

نیکولاس تی. پرافیز

اصول کارگردانی سینما

فیلم خودتان را قبل از فیلمبرداری ببینید

ترجمه رضا نبوی



اگر استعداد داشته باشید و کمی هم شانس
بقیه را در این کتاب پیدا می کنید.

میلوش فورمن

سخن ویراستار

لطف کنید حتماً بخوانید!

الف. اصول کارگردانی سینما نخستین کتاب سینمایی نشر تجربه است. (پیش‌تر تنها *میداس* فریدریش دورنمات را داشتیم که در واقع فیلم‌نامه است.) اگر بپاییم، بی‌شک باز هم از سینما منتشر خواهیم کرد. اما چرا نخست این کتاب؟ شاید چون تئاتر در آن فراوان بود.

ب. سینمای مطلوب نویسنده‌ی اصول کارگردانی سینما سه ویژگی اساسی دارد: (۱) مانند زبان، کلمه و جمله و نقطه‌گذاری و فعل معلوم و مجهول و نحو و... دارد؛ (۲) سینمایی است داستان‌گو، و **راوی** و **روایت** و شخصیت و صدای عینی و ذهنی و اطلاعات توصیفی و زیرمتن و... دارد؛ و (۳) مبتنی بر گونه‌ی فیلم‌سازی یا کارگردانی است که طرح و برنامه‌ی دقیق از پیش‌فکرشده در آن اهمیت دارد — نشانه‌اش عنوان فرعی کتاب، **“فیلم خود را قبل از فیلم‌برداری ببینید”** — یعنی سینمایی منضبط و حساب‌شده که شاید دوائی بر درد شلختگی مزمن ما باشد.

پ. سخت توصیه می‌کنیم فیلم‌هائی را که در این کتاب بررسی شده‌اند، به هنگام مطالعه‌ی کتاب دم دست داشته باشید. ما، جز یکی — جشن — باقی را یافتیم.

ت. رسم‌الخط و ضبط اسامی خاص در این کتاب بر اساس ضوابط نشر تجربه است و مترجم از این بابت پاک‌بی‌تقصیر است. اهالی تئاتر با جدانویسی تقریباً کامل نشر تجربه آشنا هستند، سینمایی‌ها نیز ظاهراً از این پس ناگزیر از تحمل آن اند.

ث. نویسنده در وجوه سه‌گانه‌ی بند (ب) سخت و امدار مباحث نظری تئاتر است و مانند بسیاری از سینمایی‌ها، ناگزیر، پروتاگونیست و آنتاگونیست، اکسیون یا ماجرای نمایشی، اسباب‌صحنه، نقطه‌اوج، متد یا سیستم استانیسلاوسکی، تک‌گویی، درام‌شناسی، شیرازه یا ستون فقرات، گره‌افکنی و گره‌گشایی، وحدت ماجرا یا اکسیون، و... نیز دارد. به همین سبب برای انتشار فارسی آن یکی از بزرگ‌ترین معضلات کتاب‌های نظری سینمایی و تئاتری را دوبرابر داشتیم: آشفتگی در شیوه‌ی ذکر برابره‌های فارسی و توضیحات معنایی اصطلاحات تخصصی سینما و تئاتر. اگر بنا را بر آن بگذاریم که اصل هر اصطلاحی ذکر شود، کتاب پر می‌شود از لاتین در متن یا پاصفحه یا انتهای فصل. اگر صورت اصلی واژه‌ها را ندهیم، این نگرانی هست که خواننده از معادل فارسی ما معنای نادرستی بگیرد؛ خواننده وقتی “صحنه‌پردازی” می‌بیند، معنی طراحی صحنه یا دکور از آن می‌گیرد؛ هیچ تصور نمی‌کند آن را به جای *staging* گذاشته باشند و همان معنی را در سینما می‌دهد که میزانشن (به تعبیر رایج در ایران) در تئاتر. یعنی چینی‌بازی‌گر و اسباب‌صحنه و دوربین، و نیز وضعیت و مسیرهای حرکتی

بازی‌گران و جهت‌های آن‌ها در سر صحنه‌ی فیلم‌برداری. البته ما چینش گذاشته‌ایم. پس چاره چی‌ست؟ ما که راه تازه‌ئی نیافتیم؛ پس به توصیه‌ی مترجم کتاب، که سال‌ها ست سینما تدریس می‌کند و با حد و انتظار دانش‌جوی این رشته آشنا ست، هم معادل‌های لاتین را در پایان هر فصل آوردیم، هم برخی اصطلاحات را در پای صفحه هم توضیح دادیم، هم واژگان تخصصی سینما و تئاتر و روایت را در واژه‌نامه‌ی پایان کتاب تکرار کردیم.

طرفه آن‌که، با این‌همه، باز در مورد دو واژه تردید برجای ماند: *beat* و *articulation* که از واژه‌های کلیدی و مشکل‌آفرین این کتاب اند. لذا ناگزیر ایم در این مقدمه نیز نظرات و دلایل خود را مشروح بیاوریم. امید که نتیجه‌ی معکوس ندهد.

۱. *Beat* که در ترجمه‌های فارسی به‌جای آن "ضربه"، "بض"، "ضربان"، و "ریتم" گذاشته‌اند، اصطلاحی است که از طریق استانیسلاوسکی در امریکا باب شد و برخی معتقد اند سوءتفاهمی است ناشی از لهجه‌ی روسی او در تلفظ *bit* انگلیسی یعنی تیکه و خُرده. و منظورش این بوده که بازی‌گر باید بازی هر صحنه را به واحدهای کوچک‌تر تقسیم کند، و لذا *acting beat* یعنی "خرده‌بازی". به نظر من حدس درستی است. با این حال هم‌چنان *beat* رایج است و در توجیه آن گفته‌اند منظور استانیسلاوسکی این بوده که ربط این واحدها ربطی ارگانیک است نه مکانیکی. هر تکه‌ئی باید نشأتی از تکه‌ی قبلی و تأثیر و انگیزه‌ئی برای تکه‌ی بعدی داشته باشد. مانند ضربان قلب (*beat*) - تا خون قبلی از قلب خارج نشود، امکانی برای ورود خون تازه فراهم نمی‌شود، پس خاموش شدن یا فرونشستن هر ضربانی، علت و انگیزه‌ی وقوع ضربان بعدی می‌شود، و خرده‌بازی‌ها هم به گونه‌ئی اند که تا هدف قبلی درست و کامل حاصل نشود، انگیزه‌ئی برای خرده‌بازی بعدی به دست نخواهد آمد. بنابراین کافی بود معادل "خرده‌بازی" را برای آن بگذاریم، اما نویسنده‌ی این کتاب *beat* جناب استانیسلاوسکی را چسبیده و در مورد دو عنصر دیگر نیز به کار برده: شخصیت‌نمایشی و کارگردان. یعنی همان‌طور که بازی‌گر هر صحنه را خرده‌خرده (*beat* به *beat*) بازی می‌کند، شخصیت‌نمایشی نیز برای رسیدن به اهداف خودش خرده‌خرده (*beat* به *beat*) عمل (یا اقدام) می‌کند؛ کارگردان نیز هر صحنه را خرده‌خرده (*beat* به *beat*) کارگردانی می‌کند. پس کافی بود در کنار "خرده‌بازی" بازی‌گر، "خرده‌اقدام" را برای شخصیت، و مثلاً "خرده‌گردانی" را برای کارگردان بگذاریم. اما از آن‌جا که *act* در تئاتر هم به معنی اقدام شخصیت است هم به معنی بازی بازی‌گر، نویسنده برای "خرده‌بازی" بازی‌گر از ترکیب *performing beat* استفاده کرده و *acting beat* را برای "خرده‌اقدام" شخصیت گذاشته و، همان‌طور که در بند (ب) گفتیم، چون در مباحث نظری سینمایی خود از ادبیات، روایت، و بیان سود می‌جوید، کار کارگردان سینما را نوعی روایت شمرده و معتقد است واحد کار کارگردان *narrative beat* ("خرده‌روایت") است. معادل‌های مناسبی بودند: *acting beat* "خرده‌اقدام"، *performing beat* "خرده‌بازی"، و *narrative beat* "خرده‌روایت".

اما "خرده" در هر سه مورد بار کوچک‌کننده دارد. معادل *bit* بود، اما اهمیت *beat* را نمی‌رساند. نویسنده در جایی خرده‌بازی‌های بازی‌گر، خرده‌اقدام‌های شخصیت، و خرده‌روایت‌های کارگردان را در حکم پاراگراف‌های یک نوشته دانسته. هر پاراگراف، هم تام و تمام است، هم با پاراگراف‌های قبل و بعد خود پی‌وند مفهومی و ساختاری دارد. بار کوچک‌کننده نیز ندارد. پس تصمیم گرفتیم ما نیز تعبیر پاراگراف را از آن

بکنیم و برای beat معادل پارسی پاراگراف یعنی "بند" را گذاردیم. شد: "بند اقدامی" (acting beat)، "بند بازی" (performing beat)، "بند روایی" (narrative beat).

۲. اما articulation. نویسنده مدام می گوید فلان کارگردان چه گونه بندهای روایی خود را articulate می کند، که معنی ساده اش می شود "بیان کردن" یا "تبیین کردن". اما articulate بیان کردن ساده نیست. هجی کردن، شمرده شمرده بیان کردن، کلمه به کلمه شيرفهم کردن است. و منظور از کلام کارگردان هم کلام زبانی نیست؛ "کلام" سینمایی و نمایشی است، یعنی میزانسن بازی گر، حرکت دوربین، اندازه ی تصویر، زاویه ی دوربین، زوم، و از این دست موارد. پس کارگردان وقتی تکه ای از فلان صحنه ی فیلم را با تمهیدات مذکور به تصویر در می آورد، با اصطلاح روایی اگر بگوییم، گویی دارد "بند روایی" خود را "کلام" بندی می کند. پس برای articulation گذاشتیم: کلام بندی.

۳. در هر دو مورد، ما ناگزیر از انتخاب بودیم، اما شما ناگزیر نیستید. اگر نمی پسندید، به جای "بند" های ما پاراگراف اقدامی یا کنشی، پاراگراف بازی یا اجرایی، پاراگراف روایی یا کارگردانی بگذارید، و به جای کلام بندی ما هر چیز دیگری که ترجیح دادید. فقط امیدوار ام، بعد از این روده درازی، پذیرفته باشید که حق داشتیم معادل های رایج "ضربه"، "نبض"، و "ریتم" را برای beat، و "مفصل بندی" را برای articulation نپذیریم. به هر روی، تا فرهنگ جامع و دقیق و گویائی در زمینه ی سینما و تئاتر و از این دست تهیه نشود، حکم حکم سلیقه ها ست!

ج. پیدا ست این نخستین گام سینمایی را با تردید زیاد بر داشته ایم. پس برای دل گرمی بیش تر، از سه سو نظر خواهی کردیم: مترجم کتاب پاره هائی از کتاب را، در سه فرمت، به چند دانش جوی سینمایی داد تا مناسب ترین فرم ظاهری را از نظر نحوه ی ذکر معادل ها و توضیحات تخصصی انتخاب کنند؛ برای آن که از نظرات یک مدرس سینمایی دیگر نیز بر خوردار شوم، نسخه ی نسبتاً کاملی از کتاب را در اختیار آقای شهاب الدین عادل گذاشتم؛ و برای اطمینان از نام رایج فیلم ها و شخصیت ها، و نیز صورت مصطلح و حرفه ای برخی از واژه های سینمایی، از طریق آقای مسعود مهرابی در مجله ی فیلم، از نظرات آقای شهزاد رحمتی بهره مند شدم. (مهرابی عزیز، با لطف تمام، تعداد زیادی از فیلم های این کتاب را نیز در اختیار من قرار داد). در مورد معادل articulation نیز مانند همیشه آقای میرشمس الدین ادیب سلطانی مرا از نظرات مشورتی خود بهره مند ساخت. از همه ی این بزرگواران سپاس گزار ام. اما برخی از انتخاب های نهایی ما با پیش نهادهای مشورتی این عزیزان مغایرت دارد، و چون مترجم عزیز هم تقریباً در تمام این موارد دست مرا در انتخاب باز گذاشت، لذا مسئولیت نهایی تمام انتخاب ها طبعاً با من است.

ویراستار

فهرست مطالب

۱	یادگرفتنِ طراحی	بخش اول
۵	درآمدی بر زبان و دستور زبان فیلم	فصل اول
۵	دنیای سینما	
۵	زبان فیلم	
۶	نماها	
۷	دستور زبان فیلم	
۷	قانون ۱۸۰ درجه	
۱۱	قانون ۳۰ درجه	
۱۲	جهت پرده	
۱۴	زمان فیلم	
۱۴	فشرده‌ساختن	
۱۴	شاخ‌وبرگ‌دادن	
۱۵	ایماژهای آشنا	
۱۹	آشنایی با عناصر نمایشی نهفته در فیلم‌نامه	فصل دوم
۱۹	شیرازه‌ها	
۲۱	فیلم کی‌ست؟	
۲۱	شخصیت	
۲۳	شرایط	
۲۳	مناسبات دینامیک	
۲۴	خواستها	
۲۵	انتظارات	
۲۵	اقدام‌ها	
۲۶	مشغولیت	
۲۶	بندهای اقدامی	

۲۹	سازمان‌دهی ماجرای نمایشی در صحنه‌ی نمایشی	فصل سوم
۲۹	بلوک‌های نمایشی	
۲۹	بندهای روایی	
۳۰	بزن‌گاه	
۳۱	عناصر نمایشی صحنه‌ی ایوان فیلم <i>بدنام</i>	
۳۲	صحنه‌ی حاشیه‌نویسی‌شده‌ی ایوان فیلم <i>بدنام</i>	
۴۱	چینش	فصل چهارم
۴۱	کارکردهای اصلی	
۴۴	الگوهای جابه‌جایی نمایشی	
۴۵	تغییر چینش در یک صحنه	
۴۶	چینش به عنوان بخشی از طرح فیلم	
۴۷	کار با نقشه‌ی کف محل	
۴۷	نقشه‌ی کف و چینش صحنه‌ی ایوان فیلم <i>بدنام</i>	
۵۳	دوربین	فصل پنجم
۵۳	دوربین جای راوی	
۵۳	آشکارساختن	
۵۴	ورودها	
۵۴	دوربین عینی	
۵۴	دوربین ذهنی	
۵۵	دوربین را کجا قرار دهیم؟	
۵۹	طرح بصری	
۵۹	سبک	
۶۰	پوشش	
۶۱	ارتفاع دوربین	
۶۲	لنزها	
۶۴	ترکیب‌بندی	
۶۴	از کجا باید شروع کرد؟	
۶۵	کار در جهت دقیق‌شدن تجسم	

۶۵	جُستنِ روال	
۶۶	بلوک‌های نمایشی و دوربین	
۶۶	فهرستِ نماها و تابلوداستان‌ها	
۶۶	تابلوداستانِ نوشتاری	
۷۱	دوربین در صحنه‌ی ایوان فیلم بدنام	فصل ششم
۷۱	بلوک نمایشی اول	
۷۵	بلوک نمایشی دوم	
۷۹	بلوک نمایشی سوم	
۸۲	بلوک نمایشی چهارم و بزن‌گاه	
۸۴	بلوک نمایشی پنجم	
۸۹	ساختن فیلم‌تان	بخش دوم
۹۱	خط‌وربط‌یابی متن‌ها	فصل هفتم
۹۱	خواندن فیلم‌نامه	
۹۲	فیلم‌نامه‌ی یک تکه پای سیب	
۹۹	فیلم مال کی ست؟	
۹۹	شخصیت	
۱۰۰	شرایط	
۱۰۱	شیرازه‌های یک تکه پای سیب	
۱۰۱	مناسبات دینامیک	
۱۰۲	خواست‌ها	
۱۰۲	اقدام‌ها	
۱۰۳	بندهای اقدامی	
۱۰۳	مشغولیت	
۱۰۳	لحن مناسب برای یک تکه پای سیب	
۱۰۴	تقطیع یک تکه پای سیب به اقدام‌ها	
۱۰۵	طراحی یک صحنه	
۱۰۵	تجسم	

- ۱۰۵ تعیین بزن گاه و بلوک‌های نمایشی
- ۱۰۶ تأمین بندهای روایی برای یک تکه پای سیب
- ۱۱۵ دفتر یادداشت کارگردان

- ۱۱۷ چینش و دوربین برای یک تکه پای سیب **فصل هشتم**
- ۱۱۷ چینش
- ۱۲۰ دوربین
- ۱۴۶ تصمیم‌گیری‌ها

- ۱۴۹ علامت‌گذاری متن فیلم‌برداری با دوربین‌گذاری‌ها **فصل نهم**

- ۱۵۹ کار با بازی‌گران **فصل دهم**
- ۱۶۱ انتخاب بازی‌گر
- ۱۶۵ اولین روخوانی سراسری
- ۱۶۵ کارگردانی در جریان تمرینات
- ۱۷۰ راه‌نمایی بازی‌گران سر صحنه

- ۱۷۳ مسئولیت‌های مدیریتی کارگردان **فصل یازدهم**
- ۱۷۳ تفویض اختیارات در عین قبول مسئولیت
- ۱۷۴ تهیه‌کننده
- ۱۷۵ دست‌یار کارگردان
- ۱۷۶ یک برنامه‌ی زمان‌بندی فیلم‌برداری واقع‌گرایانه
- ۱۷۶ کار با عوامل فیلم
- ۱۷۷ کار با مدیر فیلم‌برداری

- ۱۷۹ مرحله‌ی پس‌از تولید **فصل دوازدهم**
- ۱۷۹ تدوین
- ۱۸۲ موسیقی و صدا
- ۱۸۳ قفل کردن نوار تصویر، یا چه‌گونه می‌فهمید کی تمام است؟
- ۱۸۴ یک تماشاگر و یک پرده‌ی بزرگ

۱۸۷	بدنام آلفرد هیچکاک	فصل سیزدهم
۱۸۷	نظری اجمالی بر سبک و طراحی	
۱۸۸	پرده‌ی اول	
۱۹۲	پرده‌ی دوم	
۲۱۰	پرده‌ی سوم	
۲۱۱	چکیده	
۲۱۳	نمایش ترومن پیتر ویر	فصل چهاردهم
۲۱۳	نظری اجمالی بر سبک و طراحی	
۲۱۵	پرده‌ی اول	
۲۲۲	پرده‌ی دوم	
۲۳۸	پرده‌ی سوم	
۲۴۵	چکیده	
۲۴۷	۱/۵ فدریکو فلینی	فصل پانزدهم
۲۴۷	یک شاه‌کار؟	
۲۴۷	کارگردان در مقام مؤلف	
۲۴۸	ساختار دراماتیک	
۲۴۹	نظری اجمالی بر سبک و طراحی	
۲۵۱	خط‌وربط‌یابی	
۲۵۲	پرده‌ی اول	
۲۶۷	پرده‌ی دوم	
۲۸۷	پرده‌ی سوم	
۲۹۱	چکیده	

فصل شانزدهم

- ۲۹۳ سبک‌ها و ساختارهای نمایشی
- ۲۹۳ داستان توکیو، یاسوجیرو اوزو (۱۹۵۳، ژاپن)
- ۲۹۶ بعضی‌ها داغ‌ش رو دوست دارند، بیلی وایلدنر (۱۹۵۹، امریکا)
- ۲۹۸ نبرد الجزیره، جیلو پونته‌کوروو (۱۹۶۵، فرانسه)
- ۳۰۰ قرمز، کریشتوف کیسلوفسکی (۱۹۹۴، لهستان، فرانسه، سوئیس)
- ۳۰۳ جنسیت، دروغ، و نوار ویدیو، استیون سادبرگ (۱۹۸۹، امریکا)
- ۳۰۵ با من می‌رقصید؟، ماسایوکی سو (۱۹۹۶، ژاپن)
- ۳۰۸ جشن، تاماس وینتربرگ (۱۹۹۸، دانمارک)
- ۳۱۱ خودی، مایکل من (۱۹۹۹، امریکا)
- ۳۱۴ خط قرمز باریک، ترنس ملیک (۱۹۹۸، امریکا)

فصل هفدهم

- ۳۱۷ بعد چه؟
- ۳۱۸ نوشتن برای کارگردان
- ۳۱۹ با تفکر درباره‌ی داستان خود آغاز کنید
- ۳۲۰ بار گذاشتن فیلم‌نامه‌ی بلند خود
- ۳۲۱ "نوشتن" صحنه‌ها با بازی‌گران
- ۳۲۲ فیلم‌برداری قبل از پایان نوشتن
- ۳۲۲ متن نهایی
- ۳۲۲ فیلم‌برداری بدون فیلم‌نامه؟
- ۳۲۳ پرسش‌هایی که کارگردان‌ها باید درباره‌ی فیلم‌نامه‌های خود بکنند
- ۳۲۴ پروردن عضلات کارگردانی
- ۳۲۵ تمرین‌های کارگردانی
- ۳۲۲ خودتان یک تکه پای سیب را بسازید
- ۳۲۳ نتیجه‌گیری

۳۳۵

واژه‌نامه

۳۴۳

نام‌نامه

بخش اول

یادگرفتن طراحی

هیجان، عشق و شور، غافل‌گیری، زیبایی — من هنگام ساختن فیلم به این‌ها می‌اندیشم، دانش‌جویان‌ام نیز به همین‌ها می‌اندیشند. تا وقتی بینش کارگردان با مهارت در فنون کارگردانی تلفیق نشود، اندیشه‌های فوق‌تحقق و تجسم نمی‌یابند. با عنایت به چنین هدفی، این کتاب را به گونه‌ای تنظیم کردم که شما را با جنبه‌های مفهومی این فن آشنا سازد و نشان دهد که مسیر فیلم‌نامه تا پرده‌ی نمایش فیلم را، با چه روشی، گام به گام پیش بروید.

ضرورت ویراست دوم این کتاب را مدیون سؤالات متعددی هستم که دانش‌جویان هنوز هم در باره‌ی پیاده‌سازی این روش از من می‌کنند، لذا این بار سعی می‌کنم به همان شفافیتی صحبت کنم که خود از دانش‌جویان کارگردانی‌ام انتظار دارم. مواد و مطالب ویراست اول را نظامی تازه داده‌ام، و از همه مهم‌تر، فصل‌ها و سرمشق‌هایی بر آن افزوده‌ام که معتقد‌ام موجب تقویت، روشنی، و بالاخره توجیه ضرورت ویراست دوم می‌شوند. فصلی جداگانه به "سازمان‌دهی ماجرای نمایشی" در صحنه‌ی نمایشی[†] اختصاص داده‌ام و در آن بر سه عنصر تأکید کرده‌ام که مختص و منحصر به روش‌شناسی من اند: بلوک‌های نمایشی،^۱ بندهای روایی،^۲ و بزن‌گاه.^۳ در این ویراست، تحلیل عمیقی نیز از یکی از صحنه‌های نمایشی فیلم *بدنام* آلفرد هیچکاک افزوده‌ام. و این تحلیل را با آوردن نقشه‌های کف^۴ برای چینش و دوربین، و نیز ارائه‌ی تابلو داستان^۵ های فیلم کامل کرده‌ام. ابتکار دیگری که به نظرم برای

* action، در تئاتر و سینما "عمل" یا "کنش" گذاشته‌اند — که تنها یکی از معانی این واژه را می‌رساند. در این کتاب، هر جا بحث ساختار نمایشی بوده "ماجرا"، هر جا منظور شخصیت بوده "اقدام" (به جای "کنش")، و در مورد بازی گر "بازی" است. "کنش" را برای act گذارده‌ایم.

† dramatic scene، در تمایز با صحنه‌ی مستند یا خبری و از این دست.

دانش‌جویان کارگردانی بسیار کمک‌کننده است، تابلوداستان نوشتاری^۶ است، نمونه‌هایی از آن را در این ویراست آورده‌ام.

و بالاخره این‌که ویراست دوم یک دستورالعمل نیز برای مربی دارد، که از نظر برنامه‌های آموزشی گزینه‌های گوناگونی را در اختیار او می‌گذارد، از جمله یک "کارگاه مقدماتی کارگردانی" هفته‌به‌هفته و یک "کارگاه پیش‌رفته‌ی کارگردانی" و تمرینات میدانی مکمل به منظور کمک به تسلط و اشراف دانش‌جویان بر روشی که در این کتاب ارائه شده است. مربیان واجد شرایط می‌توانند این دستورالعمل را از طریق پست الکترونیک textbook@elsevier.com تقاضا نمایند.

مبنای این روش، تجربیات شخصی من است در زندگی حرفه‌ای‌ام در مقام کارگردان، فیلم‌بردار، تدوین‌گر فیلم، تهیه‌کننده، و ۲۰ سال معلمی در رشته‌ی کارشناسی ارشد فیلم‌سازی در دانش‌گاه کلمبیا، دانش‌کده‌ی هنرهای سینمایی. بیش از ۸۰ نیم‌سال تحصیلی در کارگاه‌های کارگردانی درس داده‌ام، که طی آن دانش‌جویان‌ام صدها فیلم ساخته‌اند، و استاد راهنمای بیش از صد فیلم پایان‌نامه بوده‌ام. به‌عنوان یک معلم بود که به لزوم یک متن ارگانیک تشریحی درباره‌ی کارگردانی پی بردم. برنامه‌ی نوشتن چنین متنی، بهانه‌ئی شد برای آن‌که رشته سخن‌رانی‌هایی را که در کلمبیا و اروپا کردم گسترش دهم. در آغاز یک جزوه‌ی ۳۰ صفحه‌ای بود، و طی سال‌ها به‌صورت کتاب حاضر درآمد. در سراسر این کتاب تأکید اصلی بر مهارت داستان‌گویی روایی در صحنه‌ی "کلاسیک" است. هدف ارائه‌ی جعبه‌ابزاری است مجهز به همه‌گونه ابزار ضروری تا بتوان به کمک آن‌ها در پرداخت هرگونه داستانی مهارت پیدا کرد. اگر بخواهم منظورم را با استعاره‌ئی دیگر بگویم، می‌خواهم تمام عضلات کارگردانی دانش‌جو پرورش یابد.

درمورد مخاطبان این کتاب (دانش‌جویان کارگردانی) یک فرض در نظر گرفته‌ام — این‌که همه‌شان می‌خواهند تماشاگرشان درگیر یک داستان سینمایی بشود. هرچه در این کتاب آمده با این هدف است، که به نظر من هدف قابل‌تمجیدی هم است. انسان نیازمند روایت است، همیشه هم بوده. این (نیاز به روایت) نقش مهمی در همه‌ی فرهنگ‌های مختلف جهان، و شاید حتی در پیش‌رفت خود بشر، بازی کرده. به سبب قضیه‌ی نیاز به بقا، مغز ما طوری ساخته‌شده که نسبت به محرک‌های ورودی حساسیت نشان دهد. من، ما، همه‌مان، از جمله نیاکان چهل‌هزار سال پیش ما، چه واقعیت باشد چه خیال، هرکدام به روش خودمان داریم به این امور واقع یک معنی می‌بخشیم؛ به‌عبارت دیگر، یک داستان می‌سازیم. یک تکان در میان سبزه‌ها، پریدن پرنده‌ها به هوا، آرامشی غیرطبیعی، و یک تفنگ کرومگنون می‌توانند سناریویی سرهم کنند از پلنگی در کمین شکارچی.

اوایل دوران تدریس‌ام، هرگاه دانش‌جویان می‌پرسیدند درباره‌ی فیلم‌سازی چه کتاب‌هایی می‌توانند بخوانند، به آن‌ها می‌گفتم *تئوی عزیز*، نامه‌های وینسنت ون‌گوگ به برادرش. هنوز هم فکر می‌کنم هر مشتاق کارگردانی فیلم باید این کتاب را بخواند — مسلماً، نه برای کسب مهارت در

زیرا دوربین گواه معتبری است بر این که شخص به راستی پی جوی هنر فیلم سازی است. اما با وجود این، چیزهایی هست که همه، قبل از به دست گرفتن دوربین، باید آن ها را بدانند، بنابراین ما سفر خود را با معرفی زبان فیلم و قوانین دستوری آن شروع می کنیم.

