دارد. این بیان، بیانی اسطوره‌ای است که زبان، فرهنگ، رنگ و مکان بر آن تأثیری نمی‌گذارد. در راه زندگی، یعنی از مرگ تا تولد، همه ما روشی یکسان داریم و کارمان این است که «تصمیم بگیریم در فرصتی که در اختیار ما گذاشته شده، چه کاری را انجام دهیم.» این چیزی است که گندالف در فیلم **ارباب حلقه‌ها: رفاقت حلقه می‌زند**.

تم جهانی سفر در فیلم **رژه پنگوئن‌ها** نیز وجود دارد. در این فیلم مستند خارق‌العاده، ما با پنگوئن‌های امپراتور همراه می‌شویم. آنها به محل پرورش یافته خود در قطب جنوب برمی‌گردند و در آن محیط با موانعی سخت و صعب روبه‌رو می‌شوند. اصل ماجرا بر نگرانی‌های آنان برای بقا استوار است. در سفر پنگوئن‌ها ما مبانی احساسی همه درام‌ها را شاهدیم؛ توصیف، کشمکش، پیچیدگی، گسترش روایت، انتقال، غافلگیری، نقطه اوج و گره‌گشایی.

اگر بخواهیم زمینه‌ای برای کشمکش خلق کنیم، متوجه می‌شویم که دو نوع کشمکش وجود دارد؛ یکی کشمکش درونی است و دیگری کشمکش بیرونی. اینمن انتخابش فرار از ارتش و بازگشت به سوی آداست. هم از این روست که ترس، تهدید، عشق، استقامت و تحمل سختی‌ها برای بقا، همگی نشان از کشمکشی درونی دارند. کشمکش بیرونی، نیرو یا نیروهایی هستند که در بیرون از شخصیت شکل می‌گیرند. مخاطرات مربوط به جنگ، هوا، مناطق صعب‌العبور، گم شدن‌ها و همه سختی‌های فیزیکی شامل کشمکش‌های بیرونی می‌شوند.

در **کلد مانتین**، آدا زنی تحصیل کرده است و در شهر بزرگ شده. او همیشه تحت حفاظت و مراقبت پدرش بوده. پس از مرگ غیرمنتظره پدر و غیبت اینمن، آدا به هوش می‌شود و ناگهان خود را در آن مزرعه کاملاً تنها می‌یابد. او در میانه خطری عظیم است. اصلاً نمی‌داند چگونه باید از پس خودش

و زندگی‌اش برآید. می‌فهمد که ممکن است اینمن هرگز برنگردد و با گرسنگی و تهاجم روبه‌روست. آدا یاد می‌گیرد خودش را با آن سرزمین وفق دهد و زندگی کند. او به خود محوری روبی اعتماد می‌کند. روبی یادش می‌دهد که چطور دانه بکارد و خوشه بچیند. حصارها و پرچین‌ها را چگونه تعمیر و بازسازی کند و یادش می‌دهد که چطور از خودش مراقبت کند. آن دو با هم، روشی را پیدا می‌کنند که می‌توانند به واسطه آن، در میانه خشونت و خون و در سختی‌هایی که احاطه‌شان کرده، زنده بمانند.

اگر زندگی درونی شخصیتان را کشف کنید و به آن آگاه شوید، می‌توانید کشمکش‌های درون فیلمنامه را پیدا کرده و آنها را نمایشی کنید. یک روز والدو سالت به من گفت که کلید موفقیت یک فیلمنامه موفق در جمع‌آوری و مهیا کردن مواد و مصالح آن فیلمنامه است. او گفت دیالوگ چیزی است که ممکن است از دست برود، چرا که این احتمال وجود دارد که بازیگر برای رسیدن به چیزی بهتر، جمله‌هایش را فی‌البداهه بگوید. اما نکته‌ای که او بر آن اصرار داشت، این بود که نیاز دراماتیک شخصیت، امری بسیار بااهمیت است؛ نیاز دراماتیک شخصیت است که داستان را استحکام می‌بخشد. والدو گفت که ریختن کلمات روی کاغذ، آسان‌ترین بخش از روند فیلمنامه‌نویسی است. کشمکش عاملی عمده در خلق شخصیت است. در اغلب موارد، نیروهای رو در رو با شخصیت‌ها، ترکیبی از هر دو کشمکش است؛ یعنی کشمکش‌های بیرونی و درونی.

