

هنر نگارش

کمدی تلویزیونی

لو شوارتز

ترجمه: سید جمال آل احمد

عباس بیاتی



The Craft of Writing TV Comedy



Lew Schwarz

Translated into Persian by
Jamāl Āl Ahmad / Abbās Bayāti

Soroush Press

Tehran 2001

ISBN: 964-435-623-3



9 789644 356230

شابکده: ۹۶۴ - ۴۳۵ - ۶۲۳ - ۳

قیمت: ۵۵۰۰ ریال

سروش

انتشارات صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران

کانون اندیشه
اداره کل پژوهشهای سینما

R/A
11/۷۵

ترجمہ: سید جمال آل احمد / عباس بیاتی

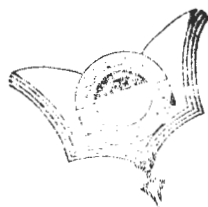
لوشوارتز

ہنر نگارش کمدی تلویزیونی



هنر نگارش کمدی تلویزیونی

۱،۰۴۰



تاسیس ۱۳۷۶
کتابخانه تخصصی ادبیات

اسکن شد

هنر نگارش کمدی تلویزیونی

لوشوارتز

ترجمه

سید جمال آل احمد - عباس بیاتی

انتشارات سروش - کانون اندیشه پژوهش های سیما

تهران - ۱۳۸۰

این کتاب ترجمه‌ای است از:

The Craft of Writing TV Comedy

by: Lew Schwarz

First Published in Great Britain in 1989

by Alison & Busby. Reprinted 1993

Schwarz, Lew

شوارتز، لو
هنر نگارش کمدی تلویزیونی / لو شوارتز: ترجمه جمال آل احمد، عباس بیاتی. — تهران: کانون اندیشه، سروش (انتشارات صداوسیما)، اداره کل پژوهش‌های سیما، ۱۳۸۰.
۱۱۷ ص.

ISBN 964-435-623-3 ۵۵۰۰ ریال: 3-623-435-964

فهرست‌نویسی بر اساس اطلاعات فیپا.

The Craft of Writing TV Comedy

عنوان اصلی:
۱. تلویزیون — نویسندگی. ۲. برنامه‌های کمدی. الف. آل احمد، جمال، مترجم. ب. بیاتی، عباس، مترجم. ج. صداوسیما، جمهوری اسلامی ایران. انتشارات سروش. د. صداوسیما، جمهوری اسلامی ایران. اداره کل پژوهش‌های سیما. کانون اندیشه

۸۰۸/۲۲

PN1۹۹۲/۷/۹۹

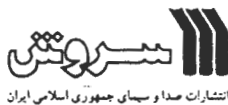
۱۳۸۰

۸۰-۸۰۹۱ م

کتابخانه ملی ایران
محل نگهداری



کانون اندیشه
اداره کل پژوهش‌های سیما



انتشارات صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران

تهران، خیابان استاد شهید مطهری، تقاطع خیابان شهید دکتر مفتاح، ساختمان جام جم
مرکز پخش: مجتمع فرهنگی سروش، معاونت بازرگانی، ۶۴۰۴۲۵۵

عنوان: هنر نگارش کمدی تلویزیونی

نویسنده: لو شوارتز

ترجمه: سید جمال آل احمد - عباس بیاتی

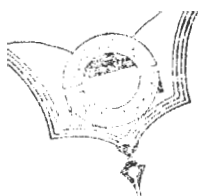
چاپ اول: ۱۳۸۰

این کتاب در دو هزار نسخه در چاپخانه انتشارات سروش لیتوگرافی، چاپ و صحافی شد.

همه حقوق محفوظ است.

ISBN: 964 - 435 - 623 - 3

شابک: ۹۶۴ - ۴۳۵ - ۶۲۳ - ۳



تاسیس ۱۳۷۶
کتابخانه تخصصی ادبیات

فهرست

مقدمه.....	۷
۱. باید آن جا می بودی.....	۹
۲. ببینید، بشنوید، بیاموزید.....	۱۵
۳. همه چیز لطیفه ایجاز است.....	۱۹
۴. آن جا دو فلاح بودند که.....	۲۹
۵. آن جا سه فلاح بودند که.....	۴۳
۶. موقعیت های مطلوب.....	۶۵
۷. نوع دیگر؟ کمدی.....	۱۰۷
۸. عرضه.....	۱۱۱
۹. چه کسی می خرد؟.....	۱۱۵

مقدمه

یک درصد نبوغ، الهام و نود و نه درصدش عرق ریزی است.

توماس الو ادیسون^۱

نود و نه درصد نوشتن کمدی تلویزیونی عرق ریزی و یک درصدش جان‌کندن است.

و.ک. بلاک^۲

بیش‌تر مردم هنگام تماشای برنامه‌های ورزشی تلویزیون، به خیره‌شدن و لذت بردن از مهارت، خبرگی و هنرمندی ورزشکاران بزرگ قانع هستند. شاید پس از دیدن حرکتی نبوغ‌آسا از این ورزشکاران - گلی از مارادونا^۳، آبشاری از ناوراتیلووا^۴، یا ضربه دقیقی از استیو دیویس^۵ - آرزو کرده باشند که خود نیز بتوانند چنین اعمالی انجام دهند، اما از ته دل می‌دانند که چنین کاری ممکن نیست.

1. T. A. Edison

2. W. C. Balck

3. Maradonna

4. Navratilova

5. Steve Davis

اما اگر همین مردم در هر کجای دنیا، در خانه، به تماشای اثری کمدی بنشینند؛ تقریباً امکان ندارد که این عربده در آن خانه طنین نیندازد که «من از این آشغال خنده دارتر می‌نوشتم.»

بسیاری از این عربده‌کشان از ته دل ادعای خود را باور دارند. پس چرا جز تعداد اندکی در صدد اثبات ادعای خود بر نمی‌آیند و چرا تعداد زیادی از این «تعداد اندک» نیز ناکام می‌شوند.

پاسخ این سؤال بسیار روشن است؛ نوشتن کمدی آن چنان که به نظر می‌رسد، آسان و ساده نیست. من بیش از بیست سال برای تلویزیون کمدی نوشته‌ام، اما حتی برای من هم به آن سادگی که به نظر می‌رسد، نیست. نگارش متن کمدی، مانند مثبت‌کاری یا سفال‌گری، صنعتی ظریف است. برای نگارش کمدی قریحه و ذوق اساس کار است، اما بدون شناخت دستمایه‌ها و بدون اشراف بر ابزار، موفقیت توهمی بیش نیست. امیدوارم بتوانم شما را به این شناخت و اشراف رهنمون شوم.



باید آن جامی بودی

خندید، جهان ز خنده‌اش خندان شد
گریید، جهان ز گریه روگردان شد
گفتم بس کن که این زمین دل تنگ
دنبال نشاط این چنین گردان شد.
الا ویلر ولیکاکس^۱

کمدی چیست؟

این سؤال از آن سؤال‌های شبیه «زمان چیست؟» است که تا زمانی جوابش را می‌دانیم که مجبور به بیانش نشویم.
ببینم می‌توانیم به ضرب بیان تعریف ساده و کوتاهی برای کمدی، موجب شویم تا دهان فضل فروشان و دانشگاہیان از حیرت باز بماند و در عین حال منظور این کتاب را هم برآورده سازد.
کمدی هنر خندانیدن مردم است.

1. Ella Wheeler Wilcox

پارلو پاندیت^۱ گفت: «خب، البته، همه اینو می دونن» و ادامه داد: «همیشه این کارو می کنم، منظورم اینه که، یکشنبه قبل، مٹ همه یکشنبه ها، رفته بودم به پاتوق همیشگی مون، من بودم با هری^۲ و نیکل^۳، یه هو فریاد هری بلند شد، آخه، سه تا لیوان بزرگ، نه!، یه دقه صبر کن، سه تا و نصفی لیوان بزرگ انداخته بود بالا و حالا تنگش گرفته بود، اصلاً مٹ وقتی با تور رفته بودیم لانزاروت^۴ نبود، بهش گفتم برو عارض شو، ولی پیرمرد خرفت کله شق گوش نداد، خب، سه تامون اون جا بودیم، نه راستی! یه دقه صبر کن، نیکل رفته بود با پیشخدمت خوش برو روی اون جا و راجی می کرد، گمونم شوهر زنک رو یه کشتی نفت کش کار می کرد. من و هری هم نشسته بودیم و سرمون به کار خودمون گرم بود، یه هو مردک ریزه میزه ای اومد تو و راست اومد کنار دست ما، یه سگ گنده هم باهاش بود عین سگ های گنده دانمارکی، شایدم بزرگ تر. اومد طرف پیشخون، درست پهلوما، درست مٹ تو که الان این جا و ایستادی، مردک یه هو دراومد که «نوشیدنی برا خودم و یه آب گوجه فرنگی برا سگم»، خب، نتونستم جلو خودمو بگیرم، زل زدم بهش، چشم تو چشم، بهش گفتم: «فسقلی! عجب سگ گنده ای داری!» یه هو سالن ترکید، همه مردند از خنده، خب، ممکنه براتو زیاد خنده دار نباشه، آخه، تو که اون جا نبودی.»

خب، شاید این حادثه، خنده دارترین واقعه در تاریخ جهان، از خلقت آدم تا کنون، در آن جا باشد. (شما که آن جا نبودید، واقعاً هم خنده دار بود). چرا داستان پارلو پاندیت اصلاً خنده دار نیست؟

1. Parlour Pundit

2. Harry

3. Nigel

4. Lanzarote

بیا باید فرض کنیم، داستانی که پارلو می‌خواست تعریف کند، واقعاً عنصری از طنز در خود داشت؛ عنصری که اگر ما هم آن‌جا حاضر بودیم موقتاً تعادل مان را به هم می‌زد و از خنده غش می‌کردیم. اما چرا اکنون داستان پارلو رغبتی بر نمی‌انگیزد.

دقیقاً به این علت که پارلو داستانش را بسیار بد تعریف کرد.

شرط اول برای آن‌که داستان خنده‌داری را با موفقیت تعریف کنیم، آن است که قبول کنیم مخاطب در آن مکان حضور نداشته است. بنابراین اگر داستان شما برای مخاطب چرت و پرت و بی‌مزه از آب درآمد، نمی‌توان غیبتش را بهانه آورد. پس باید به مخاطب جزئیات مناسب و کاملی را ارائه داد تا موجب شود وی در ذهنش همان صحنه‌ای را که برای شما خنده‌دار بوده است، خلق کند.

داستان پارلو را یک بار دیگر مرور می‌کنیم.

او جزئیات زیادی بیان کرده است، اما کدام یک از این جزئیات به حادثه مربوط هستند؟

فریاد هری چه اهمیتی در داستان دارد؟ نوشیدن دو و نیم یا سه نوشیدنی چه قدر مهم است؟ گفتن این‌که هری «تنگش» گرفت، یا پیر کله‌شقی است، چه اهمیتی دارد؟ این‌که نیکل با پیشخدمت و راجی می‌کرد، و شوهر پیشخدمت کارگر کشتی نفت‌کش است، چه قدر اهمیت دارد؟

سرانجام به جمله‌ای مربوط می‌رسیم؛ مرد کوتوله‌ای با سگ خیلی بزرگی وارد می‌شود، برای خودش نوشیدنی و برای سگش آب گوجه‌فرنگی سفارش می‌دهد. راوی مستقیماً به او نگاه می‌کند و می‌گوید: فسقلی! عجب سگ‌گنده‌ای داری!

به نظر می‌رسد باز هم چیزی کم دارد. من اطلاعات ارائه شده را، چه مربوط و چه نامربوط، خوب تجزیه و تحلیل کردم تا ببینم که آیا نشانه‌ای، کلیدی، یا علامتی هر چند کوچک می‌توان یافت که بتواند جمله «فسقلی! عجب سگ

گنده‌ای داری!» را به آتش فشانی از شادی تبدیل کند. من که نتوانستم. به علاوه، تجربه سی ساله‌ام را به کار گرفتم و تلاش کردم، به جمله یا ایده کوچکی فکر کنم که اگر در محل مناسبی از متن گنجانیده شود، شاید حداقل به جمله پایانی ارزش خندیدن بدهد. باز هم موفق نشدم.

و تنها نتیجه‌ای که می‌توانم بگیرم، این است که راوی در میان پرت و پلاهایش گیج و گم شده و موضوع اصلی داستانش را - اگر اصلاً وجود داشته - فراموش کرده است.

این پدیده به چرت و پرت‌گویی کسل‌کننده معروف است، و می‌توان آن را در تمام سطوح جامعه - خواه در مجلس چای‌نوشی اسقف‌ها و خواه در مجلس باده‌نوشی اراذل - دید.

اجتناب از این پدیده مستلزم آن است که قبل از آن‌که امیدوار باشید داستان‌تان، چون کشتی بر اقیانوسی از خنده روان شود، سه پرسش زیر را برای خود مطرح کنید:

۱. آیا آنچه می‌خواهید بگویید، اصولاً، برای این پیرنگ اساسی است؟

۲. آیا آنچه می‌خواهید بگویید، به مخاطب کمک می‌کند تا شخصیت‌ها یا موقعیت را بشناسد؟

۳. آیا آنچه می‌خواهید بگویید، اساساً، خنده‌دار هست؟

به علاوه، بسیار مفید است که شاه بیت^۱ داستان را همیشه به یاد داشته باشید.

همین سه پرسش برای تدارک داستان‌تان برای تلویزیون، نیز مصداق دارد، البته همراه با مزیتی استثنایی و بزرگ. یعنی به جای آن‌که کلمات داستان‌تان در فلان تعداد گوش ناپدید شود (گوش‌هایی که به احتمال زیاد به بهمان تصویر هم منجر نخواهد شد)، ابتدا بر صفحات کاغذ نقش می‌بندد تا این‌که تهیه‌کننده‌ای

1. Punch - Line

(انشاء...) زیرک آن را بخواند و او این کلمات مکتوب را به کارگردانی (انشاء...) ماهر نشان دهد و کارگردان آن‌ها را در قالب بازیگرانی (انشاء...) برجسته به مجموعه‌ای از تصاویر برگرداند و این تصاویر را میلیون‌ها بیننده (انشاء...) ببینند و درک کنند.

پس، اولین وظیفه ما یافتن تهیه‌کننده‌ای زیرک است.



ببینید، بشنوید، بیاموزید

آنچه می‌خواهم لطیفه آماده و حاضر است

سرفرانسیس کاولی برناند^۱

سرفرانسیس کاولی برناند، در آخرین دههٔ قرن نوزده، ویراستار مؤسسه پانچ^۲ بود. این عنوان، در عصر ویکتوریا^۳، معادل امروزین تهیه‌کننده سرگرمی‌های سبک است. شعار وی، که در بالا نقل شد، هنوز هم شعار کسانی است که در حال حاضر، مسئول کمدی‌های تلویزیونی هستند.

امروزه فشار صنعت آن قدر زیاد است که تهیه‌کنندگان به ندرت وقت دارند جرقه‌های استعداد در حال ظهوری را که در اطراف میز کارشان سوسو می‌زند، تشخیص دهند؛ چه برسد به آن که آن را پرورش دهند. گذشت آن سال‌های طلایی اواخر دهه پنجاه و اوایل دهه شصت که می‌شنیدید، تهیه‌کننده‌ای خیرخواه، به ویراستار صحنه‌های خنده‌دار فیلم‌نامه‌اش می‌گفت: «می‌گم آ، این

1. Sir Francis Cowley Burnand

2. Punch

3. Victoria

یارو انگار یه چیزهایی حالیشه، بیا به خرج خودمن ببریمش شهر و ببینیم چیزی از توش در می‌آد.»

یکی از خاطرات شیرین من طی سال‌های کارم در تلویزیون، به سال ۱۹۶۸ بر می‌گردد که ویراستار فیلم‌نامه در مجموعه «شو دورا بریان»^۱ بودم. فیلم‌نامه‌ای به دست‌مان رسید که در چهار صفحه کنده شده از دفتر مشق و با دست نوشته شده بود. تهیه‌کننده پاکت را باز کرد، نگاهی به آن انداخت و انداختش در سبد نامه‌هایی که باید بعداً خوانده شوند. من آن را برداشتم، دست خط نامه بدتر از دست خط خودم نبود، خواندمش و از آن خوشم آمد. از تهیه‌کننده خواستم که آن را بخرد. چند هفته بعد، نامه دیگری از همان نویسنده به دست‌مان رسید. این بار نامه روی کاغذی پاک و تمیز، بسیار منظم تایپ شده بود. این کار ثمره مشخص نقد شدن چک دستمزد فیلم‌نامه‌اول نویسنده بود. طبق معمول متن دوم پذیرفته نشد. اما لااقل، این نامه هم مثل نامه اول نویسنده، خوانده شد.

ما با تهیه‌کننده، این فرد پر مشغله، چگونه باید برخورد کنیم؟

با او باید همان برخوردی را داشته باشیم که با هر فرد پر مشغله دیگری داریم، ما باید او را متقاعد کنیم که نمی‌خواهیم وقتش را هدر دهیم. باید متقاعدش کنیم که ما چیزی داریم که وی نه تنها طالب آن است بلکه، نیازمند آن نیز هست. فروش شیشه دو جداره به چادر نشین هیچ مناسبتی ندارد. همان طور برای تهیه‌کننده‌ای که فیلم‌های دو دقیقه‌ای می‌سازد، طرحی بلند، هر چند بسیار هم جذاب باشد، نمی‌فرستیم. کاری که ما باید بکنیم، این است که بازار را بررسی کنیم و مجریان و شیوه کار آن‌ها را ارزیابی نماییم. اهداف خود را انتخاب کنیم، و محصول کار خود را با نیاز آن‌ها هماهنگ کنیم، و آن وقت، فقط آن وقت، است که فرصت معقولی به چنگ آورده‌ایم برای دقه‌زدن به درِ درست و شنیدن صدای سحرآمیز «بفرمایید!».

1. The Dora Bryan Show

برای انجام این کار به دستگاه ساده‌ای به نام تلویزیون نیاز داریم. هیچ کمدی نویس تلویزیونی از این دستگاه بی‌نیاز نیست. اگر تلویزیون دارید، به آن نگاه کنید.

در هر فرصتی تلویزیون تماشا کنید. صرف‌نظر از جاه‌طلبی‌های خودتان در نگارش کمدی تلویزیونی، همه چیز را تماشا کنید.

نمایش ببینید. درام‌های بد تلویزیونی، ناخواسته، منبع سرشاری از فکرهای بدیع خنده‌دار در خود نهفته دارد، و درام‌های خوب همیشه دانش و تجربه شما را در زمینه ساختمان معقول پیرنگ، روابط شخصیت‌ها و گفت‌وگونویسی خوب بالا می‌برد.

آگهی‌های تبلیغاتی تلویزیون را ببینید. از زمانی که اولین آگهی تلویزیونی بر صفحه تلویزیون نقش بست، خواسته یا ناخواسته، رگه غنی عمیقی از دست‌مایه‌های خنده‌دار فراهم کرد. حریصانه به تماشایشان بنشینید.

آثار مستند را هم ببینید. برنامه‌های مربوط به طبیعت را ببینید، برنامه‌های آموزشی مدرسه و دانشگاه آزاد را هم ببینید.

همه برنامه‌ها را ببینید، اما نه صرفاً به سبب محتوای آموزشی آن‌ها (که فی‌نفسه هیچ عیبی هم ندارد)، بلکه به سبب جلوه‌های بصری، فنون صحنه‌پردازی، ارائه روشن و طبیعی‌شان، و از همه مهم‌تر، به سبب نطفه‌های خنده‌دار موجود در آن‌ها.

اگر هدف شما رقابت با هنر خندان‌الن بنت^۱ و اکبرن^۲ باشد، یا بخواهید راه آن‌ها را ادامه دهید، یا کاوش در کمدی مدرن، موقعیت انسانی کارل لاین^۳ هدف شما باشد، و حتی اگر بخواهید میلیون‌ها بیننده را در مقابل شوک‌های کوتاه و مؤثر استعداد خلاق خود قرار دهید، ابتدا باید نقشه سرزمین مورد نظر را ترسیم کنید.

1. Alan Benet

2. Ayckbourn

3. Carla Lane

کمدی تلویزیونی به شکل‌ها و رنگ‌های گوناگون در می‌آید. در فصل‌های آینده، انواع کمدی مورد بحث قرار خواهد گرفت. همه آن‌ها را با دقت مطالعه کنید.

یادداشت بردارید؛ کش نروید، یاد بگیرید.
با برنامه‌های خنده‌دار کوتاه شروع کنید. اگر طرح کوتاه خنده‌داری شما را نمی‌خنداند، از خودتان بپرسید چرا چنین است؟
به عنوان تمرین دوباره بنویسیدش. دوباره نوشته را بررسی کنید، بهتر نشد؟
رو راست باشید.



همه چیز لطیفه ایجاز است

خصیصه طبیعی انسان خنده است

رابله^۱

از نظر صرف زمان و انرژی، ساده‌ترین شکل کمدی تلویزیونی میان پرده یا پیش پرده کوتاه است.

نمی‌گویم کار آسانی است، و شاید هدف غایی شما هم نباشد، اما برای کمدی‌نویس نوپا مطالب آموختنی بسیار با ارزشی دارد.

این کار، قبل از هر چیز، تمرینی برای موجزنویسی است (نک به هم‌لت پرده دوم، صحنه دوم)

ثانیاً تمرینی است عالی برای برگرداندن فکری خنده‌دار به کلماتی بر روی کاغذ.

ثالثاً سریع‌ترین راه است تا در میان تهیه‌کنندگان سرگرمی‌های سبک شناخته شوید.

1. Robelais

حال، ببینیم، میان پرده کوتاه تلویزیونی چیست؟
طرحی است که حداکثر در یک دقیقه نمایش داده می‌شود. من همیشه
میان پرده کوتاه را مانند کاریکاتوری روزنامه‌ای تصور کرده‌ام؛ کاریکاتورهایی که
می‌توان آن‌ها را به صفحه تلویزیون منتقل کرد.
در نظر داشته باشید که تلویزیون یک رسانه بصری است، پس تصویری فکر
کنید. ناب‌ترین شکل میان پرده آن است که به هیچ کلامی نیازمند نباشد.
مثال:

خارجی - برجی بلند با پنجره‌ای روشن در بلندای آن - شب
دیزالو به:

داخلی - اتاقی در همان برج - شب.
دوشیزه خانم^۱، خوش‌پوش، نگران، در اتاق قدم می‌زند، با ابروهای
درهم کشیده، ناخن‌هایش را می‌جود (قطع به)
خارجی - بیشه‌زاری در پای برج - شب
قهرمان، شوالیه‌ای زره پوشیده، به پنجره خیره شده است، بسیار
مصمم. با عزمی قهرمانانه از دیوار برج به کمک پیچک‌ها بالا می‌رود.
قطع به:
همان اتاق در برج.

دوشیزه خانم در نهایت دل‌شکستگی نشسته و هق‌هق می‌کند.
صدای خارج از قاب: دقه بر پنجره
دوشیزه خانم به پنجره نگاه می‌کند، سر و شانه قهرمان را در قاب پنجره
می‌بیند، فریادی از شعف می‌کشد، به سمت پنجره می‌رود و آن را به
سمت بیرون می‌گشاید، قهرمان ناپدید می‌شود، فریادی که به تدریج
محو می‌شود، صدای جرینگ برخورد آهن آلات از دور.
صحنه تاریک می‌شود.

(توصیه: توصیفات رفتار و حالات را کوتاه و موجز بنویسید. این کار موجب می‌شود که تصویری واضح در ذهن خوانندگان شکل بگیرد.)

در نوع بعدی میان پرده کوتاه حداقل واژه‌ها به کار رفته است. در این نوع، مطلوب آن است که فقط شاه بیت کفایت کند، اما، در بیش تر مواقع، در کنار شاه بیت جمله کمکی کوتاهی لازم به نظر می‌رسد. مثل مثال بعد:

خارجی - نمای معرف - روز

دیزالو به:

داخلی - بخش بررسی شکایات - روز

پیش‌خوان کوچکی از دیوار بیرون آمده است.