پی نویس ها:

- | | | |
|---------------------------|---------------------------|---------------------------|
| ۱. dramatic block ← فصل ۳ | ۲. narrative beat ← فصل ۳ | ۳. fulcrum ← فصل ۳ |
| ۴. floor plan ← فصل ۴ | ۵. storyboard ← فصل ۴ | ۶. prose storyboard |
| ۷. screenplay | ۸. blueprint | ۹. detective work ← فصل ۷ |
| ۱۰. camera as narrator | | |

فصل اول

درآمدی بر زبان و دستور زبان فیلم

دنیای سینما

اولین فیلم‌های نمایشی (در مقابل فیلم‌های مستند یا خبری) به‌نحوی عرضه می‌شدند که گویی از میان پیش‌صحنه‌ی^۱ یک تئاتر دیده می‌شوند. دوربین در محل گذاشته می‌شد و تمام ماجرای^۲ صحنه در آن کادر^۳ دوربین رخ می‌داد. منظر دید تماشاگر منظر دید تماشاگر تئاتری بود که بر صندلی وسط ردیف اول نشسته باشد. کارگردان امریکایی دی. دبلیو. گریفیث از اولین کسانی بود که تماشاگر را به روی صحنه برد، در کارهائی نظیر *به عشق طلا* (۱۹۰۸)، *ویلاهی دورافتاده* (۱۹۰۹)، *تله‌گراف‌چی لوندیل* (۱۹۱۱)، و مؤثرترین فیلم‌اش، که به‌شدت هم نژادپرستانه بود، *تولد یک ملت* (۱۹۱۵). او با دوربین خود به تماشاگر می‌گفت: "این‌جا را ببین! حالا، این‌جا را!" گریفیث نه‌تنها تماشاگران را به صحنه برد، بل که صندلی‌های آنان را به این‌بر و آن‌بر چرخاند تا رو به یکی از شخصیت‌های فیلم قرار گیرند، سپس، لحظه‌ئی بعد تماشاگر را به پشت "تئاتر" می‌کشید تا یک شخصیت را در ارتباط با شخصیت‌های دیگر ببیند یا یک شخصیت را در ارتباط با محیط اطراف‌اش در نظر آورد و بدین ترتیب منظری وسیع‌تر به دست آورد.

علت به‌صحنه‌کشاندن تماشاگر آن بود که داستان را جذاب‌تر — نمایشی‌تر کند. اما این امکان هم هست که وقتی کارگردان تماشاگر را به درون ماجرای فیلم یا نمایش می‌کشاند و توجه‌اش را به این‌سو و آن‌سو معطوف می‌کند، باعث سردرگمی و آشفتگی ذهن او شود و جغرافیای محل^۴ یا تمامیت بدن شخصیت فیلم تکه‌تکه گردد. تماشاگر نفهمد این دست کی ست؟ شخصیت الف در چه ارتباط مکانی^۵ با شخصیت ب قرار دارد؟ معمولاً کارگردان خواهان ایجاد اغتشاش نیست. به‌عکس، خواهان آن است که تماشاگر در دنیای فیلم‌اش احساس راحتی کند و موقعیت‌های مکانی (و زمانی) را حفظ کند — تا داستان بدون مانع پیش رود. معمولاً، کارگردان دل‌اش می‌خواهد تماشاگر بداند، "این دست باب است، و باب سمت راست این نشسته" (حتی اگر مدتی باشد این را ندیده باشیم). هرچند گاهی لازم می‌آید که به‌عمد اغتشاش و سردرگمی ایجاد کنیم تا غافل‌گیری^۶ و تعلیق^۷ خلق شود.

زبان فیلم

زمانی که فیلم ما یک سری نما^۸ پی‌وسته می‌گردد، یک زبان متولد می‌شود. هر نما یک جمله‌ی کامل

می‌شود که حداقل یک فاعل و یک فعل دارد. (در این‌جا منظور یک نمای تدوینی* است، در مقایسه با یک دوربین‌گذاری[†] که ممکن است به تعدادی نماهای تدوینی خُرد گردد.) یک جمله/نمای فیلم نیز می‌تواند مانند نثر، جمله‌ئی ساده باشد، با فقط یک فاعل و یک فعل و شاید یک مفعول؛ یا جمله/نمائی مرکب باشد، مرکب از دو یا چند عبارت. نوع جمله/نمائی که به کار می‌بریم پیش از هر چیز بسته به جوهر آن لحظه‌ئی است که خواهان انتقال آن به تماشاگر هستیم. ثانیاً، آن جمله/نما باید جزئی از طرح^۱ یک صحنه^۱ باشد، که خود ممکن است جزئی از یک سبک^{۱۱} فراگیر باشد. در *طناب* (۱۹۴۸)، آلفرد هیچکاک، تنها ۹ جمله/نما وجود دارد — هر یک ۱۰ دقیقه (طول یک حلقه فیلم) — هر جمله فاعل‌های بسیار و تعداد زیادی فعل و مفعول دارد.

اجازه دهید به یک جمله/نمای ساده نظر بیاندازیم: یک ساعت مچی روی یک میز، ساعت ۳ را نشان می‌دهد. اگر این نمای خاص معنائی ضمنی در خارج از خود نداشته باشد، این جمله می‌گوید: "ساعتی مچی روی میز ساعت ۳ را نشان می‌دهد." اهمیت این جمله‌ی فیلم — یعنی معنای خاصی که در متن یک داستان دارد — فقط زمانی مشخص می‌گردد که در میان نماها (جمله‌ها)ی دیگر قرار داشته باشد. به عنوان مثال، شخصیتی در محلی است که قرار نبوده باشد، و زمانی که می‌خواهد آن محل را ترک گوید، آن را به همان نمای ساعت مچی روی میز که ساعت ۳ را نشان می‌دهد برش^{۱۲} می‌زنیم. اینک نما (جمله) معنائی ضمنی پیدا می‌کند و از اهمیت ویژه‌ئی برخوردار می‌گردد. معنای آن روشن است. شخصیتی که دارد محل را ترک می‌کند سندی به‌جا گذاشته است (که می‌تواند برایش مشکل‌ساز شود). این که ساعت ۳ است احتمال دارد به هیچ‌وجه اهمیتی نداشته باشد.

لزوم داشتن معنای ضمنی برای درک نمای یک فیلم در مورد زاویه‌ی دوربین^{۱۳} نیز مصداق دارد. هیچ زاویه‌ی دوربینی — چه بی‌نهایت پایین، چه بی‌نهایت بالا، چه مایل به چپ یا راست، و مانند آن — به‌خودی‌خود هیچ معنای ضمنی نمایشی یا روان‌شناختی یا فضایی در بر ندارد.

نماها

حرفه‌ای‌های صنعت سینما معمولاً نمی‌گویند نما یک جمله است. اما در فراگیری هر زبان بی‌گانه، باید ابتدا به زبان مادری خود فکر کنیم تا بتوانیم چیزی را که می‌خواهیم به آن زبان بی‌گانه بگوییم قاعده‌بندی کنیم، همان اصول در فراگیری "حرف‌زدن" به زبان فیلم نیز صادق است. پیش از این که مجموعه واژگانی بصری ایجاد کنید، بهتر آن است که معنای ضمنی هر نما را در قالب یک تشبیه کلامی (به نثر و دستور زبان مادری خود) قاعده‌بندی کنید تا کمک کند ایماژهای بصری مترادف آن را نیز پیدا کنید. در عین حال، این مهم را هم فراموش نکنید که فیلم، برخلاف کلمات فیلم‌نامه، بر پرده

* edited shot، در هر بار دوربین‌گذاری ممکن است یک یا چند نما گرفته شود. آن یک نما یا چند نما چون با نماهای دیگری از دوربین‌گذاری دیگری پی‌وند بخورند "نماهای تدوینی" می‌شوند.

† camera set up، تعیین جایی خاص برای دوربین به منظور گرفتن یک یا چند نما. هر گاه جای دوربین تغییر کند یا ترکیب‌بندی نما تغییر کند، "دوربین‌گذاری" دیگری صورت گرفته است. نیز — فصل ۵.

به صورت یک سری تصاویر بیان می‌گردد که، وقتی در یک سکانس با هم می‌آمیزند، معنایی می‌دهند که از معنای تک تک آن واژه‌ها فراتر است. مرحوم استفن شارف هم کار پیشین من در کلمبیا، در کتاب خود *عناصر سینما* نوشت:

وقتی "نحو" سینمایی دقیقی به کار رفته باشد، تماشاگر درگیر روندی فعال می‌شود و حلقه‌های زنجیره‌ی پیوسته‌ی نماها را دنبال می‌کند، نه فقط به خاطر این که حلقه‌ها رابطه‌ی منطقی و هم‌بسته با هم دارند، بل که نوعی هم‌دلی خاص سینما هم پیدا می‌کند. معجون حاصل مفهوم سینما را روشن می‌کند - آمیزه‌ئی از احساس و ادراک فکورانه یا نهانی، که توانایی تماشاگر را در واکنش به یک "زبان" سینمایی ساخت‌مند به کار می‌گیرد... بیان مفهوم موردنظر فیلم در نحو سینمایی تنها از طریق مضمون سطحی نماها نیست، نوع پی‌وند این نماها و ارتباط متقابل‌شان نیز در این مهم دخیل است.

دستور زبان فیلم

زبان سینما فقط چهار قانون دستوری اصلی دارد. سه‌تا مربوط به جهت‌یابی مکانی* است که پی‌آمد کشاندن تماشاگر به داخل ماجراست. چهارمی مربوط به فضاست، اما به دلیلی متفاوت. این قوانین در بیش‌تر مواقع باید رعایت گردند، اما پای جلوه‌های نمایشی که در میان باشد، می‌توان آن‌ها را زیر پا گذاشت.

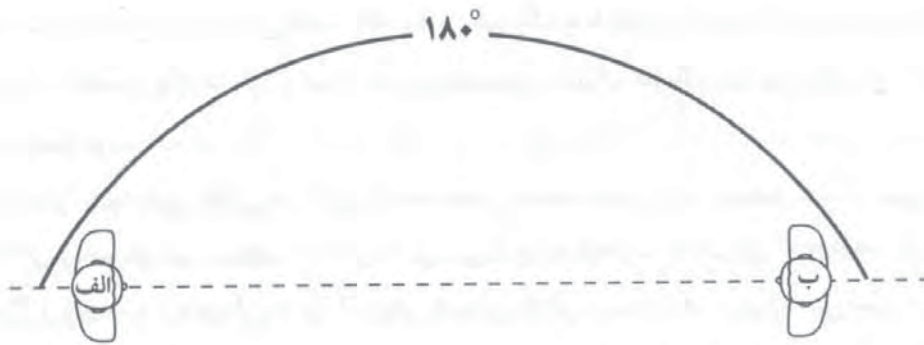
قانون ۱۸۰ درجه

قانون ۱۸۰ درجه با هرگونه رابطه‌ی مکانی در کادربندی (راست‌به‌چپ یا چپ‌به‌راست) میان شخصیت با شخصیت، یا شخصیت با شیء سروکار دارد. تأکید این قانون آن است که در یک فضای مقرر، جهت پرده^{۱۴} در رابطه‌ی شخصیت‌ها نسبت به هم یا نسبت به یک شیء باید ثابت بماند.

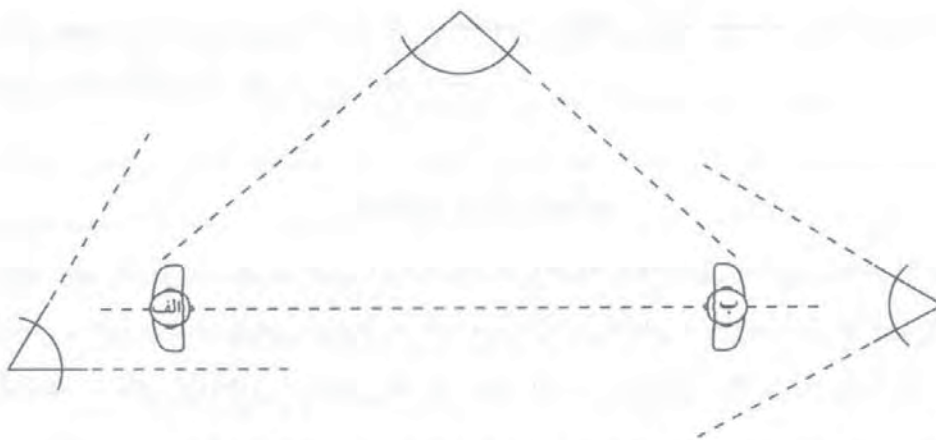
وقتی یک شخصیت مقابل شخصیت یا شیء دیگر قرار دارد، یک خط یا محور فرضی^{۱۵} بین آن شخصیت و شخصیت یا شیء دیگر وجود دارد. دقیق‌ترین نمونه‌ی این محور خط دید^{۱۶} دو شخصیت است که به هم نگاه می‌کنند (تصویر ۱-۱). تا زمانی که الف و ب در یک نما هستند، مشکلی نیست (تصویر ۱-۲). (حتی اگر شخصیت‌ها به یک‌دیگر نگاه نکنند هم این محور وجود دارد.)

حال دوربین را بین دو شخصیت قرار می‌دهیم، رو به الف، که به دوربین نگاه نمی‌کند، بل که به ب که راست دوربین است می‌نگرد (تصویر ۱-۳). (شخصیت‌های فیلم تقریباً هرگز به دوربین نگاه نمی‌کنند، مگر در مواقع بسیار خاص، مثلاً زمانی که موضوع یک نمای نقطه دید^{۱۷} باشند) یعنی از دید شخصیت دیگر فیلم دیده شوند، یا یک برداشت خنده‌دار منظور باشد، یا یک واکنش لحظه‌ای باشد به منظور پذیرفتن حضور دوربین.)

* spatial orientation، تماشاگر برای ایماژهایی که در نماهای مختلف یک صحنه می‌بیند، جا و جهتی در ذهن تصور می‌کند که نسبت مکانی آن ایماژ را با دیگر ایماژهای آن صحنه برایش مشخص می‌سازند. به این کار او "جهت‌یابی مکانی" می‌گوییم. درستی یا نادرستی این جهت‌یابی (جز در موارد استثنایی) فقط ناشی از کار درست یا نادرست کارگردان در زمینه‌ی به تصویر کشیدن ارتباط‌های مکانی ایماژهاست.



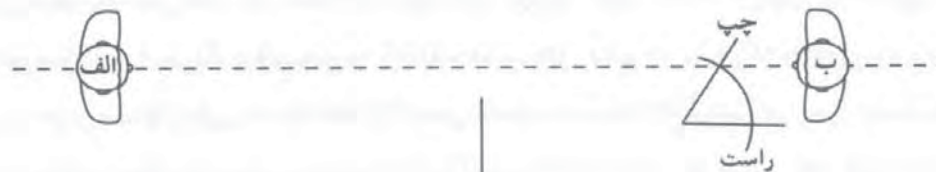
تصویر ۱-۱. محور بین دو موضوع.



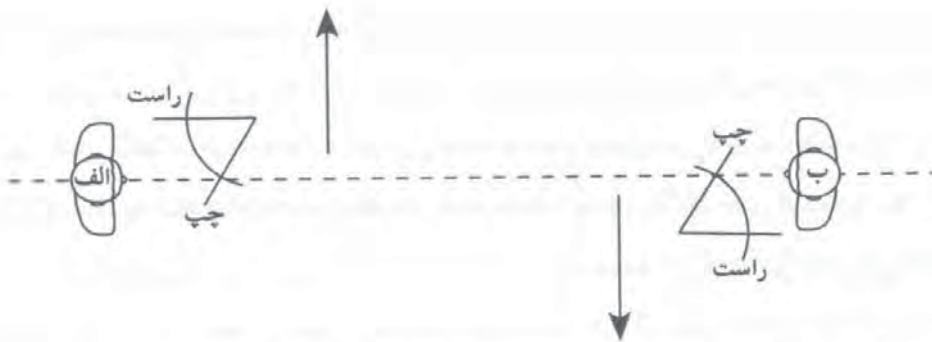
تصویر ۱-۲. شخصیت‌های الف و ب هر دو در سه نما از زاویه‌های مختلف وجود دارند.



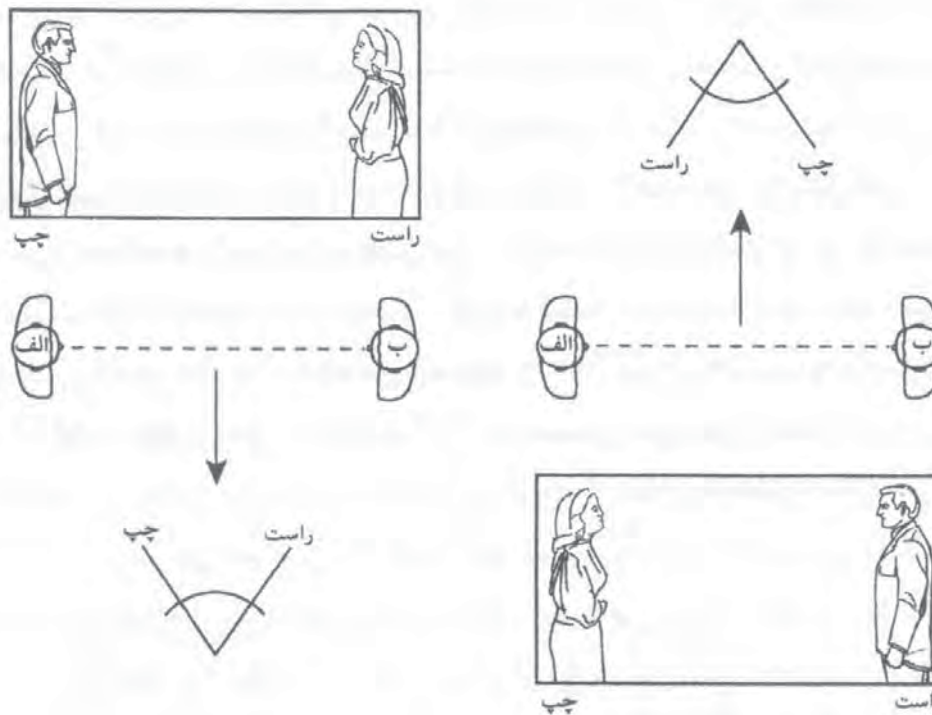
تصویر ۱-۳. شخصیت الف راست دوربین را نگاه می‌کند به طرف ب.



تصویر ۱-۴. شخصیت ب چپ دوربین را نگاه می‌کند به طرف الف.



تصویر ۱-۵. پرش از محور با حرکت دوربین، و فیلم‌برداری از الف از آن طرف خط ۱۸۰ درجه.



تصویر ۱-۶. پرش از محور با هر دو موضوع در کادر.

حال دوربین را به سمت ب می‌چرخانیم، که اینک به چپ دوربین نگاه می‌کند (تصویر ۱-۴). اگر بنا بود نماهای تفکیکی* از الف و ب بگیریم، و سپس آن‌ها را طوری برش بزنیم که یکی یکی پشت هم قرار گیرند، بر پرده دو نفر را می‌دیدیم که به یک‌دیگر می‌نگرند. به عبارت دیگر، خطوط دید آن‌ها درست می‌بود، و تماشاگر ارتباط مکانی بین این شخصیت‌ها را متوجه می‌شد. اگر در یک صحنه پرش^{۱۸} از محور انجام دهیم (خط فرضی پرده را بشکنیم) چه روی می‌دهد (تصویر ۱-۵)؟

* separation shots، تمام موضوع‌های یک صحنه از فیلم را (اعم از موجود زنده یا بی‌جان) می‌توان در یک نما به تصویر کشید که "نمای عمومی" می‌گوییم (که اگر این نمای عمومی تا آخر آن صحنه ادامه داشته باشد "نمای مادر" [master shot] می‌شود). هرگاه در این نمای عمومی یک یا چند تا از آن موضوع‌ها را در نمایی جداگانه نشان دهیم "نمای تفکیکی" می‌شود.

فرض کنید هم‌چنان فیلم‌برداری تفکیکی انجام می‌دهیم و برای فیلم‌برداری از الف، دوربین را آن طرف محور می‌بریم، اما از ب از همان طرفی که بود فیلم‌برداری می‌کنیم. اینک موضوع الف به چپ دوربین نگاه می‌کند. نگاه ب نیز به چپ دوربین خواهد بود. وقتی این دو نما به هم برش بخورند، نتیجه چنین خواهد بود که موضوع‌ها/ شخصیت‌ها به جهات مخالف هم نگاه می‌کنند و تماشاگر موقعیت مکانی بین آن‌ها را گم می‌کند، بدین ترتیب ویژگی‌های دینامیسم آن لحظه‌ی نمایشی درهم می‌شکند. تا وقتی تماشاگر را مدام از محل شخصیت‌ها نسبت به یک‌دیگر مطلع نگه داریم، عبور از محور (شکستن خط فرضی) مانعی ندارد. می‌توان از روی محور یا پیرامون آن دالی کرد. می‌توان به یک نمای دونفره^{۱۹} از سمت مخالف محور برش داد. باین‌که شخصیت الف به سمت چپ کادر پرش خواهد نمود، و ب به سمت راست، باین‌حال تماشاگر هم‌چنان جهت را درست تشخیص خواهد داد (تصویر ۱-۶). این "الاکلنگ‌شدن"^{۲۰} شخصیت‌ها به دو طرف مخالف کادر، اگر در لحظه‌ی نمایشی درست صورت گیرد، ابزار نمایشی قدرت‌مند دیگری در دست شما خواهد بود.

ترفند شخصیت‌های تغییرجهت‌یافته در کادر، یکی از تکنیک‌های چینش است که اغلب توسط کارگردان‌ها مورد استفاده قرار می‌گیرد و عامل مؤثری است برای نقطه‌گذاری* بر یک لحظه‌ی حساس. اگر، مثلاً، وضعیت شخصیت‌های الف و ب درون کادر با شدت تغییر کند، این حالت حتی قوی‌تر خواهد شد. نمونه‌ی خوبی از این تکنیک در *محلّه‌ی چینی‌ها* (۱۹۷۴، رومن پولانسکی) وجود دارد، در صحنه‌ی به‌یادماندنی که *اولین مولوری* (فی داناوی) به کارآگاه خصوصی، *جی. جی. گیتس* (جک نیکلسن) اعتراض می‌کند، "او خواهر من است، او دختر من است!" در شروع این فوران هیجانی، داناوی در سمت راست کادر است. نیکلسن سعی می‌کند او را آرام کند. موفق نمی‌شود، تا این‌که سیلی محکمی به داناوی می‌زند و باعث می‌شود که او تلو تلو خوران به چپ کادر برود. این تغییر وضعیت آن‌ها نسبت به کادر، نقطه‌ی پایان می‌گذارد بر آن "بلوک" نمایشی، و خبر از فرارسیدن بلوک نمایشی دیگری می‌دهد. نمونه‌ی خوب دیگر از الاکلنگ‌شدن شخصیت‌ها به سمت مخالف کادر را در *راننده‌تاکسی* (مارتین اسکورسیسی، ۱۹۷۶) می‌بینیم، آن‌جا که بتسی (ساییل شفرد) بعد از یک قرار ملاقات ناموفق در یک سینمای فیلم‌های X به سوی تاکسی‌ئی راه می‌افتد که *ترویس* (رابرت دنیرو) در تعقیب‌اش است. دوربین در حالی که هردو را در کادر نگه می‌دارد، چهاربار از خط ۱۸۰ درجه عبور می‌کند و بدین ترتیب نقطه‌ی پایان دراماتیکی بر خروج بتسی می‌گذارد.

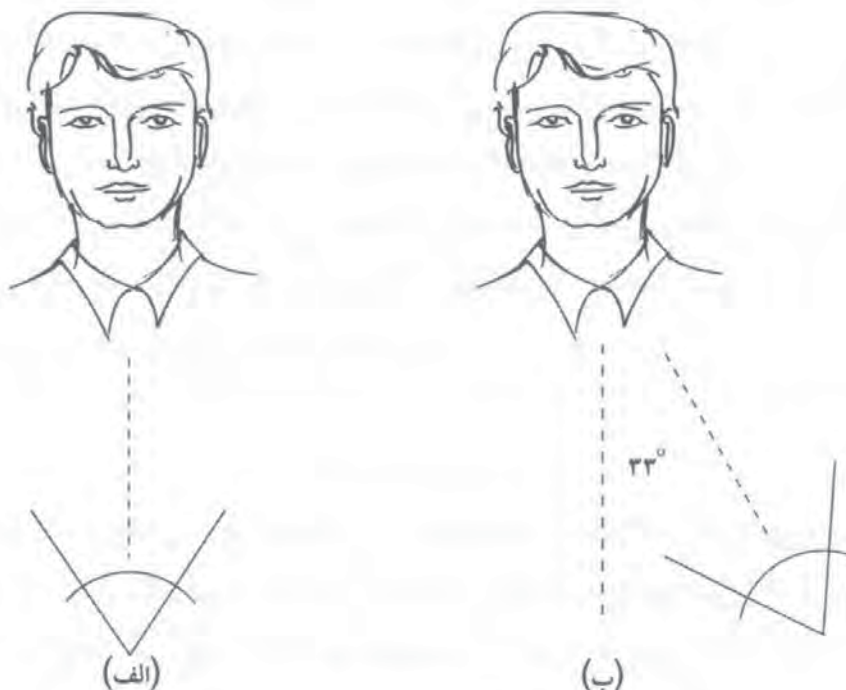
آیا وقتی شخصیت‌ها از هم جدا هستند می‌توان از محور بین شخصیت‌ها پرش کرد؟ قانون ۱۸۰ درجه، اغلب، کارگردانان تازه‌کار را به وحشت می‌اندازد، و تلاش بسیاری صورت

* punctuation، همان‌گونه که در جمله‌بندی زبان نوشتاری از ویرگول، نقطه‌ویرگول، دونقطه: خط تیره — پرانتز () و غیره استفاده می‌کنیم تا ارتباط‌های معنایی و دستوری و گاه بیانی اجزای جمله را روشن‌تر سازیم و در پایان جمله‌مان نقطه می‌گذاریم (و به مجموعه‌ی این علامت‌گذاری‌ها "نقطه‌گذاری" یا "سجاوندی" می‌گوییم)، وقتی در سینما نیز از زبان و نحو سخن می‌گوییم و حتی قایل به "جمله" از جنس تصویر هستیم، این "جمله"‌ها نیز نیاز به علامت‌هایی سجاوندی دارند. به کارهایی که در سینما کار همین علامت‌گذاری‌ها را می‌کنند "نقطه‌گذاری" می‌گوییم.

می‌گیرد که این قانون زیرپا گذاشته نشود، که به‌ندرت نیز چنین می‌شود. اما این قانون را می‌توان شکست — یعنی می‌توان از محور بین شخصیت‌ها عبور کرد — و جلوه‌ی دراماتیک قوی نیز ایجاد نمود، به شرطی که با یک گُنش^{۲۱} پرانرژی انجام شود، چه گُنش پرانرژی روانی باشد چه جسمی و فیزیکی. در فصل ۸، آن‌جا که دوربین را به فیلم‌نامه اضافه می‌کنیم، نمونه‌ئی از این کار را خواهیم دید.

قانون ۳۰ درجه

اگر بخواهیم از نمای یک شخصیت یا شیء، بدون یک نمای میان‌جی از چیز دیگری، به نمای دیگری از همان شخصیت یا شیء برویم (تصویر ۷-۱)، زاویه‌ی دوربین باید حداقل ۳۰ درجه تغییر کند. تاثیر سرپیچی از این قانون آن است که توجه بدون دلیل به دوربین جلب می‌شود؛ به نظر می‌آید که دوربین در هوا جهش کرده. اگر این قانون رعایت شود، متوجه این جهش نمی‌شویم. اما در بعضی موارد، عدم رعایت آن می‌تواند تاثیر نمایشی نیرومندی بگذارد. در *پرنده‌گان* (۱۹۶۳)، هیچکاک این قانون را زیرپا می‌گذارد تا با یک رشته نمای سه‌تایی از یک زاویه‌ی واحد — که هر نما نسبت به قبلی به شکل مؤکدی نزدیک‌تر می‌شود: نمای متوسط^{۲۲} به بسته‌ی متوسط^{۲۳} به نمای بسته^{۲۴} — قضیه‌ی کشف جسد مردی را "جان‌دارتر"^{۲۵} کند. (عدد سه، در این شیوه شاخ‌وبرگ‌دادن^{۲۶} و نیز در سایر جنبه‌های سبکی و دراماتیکی فیلم، عددی جادویی است. هرگاه دو الگو^{۲۷} پیش روی ما بگذارند، چشم‌به‌راه سومی‌اش می‌شویم، و این یعنی ایجاد تنش نمایشی^{۲۸}).