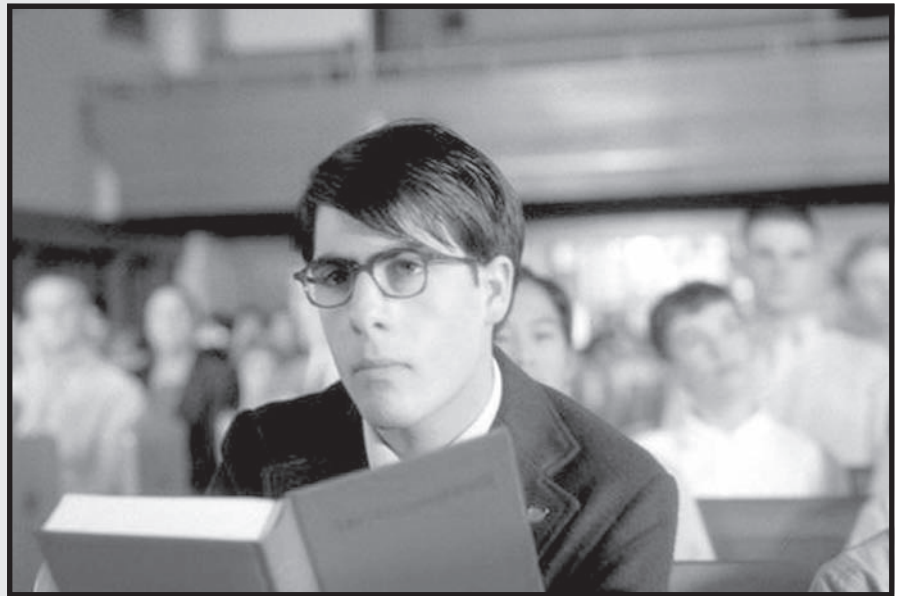


کلد مانتین

کشمکش در داستان شما، منبع تنش است. این منبع به زنجیره روایت قدرت می‌دهد و آن را در خلال خطوط داستان جلو می‌برد. گاهی اوقات، کشمکش پیش روی شخصیت شما، واکنش به یک لحظه یا صحنه خاص از فیلمنامه است. در **مد خون**، یک پیام فوری دریافت می‌شود و به آن زیردریایی هسته‌ای دستور می‌دهند که اقدام به پرتاب موشک‌های هسته‌ای‌اش بکند. خیلی زود، دوباره پیامی دیگر می‌آید، اما در میانه ارسال پیام، تماس قطع می‌شود و نمی‌توان پیام را به درستی خواند. این پیام چه می‌گوید؟ آیا پرتاب موشک را تأیید می‌کند؟ آیا باید دستور قبلی را لغو کرد؟ این که باید چه کرد و چه نباید کرد، کشمکش اصلی در این صحنه است. کشمکش تنش و تعلیق را بالا می‌برد. آنها شروع می‌کنند به تعمیر رادار تا بتوانند پیام را به درستی ببینند. در این فاصله آتش‌بسی پرتعلیق اتفاق می‌افتد. این کشمکش که چند دقیقه‌ای طول می‌کشد، از «آن چه گفته نشده» حاصل می‌شود. این موضوع باعث تقویت تعلیق در آن لحظه می‌شود. گفت‌وگوی دو آدم اصلی که نقش آنها را دنزل واشینگتن و جین هکمن بازی می‌کنند، اشاره‌ای مستقیم به مشکل پیام ندارد. به جای پرداختن به مشکل پیام، آنها درباره این حرف می‌زنند که اسب‌های مشهور لیپی زانر به وین تعلق دارند، سفیدند یا سیاه. این گفت‌وگو نه فقط زیرمتن صحنه را بازتاب می‌دهد، بلکه نشان از پیچیدگی‌های نژادی‌ای دارد که ممکن است بین آن دو مرد وجود داشته باشد. این صحنه مثال خوبی است که در آن کشمکش به واسطه تنش موجود در صحنه ایجاد می‌شود.