مردی بسیار متشخص پشت پیش‌خوان ایستاده، و فهرستی را به دقت می‌خواند، خریدار وارد می‌شود. ماری بزرگ دور تن و گردنش پیچیده است. خریدار به نظر چندان شادمان نمی‌رسد، مرد بسیار متشخص سرش را بلند می‌کند و بی‌اعتنا به او خیره می‌شود.

مرد بسیار متشخص: بله آقا؟

خریدار: دیروز من این جا بودم و یه خدنگ^۱ خریدم....

شکل دیگری از میان پرده کوتاه لطیفه‌ای است معمولی و پیش پا افتاده که برای اجرای تلویزیونی تنظیم شده است. مانند متن زیر:

داخلی - نوشگاه - شب

دو نفر پشت میزی نشسته‌اند، نوشیدنی می‌نوشند.

اولی: شنیدی یه یارویی ماشینی اختراع کرده که مصرف سوختش

صدی پنجه؟

۱. Mongoose: نمس هندی. نوعی جانور که مار را می‌خورد. خدنگ شاید مناسب باشد برحسب

این شعر:

قضا هم خنده زد هم آفرین گفت

خدنگ مارکش با مار شد جفت

دومی: آره، شنیدم، ولی هیچ وقت کارش نمی‌گیره.

اولی: چرا؟

دومی: چون خیلی طول می‌کشه تا آدم پولاشو جمع کنه و یه لیوان

بلور بخره.

محو تدریجی تصویر

آشکارا، این ساده‌ترین میان پرده‌ای است که می‌توان نوشت، و اگر بخواهیم دقیق سخن بگوییم، باید گفت که اصلاً تلویزیونی نیست، می‌شد آن را، به همین بامزگی، برای رادیو نوشت، یا می‌شد آن را در صفحه شوخی‌های روزنامه محلی چاپ کرد. با این وصف، این نوع میان پرده به شدت مطلوب تهیه‌کنندگان برنامه‌های کوتاه است، زیرا هم ساده است و هم به راحتی می‌توان آن را با هر مکانی و با هر امکاناتی تطبیق داد. این دو نفر را می‌توان در نوشگاه قرار داد مثل آنچه خواندید، یا دو پیرمرد که در باغچه‌شان لمیده‌اند، یا دو خانه به دوش که در کنار جاده‌ای نشسته‌اند، یا حتی دو روستایی ساده لوح برگزید.

یکی از شکل‌های فرعی میان پرده‌نویسی نوشتن شوخی‌های پی‌درپی است. این شکل شامل روایت‌های متنوعی از یک موضوع است که برای تهیه‌کنندگان بسیار جذاب است، چون می‌توانند از یک مکان بارها استفاده کنند، و در نتیجه پول کم‌تری خرج کنند.

مثلاً موقعیت شعبده‌بازی را با اتاقک غیب‌کننده‌اش، در نظر بگیرید. حال ببینیم همین موضوع را چند گونه می‌توان نوشت.

۱

صحنه: نمایش.

در وسط صحنه نمایش اتاقک غیب‌کننده شعبده‌باز قرار دارد.

دستیار جذاب شعبده‌باز کنار اتاقک ایستاده است.

صدا: موسیقی مناسب

ورود شعبده‌باز با ساز و برگ کامل: کراوات، کت دنباله‌دار سفید، عصا، شنل، کلاه و دستکش.

شعبده‌باز، با ظرافت و به همراه موسیقی مناسب همراهی کننده، دستکش و شنلش را در می‌آورد، کلاهش را بر می‌دارد، و به همراه عصا به دستیارش می‌دهد. دستیار همه را می‌گیرد و از صحنه خارج می‌شود. شعبده‌باز به اتاقک نزدیک می‌شود و در آن را باز می‌کند و خالی بودن آن و عدم وجود طبقات مخفی را به تماشاگران نشان می‌دهد.

دستیار وارد می‌شود؛ با دست‌های خالی، و به شعبده‌باز ملحق می‌شود. شعبده‌باز با اشاره از او می‌خواهد که وارد اتاقک شود. دستیار نیز با اشاره موافقت می‌کند.

دستیار وارد اتاقک می‌شود. شعبده‌باز در اتاقک را می‌بندد، ورد می‌خواند و اعمال جادویی انجام می‌دهد.

از جلو اتاقک برقی زده می‌شود و دودی بیرون می‌آید.

دود محو می‌شود و همه جا روشن می‌شود.

اتاقک ناپدید شده است و دختری سراسیمه جا مانده است.

شعبده‌باز نیز متحیر و سراسیمه در جلو صحنه ایستاده است.

محو تدریجی تصویر

۲

صحنه: صحنه نمایش

جای - گاه^۱ مانند روایت اول.

همه چیز مانند روایت اول، تا آن جا که شعبده‌باز از دستیارش می‌خواهد، وارد اتاقک شود.

شعبده‌باز، با خونسردی، دستیار را به طرف اتاقک راهنمایی می‌کند. برای لحظه‌ای دستیار را رها می‌کند تا آخرین نگاه را، سریع و عصبی، به درون اتاقک بیاندازد. همه چیز درست به نظر می‌رسد. دوباره خونسردیش را به دست می‌آورد، دستیار را به درون اتاقک می‌فرستد و در را می‌بندد.

نور و دود

روشنی

شعبده‌باز به سرعت نگاه می‌کند. اتاقک همچنان سرپا ایستاده است. با قیافه‌ای پیروزمندانه در را باز می‌کند. دستیار درون اتاقک است، اما کاملاً برهنه و با ناامیدی و یأس سعی دارد، خود را بپوشاند. شعبده‌باز با عجله در را می‌بندد و به در تکیه می‌دهد، سعی می‌کند به زور لبخند بزند.

محو تدریجی تصویر

۳

صحنه: نمایش

جای - گاه مانند روایت اول.

مقدمات مانند روایت اول انجام می‌شود. اما این بار، شعبده‌باز با عزمی راسخ وانمود می‌کند که همه چیز به خوبی پیش خواهد رفت. هنگامی که شعبده‌باز ساز و برگش را به دستیار می‌دهد تا آن‌ها را بیرون ببرد، مصمم به سمت اتاقک می‌رود، در اتاقک را باز می‌کند. قطاری را می‌بیند که از اتاقک بیرون می‌آید. با عجله در را محکم می‌بندد و اتاقک را در آغوش می‌گیرد تا قطار بیرون نیاید.

محو تدریجی تصویر

صحنه: نمایش

همه چیز مانند روایت اول. اما این بار شعبده باز عصبی است و واریسی و اثبات خالی بودن اتاقک از همیشه جدی تر است. دستیار به او ملحق می شود. شعبده باز از او می خواهد که وارد اتاقک شود. شعبده باز که همچنان عصبی است می خواهد یک بار دیگر اتاقک را واریسی کند.

به سمت اتاقک می رود. در اتاقک را کاملاً باز می کند. اتاقک کاملاً خالی است، می خندد و اطمینان خاطر پیدا می کند. به سمت دستیار بر می گردد، و با اطمینان از او می خواهد که وارد اتاقک شود. هر دو به سمت اتاقک می روند. در اتاقک کمی باز می شود. دستی با یک جفت بطری خالی شیر از آن بیرون می آید و بطری ها را کف صحنه می گذارد. در اتاقک بسته می شود. شعبده باز و دستیارش با دهان باز و مبهوت به این پدیده می نگرند.

شیرفروشی وارد صحنه می شود، بطری های خالی را بر می دارد، یک بطری پر به جایش می گذارد و خارج می شود. دست دوباره بیرون می آید و بطری شیر را به درون می برد. در بسته می شود.

شعبده باز به سمت اتاقک می رود. در آن را باز می کند؛ اتاقک کاملاً خالی است.

محو تدریجی تصویر

۵

صحنه: صحنه نمایش

همه چیز مانند روایت اول. شعبده باز و دستیارش، با چشمانی گود رفته و بسیار نگران، شروع می کنند. به لحظه ای می رسند که دستیار باید وارد اتاقک شود. قبل از آن که حرکت به سمت اتاقک را شروع کنند، صدای پایی نزدیک می شود. به طرف اتاقک نگاه می کنند. صدای پا نزدیک تر شده، متوقف می شود. در اتاقک، ظاهراً خود به خود باز شده و بسته می شود. [مکثی کوتاه در حدی که کارگردان بخواهد.]

صدای سیفون به گوش می رسد.

در اتاقک باز شده و خود به خود بسته می شود. همان صدای پا به گوش می رسد و به آرامی دور می شود.

شعبده باز و دستیار به یکدیگر نگاه می کنند و با درماندگی شانه بالا می اندازند.

محو تدریجی صدا

این فصل نشان می دهد که با مفهومی ساده و اساسی چه کارها می توان کرد.

نتیجه اخلاقی: هیچ گاه فکری خنده دار را دور نیاندازید. شاید روزی با

نگاهی به آن دریابید که میان پرده ای دیگر نیز از آن می توان ساخت.

موقعیت هایی را که در فصل اول درباره آن صحبت کردیم، در نظر بگیرید یعنی نوشگاه، کوتوله، سگ بزرگ و مشتری پرمدها. به عنوان تمرین سعی کنید، ببینید چند روایت دیگر می توانید از موقعیت ها بسازید. نوشگاه را ثابت فرض کنید و دیگر عناصر را جابه جا کنید.

سگ را به خریدار پرمدعا بدهید و ببینید آیا این کار تغییری مفید ایجاد خواهد کرد. کوتوله را بزرگ و سگ را کوچک کنید. سعی کنید یک شخصیت زن بسازید؛ دست و دل باز و حکمران یا مانند اسلون رنجر^۱. موجود دیگری را وارد داستان کنید مثل طوطی، موش صحرایی یا زنبق سخن گو.

همیشه از خودتان بپرسید: «اگر فلان طور شود چه می شود؟» شاید سریعاً به جایی نرسید اما، مطمئناً به قدری خنده دست پیدا می کنید.



آن جا دو فلاح بودند که ...^۱

چشمانش به دنبال فرصتی برای شادی است
به هرچه با چشمی می‌نگرد
با چشم دیگرش حکایتی شاد می‌جوید
تلاش بیهوده عشق^۲

امروزه غالب شوهای سبک و سرگرم‌کننده از میان پرده‌ها و طرح‌واره‌های^۳ کوتاه تشکیل شده‌اند.

خبرگان تلویزیون به شما می‌گویند که این موضوع بر همه پسندترین شو امریکایی در دهه شصت یعنی خنده‌ساز^۴ هم مصداق دارد؛ برنامه‌ای که در شکل خنده‌دار پر تنوع^۵ پیش‌تاز بود. تقریباً دو سال قبل از این مجموعه، چارلی دریک^۶ شویی در ا.تی.وی^۷ عرضه کرد که طی آن ۱۲۶ طرح‌واره را در شش قسمت نیم‌ساعته به نمایش گذاشت. این کار از زمانه‌اش جلوتر بود.

1. THERE WERE THESE TWO FELLAHS...

2. Love's Labour's Lost

3. Sketch

4. Laugh - in

5. Kaleidoscope

6. Charlie Drak

7. A.T.V

اگر میان پرده یک کاریکاتور روزنامه‌ای متحرک باشد. طرح‌واره لطیفه‌ای نمایشی شده است که معمولاً حداکثر سه دقیقه طول می‌کشد. این زمان طولانی نیست و وقت تلف شده نباید داشته باشد، صحنه باید فوراً شکل بگیرد و شخصیت‌ها باید در اولین سطور معرفی شوند.

برای انجام این کار، رسانه خود به کمک ما می‌آید. از این کمک بهره ببرید. تصویری بجا در شروع طرح‌واره، می‌تواند ما را از شر گفت‌وگوهای زیاد توصیفی خلاص کند.

دوباره تأکید می‌کنم که ناب‌ترین شکل طرح‌واره نوع کاملاً تصویری آن است. حفظ تداوم تصویری طی یک تا سه دقیقه، البته، کار مشکلی است، اما غیر ممکن نیست، و قطعاً بسیاری چیزها بستگی به بازیگر^۱ آن دارد.

حیطه‌هایی که در آن‌ها می‌توان به آسانی دست‌مایه برای این نوع طرح‌واره پیدا کرد، حیطه‌هایی است که در آن‌ها انسان در تقابل با ماشین قرار می‌گیرد، یا اشیایی که کار مورد انتظار را انجام نمی‌دهند.

بهترین نمونه کلاسیک این شکل، به نظر من، طرح‌واره گلف‌باز مصممی است که توسط مارتی فلدمن^۲ فقید اجرا شده است. در این طرح‌واره، گلف‌باز توپ گلفش را در مسیرهایی غیرممکن دنبال می‌کند، مثلاً از قسمت بار کامیونی شن‌کش تا میان مجراهای آب و سقف واگن‌های قطار و... این اوج یک کمدی تصویری است که شما باید در آرزوی آن باشید. اگر بار اول نتوانستید، دلسرد نشوید، دوباره سعی کنید.

بیا بیا یک شیئی، مثلاً، یک عصای شکاری^۳ را در نظر بگیریم و ببینیم، آیا می‌توانیم از آن یک طرح‌واره کاملاً تصویری خلق کنیم.

1. Performer

2. Marty Feldman

3. Shooting - Sticks (عصای شکاری یا عصای تیرانداز)

قبلاً، طرح‌واره‌های متعددی درباره عصای شکاری نوشته و کار شده و در آن‌ها، همیشه، هنگام باز شدن عصا با صدای بنگ رها شده است. بی شک، ما هم می‌توانیم چنین طرح‌واره‌هایی بنویسیم. اما شاید بتوانیم شیوه جدیدی برای انجام این کار بیابیم.

تصور کنید صحنه ما یک پوشاک مردانه فروشی لوکس است.

داخلی - پوشاک مردانه فروشی لوکس. نوشته‌ای بر دیوار: «همه چیز برای آقایان متشخص».

کالا‌های در معرض دید، موید نوشته بر دیوار است؛ کلاه‌های پشمی و لبه‌دار بر پایه‌های چوبی، آدمک‌هایی با لباس‌هایی برای تمام فصول بر تنشان. و بعداً آشکار می‌شود که مجموعه کاملی نیز از عصاهای شکاری. مشتری وارد می‌شود، همه چیز را برانداز می‌کند. کاملاً پیدا است که مشتری این نوع فروشگاه‌ها نیست. به اطراف خیره می‌شود، کنجکاو و اندکی دارد.

به شلواری ماهی‌گیری می‌رسد که بر قسمت پایین تنه آدمکی پوشانده شده است. دور آن می‌چرخد و در مقابلش می‌ایستد، به دقت آن را واریسی می‌کند و به دنبال زیپ یا دکمه‌های آن می‌گردد. چیزی نمی‌یابد، با ناامیدی سر تکان می‌دهد، و هیچ می‌کند.

به سمت کلاه‌ها می‌رود، و چند کلاه را امتحان می‌کند. سرانجام کلاه شکاری لبه‌داری را انتخاب می‌کند، و آن را کج بر سرش می‌گذارد، و در آینه‌ای خود را برانداز می‌کند، دستش را ناپلئون‌وار در جیب جلیقه‌اش می‌کند، نخودی می‌خندد.

کلاه را هنوز بر سر دارد، به سمت عصای شکاری می‌رود. علامت بزرگی اعلام می‌کند: «التیمو^۱، کلام آخر در تولید عصای شکاری.»

1. The Ultimo

آن‌ها را با علاقه می‌نگرد. یکی را بیرون می‌کشد و آن را دقیق واریسی می‌کند. آن را سبک سنگین می‌کند. وانمود می‌کند که تفنگی در دست دارد. رشته‌ای کوچک از عملیات با تفنگ را اجرا می‌کند؛ رژه می‌رود و پیش‌فنگ و پافنگ می‌کند. درون لوله تفنگ را با دقت نگاه می‌کند. متعجب و شادمان سرش را تکان می‌دهد.

دیوارکوبی را می‌بیند. دیوارکوب تصویر مردی است که می‌خواهد باسنش را روی صندلی عصای شکاری بگذارد. مشتری کاربرد عصای شکاری را می‌فهمد. دسته‌های آن را باز می‌کند و ریخت آن را برانداز می‌کند، نوک عصای شکاری را بر زمین فرو می‌کند و روی صندلی آن می‌نشیند. صدای شلیک مهیبی شنیده می‌شود. نمای نزدیک از سر و شانه‌های مشتری با چهره‌ای ترسیده و بکه خورده. سوراخی در بالای کلاه شکاری لبه‌دارش ایجاد شده و از آن رشته‌ای دود خارج می‌شود.

محو تدریجی تصویر

ضروری است، وقتی فصلی از کنش یا میمیکری را توضیح می‌دهید، کاملاً بدانید از شخصیت یا شخصیت‌هایتان چه می‌خواهید که انجام دهند. در صنعت سینما، تمهیدی وجود دارد به نام طرح‌نامه^۱. در مورد فصول مهم، کارگردان از طراح می‌خواهد که رشته‌ای از تصاویر مسلسل ترسیم کند، تا تحول کنش را نشان دهد.

باید سعی کنید، با واژه‌ها طرح‌نامه‌ای بنویسید و به تهیه‌کننده ارائه دهید. جملات حتی‌الامکان کوتاه باشد و هر جمله هم باید کنشی را توضیح دهد، در این صورت، وقتی تهیه‌کننده نوشته شما را می‌خواند، در ذهن خود رشته‌ای از

1. Storyboard

تصاویر واضح و روشن می‌بیند و او را متقاعد می‌کند که نوشته شما روی پرده هم خنده‌دار خواهد بود.

در طرح‌واره‌های گفت‌وگویی ممکن است انتظار داشته باشید، خنده محصول جملات با روح و حاضر جوابی‌های زیرکانه باشد.

بله، باید این‌گونه باشد اما، اگر گفت‌وگو تنها منبع خنده باشد، بهتر است آن را برای رادیو بنویسید.

شما برای تلویزیون می‌نویسید. پس از خواص آن بهره ببرید. به دنبال کنش و میمیک باشید؛ کنشی که گفت‌وگو را برجسته کند و میمیکی که خنده ایجاد کند.

یکی از عناصر اصلی نمایش تضاد یا به عبارتی همزمانی دو دیدگاه یا دلبستگی متضاد است. صحت این موضوع درباره کم‌دی مضاعف است. بدون تضاد شما امکان اندکی برای خنداندن دارید. روی هم رفته، تنیس بسیار کسالت‌آوری خواهد بود اگر هر دو بازیکن در یک سوی تور قرار بگیرند. بنابراین، یک روش برای نوشتن طرح‌واره‌ای خنده‌دار، این است که از موقعیتی متضاد شروع کنید.

موقعیت متضادی را در نظر بگیرید که موضوع روز هم باشد مثل تقابل سیگاری‌ها و غیر سیگاری‌ها. ما به یک صحنه نیازمندیم.

بیایید صحنه ساده‌ای را در نظر بگیریم.

ما به دنبال مکانی هستیم که در آن تضاد سیگاری‌ها و غیر سیگاری‌ها به طور طبیعی رخ دهد. چه جایی بهتر از کوپه غیر سیگاری‌ها در قطار.

ظهور تدریجی تصویر

داخلی - کوپه غیر سیگاری‌ها در قطار - روز

خب، حالا صحنه را داریم اما به شخصیت‌ها و تضادشان نیازمندیم. دو نفر یکی سیگاری و دیگری غیر سیگاری. غیر سیگاری می‌تواند ساکت و منفعل باشد و سیگاری پرهیاهو و پرخاشگر.

حال ببینیم می‌توانیم چنین شخصیت‌هایی را روی صحنه بیاوریم، و خصوصیاتشان را در چند ثانیه اول معرفی و تثبیت کنیم.

ظهور تدریجی تصویر

داخلی - کوپه غیر سیگاری‌ها - روز

شخصی ساکت و باوقار، باکت راه‌راه و کلاه شاپو، در گوشه کوپه روزنامه می‌خواند.

قطار در ایستگاهی متوقف است.

صدا: سوت نگهبان قطار و حرکت قطار.

فریادهای مبهم. در کوپه باز می‌شود و محکم بسته می‌شود.

قطار سرعت می‌گیرد.

در راهرو قطار، مرد درشت اندامی که لباس ورزشی پوشیده، شاد و شنگول و روزنامه تایمز ورزشی در دست، به سمت کوپه می‌آید.

حال شخصیت‌های ما در قاب هستند و نقش‌های آن‌ها، به وضوح، تعریف شده است. با اولین کشمکش نمایش را آغاز می‌کنیم.

اسپورتی^۱ وارد کوپه می‌شود. همه جا را رها می‌کند و کنار باولر^۲ می‌نشیند.

اسپورتی: صبحی^۳ اونی خیلی نزدیک گرفتی!

باولر به او اعتنایی نمی‌کند و روزنامه می‌خواند، خود را در پشت روزنامه پنهان می‌کند.

1. Sporty

2. Bowler

3. Cor!

اسپورتی سرک می‌کشد. مچ دست باولر را می‌گیرد و او را وامی‌دارد
روزنامه را پایین بیاورد.

اسپورتی: گفتم، اونو خیلی نزدیک گرفتی.

باولر سعی می‌کند با نگاهش او را سر جایش بنشانند. باز در پشت روزنامه
خود را پنهان می‌کند. اسپورتی متوجه این بی‌اعتنایی نمی‌شود، به
صندلی‌اش تکیه می‌دهد و می‌زند زیر خنده.

اسپورتی: می‌دونی، می‌خواستن جلو منو بگیرن.

باولر حرفی نمی‌زند. اسپورتی با آرنج ضربه‌ای به دنده‌های او می‌زند.

اسپورتی: گفتم، می‌خواستن روی سکو، جلو منو بگیرن. اونم یه
کوتوله که هیکلش مفت هم نمی‌ارزید. یه همچین آدمی می‌خواست
جلو منو بگیره. من حتماً بایس به این قطار می‌رسیدم. بهش گفتم
قضیه، قضیه مرگ و زندگیه. بهم گفت مرگ و زندگی؟ گفتم آره، اگه از
دست زنم در نرم، اونو می‌کشم.

اسپورتی می‌خندد، و ضربه دیگری به دنده‌های باولر می‌زند.

اسپورتی: خوب گفتم، مگه نه! اگه از دستش در نرم می‌کشمش.

باولر خیره می‌شود و دوباره روزنامه می‌خواند.

اسپورتی: آره، فکر کردم از این حرف خوشش می‌آد، اما اصلاً
نفهمید، کوتوله احمق!

اسپورتی به اطراف نگاه می‌کند و متوجه می‌شود که باولر به او
بی‌اعتناست.

به باولر نزدیک می‌شود و روزنامه را از او می‌گیرد.

اسپورتی: کوتوله از شوخی چیزی نمی‌فهمید، روی سکو، درست
روبروی من، واساده بود. گفتش به خاطر ایمنی مردم این سکو بسته
می‌شه، یه دقیقه قبل از حرکت قطار. خب، منم گفتم آره من آدم

مسئولی هسم، گفتش این همون چیزیه که من می‌خوام. یه دفعه زدم به نرده‌ها و از دستش در رفتم. اسپورتی باز هم می‌خندد. باولر از کنارش بر می‌خیزد و به سمت دیگر کوپه می‌رود، می‌نشیند و به روزنامه خواندن ادامه می‌دهد. اسپورتی به صندوقش تکیه می‌دهد و با مرور ماجرا، با دهان بسته، می‌خندد. اسپورتی: شرط می‌بندم که مدت‌هاست بلیطی رو سوراخ نکرده.

توجه دارید که تا این‌جا، هنوز به تقابل اصلی نرسیده‌ایم. اما سعی کردیم رفتار رقبای ماجرا را، نسبت به یکدیگر، بسیار منسجم نشان دهیم. من دریافته‌ام که این عمل، هنگام نوشتن طرح‌واره، غالباً رخ می‌دهد. این کار، به من کمک می‌کند تا اولاً تصویر روشنی از چگونگی بازی رقبا و واکنش‌های آن‌ها در مقابل یکدیگر داشته باشم، ثانیاً چگونه عوامل دیگر را در صحنه بچینم. به علاوه به تهیه‌کننده کمک می‌کند تا تصویر کامل‌تری را در ذهنش شکل دهد. ممکن است این مقدمه، برای صرفه‌جویی در زمان، حذف شود، اما اگر خنده‌دار باشد، حتماً باقی خواهد ماند. به یاد داشته باشید شما برحسب طول آنچه نشان داده می‌شود، پول می‌گیرید، اما اگر آنچه نمایش داده خواهد شد خنده‌دار نباشد، شانس موفقیت را از دست می‌دهید.