تصویر ۷-۱. دوربین با زاویه‌ی اصلی رو به یک شخصیت (الف) و دوربین با زاویه‌ی تغییر یافته بر همان شخصیت (ب).

بعضی مواقع، به دلیل جغرافیای محل وقوع ماجرا یا محدودیت‌های دیگر، ناگزیر ایم از همان زاویه به نمای بعد برش بزنیم. بارها دیده‌ایم که این کار با موفقیت انجام شده، اما عامل کارآبودن آن یکی از عوامل تعدیل‌کننده‌ی زیر است: یا موضوع^{۲۹} در حال حرکت است، یا نمای دوم چیزی در پیش‌زمینه^{۳۰} دارد، مثل یک آباژور، یا این که اندازه‌ی تصویر از یک نما به نمای دیگر تغییری قابل توجه می‌کند.

جهت پرده

بخش‌های زیر به جنبه‌های مختلف جهت پرده می‌پردازند.

چپ به راست

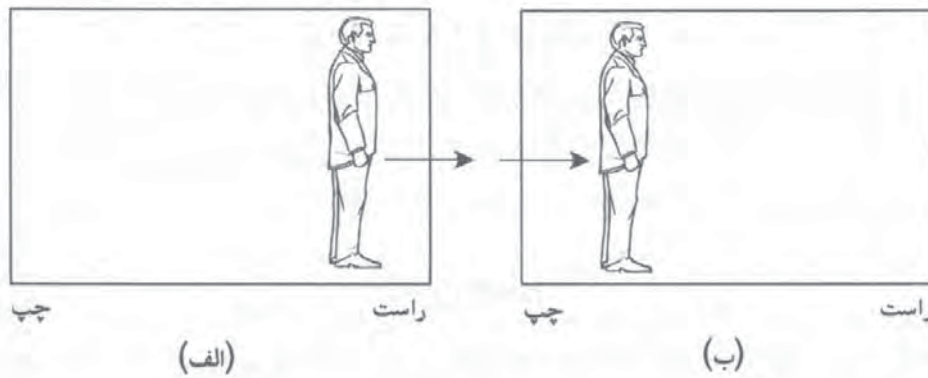
اگر یک شخصیت (یا اتومبیل، یا هر موضوع متحرکی) از چپ به راست کادر خارج شود (تصویر ۱-۸)، در صورتی که قصد داشته باشیم به تماشاگر القا کنیم که دارد همان مسیر را ادامه می‌دهد، آن شخصیت در نمای بعد باید از چپ وارد شود.

اگر این قانون ساده را رعایت نکنیم و شخصیت یا اتومبیل خود را از راست کادر خارج کنیم (تصویر ۱-۹)، سپس به کادر بعدی از راست واردش کنیم، به نظر می‌رسد آن شخصیت یا اتومبیل چرخشی ۱۸۰ درجه داشته.

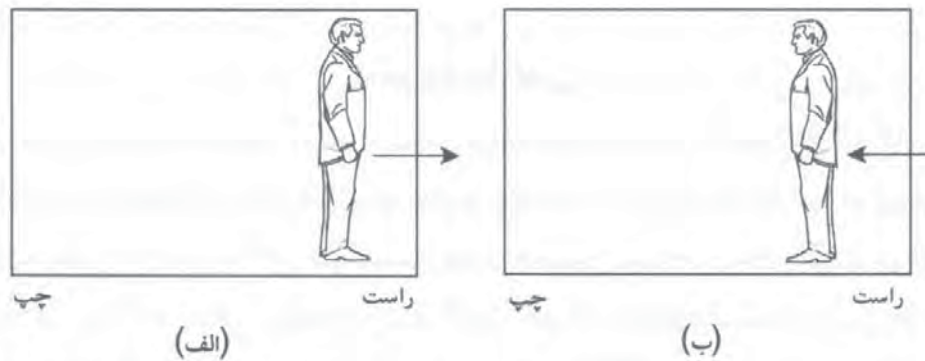
اگر فاصله‌ی زمانی یا مکانی (که می‌توانند مترادف هم باشند) طولانی باشد، این قانون را می‌توان شکست، مانند وقتی یک استیشن از نیویورک به کالیفرنیا می‌رود یا آمبولانسی با سرعت به سوی بیمارستان در حرکت است. در واقع، به حس بُعد مسافت شاخ‌وبرگ می‌دهد، یا در مورد دوم (آمبولانس) از طریق یک توالی از نماهایی که جهت پرده را معکوس می‌سازند (راست، چپ، راست، چپ)، تنش نمایشی را افزایش می‌دهد. هر نمایی که در پی می‌آید، گذشته از معکوس کردن جهت پرده، باید به لحاظ زاویه و طول زمان ماندن بر پرده نیز متفاوت باشد. سپس آخرین نمای این سکانس باید تابع قانون دستور زبان فیلم باشد. یعنی اگر استیشن یا آمبولانس در نقطه‌ی شروع از چپ به راست خارج شد، در کادر مقصد نیز باید از چپ به راست وارد گردد.

راست به چپ و بالا

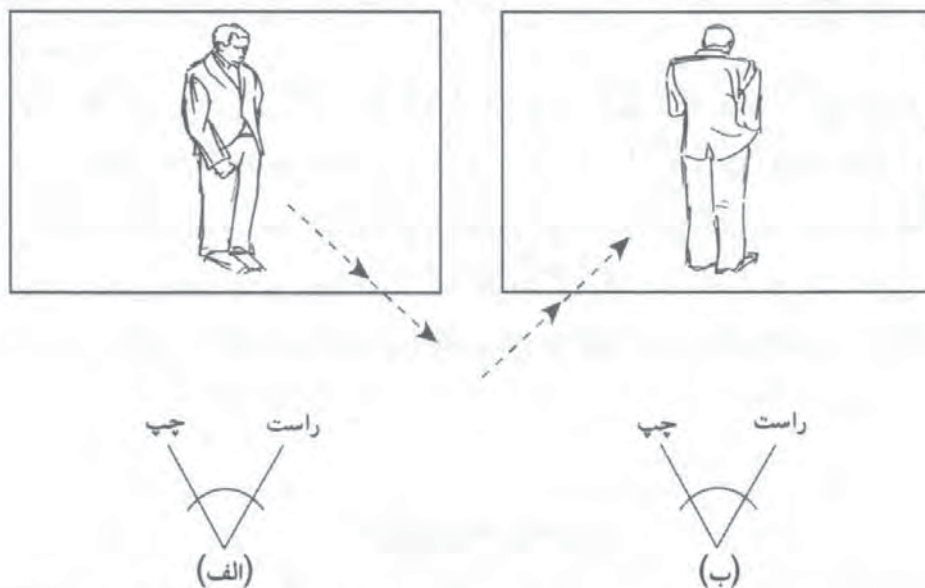
روان‌شناسان معتقد اند آن‌هایی که در فرهنگی بار آمده‌اند که از چپ به راست می‌نویسند و می‌خوانند، حرکت چپ به راست یک بازی‌گر را در فیلم "راحت‌تر" می‌پذیرند. وقتی بازی‌گران از راست به چپ حرکت کنند، تنش ایجاد می‌شود. و اگر این شخصیت از راست به چپ و بالا حرکت کند، این تنش به حداکثر می‌رسد. به گمان من، وقتی هیچکاک در صحنه‌ی پایانی برج ناقوس در فیلم *سرگیجه* جیمی استوارت را برای صعود از پلکان مارپیچ از راست به چپ فرستاد از این اثر روانی بر تماشاگر آگاه بود.



تصویر ۸-۱. شخصیت از چپ به راست حرکت می‌کند و از راست کادر خارج می‌شود (الف) و شخصیت از چپ کادر وارد می‌شود، از چپ به راست حرکت می‌کند (ب).



تصویر ۹-۱. شخصیت از چپ به راست حرکت می‌کند و از راست کادر خارج می‌شود (الف) و شخصیت از راست کادر وارد می‌شود، از راست به چپ حرکت می‌کند (ب).



تصویر ۱۰-۱. شخصیت به دوربین نزدیک می‌شود و از راست کادر دوربین خارج می‌گردد (الف) و شخصیت از چپ کادر دوربین وارد می‌شود و از دوربین دور می‌گردد (ب).

نزدیک‌شدن و دورشدن

شخصیتی که به دوربین نزدیک می‌شود و از راست کادر دوربین خارج می‌گردد (تصویر ۱-۱۰) در کادر بعدی باید از چپ کادر دوربین وارد شود.

زمان فیلم

داستان ما کلافی است که در زمان و مکان "باز"^{۳۱} می‌شود، و مهم‌ترین نکته این است که از هر دو در خدمت داستان استفاده کنیم. ساده‌ترین وجه استفاده از زمان در فیلم — که اتفاقاً نشان‌دهنده‌ی زیرکانه‌ترین تکنیک داستان‌گویی است — این است که موارد خسته‌کننده و دراز را کوتاه (فشرده) کنیم و نکات جالب را کِش (شاخ‌وبرگ) دهیم.

فشرده‌ساختن

بحث ما در این‌جا آن فشرده‌ساختن^{۳۲} نیست که در فیلم‌نامه صورت می‌گیرد، مثلاً این که یک سال، یا حتی ده سال، طی پنج دقیقه‌ی زمان فیلم نموده می‌شود (که از اجزای کاملاً ضروری تقریباً تمام فیلم‌نامه‌هاست). منظور آن گذارها^{۳۳}ئی هم نیست که در فاصله‌ی بین صحنه‌ها صورت می‌گیرند: این که بین انتهای یک صحنه و ابتدای صحنه‌ی بعد "چه" اتفاقی افتاده است. در این‌جا بحث ما آن فشرده‌ساختن زمانی‌ئی است که در یک صحنه‌ی واحد صورت می‌گیرد.

می‌توان آن را "فشرده‌ساختن عادی" نام گذاشت. تا تفاوت پیدا کند با افتادگی‌ها^{۳۴} — که برای تماشاگر مشخص می‌کند پرشی در زمان روی داده است. زمان فشرده‌شده‌ی عادی اغلب از طرف تماشاگر به عنوان زمان واقعی^{۳۵} پذیرفته می‌شود. زمان فیلم^{۳۶} نام‌گذاری دقیق‌تری است. نمونه‌ی زیر این را روشن می‌سازد.

مردی وارد فضای بزرگی می‌شود که باید از آن عبور کند تا به مقصد خود برسد. می‌دانیم که از نظر نمایشی هیچ دلیل ندارد که هر قدم او را نشان دهیم. در این صورت به‌واقع ملال‌آور خواهد شد، لذا فاصله‌ی طی‌شده را فشرده می‌سازیم. چه‌گونه چنین می‌کنیم؟ می‌گذاریم مرد در نمای اول وارد و از آن خارج شود، سپس وارد نمای دوم شود که تقریباً نزدیک به مقصد او است. این زمان در نظر تماشاگر قواره‌ی زمان واقعی را پیدا می‌کند. چرا که پرش در فضا چنان ملبیح صورت گرفته که به چشم نیامده است.

شاخ‌وبرگ‌دادن

در این مورد لحظه‌ئی را انتخاب می‌کنیم و آن را گسترده‌تر می‌نماییم تا زمان کِش پیدا کند. شاخ‌وبرگ‌دادن‌های عمده اغلب در انتهای فیلم روی می‌دهند، نمونه‌اش در صحنه‌ی پلکان در آخر فیلم

بدنام آلفرد هیچکاک (۱۹۴۶) یا راه رفتن مارلون براندو از میان اجتماع کارگران بارانداز در انتهای فیلم *در بارانداز* (کازان، ۱۹۵۴). اما شاخ و برگ دادن در سرتاسر فیلم مرتب روی می‌دهد. در دو نمونه‌ای که در بالا ذکر شد برای کیش آمدن، یک رشته نما لازم بوده است، و در بیش‌تر مواقع چنین است. اما شاخ و برگ دادن می‌تواند یک حرکت ساده‌ی دوربین هم باشد، نمونه‌اش انتهای *پدرخوانده‌ی دو* (فرنسیس فورد کاپولا، ۱۹۸۷)، آن‌جا که دوربین به یک نمای "تمام‌بسته"^{۳۷} از صورت زجرکشیده‌ی مایکل (ال پاچینو) حرکت می‌کند. این حرکت ما را به درون ذهن مایکل می‌برد و به ما امکان می‌دهد محرم افکار وی شویم — بفهمیم برداشت او از این موجودی که از آب درآمد چیه‌ست.

هم‌چنین، شاخ و برگ دادن می‌تواند برای آن باشد که تماشاگر برای آن‌چه بعداً اتفاق خواهد افتاد آماده گردد، و درعین‌حال تعلیق ایجاد کند که بعد چه خواهد شد. در فیلم *اریک رومر میعاد در پاریس* (۱۹۹۷، فرانسه)، هنرمند/نقش اول^{*} یکی از سه داستان را در یک رشته نماهای طولانی می‌بینیم که پیاده به کارگاه خود بر می‌گردد. این توجه بیش از اندازه به یک کار عادی ایجاد انتظار، و در تماشاگر ایجاد تعلیق می‌کند. حاصل این شاخ و برگ دادن زمانی مشخص می‌شود که خانم نقش مخالف^{*} فیلم وارد فیلم می‌شود و از کنار هنرمند رد می‌شود و از مسیر دیگری می‌رود. (این صحنه نمونه‌ی خوبی از تعلیق در برابر غافل‌گیری است. تعلیق دوره‌ی زمانی^{۳۸} دارد و در داستان‌گویی سینمایی بسیار مؤثرتر و رایج‌تر است تا غافل‌گیری، که از ناکجا ظاهر می‌شود و به‌آنی هم خاتمه می‌یابد. با این‌همه، غافل‌گیری نیز مرتبه‌ای انکارناپذیر در داستان‌گویی سینمایی دارد، و در بسیاری مواقع، در یک سکانس تعلیق، یک مورد غافل‌گیری نیز گنجانده شده. چندین بار دیده‌ایم پرنده‌ئی ناگهان به پرواز درآمد یا گربه‌ئی ناغافل فیشی کرده و به سمت دوربین پریده؟)

شاخ و برگ دادن گاهی نیز به این منظور است که حال‌وهوایی را از دل چیزی بیرون بکشیم. نمونه‌اش *کمدی شروع دوباره* (الن جی. پاکولا، ۱۹۷۹). یک نمای تعقیبی^{۳۹} طولانی و آرام از فراز سر شرکت‌کنندگان یک جلسه‌ی کارگاهی مردان طلاق‌گرفته که دارند به گلایه‌های یک عضو مسن‌تر، که چرا روزبه‌روز پیرتر می‌شود، گوش می‌کنند. این نما ابر تیره‌ی افسردگی را که بر فراز سر تمامی آنان کشیده شده با شاخ و برگ بیش‌تری القا می‌کند.

ایماژهای آشنا

ایماژ[†] یا شکل آشنا^{۴۰} طنینی از امواج لحظه‌ئی پیشین را در خود دارد و به همین سبب می‌تواند دامنه‌ی لحظه‌ی کنونی را گسترده‌تر کند. شارف در *عناصر سینما* می‌گوید:

* protagonist، در لغت یونانی به معنی "حریف نخست". تعبیر "قهرمان"، که بار مثبت دارد، ظاهراً از شلختگی‌های سده‌های اخیرتر است. لذا ما "نقش اول" را ترجیح دادیم. تنها از این گونه موضع خنثی می‌توان آن را در مورد هر نمایی از هر زمان و سنخی به‌کار برد. پس برای antagonist نیز "نقش مخالف" (یا حریف یا رقیب) دقیق‌تر است. بد نیست بدانید که در رقص، به ماهی‌چه‌ئی گفته می‌شود که به مقابله یا خنثی کردن حرکت ماهی‌چه‌ئی دیگر می‌پردازد!

† image، در بحث سینمایی ما بهتر است "تصویر" نگذاریم، زیرا در این‌جا منظور تصویر نیست، گاهی شکلی است که در تصویری در فیلم هست. مانند بشکه در فیلم *آرواره‌ها* که کمی بعد ذکر می‌شود.

فصل دوم

آشنایی با عناصر نمایشی نهفته در فیلم‌نامه

در فصل اول درباره‌ی عناصری که بر پرده ظاهر می‌شوند صحبت کردیم، اما عناصر بسیاری در فیلم‌نامه نهفته‌اند که اگر کارگردان آن‌ها را کشف کند به تأمین روشنی، هم‌بستگی، و قدرت نمایشی آن‌چه بر پرده ظاهر می‌شود کمک خواهد کرد.

شیرازه‌ها

ما با دو نوع شیرازه^۱ — یا عطف یا ستون فقرات — سروکار داریم. اولی شیرازه‌ی فیلم، یا ماجرای اصلی آن است. قبل از این‌که به تبیین نمایشی شیرازه‌ی فیلم بپردازیم، ذکر تشبیهی از هنر مجسمه‌سازی بازنمودی مفید خواهد بود. مجسمه‌ساز، هنگام کار با گِل رس، ابتدا یک آرماتور (یعنی اسکلتی، معمولاً از فلز) می‌سازد تا نگاه‌دارِ گل رس باشد. این آرماتور ابعاد کار نهایی را مشخص می‌کند. اگر این آرماتور برای تمثال یک مرد ایستاده طراحی شده باشد، غیرممکن است که هنرمند بتواند از آن تمثال مردی نشسته را بسازد، هر قدر هم گل رس مصرف کند. تشبیهی با اغراق کم‌تر؛ آرماتور مرد ایستاده‌ای هم که طراحی نارسا داشته باشد، یعنی اصول کالبدشناسی (آناتومی) و تناسب‌های اسکلت انسان در آن رعایت نشده باشد، باز نمی‌تواند نگاه‌دارنده‌ی مقصود نهایی هنرمند باشد. این تشبیه حاکی از آن است که در کار ما نیز مؤلفه‌ئی علمی وجود دارد، و مسئله‌ی ما دقیقاً همین است. این مؤلفه فن یا هنر درام‌شناسی* نام دارد. و آرماتور درام‌شناسی همین شیرازه است — نیرو یا مفهوم نیرومندی که بر تک‌تک عناصر داستان حاکم است و در نتیجه داستان را به صورت کلی واحد نگاه می‌دارد.

هرولد کلورمن، کارگردان تئاتر، در کتاب *درباره‌ی کارگردانی* می‌گوید: "هرگاه کارگردانی برای فیلم خود شیرازه تعیین نکند، فیلم‌اش بی‌قواره خواهد شد. صحنه‌ها یکی یکی در پی هم خواهند آمد بی‌این‌که مجموعه‌ی حاصل لزوماً به 'بیانی' از هر نظر نمایشی برسد."

بعد از مشخص شدن شیرازه‌ی فیلم، باید شیرازه‌ی شخصیت‌ها — یعنی اقدام اصلی آن‌ها — را مشخص کرد. یعنی آن هدفی که هر شخصیت سخت آرزو، یا سودا، یا شوق‌اش را دارد. باید امر بسیار

* *dramaturgy*، از *dramaturg* آلمانی. در اصل فن یا هنر درام‌نویسی. وقتی می‌گویند دراماتورژی شکسپیر یعنی سبک و فن و هنر درام‌نویسی خاصی که شکسپیر دارد. در معنای فاعلی، نوعی درام‌شناس، پزشکِ درام — کسی که مشاور و کمک کارگردان است برای تفهیم زمینه‌های معنایی و تفسیر حوادث و شخصیت‌های نمایش به بازی‌گران و سایر عوامل اجرایی؛ طرف مشورت نهاد یا گروه یا شرکت نمایشی برای انتخاب نمایش مناسب با شرایط و امکانات؛ حق دارد در متن نمایش حک‌واصلحات نماید، حذف کند یا بیافزاید، یا با نمایش‌نویس به تجدیدنظر در برخی صحنه‌ها یا دیالوگ‌ها بپردازد؛ میان‌جی تفسیری اثر میان نمایش‌نویس و کارگردان نیز هست. در این کتاب فقط "درام‌شناسی" آورده‌ایم.

مهمی هم باشد، شاید مسئله‌ی مرگ و زندگی. مثلاً شخصیت باید مزرعه را حفظ کند، به عشق‌اش برسد، معنای زندگی را کشف کند، زندگی‌ئی بدون فریب پیش گیرد، یا هریک از خواسته‌های بی‌شمار دیگری که ما انسان‌ها داریم. هرچه خواست شخصیت شدیدتر باشد، این‌که در رسیدن به آن موفق می‌شود یا شکست می‌خورد برای تماشاگر مهم تر می‌شود. دیگر این‌که، شیرازه‌ی شخصیت باید زیر چتر شیرازه‌ی فیلم باشد. کلورمن اظهار می‌کند: "شیرازه‌ی شخصیت را باید از دل ماجرای اصلی نمایش‌نامه [فیلم‌نامه] دریافت. هرگاه چنین ارتباطی آشکار نباشد یا وجود نداشته باشد، نقش یا عمل‌کرد شخصیت در نمایش‌نامه [فیلم‌نامه] معلوم نمی‌شود."

وقتی کلورمن نمایش‌نامه‌ی *سفر روز بلند در دل شب* یوجین اونیل را کارگردانی می‌کرد، به شیرازه‌های زیر رسید. برای نمایش‌نامه، خودکاوی برای یافتن "چیزی" گم‌شده؛ برای تایرون، حفظ "پدری" خود؛ برای مری، یافتن وضعیت خود، "خانه"ی خود؛ برای ادمند، کشف یا درک حقیقت؛ و برای جیمی، "رهاکردن خود از گناه."

الیا کازان، یکی از مهم‌ترین کارگردان‌های تئاتر و سینمای امریکا، در دهه‌های ۱۹۴۰/۵۰ عضو گروه تیترو بود و همان روش کار کلورمن را داشت. یادداشت‌های کارگردانی *تراسوئی به‌نام هوس* کازان، در کتاب *گفتار کارگردان‌ها درباره‌ی کارگردانی* به ویراستاری تویی کول، چشم‌انداز ارزش‌مندی را از کار بصیرانه و تمام‌عیار کازان در خط‌وربط‌یابی عرضه می‌دارد. کازان شیرازه‌ی شخصیت *بلانش*، نقش اول فیلم، را "یافتن مصونیت" دانسته؛ شیرازه‌ی استلا را "تسلط بر استنلی"؛ شیرازه‌ی استنلی را "حفظ اوضاع به روش خودش"؛ و شیرازه‌ی میچ را "دوری‌جستن از مادرش."

فدریکو فلینی گفته است که ساختن یک فیلم از نظر او همان‌قدر علمی است که پرتاب یک موشک فضایی. اما او، به احتمال زیاد، در فیلم‌ها یا شخصیت‌های خود شیرازه را آگاهانه به کار نمی‌برد. با وجود این، شاه‌کار او *۱/۵* (۱۹۶۳، ایتالیا) یک پارچگی هنرمندانه‌ی ارگانیکی دارد که آن را در بخش سوم، فصل ۱۵، مورد تجزیه و تحلیل قرار می‌دهیم. به عبارت دیگر، فلینی، تا حدی، به این قسمت مهم درام‌شناسی توجه کرده.

موارد زیر شیرازه‌های فیلم *۱/۵* فلینی هستند.

- شیرازه‌ی فیلم: جستن یک زندگی درست
- شیرازه‌ی شخصیت گویدو: داشتن زندگی بدون فریب
- هم‌سر گویدو: داشتن زناشویی بدون فریب
- کارلا: عشق کسی (گویدو و شوهرش) بودن
- متزابوتا: نفی کردن زندگی صحیح (با گریزجستن به یک ارتباط نادرست)
- گلوریا: جستن رست‌گاری در مجردات
- فیلم‌نامه‌نویس: جستن معنی در هنر

- **کاردینال:** جستن راه یکی شدن با خدا از طریق کلیسا (تنها مسیر درست)
- **زن سفیدپوش:** جستن حقیقت، خوبی، زیبایی

چون شیرازه‌ی همه‌ی شخصیت‌های عمده‌ی این فیلم زیر چتر شیرازه‌ی خود فیلم می‌گنجند، فیلم به مضمون یک پارچه^۲ دست می‌یابد که از ملزومات اصلی هنر است. شیرازه چنان ابزار قدرت‌مندی برای سازمان‌دهی است که هرگاه بعد از متن خوانی‌های اولیه آن را به کار ببریم، احتمال دارد ما را به بازنویسی متن وا دارد. ممکن است متوجه شویم که شیرازه‌ی شخصیت‌های ما در زیر چتر شیرازه‌ی فیلم نمی‌گنجند. آیا این بدان معنی است که فیلم ما تماشاگر را جلب نخواهد کرد؟ نه ضرورتاً، اما اگر فیلم کلیتی ارگانیک باشد، تماشاگر را بیش‌تر جلب می‌کند. (کارگردان‌های دیگر شاید برای تعریف و تبیین مقولاتی از این دست، که همان عمل‌کرد وحدت‌بخش شیرازه را دارند، از کلمات دیگری استفاده کنند، مانند *أس و اساس*، *خط سراسری*، و *نخ تسبیح*.)

فیلم کی ست؟

بیش‌تر فیلم‌های موفق یک نقش اول دارند، و اولین سؤال در مرحله‌ی *خط‌وربط‌یابی* در فیلم‌نامه این است: **نقش اول فیلم ما کی ست؟** طور دیگری هم می‌توان همین سؤال را کرد، که به اعتقاد من به کارگردان کمک بیش‌تری می‌کند: این فیلم مال کی ست؟ با کدام شخصیت^۳ تا انتهای فیلم می‌رویم؟ بیم و امید ما در فیلم نسبت به کدام شخصیت است؟ — بیم این که به چیزی که می‌خواهد نرسد، امید این که برسد.

من از آن دسته نیستم که معیارم در تعریف نقش اول کسی باشد که به‌تنهایی ماجرا را در سرتاسر فیلم جلو می‌برد. نه این که اعتقاد بدی باشد. کاملاً برعکس؛ این یکی از اصول اعتقادی کلیدی اکثر درام‌شناس‌ها ست. هرچند، فیلم‌های موفق بسیار زیادی وجود دارند که چنین نیستند، مثلاً شخصیت *ایشیا* در *بدنام* با بازی اینگرید برگمن. هم‌چنین، فیلم‌های خوب بسیاری هستند که اصلاً فاقد نقش اول محوری هستند، یا احتمالاً نقش‌اول‌های متعدد یا نوبتی در فیلم دارند، مانند *نشویل* رابرت آلتمن (۱۹۷۵)، *خیابان شرم کنجی* میزوگوجی (ژاپن، ۱۹۵۶)، یا *هانا و خواهران‌اش* (وودی‌الن، ۱۹۸۶).

شخصیت

پل لوسی در کتاب بسیار خوب خود درباره‌ی فیلم‌نامه‌نویسی، *حس داستان*، می‌گوید یکی از اصول اعتقادی کلیدی درام‌شناسی او این است: "داستان‌های ساده و شخصیت‌های پیچیده بنویس."

فیلم در زمان حال شکل می‌گیرد، اما شخصیت در زمان گذشته خلق شده. شخصیت همه‌ی آن ویژگی‌هایی است که در آدم‌های ما، پیش از آن که پا به فیلم بگذارند، برای شخصیت‌شدن‌شان لازم

آمده است: میراث ژنتیکی، تأثیر خانواده، شرایط اجتماعی - اقتصادی، تجربه‌ی زندگی، و امثال آن. بدیهی است، بعضی تأثیرات در داستان‌های ما آشکارتر از بقیه اند، و باید خود را محدود کنیم تا گرفتار موارد غیراساسی نشویم. این تشبیه را به ذهن بسپارید: فیلم مانند سفری با قطار است که شخصیت‌ها به اندازه‌ئی که برای آن سفر کافی است بارونه بر می‌دارند.