در فیلم **وثیقه**، کشمکش با نیاز دراماتیک راننده تاکسی، مکس، آغاز می‌شود. وینسنت در یک شب باید پنج نفر را بکشد. او قاتلی حرفه‌ای است. آن شب، وینسنت، مکس را اجیر می‌کند. وقتی مکس متوجه نیت وینسنت می‌شود، درمی‌یابد که در جرم شریک است و با وجود این که می‌کوشد فرار کند، اما نمی‌تواند. کشمکش بنا می‌شود، کنش به جلو می‌رود و تبدیل می‌شود به سوختی برای حرکت روایت. ۱۲ سال است که مکس رویایی را با خود دارد؛ این که خدمات مربوط به لیموزین خودش را راه بیندازد. هر شب که او شیفت کاری خود را شروع می‌کند، کارهایی معمول می‌کند؛ تاکسی را تمیز می‌کند؛ عکس‌هایی کوچک از جزیره‌ای کویری را پشت سایبان می‌گذارد و رویای مرسدس جدیدش را در سر می‌پروراند. تا این که در پایان پرده دوم، می‌فهمد که زندگی‌اش تا به حال در گفتن «یک روز» خلاصه شده بوده؛ یک روز او آن قدر پول خواهد داشت که لیموزین خودش را بخرد، یک روز او تاکسی‌رانی را رها می‌کند و می‌رود پی چیزی که واقعاً دوست دارد. همه ما می‌دانیم این رویای «یک روز» هیچ گاه اتفاق نمی‌افتد. برخورد رویای یک آدم با واقعیت موجود، کشمکش را تقویت می‌کند. **رامشور**، فیلمی از وس اندرسون، مثال بسیار خوبی است.

این طبیعت کشمکش است. همان طور که شروع می‌کنید به خلق و شکل دادن به شخصیت، باید توجه کنید که آیا می‌توانید با ایجاد کشمکش‌های درونی و بیرونی به پیشبرد داستان کمک کنید. یادتان باشد نیت صحنه، هم این است که داستان را به جلو ببرد و هم این که اطلاعاتی



درباره شخصیت‌ها بروز دهید. اساس نمایش این است که کشمکش را بالا ببریم. کشمکش می‌تواند ابعادی را خلق کند که به برانگیختن شخصیت و خطوط داستان منجر شود. در مگنولیا، فیلمنامه درخشان پل تامس اندرسون، تم آشتی و بخشش در خطوط داستان یافته شده و نشان می‌دهد که چگونه کارهای گذشته والدین، تأثیرش را بر فرزندان آینده می‌گذارد. ارل (جیسون رود باردز) در شرف مرگ است. او مبتلا به سرطان است و حالا در بستر مرگ، به دنبال بخششی از طرف پسرش فرانک (تام کروز) است. او سال‌ها قبل پسر ۱۴ ساله و همسر رو به مرگش را رها کرده و پسر به تنهایی مجبور به مراقبت از مادرش شده.

حادثه ترک همسر رو به مرگ توسط ارل، به ژرف‌ترین شکل ممکن روی فرانک اثر گذاشته. فرانک خودش روشی خاص از زندگی را انتخاب کرده. رفتار او به گونه‌ای است که متقاعد شده از مردانگی‌اش همچون اسلحه‌ای در برابر زنان استفاده کند. وقتی فرانک در بستر مرگ با ارل مواجه می‌شود، قادر است رابطه‌اش را با پدرش کامل کند. این صحنه نشان می‌دهد که چگونه حقایق نامکشوف از زندگینامه یک شخصیت می‌تواند زندگی آن شخصیت را شکل دهد. شما می‌توانید از خلال زندگینامه یک شخصیت به زندگی او شکل دهید و بعد با نشان دادن این که او در داستان چه نقشی دارد، او را آشکار کنید. نمایشنامه بزرگ ایبسن که **ارواح** نام دارد، تمی مشابه دارد. این نمایش درباره گناه پدری است که به پسرش انتقال یافته.