خب، صحنه چیده شده، شخصیت‌ها معرفی شده‌اند، حالا می‌توانیم موضوع اصلی طرح‌واره خود را مطرح کنیم.

اسپورتی دست در جیب می‌کند، پاکت سیگار و فندکی بیرون می‌آورد. سیگاری میان لب‌هایش می‌گذارد و فندک می‌زند. فندک روشن نمی‌شود. جایش را عوض می‌کند، روبروی باولر می‌نشیند و ضرب‌ه‌ای به زانوی او می‌زند.

اسپورتی: کبریت داری؟

باولر (با سردی): این‌جا مخصوص غیرسیگاری‌هاست.

اسپورتی (با تغیر): مگه کسی داره سیگار می‌کشه؟

باولر: تو

اسپورتی: من سیگار نمی‌کشم، من اصلاً کبریت ندارم، دارم؟

باولر مات و مبهوت نگاه می‌کند.

اسپورتی: جا افتاد، ها؟

از قیدهای کارگردانی مانند «به سردی» یا «با تغیر» کم‌تر استفاده کنید. فقط وقتی آن‌ها را به کار ببرید که می‌خواهید، حالت ویژه‌ای را ایجاد کنید. برخی از کارگردان‌ها و بازیگران چنین توصیه‌هایی را توهین تعمدی تلقی می‌کنند و نظری انتقادی نسبت به خود در آن می‌بینند. بعضی اوقات آن‌ها حق دارند. ادامه دهیم.

باولر دوباره پشت روزنامه پنهان می‌شود. پس از لحظه‌ای اسپورتی خم شده و به زانوی او می‌زند.

اسپورتی: خب، چی شد؟

باولر: جی، چی شد؟

اسپورتی: نگفتی، کبریت داری یا نه؟

باولر: راستشو بگم، کبریت دارم، آن هم یه قوطی پر. در جیبم، اما

همان‌جا خواهد ماند، می‌فهمی؟

اسپورتی: آره، می‌فهمم، تو مریضی.

باولر: نه مریض نیستم. این‌جا مخصوص غیرسیگاری‌هاست و من

فقط حق خودم را تذکر می‌دهم.

اسپورتی: آها، حقوق! درست شنیدم، عدالت؟ کارهای نیک؟ هرچه

برای من خوبه برای تو هم خوبه، از این مهملات قشنگ؟

باولر: دقیقاً.

اسپورتی: این چیزا سرم نمی‌شه، (پاکت سیگار را به طرف او می‌گیرد) یه نخ بردار.

باولر: من سیگار نمی‌کشم.

اسپورتی: فرصت خوبیه که از الان شروع کنی، یه نخ بردار.

باولر: نه، متشکرم.

اسپورتی: یالا، معطل نکن، نمی‌دونی تا حالا چه چیز خوبی رو از دست دادی!

باولر: از دست ندادم، قبلاً می‌کشیدم، آن هم روزی سه بسته به مدت بیست سال.

اسپورتی: پس یه نخ دیگه ضرری برات نداره، بیا دیگه یه نخ بردار.
باولر: یه روز به خودم گفتم، خب، دیگه کافیه و تمام شد. گذاشتمش کنار، به همین آسانی!

اسپورتی: به همین آسونی؟

باولر: بله، به همین آسانی؟

اسپورتی: خوش به حالت، حالا یکی بردار.

باولر (مشفقانه): می‌دانی، من دیگه هیچ وقت نمی‌کشم، تو هم سعی کن، نکشی. ترکش هیچ کاری نداره.

اسپورتی: آره، هیچ کاری نداره، اصلاً کاری نداره، من هزار بار ترکش کردم، مثلاً همین امروز صبح وقتی بیدار شدم، به خودم گفتم بسه دیگه، تموم شد و گذاشتمش کنار، به همین آسونی.

باولر: اما باز هم که شروع کردی، مگه نه؟

باولر به سیگاری که در دست اسپورتی است اشاره می‌کند.

اسپورتی: آره، درسته، سرفه‌ام بند اومد، نه؟ چرا بند اومد، می‌بینی هر وقت که بخوام می‌تونم بذارمش کنار.

باولر: پس بگذارش کنار.

اسپورتی: موضوع چی بود؟

باولر: گفتم، هر وقت بخوای می توانی ترکش کنی.

اسپورتی: آره، مسلمه، هر وقت بخوام، اصلاً کاری نداره.

باولر: خب، پس چرا معطلی؟ سیگار تو از پنجره پرت کن بیرون.

اسپورتی به دست هایش نگاه می کند. در یک دستش پاکت و در دست دیگرش نخ سیگار.

اسپورتی: می گی نمی تونم؟

باولر: آره، نمی تونی.

اسپورتی: حالا می بینیم.

او نخ سیگار را از پنجره بیرون می اندازد.

اسپورتی: دیدی تونستم.

باولر: پس پاکتش چی؟

اسپورتی: راست می گی آ، باشه اونم چشم.

اسپورتی پاکت سیگار را بیرون می اندازد و بر صندلی می نشیند.

اسپورتی: دیدی؟ هیچ کاری نداشت.

باولر: شاهکار کردی.

اسپورتی پاکت سیگار دیگری از جیبش بیرون می آورد و نوار دور آن را باز می کند.

اسپورتی: حالا بیا به سیگاری بکشیم.

پاکت را به سمت باولر می گیرد، باولر عقب می کشد.

باولر: از جلو چشمم دورش کن.

اسپورتی جیب های دیگرش را می گردد.

اسپورتی: نکنه پر شده اش را می خوای، داشتم، یه چند تایی داشتم.

باولر (عصبی): پر شده یا پر نشده، فرقی نمی‌کنه.
اسپورتی: پس، یکی از همین‌ها بکش.
باولر (عصبی‌تر): من نمی‌کشم، من - نه - می - کشم.
اسپورتی: خیلی خب بابا، خونسرد باش، بیا، چیزی که الان لازم داری یه سیگار تا اعصابت رو آرام کنه.
باولر که اختیار از کف داده، از جا می‌پرد و با روزنامه به سر اسپورتی می‌زند.
باولر: تو کله‌پوکت فرو نمی‌ره، گنده‌بک. خرفت پشمالو. من سیگار نمی‌کشم، میلی به سیگار ندارم. از آدم‌های سیگاری هم متنفرم، اگر کاره‌ای بودم، برای سیگار کشیدن مجازاتی سنگین تعیین می‌کردم. مرگ بر سیگار! ای غیرسیگاری‌های جهان متحد شوید، شما جز خونسردی چیزی را از دست نمی‌دهید! برخیز ای داغ...
باولر فریادکشان از کوپه به راهرو فرار می‌کند. اسپورتی گیج و منگ رفتن او را نگاه می‌کند، به صندلی‌اش تکیه می‌دهد.
اسپورتی: اگه ترک سیگار همچین بلایی سر آدم می‌آره، به زحمتش نمی‌ارزه.
سیگاری میان لب‌هایش می‌گذارد و سعی می‌کند، فندکش را روشن کند.
محو تدریجی تصویر

هر نوشته‌ای با یک فکر آغاز می‌شود، نوشتن کمدی با فکری خنده‌دار آغاز می‌شود.
زندگی جدید پر از فکرهای خنده‌دار است، آن‌ها را بباید.
در صف اتوبوس، در سوپرمارکت، در خیابان و حتی در خانه خودتان یافت می‌شوند.

عادت کنید از فرمول سحرآمیز «چه می‌شد اگر...» استفاده کنید حتی در پیچیده‌ترین مسائل جهانی.

کسی را می‌بینید که می‌خواهد تخم مرغی را بشکند تا کیک درست کند، اگر تخم مرغ شکست، چه می‌شود؟ اگر تخم مرغ گندیده بود، چه می‌شود؟ اگر تخم مرغ خالی بود، چه می‌شود؟

در ایستگاه اتوبوس، مردی را می‌بیند که چتری بسته زیر بغل دارد. اتوبوس می‌رسد، مرد می‌خواهد سوار شود، ناگهان چتر باز می‌شود و به دیرک ایستگاه گیر می‌کند و همان‌جا باقی می‌ماند. «چه می‌شد اگر...» مرد خود را به شدت سرزنش می‌کرد و بعد می‌خواست که نوبتش را، در صف اتوبوس، از دست ندهد. آیا همین کار واقعه را خنده‌دارتر نمی‌کند؟

در اتوبوس نشسته‌اید و متوجه می‌شوید که ناخواسته، به مکالمه دو نفر گوش می‌دهید؛ دو دختر جوان که درباره زندگی عشقی‌شان حرف می‌زنند یا دو پیرزن که درباره مسائل پزشکی چرت و پرت می‌گویند. چه می‌شد اگر شما این دو گفت‌وگو را با هم ادغام می‌کردید.

دستمایه ما در اطراف ما پراکنده است، تنها کاری که باید بکنیم این است که، آن‌ها را هماهنگ کنیم و فرمول «چه می‌شد اگر...» را به کار ببریم.

منابع اساسی متعددی برای ایجاد انگیزه وجود دارد. اول: فکری آن چنان خنده‌دار دارید که کافی است فقط آن را بنویسید؟ دوم: بازیگری را روی صحنه می‌بینید و به شما الهام می‌شود که متنی را مشخصاً برای او بنویسید. سوم: انگیزه ایده‌آل آن است که انگیزه‌های اول و دوم را ترکیب کنید. چهارم: پول چیز خوبی است. پنجم: خواهان شهرت هستید.

اگر شهرت هدف شماست، فراموشش کنید. چند کمدی‌نویس را می‌توانید در یک دقیقه نام ببرید؟ اگر بتوانید ده نفر را نام ببرید، مشخص می‌شود که عاشق سینه‌چاک کمدی تلویزیونی هستید و احتمالاً باید شروع کنید به نوشتن تاریخ، نه نوشتن کمدی.

اگر صاحب انگیزه چهارم هستید، هیچ علتی ندارید که شرمنده باشید. فقط یادتان باشد برای جراحی مغز هم خوب پول می دهند، فقط باید تخصص داشته باشید و سخت کوش باشید و در این کار سرمایه گذاری کنید. با انگیزه های اول، دوم و سوم شروع کنید. اگر چیزی را که لازم است فرا گرفته باشید، انگیزه چهارم، خود به خود خواهد آمد. می دانم چندان برایتان اهمیتی ندارد ولی قبول می کنید.



آن جا سه فلاح بودند که ...

خنده بی جا شر خطرناکی است

مناندر^۱

در شبکه‌های تلویزیونی، طرح‌واره‌های بلند، ظاهراً حامیان زیادی ندارد. به نظر می‌رسد. مسئله اصلی دشواری حفظ تداوم خنده در مدتی طولانی است. همیشه این خطر وجود دارد که حوصله مخاطب به سر آید، مگر آن‌که خنده پایدار و پرمایه باشد.

فرمول معمولی طرح‌واره بلند سر راست است. موضوعی را انتخاب می‌کنید و آن را با شوخی‌های مربوط بسیاری که توان خلق، به یاد آوردن و یا دوباره نویسی آن را دارید، پر می‌کنید.

این همان فرمولی است که بنی هیل^۲ گاه، آن را به کار می‌برد و بسیار مؤثر واقع می‌شود. او مکانی مثل گمرک فرودگاه هیت‌رو^۳، را در نظر می‌گیرد، و فصل

1. Menander

2. Benny Hill

3. Heathrow

بلندی را عملاً توسط اتصال طرح‌واره‌های کوتاه، می‌سازد. این طرح‌واره‌ها هم تصویری هستند و هم کلامی. مثلاً چیزهای خنده‌داری از چمدان‌های مسافران بیرون می‌آید یا خود به قالب شخصیتی شرقی فرو می‌رود که طبعاً مشکلاتی با زبان انگلیسی دارد، به خصوص که یکی از مأموران گمرک نیز که اتفاقاً به او برخورد کرده است، انگلیسی را چندان فصیح صحبت نمی‌کند. دلقک‌بازی خلاق با دیگر اعضای خوش قریحه گروهش مانند هنری مگی^۱ و باب تاد^۲. متأسفانه، تنها نامی که در «شو بنی هیل» بر پرده ظاهر می‌شود نام بنی هیل است، بنابراین صمیمانه بگویم، که این برنامه را نمی‌توانم به منزله مرکز ارائه آثار تان توصیه کنم.

شکل دیگر طرح‌واره بلند، سریال خنده‌دار است. این شکل توسط رونی‌ها پرورش و تکامل یافت. با دو اثر که گزارش پگی مالون و چارلی فارلی نام داشت و دیگر اثرشان که بسیار خنده‌آور بود «شکوفه تمشک خیالی شهر قدیمی لندن» بود.

من این نوع نوشتن را به مبتدیان حیطة کمدی تلویزیونی پیشنهاد نمی‌کنم. نوشتن طرح‌واره بلند کمدی کار تازه‌ای نیست. ما در آغاز دهه پنجاه این کار را تجربه کردیم و در دهه شصت نیز مرحوم دیک امری^۳ بزرگ این کار را تکرار کرد، اما به دو دلیل توفیق نیافت: بودجه کم و فنآوری ضعیف.

به موازات رشد و تکامل استعداد و مهارت، و تثبیت دو بازیگر مورد توجه، یعنی رونی‌ها، و پیشرفت فنآوری تهیه‌کنندگان برای پرداخت هزینه این گونه برنامه‌ها اعلام آمادگی کردند. غیر محتمل است که نویسندگانی نوپا، در این حیطة، به چنین توجهات دست و دل‌بازانه‌ای برسد.

پس چرا زحمت بررسی طرح‌واره‌های بلند را به خود می‌دهیم؟

1. Henry Magee

2. Bob Todd

3. Dick Emery

اولاً: چون يك شكل معتبر كمدي تلويزيوني است.
ثانياً: تمرين بسيار خوبي در پرداخت دستمايه‌هاي خنده دار است. موضوع اصلي را مي‌توان بسط داد و پرورد و مي‌توان لايه‌هاي گوناگون شخصيت را بررسي كرد. شوخي‌هايي را كه في نفسه، ممكن است، طرح‌واره باشند، مي‌توان گسترش داد تا خنده بيش‌تري توليد شود. اين گسترش اطلاع بيش‌تري از ساختمان صحنه به دست مي‌دهد و اگر هدف‌تان اولين قسمت پخش يك مجموعه خنده‌دار تلويزيوني باشد، شناخت دقيق از جزئيات صحنه حياتي است.

ثالثاً: شايد بتوان حياتي دوباره به اين شكل هنري داد. امروزه، كه برنامه‌ريزي مالي با وسواس و دقيق انجام مي‌شود، فكر اين كه يك كمدي پر قدرت و خوب شش دقيقه‌اي را در يك مكان به اجرا در آورد، شايد، براي تهيه كننده‌اي هوشمند جذاب باشد.

پس، بياييد به طرح‌واره بلند دقت بيش‌تري بكنيم.
دو رويكرد اساسي وجود دارد: رويكرد واقع‌نما و رويكرد لوده‌گرا^۱.
در رويكرد واقع‌نما، موقعيتي واقعي و آشنا را در نظر مي‌گيريم و كمدي خود را با شخصيت‌هايي كه خلق مي‌كنيم، مي‌سازيم.

نمونه‌اي ساده زمان عيادت در بيمارستان است. فرض كنيم بيمار مردی مسن است كه براي مداوای يك بيمار ساده، مثلاً ناخني كه در گوشت فرو رفته، در بيمارستان بستري شده است و عيادت‌كنندگان او، دخترش (الزي)^۲، و دامادش (فرد)^۳ هستند؛ زوجي تلخ زبان كه ظاهراً براي شاد كردن او به عيادتش آمده‌اند.

مكان و شخصيت‌ها را در اختيار داريم. بياييد آن‌ها را با هم تركيب كنيم و ببينم چه پيش مي‌آيد.

1. Zany

2. Elsie

3. Fred

خارجی - نمای معرف از بیمارستان - روز

دیزالو به

داخلی - اتاقی در بیمارستان - روز

با نمای نزدیکی از پدر در رختخواب، صحنه پدیدار می‌شود. پدر خواب است.

الزی (خ. ق. ۱): به نظر بهتر نمی‌آد؟

فرد (خ. ق.): آره، خوبه.

الزی (خ. ق.): ولی رنگ و روش خیلی خوب نیست.

فرد (خ. ق.): آره، راس می‌گی.

الزی (خ. ق.): این جوری، ممکنه زیاد طول نکشه.

پدر ناگهان چشم‌هایش را باز می‌کند. برای لحظه‌ای به جلو خیره می‌شود و بعد به اطراف نگاه می‌کند. دوربین عقب می‌کشد تا آن‌جا که الزی و فرد را می‌بینیم که در طرفین تخت خواب ایستاده‌اند. چنان مؤدبانه که انگار کنار قبر ایستاده‌اند. فرد کلاهش را بر سینه‌اش فشار می‌دهد.

پدر: منظورت از این که گفתי، ممکنه زیاد طول نکشه، چی بود؟

الزی: سلام، بابا.

پدر: سلام، منظورت از این که گفתי ممکنه زیاد طول نکشه، چی بود؟

الزی: حالت چطوره، بابا.

پدر: خوبم! منظورت از این که گفתי ممکنه زیاد طول نکشه، چی بود؟

الزی: فرد، بابا می‌گه، حالش خوبه.

فرد: آره، خوبه.

پدر: چرا حرف مرا برایش تکرار می‌کنی، مگه فرد زبان مرا بلد نیست؟

الزی: بابا، او شوهرمه، او حق داره که بدونه.

پدر: حق داره چه چیزی را بدونه؟

الزی: خب این‌که شما حالتون خوبه.

پدر: ولی من که واقعاً حالم خوبه.

الزی: خب، باشه.

فرد: آره، خوبه.

ما تاکنون شخصیت‌های خود را معرفی کرده‌ایم. حال می‌توانیم به نومی‌دی گسترش یابنده بپردازیم.

پدر رنجیده خاطر آه می‌کشد و اخم‌آلود به آن‌ها خیره می‌شود.

پدر: راستی، چرا این‌جا هستید؟ به نظرم امشب نوبت بازی بینگو^۱ شما بود.

الزی: راستش فکر کردیم بیاییم پیش شما و خوشحالتون کنیم، تا دیر نشده.

فرد: گذشته از این، سالن بینگو دیروز آتش گرفت و ویران شد.

پدر: تا دیر نشده؟ دیر؟ چی دیر نشه؟

الزی: نمی‌دونم چی رو می‌خوای بدونی، راستش، مگه...

پدر: مگه، مگه چی؟

الزی: مگه هیچی... فقط... الان که دکتر این‌جا بود، مگه حرفی زد؟

پدر: نه حرفی نزد. فقط نگاهم کرد، سرشو تکان داد، خندید و رفت.

1. Bingo

الزی: آره، او هیچ وقت به شما حرفی نمی‌زنه. اون دکتر فیلیپسه^۱
(رو می‌کند به فرد) یادت می‌آید با خانم کینگ^۲ چه کرد؟
فرد: آره، خانم کینگ.

الزی: هیچ وقت هیچی به‌اش نگفت، ولی درست، یه هفته بعد، بنگ،
ترکید. به همین سادگی! آقای کینگ^۳ نزدیک بود از تعجب قالب
تهی کند.

پدر (متعجب): خانم کینگ؟ چه بلایی به سرش اومد؟
الزی: دوقلو زایید. ولی دکتر فیلیپس هیچی به او نگفته بود.
فرد: ولی آقای کینگ حرف‌های زیادی زده بود.
الزی: حق داشت بی‌چاره، یک سال تمام بود که به دریا رفته بود.

بخش آقای کینگ، در متن فوق، همان چیزی است که من آن را انحراف
مرتبط و بجای می‌خوانم. نوعی «الحاقی» که من آن را نه فقط مجاز می‌دانم، بلکه از
آن در طرح‌واره‌های بلند استقبال می‌کنم اما در طرح‌واره‌های کوتاه تداخل
مزامنی ایجاد می‌کند که باید از آن اجتناب کرد. دو معیار وجود دارد: اولاً باید از
موضوع اصلی گفت‌وگو نشئت گیرد و ثانیاً حتماً خنده‌دار باشد.

پدر: راستش من حالم خوبه. دکتر فیلیپس چیزی نگفت، چون
چیزی نبود که بگه. من چیزیم نیست.
الزی (به شدت مطمئن): البته که چیزیت نیست، بابا.
فرد: آره، خب، ولی...
الزی: نه، فردا نگرانش نکن.

پدر (خیره به فرد): فرد همیشه همین کارو کرده.
پدر از کتو تختش مجله‌ای بیرون می‌آورد، بازش می‌کند، ورق می‌زند و
خود را سرگرم مجله نشان می‌دهد.

1. Phillips

2. Mrs. King

3. Mr King

پدر: اگه مانعی نداره من...

الزی: نه، بابا، مانعی نداره، شما می تونی مجله خوبتو بخونی.

پدر لندلند می کند و پشت مجله اش پنهان می شود.

فرد: ولی پاورقی اونو شروع نکن.

پدر مجله را به کناری پرت می کند و به فرد خیره می شود. فرد نیز بی روح

به پدر خیره شده است. الزی با شتاب وساطت می کند.

الزی: بابا، فرد شوخی کرد.

فرد: این چیزی بود که من از یه کارت کریسمس یاد گرفته بودم.

الزی (دو به فرد): لافزن.

پدر: همیشه همین بوده.

پدر خود را، دوباره پشت مجله پنهان می کند.

فرد و الزی به گونه ای که فقط لب هایشان تکان می خورد اما صدایی ایجاد

نمی شود، با هم سخن می گویند.

فرد: ازش بپرس.

فرد با سر به پدر اشاره می کند.

الزی: الان نه.

فرد و الزی به گفت و گوی خاموش خود ادامه می دهند. از دو سو به سمت

پایین تخت می روند. فرد پای پدر را و جب می کند، و با پای خود مقایسه

می کند. به جای اولشان باز می گردند و هم چنان به گفت و گوی خاموش

خود ادامه می دهند.

پدر سرش را از مجله بلند می کند و به گفت و گوی خاموش آن دو نگاه

می کند و سرش را مدام از فرد به الزی و به عکس، می چرخاند. الزی

متوجه پدر می شود. گفت و گوی خاموش متوقف می شود و با لبخندی

تصنعی به پدر نگاه می کند.

الزی: داستان خوبیه، نه، بابا؟

پدر: داستانو ولش کن. شما چیزی رو از من مخفی می‌کنین، این طور نیست؟

الزی (با بی‌گناهی اغراق آمیزی): چرا این طور فکر می‌کنی، بابا؟

پدر: تو با دکتر حرف زدی؟

الزی: چی؟ من؟ نه؟ هرگز!

فرد: تازه، مگه دکترها چیزی هم می‌دونن؟

الزی: درسته، آدم همیشه تو روزنامه‌ها می‌خونه که دکترها یه تشخیص دادن، ولی بعدش معلوم شده اصلاً چیز دیگه‌ای بوده. فرد: آره، خب.

الزی: آره، بنابراین، چه با دکتر حرف زده بودیم و چه حرف نزده بودیم، هیچ فرقی نمی‌کرد، شما که حالتون خوبه.

پدر: دکتر چی گفت، چی گفت؟

الزی: صبر کن یادم بیاد، مسخره است ولی یادم نمی‌آد.

فرد: او گفت که...

الزی (شتاب زده): فرد هم مثل من یادش نمی‌آد.

فرد: آره، خب.

مکشی کوتاه، در همین حال پدر به آن دو خیره می‌شود و حیرت زده از این که نمی‌داند ماجرا چیست. الزی با نگاهش به او اطمینان خاطر می‌دهد. فرد با چهره‌ای بی‌روح.