در باب شخصیت، داستانی را اغلب می‌گویند که به تکرارش می‌آورد. قورباغه‌ئی کنار رودخانه‌ئی نشست بود که آب‌اش بر اثر سیل بالا آمده بود. عقربی به او نزدیک شد و گفت: "آقا قورباغه، رودخونه خیلی پهن‌تر از اون‌ئه که من بتونم با شنا برم اون‌ور. می‌شه من رو پشت خودت ببری اون‌ور؟" قورباغه جواب داد: "اوا، نه، برسیم وسط رودخونه، نیش‌م می‌زنی، می‌کشی‌م." عقرب جواب داد، "چرا باید چنین کاری بکنم؟ اگر تو رو بکشم، تو غرق می‌شی، من هم غرق می‌شم که."

قورباغه این‌جای سناریو را نخوانده بود اما حس کرد حرف حساب می‌زند. گفت: "خیلی خب، بیا بالا."

عقرب بر پشت قورباغه سوار شد و گفت، "بسیار ممنون، آقا قورباغه." قورباغه شناگر ماهری بود، زود به وسط رودخانه رسیدند، اما هنوز برای آن‌که عقرب بتواند خود را به سلامت به سمت دیگر برساند راه زیادی مانده بود. القصه، عقرب قورباغه را گزید. قورباغه داشت از زهر می‌مرد و عقرب هم در حال غرق شدن بود، قورباغه ناباورانه پرسید، "آخه چرا؟ چرا نیش‌م زدی؟" عقرب جواب داد، "اقتضای طبیعت (شخصیت) ام این‌ئه."

شخصیت‌های پیچیده‌ی سینمایی را می‌شناسیم: *گوییدو* در ۱/۵ (فلینی، ۱۹۶۳)؛ *چارلز فاستر کین* در *هم‌شهری کین* (اورسن ولز، ۱۹۴۱)؛ *ریک در کازابلانکا* (مایکل کورتیز، ۱۹۴۲)؛ *مایکل در پدرخوانده* (فرنسیس فورد کاپولا، ۱۹۷۲)؛ *بلانش و استنلی در تراموائی به نام هوس* (الیا کازان، ۱۹۵۱). کازان در "یادداشت‌های کارگردانی *تراموائی به نام هوس*" کارش درخشان است، هم به این سبب که تا هسته‌ی مرکزی شخصیت‌ها می‌رود و هم این‌که از فرآز و فرودها و تغییر و تبدلات آن هسته که باعث تماشایی شدن شخصیت‌ها گشته است پرده بر می‌دارد. کازان این شناخت روانی را قبل از کار با بازی‌گران انجام می‌دهد و از همین طریق پی می‌برد که چه‌گونه راه به رفتاری ببرد که این روان‌شناسی را در نهایت در دسترس تماشاگر هم قرار دهد. این نکته در صدر مطالبی است که کازان به خود تذکر می‌دهد: "کارگردانی یک فکر در نهایت عبارت است از تبدیل روح و روان به رفتار." پیچیده‌ترین شخصیت این نمایش/فیلم *بلانش* است، و کازان در این *یادداشت‌ها* به خود نهیب می‌زند که باید لایه‌های مختلف شخصیت این زن را کشف کند: "سعی کن برای *بلانش* در هر صحنه شخصیتی کاملاً متفاوت پیدا کنی که ویژگی‌های دراماتیک و رمانتیک خاص خودش را در آن صحنه داشته باشد. او باید ۱۱ آدم مختلف را بازی کند. این باعث می‌شود که ظاهری را که باید، پیدا کند،

ظاهری تغییرپذیر و درخشان. و تمام این ۱۱ شخصیت، با ویژگی‌های دراماتیک و رمانتیک خاص خودشان، باید از سنت رمانتیک پیش از جنگ جنوب بر آمده باشند.

کازان بیش از هر کارگردانی بر این عقیده بود که هرچه کارگردان انجام می‌دهد با این هدف است که بر تماشاگر تأثیر بگذارد. باز هم از "یادداشت" او: "تماشاگر در ابتدا باید تأثیر بد او (بلانش) را بر استلا ببیند، که از استنلی می‌خواهد او را دعوا کند. استنلی هم چنین می‌کند. استنلی مشت او را باز می‌کند و سپس به تدریج، وقتی (تماشاگر) متوجه می‌شود که آن زن تا چه اندازه مستأصل است، چه اندازه خون‌گرم و مهربان و دوست‌داشتنی می‌تواند باشد... چه قدر وحشت‌زده و نیازمند است - آن وقت کم کم با او هم‌دل می‌شود. تماشاگر به تدریج متوجه می‌شود که به تماشای نابودی چیزی فوق‌عادی نشسته است... چیزی رنگین، متنوع، پرشور، سرگشته، شوخ‌وشنگ، و خلاق، به تماشای نابودی شخصیت مستحکم او... آن‌گاه این تراژدی را حس می‌کند."

بررسی جامع کازان از شخصیت، هم گذشته‌ی آن شخصیت را شامل می‌شود؛ و هم (در مورد استنلی) تا آینده‌ی او پیش می‌رود: "او فعلاً درست و مرتب است... اما بعداً، وقتی قوای جنسی‌اش از بین رفت، ناگزیر تغییر می‌کند: معضل بعداً پیش می‌آید، مشکلات. بعداً خیلی چاق می‌شود."

شرایط

شرایط^۴ به بیان ساده موقعیتی است که شخصیت‌ها خود را در آن می‌یابند. شرایط ممکن است از دید شخصیت، واقعی عینی^۵ یا ذهنی^۶ باشد یا تخیلی باشد. در فیلم‌نامه‌ی بلند، بیش‌تر اوقات، شرایط، به‌ویژه برای شخصیت‌های اصلی، در فیلم‌نامه آشکار اند. یافتن آن‌ها نیاز به تلاش چندانی ندارد. اما در فیلم‌های کوتاه ممکن است تمام شرایط شخصیت در متن نیامده باشد.

مناسبات دینامیک

مناسباتی که منظور ما ست، نسبت‌های اجتماعی نیستند؛ که عبارت باشد از، نسبت شوهر/زن، دوست‌پسر/دوست‌دختر، پدر/پسر، مادر/دختر، و امثال آن. این مناسبات ثابت^۷، امور واقع در داستان اند و باید در بخش گره‌گشایی فیلم روشن شوند. آن چیزی که در این جا به دنبال‌اش هستیم مناسبات دینامیک^۸ موجود بین دو شخصیت است که مدام در حال تغییر است - مناسبتی که آن‌چه را من عصاره‌ی نمایشی^۹ فیلم می‌نامم فراهم می‌آورد. اما کجا آن را پیدا کنیم؟

این مناسبات دینامیک در لحظه‌ی حال ایجاد می‌شوند؛ در "اکنون". و این مناسبات همیشه از دید شخصیت‌ها محقق می‌گردد. ممکن است مناسباتی عینی باشد یا کاملاً ذهنی. نکته‌ی مهم همیشه این است که یک شخصیت در آن لحظه شخصیت دیگر را چه "می‌بیند." به عنوان مثال، یک نوعروس ممکن است در روز عروسی داماد را "شه‌سوار پولادزره" خود ببیند. و هفت سال بعد "غل و زنجیر"

خود. یا، روز عروسی، به جای "شهسوار پولادزره"، او را "بلیت خروج از کشور خود" ببیند. یک پدر ممکن است پسر خود را "مایه‌ی یأس" ببیند، در حالی که آن پسر ممکن است پدر را "رئیس" خود ببیند. همین پدر ممکن است در طول فیلم تغییر نظر دهد و به تدریج پسر را "دُهل خود" ببیند، در حالی که پسر اینک پدر را "صخره‌ی جبل الطارق" خود ببیند.

خواستها

تفاوت خواستها^{۱۰} با شیرازه (یا ستون مهره‌ها)ی شخصیت‌های فیلم در این است که اهداف کوچک‌تری هستند — "مقصودها"^{۱۱} واژه‌ی دیگری است که بعضی مواقع استفاده می‌شود — که باید پیش از پرداختن به اهداف بزرگ‌تر شیرازه بدان‌ها دست یافت. به عنوان مثال، در ۱/۵ شیرازه‌ی شخصیت نقش اول فیلم "هدایت یک زندگی درست" است — یک زندگی بدون فریب — اما خواستار این نیز هست که یک فیلم بی‌نظیر بسازد و یک شوهر خوب هم باشد. خواست‌های کوچک‌تر (اما نه بی‌اهمیت)ی نیز هستند، خواست‌های فوری‌تری که در صحنه‌های منفرد روی می‌دهند و خواست‌های صحنه‌ای^{۱۲} نام دارند. برای نقش اول فیلم، گویندو، صحنه‌هایی وجود دارد که می‌خواهد فرار کند، آرام کند، منحرف سازد. این خواست‌های "کوچک‌تر" می‌توانند در کش‌مکش با اهداف بزرگ‌تر شیرازه‌ی شخصیت قرار گیرند، که از جنبه‌ی اهداف نمایشی اگر بنگریم، بهتر است که چنین بشود. به عنوان مثال: خواست یک مرد اخلاقی این است که با اخلاق زندگی کند — این شیرازه‌ی شخصیت او، یا آن‌گونه که گاه گفته می‌شود، خواست تمام عمر^{۱۳} او است — اما زن و فرزندان‌اش گرسنه اند. می‌خواهد که سیرشان کند، ولی فقط با دست‌زدن به یک عمل غیراخلاقی است که می‌تواند معاش خانواده‌اش را فراهم کند. هم‌ردیف خواست در درام، موانع آن خواست است. این همان چیزی است که تولید درگیری^{۱۴} می‌کند — سیر و سفر نمایشی^{۱۵} را شکل می‌دهد. کش‌مکش^{۱۶} را می‌سازد.

"آهای، می‌شه من رو برای تمام عمر دوست بداری؟"

"حتماً، معلوم نه."

پایان فیلم.

اگر در عوض موافقت با پاسخ رد روبه‌رو شویم — "گم‌شو، بی‌شعورا" — مانع لازم را برای ایجاد کش‌مکش لازم خواهیم داشت، اما فقط به شرطی که این به‌راستی "خواست" شخصیت باشد. سه امکان در ارتباط با خواست شخصیت وجود دارد: یا شخصیت در تحصیل خواست خود موفق خواهد شد، یا شکست خواهد خورد، یا با خواستی تازه و ضروری‌تر تغییرمسیر خواهد داد. تمییز قایل شدن میان خواستها و نیازها^{۱۷} بسیار مهم است. به تعبیر میک جگر: "همیشه نمی‌توان به خواست خود رسید، اما اگر سعی کنید، شاید به چیزی که نیاز دارید دست پیدا کنید." این

تمییز قابل‌شدن بیش‌تر مواقع مبنائی می‌شود برای بازگونه‌نمایی* در داستان ما — که از دیگر ابزارهای بسیار قدرت‌مندی به شمار می‌رود که، دست‌کم از یونان باستان، به عنوان تکنیکی مدون در داستان‌گویی به کار رفته است.

انتظارات

شخصیت ممکن است خواستار چیزی باشد، اما آیا انتظار^{۱۸} دست‌یابی بدان را دارد؟ آیا نگران است که چه اتفاق بیافتد، یا مطمئن است؟ برای آن که تماشاگر بتواند به آن لحظه‌ی به‌خصوص داستان نزدیک شود، دانستن این حالت روانی مهم است. اگر در صحنه‌ئی انتظارات شخصیت‌ها خلاف هم باشند، و ما این را بدانیم، تنش نمایشی خلق می‌گردد. (در این‌مورد که تماشاگر چه چیزهائی را و چه مواقعی باید بداند بعدها بیش‌تر صحبت خواهیم کرد.)

اقدام‌ها

درام از طریق اقدام‌های^{۱۹} شخصیت‌های شما بیان می‌شود. این اقدام‌ها باید طوری به تماشاگر منتقل شوند که هم از داستان لذت کامل ببرند، هم آن را درک کنند.

شخصیت‌ها این اقدامات را برای دست‌یابی به خواست‌های‌شان صورت می‌دهند. این نکته تقریباً بدیهی است، این‌طور نیست؟ اما آن‌چه چندان بدیهی نیست این است که شخصیت‌ها به‌ندرت اقدام‌هائی صورت می‌دهند که در ارتباط با دست‌یابی به خواست‌های‌شان نباشند. تقریباً هیچ‌وقت داوطلبانه چشم از آرمان خود بر نمی‌دارند. اما استثنائاتی هم وجود دارد! بعضی مواقع یک شخصیت مرتکب اقدامی می‌شود که به هدف فوری او ربطی ندارد، بل که زاده‌ی شخصیت فطری و طبیعت او است — مانند جناب عقرب.

هر شخصیت هر بار فقط یک اقدام می‌تواند صورت دهد! سندی میزتر، استاد معروف بازی‌گری، مدام این را به بازی‌گران تازه‌کاری که چنین فکر نمی‌کردند نشان می‌داد. شاید آن‌ها فکر می‌کردند چنین چیزی خیلی دست‌وپای آن‌ها را می‌بندد. میزتر از هر که شک داشت می‌خواست بلند شود. سپس فریاد می‌زد: ”چراغ را روشن کن، پنجره را هم باز کن!“

* irony از دشوارترین مفاهیم برای ترجمه و توضیح. در حد رفع مسئولیت: در معنی عام، بسته به مفهوم جمله یا عبارت: بازگونه‌نمایی، کنایه، رندی، بازی روزگار، از شوخی زمانه و...؛ در تئاتر و به‌ویژه در تعبیر مهم dramatic irony در توضیح ساده و ناقص آن: تکنیک یا تمهیدی است بیش‌تر در رابطه‌ی شخصیت‌نمایشی با تماشاگر. مثلاً نویسنده یا کارگردان زندانه کاری کرده که تماشاگر از حقیقتی واقف شود که شخصیت‌نمایش بدان آگاه نیست، یا شخصیت‌مطلبی را بگوید که خودش حقیقت پنهان آن را نمی‌داند اما تماشاگر می‌داند. شاید ساده‌ترین تمهید هم‌سنخ آن، کنارگویی (aside) است: یک یا چند شخصیت روی صحنه از چیزی با هم یا خطاب به تماشاگر سخن می‌گویند که شخصیت کنارگویی‌شان در فاصله‌ی یک متری مثلاً نمی‌شنود اما تماشاگران تا ردیف آخر همه می‌شنوند.

سوء تفاهم رایج دیگر این است که بازی گران عواطف را بازی می کنند. چنین نیست. پس عواطف و احساسات از کجا می آیند؟ زندگی احساسی بازی گر/ شخصیت پیش از همه از اقدام هائی ناشی می شود که با خواست های او آمیخته اند، خواست هائی که چون پود در — با — تارهای مناسبات دینامیک و شرایط شخصیت تنیده اند.

دیالوگ یک اقدام است! اگر من به شما بگویم "سلام"، ممکن است احترام باشد. اما اگر با نیم ساعت تأخیر به کلاس من بیایی، به احتمال بسیار زیاد سرزنش است. فقط با درک کامل شرایط و خواست ها می توان به قصد واقعی هر اقدامی پی برد.

مشغولیت

فرق گذاشتن بین اقدام و مشغولیت^{۲۰} مهم است. فرض کنید در اتاق انتظار دندان پزشک خود نشسته اید و مجله مطالعه می کنید. منتظر اید یا مطالعه می کنید؟ بیش تر به نظر می آید که منتظر اید. زیرا به محض این که دندان پزشک شما را بپذیرد، مجله را کنار می گذارید. پس این مطالعه کردن در قاموس نمایشی چی ست؟ مشغولیتی است در کنار اقدام انتظار کشیدن شما.

بندهای اقدامی

یک بند اقدامی^{۲۱} به یک واحد (پاراگراف) اقدام می گوئیم که از سوی شخصیتی صورت می گیرد — یا بند بازی^{۲۲} وقتی منظور اقدام بازی گر آن شخصیت است. در یک فیلم بلند سینمایی واقعاً صدها بند اقدامی وجود دارند. هر بار که اقدام شخصیت عوض شود، سرسطر اقدامی شروع کننده ی بند بعدی می شود. هر بند اقدامی را می توان به صورت یک مصدر اقدامی بیان کرد.

در مثال دیرآمدن دانش جو به کلاس، مصدر اقدامی من، "سرزنش کردن"، یک بند اقدامی بود. اما پیش از این که آن بند آغاز شود، باید دست کم یک بند اقدامی دیگر بوده باشد که آن را پردازش کرده باشد، صرف نظر از این که این داستان خاص چه شرایط یا خواست هائی همراه داشته است. اما آن بند اقدامی که باید مقدم بر هر تغییر بین شخصیت ها باشد کدام است؟ خبرداشتن! من یا هر کس دیگری که می خواهد اقدام سرزنش کردن — یا خوش آمدگفتن به کسی — را صورت دهیم، ابتدا باید از حضور وی خبر داشته باشیم.

آیا علاوه بر عناصر روایی/ نمایشی ئی که تاکنون معرفی کرده ام، عناصر دیگری وجود دارند که مفید افتند؟ بله، هستند. این ها عناصری هستند متعلق به قلب و روح روش ارائه شده در این کتاب. آن ها را از لابه لای صدها صحنه ی نمایشی فیلم های گوناگون از گونه ها^{۲۳} و فرهنگ های گوناگون پیدا کرده ام. کارگردان هائی که می توانند این عناصر را تشخیص دهند به نوعی روشنی و وضوح در صحنه

دست می‌یابند که بر کارشان با بازی‌گران، چینش صحنه‌ای‌شان، و تقریباً در همان حد بر دوربین آن‌ها نیز تأثیر خواهد داشت.

بلوک‌های نمایشی، بندهای روایی، و بزنگاه صحنه سه عنصری هستند که من ابداع و نام‌گذاری کرده‌ام، و هر یک از آن‌ها نقشی در سازمان‌دهی ماجرای اصلی نمایش دارند. این‌ها موضوع فصل‌های بعدی اند.

پی‌نویس‌ها:

circumstance .۴	character .۳	thematic unity .۲	spine .۱
dynamic relationships .۸	static relationships .۷	subjective .۶	objective .۵
scene wants .۱۲	objectives .۱۱	wants .۱۰	dramatic juice .۹
conflict .۱۶	dramatic journey .۱۵	struggle .۱۴	life want .۱۳
activity .۲۰	actions .۱۹	expectation .۱۸	needs .۱۷
	genre .۲۳	performance beat .۲۲	acting beat .۲۱

فصل سوم

سازمان‌دهی ماجرای نمایشی در صحنه‌ی نمایشی

بلوک‌های نمایشی

بلوک نمایشی را نیز می‌توان به یک بند (پاراگراف) نثر تشبیه نمود: هر بلوک نمایشی یک ایده‌ی نمایشی سراسری در بر دارد. تفکیک ایده‌های نمایشی هم نیرو و توان بیش‌تری بدان‌ها می‌بخشد و هم آن‌ها را در نظر تماشاگر واضح‌تر می‌سازد. همان‌طور که در نوشته هرگاه می‌خواهیم به ایده‌ی تازه‌ئی بپردازیم پاراگراف یا بند تازه‌ئی آغاز می‌کنیم تا اندیشه‌ی خود را قدم‌به‌قدم به خواننده بشناسانیم، در مورد فیلم نمایشی نیز همین کار را می‌کنیم تا تغییرات یا اوج‌گیری روایی^۱ یا نمایشی را گام‌به‌گام به تماشاگر بشناسانیم. شناساندن تغییرات نوعی حس شتابِ روبه‌جلو، حس پیش‌روی روایی^۲ به تماشاگر می‌دهد.

تعیین بلوک‌های نمایشی کمک می‌کند تا ترسیم‌های مکانی و فضایی^۳ خود را در دل چینش صحنه‌ای‌مان بگنجانیم؛ این می‌شود یک "پاراگرافِ مکانی"^۴ که در خود "ایده"ی نیرومندی دارد (یک اقدام اصلی). مثلاً:

استدلال فریب تهدید التماس

اگر برای هریک از بلوک‌های نمایشی فوق ترسیم مکانی و فضایی‌ئی در نظر بگیریم که حسابی با هم تفاوت داشته باشند، کلافِ اقدام‌ها [ی شخصیت‌ها] به صورت قوی‌تری باز می‌شود، زیرا عزم شخصیت و استیصالِ روبه افزایش او برای تماشاگر روشن‌تر — و ملموس‌تر — می‌شود. و وضوحی که در شمای فوق می‌بینیم، در کار با بازی‌گران، بسیار به کارمان می‌آید، و صد البته به هنگام چینش بازی‌گران بر صحنه و افزودن دوربین نیز باید آن را در نظر داشت.

بندهای روایی

چرا کارگردان دوربین را حرکت می‌دهد، یا از نمائی به نمای دیگر برش می‌زند؟ چرا یک کارگردان شخصیتی را از سوئی به سوی دیگر اتاق حرکت می‌دهد؟ آن‌چه انجام می‌دهد تصادفی است یا توجیهی دارد؟ اگر توجیهی نداشت، قابل انتقال نبود. باور من این است که توجیه دارد، مصداق این قضیه فقط منحصر به بعضی فیلم‌ها نیست، بل که در مورد تمام فیلم‌های نمایشی / روایی صادق است.

نزدیک به یک قرن است که مفهوم "بند" در بازی‌گری به کار می‌رود، به معنی یک واحد اقدام یا مختصر تفاوتی از منظر شخصیتی. به هر روی، این اصطلاح را از وجه کارگردانی نیز می‌توان به کار برد، به معنی "واحد" هائی که جریان روایت کارگردان از طریق آن‌ها پیش می‌رود.

اکثر بندهای کارگردانی — یا آن‌طور که من نام‌گذاری کرده‌ام، بندهای روایی — همان بندهای بازی‌گری هستند که توسط کارگردان کلام‌بندی* (بگوئید "کادربندی"^۵) شده‌اند. تمام بندهای روایی یک "لحظه‌ی داستانی" در بر دارند (مانند یک اوج‌گیری مهم یا یک تغییرجهت مهم در ماجرای نمایشی) یا لحظات حساسی از طرح^۶ را که برای داستان بسیار مهم است به تصویر می‌کشند. مورد دوم نمونه‌ئی از یک بند روایی است، که از یک بند بازی‌گری جداست.

بند روایی^۷ از طریق چینش و/ یا دوربین کلام‌بندی می‌شود. و روند تدوین، این کلام‌بندی را تأیید می‌کند. کارگردان، با استفاده‌ی جداجدا یا باهم چینش و دوربین، به تماشاگر نشان می‌دهد که چیز مهمی اتفاق افتاده یا قرار است بیافتد. این که یک بند بازی‌گری (یا اقدامی شخصیت) بند روایی نیز باشد یا نباشد بستگی دارد به این‌که کارگردان داستان خود را با چه سبک و سیاقی کلام‌بندی کند. بعضی‌ها بیش‌تر از دیگران بر بند روایی تصریح می‌کنند.

بزن‌گاه

در یک صحنه‌ی نمایشی، که در آن شخصیتی که صحنه مال او ست در پی چیزی است که تحصیل‌اش مشکل است، مهم‌ترین بند روایی همان بزن‌گاه صحنه است — بزن‌گاه لحظه‌ئی از صحنه است که وقایع ممکن است به مسیری افتند که به سود یا به زیان شخصیت تمام شود. این لحظه را نقطه‌عطف^۸ نیز می‌توان نامید، اما من ترجیح می‌دهم از واژه‌ی بزن‌گاه استفاده کنم تا ساختار نمایشی سراسری فیلم مد نظر آید (نقطه‌عطف بیش‌تر برای مشخص کردن آن نقطه از طرح داستان استفاده می‌شود که در انتهای پرده‌های^۹ اول و دوم رخ می‌دهد). یک فیلم سینمایی که به فرض ده صحنه‌ی نمایشی دارد، ممکن است دو نقطه‌عطف اما ده بزن‌گاه داشته باشد.

اینک یک صحنه‌ی نمایشی از *بدنام* آلفرد هیچکاک را تجزیه و تحلیل می‌کنیم. نام آن را صحنه‌ی "ایوان" گذاشته‌ام که در ابتدای پرده‌ی دوم می‌آید. این صحنه به ما امکان می‌دهد بلوک‌های نمایشی، بندهای روایی، و بزن‌گاه‌اش را کشف کنیم.

عناصر نمایشی صحنه‌ی ایوان فیلم *بدنام*

خلاصه‌ی داستان^{۱۰} تا این صحنه از فیلم: *دولین* (کری گرانت) یک مأمور ضد اطلاعات امریکا ست که الیشیا (اینگرید برگمن) را به عنوان عضو جدید جذب کرده، زنی دوست‌دار مشروبات الکلی که معشوق

* articulation، رجوع کنید به مطالب پیش‌از متن (سخن و براستار، ردیف ۲ از بند ث).

بسیار داشته است. هیچ‌کدام نمی‌دانند اداره‌ی ضداطلاعات چه نقشه‌ئی برای آن‌ها در سر دارد، و قبل از پی‌بردن به ماهیت مأموریت خود، عاشق هم می‌شوند.

شرایط

شرایط یا اوضاع و احوال چنین است: در صحنه‌ی قبل از صحنه‌ی ایوان، دولین دستورالعمل‌های خود را از اداره‌ی ضداطلاعات دریافت داشته. او، که اینک سخت عاشق الیشیا شده، قرار است مأموریت الیشیا را به آگاهی او برساند — این مأموریت عبارت است از اغوای سباستین، دلال آلمانی اسلحه، به قصد کسب اطلاعات.

صحنه‌ی کی‌ست؟

برای درک کامل این صحنه، باید در ذهن الیشیا باشیم — تا لحظه به لحظه در ارتباط نزدیک با روح‌وروان او باشیم. در فصل‌های بعد خواهیم دید که هیچ‌کاک چه‌گونه ما را در حصول آن یاری می‌دهد — یعنی چه‌گونه با چینش صحنه‌ای عالی خود، و با استفاده از دوربین به عنوان راوی، روح و روان الیشیا را در دسترس ما قرار می‌دهد.

انتظار

انتظار الیشیا از ابتدای صحنه به تماشاگر منتقل می‌شود. الیشیا وقتی در تدارک شام است هیجانی در صدایش وجود دارد و ناخودآگاه زیرلب چرندیاتی درباره‌ی مسائل خانه و خانواده و نگرانی‌های "زنانه" می‌گوید و به این فکر می‌کند که "ازدواج باید چیز فوق‌العاده‌ئی باشه." برعکس، دولین، که ساعتی پیش کم مانده بود دریچه‌ی دل خود را برای الیشیا بگشاید، اینک آن را از همیشه محکم‌تر می‌بندد، چون احتمال می‌دهد که صدمه ببیند. انتظار دولین این است که الیشیا کار را بپذیرد، و خود را در اختیار مرد دیگری قرار دهد.

خواست‌های صحنه

خواست الیشیا آن است که در یک غروب عاشقانه فقط خودش در دونفری در هوای آزاد غذای خانگی بخورند. این نشان‌دهنده‌ی تمایل شدید او به ارتباط بیش‌تر با دولین است. به تصور او، بعد از چنین غروبی یک زوج خواهند بود. دولین نیز قبل از این که پری‌اسکات را ملاقات کند همین را می‌خواست. اما اینک خواست او این است که الیشیا مأموریت را نپذیرد — از اغوای مرد نازی امتناع ورزد. تا الیشیا چنین نکند، دولین عشق خود را نثار او نمی‌کند.

مناسبات دینامیک

دولین، از نظر الیشیا، هنوز شوالیه‌ئی پولادین زره است: مردی که زن به خاطر او نوشیدن الکل را ترک کرده؛ مردی که زن به خاطر او زندگی‌اش را عوض خواهد کرد؛ مردی که این زن را از یک زندگی بی‌معنی رها کرده. الیشیا، از نظر دولین، برگشته به گذشته و دوباره شده مظهر اغواگری، یا آن‌طور که خود الیشیا در این صحنه اظهار می‌دارد، **میتا هرای** — زنی که اگر دولین بگذارد زیادی به او نزدیک شود، اگر دیوار محافظ خود را بر دارد، ممکن است به مرد صدمه بزند. دولین کمی پیش‌تر در فیلم همین مطلب را در پاسخ به الیشیا بیان می‌کند، زن می‌پرسد: **”می‌ترسی عاشق من شی؟“** دولین جواب می‌دهد: **”کار سختی نباید باشه.“**

(قسمتی از آنچه در زیر می‌آید در آش‌پزخانه و اتاق نشیمن آپارتمان الیشیا رخ می‌دهد، و این صحنه‌ها را به لحاظ فنی می‌توان صحنه‌های مجزا نامید، اما من می‌خواهم آن‌ها را جزو صحنه‌ی ایوان بیاورم، زیرا هم به لحاظ مکانی و هم به لحاظ زمانی در ادامه‌ی هم اند. کارگردان باید آن‌ها را یک کل نمایشی تلقی کند تا آن‌ها را طوری در دل یک منحنی دراماتیک^{۱۱} کلی، شامل آغاز، بدنه، و پایان ادغام کند که مولای درزش نرود — و این یکی از ویژگی‌های تعیین‌کننده‌ی یک صحنه‌ی نمایشی است.)