یکی از راه‌های ایجاد کشمکش، انجام عملی است که من آن را دایره وجود اسم‌گذاری کرده‌ام. این

روندی است که به شما اجازه می‌دهد حادثه‌ای را در زندگی شخصیت نمایش دهید. این حادثه طبعاً به لحاظ احساسی بر خطوط قصه شما اثر می‌گذارد. اگر بخواهیم نمونه‌وار بگوییم، این است که چنین حادثه‌ای برای شخصیت اصلی شما، وقتی اتفاق افتاده که او بین سنین ۹ تا ۱۸ سالگی بوده. این دوره‌ای شکل‌دهنده است که اگر در خلال آن حادثه‌ای روحی رخ دهد، قطعاً بر تمام زندگی او تأثیر می‌گذارد. این حادثه ممکن است مرگ والدین یا معشوق باشد. می‌تواند نقصانی فیزیکی باشد که نتیجه‌اش یک زخم روحی است. می‌تواند کوچ از شهری به شهری دیگر یا از کشوری به کشوری دیگر باشد.

من اسم این حادثه را دایره وجود گذاشته‌ام، برای این که اگر شما شخصیت خود را یک دایره فرض کنید، آن وقت می‌توانید آن دایره را همچون یک کیک قاچ قاچ کنید. هر کدام از این قاچ‌ها می‌تواند حادثه‌ای فیزیکی، احساسی، ذهنی، روحانی، اجتماعی، رمزی، سیاسی، روحی یا حوادثی باشد که بر رفتار آدم‌ها تأثیر گذاشته است. با انجام این تمرین، شما می‌توانید تصویری گرد از شخصیت‌های خود درست کنید و عواطف، احساسات و افکار آنها را نشان دهید که سر آخر موجب تقویت شخصیت‌پردازی‌تان خواهد شد.

فیلمنامه **تلمسا و لوییز**، مثالی خوب برای حادثه دایره وجود و چگونگی استفاده از آن است. فیلمنامه کالی کوری خیلی روشن و صریح به این اشاره نمی‌کند که لوییز در تگزاس مورد تعدی قرار گرفته و عدالت درباره او اجرا نشده. اگر چه یک یا دو بار به شکلی تلویحی به آن موضوع اشاره می‌شود، اما در سراسر فیلم می‌بینیم که چنین چیزی روی رفتار فیزیکی، ذهنی و احساسی او تأثیر گذاشته است. لوییز از این حادثه عصبانی و آزرده است و همین مسئله باعث می‌شود ما به مهم‌ترین اتفاق فیلمنامه برسیم. او نمی‌خواهد چنین بلایی سر تلمسا نیز بیاید. برای همین است که در پارکینگ ماشین‌ها اسلحه می‌کشد و

شلیک می‌کند. آن حادثه به ما می‌گوید که چرا لوییز در اولین جا ماشه را می‌کشد و همین طور توضیح می‌دهد که چرا او عهد کرده دیگر پا به تگزاس نگذارد.

لوییز با ناراحتی می‌گوید ترجیح می‌دهد بمیرد تا این که پا به تگزاس بگذارد. گویی که او از قبل، مرگ خود را پیش‌بینی کرده. آنها اگر نخواهند به تگزاس بروند، از او کلاهما سیتی تا مکزیکو راهی طولانی را باید طی کنند و از داخل یوتا و آریزونا بگذرند. این تصمیمی است که برای زندگی آنها کاملاً هزینه‌بر است و در این نقطه، آنها راه دیگری ندارند. من احساس می‌کنم حادثه دایره وجود در پارکینگ ماشین‌ها رخ می‌دهد؛ یعنی لوییز می‌بیند هارلن قصد آزار و اذیت تلمسا را دارد. عاقبت لوییز کنترل خود را از دست می‌دهد و شلیک می‌کند و هارلن را می‌کشد. به نظر من، لوییز در لحظه کشیدن ماشه، لوییز همان لحظه نیست. او دختری نوجوان است که سال‌ها قبل در تگزاس ضربه خورده است.