الزی: بابا، باور کن، هیچ جای نگرانی نیست.

پدر به پشتی تخت تکیه می‌دهد و به نظر می‌رسد، کاملاً راحت است.

فرد: به علاوه، شما هرگز اونارو از دست نخواهید داد.

پدر به یک باره راست می‌نشیند.

پدر: چی رو از دست بدم؟ مگه چی گفته؟ آخه دکتر چی گفته؟
الزی: بابا آروم باش، آشفته نشو.
فرد: در این سن و سال شما نباید، زیاد به اونا فکر کنین؟!
پدر: اما... ولی... آخه... من که سن و سالی ندارم.
الزی: بابا، دست وردار، آخرین باری که اونا فعال بودن، ده سال پیش
در بیست و پنجمین سالگرد ازدواجت بود.
پدر: تو از چه کوفتی خبر داری؟
الزی: مامان بهم گفت. تو فقط دو بار از اونا استفاده کردی، همون بار
اول هم پاهاتو زخم کردن.
پدر: این دروغ محضه!
الزی: در هر حال، فرد بیش‌تر از شما به اونا نیاز داره.
پدر: فرد، مگه خودش نداره، می‌خواد با مال من چه کار کنه؟
الزی: مال خودش خراب شده، روز شنبه هم قراره تو جشن کلیسا
شرکت کنم.
پدر: نمی‌دم! ترجیح می‌دهم بمیرم! حتی اگر هم بمیرم اونا را به شما
نمی‌دم! اونا رو به دانشکده پزشکی اهدا می‌کنم.
الزی: دانشکده پزشکی؟! به چه دردشون می‌خوره.
پدر (تقریباً گریان): نمی‌تونن اونا رو از من بگیرن. من با اونا خاطره‌ها
دارم. من فقط به خاطر ناخن شستم این‌جا اومدم، نه چیز دیگه.
الزی: کاملاً درسته.
پدر: اگه به چیز دیگه دست بزنن، از شون شکایت می‌کنم. همه عمرم
اونا رو داشتم و با خودم به گور می‌برمشون.
الزی: چی می‌گی، بابا؟ مادرم اونا رو سال ۱۹۷۴ خرید، از فروشگاه
مارک واسپنسر^۱.

1. Mark & Spencers

پدر از تعجب چشمانش باز می ماند.
فرد: غصه نخور. از اونا مراقبت می کنم، هر وقت از شون استفاده کنم،
قول می دم، واکشون بزنم.
پدر به آرامی چشمانش را می بندد، به پشتی تخت تکیه می دهد، آثار
ضعف در چهره او پیدا است.
فرد و الزی از دو سوی تخت، نگران، به یکدیگر نگاه می کنند.
فرد: فکر نمی کردم موجب سوء تفاهم بشه.
الزی: حق داری، ما فقط کفش های کهنه رقصشو می خواستیم.
محو تدریجی تصویر

برای به نتیجه رسیدن در رویکرد واقع نما، موقعیتی معمولی، روزمره و آشنا را
انتخاب کنید. این موقعیت می تواند بیمارستان، آسانسوری خراب، صف
اتوبوس، اتاق انتظار دکتر، و تقریباً هر موقعیت یا وضعیتی که در آن تعدادی آدم
حضور داشته باشند، یا با هم روبرو شوند و سوء تفاهم هایی را به وجود آورند،
باشد. سپس تنها کاری که باید انجام دهید، آن است که شخصیت هایی را خلق
کنید که واجد ویژگی هایی مناسب برای بیان فکرهای خنده دار شما باشند.
توصیه می شود، قبل از شروع به نوشتن، مقصد خود را کاملاً بشناسید، به بیان
دیگر، بایستی، نقطه اوجی گره گشا داشته باشید. این نقطه اوج، الزاماً، شاه بیت
شما نیست، ولی باید بدانید که می خواهید چه تأثیری بر مخاطب بگذارید. مثلاً
در مورد نمایش فوق، من از ابتدا می دانستم که نقطه اوج گره گشا باید مربوط به
کفشی باشد که وجه سوء تفاهم است و فقط در آخرین جملات است که
کفش های رقص، به عنوان پاسخ قطعی، نمایان می شود.

در رویکرد لودگی، جهان در ید قدرت شماسست. زمان و مکان در اختیار قلم شماسست و تخیل فرمان روایی می‌کند.

اگر فکر خنده‌داری دارید که در قله اورست و توسط گروهی لختی، اتفاق می‌افتد، آن را بنویسید. جولیس سزار در فرودگاه لندن فرود می‌آید و باید از گمرک بگذرد؟ عالی است. بنجامین اسپاک، فیزیک‌دان معروف، بازنشسته شده و مغازه تعمیر دوچرخه راه انداخته است؟ خیلی خوب است. بنویسیدش، هنری هشتم و دلالی محبت؟ چرا که نه؟

چیزی که ما در پی آن هستیم، ایجاد خنده است. در این حیطه فقط یک قاعده مهم وجود دارد. می‌خواهیم موقعیتی غیرممکن یا حداقل دور از ذهن بسازیم. خب، اما به مجرد آن که این موقعیت جسورانه معرفی شد و مخاطبان آن را پذیرفتند، همه چیز باید از منطق فکر اولیه تبعیت کند. بیا بید به دنبال چنین فکری باشیم.

شکسپیر سهم نسبتاً زیادی در ادبیات انگلیسی دارد، چرا در کمدی‌های تلویزیونی نقش نداشته باشد؟ چرا فرانسیس بیکن نباشد؟ چرا بحث می‌کنید، بیا بید هر دو را روبروی هم قرار دهیم - مثل موئیر و نوردن، یا گالتون و سیمسون - و ببینیم برای ما چه می‌کنند.

طلوع تصویر

خارجی - اداره با سبک معماری عصر الیزابت (شبه کتابخانه)

صدا: موسیقی الیزابتی

دیزالو به:

ورودی اداره

این شعار روی در ورودی به چشم می‌خورد: بیکن و شکسپیر «نمایش سفارشی و مشاوران تبلیغاتی»

دیزالوبه:

داخلی - دفتر نویسندگان عصر الیزابت

تیرهای بلوطی عصر تئودور - پنجره‌های میله سربی، میز سنگین بلوطی پوشیده از طومارهای پوستی، کتاب‌های قدیمی، خامه پَر و دوات. سر فرانسیس بیکن، با لباس فاخر، پَکر به بیرون خیره شده است و یلیام شکسپیر با لباس محقر منشی‌گری، پشت میز نشسته، عمیقاً به فکر فرو رفته و خامه پری به دندان گرفته است.

ما قبلاً به سلسله مراتب اجتماعی، به صورت تصویری، اشاره کرده‌ایم.

ناگهان ویل بشکنی می‌زند:

ویل: فرانک، یافتمش.

فرانک: خب، هولم نکن.

ویل: نه، گوش کن، توهم خوشت می‌آد، دقیقاً به ریچارد سوم مربوط می‌شه، می‌دونی، اون جایی که قبل از جنگ، داره وظیفه سرداراشو مشخص می‌کنه، کو، کجاست؟ (در حالی که در میان طومارها جستجو می‌کند.) آها، این جاست. باید حتماً گوش بدی، دوست من! (دکلمه می‌کند)

یورک، ریچموند، کلوسستر

به سوی هستینگ محبوب روان شوید.

و در آن‌جا، با وقاری شایسته، خوش بگذرانید.

استوت بیدفورد، به ساوت همپتون زیبا، بشتاب.

واریک به غرب برو، به دُون و پلیموت

سوری به ساسکس، اسکس به کنت.

و تولای سستر به نورفولک، همه بر مرغزار لذت.

چو خود را قوی یافتید

بعد از یک هفته، در بوگز ریچز آفتابی گردهم آیید.

ویل به فرانک می‌نگرد و منتظر واکنش است. فرانک کاملاً بی‌اعتنا او را می‌نگرد.

فرانک: البته، مزاح می‌فرمایید.

ویل: انجمن ملکه‌های کنار دریا مشتاق این نمایش خواهند شد، خواهی دید.

فرانک: به کارت بچسب! سفارش‌های اسکاتلند رو فرستادی؟
ویل: آره، همه کارها رو کردم. هانری پنجم در آگین کورت یادت می‌آد؟ (دکلمه می‌کند) یک بار دیگر آماده شوید، دوستان عزیز، فقط یک بار دیگر.

فرانک: آره، خوبه، چرا همیشه این طور نیستی؟

ویل: اگه این نمایش‌های لعنتی می‌گذاشتن، می‌تونستم.

فرانک (آه‌کشان): باعث تأسّفه که استعدادی مثل من، در این کارهای تجارّتی احمقانه، تلف بشه.

ویل: درسته، خوب توجه کن، خودت می‌دونی ما به خاطر ادبیات این‌جا جمع نشدیم، ما به پول احتیاج داریم، وقتی پامو تو لندن گذاشتم، تنها چیزی که به دست آوردم، چندرغاز پولی بود که برای نگه‌داری از یه اسب نصیبم شد، اون رو هم خرج تمیز کردن کفش‌هام کردم.

فرانک: ولخرجی کردی، نه؟

ویل: نه، کاملاً لازم بود، آخه من دم اسبو گرفته بودم.

وضعیت این دو نفر همین است که می‌بینید. حال وقت آن است که عامل جدیدی وارد شود. عامل جدید می‌تواند مشتری باشد، آن هم کسی که در آن دوران چیزی برای تبلیغ داشته باشد.

صدا (خ. ق): ضربه در.

سر والتر رالی وارد می‌شود.

رالی: صبح بخیر عالیجنابان. شکسپیر و بیکن، همان مبلغان

معروف؟

فرانک (آه کشان): مجرم.

ویل به پا می‌ایستد.

ویل: عجب، ببین فرانک، این والتر رالی است.

رالی: منو می‌شناسید؟

ویل: من شما رو از جا پای ملکه رو پشت ردا تون شناختم.

فرانک: بسه، چرت و پرت دیگه بسه، چه خدمتی می‌توانیم برایتان

انجام دهیم، سروالتر؟

رالی: می‌خوام، در مورد این آگهی بدین.

رالی سیب‌زمینی بزرگی از جیبش بیرون می‌آورد و روی میز می‌گذارد،

ویلی و فرانک، هراسان به سیب‌زمینی نگاه می‌کنند.

ویل: دوست عزیز، اصلاً نمی‌خواد در این باره آگهی بدین، اصلاً بهتره

که سر و صداشو در نیارین.

فرانک: این دقیقاً چیه؟

رالی: اینو تازه از امریکا آوردم.

ویل: شما به ما نیازی ندارید، به پزشک محتاجید.

فرانک: بذار من حرف بزنم ویل. (رو به رالی) این به چه دردی

می‌خوره؟

ویل: هیچی، افتاده روی میز.

فرانک: نمی‌تونی بری شعر بگی، یا با چیزی خودتو سرگرم کنی،

ویل!

رالی: جداً چیز جالبیه! سرخ پوست‌ها می‌خورندش.

ویل: چه آشغال‌هایی!

فرانک یکی از طومارهای روی میز را بر می‌دارد، به ویل می‌دهد:

فرانک: این صحنهٔ بالکن رومئو و ژولیته، بشین قسمت‌های

ناجور شو حذف کن!

ویل طومار را می‌گیرد، شانه‌هایش را بالا می‌اندازد، پشت میز می‌نشیند،

طومار را مرور می‌کند.

فرانک سیب‌زمینی را در دست می‌گیرد و آن را سبک سنگین می‌کند.

فرانک: خب، سر والتر، فرض کن با توضیحات جذابیت منو مجاب

کردی، بعدش...

رالی: آره، آره، خب، مسائل مهمی که باید مورد توجه قرار گیرد یکی

این است که این خوردنی است و بعد این که هفت کشتی باری از این

بی‌مصرف‌ها آوردم، توی بندر پلیموت.

فرانک: خب، حالا همه چیز روشن شد، تو چی فکر می‌کنی ویل؟

ویل که غرق نوشته خود است، پوزخندی می‌زند و بخشی از نوشته خود

را خط می‌زند.

ویل: به‌به، حظ کردم، چرا به فکر حذف این قسمت افتادیم، همین

امشب می‌شه اونو به همه نشون داد. (سرش را بالا می‌آورد). فرانک

این چیه؟ (به سیب‌زمینی اشاره می‌کند)

فرانک: این! تو چی فکر می‌کنی؟

رالی: ملکه خیلی مشتاق آن است.

ویل: منم همینو شنیدم، اما ملکه چرا این قدر مشتاق هستند؟

رالی: علی‌احضرت بسیار مایلند که برای این بیش‌ترین تبلیغ ممکن

انجام بشه.

فرانک: چه ملکه شریفی! ایشون فقط به این فکرن که چه طور رعایای فقیرشونو سیر کنن.
رالی: دقیقاً همین طوره، نصف مال التجاره من مال ایشونه.
ویل متفکرانه به سیب زمینی نگاه می کند.
ویل: اسم داره؟

رالی: پناه بر خدا، آره که داره، سرخپوست ها بهش می گن آکا - تانا - هی نی - ویدگی - وووگی - نوبو - فلاگ. یعنی سنگ کوچولوی قهوه ای کثیف خوردنی با مغز نرم پرواری.
ویل: فقط یک کشتی می خواد اسمشو بکشه؟
فرانک: ما یه اسم می خوایم سی... سا.
ویل: کوتاه تر.

فرانک: رو اسم کوتاه تری تمرکز کنیم، نظر تو چیه ویل؟
ویل: می تونم یه اسمی براش پیدا کنم.
فرانک: درست شد. بیا یید بگذاریمش روی پیش خوان، ببینیم اصلاً کسی بهش نگاه می کنه؟
ویل: چطوره بخشی از اسم سرخ پوستیشو روش بگذاریم؟
فرانک: مثلاً چی؟

ویل: آکا - فلاگ یا ویگی - وووگی یا نوبو.
فرانک: آره فکر می کنم یکی از همین ها خوبه، اما کدومش؟
ویل: بیا یید امتحان کنم؛ تو آکا - فلاگ را امتحان کن، من نوبورا امتحان می کنم، سروالتر هم ویگی وووگی را، باشه؟
آن دو با هم: باشه.
مشت هایشان را بالا می برند، ویل شروع به شمردن می کنه.
ویل: یه سیب زمینی، دو سیب زمینی، سه سیب زمینی، چهار...
ویل یک باره متوقف می شود با یک فکر ناگهانی.

ویل: یک لحظه صبر کنید! این همینه! ما اسمشو سیب‌زمینی می‌ذاریم.

فرانک: سیب‌زمینی! البته خوبه، چی بهتر از این.

رالی: اما آخه چرا سیب‌زمینی؟

ویل: چون شبیه سیب‌زمینه.

رالی (بی‌آن‌که چیزی فهمیده باشد): آره، خوبه چی بهتر از این!

فرانک (به سرعت): باشه، ولی کدوم نمایش ما به درد تبلیغ سیب‌زمینی می‌خوره؟

بعد از مکثی کوتاه ویل بشکنی می‌زند.

ویل: یادم آمد. مکث^۱، آن‌جا که جادوگران دور پاتیل ورد می‌خونن و...

آن دو نفر مشتاقانه گوش می‌دهند و سر تکان می‌دهند.

ویل: می‌چرخند.

ویل بازی می‌کند

ویل: دو چندان، دو چندان، بلای دردمندان

فروزان باد آتش، دیگ جوشان!

زبان مار آبی، تخم کرکس

سر پای وزغ، سر پنجه زاغ

پر شبکور، پا و سینه مور

زبان سگ، لب گفتار بدرگ

به هم جوشید همچون آتش دوزخ!^۲

ویل مکث می‌کند.

1. Macbeth

۲. مکث، ترجمه داریوش آشوری، صص ۶۷، ۶۸

آن دو: خب، خب؟

ویل: یکی از جادوگران سیب زمینی را در پاتیل می اندازد و پاتیل سر می رود؟

حال، باید به نتیجه نهایی فکر کنیم. سیب زمینی دیگر یکی از شخصیت های مرکزی ماست و به نظر می رسد، صحنه قبرکن در هاملت^۱، خاک باروری به ما می دهد. بنابراین ما باید به این جهت حرکت کنیم.

فرانک: نگاهی سرد و طولانی به ویل می اندازد و سرش را با تأسف تکان می دهد.

فرانک: بازم خیال بافتی؟

ویل (رنجیده خاطر): باشه آقای باهوش، گر تو بهتر می زنی بستان بزن. ویل پشت میز، قهرآلود، کز می کند. فرانک به طرف او می رود و دست هایش را روی شانه او می گذارد.

فرانک: بچه نشو ویل، این قیافه رو به خودت نگیر.

ویل با عصبانیت شانه خود را پس می کشد. فرانک دوباره دستش را روی شانه او می گذارد.

فرانک: ما با هم هستیم، مگه نه؟

ویل: چه باهمی، خر کاری ها مال منه، اعتبارش مال تو.

فرانک (چابلسانه): ویل، ای دوست قدیمی، رفیق شفیق، روح و روان من.

ویل به فرانک پشت می کند. فرانک تأمل می کند و تصمیم می گیرد.

فرانک: یه پیشنهاد دارم. اجازه می دم هملت رو بنویسی.

ویل (چشمش برق می‌زند): هملت! هملت، شاهزاده دانمارکی؟
فرانک (از سر ناچاری): بله. هملت، همون شاهزاده دانمارکی.
ویل (با بدگمانی): واقعاً اجازه می‌دی، بنویسم؛ بودن یا نبودن...
مسئله این است.

فرانک: آره، این جمله رو حتماً بذار.
ویل: شبیح رو؟ و سم قوی گوشش رو؟ و اون پیرمرد فضولی رو که
پشت پرده خنجر می‌خوره؟

فرانک: آره، ولی سیب‌زمینی رو فراموش نکن.
ویل: جای سیب‌زمینی را پیدا کردم، خب، قلمم کو؟ طومارم کو؟
ویل پشت میز می‌نشیند و شروع به نوشتن می‌کند، و همراه با نوشتن،
می‌خواند

ویل: هملت، شاهزاده دانمارکی. پرده اول، صحنه اول. بالای برج
السنور. من می‌توانم در این نمایش مقدار زیادی جنایت،
خودکشی، خیانت، دیوانگی و...
ویل با غرولند، خشم و سر و صداهای عجیب و غریب می‌نویسد.
قطع به: نمای دوفره از رالی و فرانک.

رالی (با دل‌و‌پسی): آیا او... در واقع... منظورم اینه که... نباید ما...؟
فرانک (با اعتماد به نفس کامل): نگران نباش، شبی که روی صحنه
بیاید، همه چیز روبراه خواهد شد.

دیزالو به

اعلام بزرگ تئاتر گلوب^۱

هملت، شاهزاده دانمارکی

نوشته

ویلیام شکسپیر

دیزالو به

صحنه تناثر گلوب

صحنه قبرکن

هملت، کنار قبری ایستاده است و جمجمه‌ای در دست دارد، ویل در نقش قبرکن، کنار قبر ایستاده و بیلی در دست دارد.

هملت: افسوس، یوریک بی‌چاره! می‌شناختمش، هوراشیو. آدمی شوخ‌طبع بود (به درون قبر می‌نگرد)، لطفاً به من بگو، این چیز زیبا، در کنار پای تو چیست؟

ویل به پایین می‌نگرد، خم و راست می‌شود. سیب‌زمینی بزرگی در دست دارد.

ویل: خوشبختانه، سرور مهربان، گنجینه‌ای است هدیه از سرخ‌پوست‌ها. گنجی که لکه‌ها را می‌زداید، و بادهای مضر را دفع می‌کند. نور را به چشم‌ها باز می‌گرداند و سرخی را به لب‌ها. می‌توان آن را آب‌پز یا سرخ شده خورد. درد و مرض را از بین می‌برد و بدبختی‌ها را زایل می‌سازد. زگیل و میخچه را از انگشتانت پاک می‌کند.

و اگر می‌خوای ذکاوت افلاطون دانشمند را داشته باشی.

جلوبیا، جلو بیا و یه سیب‌زمینی داغ بخور.

ویل یک سینی پر از سیب‌زمینی از قبر بیرون می‌ورد و تا صورتش آن را بالا می‌گیرد، و به طرف تماشاگران می‌چرخد.

صدای (خ. ق.): صداهای ناراضی و ناراحت حضار.

بارانی از سیب‌زمینی به سروروی ویل می‌بارد.

محو می‌شود.

طولانی بودن این طرح‌واره نسبت به طرح‌اره‌ای که در فصل قبل داشتیم، دلیل آن نیست که با قواعد، سهل‌انگارانه برخورد کنیم و رویکردی کاهلانه در پیش گیریم. هنوز شما ملزم به خنداندن مردم، حداقل با همان ضرباهنگ قبلی هستید.

اما، طرح‌واره بلند به شما اجازه می‌دهد که محدوده طنز خود را وسعت بخشید. می‌توانید به عمق شخصیت‌هایی که ساخته‌اید وارد شوید. شما راهکار «انحراف مرتبط و بجا» را در اختیار دارید تا خنده‌های بیش‌تری تولید کند. در طرح‌واره کوتاه، کلاً، با لطیفه یا شوخی مشهوری سر و کار داشتید و گفت‌وگوها هم محدود به رسیدن به یک نقطه اوج بود. اما در طرح‌واره بلند، ممکن است خنده را در چند جا بیابید.

نمی‌توانم بیش از حد بر اهمیت گفت‌وگو در طرح‌واره خنده‌دار پافشاری کنم. این نکته که هر سطر گفت‌وگو باید منحصراً متناسب و متعلق به شخصیتی باشد که این گفت‌وگو برای او نوشته شده است، آن قدر واضح و حیاتی است که بیانش بسیار سطحی به نظر می‌رسد، اما من در دوران ویراستاری فیلم‌نامه‌های خنده‌دار، طرح‌واره‌های بسیار زیادی را دیده‌ام که این قاعده ساده را رعایت نمی‌کردند.

وقتی این گونه طرح‌واره‌ها را می‌نویسید، به دقت، هر سطر گفت‌وگو را بررسی کنید. گفت‌وگو را با ویژگی‌های شخصیت‌هایی که خلق کرده‌اید، مقایسه کنید. آیا این سخن را هر کس دیگری می‌توانست، بگوید؟ اگر می‌توانست، آیا عیبی دارد؟ در نود و نه درصد موارد عیب دارد. تجربه، شمی را در مورد شخصیت‌هایی که خلق کرده‌اید به شما می‌دهد و به طور غریزی می‌فهمید که آیا مخلوقات شما دارای هویت واقعی خود هستند یا خیر. تا آن زمان هوشیار باشید.



موقعیت‌های مطلوب

ذکاوت، ابداع کن! قلم، بنویس!

تلاش بیهوده عشق

در میان شما، شاید کسانی پیدا شوند، که کاملاً خشنود، یا در واقع مشعوف باشند از این‌که در حد نوشتن میان پرده یا طرح‌واره تلویزیونی بمانند و این زمین بارور را، در بقیه عمر خلاقه طبیعی خود، کشت کنند. این جاه‌طلبی، قابل تمجید است و هر کس که آن را بد بداند، باید باریش‌خند، تمسخر و بی‌اعتنائی مواجه شود.

اما هدف بسیاری از شما نوشتن در قالب «کمدی‌های نیم‌ساعته» است. من عمداً از به کار بردن اصطلاح فراگیر «کمدی موقعیت» به این علت اجتناب ورزیده‌ام که توضیح این اصطلاح ایجاد ابهام می‌کند.

هر نوع کمدی محصول «موقعیت» است. کمدی یعنی شخصیت یا شخصیت‌ها چگونه در موقعیتی مفروض، که موجد کمدی است، رفتار می‌کنند، و من هیچ مجموعه کمدی نیم‌ساعته‌ای را در عمرم ندیده و سراغ ندارم که موفقیتش عمدتاً وابسته به شخصیت‌هایی که نویسنده خلق کرده است، نباشد.

مجموعه «بندانگشتی و پسرش»^۱ را به منزله اثری کلاسیک در نظر آورید. موقعیت عبارت بود از وضعیت پدر و پسری که در خانه‌ای واحد و مشغله‌ای واحد گرفتار شده‌اند.