صحنه‌ی حاشیه‌نویسی‌شده‌ی ایوان فیلم **بدنام**

در زیر صحنه‌ی ایوان را به صورت حاشیه‌نویسی‌شده می‌بینید که بلوک‌های نمایشی، بندهای بازی‌گری، بندهای روایی، و بزنگاه آن در حاشیه مشخص شده‌اند. بندهای بازی‌گری با حروف عادی، و بندهای روایی با حروف سیاه در حاشیه‌ی چپ قید شده‌اند.

شروع بلوک نمایشی اول

اتاق نشیمن / آپارتمان الیشیا — شب

دولین وارد می‌شود و از طریق اتاق نشیمن به ایوان می‌رود.

الیشیا (خارج از کادر)^{۱۲}

خوش آمدگفتن

دو، تو هستی؟

دولین

جواب‌دادن

آره.

الیشیا (خارج از کادر)

شراکت کردن

خوش‌حال ام دیر کردی. کار مرغه بیش‌تر از اونیه که فکر می‌کردم.

طول کشید.

خب، چی گفتند؟

جویاشدن

آش‌پزخانه / آپارتمان الیشیا - شب

الیشیا دارد مرغ می‌برد.

الیشیا

امیدوار ام زیاد ... نسوخته باشه
یه‌دفعه آتیش گرفت.

پوزش خواستن
(از بی‌مسئولیتی)

اتاق نشیمن / آپارتمان الیشیا - شب

الیشیا (خارج از کادر)

فکر کنم بهتر نه همین جا خُردش کنم. مگه این‌که تو نصفه‌ی
خودت رو درسته بخوایی. بالاخره احتیاج به کارد و چنگال پیدا
می‌کنیم. فکر کردم بشینیم قشنگ و مرتب بخوریم.

رابطه‌ایجاد کردن

الیشیا با دو بشقاب غذاخوری وارد می‌شود و به ایوان می‌رود و یکی از بشقاب‌ها را روی میز غذاخوری
می‌گذارد.

الیشیا

اگه هر روزش به همین خوبی باشه ازدواج چیز قشنگی نه.
دولین را می‌بوسد، سپس بشقاب دوم را روی میز می‌گذارد.
نکنه بیرون زیادی سرد باشه. شاید بهتر باشه که تو بخوریمش.
به سمت دولین بر می‌گردد و دست در کمر او حلقه می‌کند.
هان؟

حدس زدن
ارتباط برقرار کردن
پرسیدن
خوش‌آمدگفتن
پافشاری کردن

بلوک نمایشی دوم

ایوان / آپارتمان الیشیا - شب

الیشیا دولین را می‌بوسد. او بی‌اعتنا ست.

ایشیا

تا حالا هم چین اتفاقی برات نیفتاده؟ موضوع چی نه؟
 این قدر اخم نکن دو. خبری شده؟
 گشتن
 (دنبال دلیل)
 خب، خوش گله، فکر می کنم بهتر نه به مامان بگی جریان چی نه.
 این همه مرموزبازی شام کوچولوی من رو خراب می کنه.
 یالله حرف بزن آقای د، جریان چی نه اوقات تلخ نه؟

دولین

بعد از شام.
 به تأخیر انداختن

ایشیا

نه، حالا. ببین، برات راحتش می کنم.
 دیگه موقعش رسیده که به من بگی یه زن و دوتا بچه‌ی
 دوست‌داشتنی داری، و این دیوانه‌گی بین ما نمی‌تونه ادامه پیدا کنه.
 باز کردن زبان (او)

دولین

مطمئن ام که این جمله رو بارها شنیده‌ی.
 تهمت زدن

ایشیا

هی، همه‌ش سرکوفت!
 ... این منصفانه نیست، عزیزم.
 اعتراض کردن

دولین

بس کن. چیزهای دیگه هم برای صحبت کردن هست. ما کار داریم.
 اعلام کردن

ایشیا

اوه، پس موضوع کارمون نه.
 تأیید کردن

دولین

تو، ... مردی به اسم سباستین به خاطر می‌آری؟
 سؤال کردن

ایشیا

الکس سباستین؟
 روشن شدن

دولین (خارج از کادر)

آره.

تصدیق کردن

ایشیا

آره، اون یکی از دوست‌های پدرم‌ئه.

توضیح دادن

دولین

خیلی خاطرت رو می‌خواست.

تلویحی چیزی گفتن

ایشیا

ولی من چندان راغبش نبودم.

انکار کردن

دولین

خب، اون این‌جا ست. رئیس یک دسته‌ی بزرگ از تجار آلمانی‌ئه.

اطلاع دادن

ایشیا

فامیلی همیشه پول‌دار بودند.

بیان کردن (یک واقعیت)

دولین

اون جزئی از تراستی‌ئه که ماشین جنگی آلمان رو راه انداخت امیدوار‌ئه ادامه‌ش هم بده.

توضیح دادن

ایشیا

مورد مهمی‌ئه؟

جویاشدن

دولین

نشونه‌ها حاکی از این‌ئه که مورد مهمی‌ئه. باید باش تماس بگیریم.

افشا کردن (نوع کار)

ایشیا منظور را دریافته و روی از دولین بر می‌گرداند.

کنار کشیدن

شروع بلوک نمایشی سوم

ایشیا به سمت یک صندلی می‌آید و می‌نشیند.

فاصله گرفتن

ایشیا

تن دادن

خب بعد، باقی‌ش رو هم بگو.

دولین

دستور دادن

فردا اون رو می‌بینیم. بقیه‌ش به عهده‌ی خودت نه.
باید روش کار کنی و به تور بندازی‌ش.

ایشیا

تحقیر کردن (خودش)

مثل متا هرای. که به‌خاطر اسناد عشق‌بازی می‌کرد.

دولین

ابلاغ کردن (دستور)

توصیه کردن

مسئله‌ی سند نیست. به تور می‌ندازی‌ش.
می‌ری می‌بینی تو خونه‌ش چی می‌گذره، آدم‌های دور و برش
چه می‌کنند، به ما گزارش می‌دی.

ایشیا

اتهام زدن

این‌طور که معلوم نه تو در تمام این مدت می‌دونستی چنین
مأموریت خوش‌گلی قرار نه به من بدند.

دولین

انکار کردن

نه. همین چند دقیقه‌ی پیش فهمیدم.

ایشیا

جویاشدن

چیزی هم گفتی؟ مثلاً این که ممکن نه من برای این کار
کثافت ساخته نشده باشم.

دولین

مجادله کردن

فکر کردم این به خودت مربوط نه.
اگه نمی‌خوای، می‌تونی تن ندی.

ایشیا

تاختن

حتماً به‌شون گفته‌ی، این ایشیا هیوبرمن در عرض دو هفته
این سباستین رو رام می‌کنه، خبره‌ی این کار نه. همیشه بوده.

دولین

بیان کردن واقعیت

من چیزی نگفتم.

الیشیا

ابراز کردن (عشق خود)

حتی به کلمه از این... بانوی عاشق شیدائی
که به ساعت پیش ترک‌ش کردی نگفتی.

دولین

پس زدن

بهت گفتم، این به مأموریت‌ته.

بزن گاه

در این نقطه، صحنه می‌توانست به یکی از این دو راه برود. الیشیا می‌توانست آخرین کلمات دولین را بپذیرد و خواست خودش را بکشد. اما به دلیل این که خواست‌اش قوی و تمامیت‌طلب است، نمی‌تواند بدون مبارزه تن بدهد. الیشیا هم‌چنان امیدوار است دل دولین را ببرد، به عبارتی همه چیز را به‌صورتی که چند ساعت پیش بود در بیاورد. (این بزن‌گاه، شروع چهارمین بلوک نمایشی نیز هست.)

شروع بلوک نمایشی چهارم

الیشیا

آرام کردن

خب حالا، عصبانی نشو، دو. من فقط دل‌م می‌خواست مرد رؤیاهام به
جیک جیک عاشقانه‌ئی برام می‌کرد.

اعتراض کردن

یه اعتراض مختصر، مثلاً آقایون چه‌طور جرأت می‌کنید به الیشیا
هیوبرمن چنین پیش‌نهادی بکنید، خانم هیوبرمن عوض شده،
دیگه به چنین سرنوشت زشتی تن نمی‌ده.

مجادله کردن

الیشیا می‌ایستد.

مبارزه‌طلبی الیشیا نوک^{۱۳} این بزن‌گاه است، و او به حمله کردن ادامه می‌دهد تا به
خواست خود برسد.

دولین

سرزنش کردن

خنده‌دار نبود.

دنبال کردن (عشقاش)	ایشیا به دولین نزدیک می‌شود.
دفع کردن	دولین سیگاری بر لب می‌گذارد و روشن می‌کند.
عقب‌نشینی کردن	ایشیا متوقف می‌گردد.
	ایشیا
پرسیدن	تو می‌خواهی من این مأموریت رو قبول کنم؟
	دولین
شماقت کردن	داری از خودت می‌پرسی.
	ایشیا
سماجت کردن	دارم از تو می‌پرسم؟
	دولین
امتناع کردن (از کمک)	به خودت مربوط‌ته!
	ایشیا
انتقاد کردن	حرف نمی‌زنی.
التماس کردن	اوه، عزیزم، چیزی رو که به اون‌ها نگفتی، به من بگو — بگو که من خوب ام، تو رو دوست دارم، و دیگه به گذشته بر نمی‌گردم.
	دولین
قیچی کردن	من منتظر جواب ام.

شروع بلوک نمایشی پنجم

ایشیا روی از دولین بر می‌گرداند.

	ایشیا
بدگفتن	به‌به چه همدم خوبی.
گوشه‌گرفتن	ایشیا راه می‌افتد که از ایوان بیرون برود.
سرزنش کردن	هیچ‌وقت باورم نمی‌کنی، هوم؟ حتی یه کلمه از حرف‌هام رو، ایشیا جاش تو منجلاب‌ته و به اون‌جا تعلق داره.
از دست دادن (امیدش)	اوه، دو... دو...

مُسکن جستن
پذیرفتن (مأموریت)

ایشیا/الکل در لیوان می‌ریزد و می‌نوشد.
کی باید برای عموسام کار کنم؟

دولین

اطلاع‌دادن

فردا صبح.

ایشیا به غذای روی میز نگاه می‌کند.

ایشیا

پی بردن (به اشتباه)
نتیجه گرفتن
جست‌وجو کردن
پرسیدن

اوه، نباید بیرون غذا بخوریم.
هوا حسابی سرد شده.
دولین به دوروبر نگاه می‌کند.
دنبال چی می‌گردی؟

دولین

پاسخ‌دادن

یه بطر شامپانی داشتم. حتماً یه جایی جا گذاشته‌م ش.
محو به تاریکی^{۱۴}

برای پی‌گیری تحلیل ما لازم است یک نسخه نوار ویدیویی یا سی‌دی *بدنام* را تهیه کنید. فیلم را از ابتدا تا انتهای صحنه‌ی ایوان ببینید.

سپس صحنه‌ی ایوان را دوباره ببینید. اینک بندهای بازی‌گری، که با اجرای این دو بازی‌گر در دسترس ما قرار دارند، دیگر باید برای شما مشخص و روشن شده باشند. امیدوار ام بتوانید متوجه شوید که هیچکاک چه‌گونه بلوک‌های نمایشی را در دل "پاراگراف‌های جغرافیایی" جاسازی کرده — یعنی در یک محل واحد، از "صحنه‌های" مختلف استفاده کرده است. و اینک که می‌بینید بندهای روایی چه‌گونه در چینش صحنه‌ای و دوربین و تدوین هیچکاک ریشه گرفته‌اند، کم‌کم در می‌یابید که بند روایی یعنی چه و چرا آن را از ابزارهای کارگردان برای تبیین یک صحنه می‌شماریم. امیدوار ام کارکرد نمایشی بزن‌گاه نیز برای شما روشن شده باشد (یعنی رسیدن به حداکثر قدرت نمایشی در این صحنه وقتی ایشیا مقابل و رودرروی دولین می‌ایستد).

در دو فصل آتی، قبل از بحث مفصل درباره‌ی نحوه‌ی کار هیچکاک با چینش و دوربین برای تقویت متن صحنه‌ی ایوان، با کارکردهای روایی/نمایشی چینش و دوربین آشنا می‌شویم.

فصل چهارم

چینش

در سینما، برخلاف تئاتر "مدرن"، چینش^۱ برای صحنه‌ئی نیست که قاب و پیش‌صحنه دارد و تماشاگر آن طرف این قاب و پیش‌صحنه قرار می‌گیرد. برای صحنه‌ئی هم که تماشاگر در دو، سه، یا چهار طرف آن یا اصلاً بر روی خود صحنه می‌نشیند، نیست. در هر کدام از این موارد، هر تماشاگر یک وضعیت ثابت نسبت به صحنه دارد و فقط یک زاویه‌ی دید می‌تواند داشته باشد. در فیلم، عناصر و آدم‌های روی صحنه را برای تماشاگری چینش می‌دهیم که می‌تواند هرکجا باشد، زیرا دوربین می‌تواند هرکجا باشد. از این‌رو، هرچه به لحاظ بصری ماهرتر بشوید، هم‌آهنگی و هم‌خوانی چینش و دوربین شما بیش‌تر می‌شود. اغلب اول نمائی را در ذهن مجسم می‌کنید، سپس ماجرا را طوری چینش می‌دهید که به آن نما دست پیدا کنید. اما، من پی برده‌ام که برای آموزش فن چینش، بهترین روش این است که آن را روندی مستقل در نظر بگیریم — فقط به شرط آن که فراموش نکنیم که در فیلم چینش را برای دوربین انجام می‌دهیم!

کارکردهای اصلی

چینش هشت کارکرد اصلی دارد که به صورت زیر می‌توان خلاصه کرد:

۱. بدیهی‌ترین کار چینش آن است که کارهای مفید و الزامی یک صحنه را متحقق می‌سازد. به عبارت دیگر، ماجرای نمایش را به منصفی ظهور می‌رساند، مثلاً نشان می‌دهد که، "جک و جیل از تپه بالا می‌روند... جک به پایین می‌افتد... جیل غلت‌زنان به دنبال‌اش." یا (در *لیرشاه شکسپیر*) "لیر می‌میرد."
۲. چینش امری درونی را عینی می‌سازد. هرگاه این جنبه از کارکرد چینش مورد نظر قرار گیرد، کمک می‌کند تا تماشاگر دست‌رسی بیش‌تری به روح و روان شخصیت پیدا کند. در یک صحنه‌ی سراسر ماجرا، یا حتی یک فیلم سراسر حادثه، احتمالاً نیاز بسیار کمی به این نوع کارکرد چینش وجود دارد، اما هرچه صحنه روان‌شناختی‌تر باشد (یعنی بیش‌تر در ذهن شخصیت بگذرد) کارگردان بیش‌تر به این کارکرد چینش نیاز پیدا می‌کند.
۳. چینش می‌تواند ماهیت یک مناسبت یا ارتباط را نشان دهد، و این مهم را به سرعت و مقتصدانه انجام می‌دهد، مثلاً این چینش: مردی پشت یک میز بزرگ نشسته، در حالی که مرد دیگری جلوی میز ایستاده. با دیدن این نوع چینش، اگر چیزی در مورد این دو شخصیت ندانیم، به

گروه یا یک شیء باشد. این کار را با حرکت دوربین نیز می‌توان انجام داد؛ حرکت افقی دوربین^۶ (حول محور عمودی ثابت) از شخصیت الف به شخصیت ب. در این حالت، گرچه هر شخصیت جدا می‌ماند، اما "پی‌وندی" که با گردش افقی دوربین ایجاد می‌شود، نیاز تماشاگر به تشخیص مکانی را برآورده می‌سازد.

۶. چینش می‌تواند جهت توجه تماشاگر را هدایت نماید. می‌تواند اطلاعات ضروری را در اختیار بیننده قرار دهد. هیچکاک از این خاصیت چینش در همان صحنه‌ئی از سرگیجه که در بند ۳ (بالا) ذکر شد، استفاده کرده است. هیچکاک برای آن که تمرکز ما را بر لحظات پیچیده و اساسی طرح داستان هدایت کند - یعنی به مواردی که تماشاگر برای فهمیدن و لذت‌بردن از داستان باید از آن‌ها آگاه باشد - دقیقاً کاری را می‌کند که اصلاً انتظار ندارید. به جای این که "خبرچین" در مجاورت نزدیک استوارت قرار گیرد، هیچکاک او را می‌دارد شروع کند به راه‌رفتن. در واقع، او به اتاق دیگری از آن دفتر کار بسیار بزرگ می‌رود، لذا استوارت و تماشاگر مجبور می‌شوند توجه خود را به آن چه قرار است گفته شود معطوف کنند.

۷. چینش می‌تواند بر اقدام‌ها (یا ماجراها) نقطه‌ی پایان گذارد. ممکن است به‌جای نقطه، علامت تعجب بگذارد، اما برای تدوین یک سؤال یا ایجاد نقطه در وسط یک نما نیز می‌توان از آن سود جست. در گاندی (۱۹۸۲، بریتانیا/ هندوستان)، ریچارد آتنبرا، کارگردان، از چینش برای تأکید بر اقدام یا ماجرائی استفاده می‌کند که در دل دیالوگ گاندی (بن کینگزلی) در طی یک گردهم‌آیی سیاسی از نخبه‌گان فرقه‌های مختلف هندوستان صورت می‌گیرد. جلسه در نشیمن بزرگی برقرار است. همه در یک الگوی نعل اسبی راحت نشسته‌اند. پیش‌خدمتی با بساط چای خوری وارد می‌شود، گاندی به‌پا می‌ایستد، به سمت پیش‌خدمت می‌رود، بساط چای خوری را از او می‌گیرد. در همان حال که به سخنان خود ادامه می‌دهد، جلوی همه چای می‌گیرد. نظام این نقطه‌گذاری از طریق چینش چنین است:

نکته‌ی سیاسی / چای داده‌شد / نقطه

نکته‌ی سیاسی / چای داده‌شد / نقطه

نکته‌ی سیاسی / چای داده‌شد / علامت تعجب

۸. و صدالبته، چینش در "تصویرسازی"^{*} استفاده می‌شود - در کمک به خلق کادری که دوربین نشان دهد. نمونه‌ئی از این تصویرسازی، تابلو^۷ های یاسوجیرو اوزو در *داستان توکیو* (۱۹۵۳، ژاپن) است، که در فصل ۱۶ تجزیه و تحلیل خواهیم کرد.

* picturization، در تئاتر، وقتی کارگردان بازی‌گران را چنان بچیند که با مجموعه‌ی دکور و اسباب صحنه و نور، تصویری پدید آید که معنای خاصی را برساند - یا برای کمک به نشان‌دادن روابط و مناسبات شخصیت‌ها، یا برای افزودن معنایی تصویری به معنای نمایشی یا ادبی یا مفهومی آن موقعیت، یا حتی برای ارابه‌ی تفسیری از وضعیت ماجرا یا شخصیت‌های نمایشی به تماشاگر بدون استفاده از دیالوگ، و بسیاری منظوره‌های ممکن دیگر. در سینما، به سبب قابلیت تحرک تماشاگر (از طریق دوربین به عنوان نقطه‌دید تماشاگر) بی‌شک کارهای بسیار متنوع‌تر و پیچیده‌تری از این تمهید بر می‌آید.

بلندترین صخره‌ی جزیره می‌بینیم و سپس دوربین افقی حرکت می‌کند تا نقش مخالف را در آن پایین بر ساحل می‌گیرد که فریاد زنان حرف‌های رکیک نثار یک‌دیگر می‌کنند. گویی هیچ دو انسان دیگری بر کره زمین نمی‌توانند نسبت به هم بی‌گانه‌تر از این‌ها باشند. این نسبت، که در این نقطه از فیلم چنین قوی در چینش تجسم یافته، در تضاد مستقیم است با عاقبت این دو در انتهای پرده‌ی دوم، که با هم "عروسی" می‌کنند، چه از منظر نمایشی چه فیزیکی.

شخصیت‌های الف و ب باهم اند بعد از هم دور می‌شوند

در صحنه‌ی ایوان فیلم *بدنام*، نمونه‌ی روشنی از این الگوی نمایشی را می‌بینیم. در شروع صحنه دو مرغ عشق را باهم می‌بینیم که زن دست در کمر مرد حلقه کرده. زن از عشق حرف می‌زند، اما در درون مرد چیزی در مقایسه با آخرین دیدارش با زن تغییر کرده. رفتار مرد سرد و توهین‌آمیز است. مرد به زن مأموریتی پیش‌نهاد می‌کند که در آن زن باید یکی از دل‌باخته‌های قدیمی خود را که جاسوس نازی است اغوا نماید. این پیش‌نهاد باعث می‌شود که زن از نظر روحی از مرد دور شود. هیچکاک با دور کردن زن از آغوش مرد آن دوری روحی را تبدیل به دوری جسمی می‌کند تا برای تماشاگر ملموس شود. یکی از انواع تبیین مکانی که زیاد استفاده می‌شود (و در ادامه‌ی همین صحنه نیز استفاده شده) این است که شخصیت‌های الف و ب نخست دورازهم می‌شوند، سپس به هم نزدیک‌تر می‌گردند، و بعد دوباره از هم دور می‌شوند — و الگوئی آکاردئونی^۱ ایجاد می‌شود. این الگو می‌تواند روبنای داستان کلی فیلم نیز باشد، امری که در کمدی‌های احساساتی (رمانتیک) یک اصل است: پسر با دختر آشنا می‌شود، پسر دختر را از دست می‌دهد، پسر دختر را به دست می‌آورد. در فیلم *در گرمای شب* (نورمن جویسن، ۱۹۶۷) یک پلیس سیاه‌پوست از فیلا دلفیا، ورجیل تیبز (سیدنی پواتیه)، و یک رئیس پلیس سفیدپوست محافظه‌کار، بیل گیلسپی (ژد استایگر)، اولین بار که رودرو می‌شوند بسیار از هم دور اند. اما شرایط آن‌ها را مجبور می‌کند در حل یک جنایت باهم کار کنند، و در آن جو هم‌کاری به تدریج فاصله‌ئی را که ازهم دورشان می‌کرد کم می‌کنند. اما نزدیکی حاصل سبب‌ساز "خشمی انفجاری" می‌شود که آن‌ها را ازهم دور می‌کند. سپس، بار دیگر، اشتراک تجربه آن‌ها را بیش از همیشه به هم نزدیک می‌سازد، غایت نزدیکی را در آخرین صحنه‌ی فیلم می‌بینیم، آن‌جا که رئیس پلیس سفیدپوست محافظه‌کار چمدان مرد سیاه‌پوست را در ایست‌گاه قطار حمل می‌کند.

نکته‌ی آخر در این مورد: حرکت نمایشی و حرکت مکانی‌ئی که آن را جسمیت می‌بخشد همیشه متناسب نقطه‌ی شروع هستند. پاره‌ئی مواقع حرکات بسیار مختصر می‌توانند بسیار قدرتمند باشند.

تغییر چینش در یک صحنه

گاهی کارگردان نیاز پیدا می‌کند که برای وقوع بلوک نمایشی بُعد فضایی متفاوتی خلق کند. این کار ممکن است به‌سادگی با جابه‌جا کردن بازی‌گران از یک محوطه‌ی روشن به محوطه‌ئی تیره‌تر، یا از میزی

به نیم‌کت صورت گیرد. برداشت اصلی در این‌جا آن است که قسمت خاصی از محل را برای این قسمت خاص از صحنه نگه داشته‌ایم. شاید غیرمستقیم آگاه باشیم که این صحنه‌ی دوم وجود دارد، اما از قدرت مهیج آن هنوز استفاده نشده. یکی از نمونه‌های خوب تغییر چینش را می‌توان در سرگیجه‌ی هیچکاک یافت، آن‌جا که مدلین الستر (جودی بارتن، بعداً کیم نوواک) به جان "اسکاتی" فرگوسن (جیمی استوارت) می‌گوید که می‌ترسد عقل خود را از دست بدهد. این قسمت صحنه کنار درختی رخ می‌دهد گره‌گره، پیچ‌پیچ، و "زجر دیده" که بازتابنده‌ی زجر دیدگی‌هائی است که نوواک بیان می‌کند و طنینی نیرومند به این لحظه می‌دهد. سپس، وقتی نوواک از کنار درخت به سمت صخره‌های مرتفع مجاور اقیانوس می‌دود، صحنه ناگهان تغییر می‌کند. یعنی دوباره سعی می‌کند خود را بکشد؟ استوارت در پی او می‌رود، او را می‌گیرد، در آغوش خود نگاه می‌دارد. آن‌گاه که به چشمان یک‌دیگر نگاه می‌کنند، صدای برخورد امواج به صخره‌ها جو دیگری ایجاد می‌کند مناسب نوع دیگری از احساس و عواطف: عشق — عشق مبرم.

در *تراموائی به نام هوس* وقتی میچ مچ بلانش را در قرار ملاقاتی می‌گیرد، صحنه از یک مکان عمومی (سالن رقص) ابتدا به یک فضای صمیمانه (میزی کوچک با دو صندلی) تغییر می‌کند و در نهایت انتهای اسکله را داریم که مه آن را فرا گرفته و فضائی خلق کرده که به راوی امکان می‌دهد ما را به درون ذهن بلانش ببرد.

چینش به عنوان بخشی از طرح فیلم

در تئاتر، کارگردان بیش‌تر ترجیح می‌دهد چینش را با حضور بازی‌گران بر صحنه‌ی اصلی یا سالن تمرین کار کند، و سخت متکی به داده‌های بازی‌گران است. روی صحنه این کار احساس خوبی می‌دهد، اما من این را برای کارگردان فیلم توصیه نمی‌کنم. این امر به هیچ‌وجه بدان معنی نیست که کارگردان فیلم نباید اصلاً به پیش‌نهادات بازی‌گران، مدیر فیلم‌برداری، متصدی دالی، یا مادر خودش توجه کند. برعکس، کارگردان باید همه‌ی کسانی را که به نحوی در تولید فیلم‌اش کار می‌کنند به مشارکت تشویق کند. منظورم این است که او تنها فردی است که از هر نظر صلاحیت دارد چینش و دوربین را یک‌کاسه کند. فقط او ست که می‌داند، یا باید بداند، که چینش چه وظیفه‌ئی در فلان لحظه انجام می‌دهد، و آن لحظه چه وضعیتی در طرح کلی فلان صحنه پیدا می‌کند، و خود آن صحنه چه‌گونه در طرح سراسری کل فیلم جا می‌افتد.

یک هش‌دار کلی در مورد چینش و حرکت مکانی (جابه‌جایی) بر پرده‌ی سینما: وقتی در دکور یا محل کار می‌کنید، ممکن است احساس کنید ماجرای نمایشی شما دارد با سرعت مناسبی پیش می‌رود، اما توجه داشته باشید که همان ماجرا وقتی بر پرده ظاهر می‌شود و توجه کامل تماشاگر را به خود معطوف می‌سازد، کندتر به نظر می‌آید.

کار با نقشه‌ی کف محل

نقشه‌ی کف به بیان ساده منظری است از محل که عمودی از بالا^{۱۱} یا به تعبیری از چشم پرنده‌ئی در آسمان دیده شده. در بعضی از محل‌ها امکان کار با نقشه‌ی کف وجود ندارد، اما در بیش‌تر موارد این کار عملی است. نقشه‌ی کف به شما امکان می‌دهد که هر صحنه را پیش از اجرای با دوربین، حرکت‌نگاری^{۱۱} کنید. امکان می‌دهد که چینش بازی‌گران را تمرین کنید، که در آن هم اقدام‌های شخصیت‌ها لحاظ شده، هم تمام انتظاراتی که داستان یا طرح کلی^{۱۲} از این صحنه‌ی به‌خصوص دارد. نقشه‌ی کف امکان می‌دهد این کار را با مداد و کاغذ روی میز آش‌پزخانه‌تان انجام دهید.