بعدها، هال، کارآگاه پلیس (هاروی کایتل) در تلفن به او



چگونه است.

این دوره‌ای از رشد است که بسیار تأثیرگذار است و می‌تواند اثری ناخودآگاه بر کل زندگی آدم بگذارد؛ درست مثل اثری به جا مانده از پایه میل روی یک قالبچه. یک لحظه به عقب برگردید و به زندگی خود نگاه کنید تا متوجه شوید که این دوره چه تأثیری روی شما گذاشته. فقط کافی است چشمان خود را ببندید و به آن دوره برگردید؛ یعنی زمانی که بین ۹ تا ۱۸ سالگی بوده‌اید. ببینید چه حادثه ویژه‌ای بیشترین تأثیر را روی شما گذاشته. اولین حادثه‌ای که به ذهنتان می‌رسد، چیست؟ این را در نظر بگیرید که آن حادثه چگونه روی شما اثر گذاشته و زندگی‌تان را تغییر داده است.

اگر به زندگی شخصیت خود برگردید و حادثه‌ای را برای او خلق کنید که در زندگی‌اش تأثیرگذار بوده، آن وقت می‌توانید به شخصیتی که در حال نوشتن او هستید، عمق و بافت بدهید. با خلق حادثه دایره وجود، شما می‌توانید کشمکش را نیز تقویت کنید یا پیرنگی پیچیده‌تر درست کنید که به شخصیتان ابعاد بیشتری می‌دهد.

یکی از دانشجویانم که نمایشنامه‌نویسی شناخته شده و پرکار بود، قصد داشت تغییر مسیر بدهد و از نوشتن برای صحنه به سمت نوشتن برای سینما برود. او داستان جالبی داشت درباره پیوند دوباره دو خواهر پس از سال‌ها دوری از هم. داستان با شخصیت اصلی شروع می‌شد. او اکنون زیر یک عمل جراحی دندان بود. او هنگام بی‌هوشی به گذشته برمی‌گشت و به یاد

می‌گوید: «می‌دونم توی تگراس چه اتفاقی برات افتاده.» تلمای که این حرف را شنیده، با اشاره به ماجرای پارکینگ به لوییز می‌گوید: «حدس می‌زنم برای تو هم همون اتفاق افتاده» اما لوییز تا آخر فیلم جوابی به او نمی‌دهد.

خلق حادثه دایره وجود برای شخصیت، ابزاری ارزشمند است که باعث می‌شود شخصیت شما غنا پیدا کند. اگر وارد زندگی شخصیت خود شوید و از خود بپرسید که بین سنین ۹ تا ۱۸ سالگی چه اتفاق روحی‌ای برایش افتاده، آن وقت خودتان می‌بینید که چه بر سر او آمده. ممکن است حتی چیزهایی را از زندگی خودتان کشف کنید. شاید دریابید که در آن دوران چه حادثه روحی‌ای برای شما پیش آمده.

حالا چرا از ۹ تا ۱۸ سالگی؟ قبل از هر چیز به این دلیل که این دوره، مهم‌ترین محدوده زمانی در زندگی شخصی آدم‌هاست و نتیجه آن این است که به طور خودآگاه و ناخودآگاه در روان آدمی تأثیر گذاشته و به سرچشمه رفتارهای خاص انسان‌ها تبدیل می‌شود.