موارد فوق، قبل از آن که شخصیت‌ها باز شوند، عناصر تراژدی هستند و نه کمدی، اما همین که پدر و پسر بر صفحه تلویزیون ظاهر می‌شوند، راهی برای ما نمی‌ماند، جز آن که آن قدر بخندیم تا روده‌بر شویم.

اصطلاح «کمدی موقعیت» زمانی اعتبار ویژه می‌یابد که در مورد کمدی سازهای بزرگ و بازیگران برجسته کمدی به کار رود.

در این جاز پیش، سیمای^۲ محبوب بازیگر ساخته می‌شود، و موقعیت‌هایی باید خلق شود که از ویژگی‌ها و ترفندهای آن به نحو احسن بهره‌برداری شود.

در اپیزود «اعطاکننده خون» از مجموعه «نیم ساعت با هنگاک» به محض آن که تونی هنگاک وارد اتاق انتظار می‌شود، ما خنده را اجتناب‌ناپذیر می‌بینیم. این موضوع به سبب آن نیست که اعطای خون، به خودی خود خنده‌دار است، بلکه به این سبب است که ما می‌دانیم، هنگاکی که با راهنمایی ری گالتون والن سمپسون خون می‌دهد، بهترین نوع سرگرمی را برای ما فراهم می‌کند.

همین مطلب در مورد چارلی در مجموعه کارگر نیز صادق است. من در ۲۵ اپیزود این مجموعه با چارلی همکاری داشتم. او یکی از بزرگ‌ترین کمدین‌هایی است که در این کشور پدید آمده و در آن زمان در نقطه اوج خلاقیت خود قرار داشت. در وهله اول او بازیگری بسیار پرتحرک بود که بیش‌تر به حرکات و اعمال مضحک تکیه داشت تا بر کلمات صرف، گرچه کلمات هم، به نوبه خود، نقش مهمی داشتند.

در کار او، موقعیت نقش حیاتی داشت. ما با شخصیت او و توانایی‌هایش آغاز کردیم. او نقش مردی را بازی می‌کرد که نه تنها می‌خواست شغلی به دست آورد

1. Steptoe and son

2. Persona

بلکه سعی داشت تا آن را حفظ کند. (این موقعیت در دهه هشتاد که بحران بی‌کاری وجود داشت، خنده‌دار نبود، اما در دهه با ثبات شصت خنده‌دار بود.) در مورد چارلی، اما هر شغلی که به دست می‌آورد، به فاجعه ختم می‌شد. قالب کار ساده بود. هر اپیزود با ملاقات چارلی در مرکز کاریابی آغاز می‌شد که برای آقای پو^۱، که دیگر از دست او به ستوه آمده بود، توضیح می‌داد که چگونه آخرین شغلش را، در یک جنجال، از دست داده است. پو پس از گله‌گذاری زیاد، چارلی را به سوی شغلی محتوم می‌فرستاد.

این قسمت ساده‌کار بود. حال ما باید موقعیتی ایجاد می‌کردیم تا توانایی‌های چارلی امکان بروز یابد.

در این بافت موقعیت‌های واقعی کاربرد چندانی نداشت. واقعیت به عنوان نقطه شروع، به کار گرفته می‌شد اما، مجبور بودیم حدود امکان را گسترش و توسعه دهیم یا گاهی کم و زیاد کنیم تا چارلی زمام توانایی‌هایش را به دست گیرد و بتازد.

از طرف دیگر، نوشتن برای نورمن ویزدم^۲، پای‌بندی بیش‌تری را به واقعیت اجازه می‌داد، گرچه عناصر دل‌ک‌بازی در چنته او بسیار بود، اما هنوز می‌شد اغراق بیش‌تری کرد.

با این وصف، امروزه، به نظر نمی‌رسد که کم‌دین‌هایی با شخصیت فراتر از واقعیت داشته باشیم؛ کم‌دین‌هایی نظیر دریک، ویزدم یا ورت^۳ که قادر بودند، با حفظ انسجام شخصیتشان، مجموعه کاملی از داستان‌های نیم‌ساعته را پوشش دهند.

ما کم‌دین‌های عالی بسیاری داریم، در نتیجه به طور نظری امکانات زیادی برای نویسنده خلاق کم‌دی تلویزیونی وجود دارد؛ نویسنده‌ای که آماده است برای یادگیری این حرفه، سخت کار کند. ما کم‌دین‌های آماده به کاری نظیر

1. Pugh

2. Norman Wisdom

3. Worth

یاسپر کاروت^۱ داریم که منتظر متن‌های خوب و خنده‌دار هستند. ما بازیگران خوبی برای انواع طرح‌واره‌ها، مانند راس ابوت^۲ یا اسمیت^۳ و جونز^۴، داریم که می‌توانند فارغ‌البال از یک شخصیت و موقعیت به شخصیت و موقعیت دیگری جهش کنند. ماکانون^۵، بال^۶ و روی برمنر^۷ را داریم که توانایی همه‌کاری را دارند. و البته تا همین اواخر رونی‌ها^۸ را داشتیم که هر کاری می‌کردند.

اما تردیدی نیست که در کمدی‌های نیم‌ساعته بازیگر نقش اساسی یافت. این موضوع برای نویسنده نعمتی بود و نه تنها به نویسنده امکان داد به شعاعی درخشان از استعدادهای برجسته خود دسترسی یابد، بلکه میدان و پرداخت موضوع را وسعت بخشید. به علاوه به نویسنده فرصت داد تا کمدی موقعیت حقیقی خلق کند، بی‌آن‌که مجبور شود، آن‌ها را در قالب شخصیت‌های قوی، شاخص و تغییرناپذیر بریزد. این نوع کار هنوز بسیار کمیاب است. مثلاً از «دوستان خوب درستکار» می‌توان نام برد. در این مجموعه زنی که سال‌ها انتظار ازدواج با مردی را کشیده است، در کلیسا تنها می‌ماند. این کمدی موقعیت واقعی توسط شخصیت‌هایی که نویسنده خلق کرده، و بازی بازیگران تقویت شده است.

مجموعه «معشوقه» کار لالین نیز در همین مقوله جای می‌گیرد. موقعیت مثلث ابدی، نیروی محرکه اصلی این مجموعه محسوب می‌شود و متن درخشان و بازی عالی بازیگران آن را مؤثر می‌سازد. هر مجموعه کمدی نیم‌ساعته‌ای را که نمایش داده می‌شود ببینید و تحلیل کنید. مشخص کنید چه تعداد از آن‌ها، به نظر شما، کمدی موقعیت حقیقی و چه تعداد از آن‌ها، برای ایجاد خنده، متکی به شخصیت هستند.

1. Jasper Carrot

2. Russ Abbot

3. Smith

4. Jones

5. Connon

6. Ball

7. Roy Bernner

8. Ronnies

بازشناسی کمدی شخصیت اندکی آسان‌تر است. در کمدی شخصیت، غالباً موقعیت محیطی است که شخصیت‌ها در آن حضور دارند. مثلاً در «بازی ارتشی» موقعیت صرفاً ارتش بود. تمام خنده ناشی از شخصیت‌هایی نظیر سرهنگ بولی‌مر و استاج و ناشی از نبرد بی‌پایان آن‌ها با سربازان هنگ ۲۹ بود. به علاوه، سلطان کمدی شخصیت، یعنی رونی بارکر، چه نیازی به موقعیت دارد؟ وی به تنها چیزی که نیاز دارد یک فروشگاه است مانند کمدی «همیشه باز است»، یا زندان است مانند اپیزود «شوربا». وطبیعتاً فیلم‌نامه‌ای که توسط افراد کار بلد نوشته شده باشد.

البته متداول‌ترین نوع کمدی، کمدی خانگی است که براساس مسائل مربوط به افراد خانواده ساخته می‌شود. کمدی خانگی، یکی از قدیمی‌ترین اشکال کمدی بوده و هنوز هم بسیار رایج است. تلویزیون طی سال‌های متمادی کمدی خانگی را تقریباً در تمامی سطوح اقتصادی و اجتماعی ارایه داده است، مانند کمدی «لارکین‌ها» که مربوط به مسائل خانوادگی طبقه کارگر است؛ «نزدیک‌ترین و عزیزترین» که در کارخانه سرکه‌سازی اتفاق می‌افتد، «نان» اثر کارل لالین یا گشت و گذارهای طبقه متوسط در «محافل ازدواج»، «تری و جون» و «تقدیم به مانوربون» که درخواستی از مقامات بلندپایه است.

کمدی خانگی زمین امن و مساعدی است که نویسندگان می‌توانند بر روی آن کشت کنند. اکثر مادر خانواده رشد کرده‌ایم و در هر خانواده‌ای لحظات خنده‌دار سبک بیش‌تر از درام‌های سنگین وجود دارد. می‌شود دربارهٔ عمه می‌بل نوشت که در توالی عمومی، همراه با پلیسی‌گیر افتاده است، یا روزی که پدر، هنگام تعمیر دستگاه بی‌سیم، تمام فیوزهای همسایه‌ها را سوزاند، یا زمانی که نماینده پاپ به خواهر آن‌ازنگ زد، اما او چنان فریاد کشید که گوش نماینده کر شد. ولی آیا به اندازه کافی از این اتفاقات در چنته دارید که سیزده برنامه سی دقیقه‌ای را کامل کنید؟

پاسخ به این سؤال معمولاً منفی است مگر آن که شما در خانواده‌ای بسیار خارق‌العاده زندگی کرده باشید. اما بالاخره چیزهایی پیدا می‌شود که شما بنویسید مگر آن که آن چنان منزوی زندگی کرده باشید که چنین اتفاق‌هایی اصلاً بین خانواده با نشاط شما و همسایه‌هایتان رخ نداده باشد.

خب، خانواده زمینه مساعد و امنی است، زیرا همه ما دربارهٔ خانواده و بحران‌های مربوط به آن آگاهی داریم، و اگر این کار درست انجام گیرد، تمام تماشاگران می‌توانند با آن ارتباط برقرار کنند. به علاوه، کمدی خانگی متداول‌ترین شکل و همه‌پسندترین نوع برای شرکت‌های تولید تلویزیونی است، زیرا هم اقتصادی است و هم حسابداران این شرکت‌ها می‌توانند درباره نسبت محبوبیت به هزینه‌های پیش‌بینی شده، ارزیابی معقولی داشته باشند.

بنابراین بیاید کمدی خانگی بنویسیم و پولی به چنگ آوریم.

پارادوکس قابل توجهی وجود دارد که در بخش بررسی فیلم‌نامه اکثر شرکت‌های تلویزیونی، به امری مقدس تبدیل شده است. آن‌ها به طور مرتب، شکایت می‌کنند که به دنبال چیز تازه‌ای هستند، اما نمی‌یابند. البته اگر شما، چیز تازه‌ای برایشان بفرستید، آن را به حسابدارانشان می‌دهند تا بخوانند. آن‌ها نیز نوشته شما را با بی‌رحمی پس می‌زنند. به اتاق رئیسشان می‌روند و این حکم را صادر می‌کنند «متأسفانه و با عرض معذرت، ما قبلاً چیزی شبیه این نوشته ندیده‌ایم، بنابراین نمی‌توانیم موفقیت یا شکست آن را پیش‌بینی کنیم. لطفاً بیاندازیدش در سطل آشغال».

اجازه ندهید این حکم شما را عصبانی کند. دو راه پیش روی شماست:

۱. می‌توانید برای امرار معاش یک کار سفارشی انجام دهید. پدر، مادر و دو بچه دوقلو و مادر زن که در اتاقی زیر شیروانی زندگی می‌کنند. به تنها چیزی که نیازمندید این است که به محورهای داستانی کلیشه‌ای و امتحان پس داده متکی شوید و سعی کنید با این شخصیت‌ها چیز جدیدی بسازید، مثلاً پدر را

گرگ‌نما، و مادر را مجموعه‌شناس آماتور فرض کنید و مادرزن را وادار کنید، فکر کند روح دوریت کوچولو در او حلول کرده است، و آن دوقلو، یعنی مامی و جیمی با شباهت مفرطشان به یکدیگر همه را گیج می‌کنند، گرچه یکی پسر و دیگری دختر است.

۲. می‌توانید سعی کنید، فضا و شخصیت‌هایی پیدا کنید که تازه و سرگرم‌کننده باشند و امیدوار باشید که مورد قبول تهیه‌کننده‌ای هوشمند قرار گیرد. در هر دو حالت، شما به شانس زیادی نیاز دارید، اما راه دوم به شما اعتماد به نفس و ارضای شخصی می‌دهد.

پس تصمیم گرفتید که راه دوم را بروید. تصمیم خوبی است. تنها چیزی که به آن نیازمندیم، فضایی است که غیر معمول و غیر متداول باشد و خانواده‌ای که جدید و سرگرم‌کننده باشد و با آن جایگاه تناسب داشته باشد.

فضایی تاریخی، شاید قرون وسطی؟ عصر الیزابت اول؟ خواهند گفت، نه. این فضا قبلاً کار شده است؛ در Blackadder. هیچ فایده‌ای ندارد که به آن‌ها بگویید Blackadder، کمدی خانگی نبود و نوشته شما کاملاً متفاوت است، زیرا آن‌ها برای رد کردن حرف شما، به صورت حساب کرایه لباس‌ها مراجعه می‌کنند.

به رم باستان چه طور؟ راستش این که «برفرار پمپی» است، همان جایی که فرانکی هوارد، با دبدبه و کبکبه، اردو زد.

پس بیایید عقب‌تر برویم؛ آدام و حوا! اولین خانواده. تازه خواهند گفت فکر بدی نیست، هنر پیشه کمی می‌خواهد و خیلی سریع یکی از آن‌ها کم می‌شود. آن وقت، البته، ممکن است در پیدا کردن بازیگری که نقش فرشته را بازی کند، دچار مشکل شویم. (گرچه بسیاری از تهیه‌کنندگان خود را در این نقش تصور می‌کنند). نه، آدام و حوا را فراموش کنید.

لحظه‌ای صبر کنید، در این جا بذری هست که همان اولین خانواده است. نخستین خانواده، زمانی که انسان از درخت پایین آمد و قامت راست کرد. بله،

ممکن است، ما در این حوالی به چیزهایی دست یابیم. یک دارودسته کوچک همراه با سرآغاز هشیاری، اما با قدرت استنتاجی که هنوز چندان رشد نکرده است. آن‌ها، به منزله خانواده، مسایلی خواهند داشت که امروزه نیز مشابه بعضی از آن‌ها وجود دارد. آن‌ها در جهانی آشفته زندگی می‌کنند و سعی می‌کنند به جهان معنا بخشند. درست شد.

نظم موضوع محوری پدید آمد. ببینیم با آن چه می‌شود کرد. اولاً، هیچ فایده‌ای ندارد که مطلب زیر را نوشته و برای شرکت‌های تلویزیونی ارسال کنیم: «من برای مجموعه‌ای تلویزیونی فکری پیدا کرده‌ام که درباره افراد خانواده‌ای در ماقبل تاریخ است، خیلی خنده دارند، و هر چیزی می‌تواند برایشان اتفاق بیفتد که احتمالاً اتفاق هم خواهد افتاد.» این نامه، در صورت ارسال، موجب خنده یا دقیق‌تر بگویم تمسخر شدید خواهد شد. آن‌ها خواهند گفت: «اوه، این که همان عصر حجر خودمان است.» و با این حرف کار تمام خواهد بود.

هدفی که باید تعقیب کنم آن است که طرحی بنویسم که در آن، دقیق و موجز، موضوع اصلی، شخصیت‌ها و پیشرفت تدریجی فکر را ارائه کند. برای شروع کار ابتدا به «صفحه عنوان» نیاز دارم و تا عنوانی نیابم، چنین صفحه‌ای در کار نخواهد بود. بگذارید فکر کنم. من می‌خواهم به دوره‌ای از زندگی انسان بپردازم که انسان تازه از درخت پایین آمده و ایستاده راه رفتن را آغاز کرده است. او صرفاً هستی انسانی یافته است. این عنوان من است: «ما صرفاً انسان هستیم.»

پس صحنه عنوان من به این صورت نوشته خواهد شد:

ما صرفاً انسان هستیم

(مجموعه تلویزیونی پیشنهادی)

نوشته

لو شوارتز

در پایان صفحه من نام خود، نشانی و شماره تماس را می‌نویسم بسیار خوب، قسمت ساده‌اش به پایان رسید. قدم بعدی این است که موضوع اصلی را واضح و موجز، و پیشرفت تدریجی فکرم را بیان کنم. بنابراین صفحه بعدی به این صورت است:

«ما صرفاً انسان هستیم» نوشته لو شوارتز

(تذکر: نوشتن نام مجموعه و نام خودم محض احتیاط است. چون شنیده‌ام که صفحات عنوان بسیاری مفقود شده‌اند، می‌گویند در برخی از بخش‌های بی‌در و پیکر فیلم‌نامه، تمامی فیلم‌نامه‌ها گم می‌شوند، پس همیشه یک نسخه برای خود نگه دارید.)

موضوع اصلی

انسان تازه از درخت پایین آمده، با قامت راست ایستاده و از این موضوع بسیار متعجب است. در این مجموعه ما سرنوشت خانواده کوچک انسان را از اولین گام‌های گیج و بی‌ثبات او تا امروز، تعقیب می‌کنیم.

(تذکر: در این مرحله باز هم ممکن است احمقی تحصیل کرده که در شرکت تلویزیونی مقام مهمی دارد، بگوید: «اوه، باز هم عصر حجر، بندازش تو سطل آشغال.» متأسفانه آدم خلاق باید شانس هم داشته باشد، بیا بید امیدوار باشیم، آن روزی که فیلم‌نامه به شرکت تلویزیونی تحویل می‌شود، این تحصیل کرده احمق، در جلسه‌ای مهم شرکت کرده باشد و شخص معقولی را به جای خود گمارده باشد.)

«ما صرفاً انسان هستیم» کمدی درباره انسان ماقبل تاریخ و پر از «Ugs» و «Gits» و سرشار از لطیفه‌هایی درباره ابزار مدرن و معادل‌های ماقبل تاریخی آن‌ها نیست، تکرار کنید، نیست.

«ما صرفاً انسان هستیم» مطالعه‌ای است جامعه‌شناختی، به زبان کمدی، درباره مشکلاتی که وقتی انسان برای اولین بار بر اندام عقبی خود ایستاد و با

جهانی تخت رودرو شد و هوش انسانی را هر چند ابتدایی به دنیا آورد، با آن‌ها مواجه شد.

هوش و زبان ملازم یکدیگرند. می‌دانیم، هر آنچه را هوش به انسانی گفته است، او حداقل تلاش کرده آن را به هم‌نوعان خود منتقل کند. بنابراین گفت‌وگو در این مجموعه به دور از اصطلاحات فنی امروز خواهد بود. شخصیت‌ها مانند افراد عادی و به انگلیسی سخن خواهند گفت، همان طور که کارآگاه مگره فرانسوی و خبر چینانش در تلویزیون بریتانیا، به انگلیسی سخن گفتند. ما می‌دانستیم که آن‌ها همه فرانسوی هستند اما به راحتی این واقعیت را پذیرفتیم که آن‌ها به زبان فصیح انگلیسی تکلم کنند. بنابراین، در مجموعه ما، شخصیت‌ها دربارهٔ مسائل خود، به زبان ما سخن می‌گویند و عمق پرسش و پاسخ، صرفاً به هوش فطری فرد بستگی دارد.

(یادداشت: حال می‌توانیم، امیدوار باشیم که اتهام «عصر حجر» بودن فیلم‌نامه ما منتفی شده و شاید کسانی گمان برند که ما در پی چیز جدیدی هستیم، باید سعی کنیم به آن‌ها بفهمانیم که کمدی از کجای نوشته ما ناشی می‌شود.)

کمدی این مجموعه خود را در دو سطح تولید خواهد کرد: سطح اول، از روابط اجتماعی حیات اولیهٔ خانواده با در نظر داشتن این موضوع که خانواده هنوز در صدد وضع قواعد و مقررات زیربنایی قرار دارد؛ قواعد و مقرراتی که ما امروزه آن‌ها را بدیهی فرض می‌کنیم. سطح دوم و احتمالاً مهم‌ترین سطح، کمدی از این حقیقت ناشی می‌شود که شخصیت‌ها صرفاً واجد عناصر کم یا اولیه‌ای از هوش انسانی هستند که بتوانند با آن بازی کنند. البته، این موضوع به این معنا نیست که آن‌ها احمق‌اند. هنر استنتاج مدت‌ها بعد و با طی دورهٔ تکاملی به وجود آمد. شخصیت‌های ما مسائل خود را تنها از طریق آزمون و خطا، که بر تجارب شخصی خودشان متکی است، می‌توانند حل کنند. آن‌ها صرفاً با آنچه

دارند، نهایت تلاش خود را می‌کنند و اگر داشته‌هایشان زیاد نیست، تقصیر آن‌ها نیست.

(یادداشت:) حال ما باید شخصیت‌های خود را عرضه کنیم. اولین مشکل ما، ظاهراً، نام‌هاست. انتخاب بیل و می‌بل، اتل و فرد کاملاً اشتباه است. خوشبختانه، مضمون انتخابی ما، راه‌حل را خود ارائه می‌دهد. آن‌ها هنوز نام را اختراع نکرده‌اند. آن‌ها یکدیگر را از طریق جنسیت، مقام و ظاهر بازشناسی می‌کنند. بنابراین، حالا، می‌توانیم خانواده را معرفی نماییم.)

خانواده

ورزا^۱: پدر سالار، رئیس قبیله، محافظه‌کار افراطی، دیکتاتور مطلق و شدیداً بی‌اعتماد نسبت به هوش نویافتهٔ انسانی.

ورزاو^۲: زن شماره یک ورزا. آرام و تسلیم. اما گاه با نگاهی، ایما و اشاره‌ای، و یا حاضر جوابی زیرکانه‌ای نشان می‌دهد که هوش نویافته به او می‌گوید که حیات به چیزی بیش‌تر نیز نیازمند است.

ورزاو پیر: مادرزن ورزا، همیشه گله و شکایت دارد، نق می‌زند و ورزا را به سبب همه بدبختی‌ها سرزنش می‌کند. هیچ‌گاه به سبب درست انجام دادن کاری به ورزا امتیازی نمی‌دهد.

گل^۳: همسر شماره دو ورزا. البته این خانم با مفهوم امروز زیبایی فرسنگ‌ها فاصله دارد، اما ایشان به خوبی از تأثیر لوندی و جذابیت خود بر ورزا آگاه است و کاملاً می‌تواند از این حربه‌ها به نفع خود استفاده کند.

خواب‌آلود^۱: متفکر قبیله، ظاهراً بیش‌تر وقتش در خواب می‌گذرد، اما در واقع به احتمال وقوع چیزها فکر می‌کند. جرقهٔ بخش اعظم فکرهایش را شخصیت‌های دیگر می‌زنند. شخصی کنجکاو که در هر کاری دخالت می‌کند و همیشه می‌پرسد چرا؟ ورزا هم همیشه با پاسخ سنتی آماده است. خواب‌آلود همیشه آماده است تا راه‌حلی «هوشمندانه» پیشنهاد کند و ورزا هم همیشه پاسخ غلط می‌دهد. خواب‌آلود، الزاماً، همیشه محق نیست. اما حداقل فصل‌های جدیدی از تفکر باز می‌کند.



تاسیس ۱۳۷۶
کتابخانه تخصصی ادبیات

علاوه بر شخصیت‌های فوق، ممکن است نقش‌های فرعی سخنگو برای دیگر اعضای قبیله وجود داشته باشد مثلاً یک جفت همسر یدکی برای ورزا، یک فرزند پسر به نام سگ‌توله^۲ و دختر بچه‌ای به نام جوجه^۴.
خب، پس ما موضوع اصلی و شخصیت‌هایمان را در اختیار داریم. اما، احتمالاً با این دو، کاری از پیش نمی‌بریم، باید تهیه‌کننده را متقاعد کنیم که می‌دانیم با این مصالح چه باید کرد. به بیان دیگر بایستی فیلم‌نامه‌ای آزمایشی بنویسیم. فیلم‌نامه آزمایشی می‌تواند این‌گونه شروع شود:

پس از عناوین

طلوع تصویر

صحنه اول: داخلی - اتاق نشیمن اسمیت - روز (یا خارجی - ساحل

رودخانه - شب یا هر چیز دیگر)

(با این کار شما طراحی عناوین را به تهیه‌کننده و بخش طراحی او واگذار

می‌کنید، کاری که همیشه هم بد نیست.)