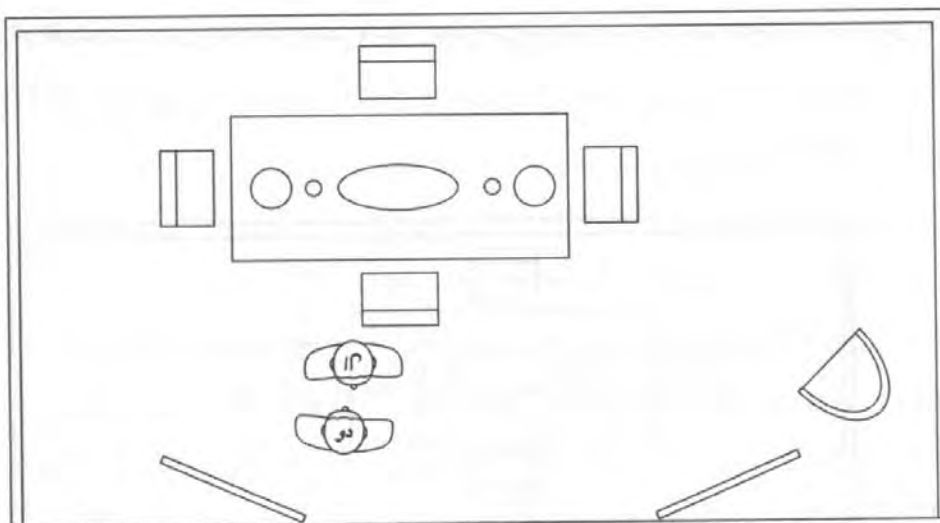
نقشه‌ی کف و چینش صحنه‌ی ایوان فیلم بدنام

صحنه‌ئی است با طراحی برازنده که در آن هیچکاک از چینش و دوربین استفاده کرده تا قدرت صددرصد نمایشی متن را به تصویر در آورد. این صحنه، صحنه‌ی الیشیا ست، پاسخ سؤال نمایشی‌ئی که این صحنه پیش کشیده در او ست: آیا این داستان عاشقانه شکوفا خواهد شد یا در نطفه خفه می‌گردد؟ باید "در ذهن الیشیا" باشیم تا باز شدن لحظه‌به‌لحظه‌ی کلاف این صحنه را احساس کنیم، و هیچکاک برای تجسم عینی آن‌چه در درون زن می‌گذرد از عنصر چینش استفاده نموده و لحظه‌به‌لحظه روح و روان او را در دسترس ما قرار می‌دهد. بدون تردید، بسیاری از وجوه زندگی درونی الیشیا را از طریق بازی عالی اینگرید برگمن می‌فهمیم، اما "کادربندی" بندهای روایی هیچکاک، که در نوع چینش و کار با دوربین خود را می‌نمایند، این ویژگی‌های روحی روانی را برای بیننده ملموس‌تر می‌سازد. هیچکاک همین کار را با بازی بی‌نقص کری گرانت نیز کرده است، منتها به‌میزان کم‌تری، زیرا در مورد او راحت‌تر و بهتر متوجه می‌شویم از کجا آمده و در هر لحظه در کجا قرار دارد.

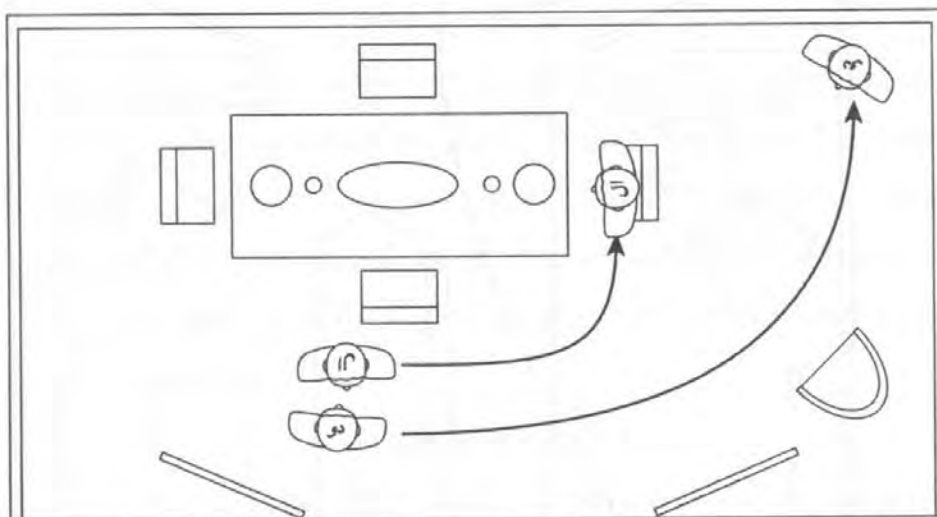
الیشیا به محض رسیدن به ایوان، به دولین نزدیک می‌شود، شروع صحنه‌ی "باهم بودن". صحنه با "دورازهم بودن" آن‌ها پایان می‌گیرد، هر کدام در دورترین لبه‌ی قاب در شیشه‌ای هستند. اما این صحنه به لحاظ نمایشی بسیار پیچیده‌تر از آن یکی است، و وقتی الیشیا سعی می‌کند به خواست خود دست یابد، هیچکاک او را می‌ایستاند (بزن‌گاه) و سپس به دولین نزدیک‌تر می‌کند. برای تماشاگر، این شکل "پی‌گرفتن عشق زن" بسیار ملموس‌تر است تا این‌که هم‌چنان می‌نشست، یا اگر حتی به‌پا می‌ایستاد اما حرکت مکانی نمی‌کرد. این "پی‌گرفتن"، و "عقب‌نشینی" متعاقب آن، الگوی آکاردئونی سراسری‌ئی فراهم می‌سازد که الگوی نمایشی این صحنه را کلام‌بندی می‌کند: با هم / دورازهم / با هم / دورازهم.

بلوک نمایشی اول

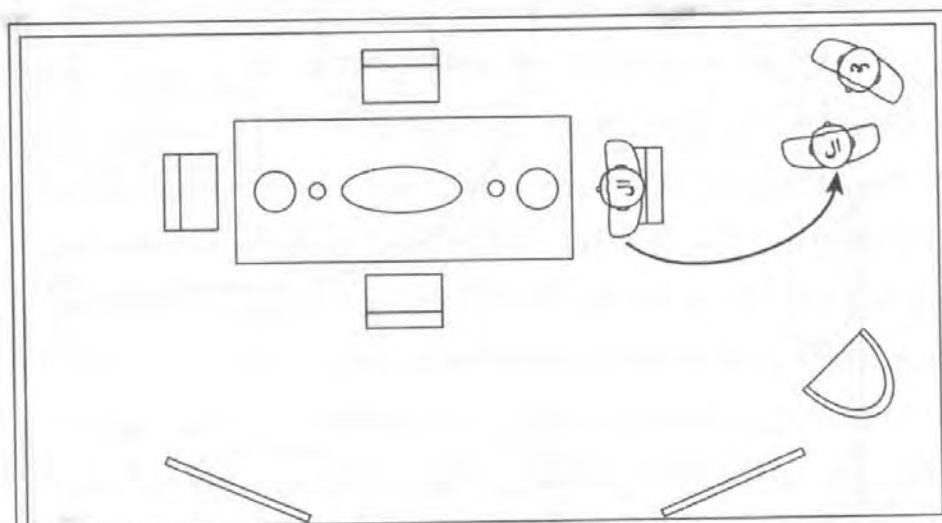
چینش در این بلوک (تصویر ۴-۱) "فقط" اقدام را انتقال می‌دهد. نیازی به کار دیگری ندارد. دولین وارد می‌شود و از طریق جواب‌های موجز و زبان بدن^{۱۳} وی می‌فهمیم انتظاری که از آن غروب داشته



تصویر ۲-۴. چینش برای بلوک نمایشی دوم بدنام.



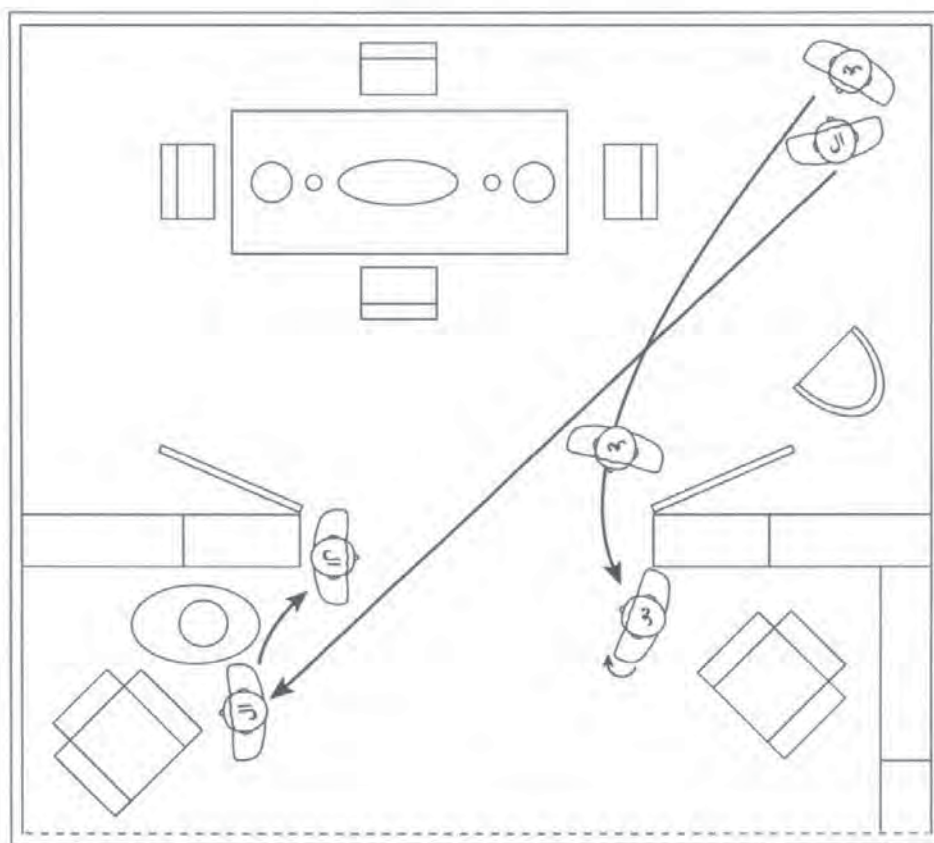
تصویر ۳-۴. چینش برای بلوک نمایشی سوم بدنام.



تصویر ۴-۴. چینش برای بلوک نمایشی چهارم بدنام.

بلوک نمایشی پنجم

در بلوک نمایشی پنجم (تصویر ۴-۵)، الیشیا، شکست خورده، دوری می‌کند، از ایوان خارج می‌شود و تسکین را در الکل می‌جوید. دولین ایوان را ترک می‌کند تا با الیشیا ارتباط مجدد برقرار نماید، این بار به عنوان رئیس جدید او. چینش نهایی "دورازهمی" را داد می‌زند، نسبت مکانی الیشیا و دولین در عاقبت کار چنین می‌شود: هر کدام در دو انتها الیه کادر — بسیار متفاوت با آنچه شروع کردند.



تصویر ۴-۵. چینش برای بلوک نمایشی پنجم بدنام.

پی‌نویس‌ها:

- | | | | |
|----------------------|---------------------------|---------------|-----------------------|
| resolve .۴ | expository information .۳ | back story .۲ | staging .۱ |
| accordion pattern .۸ | tableau .۷ | pan .۶ | spatial separation .۵ |
| plot .۱۲ | choreography .۱۱ | overhead .۱۰ | stage .۹ |
| | | | body language .۱۳ |

فصل پنجم

دوربین

دوربین جای راوی

فیلم زبانی است که برای داستان گفتن به کار می‌رود، و راوی این داستان دوربین است. درست است که کارگردان داستان‌گوی نهایی است، اما "زبانی" که به کار می‌برد، زبان دوربین است. کارگردان برای کار با دوربین شش متغیر در اختیار دارد. در هر شش مورد، ترکیب‌بندی درون کادر یک عامل اصلی است.

- زاویه^۱
- اندازه‌ی تصویر^۲ (که بر مقیاس و میدان دید^۳ تصویر مؤثر است)
- حرکت (به بالا، به پایین، تعقیبی)
- عمق میدان^۴ (معمولی، فشرده، یا عمق‌دار، متأثر از فاصله‌ی کانونی^۵ لنز و عدد دیافراگم^۶)
- وضوح^۷ (منتخب درون کادر)
- سرعت (حرکت معمولی، سریع، یا آهسته)

کارگردان این امکانات را با هم می‌آمیزد و با بهره‌برداری درست از آن‌ها جملاتی خلق می‌کند تا با آن‌ها داستان سینمایی خود را تعریف کند. سپس این جملات را "پاراگراف‌بندی" می‌کند — این پاراگراف‌ها بلوک‌های روایی یا دراماتیک کامل اند که سخت متکی بر سه عنصر اند: فشرده‌سازی، شاخ‌وبرگ‌دادن، و عنصر سومی که قدرت روایی / نمایشی مهیبی دارد — آشکارسازی.

آشکارسازی

آشکارسازی^۸ عنصری است روایی / نمایشی که چنان همه‌جا ساری و جاری است که احتمال دارد فیلم‌ساز تازه‌کار قدرت آن را دست‌کم بگیرد، زیرا، به تعبیری، هر نما چیزی را آشکار می‌سازد. اما در این‌جا ما به دنبال آشکارسازی دراماتیک هستیم — آشکارسازی که تأثیرگذار باشد، که بار دراماتیک داشته باشد. نمونه‌های آن عبارت‌اند از: آشکارسازی سر اسب در *پدرخوانده* (فرنسیس فورد کاپولا، ۱۹۷۲)؛ سفینه‌ی فضایی پشت وانت ریچارد دریفوس در *برخورد نزدیک از نوع سوم* (استیون اسپیلبرگ، ۱۹۷۷)؛ یا نمونه‌ی کوچک اما مؤثر آشکارسازی شکل نهایی کوه رُسی در همان فیلم که شخصیت دریفوس سرانجام موفق می‌شود آن را ترجمه کند؛ یا مورد زیبای آشکارسازی صورت نقش اول برای اولین بار در *۱/۵*.

ورودها

ورود^۹ شخصیت‌ها به فیلم نیز در بعضی وظایف مشابه آشکارساختن است، اما ورودها مأموریت خاصی دارند: باید شخصیت را به بیننده معرفی کنند، "شیمه"ی^{۱۱} از این که واقعاً کی است ارائه کنند — ویژگی‌های شخصی‌اش، رده‌ی اجتماعی/اقتصادی‌اش، و امثال آن — یا چیزی که از روح و روان آن شخصیت بگویند، مثلاً شاد است یا غم‌گین؛ یا چه نقشی در نمایش دارد (دوست است یا دشمن). ورود هم‌چنین به تماشاگر اعلام می‌کند که شخصیت نقش مهمی در داستان بازی می‌کند یا نه. ورود شخصیت‌های اصلی شما نباید حالت "آهسته سر خوردن" به فیلم داشته باشد. باید ورودشان را "رسانا" اعلام کنید!

دوربین عینی

بیش‌تر مواقع این راوی به زبانی "عینی"^{۱۱} صحبت می‌کند، مثلاً در "باب دارد در خیابان قدم می‌زند. لیندا را می‌بیند. لیندا از او رو بر می‌گرداند." در نوشتار، به این می‌گوییم زبان راوی سوم‌شخص. ماهیت راوی و سبکی که داستان گفته می‌شود در همان ابتدای فیلم معرفی می‌گردد. آیا دوربین کنج‌کاو است، بازی‌گوش است، دانای کل است، یا رمانتیک است؟ آیا از نماهای بسیار بسته استفاده می‌کند یا از شخصیت‌ها فاصله می‌گیرد؛ از یک دوربین متحرک^{۱۲} استفاده می‌کند یا ساکن؟ آیا از یک موتیف بصری^{۱۳} استفاده می‌کند، مانند کادر پایانی^{۱۴} از میان یک درگاه در فیلم *جویندگان* جان فورد (۱۹۵۶) یا نور موضعی^{۱۵} در فیلم *۱۲/۵*؟ (هر عنصر بصری یا صوتی مکرر می‌تواند یک موتیف باشد). آیا راوی نقشی فعال در تفسیر معنی یا نتایج یک اقدام به عهده خواهد گرفت، یا با زحمت فراوان سعی می‌کند نکته‌ئی از طرح داستانی را که برای درک داستان ضروری است خاطر نشان نماید؟ یا بی‌طرفی اختیار خواهد کرد و اجازه می‌دهد تماشاگر به تنهایی گلیم خود را بیرون بکشد؟ برای کارگردان تازه‌کار کمک است اگر برای راوی این وظیفه را قایل شود که یقه‌ی بیننده را می‌چسبد و تا تمام‌نشدن فیلم رها نمی‌کند. با این یقه‌چسبیدن، راوی توجه تماشاگر را به هر کجا نیاز داستان حکم کند هدایت می‌نماید. باور من این است که خود متوجه خواهید شد که تماشاگر ترجیح می‌دهد اختیارش در دست یک راوی قدرتمند و مطلع باشد، نه یک راوی ضعیف و محتاط.

دوربین ذهنی

بعضی مواقع یک صدای ذهنی^{۱۶} مطلوب است. البته نمی‌توان آن را در کل شبیه صدای اول‌شخص در نثر شمرد، اما چون به تماشاگر اجازه می‌دهد که در زندگی یا دریافت‌های درونی شخصیت بیش‌تر سهیم شود، تقریباً همان کارکرد روایی را دارد. دوربین ذهنی اجازه می‌دهد آن‌چه را "موضوع" ما عملاً تجربه می‌کند ببینیم. نمونه‌اش در *بدنام* رخ می‌دهد، آن‌جا که الیشیا از خوابی مستانه بلند می‌شود و

دولین را کج شده بر درگاه می‌بیند، وقتی دولین کاملاً به تخت‌خواب الیشیا نزدیک می‌شود، او را کاملاً وارونه می‌بیند.

دوربین ذهنی را نباید با مورد ساده‌ی استفاده از نمای نقطه دید که مشابه آن چیزی است که شخصیت می‌بیند، اشتباه کرد. در نمای نقطه دید دینامیسم نسبت مکانی در کار است، و لذا این آگاهی را در تماشاگر افاده می‌کند که این درواقع چیزی است که شخصیت می‌بیند، اما هیچ نوع تغییری در این که روایت از زبان کی ست صورت نمی‌گیرد. این مورد درمجموع مشابه رمان‌نویسی است که از زبان راوی سوم‌شخص می‌نویسد: "زن مرد را می‌بیند"، و نه زبان اول‌شخص شخصیت، "من مرد را می‌بینم". البته، نمای نقطه دید می‌تواند نیروی بالقوه زیادی در "سهیم‌شدن" در برداشت یک شخصیت داشته باشد، و می‌تواند ابزاری مهم برای ساختن یک صدای ذهنی باشد. (در بخش دو، فصل ۸، مفهوم نقطه دید قوی را مطرح خواهیم کرد.)

(دوربین ذهنی را از "بازگشت به گذشته"^{۱۷} نیز باید متمایز دانست، مورد دوم بُعدی روایی است که می‌توان آن را با یک دوربین عینی نمایش داد، و غالب اوقات نیز همین‌طور می‌شود؛ در عوالم واقعی دیگر، هم‌چون عالم رؤیایها، خاطرات، و توهمات، نیز چنین است.)

استفاده‌ی بیش از حد از راوی ذهنی ممکن است از قدرت دراماتیک آن بکاهد. یکی از شیوه‌های استفاده‌ی افراطی از راوی ذهنی این است که آن را به بیش از یک شخص اختصاص دهیم. آن یک شخص معمولاً نقش اول است.

هرچه در این کتاب پیش می‌رویم تفاوت‌های دوربین‌های ذهنی و عینی روشن‌تر می‌گردد، به‌خصوص در تجزیه و تحلیل کامل ما از *بدنام* (بخش سوم، فصل ۱۳)، که در آن هیچکاک هم یک دوربین هوش‌مند (تفسیرگر) به کار می‌گیرد، هم یک صدای ذهنی.

دوربین را کجا قرار دهیم؟

پنج سؤال وجود دارد که جواب آن‌ها به ما کمک می‌کند تصمیم بگیریم دوربین را کجا قرار دهیم، و تمام آن‌ها را می‌توان تحت یک سؤال کلی گنجاند: چه کارهایی باید انجام شود؟

۱. **صحنه‌ی کی ست؟** جواب این همیشه همان جواب فیلم کی ست نیست. مرحوم فرنک دنیل، درام‌شناس بزرگ و هم‌کار سابق من در کلمبیا، داستان زیر را برای من تعریف کرد. وقتی آقای دنیل رئیس دانش‌کده بوده، فرنک کپرا کارگردان *زندگی شگفت‌انگیزی است* (۱۹۴۶) می‌خواست جلسه‌ی پرسش و پاسخی با دانش‌جویان و استادان "مؤسسه‌ی فیلم امریکا" ترتیب دهد. دنیل از کپرا می‌پرسد: "می‌تونید کمی درباره‌ی مفهوم صحنه‌ی کی ست برای ما بگید؟" کپرا، که پیدا بود هرگز چنین سؤالی از او نشده، سریع برگشت که: "شما راز مرا دزدیده‌ید!" مؤثرترین عامل در پاسخ به سؤال صحنه‌ی کی ست — عاملی که به کارگردان بیش‌ترین کمک را خواهد کرد — این است که، تماشاگر باید در ذهن چه‌کسی باشد تا صحنه را کاملاً درک کند؟

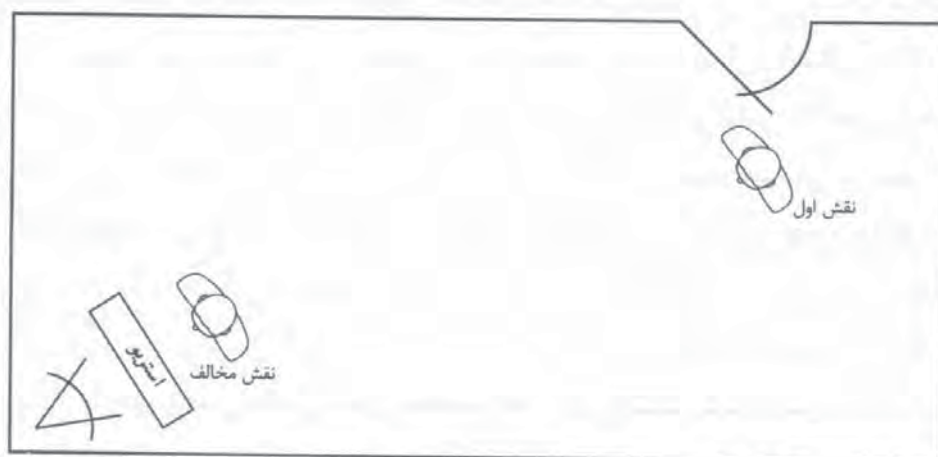
این هم مثالی از این که آگاهی از این سؤال چه گونه می‌تواند در طراحی جای دوربین به شما کمک کند. این مثال مربوط به تمرین ساده‌ئی است در نیم‌سال اول تحصیلی کلاس کارگردانی من در کلمبیا. در صحنه‌ی قبل از صحنه‌ئی که قصد بررسی‌اش را داریم، نقش اول فیلم، که مرد جوانی است، آماده می‌شود آپارتمان خود را ترک کند و به شهر برود تا رفیقی پیدا کند. اولین بار است که این کار را می‌کند و نگران است. در صحنه‌ی دوم، نقش اول ما با مرد جوان دیگری که نقش مخالف فیلم است به خانه باز می‌گردد. انتخاب کارگردان برای ثبت اقدام‌های آغازین صحنه‌ی دوم این است که دوربین را پشت استریو قرار دهد (تصویر ۵-۱). از این نمای دور^{۱۸} دو مرد را می‌بینیم وارد می‌شوند. نقش اول نزدیک در می‌ایستد و نقش مخالف حرکت را به سمت دوربین ادامه می‌دهد تا مقابل استریو می‌رسد، آن را واریسی می‌کند. بعد از اتمام این کار، نقش مخالف به طرف نقش اول می‌چرخد.

این نمونه‌ئی است از تعلق صحنه به نقش اول، با این که کارگردان انتخاب نکرده که در ذهن او باشد، و ترجیح داده که فقط اقدام را منتقل کند. چیزی که واقعاً این صحنه نیاز دارد این است که راوی/ دوربین تفسیر کند که از جنبه‌ی احساسی درون نقش اول چه می‌گذرد. در زمان، می‌توانیم از تک‌گویی^{۱۹} درونی اول‌شخص استفاده کنیم یا از زبان سوم‌شخصی که حالت درونی یک شخصیت را بیان می‌کند، اما در مثال ما، به سبب جائی که دوربین قرار گرفته، دینامیسم نما اضطراب و اشتیاق نقش اول را از وضوح و روشنی انداخته است. بله، از صحنه‌ی قبل می‌دانیم که نقش اول مضطرب، بلا تکلیف است، و خیلی دل‌اش می‌خواهد همه چیز درست پیش رود — بله، همه‌ی این‌ها هم در رفتار بازی‌گر وجود دارد — اما این اطلاعات جنبی^{۲۰} اند. ما به‌عنوان راوی ناگزیر ایم آن اضطراب، آن اشتیاق را برای تماشاگر ملموس سازیم.

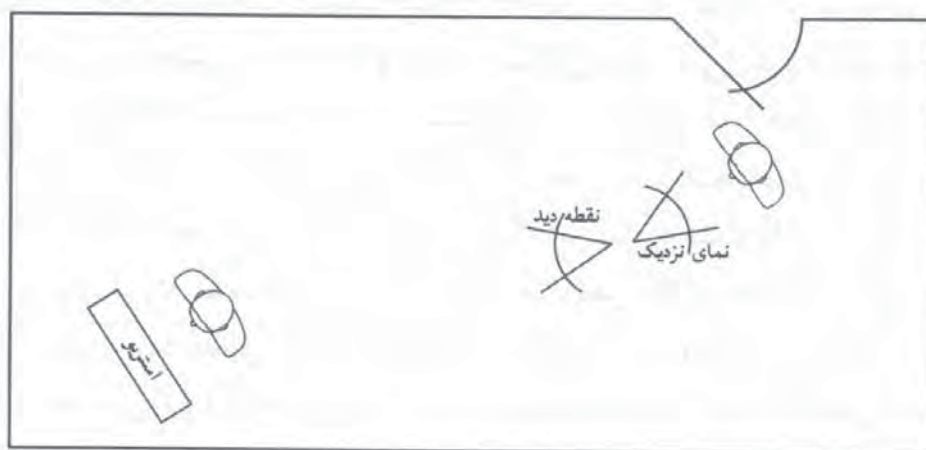
چه گونه می‌توان این کار را با دوربین انجام داد؟ یک راه‌اش این است که دوربین را درون دینامیسم آن چه واقعاً دارد رخ می‌دهد قرار دهیم. اگر دوربین را جائی بگذاریم که زاویه‌ی نقش مخالف با استریو همان زاویه‌ی نقطه دید نقش اول باشد به این هدف می‌رسیم (تصویر ۵-۲). در این صورت، تماشاگر دقیق‌تر می‌تواند دریابد که نقش اول چه احساسی دارد وقتی نقش مخالف را از پشت می‌نگرد — چون پشت‌اش به او ست. به دنبال یک نمای نقطه دید باید نمائی بیاید بسته تا متوسط از شخصیتی که نما از دید او بوده. اگر من بودم، با یک نمای نسبتاً بسته از ورود این‌دو به آپارتمان شروع می‌کردم. اما در آن صورت دیگر تماشاگر دید چندان خوبی از نقش مخالف به دست نمی‌آورد. هدف دقیقاً همین است! کاری می‌کردم صددرصد مطمئن شوم که چنین دیدی به دست نمی‌آورد! اتفاقاً اگر تماشاگر صرفاً نشانه‌ئی از وجود کس دیگر ببیند مؤثرتر خواهد بود، مثلاً شانه‌اش را که از کادر رد می‌شود. در انتخاب من هم نقش اول همان رفتار نمای اولی را دارد — همان اشتیاق و همان اضطراب را — اما چون این بار آن‌ها را جوهر و اساس این لحظه قرار داده‌ایم، مهم‌تر و در نتیجه قوی‌تر جلوه خواهند کرد. طرح اخیر ما برای جای دوربین نه‌تنها اجازه می‌دهد تماشاگر آن جائی در صحنه قرار گیرد که باید باشد — یعنی در ذهن نقش اول — بل که آشکار ساختن نقش مخالف را تداوم می‌بخشد. ما را نسبت

به او کنج کاو می‌سازد. پرسشی در ما ایجاد می‌کند. اکنون می‌دانیم که نقش مخالف دست بالا را دارد که تا "عمق" آپارتمان پیش می‌رود. و وقتی برگردد، ماهیت او از طریق دینامیسم نقش اول عیان خواهد شد. فکر می‌کنید با لب‌خندی بی‌روح برگردد؟ یا با اخم؟ در هر صورت، تماشاگر نفوذ او بر نقش اول را احساس می‌کند زیرا این نفوذ به آن‌ها نیز رسوخ کرده!