جوزف پیلتون پیرس که رفتارشناسی برجسته است، می‌گوید در رشد آگاهی‌های آدمی چهار دوره مهم وجود دارد. اولین دوره رشد هوشی مختص زمان کودکی است. یعنی وقتی کودک یک ساله است و راه رفتن را فرا می‌گیرد. دومین جهش هوشی وقتی اتفاق می‌افتد که کودک چهار ساله است و او متوجه می‌شود هویتی مشخص دارد و می‌تواند با دیگران ارتباط برقرار کند. سومین مرحله از رشد هوشی هنگام ۹ یا ۱۰ سالگی رخ می‌دهد. در این سن انسان متوجه می‌شود که صدایی منحصر به خود دارد و شروع می‌کند به پرسش از بزرگ‌ترها. او شروع می‌کند به بنا کردن نظرات شخصی و این که چه چیز درست است و چه چیز غلط. او گفت‌وگو با ذهن خود را آغاز می‌کند. این مرحله‌ای حیاتی در زندگی نوجوان‌هاست.

مرحله چهارم از جهش‌های هوشی و شاید

مهم‌ترین مرحله رشد آدمی، وقتی اتفاق می‌افتد که او ۱۵ یا ۱۶ ساله است. در این دوره است که نوجوانان شورش علیه بزرگ‌ترها را آغاز می‌کنند و سعی دارند صدای خودشان را پیدا کنند. آنها درمی‌یابند که والدینشان دیگر مرکز کائنات نیستند. آنها به بیرون دایره نگاه می‌کنند و به دنبال مدلی برای رفتار خود می‌گردند. آنها به راحتی از همتایانشان تأثیر می‌گیرند. لباس‌هایی با شکل‌های عجیب می‌پوشند. موهایشان را رنگ می‌کنند. خالکوبی می‌کنند و به جاهای مختلف بدنشان حلقه وصل می‌کنند و به سمت مواد مخدر می‌روند. اینها کارهایی است که مورد پذیرش همتایانشان است تا این که جامعه و والدینشان آنها را قبول داشته باشند. اما کارهای آنان نشانگر فردیت نوجوان‌هاست و نشان می‌دهد که آنها در بطن گروه همتایان خود چه هویتی دارند. کافی است به نوجوان‌های اطراف خودمان نگاه کنیم؛ خواهرزاده‌ها و برادرزاده‌ها، بچه‌های خودمان یا بچه‌های دوستانمان و ببینیم که چگونه لباس می‌پوشند، چه کنشی دارند و واکنش‌هایشان

زندگی



می‌آورد که در نوجوانی شاهد این بوده که خواهرش مورد آزار مردی قرار می‌گیرد. وحشت‌زده از تماشای این منظره فرار می‌کند و هنگام پایین آمدن از کوه به صخره‌ای می‌خورد و دندان‌های جلویی‌اش آسیب می‌بیند؛ همان دندان‌هایی که اکنون روی آنها عمل جراحی صورت می‌گرفت. او این حادثه را در وجود خود سرکوب کرده بود تا این که اکنون دوباره آن را به یاد می‌آورد و همین باعث می‌شد که به سوی خواهرش برود. این حادثه دایره وجود، جرقه داستان بود. بنابراین تم آشتی و بخشش به هسته اصلی روایت تبدیل می‌شد. به نویسنده پیشنهاد کردم که ما حادثه دایره وجود را به صورت قطعات تصویری در سراسر فیلمنامه ببینیم. او این حادثه را در فیلمنامه گنجانده و فیلمنامه‌نهایی به اثری قدرتمند بدل شد. **برتری بورن** نیز از همین تکنیک تصویری استفاده می‌کند تا قتل سیاستمدار نسکی و همسرش در برلین را یادآور شود. این موضوع به فیلم قدرت و تنش بیشتری می‌دهد. این است تأثیر دایره وجود. شما تجربه یا حادثه‌ای را خلق کرده‌اید که زندگی شما را تحت‌الشعاع قرار داده. بنابراین شما می‌توانید تحول احساسی شخصیت را روی آن حادثه پایه‌ریزی کنید و او را با آن مواجه کنید و بعد از آن تجربه نتیجه‌ای بگیرید. (یا نگیرید.) این قضیه تبدیل می‌شود به راهی برای رنگ دادن به شخصیت و خلق گرایش و دیدگاهی قوی و مشخص و ایجاد شعله‌ای برای کشمکش. در برخی فیلم‌ها از دایره وجود به عنوان پایه‌ای برای خط روایت استفاده می‌شود. بدین ترتیب دایره وجود به موضوع کل فیلم تبدیل می‌شود.