1. Sleeper

2. Nose

3. Pup

4. Chick

اما برای این فیلم‌نامه آموزشی، می‌توانم فصلی را ببینم که هم شامل عناوین باشد و هم روند آتی کار مرا مشخص کند.

طلوع تصویر

۱. تصاویر آرشیوی، صبحی با طلوع گرمسیری.

طلوعی باشکوه و پر تلالو. جلوه‌های صوتی در پس‌زمینه و موسیقی متناسب و همراه.

راوی (صدای خ. ق، عالمانه و با اعتماد): این طلوعی است نه مانند طلوع روزی تازه بلکه طلوع یک دگرگونی است. اکنون لحظه‌ای است که بعضی بازگشت به تاریکی را بر می‌گزینند.

دیزالو به

۲. تصاویر آرشیوی - خفاش‌هایی که به درون غار هجوم می‌برند.

راوی (خ. ق): اکنون لحظه‌ای است که بعضی پشت کردن به نور را ترجیح می‌دهند. اما برای برخی دیگر این لحظه، لحظه بزرگ سرنوشت است.

دیزالو به

۳. خارجی - دو شاخه^۱ یک درخت بزرگ

خانواده کوچکی از انسان نماها روی درخت درهم می‌لولند. خانواده شامل یک نر، یک ماده و یک کودک است. بدن آن‌ها با موهای بلند سیاه و کرک مانندشان پوشیده شده است. آن‌ها آخرین قطعات نوعی میوه را می‌چوند. تمام می‌شود. ماده دستش را دراز می‌کند.

ماده: غذا!

نر شاخه‌های در دسترس را نشان می‌دهد، میوه‌ای ندارند.

نر: غذا نداریم.

1. Crotch

ماده به شاخه‌های دورتر اشاره می‌کند.

ماده: غذا!

نر به آن شاخه‌ها نگاه می‌کند. میوه‌ای بزرگ در انتهای شاخه‌ای نازک او را وسوسه می‌کند. نر به سمت میوه حرکت می‌کند.

راوی: و برای بعضی، این لحظه، لحظه سرنوشت است.

نر با زحمت تلاش می‌کند به میوه‌ای برسد که خارج از دسترس اوست. چنگ وحشیانه‌ای می‌زند، دستش به میوه نمی‌رسد، از درخت پایین می‌افتد و با صدای جیغی از نظر ناپدید می‌شود. صدای تالاپ از دور شنیده می‌شود.

قطع به

۴. پای درخت

نر به پشت درازکش افتاده و اطرافش پر از میوه است. می‌نشیند. اطرافش را می‌نگرد، میوه‌ها را می‌بیند و یکی از آن‌ها را می‌چشد. خوشحال می‌شود، و شروع می‌کند به خوردن، با دهان پر به سوی بالای درخت، فریاد می‌کشد:

نر: غذا! غذا!

دیگران بلافاصله به او ملحق می‌شوند. همه از وفور میوه شاد هستند.

ماده: غذا!

نر: غذا!

نر همچنان که مشغول جمع‌آوری میوه‌هاست، پشت به دوربین می‌کند. به نشیمن‌گاهش جسد له شده حیوانی چسبیده که هنگام سقوط نر از درخت کشته شده است. کودک حیوان را از پشت نر می‌کند و به نر نشان می‌دهد.

کودک: غذا!

نر حیوان را از کودک می‌گیرد، آن را واری می‌کند، گاز می‌زند، می‌جود و با خوشحالی لبخند می‌زند.

نر: غذا!

قطع به

لوحه‌های آغازین، عناوین همراه با ملودی اصلی

لوحه‌های آغازین رشته‌ای از تصاویر به سبک طراحی‌های غارنشینی است که تقریباً معرف صد هزار سال بعد تکامل انسان است. مثلاً، صحنه شکار که انسانی را نشان دهد که از روی درخت، به روی حیوانی می‌پرد. یا بعدتر، انسان‌ها موهای کوتاه‌تری دارند و لباس‌هایی از خز پوشیده‌اند؛ معرفی چماق، نیزه، فصلی که حاکی از آن است که صاعقه به درختی خورده، انسان شاخه‌های شعله‌وری در دست دارد و احتمالاً حیوانی روی یکی از شعله‌ها پخته می‌شود تا نشان دهد که خواص آتش کشف شده است، هر چند که به طور تصادفی باشد. آخرین تصویر، تصویری از یک خانواده به سبک نقاشی‌های غار که نشان‌دهنده مجموعه شخصیت‌های ما باشد. هر بخش تصویر باید واجد ویژگی تشخیص‌پذیری باشد تا وقتی تصویر جان می‌گیرد به آن هویت بخشد.

دیزالو به

۵. خارجی - دامنه تپه - روز

خانواده بر دامنه تپه درست مانند آخرین تصویر فصل قبل، مستقر شده است.

لوحه‌ای با این تصویر ادغام می‌شود.

اپیزود اول

آتش

(یادداشت: تصمیم گرفته‌ام اولین اپیزود درباره کشف آتش باشد. البته، آتش برای گروه شناخته شده است. من از طریق شخصیت‌هایی چون دماغ و خواب‌آلود می‌خواهم احتمال آتش‌سازی انسان را بررسی کنم. این خط اصلی داستان من است و من باید در اولین صحنه این موضوع را به همراه شخصیت‌هایم، معرفی کنم. خیلی خوب، شروع کنیم)

۵. خارجی - دامنۀ تپه - روز

خانواده بر دامنۀ تپه‌ای، مانند نقاشی‌های عصر غارنشینی، مستقر شده‌اند رئیس یعنی ورزا، کمی جلوتر از دو نفر دیگر است. او چاق، بی‌عاطفه، کله‌شق و انعطاف‌ناپذیر است. از همه مسن‌تر است اما به هیچ وجه ضعیف نیست.

دماغ ترک‌های، هشیار و کنج‌کاو با فاصله اندکی پشت سر او، ایستاده است. نقش او تعجب کردن و طرح پرسش است اما پاسخی نمی‌دهد. با پایش لاشه حیوان کوچک و کثیفی را که چندان هم تازه نیست، نگه داشته است. در طرف دیگر ورزا، خواب‌آلود بر صخره‌ای نشسته و بی‌آن‌که بداند حالت مجسمه «متفکر» رودن را به خود گرفته است. خواب‌آلود بیش‌تر وقتش را این‌گونه می‌گذرانند. همه فکر می‌کنند که خواب است اما او در صدد است پاسخی برای پرسش‌های دماغ دست و پا کند. او معمولاً پاسخی پیدا می‌کند اما این پاسخ هیچ وقت کامل نیست.

بقیه افراد قبیله، اندکی عقب‌تر، چمباتمه زده‌اند، که عبارتند از: ورزاو، زن اول ورزا، که معمولاً مطیع و آرام است ولی می‌تواند گه‌گاه روی ورزا بپرد و با او خوش بگذرانند. این کار همیشه ورزا را متوقف می‌کند اما ورزاو چندان باهوش نیست که کارش را ادامه دهد.

ورزاو پیر، مادر ورزاو، که نمونۀ ازلی مادرزن است.

نفر بعدی، گل، همسر دوم ورزاست، که گرچه از نظر پوشش و آرایش مو و غیره - بی‌تردید بسیار بدوی است اما آشکارا با هر معیاری قابل جفت‌گیری است. او تسلط بدوی قدرت حيله‌گری زنانه را دارد و آن را در مورد ورزا و سایر نرها اعمال می‌کند. او معمولاً موفق می‌شود. نفرات بعدی دو کودک هستند یکی پسر به نام سگ توله و دیگری دختر به نام جوجه.

این نقش‌های فرعی و کوچک هستند که به منزله ذخیره وجود دارند. گروه جان می‌گیرد.

کله ورزا به اطراف می‌چرخد و زمین زیر پایش را جستجو می‌کند.

قطع به

فیلمی آرشیوی از جنگلی گرمسیری در زیر پای او، این جنگل تا افق ادامه یافته است.

قطع به

گروهی که در دامنه تپه نشسته‌اند.

ورزا به جستجوی خود در جنگل زیر پایش ادامه می‌دهد. دماغ وول می‌خورد.

دماغ: شاید باید جای دیگری را بگردیم.

ورزا: خفه!

دماغ (لاشه را بالا گرفته): حالا که اینو داریم، چرا نخوریمش؟

ورزا: وقتی روی آتش باشه، مزه‌اش بهتره.

دماغ: ولی ما که آتش نداریم.

ورزا: آتش هم به زودی درست می‌شه.

ورزاو: اینو دیروز هم گفتم.

ورزاو پیر: و پریروز هم گفتمی.
ورزا: آگه دوست داشته باشم، فردا هم می‌گم.
ورزاو پیر: و شایدم پس فردا.
ورزاو: ولش کنین،... دماغ، چاره دیگه‌ای نداره.
ورزا: چاره دیگه‌ای ندارم، منظورت چیه؟
ورزاو: راستش، منظورم اینه که چاره دیگه‌ای نداری، داری؟
نمی‌تونی آتش درست کنی، فقط حدس می‌زنی که کی ممکنه آتش درست بشه؟
ورزا: فقط حدس می‌زنم! این تمام چیزیه که تو فکر می‌کنی؟ فقط حدس زدن؟
ورزاو پیر: آره، همه‌اش حدس می‌زنی، اونم حدسای غلط، مگه نه؟
ورزا (با تأسفی کنایه‌آمیز): ای ورزاو پیر، تو یه گاو احمق پیزوری بیش‌تر نیستی، موضوع اصلاً حدس زدن نیست، پیدا کردن آتش خودش لم داره، مهارت می‌خواد، خیلی چیزها باید بدونی.
ورزاو پیر: پس بهتره هرچه زودتر یاد بگیری، چون ممکنه شاممون خراب بشه.
ورزا: من محتاج یاد گرفتن نیستم. من همه چیز رو می‌دونم.
ورزاو (سعی می‌کند او را آرام کند): البته که می‌دونی.
ورزا: خیلی خب، دیگه چی می‌گید؟
ورزاو: اما هنوز خبری از آتش نیست.
ورزا: منم چاره‌ای ندارم.
ورزاو پیر: این همونیه که ورزاو گفت.
ورزا: خفه شو! وگرنه با این چماق گردنتو خورد می‌کنم. منظورم این نبود که چاره دیگه‌ای ندارم. منظورم این بود که تقصیر من نیست.

ورزاو: هیچ وقت تقصیر تو نیست.

ورزا رو به او می‌کند. به او خیره می‌شود، مطمئن نیست که منظور ورزاو چه بوده است. گل جلو می‌آید. بازوی ورزا را می‌گیرد به سمت صخره‌ای می‌برد، او را می‌نشانند.

گل (او را به نرمی آرام می‌کند): ورزا، تو هیچ وقت مقصر نیستی. ورزا که خود نیز طالب آرامش است با ترشروی حالت تدافعی می‌گیرد.

ورزا: آن‌ها مسئولیت‌های رئیس قبیله رو نمی‌فهمن.

گل صداهای محبت‌آمیز آرامی از خود در می‌آورد.

ورزا: دنبال آتش بودن کار آسونی نیست.

گل: می‌دونم، می‌دونم.

ورزا: منظورم اینه که باید همه جوانب رو نگاه کرد.

گل: می‌دونم، می‌دونم.

ورزا: شما اول باید جنگلتونو پیدا کنین.

ورزاو پیر: ها! کار سختیه، چون همه دنیا رو جنگل گرفته.

ورزا به ورزاو پیر چشم غره می‌رود. ورزاو پیر پشت سر ورزاو پنهان می‌شود.

گل به نوازش بازوی ورزا ادامه می‌دهد. از عصبانیت ورزا کاسته می‌شود.

ورزا: و بعدش باید ابرها تو پیدا کنی، اونم نه هر ابر کهنه‌ای! باید

ابره‌ای بزرگ تیره رو پیدا کنی. راستش، من اونا رو واسه شما پیدا کردم، نکردم؟

و به آسمان اشاره می‌کند.

قطع به

فیلم آرشیوی - آسمان تیره قبل از طوفان

قطع به

گروه نشسته بر تپه.

ورزا: (با غرور): بفرما اوناهاش، هیچ کس نمی‌تونه ابرهای تیره‌تر، بزرگ‌تر و سیاه‌تر از این رو در این فصل پیداکنه.

گل: بعدش چی می‌شه؟

ورزا: منتظر آسمون قرمبه می‌مونیم.

گل: آسمون قرمبه؟

ورزا: آره، یه دفعه صدای آسمون قرمبه می‌آد، مثل صدای تاخت‌گلۀ ماموت‌ها که از دور بشنوی، بعد صدای آسمون قرمبه نزدیک‌تر می‌شه، یه هو اون آتش بزرگ از آسمون فرود می‌آد و به یه درخت می‌خوره، بو... ما اون وقت آتش شما حاضره.

گل: فکر می‌کنم تو خیلی باهوشی.

ورزا: آره، پس چی، اگه رئیس قبیله هستی، بایدم باهوش باشی،

حالا گوش کن!

روی زانو می‌نشیند، گوش به زنگ. گوش‌هایش را تیز می‌کند. هر دو با دقت گوش می‌دهند، صدای رعدی خفیف، از دور به گوش می‌رسد.

گل: آسمون قرمبه اینه؟

دماغ نزدیک آنها ایستاده، دست پاچه به نظر می‌رسد.

دماغ: این غاروغور شکم منه، آخه خیلی گشمنه.

ورزا به او خیره می‌شود. تا می‌خواهد او را مجازات کند، صدای غرش واقعی رعد به گوش می‌رسد. ورزا به سرعت چرخ می‌زند و به طرف آسمان خیره می‌شود.

گل: نگاه کن، اون جارو نگاه کن.

ورزا: آره، آره، چه صدای دلنشینی، این همون ابر آتش‌زای توئه!

صدای رعد از نزدیک‌تر به گوش می‌رسد.

ورزا (دستور می‌دهد): غرش را بشنوید، این همون نیست که من گفتم،
عین صدای تاخت گله‌ای ماموت، صدا از این طرف است.
دماغ: فرض کنیم که واقعاً یه گله ماموت داره از این طرف می‌آد؟
ورزا: ای میمون کودن! اون وقت باید غصه شام امشبو بخوریم.
صدای رعد قوی‌تر می‌شود.

ورزا: هر لحظه ممکنه آتش به این جا برسه، الان می‌بینید.
دماغ: آتش از کجا می‌آد؟
ورزا: این چه سؤال زشتیه که می‌کنی؟ نوری به درخت می‌خورد...
بو...م. و آتش درست می‌شه... به ما چه که از کجا می‌آد.
دماغ: خب، اگه می‌دونستیم از کجا می‌آد، مجبور نبودیم منتظر اون
بشیم، می‌رفتیم دنبالش.

ورزا (با تأسف): می‌شه دهن‌تو ببندی؟ هر وقت اونو باز می‌کنی،
سبکی مغزت بیش‌تر معلوم می‌شه.
دماغ: اگه نمی‌دوننی از کجا می‌آد، بگو نمی‌دونم. ناراحت نمی‌شم.
ورزا: من نمی‌دونم؟ من نمی‌دونم؟ تو می‌گی من نمی‌دونم؟
دماغ: راستش، من می‌خواستم...
ورزا: من همه چی رو می‌دونم، من رئیس شما هستم، وظیفه من
اینه که بدونم.

دماغ: خب، اگه همه چی رو می‌دوننی، بگو آتش از کجا می‌آد؟
ورزا: خب، معلومه، از خود آسمون.

دماغ: املا تو آسمون چه طوری به وجود می‌آد؟
ورزا: این که روشنه، ابله. نگاه کن، آتش داغه، درست؟
دماغ: درست.

ورزا: چیز داغ تو آسمون چیه؟

دماغ: خورشید.

ورزا (پیرزمندانه): بفرما، دیدی، تکه‌های کوچکی از خورشید جدا می‌شه، از آسمون می‌افته و می‌خوره به یک درخت و بو...م، آتش در می‌گیره، اگه یه خورده فکر کنی فهمش آسونه! از این لحظه، خواب‌آلود، با وضعیت متفکرانه‌اش، برای نخستین بار سخن می‌گوید.

خواب‌آلود: شب‌ها چی؟

ورزا به سمت او می‌چرخد و با استهزا نگاهش می‌کند.

ورزا: خب، چه عجب بیداری.

خواب‌آلود: داشتم فکر می‌کردم.

ورزا: اصلاً به خودت زحمت نده، رئیس منم و فقط من فکر می‌کنم، خیلی متشکر از کمکت.

خواب‌آلود: نگفتی شب‌ها چه اتفاقی می‌افته؟

ورزا: منظورت چیه؟

خواب‌آلود: آخه، خیلی وقت‌ها شب‌ها هم آتش هست، شب‌ها خورشید که نیست، پس آتش از کجا می‌آد؟

ورزا: خب، معلومه، از ماه، متوجه شدی، به همین سادگی، در شب تکه‌هایی از ماه جدا می‌شه و به زمین می‌افته و به درخت‌ها می‌خوره و بو...م، آتش درست می‌شه.

خواب‌آلود: ولی ماه که داغ نیست، سرده.

ورزا: اِه. آره، انگار راست می‌گی، در این صورت...

دماغ: خواب‌آلود درست می‌گه.

خواب‌آلود: تازه تکه‌های ماه که پایین نمی‌افتن، بالا می‌افتن.

ورزا: چی داری می‌گی؟

خواب‌آلود: یه شب بی‌ابر به آسمون نگاه کن، می‌توننی ببینی که تکه‌های کوچک از ماه جدا شدن ولی چسبیدن به سیاهی‌های بالاش.

ورزا: آره راست می‌گی، پس...

دماغ: باز هم خواب‌آلود درست می‌گه.

ورزا: تو دیگه حرف نزن (رو به خواب‌آلود) چرا فکر می‌کنی، اون تکه‌های کوچولو از ماه کنده شدن.

خواب‌آلود: آخه ماه دائم کوچک‌تر می‌شه.

دماغ: این دفعه هم خواب‌آلود درست می‌گه.

ورزا: حساب تو یکی رو می‌رسم (رو به خواب‌آلود) خب، حیوون عاقل، اگه این طوره که تو می‌گی، پس وقتی ماه بزرگ‌تر می‌شه چی؟ خواب‌آلود: بابا این‌که خیلی آسونه، تکه‌ها دوباره برگشتن سر جاشون.

ورزا (گیج شده): چی داری می‌گی؟

خواب‌آلود: این‌جا رو نگاه کن.

خواب‌آلود تکه سنگی از زمین بر می‌دارد و آن را به طرف بالا پرتاب می‌کنه و دوباره می‌گیردش.

خواب‌آلود: وقتی اینو می‌اندازم بالا، دوباره می‌آد پایین.

ورزا: فهمیدم، پس توی ماه یک نفر هست که تکه‌ها را می‌اندازد بالا تا نورهای کوچکی درست کنه. بعد دوباره تکه‌ها بر می‌گردن تو دست او.

خواب‌آلود: آره، ولی این فعلاً یک فکره.

ورزا (که انگار نکته‌ای کشف کرده است): آها، اول بگو ببینم، اون یه نفر چه طوری رفته توی ماه؟

خواب آلود: فکر اینو هنوز نکردم.

ورزا: خیلی خب، پس برو خوابتو بکن.

خواب آلود: یه چیز دیگه، اگه تکه‌های کوچک از خورشید جدا

می‌شن، چرا خورشید کوچک‌تر نمی‌شه؟

ورزا (حق به جانب): منم فکر اینو هنوز نکردم.

صدای غرش عظیمی درست بالای سرشان شنیده می‌شود.

ورزا: خب، حاضر باشید، شام هم به زودی حاضر می‌شه.

همه افراد قبیله مشتاقانه دور ورزا جمع می‌شوند و به توفانی که در شرف

وقوع است خیره می‌شوند.

صدای رعد دیگری - همراه با برق بزرگ - به گوش می‌رسد.

قطع به

فیلم آرشیوی - آتش جنگل با شاخه‌هایی از برق آغاز شده.

قطع به

گروهی در دامنه تپه

همه افراد قبیله مثل دیوانه‌ها شادی می‌کنند، به جز ورزا که با تکبر به

همه می‌نگرد.

ورزا: به شما گفته بودم، نگفته بودم (رو به دماغ) خب، جوون، برو

جلو.

دماغ لاشه حیوان را به زمین می‌اندازد و به سرعت از تپه پایین می‌رود.

دیگران او را می‌بینند که پایین می‌رود، تشویقش می‌کنند که سریع‌تر

بدود. آرام آرام اطراف آن‌ها را دود می‌گیرد.

همه با هم (خودجوش): عجله کن، دماغ. بدو، نزدیک‌تر برو، اون یکی را

بردار.

فریاد شادی تشویق‌آمیز آن‌ها به فریاد دردناک دماغ ناشی از مواجهه به آتش، قطع می‌شود.

ورزا: نه، اونو، نه. بزرگ‌تره رو بردار. آره، همون، همونی که اون جاست. غرش رعد دیگری به گوش می‌رسد. قطرات باران در اطرافشان می‌بارد. سکوتی بر قبیله مستولی می‌شود. وحشت‌زده به یکدیگر نگاه می‌کنند. ورزا: همه به غار بروید.

همه بر می‌گردند و به سرعت از تپه می‌گریزند، خواب‌آلود همچنان که می‌دود، لاشه حیوان را از زمین بر می‌دارد. ورزا کمی می‌ماند تا دستورات لازم را به دماغ بدهد.

قطع به

دماغ از میان توده‌ای دود بیرون می‌آید، شاخه شعله‌وری را به دنبال خود می‌کشد، کم مانده که خود نیز بسوزد.

قطع به

تپه

ورزا: دماغ، به طرف غار، ببرش توی غار.

باران شدت می‌گیرد، ورزا هم بر می‌گردد و می‌گریزد.

قطع به

عر داخلی - غار

غار نسبتاً بزرگی است با شواهد فراوانی از زندگی غارنشینی مانند توده‌های کاه و استخوان‌های عجیب و غریب پراکنده.

قبیله در غار پخش می‌شوند، خیس هستند و از تلاش خود به نفس نفس افتاده‌اند، ورزا آخرین کسی است که وارد غار می‌شود. در مدخل غار می‌ایستد، هنوز با فریاد، به دماغ دستور می‌دهد.

ورزا: تندتر! تندتر! بیش‌تر سعی کن گوریل به درد نخور!

سرانجام دماغ وارد غار می‌شود. انتهای کلفت شاخه شعله‌ور بر شانهٔ اوست. خیس آب است، دود زده، و بخار و دود از قسمت‌هایی از بدنش متصاعد می‌شود. درخت از دماغ هم خیس‌تر است. شعله کوچکی، در یک طرف شاخه، هنوز جز و جز می‌کند. همچنان که افراد قبیله دور شاخه جمع می‌شوند، شاخه گرمای خود را با فس فس خیالی پخش می‌کند. اطراف شاخه می‌ایستند، مانند عزاداران در مراسم تشییع جنازه. ورازو پیر، سرانجام سکوت را می‌شکند.

ورزاو پیر: برا خوردن شام بازم باید صبر کنیم.

ورزا: چرا همین حالا، همین طوری، نخوریمش.

محو تدریجی تصویر

بسیار خوب، اجازه دهید لحظه‌ای مکث کنیم و آنچه را تاکنون انجام داده‌ایم، بررسی کنیم.

اولین چیزی که مد نظر قرار می‌دهیم، شروع نسبتاً طولانی فیلم‌نامهٔ آزمایشی است.

چرا نسبتاً طولانی است؟

چون، من نویسنده، تصمیم گرفته‌ام که لازم است.