۲. آن جوهر لحظه که باید به تماشاگر انتقال دهم چی ست؟ وینسنت ون گوگ به برادرش تئو نوشت، آن‌چه او در کار خود بدان پی برده این است که اگر تمرکز خود را بر جوهر قرار دهد، نکات عادی خودشان از خود مراقبت می‌کنند. در فیلم نیز نکات عادی نه تنها خودشان از خود مراقبت می‌کنند، بل که اگر حواس مان حسابی جمع نباشد، جوهر کار را در خود غرق یا حتی دفن می‌کنند. و این به راحتی اتفاق می‌افتد. بدین دلیل است که یقه‌ی تماشاگر را نباید رها کرد. در تمرین دانش‌جویی ذکر شده، نمونه‌ی دوم طراحی جای دوربین در خدمت ثبت جوهر لحظه است. نکته‌ی عادی این صحنه آن است که نقش اول با یک مرد برگشته (حتی اگر اولین باری باشد که نقش اول مردی را به خانه می‌آورد). اما جوهر صحنه چیزی است که در درون او می‌گذرد.



تصویر ۱-۵. دوربین خارج از ذهن نقش اول.



تصویر ۲-۵. دوربین درون ذهن نقش اول.

۳. کدام نکات، محل‌ها، شخصیت‌ها، یا اسباب صحنه را باید عرضه کرد و کدام را برای بعد نگه داشت؟ تماشاگر را از کدام اجزای ضروری داستان باید آگاه کرد تا هم از آن‌چه در حال اتفاق می‌افتد درک کامل بیابد، هم برای آن‌چه در آینده اتفاق خواهد افتاد آماده باشد؟ آیا مهم است نشان دهیم فیلی در اتاق هست، یا اگر قبلاً گفته شده، باید فیل را برای بعد نگه داشت — یعنی دوباره نشان‌اش داد؟ شخصیت‌های پرشمار فیلمی چون *پدرخوانده* را در نظر بگیرید و این‌که چه‌گونه همه‌ی آن‌ها در صحنه‌هایی که حضور ندارند، زنده نگه‌داشته شده‌اند، به‌گونه‌ئی که هرگاه نیاز افتد، می‌توان آن‌ها را پیش آورد. به صحنه‌ئی که نخستین بار راه‌پله‌ی آپارتمان نقش اول فیلم *همه‌جاز* (باب فاس، ۱۹۷۹) را نشان می‌دهد، توجه کنید. طوری عمل شده که وقتی بعداً در فیلم استفاده‌ی دراماتیکی از آن می‌شود، آمادگی‌اش را داریم.

۴. چه عناصر سبکی یا موتیف‌هایی باید معرفی شوند؟ در شروع یک فیلم، هر سبک "ویژه"ی کار با دوربین — مانند حرکت آهسته،^{۲۱} تکه‌تکه کردن^{۲۲} (کالبدشکافی بصری اشیا یا اشخاص)، دوربین روی دست،^{۲۳} برش‌های پرش‌دار،^{۲۴} و امثال آن — باید معرفی گردد. نمونه‌اش نمای حرکت آهسته از *جیک لاموتا* (رابرت دنیرو) در افتتاحیه‌ی *گاونر چشم‌گین* (۱۹۸۰، مارتین اسکورسیسی) است که همراه با موسیقی کلاسیک، با حریف فرضی در رینگ بوکس می‌کند. گذشته از تضاد شدید نما با آن موسیقی، که بر عناصر درون‌مایه‌ای داستان دلالت دارد، این نما راه را هموار می‌کند تا راوی، برای القای شدت هیجان *لاموتا* در اولین نگاه‌های دختر رؤیاهایش، از حرکت آهسته استفاده کند، بعد از آن هم برای انتقال خشونت فیزیکی و شعف رینگ بوکس. در *از نفس افتاده* ژان لوک گدار (۱۹۵۹، فرانسه)، کارگردان در همان چند دقیقه‌ی اول فیلم، برش پرش‌دار را به عنوان نقطه‌گذاری روایی معرفی می‌کند. اگر این کار دیرتر انجام می‌گرفت، تماشاگر این برش پرش‌دار را به حساب اشتباه‌کاری یا، دست‌کم، ناجوربودن می‌گذاشت.

۵. آیا حتماً باید دورازهمی مکانی میان شخصیت‌ها را بر داشت، یا برعکس، باید تماشاگر را در موقعیت آن محل و زمان قرار داد؟ در مثال قبلی ورود دو مرد به آپارتمان، باید دورازهمی مکانی نقش اول و نقش مخالف را (در صورت انتخاب طراحی دوم) در لحظاتی از صحنه بر داشت. نه‌تنها برای اطلاع تماشاگر از نسبت مکانی آن‌ها، بل که برای اعلام یک بند روایی. در *سرگیجه*، در صحنه‌ئی که مدلین با حوله از اتاق خواب اسکاتی بیرون می‌آید و مقابل بخاری دیواری می‌نشیند، هیچکاک به مدت بیش از سه دقیقه، برداشتن دورازهمی مکانی را به تأخیر می‌اندازد. با این تأخیر، با نگه‌داشتن آن‌ها در کادرهای جداگانه، دوری روحی روانی این دو بی‌گانه پررنگ و برجسته می‌گردد. اما برای آن‌که این امر در مدت‌زمانی چنین دراز دوام داشته باشد — برای این‌که تماشاگر عصبی نشود یا در تشخیص مکان و فضا گیج نشود — هیچکاک درست قبل از ورود مدلین به اتاق نشیمن، با زحمت زیاد، جغرافیای این اتاق را طوری درست می‌کند که وقتی این دورازهمی طولانی رخ می‌دهد، تماشاگر از نظر تشخیص دینامیسم مکانی آسوده باشد.

طرح بصری

طرح یک فیلم، یا حتی طرح یک صحنه‌ی تنها، ترکیبی از تمام عناصر گوناگون روایی و نمایشی است. با این که تأکید ما بر چینش و دوربین خواهد بود — چون این کتاب درباره‌ی اصول پایه‌ای کارگردانی است، و چون چینش و کار با دوربین عناصر اصلی طرح هستند — اهمیت طرح تولید،^{۲۵} نورپردازی،^{۲۶} لباس،^{۲۷} صحنه‌پردازی،^{۲۸} اسباب‌صحنه، طرح صدا،^{۲۹} و موسیقی را نباید فراموش کرد.

در طرح یک فیلم، همیشه به خاطر داشته باشید که ما با تصاویر کار می‌کنیم. **در پی روش‌هایی بگردید که داستان خود را بصری بگویید.** سؤال خوبی که باید همیشه در ذهن داشته باشید این است: تصویر به شما چه می‌گوید؟ به نمای **گوییدو** که در سکانس افتتاحیه‌ی ۸/۵ برفراز ترافیک خیابان شناور است نگاه کنید. این تصویری از آزادی است که، با یک‌بار دیدن، از خاطر نمی‌رود. یا کادر ثابت‌شده‌ی^{۳۰} نقش اول جوانی را در نظر بگیرید که پایان‌بخش **چهارصد ضربه فرانسوا تروفو** (فرانسه، ۱۹۵۹) است. این تصویر سال‌ها با شما می‌ماند، شاید تمام عمر.

نمونه‌ی طرح هوش‌مندانه را می‌توان در **گاونر خشم‌گین** دید. سکانس‌های مشت‌زنی ریتم بریده‌بریده دارند، حال آن‌که زندگی خصوصی **لاموتا**، خصوصاً نخستین معاشقه‌اش با هم‌سر آینده‌اش، دارای نماهای طولانی‌تر (زمانی) و حرکات "غناپی" دوربین است. صحنه‌ی کوتاه اما مهمی وجود دارد که تمام آن در یک نما به نمایش در می‌آید. این نما حرکت‌نگاری بسیار زیبایی دارد و در آن **لاموتا** را با هم‌سر آینده‌اش نشان می‌دهد. این نما نمونه‌ئی درسی است از پیوند مبارک چینش با کار با دوربین، که از هردو برای شناساندن بند روایی و، در عین حال، خلق حال‌وهوایی استفاده شده که در آن رابطه‌ی عاشقانه بتواند شکوفا شود. دوربین معطل^{۳۱} (ماندن روی عکسی بالای میز توالی، درست پس از آن که دو عاشق و معشوق بعدازاین از کادر خارج شده‌اند) نیز نمونه‌ی استادانه‌ئی از قدرت **صرفه‌جویی نمایشی** است.

سبک

طراحی و سبک مقولاتی هستند که یک‌دیگر را پوشش می‌دهند، و بدون سبک متمایز شخصی هم می‌توان یک طراحی چشم‌گیر داشت. سبک پیش‌از هر چیز به نیازهای داستانی که قرار است گفته شود، و با دیدگاه کارگردان نسبت به جامعه عجین است، یا ارتباط شخصی او با آن. جزء دوم سبک (ارتباط شخصی) نادر است، اما نمونه‌هایی از آن را می‌توان در تفاوت دیدگاه‌هایی که فلینی و اینگمار برگمن در شخصی‌ترین فیلم‌های خود نسبت به جامعه ابراز کرده‌اند، دید. فلینی جامعه را در آغوش می‌کشد، در حالی که به نظر می‌رسد برگمن نسبت به آن بی‌گانه شده است. و جهان‌بینی هر کارگردانی (یا فقدان آن) در تمام عناصر مهم سبکی او، از جمله کار با دوربین، نورپردازی، چینش، و موسیقی سرایت می‌کند.

سبک ممکن است محصول یک دستورالعمل هنری یا سیاسی نیز باشد، مانند "دگم ۹۵"^{۳۲} که برای فیلم دانمارکی **جشن** (توماس وینتربرگ، ۱۹۹۸) حکم به سبک دوربین روی دست و استفاده از نور موجود کرد. در بخش سوم درباره‌ی سبک بیش‌تر بحث می‌کنیم.

فیلم برداری در هر یک از این اندازه‌های تصویر) نسخه‌ی خوبی است برای کارهای پیش‌پافتاده کردن. کافی است فقط به فکر پوشش بیافتید، دیگر نمی‌گذارد درست بررسی کنید ببینید برای فلان لحظه‌ی به خصوصی که در بطن یک طرح سراسری از صحنه روی می‌دهد چه نمائی با چه ویژگی‌های نحوی و دستوری نیاز است.

یکی از نمونه‌های خوب طرح غیرژنریک را می‌توان در *اینک آخرالزمان* کاپولا (۱۹۷۹) دید، در صحنه‌ئی که فرمان‌ده بنجمین ویلارد (مارتین شین) و تیمسار ناهار می‌خورند. کاپولا به‌جای نشان دادن ماجرای "عادی" این صحنه، به زیر پوست آن می‌رود، نمائی بسته می‌گیرد از چنگالی فرورفته در خرچنگی خاردار در بشقاب، نیز نماهائی بسته به‌نوبت از سه دست، نمائی تک‌پافتاده^{۳۸} از یک ضبط صوت ریل با نوار درهم‌پیچیده برای نمایش جنون سرهنگ والتر ئی. کرتز (مارلون براندو). کاپولا بدین ترتیب فضائی سرشار از نگرانی می‌آفریند. این ناشی از شیوه‌هائی است که کارگردان به کار می‌برد تا دریچه‌ی وجود خود را روی این صحنه باز کند، شیوه‌هائی که شاید آموختنی نباشند. اما هر کارگردانی که این کتاب را می‌خواند ترغیب می‌شود که با هر صحنه‌ئی، و با تمام صحنه‌ها، مناسباتی شهودی‌تر و غریزی‌تر برقرار کند.

با این همه، بسیاری مواقع پیش می‌آید که بعضی جوانب "ژنریک" تکنیک پوشش مؤثرترین راه حل اند، مثلاً صحنه‌ی ایستائی که در آن دو نفر پشت میزی نشسته‌اند و گفت‌وگوئی طولانی انجام می‌دهند، یا گاهی که صحنه‌ی پرماجرایی پیچیده‌ئی قرار است گرفته شود که تکرار کردن آن دشوار یا ناممکن است، شاید یک نظام چنددوربینه برای اطمینان از پوشش لازم افتد، یا در مواقعی که بده‌بستان میان بازی‌گران از طریق برداشت‌های جداگانه به سادگی حاصل نشود. [میلوش فورمن برای ثبت آن صحنه‌ی اعجاب‌انگیز *آمادئوس* (۱۹۸۴) که در آن موتسارت رکونیم خود را برای سالیبری دیکته می‌کند، از یک نظام دودوربینه سود جست.] بعضی مواقع هم که می‌توانیم آتش‌بازی راه بیان‌دازیم، معمولی بودن را انتخاب می‌کنیم. واقعیت این است که، بیش‌تر مواقع، برای بیش‌تر داستان‌ها، معمولی بودن را انتخاب می‌کنیم، داستان ما هم با این شیوه مناسب‌تر از کار در می‌آید. اما یادتان باشد که بیش‌تر مواقع به معنای همیشه نیست.

ارتفاع دوربین

ممکن است بپرسید: "آیا هیچ‌الگوی ثابتی برای استفاده هست؟ هر چیزی که کار مرا راحت‌تر سازد؟" بله، هست — به تعبیری، دوربین همیشه هم‌سطح چشم^{۳۹} قرار دارد... به جز مواقعی که نباید. البته بستگی به بلندی بازی‌گران ما دارد. سپس سؤال این می‌شود: چه وقت نباید باشد؟ زوایای بسیار پایین یا بسیار بالا باید هم با جوهر لحظه‌ئی که قرار است منتقل شود هم‌خوانی داشته باشند و هم در عین حال باید به طرح کلی و سبک فیلم توجه داشت. همین‌الگوی "همواره هم‌سطح چشم" هم خود می‌تواند متغیر باشد. ادوارد دمیتریک کارگردانی بود که بیش از پنجاه فیلم در کارنامه‌اش داشت، از

فرمتی باشد (ویدیویی، ۱۶ میلی‌متری، ۳۵ میلی‌متری) یک لنز "نرمال" وجود دارد که لنز ثابت شماست. یک طرف این الگوی معمول لنزهای زاویه‌باز^{۴۴} را دارید، که عمق میدان بیش‌تری دارند (فاصله‌تی که در آن، موضوعات نسبت به پس‌زمینه واضح باقی می‌مانند)، و در طرف دیگر، لنزهای "بلند" (یا تله‌فتو)، که فضا را فشرده می‌سازند. حرکت موضوع‌هائی که به سوی دوربین می‌آیند در تله‌فتو کندتر، و در "زاویه‌باز" سریع‌تر می‌نماید. برای درک بهتر قدرت نمایشی و زیبایی‌شناختی^{۴۵} فاصله‌های کانونی مختلف، دیدن سه فیلم را پیش‌نهاد می‌کنم.

در **هم‌شهری کین** (اورسن ولز، ۱۹۴۱) از حداکثر عمق میدان استفاده شده است - که از نتایج استفاده از لنز زاویه‌باز و نور زیاد است (عمق میدان را فاصله‌ی کانونی و عدد دیافراگم لنز مشخص می‌کنند). یک بازی‌گر می‌تواند در پیش‌زمینه‌ی نما بایستد، و بازی‌گر دیگر در منته‌الیه پس‌زمینه^{۴۶} و هر دو هم در وضوح کامل^{۴۷} باشند.

دومین فیلم پیش‌نهادی من دقیقاً برعکس عمل می‌کند: **زندگی شیرین** فلینی (ایتالیا، ۱۹۶۰) هیچ نمای زاویه‌بازی ندارد. جان بکستر در کتاب خود، **فلینی**، می‌نویسد:

در این فیلم که فلینی به‌صورت سینماسکوپ فیلم‌برداری کرد، به مدیر فیلم‌برداری خود گفت لنزهای زاویه‌باز را کنار بگذارد و اساساً از لنزهای بلندتر ۷۵ میلی‌متر، ۱۰۰ میلی‌متر، و گاهی ۱۵۰ میلی‌متر استفاده کند. این باعث شد که عمق میدان کم و پیش‌زمینه و پس‌زمینه تار^{۴۸} گردد. **زندگی شیرین** هیچ دورنمایی^{۴۹} ندارد. به نظر می‌رسد شخصیت‌ها رُم‌های شخصی خود را با خویش حمل می‌کنند... برداشت کلی‌ئی که به بیننده منتقل می‌شود این است: مشت‌ی اشخاص منفرد در مناظری خالی. ماسترویانی گفته است: "فلینی می‌گفت باید حال‌وروز کشتی‌شکستگانی را داشته باشیم سوار بر کَلکی، که پاک به حال خود رها شده‌ایم و به هرکجا نرمه‌بادی براند می‌رویم."

فیلم سوم **۱۲ مرد خشم‌گین** لومت است، که قبلاً در ارتباط با ارتفاع دوربین ذکرش رفت. لومت در توضیح تأثیر کاری که خود "طرح‌ریزی داستان با لنز"^{۵۰} می‌نامد، چنین می‌گوید:

یکی از مهم‌ترین عناصر نمایشی برای من این بود که آن مردان در آن اتاق باید احساس دردام‌افتادگی می‌کردند... می‌خواستم همان‌طور که تصویر باز می‌شود، اتاق کوچک‌تر و کوچک‌تر به نظر رسد. معنی‌اش این بود که در حین تداوم تصویر باید آهسته‌آهسته لنزها را بلندتر می‌کردم. با طیف معمولی (۲۸ میلی‌متر تا ۴۰ میلی‌متر) شروع کردیم، به لنزهای ۵۰ میلی‌متر، ۷۵ میلی‌متر، و ۱۰۰ میلی‌متر رسیدیم. هرچه لنزها بلندتر می‌شدند، به نظر می‌رسید دیوارها به مردان نزدیک‌تر می‌شوند، به دلیل کاهش عمق میدان. حس روبه‌افزایش هراس از مکان‌های بسته نقش مهمی در افزایش تنش قسمت آخر فیلم ایفا نمود. برای نمای پایانی، که نمائی خارجی^{۵۱} بود از خروج اعضای هیئت منصفه از دادگاه، از لنز زاویه‌بازی استفاده کردم که از تمام لنزهایی که در کل فیلم استفاده کردم بازتر بود. ارتفاع دوربین را نیز به بالاترین

موقعیت ممکن از سطح چشم بردم. هدف به معنای دقیق کلمه آن بود که هوایی بخوریم، بعد از دو ساعت محصوربودن در تنگی دمافزون، بالاخره اجازه‌ی نفس کشیدن بیابیم.

ترکیب‌بندی

سال‌ها پیش در مدرسه‌ی فیلم پراگ یک مدیر فیلم‌برداری بود که ترکیب‌بندی^{۵۲} تدریس می‌کرد. اسلایدی از یک منظره یا شخص یا گروهی از افراد بر پرده انداخته می‌شد. قابی متحرک متناسب با ابعاد تصویر^{۵۳} دوربین (نسبت پهنا به ارتفاع کادر دوربین) به دانش‌جو می‌دادند تا به کمک آن کادری از آن تصویر را انتخاب کند. دانش‌جو این قاب را به دنبال ترکیب‌بندی "مناسب" حرکت می‌داد و تا به آن نزدیک می‌گشت، استاد فریاد می‌کشید: "حس‌ش می‌کنی؟ حس‌ش می‌کنی؟"

اگر در این زمینه احساس ضعف می‌کنید، پیش‌نهاد می‌کنم شروع کنید فیلم‌ها را با ذهنیت معطوف به ترکیب‌بندی ببینید. هم‌چنین، می‌توانید به موزه‌های هنرهای زیبا یا نمایش‌گاه‌های عکس بروید و ببینید استادان بزرگ، کادربندی تصاویر خود را چه‌گونه انجام داده‌اند. و البته، باید به عنوان شروع، از تمرین‌های کوتاه خود با ویدیو یا فیلم تصویربرداری کنید و وقتی صحنه در جریان است آن را از دوربین نگاه کنید. پیش‌نهاد می‌کنم در هیچ‌یک از فیلم‌های مهم خود پشت دوربین قرار نگیرید. آن‌جا توجه شما باید بر بازی‌گران متمرکز باشد. اما، به‌عنوان کارگردان، باید همیشه قبل از به کارافتادن دوربین، نما را نظم‌ونسق دهید و تمام چینش‌های بازی و جابه‌جایی‌های مقرر دوربین را امتحان کنید. وقتی تصویربرداری نمی‌کنید، می‌توانید با مقوایی که از وسط آن کادری متناسب با قطع تصویربرداری شما (قطع تلویزیون/۱۶ میلی‌متری/ ویدیو، یا قطع ۳۵ میلی‌متری) بریده شده، راه بیافتید و از دریچه‌ی این کادر محدود جهان را ببینید. یکی برای کازان ساختم و او در جریان فیلم‌سازی *میهمانان* (۱۹۷۲) از آن استفاده کرد. بهتر از آن منظره‌یاب کارگردان^{۵۴} است که فاصله‌ی کانونی آن را می‌توانید تغییر دهید. البته گران است، اما اگر می‌توانید به‌نحوی یکی تهیه کنید، زیرا ابزار ارزش‌مندی برای تجسم است. داشتن یک مدیر فیلم‌برداری که چشمی بصیر داشته باشد، مایه‌ی آرامش خاطر است، اما وظیفه‌ی اصلی مدیر فیلم‌برداری^{۵۵} نوردادن است، که به‌خودی‌خود کاری است کلان. انتخاب کادر در زمره‌ی وظایف کارگردان می‌آید، و معنی‌اش در بطن معنای وجودی کارگردان فیلم است — بنابراین شروع کنید به "دیدن".

از کجا باید شروع کرد؟

اگر به‌فرض مرحله‌ی خط‌وربط‌یابی و چینش را انجام داده‌اید، قدم بعدی این است که نمابه‌نما دوربین را به نقشه‌ی کف بیافزایید و پاسخ‌های پنج سؤال مطرح‌شده در آغاز این فصل را در آن بگنجانید. در طی این روند باید پی‌وسته از منحنی سراسری^{۵۶} صحنه به بندهای منفرد بروید و برگردید. فرض کنید میکلائز نمازخانه‌ی کلیسای سیستین را نقاشی می‌کند. به پشت دراز کشیده، بسیار نزدیک به سقف،

دارد دماغ یک فرشته را می‌کشد. تمام توجه او در این "نابلوی" عظیم بر این نقطه‌ی کوچک متمرکز است. اما این دماغ اگر به لحاظ زیبایی با صورت هم‌آهنگ نباشد، و صورت نیز تناسب زیبایی با آن بدن نداشته باشد، و خود بدن نیز موضع زیبایی در میان میزبانان بهشتی که کل سقف را گرفته‌اند نداشته باشد، زیبایی آن دماغ چه ارزشی دارد، هیچ.

کار در جهت دقیق‌شدن تجسم

اولین نسخه^{۵۷}ی فیلم شما زمانی شکل می‌گیرد که اولین بار فیلم‌نامه را می‌خوانید، یا اگر نویسنده خودتان باشید، هنگامی که آن را می‌نویسید. نسخه‌ی دیگر بعد از مرحله‌ی خط‌وربط‌یابی متولد می‌شود. و آخرین نسخه‌اش احتمالاً بعد از چینش. هر بار که سعی می‌کنیم بهترین روش را برای اجرای هر لحظه در درون بافت کلی فیلم پیدا کنیم، شمار این نسخه‌ها — یا شاید بهتر باشد دیگر آن‌ها را بازنگری‌ها بنامیم — بیش‌تر هم می‌شود. کارگردان روسی، سرگئی آیزنشتاین، در یکی از سخن‌رانی‌هایش برای دانش‌جویان فیلم (که به‌صورت رساله با عنوان *درباره‌ی تألیف فیلم‌نامه‌ی داستانی کوتاه*، چاپ شد) فیلم‌نامه‌ی کوتاه ال. لیونف به نام *ضیافت در زیرمیونا* را به عنوان فیلم‌نامه‌ی نمونه خواند، سپس از دانش‌جویان خواست فکر کنند چه‌گونه آن را فیلم‌برداری کنند. راه‌نمایی آیزنشتاین برای دستیابی آن‌ها به این تجسم آموزنده است.

از دو تکه‌ئی که خصوصیات شخصیت‌های اصلی را بسیار قوی آشکار می‌کردند خوش‌مان آمد. دوباره آن‌ها را برای شما می‌خوانم: "اونیزم نابه‌خود باریکه‌ئی از نقاشی خردشده را می‌کند و میان انگشتان‌اش می‌فشارد. فکورانه: همیشه می‌خواست این ایوان رو بازسازی کنه. برادرزاهم قول داده بود مقداری دوغ آب آهک برامون بفرسته، اما فکر کنم یادش رفت... خب، بعداً!" هم‌چنین: "پیرزن گلی وحشی از سر راه می‌چیند و هن‌هن‌کنان به خانه بر می‌گردد." از شما می‌خواهم فکر کنید اگر شما باشید، این‌دو صحنه را، با توجه به بار روانی این تکه‌ها و اهمیت آن‌ها در سیر تکوین کلی ماجرا، چه‌گونه کارگردانی و فیلم‌برداری می‌کنید (منظورم طول زمانی آن‌ها، زاویه‌ی فیلم‌برداری، و غیره‌شان است). هم‌چنین باید سعی کنید مجسم کنید که پیرمرد هنگام گفتن "ماده‌شیر" با چه وضعیتی باید بالای سر پیرزن ایستاده باشد، بسته‌شدن در کودکستان چه‌گونه باید باشد، مرد آلمانی چه‌گونه زانوی خود را در شکاف در می‌گذارد، و از چه فاصله‌ی نزدیکی و از کدام جهت باید فیلم‌برداری شود.

به مسائل پیچیده‌ی سبکی نپردازید؛ با مشکلات ترسیمی (گرافیکی) نماها زیاد کلنجار نروید. نماها را طوری نظم‌ونسق دهید که معنی ماجرای نمای داخلی واضح باشد. یک نما باید مثل یک بیت شعر باشد: مستقل، با معنی کاملاً شفاف و روشن.

جُستنِ روال

سعی کنید روال^{۵۸} یا طرح حاضر در میزانشن را پیدا کنید. در این صورت، بیش‌تر احتمال می‌رود که با اضافه‌کردن دوربین، منظور آن طرح را تقویت کنید تا این که آشفته‌ترش سازید. یک مثال شایع از

احتمال دوم (آشفته‌ساختن) وقتی است که کارگردان دو شخصیت را در فاصله‌ی خوبی از هم قرار می‌دهد و سپس، به جای آن که با نمایش دادن فاصله‌ی میان این شخصیت‌ها آن را مؤکد سازد، با استفاده از نماهای بسته، این چینش را "پنهان" می‌کند.