آوردن سرنوشت خود است، در حالی که سرنوشت او نیز به دنبالش است.

در زندگی کلاریس، مرگ پدر، حادثه دایره وجود است. به خاطر مرگ پدرش است که کلاریس را می‌فرستند با عمویش در مونتانا زندگی کند. یک شب، کلاریس با جیغ و داد بره‌هایی که کشته می‌شوند، از خواب می‌پرد. وقتی در تلاش است که یکی از بره‌ها را نجات دهد، او را به یتیم‌خانه‌ای می‌فرستند. هانیبال لکتر او را مجبور می‌کند که به آن حادثه احساسی نگاه کند. کلاریس آن حادثه را در خود سرکوب کرده. هانیبال از او می‌خواهد اجازه دهد که آن را دوباره برای خود زنده کند تا به این ترتیب از آن رها شود. در پایان فیلم، کلاریس زندگی‌اش را تغییر می‌دهد. اکنون او در آستانه ساخت یک زندگی جدید است؛ نه فقط در ارتباطش با مردان، بلکه به لحاظ حرفه‌ای و به عنوان یک مأمور زنده افبی‌آی. تنها وقتی که می‌تواند با آن حادثه‌ای که در گذشته اتفاق افتاد، رو در رو شود، واقعاً از آن رهایی پیدا می‌کند.

دایره وجود چگونه روی فیلمنامه شما تأثیر می‌گذارد؟ به طرق مختلف، اما به نظر من، اهمیت آن در این است که منبعی می‌شود برای ایجاد کشمکش؛ هم به لحاظ درونی و هم بیرونی. فیلم یک رسانه تصویری است؛ داستانی است که با تصاویر گفته می‌شود. در متون باستانی یوگا واشیتا آمده: «دنیا آن طوری است که تو به آن نگاه می‌کنی.» داستان شما از جمع شخصیت‌ها و کشمکش حاصل می‌شود و تبدیل می‌شود به جایی که شخصیت‌ها با چالش‌های زیادی روبه‌رو می‌شوند. کشمکش و دایره وجود، کلیدهایی هستند که موتور فیلمنامه را روشن می‌کنند و به شخصیت‌های شما قدرت می‌دهند.

تمرین

دی‌وی‌دی **کلد مانتین**، **سی بیسکویت**، **تلما و لویییز** و **مگنولیا** را بگیرید و از نقطه نظر

کشمکش و دایره وجود به آنها نگاه کنید. می‌توانید مشاهدات خود را روی کاغذ بیاورید.

همه درام یعنی کشمکش. پس وقتی دارید به خلق شخصیت اصلی خود فکر می‌کنید، لازم است به راه‌هایی برای تقویت کشمکش فکر کنید. نیروهایی درونی و بیرونی وجود دارند که به شما کمک می‌کنند کشمکش‌های شخصیت‌ها پتان را پیدا کنید، یک موقعیت دراماتیک تعریف کنید و بعد ببینید که در آن، کشمکش درونی وجود دارد یا بیرونی یا این که ترکیبی از آن دو. به نیروهای بیرونی برای شخصیت خود فکر کنید و آنها را در دو صفحه بنویسید.

وارد زندگی‌نامه شخصیت خود شوید و ببینید چه حادثه‌ای می‌توانید برای دایره وجود او خلق کنید. اول آن را روی کاغذ بنویسید و بعد به آن عمق بدهید. اگر چه ممکن است از حادثه دایره وجود واقعاً در فیلمنامه خود استفاده نکنید، اما خوب است بدانید شخصیت سابقه‌ای دارد که می‌توان هنگام نوشتن فیلمنامه از آن سود برد.