چرا چنین تصمیمی گرفته‌ام؟

چون موضوع اصلی^۱ من، این شروع طولانی را، اقتضا می‌کند.

من سروکارم با قبیله‌ای از آدم‌هاست که شش شخصیت اصلی، لازمهٔ پرداخت درون‌مایه^۲ من هستند. هرچه زودتر من آن‌ها را با مخاطب آشنا کنم، زودتر می‌توانم به داستانم بپردازم. به علاوه، من باید در اسرع وقت پایه‌های درون‌مایه و داستانم را پی‌ریزی کنم، و این کار، حتماً، وقت زیادی می‌گیرد.

در یک کمدی عادی خانگی، می‌شد از اتاق نشیمن شروع کنم که در آن پدر و مادر حضور دارند و با هم گفت‌وگو می‌کنند. در این گفت‌وگو، گوشه‌هایی از روابطشان را و یا موضع خود را نسبت به خانواده، به کار، به زندگی، به دلبستگی‌ها و دل‌زدگی‌ها، بیان کنند، در یک کمدی معمولی خانگی می‌توانستم، صحنه دامنه تپه را در اداره پدر، در آشپزخانه، در صندلی عقب تاکسی، پای صندوق سوپر مارکت یا در مرکز کارایی بسازم. اگر این کار را می‌کردم، می‌توانستم در لحظه مناسب بچه‌ها را معرفی کنم. طرف‌های تجاری پدر یا منشی او، یا عمه می‌بل، یا هر کس دیگری را که قرار بود در این مجموعه نقش داشته باشد، معرفی کنم.

اگر تصمیم گرفته‌اید، سرعت همان چیزی است که برای فیلم‌نامه آزمایشی شما ضروری است، بسیار خوب! بحث نکنید! فقط مطمئن شوید که به اندازه من در صحنه دامنه تپه، در صحنه‌های موجز و سریع آغازین خود، همه چیز را گنجانیده باشید:

۱. شخصیت‌ها را تثبیت کنید.
۲. فضای زندگی آن‌ها را تثبیت کنید.
۳. مکان آن‌ها را، در آن فضا، تثبیت کنید.
۴. سلسله مراتب شخصیت‌ها را تثبیت کنید.
۵. مناسبات بین شخصیت‌ها را تثبیت کنید. چه کسی طرف‌دار کیست؟ چه کسی مخالف کیست؟ در دسرسازان، عامدانه یا سهوی، چه کسانی هستند؟
۶. فراموش نکنید، فیلم‌نامه شما کمدی است.
۷. داستان‌تان را شروع کنید.

این فهرست را با صحنه شروع من مقایسه کنید. من فکر می‌کنم که به تمام مسائل فوق پاسخ داده شده است. طول زیاد این صحنه، شاید، شما را نگران کند، اما از زاویه‌ای دیگر به آن نگاه کنید. در این صحنه، فی‌الواقع، چند صحنه درون

یک صحنه جاسازی شده است، در دست کارگردانی هوشمند، شیوه دیگری امکان دارد.

پس، آماده‌ایم که جلوتر برویم؛ شخصیت‌ها مشخص شده‌اند و داستان ما شروع شده است. (به بیان دیگر، «آتش» همراه با آنچه مربوط به آن است، در گرفته است.) اجازه دهید، ببینیم چه رخ می‌دهد.

۷. داخلی - غار - روز

ورزاو پیر و ورزاو، بر کف غار، چمباتمه زده‌اند و مشغول کندن پوست پر موی لاشه حیوان هستند. گل در گوشه‌ای نشسته و قهر کرده. خواب‌آلود در حالت متفکرانه همیشگی خود، به دیوار تکیه داده است. دماغ هم در دهانه غار به توفان خیره شده است. ورزا با اطمینان قدم می‌زند و به ورزاو و ورزاو پیر خیره شده است.

ورزا: شام، هنوز آماده نیست؟

ورزاو پیر: غر زن، تو تنها کسی هستی که دنبال غذای خوشمزه هستی.

ورزا: آخه موهاش به دندونم می‌چسبه.

ورزاو پیر: به دندون من نمی‌چسبه.

پوزخندی می‌زند، و دهان بدون دندان‌ش آشکار می‌شود. ورزا با دیدن این منظره، مضمض شده، روی بر می‌گرداند.

ورزا: دهندو ببند.

ورزاو پیر: اگه همان طور که وعده کردی، آتش درست کرده بودی.

الان تمام موها رو گرفته بودم.

ورزاو: حق داره، راست می‌گه.

ورزا: تو هم می‌خوای مثل اون بخندی؟

ورزاو پیر: تنها کاری که بلدی اینه که تو دهن اطرافیات بزنی.
ورزا: اگه یک کلمه دیگه حرف بزنی، یه شام‌خور کم می‌شه.
ورزاو پیر: آره، راست می‌گه، فریاد زدن سر یه پیرزن بدبخت تنها کاریه که می‌تونی بکنی.

ورزا: بهت نشون می‌دهم چه کارایی می‌تونم بکنم.
ورزاو پیر: ما می‌دونیم چه کارایی ازت بر می‌آد، واقعاً هیچی!
ورزا غرش وحشتناکی می‌کند، چماق را بلند می‌کند و به سمت ورزاو پیر تکان می‌دهد. ورزاو پیر عقب‌نشینی می‌کند. ضربه ورزا به ورزاو پیر نمی‌رسد و چماق به دیوار غار می‌خورد و می‌شکند. باقی مانده چماق را به سمت ورزاو پیر پرت می‌کند. ورزاو پیر بیش‌تر عقب می‌نشیند به سمت ته غار. ورزا او را تعقیب می‌کند. سایرین، جمعیت کوچکی را تشکیل می‌دهند که تماشاگرانی علاقمند می‌شوند و به دنبال آن‌ها راه می‌افتند.

قطع به ته غار

ورزاو پیر همچنان عقب می‌رود. ورزا و دیگران به سوی او می‌روند. ورزا تکه‌های سنگ را از کف غار بر می‌دارد و به سوی ورزاو پیر پرتاب می‌کند. ورزاو پیر، جیغ‌کشان، به دیوار ته غار پناه می‌برد. در مقابل ورزا چمباتمه می‌زند. ورزا باز هم سنگ پرتاب می‌کند. سنگی در کنار ورزاو پیر به دیوار غار اصابت می‌کند. پوسته‌ای از دیوار غار جدا می‌شود و جرقه‌ای نقره‌ای ساطع می‌شود و درست به توده‌ای کاه خشک که زیر آن است، می‌گیرد. ورزا خم می‌شود و سنگ دیگری بر می‌دارد. این سنگ، بی‌آن‌که ورزا بداند، چخماقی است. آن را به سوی ورزاو پیر پرتاب می‌کند، به او نمی‌خورد، به دیواره اصابت می‌کند و جرقه‌ای نقره‌ای تولید می‌کند و این جرقه به توده کاه خشک برخورد می‌کند. ورزا سنگ دیگری به سمت

ورزاو پیر پرتاب می‌کند، ورزاو پیر، جیغ‌کشان، سعی می‌کند جا خالی دهد. ناگهان دماغ بازوی ورزا را می‌گیرد و کف غار را نشان می‌دهد.

دماغ: ورزا، نگاه کن!

همه به آن نقطه خیره می‌شوند، از توده‌گاه، ابری از دود بلند شده و به شعله تبدیل می‌شود. همه با جذب و شادی خیره شده‌اند. همه به جز ورزا.

او به سمت آتش می‌رود، پا روی آن می‌گذارد و خاموشش می‌کند. همه مبهوت و ساکت نگاه می‌کنند. سرانجام دماغ سکوت را می‌شکنند.

دماغ: هوم! مگه این آتش نبود؟

ورزا: چی؟ کجا؟

دماغ: اون چیزی که الان رو کف غار بود، که تو پا روش گذاشتی.

ورزا: احمق نشو، چه آتشی!

خواب‌آلود: اما شبیه آتش بود.

ورزاو پیر: مثل آتش گرم بود، داشت پاهامو می‌سوزوند.

ورزا: نمی‌تونست آتش باشه، ما توی کوهیم. هر آتشی که بخواد از آسمون پایین بیاد، از این همه سنگ و صخره نمی‌تونه بگذره.

خواب‌آلود: شاید از آسمون نیافتاده باشه.

ورزاو (ناپاورانه می‌خندد): از آسمون نیافتاده باشد؟ پس از کجا اومده؟

هان؟ لابد می‌خواهی بگی از دیوار شعله ور پریده بیرون!

خواب‌آلود: راستش، در واقع...

ورزا (آه می‌کشد): راستش نمی‌دونم، فکر نمی‌کنم تو آدم بشی!

خواب‌آلود: راستش، در واقع من هم فکر نمی‌کنم که...

ورزا: ببین، اصلاً، این جا کارشناس آتش کیه؟

خواب‌آلود: اون که معلومه، شما هستین، اما...

ورزا: خب، اگه معلومه، آیا من تا حالا، جز از ابرای تیره و غران، آتش آوردم؟

خواب آلود: خب، البته درست می‌گی، اما...

ورزا: بسیار خوب، لطفاً دیگه خفه‌شو!

خواب آلود: اما ورزا، اونی که همه‌مون الان دیدیم.

ورزا گریبان خواب آلود را می‌گیرد، او را بلند می‌کند و جلو چشمانش می‌آورد.

ورزا: باز هم می‌خوای دخالت بی‌جا بکنی؟

خواب آلود: نه ورزا صادقانه بگم، چنین منظوری ندارم، فقط می‌خواستم...

ورزا: خیلی خویم می‌خواستی، دخالت بی‌جاست، تو همیشه همین کار رو می‌کنی، همیشه می‌خوای جهان را عوض کنی، چرا جهان را به حال خودش نمی‌گذاری؟

خواب آلود: راستش، به این خاطر که... همیشه فکریایی به ذهنم می‌آد که می‌تونه، کمی زندگی رو آسون‌تر کنه.

ورزا: اما زندگی رو آسون‌تر نمی‌کنه، آخرین فکرت یادت می‌آد، می‌خواستی با یه بوفالو آبی دوست بشی.

خواب آلود: فکر خوبی بود، اگه من می‌تونستم با اون بوفالو کنار پیام و اون جزو ما می‌شد، حالا ذخیره گوشتمون تأمین بود، هر کجا می‌رفتیم.

ورزا: اما فکرت جواب نداد، داد؟ اگه می‌خوای باز برو دنبالش و باهاش حرف بزنی، شاید باهامون کنار اومد و تو تمام دره تعقیبمون کرد.

خواب آلود: شاید هم این طوری گفتم.

ورزا از ادامه گفت‌وگو دست بر می‌دارد، به دنبال کس دیگری می‌گردد تا ناراحتیش را تسکین دهد.

ورزا و هنوز مشغول کندن مو و پوست لاشه حیوان است.

ورزا: هنوز شام آماده نیست؟

ورزا: نه، اگه هی مزاحم بشی، اصلاً امشب آماده نمی‌شه.

ورزا آهی طولانی و غم‌انگیز می‌کشد. دماغ و گل کنار هم، پشت به دیوار نشسته‌اند. ورزا به سمت آن‌ها می‌آید.

ورزا: خب، بریم گل بچینیم.

دماغ (یکه خورده): کی؟ من برم؟

ورزا: فضولی نکن.

ورزا مچ دست گل را می‌گیرد و او را بلند می‌کند و به سمت خروجی غار راهنمایی می‌کند. گل با اکراه می‌رود.

گل: واقعاً که! تو و اون گل چیدنت! فقط همین یک فکر و داری، تو دیوونه گل چیدنی.

ورزا و گل از صحنه خارج می‌شوند.

خواب‌آلود که از رفتن ورزا مطمئن شده است، به منطقه آتش می‌رود. در آن‌جا آثاری از خاکستر می‌بیند، آن را به دقت واریسی می‌کند. دماغ و ورزا و پیر به او می‌پیوندند.

دماغ: آتش بود، مگه نه؟

ورزا و پیر: البته که آتش بود، نگاه کن، پشت منو سوزوند.

(یادداشت: اکنون می‌توانید آغاز اولین برنامه تحقیقات علمی انسان را ببینید.)

خواب‌آلود عمیقاً به فکر فرو می‌رود.

خواب‌آلود: یه مقدار برگ خشک برام بیار.

دماغ می‌رود و برگ می‌آورد. خواب‌آلود آن‌ها را روی خاکسترها کپه می‌کند، همه می‌نشینند و امیدوار انتظار می‌کشند، هیچ اتفاقی نمی‌افتد.

خواب‌آلود: هوم! یه چیز دیگه هم می‌خواد، قبلاً دقیقاً چه اتفاقی افتاد؟

دماغ: ورزا یه سنگ پرت کرد.

خواب‌آلود: تو هم یه سنگ پرت کن.

دماغ سنگی بر می‌دارد و آن را، آهسته، در کپه برگ‌ها می‌اندازد، کمی صبر می‌کنند اما هیچ اتفاقی نمی‌افتد.

دماغ: آره... اون یه پرتاب اتفاقی بود.

دماغ بر می‌خیزد، می‌خواهد برود، خواب‌آلود او را نگه می‌دارد.

خواب‌آلود: صبر کن، این‌که گفتی درست نیست، ورزا یه خرده اون

ورتر ایستاده بود (با دست اشاره می‌کند)، اون طرف...

دماغ به جایی که خواب‌آلود اشاره می‌کند، می‌رود.

دماغ: این‌جا خوبه؟

خواب‌آلود موقعیت را به دقت بررسی می‌کند و تغییرات مختصری می‌دهد.

خواب‌آلود: یه خرده اون‌ورتر، یه کم این‌ورتر، نه نه، از اون طرف، یه

خرده عقب‌تر، بازم، حالا جات درسته.

دماغ مشت‌ی سنگ بر می‌دارد و آن‌ها را به سوی دیواره پرتاب می‌کند، اما باز هم هیچ اتفاقی نمی‌افتد. دماغ شانه‌هایش را بالا می‌اندازد.

دماغ: باشه، بسیار خوب، باز بر می‌گردیم به جنگل شعله‌ور.

خواب آلود: نه، هنوز نه، این کاری نیست که او دقیقاً کرد. ما باید همون کاری رو بکنیم که او کرد. یه جای کار ما لنگه.

دماغ: آره ورزاو پیر.

خواب آلود (بشکن می زند): درسته ورزاو پیر.

ورزاو پیر، پاکشان، به سمت خواب آلود می رود. خودش را به دیواره غار می چسباند و رو می کند به دماغ.

خواب آلود: تقریباً همین جا بود، می شه همون جا وایسی.

دماغ: تقریباً همون جا، شایدم درست همون جا، اما اون موقع داشت بالا و پایین هم می پرید.

خواب آلود (رو به ورزاو پیر): بالا و پایین پیر.

دماغ: جیغ هم می کشید.

خواب آلود (رو به ورزاو پیر): جیغ هم بکش.

ورزاو پیر مبهوت و متحیر به خواب آلود نگاه می کند.

ورزاو پیر: چه کار کنم؟

خواب آلود: بالا و پایین پیر و جیغ بکش.

ورزاو پیر: چرا؟

خواب آلود: می خوام آتش درست کنیم.

ورزاو پیر: نمی خواین که باز پشتمو بسوزونین.

خواب آلود: نه، البته که نمی خوام، ما فقط می خوامیم آتش درست کنیم، همین.

ورزاو پیر: آها، باشه، اما مواظب باش، فهمیدی.

خواب آلود: حتماً.

خواب آلود به سوی دماغ می رود، در کنارش می ایستد و به شانهاش می زند.

خواب‌آلود: خب، الان وقتشه، آتش کن.

دماغ شروع می‌کند به پرتاب سنگ. ورزاو پیر جا خالی می‌دهد، درست مثل وقتی که از دست ورزا فرار می‌کرد، جیغ می‌کشد. خواب‌آلود هم به دقت او را زیر نظر دارد. یکی از سنگ‌ها، سنگ چخماقی بزرگی است که به دیواره می‌خورد. متأسفانه، به همان محل قبلی نمی‌خورد و خورد می‌شود.

قطع به

ورزاو که در طرف دیگر صحنه نشسته. بارانی از چخماق‌ها به اطراف ورزاو فرود می‌آید. او یک تکه نقره‌ای رنگ بزرگ بر می‌دارد و باکنجکاوای آن را بررسی می‌کند.

قطع به

دیواره ته غار

دماغ، مهماتش - سنگ - تمام شده. اما هنوز هیچ اتفاقی نیافتاده است. خواب‌آلود: هنوز یه جای کار می‌لنگه.

دماغ: تنها چیزی که من به فکرم می‌رسه اینه که ورزا هم فریاد می‌کشید.

خواب‌آلود (حکیمانه سرش را تکان می‌دهد): حرف خوبی زدی، درست، تو هم فریاد بکش.

دماغ باز هم مشتی سنگ بر می‌دارد و فریادکشان پرتاب می‌کند.

دماغ: گاو پیر خرفت، عجوزه فرتوت، پیره‌سگا!

گل و ورزا وارد غار می‌شوند. ورزا قیافه مطمئنی دارد و گل ناراضی است. ورزا وارد صحنه می‌شود و به سمت ته غار یورش می‌برد.

ورزا: این جا چه خبره، چه غلطی دارین می‌کنین.

خواب‌آلود گناهکارانه جلو می‌آید و لبخندی شرمگین به زور تحویل می‌دهد.

خواب‌آلود: اوه، سلام ورزا، انتظار نداشتم به این زودی برگردی،

گل‌های قشنگی چیدی؟

گل: من بهش اجازه ندادم، زمین خیلی خیس بود.

ورزا: گل اصلاً مهم نیست. داشتید آتش درست می‌کردید، مگه نه؟

خواب‌آلود: کی، من، نه، من فقط داشتم...

ورزا: اون قدر نگو من داشتم... تو داشتی در قدرت‌های غیرطبیعی

که هیچی هم ازش نمی‌دونی، دخالت بی‌جا می‌کردی. تو یه تهدید

جدی هستی، تو می‌خوای چه کار کنی؟ تو می‌خوای نوع بشر رو

منقرض کنی.

خواب‌آلود: راستش فقط فکر کردم که...

ورزا: تو فکر کردی، کی به تو گفت فکر کنی.

خواب‌آلود: خب، من...

ورزا: خیال می‌کنی من اومدم، این جا وایسم و به تو اجازه بدم که بازم

یه فکر دیگه بکنی، ها؟

خواب‌آلود: تنها کاری که کردم این بود که...

ورزا با غرش، گریبان او را می‌گیرد و دستش را بلند می‌کند تا او را بزند.

ورزاو وساطت می‌کند.

ورزاو: خب بسه، همه تون آروم بگیرین، شام تقریباً حاضره.

ورزاو به او نگاه می‌کند. چشم‌هایش از چیزی که می‌بیند، گشاد می‌شود.

ورزاو آخرین موهای لاشه را با سنگ چخماق نقرای می‌کند. ورزاگامی به

پیش می‌گذارد و لاشه را از ورزاو می‌گیرد.

ورزا: این چیه؟

ورزاو: می‌بینی چه قدر خوب کار می‌ده.

ورزا: اینو از کجا آوردی؟

ورزاو: افتاده بود روی زمین و من برداشتمش، فکر کردم که...
ورزا: فکر کردی (مشتش را خشمگینانه به خواب آلود نشان می‌دهد).
می‌بینی، این‌ها همه زیر سر توئه.
ورزاو: اونو بده به من، این کارها رو آسون‌تر می‌کنه.
ورزا: اگه منظورت اینه که کارهاتو با این انجام بدی، جای انگشت از این‌ها داشتی.
ورزاو: ورزا، بدش به من، خواهش می‌کنم.
ورزا: هرگز اگه من می‌خواستم به شماها اجازه بدم که از این وسایل استفاده کنین، تا حالا کلک تمدن ما کنده شده بود.
ورزا سنگ چخماقی را به سوی دیواره غار می‌اندازد، جایی که ورزاو پیر چمباتمه زده است.
ورزا قدم می‌زند، و به رجزخوانی برای افراد قبیله می‌پردازد.
ورزا: نمی‌دونم چرا وقتمو با شما خنگ‌ها تلف می‌کنم، واقعاً نمی‌دونم. من این‌جا تا مغز استخوون دارم زحمت می‌کشم تا شما رو و نوع زندگی رو که بهش عادت دارید، حفظ کنم. ولی شما چه تشکری از من کرده‌اید؟ هیچ! حتی سر هم تکان نداده‌اید یا چشمکی بزنید یا زانو و آرنجم را ببوسید. تازه! همه‌ش می‌گید یه چیز تازه به ما بده. این تنها چیزیه که شما احمق‌ها بهش فکر می‌کنین، اما، نمی‌دونین که هیچ چیز تازه‌ای وجود نداره. من دور دنیا را گشته‌ام، می‌دونم، من تمام گوشه و کنار زمینی رو که شما فقط از در این غار می‌تونید، تماشا کنید، رفتم، همه جا وضع همین جوهره، سعی کنید وضعو عوض کنید تا ببیند چه اتفاق خطرناکی خواهد افتاد. دنیا کج می‌شه و همه‌مون می‌افتیم پایین.
صدای جیغ ورزاو پیر شنیده می‌شود، به پا می‌ایستد و با خشم و عصبانیت به تن پوشش که از آتش کاه‌ها سوخته است، می‌کوبد.

خواب آلود: زود، زود، غذا رو رو آتش بگذارید.

ورزاو لاشه حیوان را به سوی آتش می‌کشاند، اما قبل از رسیدن ورزاو،
ورزا می‌رسد و آتش را خاموش می‌کند.

همه مات و مبهوت به یکدیگر نگاه می‌کنند.

دماغ: چرا این کار رو کردی؟

ورزا: ما نمی‌تونیم غذا مون رو روی این آتش بگذاریم، ما نمی‌دونیم
این آتش از کجا اومده!

ورزا، پشت به دیوار غار به آن‌ها خیره شده است و با کمال تعجب می‌بیند
که آن‌ها نیز به او خیره شده‌اند، چهره آن‌ها خبر از شورش می‌دهد.

ورزا (کمی جازده): خب، منظورم اینه که این آتش اون آتشی نیست
که ما می‌خواهیم، می‌گید هست؟ ما آتش مان را از...

افراد قبیله آرام آرام و تهدیدکنان به سوی او حرکت می‌کنند. با صدای
مهیب غرش رعدی ورزا نجات می‌یابد، صدا را بهانه می‌کند.

ورزا: شنیدید؟ آتش می‌خواهید، الان برایتان می‌آورم.

او شاخه بزرگی را که دماغ قبلاً به غار آورده بود، بر می‌دارد و به سرعت از
غار خارج می‌شود، صدای کرکننده رعد و نور کورکننده برق که در بیرون
غار چشمک می‌زند، وجود دارد.

لحظه‌ای بعد، ورزا، تلوتلوخوران به غار بر می‌گردد، سوخته و دودزده. از
تن پوش و موهایش دود بلند می‌شود، اما شاخه درخت، دیگر کاملاً،
شعله‌ور است.

ورزا: اینم آتش که می‌خواستید، نه واقعاً بدون من، شما خرها چه
می‌کردید؟

ناخواسته کف غار ولو می‌شود.

عناوین پایانی.

خب، اکنون ما دارای یک فیلم‌نامه آزمایشی هستیم، که اگر هیچ خاصیتی نداشته باشد، دست کم به هر تهیه‌کننده‌ای می‌فهماند، ما چگونه ساختمان داستان، گفت‌وگو و اعمال خنده‌دار می‌سازیم. امیدوار باشیم، تهیه‌کننده تحت تأثیر قرار بگیرد. من که تحت تأثیر قرار گرفتم.

اما سؤال بعدی تهیه‌کننده، او خواهد پرسید: «درسته، قطعه خنده‌داری نوشته‌اید، اما برای یک مجموعه کافی است؟»

برای پاسخ به این سؤال، کافی است، همراه فیلم‌نامه چند فکر درباره نحوه پیشرفت و گسترش مجموعه اضافه کنید، مانند نوشته زیر:

همان طور که در فیلم‌نامه آزمایشی دیدیم، تلاش‌های اولیه انسان برای ایجاد و مهار آتش، در مقابل سنت محافظه‌کارانه و صاحب‌اختیاران زورمند، عقیم مانده است. جستجوی آتش درون مایه‌ای سیال در تمامی مجموعه خواهد بود.

به موازات پیشرفت مجموعه، دماغ سؤال خواهد کرد و خواب‌آلود نظریه‌پردازی می‌کند. ورزا با نظریه‌های خواب‌آلود که همیشه رگه‌هایی از منطق دارد، مخالفت خواهد کرد. بارها اتفاق می‌افتد که خواب‌آلود در آستانه کشف بزرگی است و می‌تواند بشریت را هزار سال پیش ببرد اما، ترکیبی از مواضع و نادانی ورزا، مانع می‌شود.

هر اپیزود به رگه‌ای محوری از تکامل تمدن انسانی می‌پردازد.

مثال: هنرها

دست‌های گلی ردی بر جای می‌گذارد و نقاشی‌های عصر غارنشینی آغاز می‌شود، گل گامی به پیش می‌گذارد و خشماگین با آتش می‌آمیزد و ناگهان سفال به وجود می‌آید. خواب‌آلود به زیر و بم صداها و اصوات گوناگونی که از برخورد اشیا به وجود می‌آید، توجه می‌کند و عنقریب است که موسیقی را

کشف کند. شاخه نازکی که به انتهای آن خرنده‌ای چسبیده، زحمت زیادی برای دماغ ایجاد می‌کند. خواب‌آلود موفق می‌شود که از شر خرنده که کوچک‌تر از شاخه است، خلاص شود. او متوجه می‌شود، وقتی چوب را به شاخه می‌زند، صدای بم جالبی از آن بیرون می‌آید. چوب به دور خرنده می‌پیچد. چوب به ورزا می‌خورد. ورزا بلافاصله متوجه می‌شود که چوب می‌تواند، اسلحه‌ای باشد، و موسیقی باید منتظر بماند تا کاشف دیگری آن را کشف کند.

مثال دیگر: جفت‌گیری

دماغ سؤال ساده‌ای مطرح می‌کند: «چرا ورزا همه زنان جذاب را تصاحب می‌کند؟»

به محض طرح چنین سؤال، مردان جوان قبیله در می‌یابند که همه یکسان نیستند. ورزا نیز می‌فهمد که باید اندکی هم به جوان‌ها امتیاز دهد. راه حل او آن است که ورزاو پیر را در اختیار آن‌ها بگذارد. ورزاو گل هم مایلند به جوان‌ها کمک کنند. ورزا نیز دستش برای حفظ وضع موجود کاملاً باز است.

سایر اپیزودها، به درون‌مایه‌هایی چون مذهب، دموکراسی، کشاورزی و علوم طبیعی به طور کل، می‌پردازند. کلیه این درون‌مایه‌ها در مراحل اولیه آغاز هوش انسانی مورد بحث و فحص قرار گرفته‌اند.

اخطار! مهم است که همه اپیزودها واقعی بازی شوند. اشتباهات تاریخ نفرین شده‌اند. شخصیت‌های ما مردمانی واقعی هستند که مشکلاتی واقعی هم دارند. بسیاری از این مشکلات را، علیرغم هوش برتر ما، هنوز نتوانسته‌ایم، به شکل رضایت‌بخشی حل کنیم.

اکنون شما صاحب مجموعه‌ای هستید. یعنی فکری عالی برای نوشتن مجموعه‌ای کمدی به دست آورده‌اید. شما فیلم‌نامه‌آزمایی نوشته‌اید، و نشان داده‌اید که مجموعه چگونه پیش خواهد رفت. اکنون، تنها چیزی که نیاز دارید، بخت و اقبال است.

ممکن است این سؤال به ذهن شما خطور کند که «چرا، نویسنده، یعنی من، این مجموعه را ارائه نداده‌ام؟»
پاسخ ساده است.
ارائه داده‌ام.

و جواب کتبی آن را هم از یکی از شرکت‌های معظم تلویزیونی دریافت کرده‌ام؛ شرکتی که در ابتدای این فصل درباره‌اش به شما اخطار دادم. پاسخ این بود:

«از ارسال مجموعه پیشنهادی شما بسیار متشکریم، ما مجموعه شما را بسیار جالب و سرگرم‌کننده یافتیم، متأسفانه ما تاکنون هیچ اثری در این باره تولید نکرده‌ایم، لذا، نمی‌توانیم هیچ ارزیابی قابل قبولی درباره احتمال استقبال تماشاگران به عمل بیاوریم»

ارادتمند شما...

شرکتی دیگر، آن را پاره کرد (نامه‌اش را هنوز دارم)، به این بهانه که این فیلم‌نامه از زمانه خود جلوتر است.

و شرکتی دیگر بسیار مختصر و ساده گفت: «خیلی متشکریم، ما قبلاً مجموعه عصر حجر را ساخته‌ایم.»
موفق باشید.



نوع دیگر؟ کم‌دی

کلمات را هم بزن تا لطیفه‌های خیالی بیرون بریزد.

آنون^۱

مدت‌ها درباره عنوان این فصل فکر کردم. ابتدا «نوع دیگر کم‌دی» را انتخاب کردم، اما در معنایش حیران ماندم. بعد «نوع دیگر کم‌دی؟» نوشتم. دیدم کمی زیادی معنا دارد و اصل کم‌دی را زیر سؤال می‌برد.

هنگامی که عبارت «نوع دیگر کم‌دی» برای اولین بار، در اواخر دهه هفتاد، مطرح شد، تصور اولیه من، حقیقتاً این بود که کم‌دی از دست رفته است. به نظر می‌رسید «نوع دیگر کم‌دی» در آن زمان، شامل افرادی می‌شد که حق دارند به سر یکدیگر فریاد بکشند و به کل دنیا توهین کنند. متوجه شدم که به این عنوان برخورد معناشناختی دارم. تعدادی از این کم‌دی‌ها شما را می‌خنداند و تعداد دیگری نمی‌خنداند.

1. Anon

مع الوصف، این نوع کمدی، پیروان خاص خود را داشت و گرچه در ردیف کارهای من نبود اما من که بودم که آن را محکوم کنم.

ترجیح می‌دهم «نوع دیگر کمدی» را پوششی برای انواع گوناگون کمدی، جدا از شیوه و سبک آن‌ها، فرض کنم.

مثلاً، در نوع کمدی تلویزیونی عبث نما، دو نمونه شاخص عبارتند از: «سیرک پرندۀ مونتی پیتون»^۱ و «کیو پنچ»^۲ از اسپایک میلیگان^۳. مونتی پیتون اثری کلاسیک تلقی می‌شود و «کیو پنچ» به فراموشی سپرده شده است، چرا؟ هر دو محصول ذهن‌های خلاق و درخشانی هستند و هر دو تهیه‌کننده واحدی دارند (یان مک ناتان)، پس کجای کار می‌لنگد؟

کلید حتماً در یک کلمه نهفته است: انضباط؛ عنصری حیاتی در نگارش کمدی تلویزیونی.

اسپایک، خلاق‌ترین ذهن کمیکی را که من تا به حال دیده‌ام، داشته است. وی فکرهای خنده‌دار خود را مانند کشاورزی که بذره‌ای خود را می‌پاشد، در همه جا پخش کرده است. در «کودن شو»^۴ این بذرها در زمین تخیل شنونده کاشته می‌شد تا پرورش یافته و به مزارع ذهنی سرسبزی تبدیل شود. اما در تلویزیون، بسیاری از بذرها، هرز رفتند و برخی بر زمین بایر یا سنگی فرو افتادند؛ خلاقیت اسپایک بر جای خود بود اما کسانی که با تخیل وی همراه شوند، وجود نداشتند.

گروه پیتون نیز به همین طریق آغاز به کار کرد. آن‌ها در اولین شوهای خود مفاهیم تازه و فوق‌العاده‌ای شلیک کردند. برخی به هدف اصابت کردند و بسیاری هم به خطا رفتند. اما از آن شوهای اولیه، دریافتند که چه چیزی کارگر می‌افتد و چه چیزی بی‌تأثیر است، و در اندک زمانی توانستند همه تیرها را به هدف بزنند.

1. Monty Python's Flying Circus

2. Q 5

3. Spike Milligan's

4. Goon Show

به عبارت دیگر، آن‌ها ظرایف حرفه خود را آموختند. انضباط حاکم بر رسانه را پذیرفتند و گرچه شاید برای این گروه عجیب به نظر برسد، اما کنترل حرفه‌ای خود را اعمال کردند. شما نمی‌توانید بدون کنترل حرفه‌ای ارتباط برقرار نمایید. در این کتاب، تاکنون، میان‌پرده، طرح‌واره‌های بلند و کوتاه و قالب کم‌دی‌های نیم‌ساعته را بررسی کرده‌ایم. حال اجازه دهید نوع دیگری را بررسی کنیم. در دهه شصت «گزارش فراست»^۱ یا بهتر است نتیجه مصور با معناتر آن یعنی «آن هفته‌ای بود که بود»^۲، ساتیر را بر پرده تلویزیون آورد. امروزه ما شاهد «تصویر تفکنان» هستیم. در گذشته، فکر می‌کردیم TWTWTW نمایش زشت و زننده‌ای است، اما در مقایسه با «تصویر تفکنان» بیش‌تر شبیه «سایه بازی» است.

اگر فکر می‌کنید چیزی مانند «تصویر تفکنان» هدف شما در نوشتن است، آن را خیلی به دقت مورد بررسی قرار دهید، گرچه شاید در نظر اول، «تصویر تفکنان» هرج و مرج طلبانه به نظر برسد، اما قواعد خاص خود، انضباط خاص خود و کنترل حرفه‌ای خاص خود را دارد. برنامه را به دقت بررسی کنید، قواعدش را یاد بگیرید و به آن‌ها پای‌بند باشید.

موسیقی را به منزله عنصری کم‌دی‌ساز از نظر دور ندارید.

آمیزه موزیکال شادی که رونی‌ها به اجرا در می‌آوردند، موجودند. آن‌ها مایه‌هایی چون مارش، رقص‌های محلی و همسرایی زنان را برگزیدند، به علاوه روایت‌های هزل‌آمیزی از ترانه‌های بسیار معروف را به اجرا در آوردند. متأسفانه رونی‌ها دیگر کار نمی‌کنند و من می‌ترسم تا ظهور افرادی دیگر زمانی طولانی سپری شود گرچه بازار فوری هم در چشم‌انداز نمی‌بینم.

البته، هنوز هم هجو ترانه‌ها شگردی معتبر است. بنابراین، اگر می‌بینید، یک مجری آن را به کار می‌برد، اگر استعدادی در این زمینه دارید، چرا امتحان نکنید.

کار دیگری که با موسیقی می‌توانید انجام دهید، این است که کمدی پرتحرکی را با ترانه معروفی ادغام کنید. مثلاً ترانه‌ای مثل «به من بگو، خانم زیبا»^۱ انتخاب کنید، پارکی را در نظر بگیرید، همراه با سربازی که ترانه را برای زن جوانی که دایه کودکی است، بخواند. بچه در کالسکه، در میان آن‌ها، قرار دارد و این ماجرای عشقی را، با تمام کارهایی که از او بر می‌آید، قطع می‌کند.

غیر از موسیقی، چیزهای دیگری را هم می‌توان هجو کرد. به طرح‌واره‌هایی که هجو برنامه‌های معروف تلویزیونی بوده‌اند، فکر کنید. مثل «این زندگی شماس» یا «فکر اصلی» یا شوهای مسابقه‌ای که همه بازی‌های زیبایی هستند و زیباترین آن‌ها شاید آگهی‌های تلویزیونی باشد.

اما، هر شکلی از کمدی تلویزیونی که تصمیم می‌گیرید بنویسید، با احتیاط، تعهد، و عزم راسخ به آن نزدیک شوید تا بتوانید، با وسیع‌ترین گروه مخاطب رابطه برقرار کنید.

به هر حال، نگارش کمدی تلویزیونی کاری بسیار جدی است.

1. Tell Me Pretty Maiden



عرضه

پاکیزه، اما نه پر زرق و برق

چارلز لمب^۱

طی سال‌ها، من شهروندان محترمی را ملاقات کرده‌ام که آرزوی نگارش برای تلویزیون داشته‌اند. جمله معمولی و مقدماتی آن‌ها این بوده که: «من فکر بسیار خوبی برای یک مجموعه تلویزیونی دارم، چرا شما آن را نمی‌نویسید و عایداتش را تقسیم نمی‌کنید؟»

صرف نظر از این که هیچ کدام از این «فکرهای بسیار خوب» را نپسندیده‌ام، پاسخ همیشگی و شاید صحیح من این بوده «چرا خودتان نمی‌نویسید؟» اولین واکنش به پاسخ من، معمولاً این است که: «من نمی‌دانم چگونه باید نوشت». اما گه‌گاه، متقاضی اعتماد به نفس بیش‌تری داشته و می‌خواسته تا بداند چگونه باید بساط خود را به بهترین وجه پهن کند و نوشته‌اش چه شکلی باید در صفحه تایپ شده، به خود بگیرد.

1. Charles Lamb

گاه، متقاضی فیلم‌نامه‌ای قدیمی می‌خواهد، تا ببیند فیلم‌نامه اصلاً چه شکلی دارد. اگر من فیلم‌نامه‌ای قدیمی می‌خواستم ارائه کنم، شکلی شبیه نوشته زیر می‌داشت:

پس از لوحه آغازین

طلوع تصویر

۱. داخلی - رستوران سگ و اردک - شب

آرنولد^۱ و اتل^۲، پشت میزی در گوشه‌ای نشسته‌اند. اتل سر بر بطری نوشابه‌اش گذاشته و به فکر فرو رفته است و آرنولد سعی دارد خوراک جوجه تیغی‌اش را بخورد؛ سیب‌زمینی‌های سرخ شده و مخلفات دیگر.

اتل: پس این همه اون چیزیه که می‌تونستی بگی.

آرنولد: آره.

اتل: حتی نمی‌تونستی بگی «بنده را عفو بفرمایید».

آرنولد: نه.

اتل: باشه، بسیار خوب.

آرنولد: بسیار خوب.

اتل نوشابه‌اش را می‌خورد و شروع می‌کند به جمع و جور کردن کیف

دستی‌اش.

آرنولد: پس داری می‌ری؟

اتل (بلند شده و ایستاده): نمی‌خوام بمونم.

آرنولد (متعجب): چرا آخه، چرا این کارو می‌کنی؟

اتل: تو دیگه منو دوست نداری؟

آرنولد: البته که تو رو دوست دارم.

و همین طور، تقریباً تا چهل و خورده‌ای صفحه ادامه می‌یابد. اگر اصرار به کاربرد این قالب دارید، صورت حساب لوازم التحریرتان دوبرابر می‌شود.

من در فصل‌های قبل، صفحه‌آرایی نسبتاً متفاوتی به کار بردم. آن روش کاملاً قابل قبول است. موضوع مهم آن است که منظور خود را واضح بیان کنید. مفهوم طرح‌نامه را به خاطر داشته باشید. واژه‌های خود را موجز، درک شدنی و واضح صفحه‌آرایی کنید.

پاکیزه و مرتب باشید والا ممکن است فیلم‌نامه‌هایتان را پس بفرستند و مجبور شوید به کسان و جاهای دیگری نیز مراجعه کنید. گاه، فیلم‌نامه‌های شما کهنه و تاخورده می‌شوند که صورت چندان خوشی ندارد. نسخه‌های نو تهیه کنید. هیچ تهیه‌کننده‌ای دوست ندارد گمان برد که او اولین کسی نیست که افتخار خواندن نوشته شما را دارد.

این جا همان جایی است که ذخیره رایانه‌ای به کار می‌آید. می‌توانید نوشته‌های خود را تا زمانی که لازم است، ذخیره نمایید، و هرگاه فرصتی تازه برای ارائه فیلم‌نامه‌هایتان پیش آمد، در لحظه‌ای بتوانید با تعویض نام‌گیرنده نسخه تازه‌ای چاپ کنید، بفرستید و منتظر نتیجه باشید.



چه کسی می خرد؟

انتخاب مشکل زندگی است.

جورج مور^۱

اکنون همه کارها را انجام داده‌اید.

ساعت‌های بی‌شماری به صفحه تلویزیون خیره شده‌اید و کلیه برنامه‌های کمدی را با چشمانی تحلیل‌گر و تیزبین دیده‌اید. فنون و تأثیرهای گوناگون را بررسی کرده‌اید و راه خلق و استفاده از آن‌ها را آموخته‌اید. توانمندی‌ها و محدودیت‌های مجریان و بازیگران را شناخته‌اید. فکرهای خنده‌دار درخشان در ذهن شما شکل گرفته است و به شکل میان‌پرده، طرح‌واره یا مجموعه جوانه زده است. در پشت ماشین تحریر یا رایانه خود، با حسرت، تا نیمه‌های شب به قطعه‌ای خیره شده‌اید و سرانجام در مقابل چشمانتان، ورقی کاغذ با میان‌پرده‌ای بر آن، یا احتمالاً دسته‌ای کاغذ با مجموعه‌ای کمدی بر آن می‌بینید، بعد چه می‌کنید؟

1. Gorge More

در مورد میان پرده و طرح‌واره، میل دارید، چشم و گوش تهیه‌کننده برنامه مورد نظر را به کار خود جلب کنید. در لوحه پایانی برنامه نام وی ساده و آشکار و به صورت تک نام حک شده است. نام او را یادداشت کنید و مطمئن شوید که املای آن را درست نوشته‌اید. شکست یا موفقیت شما بستگی به توجه به این جزئیات دارد، به علاوه، نام شرکتی را که وی در آن کار می‌کند، یادداشت کنید. نشانی تمام شرکت‌ها در «کتاب سال نویسندگان و هنرمندان»^۱ یافت می‌شود و این کتاب تقریباً، در تمامی کتابخانه‌های محلی وجود دارد.

باید توجه داشته باشید، برنامه‌ای که دیده‌اید، احتمالاً هفته‌ها یا ماه‌ها قبل ضبط شده است. طی این مدت، ممکن است، تهیه‌کننده ارتقا مقام یافته یا به جای دیگری رفته باشد. در هر حال برایش بفرستید. اگر تخصصش ساخت شوهای سرگرم‌کننده سبک باشد، همیشه به دنبال دست‌مایه‌های تازه و خوب می‌گردد.

فیلم‌نامه را برایش بفرستید و پاکتی نشانی دار و تمبرخورده نیز ضمیمه کنید تا از دریافت پاسخ مطمئن شوید. (نوعی طرز تفکر، این کار را پذیرش پیشاپیش شکست تلقی می‌کند. براساس این طرز تفکر شما دارید غیرمستقیم، می‌گویید که انتظار دارید، کارتان عودت داده شود. من با این طرز فکر مخالفم چون اولاً این کار نشانه ادب است که مورد ستایش قرار خواهد گرفت. ثانیاً شانس بیش‌تری وجود دارد که فیلم‌نامه را پس بگیرید تا آن را به صورت بهتری بنویسید.)

از پس فرستادن فیلم‌نامه نگران و عصبانی نشوید. اگر معتقدید دست‌مایه‌های خوبی دارید، دوباره سعی کنید. در جایی، بیرون از خانه شما، تهیه‌کننده خوش‌سلیقه‌ای وجود دارد که وقتی استعداد شما را دید، حتماً تشخیص خواهد داد. اگر سعی دارید مجموعه‌ای را بفروشید، روش‌های گوناگونی وجود دارد.

1. Writer's and Artists Yearbook

همه شرکت‌های معظم تلویزیونی بخش بررسی فیلم‌نامه دارند و وظیفه این بخش‌ها، یافتن دست‌مایه‌های تازه است. باز هم می‌گویم «کتاب سال» نشانی‌های مناسبی در خود دارد.

به علاوه، شاید سعی کنید، رئیس بخش سرگرمی‌ها سبک شرکت را ببینید. البته اگر بتوانید «نفر اول» را ببیند، امکان دارد از این‌که شما را کشف کرده‌اند، مفتخر شوند.

هم اکنون، تعداد روز افزونی از شرکت‌ها و تهیه‌کننده‌های مستقل حضور دارند. مفید است گوشه چشمی به نام‌هایی که در انتهای هر برنامه می‌آید، بیاندازید.

این شرکت‌ها می‌آیند و می‌روند، بنابراین، مراقب باشید که چگونه باید با آن‌ها ارتباط برقرار کنید. کتاب سال و یک تلفن خشک و خالی، به راحتی آشکار می‌کند که آیا هنوز وجود دارند یا خیر؟

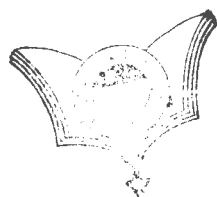
واسطه‌ها یا آژانس‌های واسطه کی وارد زندگی نویسنده نوپای تلویزیونی می‌شوند؟

پاسخ این است که آن‌ها وارد نمی‌شوند.

وقتی آغاز می‌کنید، بر پای خود ایستاده‌اید. هیچ واسطه‌ای حاضر نیست به شما وقت ملاقات دهد. اما، به محض آن‌که موفق شدید، در اطراف و اکناف شما می‌لولند و برای شام دعوت‌نامه رسمی می‌فرستند. البته واسطه‌های خوب هم وجود دارند، امیدوارم شما یکی از آن‌ها را پیدا کنید.

به محض این‌که توانستید، به «کانون نویسندگان بریتانیای کبیر» بپیوندید. البته اجباری نیست. اما هر اندازه در این حرفه پیش‌تر می‌روید، نیاز به سازمانی منسجم و معقول برای حمایت از خود را بیش‌تر احساس می‌کنید.

شاید، بار دیگری که در مقابل تلویزیون مدعی شدید که «من از این اشغال خنده‌دارتر می‌نوشتم»، بتوانید این ادعا را ثابت کنید.



تاسیس ۱۳۷۶
کتابخانه تخصصی ادبیات

□ منتشر می‌شود:

۱. گردش (فیلمنامه)، نوشته ویلی راسل، ترجمه مهدی غبرائی
۲. نگارش نمایشنامه رادیویی، نوشته کیت ریچاردز، ترجمه مهدی عبدالله‌زاده
۳. همایش پرندگان (نمایشنامه) ژان - کلود کریر، ترجمه ارجمند
۴. فضای خالی، نوشته پیتر بروک، ترجمه محمدرضا لیراوی
۵. عدالت کور (فیلمنامه)، نوشته پیتر فلانری، ترجمه مهدی غبرائی
۶. چگونه کارگردانی کنیم، دانیل آریخن، ترجمه عباس اکبری
۷. جلوه‌های ویژه در تلویزیون، نوشته برنارد ویلکی، ترجمه حمید احمدی لاری
۸. زیبایی شناسی تلویزیون، نوشته نیکوس متالینوس، ترجمه جمال آل احمد
۹. سینما و معماری، فرانسواز پنز، ترجمه شهرام جعفری نژاد

■ منتشر شد:

۱. راهنمای بررسی تلویزیون، نوشته کیت سلبی - ران کادری، ترجمه علی عامری
۲. چگونه آگهی تلویزیونی بسازیم، نوشته هانتلی بالدوین، ترجمه حمید گرشاسبی
۳. روایت در فرهنگ عامیانه و رسانه، آرتور آسابرگر، ترجمه محمدرضا لیراوی
۴. تاریخ سینمای مستند، نوشته اریک بارنو، ترجمه احمد ضابطی جهرمی
۵. سینمای قوم‌پژوهی، نوشته شهاب‌الدین عادل
۶. حمزه سیدالشهدا (فیلمنامه)، نوشته عباس اکبری
۷. کودک و تلویزیون، نوشته بری گارتون - جیل مک آلیر، ترجمه نصرت فتی
۸. چنین حکایت کنند، نوشته ژان کلود کریر، ترجمه داریوش مؤدبیان
۹. مدرسه (فیلمنامه)، نوشته دیوید سلف، ترجمه فاطمه کرمعلی
۱۰. اسکولی (فیلمنامه)، نوشته آلن بلیس دیل، ترجمه نادیا غیوری



تاسیس ۱۳۷۶
کتابخانه تخصصی ادبیات