بیل را بکش: جلد اول اثر کوئنتین تارانتینو مثال خوبی برای این موضوع است. هر دو **بیل** را **بکش**، جلد اول و جلد دوم با تم انتقام ساخته شده‌اند. اما این حادثه دایره وجود است که داستان عروس (اوما تورمن) و او - رن (لوسی لیو)، رقیب او را در قسمت اول تعریف می‌کند. در فصل انیمیشن، ما می‌بینیم که او - رن چگونه به رهبر تبهکاران ژاپنی تبدیل می‌شود. او در کودکی شاهد قتل والدینش توسط یک گانگستر ژاپنی بوده. او هنگام قصابی پدر و مادرش، زیر تخت پنهان شده و همان جاست که قسم می‌خورد انتقام بگیرد. چند سال بعد، او - رن با اغوای همان قاتل، او و مزدورش را می‌کشد. او - رن به بدنام‌ترین آدم‌کش در ژاپن تبدیل می‌شود و خیلی زود خودش را به تبهکاران بالامقام ژاپنی می‌رساند. سر آخر هم به مبارزه نهایی بین او - رن و عروس می‌رسیم که این مبارزه نیمه دوم فیلم اول را به طور کامل در برمی‌گیرد. در جزئیات گرافیکی فیلم می‌بینیم که چگونه آن حادثه دایره وجود زندگی او - رن را عوض کرده.

گاه پیش می‌آید که شما می‌توانید حادثه دایره وجود را بدون هیچ دردسری پیدا کنید، چرا که آن حادثه در زندگی‌نامه شخصیت شناور است. گاه هم ممکن است به این سادگی نباشد. شما مجبورید تقلا کنید، فکر کنید و به این در و آن در بنزید تا ببینید حادثه دایره وجود در کجای زندگی شخصیت بوده است.

در فیلمنامه **سکوت بره‌ها**، دایره وجود نقش مهمی در زندگی و پیشرفت کلاریس استارلینگ



(جودی فاستر) دارد. او یک کارآموز جوان افبی‌آی است که به جست‌وجوی یک قاتل زنجیره‌ای برخاسته. کلاریس همچنان درگیر حادثه‌ای است که در کودکی‌اش اتفاق افتاده. آن حادثه، مرگ پدرش - که پلیس شهری کوچک بوده و در جریان یک سرقت کشته شده - در زندگی او خلایی ایجاد کرده و در ناخودآگاه او اثری گذاشته که کلاریس را وامی‌دارد همیشه به دنبال تصویری از پدرش باشد.

فیلمنامه فوق‌العاده‌ای که توسط تد تالی نوشته شده، بر ارتباط کلاریس با سه پدر متمرکز است. پدر واقعی‌اش، یعنی پدر زیست‌شناسی او که روحش در کارهای کلاریس جاری است. دومی جک کرافورد (اسکات گلن)، مدیر بخش علوم رفتاری دانشگاه افبی‌آی است؛ کسی که دوستش دارد، اما این مرد عبوس و سخت‌گیر است و همواره بین او و کلاریس فاصله‌ای وجود دارد. و سومی هانیبال لکتر (آنتونی هاپکینز) هولناک و خارق‌العاده است. او تبدیل به مربی او می‌شود و به کلاریس یاد می‌دهد که برای به دام انداختن یک قاتل زنجیره‌ای معروف به بوفالو بیل چگونه اقدام کند. **سکوت بره‌ها** آشکار می‌کند هر کدام از این پدرها، از زمانی که او دانشجو بوده تا حالا که حرفه‌ای شده، چه چیزهایی یادش داده‌اند.

جست‌وجوی پدر تمی آشنا در دنیای ادبیات است. روان‌شناسان می‌گویند در خیلی از اوقات، شخصیت یک آدم، بازتابی از جست‌وجوی پدر است، اما در واقعیت، این موضوع به واقع جست‌وجو برای به دست آوردن طبیعت واقعی خود است. اغلب، یک شخص به دنبال به دست