بلوک‌های نمایشی و دوربین

از آن جا که اکنون دیگر با این گروه‌بندی‌های نمایشی آشنا شده‌اید، باید دقت کنید در عین‌این‌که هرکدام را کامل و واضح اجرا می‌کنید، آن‌ها را سالم و دست‌نخورده حفظ کنید. از آن جا که هر بلوک معمولاً در جغرافیای خاصی ساکن خواهد شد، ناچار خواهید شد برای وصل کردن بلوک‌ها به یک‌دیگر، دنبال "اتصالات" (نماهایی رابط)^{۵۹} بگردید، زیرا برخلاف نثری که روی یک صفحه نوشته می‌شود، صحنه‌ی یک فیلم معمولاً بی‌درز و بی‌شکاف بر پرده نشان داده می‌شود، یعنی تماشاگر از تورفتگی (علامت شروع پاراگراف جدید) سطر اول پاراگراف‌های فیلم آگاه نمی‌شود.

فهرست نماها و تابلوداستان‌ها

می‌خواهیم این فصل را با فهرستی از دوربین‌گذاری‌ها برای هر صحنه تمام کنیم. (دوربین‌گذاری وقتی است که دوربین از وضعیتی به وضعیت دیگر جابه‌جا می‌شود، که به احتمال زیاد یک تغییر نورپردازی نیز لازم می‌شود. و همان‌طور که پیش‌تر ذکر شد، ممکن است از یک دوربین‌گذاری واحد، بیش از یک نمای تدوینی گرفته و استفاده شود.)

تابلوداستان* مجموعه‌شکل‌های ترسیمی نمابه‌نمای داستان است. درواقع نوعی تجسم بصری یک سفر کندوکاوانه‌ی طولانی است که می‌تواند به انتقال دید کارگردان به دیگران بسیار کمک کند. اما کارگردان تازه‌کار باید مراقب باشد. تابلوداستان باید پایان کار باشد: نکته‌هایی محض یادآوری لحظات مهم فیلم به‌هنگام ارکستراسیون سراسری و نهایی. از آن جا که تابلوداستان‌ها نوعی اجرای ایستای آن لحظات هستند، در مورد کارگردان تازه‌کار اغلب مانع از دیدن جریان صحنه و درک رشته‌ی ارتباطی^{۶۰} بین هریک از این لحظات می‌گردند. وقتی که تعداد این‌گونه سفرهای کارگردان پرشمارتر گردید — از مرحله‌ی خطوربیطیایی برروی کاغذ گرفته، تا تجارب متعدد او در فیلم‌برداری در دکور، تا کار برروی نسخه‌ی تدوین‌شده — تابلوداستان‌های او به نتیجه‌ی نهایی نزدیک‌تر می‌گردند.

تابلوداستان نوشتاری

تابلوداستان نوشتاری در محل‌های فیلم‌برداری‌ئی که با نقشه‌ی کف جور در نمی‌آیند بسیار نتیجه‌بخش است. ضمناً خطاهای از قلم‌افتاده — از قبیل بندهای فراموش‌شده — را نیز پیش چشم می‌آورد، حتی

* storyboard، رشته‌ئی از تصاویر که به‌گونه‌ئی ترسیم یا طراحی شده‌اند که چون درپی هم آیند داستان ماجرا یا قصه‌ئی را می‌رسانند. در تابلوداستان‌ها معمولاً گفته‌های عینی یا ذهنی شخصیت‌ها به نحوی در تصویر قید می‌شوند. در فیلم‌سازی، اغلب کارگردان تابلوداستانی از نماهای خود ترسیم می‌کند که معمولاً دیالوگ یا توضیح صحنه ندارد.

اگر پس از آن دوباره به ترسیم تابلوی بصری نماها بپردازیم. اینک ببینیم این نوع بررسی در مورد متن زیر چه گونه عمل می کند.

جک و جیل از تپه بالا می روند،
تا یک سطل آب بیاورند.
جک پایین می افتد و سرش می شکند.
جیل خوش حال است.

برای فیلم برداری صحنه‌ی بالا به روشی که در این کتاب پیش نهاد شده، ابتدا "خطوربیطیابی" خود را انجام می دهیم تا بفهمیم صحنه مال کی ست و شرایط، مناسبات دینامیک، و خواست‌ها کدام اند. هم چنین در مورد بلوک‌های نمایشی، بزن گاه، و بندهای روایی اصلی نیز تصمیم می گیریم. (فرض می کنیم این صحنه قسمتی از یک فیلم بلندتر است و قبلاً در مورد شیرازه یا ستون فقرات فیلم و شخصیت تصمیمات لازم اتخاذ شده و یک بررسی شخصیت نیز داریم.)

وقتی پیشینه‌ی داستان خود را تدارک می دیدم، از کار خطوربیطیابی من پاسخ‌های زیر حاصل شده: صحنه از آن جیل است. شرایط این است که آن‌ها خواهر و برادر اند و وظیفه‌ی روزمره‌شان آوردن آب به خانه است. مناسبات دینامیک: جیل از نظر جک، موجودی است "کنه"، مایه‌ی دردسر. جک از نظر جیل آدمی است "خودنما". خواست جک آن است که "او را سر جایش"، که خانه باشد، بنشانند. خواست جیل آن است که "ثابت کند از جک کم ندارد و مستحق رفتاری مشابه" است.

تابلو داستان نوشتاری جک و جیل

هر جمله یک نما است.
با حرکتی سریع،
سطلی خالی،
توسط یک مرد جوان حمل می شود.

نحو جمله‌ی بالا حاکی از آن است که نما تأکیدی دینامیک دارد. ابتدا حرکت رو به جلوی سریعی از سطلی خالی را می بینیم که کسی آن را حمل می کند - که معرف کاری روزانه است - سپس دوربین، با حرکتی افقی مایل به بالا، ورود شخص حمل کننده به صحنه را نشان می دهد. او را مطمئن و مصمم می یابیم، و شاید متوجه نشانه‌ئی از کینه جویی نیز در او بشویم.

سعی دارد سرعت گام‌های خود را با دیگری هم آهنگ سازد،
دختری جوان.

جیل نیز همان قدر مصمم خواهد بود، اما پیدا ست امکانات لازم برای این صعود سخت را ندارد.

برادر/ خواهری قهر کرده،

دارند بالا می‌روند.

در این جا باید یک نمای دونفره داشته باشیم که تفکیک مکانی شخصیت‌ها را بر دارد. زاویه‌اش نیز باید آن قدر باز باشد که شیب زمین – سربالایی – را ببینیم. واقعیت برادر و خواهر بودن آن‌ها را می‌توان به کمک اختلاف سن و نگرش آن‌ها القا نمود.

بلوک نمایشی دوم

جک بالاتر می‌رود.

جیل سعی دارد بالاتر برود.

(موارد بالا دوبار تکرار می‌شوند)

این "تکرار" یک جور شاخ‌وبرگ‌دادن است و باید با تعدد زوایا توأم شود تا هم حس خطر بیافریند، هم تعلیق، که ذاتی حس خطر است.

فاصله‌ی آن دو نفر افزایش می‌یابد.

جمله‌ی بالا نیاز به یک نمای دونفره دارد، تا مجدداً تفکیک مکانی را بر دارد و در عین حال ما را در جریان نکته‌ی حساس طرح داستان نیز قرار دهد.

جیل، خسته و وامانده، می‌ایستد تا استراحت کند.

در این جا سؤالی پیش می‌آید. آیا خواستِ ذهنی جیل برآورده خواهد شد یا نه؟

بزن گاه و شروع بلوک نمایشی سوم

جک متوجه توقف جیل می‌شود و لب‌خند می‌زند.

جک مطمئن می‌شود که پیروز شده، اما از شدت شغفِ پیروزی، تمرکز خود را از دست می‌دهد.

جک قدمی بر می‌دارد،

تعادلش را از دست می‌دهد.

سطل از دست جک رها می‌شود.

جیل وحشت می‌کند.

سطل می‌افتد.

جک تقلا می‌کند تعادل خود را حفظ کند.

جک تعادلش را از دست می‌دهد و سقوط می‌کند،
پایین.

بلوک نمایشی چهارم

جیل پایین را نگاه می‌کند.

جک با سر شکسته.

جیل لب‌خند می‌زند.

مزیت تابلوداستان نوشتاری این است که، بدون صرف وقت زیاد، شما را به تفکر درباره‌ی جنبه‌های بصری فیلم‌تان وا می‌دارد، و دقیقاً مشخص می‌سازد که کدام اجزای اصلی — جوهر هر لحظه — باید به تماشاگر منتقل شود تا وی بتواند اهمیت گره‌گشایی‌های داستان را درک نماید. در بخش سوم این کتاب سه فیلم را عمیقاً تجزیه و تحلیل می‌کنم، و صحنه‌های "بصری" بسیاری را به کمک یک تابلوداستان نوشتاری، که صدالبته بعد از عمل انجام شده، تفسیر می‌کنم. اما معتقد ام که این کار قبل از عمل آوردن دوربین نیز شدنی است. موارد زیر بخشی از یکی از صحنه‌های نمایش ترومن پیتروید است. در یک سالن رقص صورت می‌گیرد.

ترومن اوقات خوشی را می‌گذراند.

دختر دل‌خواه‌اش آن‌جا ست.

ترومن دختر دل‌خواه‌اش را می‌بیند.

دختر او را می‌بیند.

ترومن نمی‌تواند چشم از او بر دارد.

دختر نمی‌تواند چشم از او بر دارد.

آن کاری که تابلوداستان نوشتاری انجام می‌دهد و شاید کارگردان بی‌تجربه با تابلوداستان تصویری تنها نتواند بدان دست یابد این است که تابلوداستان نوشتاری دقیقاً مشخص می‌کند هر نما چه بندهای روایی را منتقل می‌سازد. این بندها جلوی دید شما قرار می‌گیرند. و اگر بندی از قلم‌افتاده باشد، به راحتی اصلاح می‌گردد.

تابلوداستان نوشتاری الزاماً اندازه‌ی تصویر یا ترکیب‌بندی را نشان نمی‌دهد، اما تجربه‌ی تدریس به من آموخته که کارگردان‌های تازه‌کار، پیش از هر چیز، باید "ماجرای نمایشی را درست بفهمند". دو نمونه از بدنام شاید برای "درک" تأثیر یادآورنده‌ی تابلوداستان نوشتاری به شما کمک کنند. یکی در بخش سوم، فصل سیزدهم (خارجی. مانژ سوارکاری) آمده و دیگری در سکانس تعلیقی چهارده دقیقه‌ای بدنام: تالار اصلی / جاهای مجاور هم / سرداب شراب / باغ / اتاق خواب اصلی.

depth of field .۴	field of view .۳	image size .۲	پی نویس ها:
reveal .۸	focus .۷	<i>f</i> stop .۶	angle .۱
kinetic .۱۲	objective voice .۱۱	sketch .۱۰	focal length .۵
subjective voice .۱۶	spotlight .۱۵	closed-down frame .۱۴	entrance .۹
tangential information .۲۰	monologue .۱۹	long shot .۱۸	visual motif .۱۳
jump cut .۲۴	hand-held camera .۲۳	fragmentation .۲۲	flashback .۱۷
setting .۲۸	costume .۲۷	lighting .۲۶	slow motion .۲۱
Dogme 95 .۳۲	lingering camera .۳۱	freeze frame .۳۰	production design .۲۵
coverage .۳۶	fast motion .۳۵	reverse angle .۳۴	sound design .۲۹
close group shots .۴۰	eye level .۳۹	isolated shot .۳۸	multi-angularity .۳۳
wide-angle .۴۴	shooting .۴۳	claustrophobia .۴۲	editing .۳۷
out of focus .۴۸	sharp focus .۴۷	background .۴۶	low angle .۴۱
composition .۵۲	exterior .۵۱	lens plot .۵۰	aesthetic .۴۵
overall arc .۵۶	director of photography .۵۵	viewfinder .۵۴	panorama .۴۹
connecting tissue .۶۰	connecting shot .۵۹	order .۵۸	aspect ratio .۵۳
			version .۵۷

فصل ششم

دوربین در صحنه‌ی ایوان فیلم بدنام

هیچکاک در صحنه‌ی ایوان در *بدنام* "پوشش" را به مقتصدانه‌ترین صورت انجام می‌دهد، یعنی برای گرفتن ۳۲ نمائی که برای تدوین این صحنه لازم است تنها ۱۳ مورد دوربین‌گذاری انجام می‌دهد. بعداً پی می‌بریم که هریک از این نماها وظیفه‌ی خاصی دارند — از اجرای "صیرف" آن ماجرای نمایشی (یا اقدام شخصیتی) گرفته تا گذاشتن نقطه‌ی پایان بر آن.

بلوک نمایشی اول دارای دو دوربین‌گذاری است (تصویر ۶-۱)؛ یکی برای بردن *دولین* به ایوان، دومی برای بردن *الیشیا*. به هنگام دیدن فیلم، ممکن است به نظر آید دوربین در هر دو نما وضعیت یکسانی دارد، زیرا کادر پایانی حرکت افقی هر دو نما تقریباً مشابه است. اما اگر به دقت نگاه کنید، نوع حرکت دوربین *الیشیا* زاویه‌ئی می‌آفریند که ورود او را پرانرژی‌تر می‌کند. ورود "سراسیمه"ی *الیشیا* به اتاق نشیمن، نشان‌دهنده‌ی انتظار پرشور او است. که سخت متضاد ورود "موقر"تر *دولین* است و نشان می‌دهد او اشتیاقی به انجام مأموریت محوله ندارد. نوع کادری هم که در نهایت *دولین* را در ایوان می‌گیرد بازتر است و فضای بیش‌تری در اطراف او به وجود می‌آورد که حاکی از "بی‌کسی" او است. موارد دوربین‌گذاری با یک عدد و پیش‌حرف "د" (د، ۱د، ۲د)، و نماهای تدوینی با یک عدد و پیش‌حرف "ت" (ت، ۱ت، ۲ت) نشان داده شده‌اند.

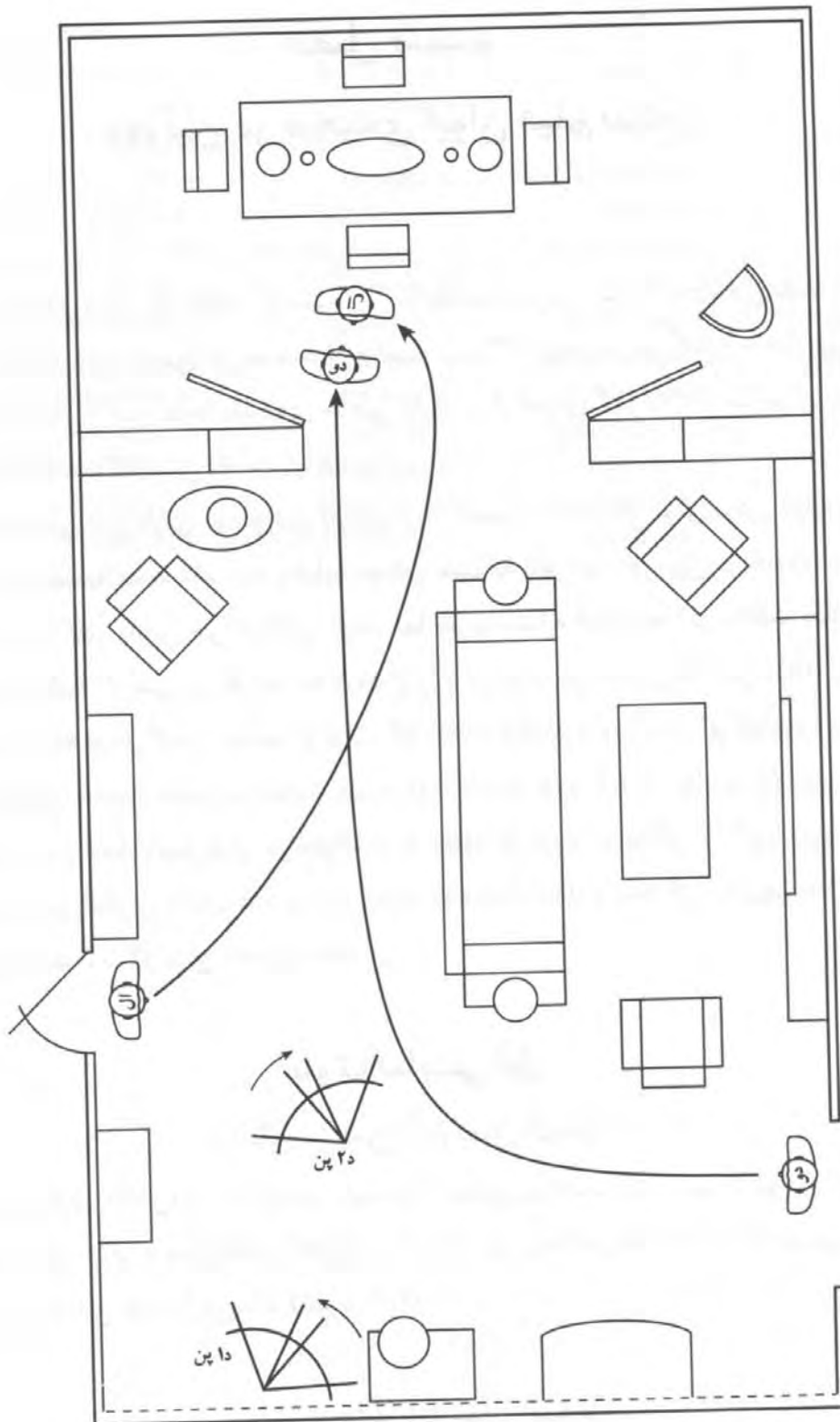
بلوک نمایشی اول

اتاق نشیمن / آپارتمان *الیشیا*

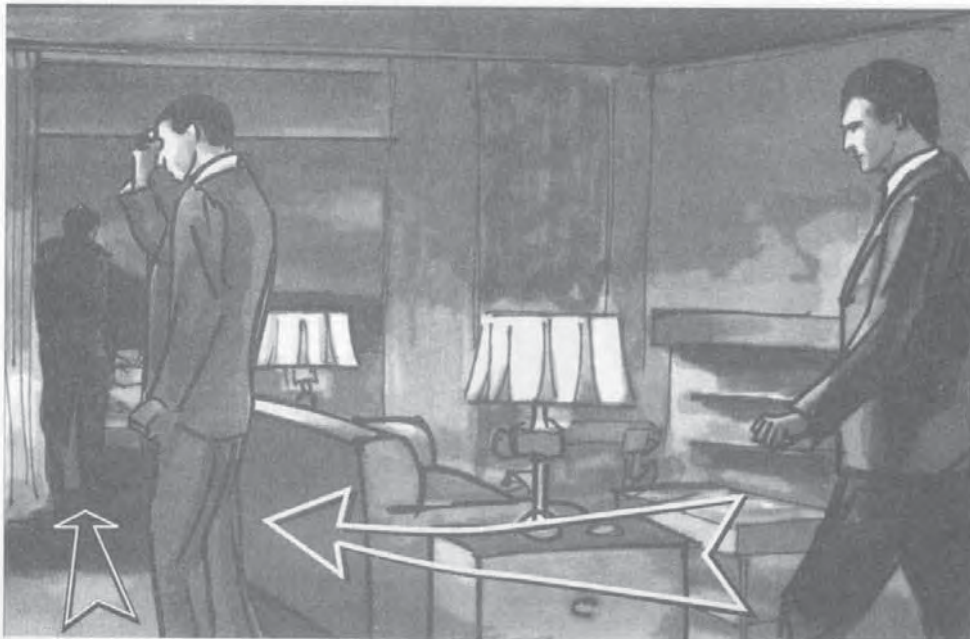
ت ۱، از دوربین‌گذاری ۱د، ندم^۱ (نمای دور متوسط):^۲ صدای بسته‌شدن در با ورود *دولین* به راست کادر. حرکت افقی به چپ با او تا مرکز اتاق، که ایوان را از دل در دولنگه‌ی شیشه‌ای باز پس‌زمینه نشان می‌دهد. *دولین* پیشانی خود را می‌مالد (تصویر ۶-۲).

آش‌پزخانه / آپارتمان *الیشیا*

ت ۲، ندم^۳ (نمای متوسط) — برای آن دوربین‌گذاری تعیین نکردم: *الیشیا* مرغ می‌برد. این نما (تصویر ۶-۳) موقعیت مکانی *الیشیا* را مشخص می‌کند و نشان می‌دهد تا چه حد مصمم است به غلبه بر بی‌عرضگی خود در خانه‌داری. تمام تلاش خود را به کار می‌بندد تا خود را چیزی وانمود کند که هیچ‌وقت نبوده — هم‌هانش هم برای عشق این مرد.



تصویر ۶-۱. دوربین گذاری مبتنی بر نقشه‌ی کف برای بلوک نمایشی اول صحنه‌ی ایوان بدنام.



تصویر ۶-۲ نمای ۱ از دوربین‌گذاری ۱۵.



تصویر ۶-۳. نمای ۲.

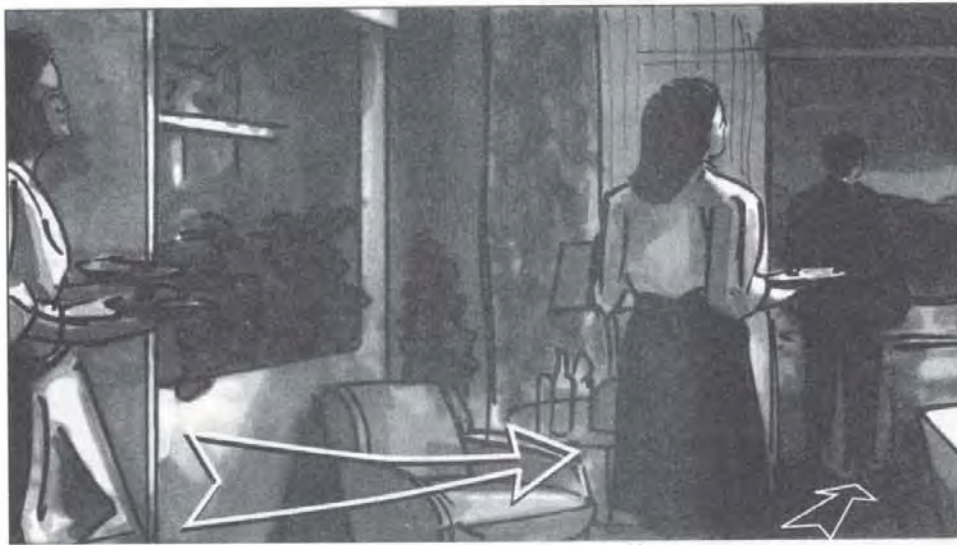
اتاق نشیمن

ت ۳، از دوربین‌گذاری ۱۵: وقتی دولین در ادامه‌ی حرکت خود از میان درِ دولنگه به ایوان خارجی می‌رود و می‌ایستد و دست در جیب می‌کند، نما تبدیل به یک نمای دور می‌شود. دولین قوز می‌کند (تصویر ۶-۴).

ت ۴، از دوربین‌گذاری ۲، ن م (نمای متوسط): الیشیا با دو بشقاب غذاخوری از چپ کادر وارد می‌شود (تصویر ۶-۵). دوربین تا ن د^۴ (نمای دور)^۵ با او حرکت افقی می‌کند تا وارد ایوان می‌شود و بشقاب‌ها را روی میز می‌چیند، و دولین را بغل می‌کند (تصویر ۶-۶).



تصویر ۴-۶. نمای ت ۳ از دوربین گذاری ۱د.



تصویر ۵-۶. نمای ت ۴ از دوربین گذاری ۲د.

چون اقدام فیزیکی بغل کردن الیشیا با نمای بعد نیز هم‌پوشی^۶ دارد، این جا یک برش نامشخص صورت می‌گیرد که به عنوان رشته‌ی ارتباطی بین بلوک‌های نمایشی اول و دوم عمل می‌کند. گرچه در کمینه‌ترین شکل ممکن است، اما با این همه، وظیفه‌ی خود را، که عبارت از پل زدن این جابه‌جایی به یک پاراگراف جغرافیایی جدید است، به خوبی انجام می‌دهد، که به نوبه‌ی خود تماشاگر را برای رویارویی با ماجرای پرتنش‌تر آماده می‌سازد. تشکیل پاراگراف جدید بیش‌تر ناشی از تغییر بارز زاویه‌ی دوربین است تا تغییر در چینش.

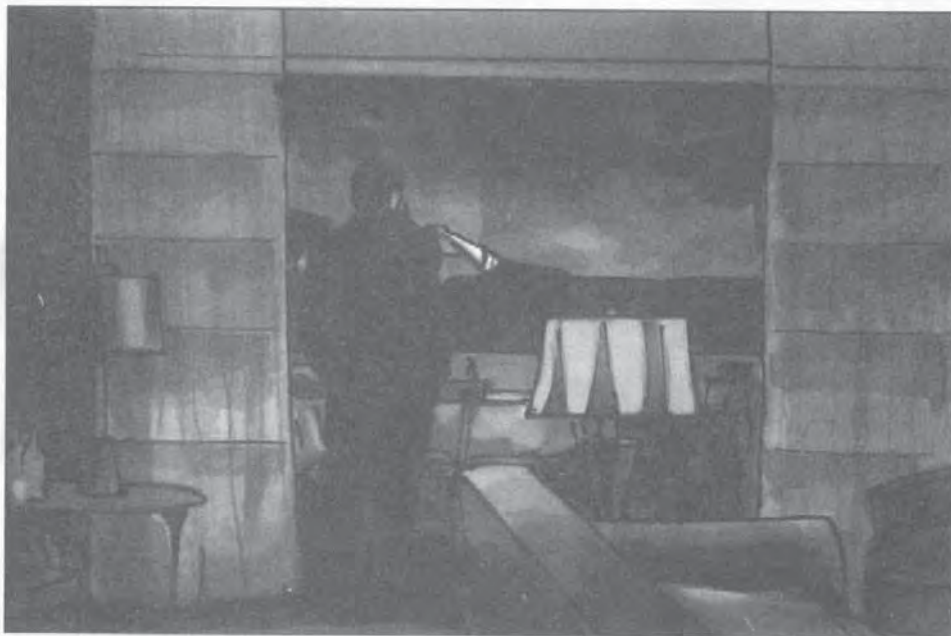
کار چینش تا به حال فقط ارائه‌ی ماجرای نمایشی این صحنه بوده — که عبارت بوده از کشاندن هردو نفر به ایوان. اینک هیچکاک بلوک نمایشی دوم را با هردوی آن‌ها شروع می‌کند و

بدین ترتیب از هم‌جواری^۷ آن دو به عنوان راهی برای عینی ساختن درونیات استفاده می‌کند. (آن دو الگوی جابه‌جایی نمایشی را به یاد بیاورید: باهم/ دورازهم، دورازهم/ باهم.)

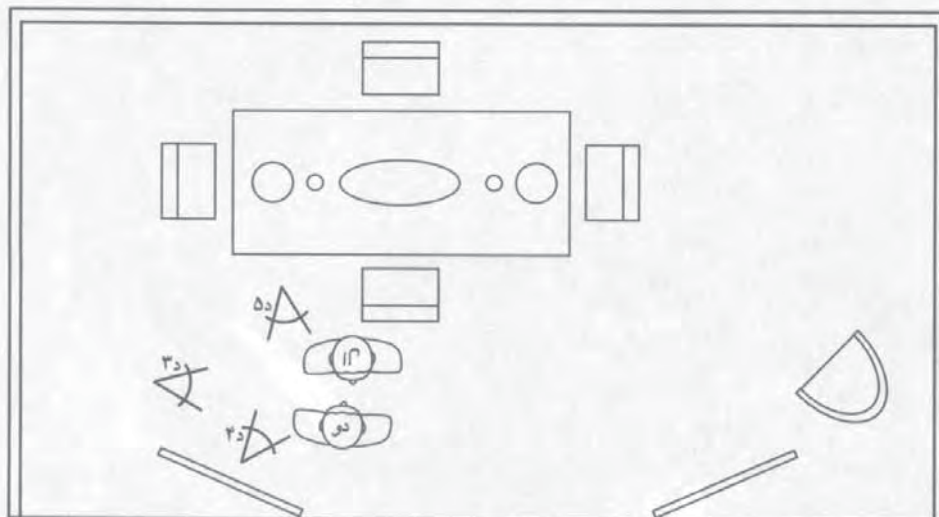
بلوک نمایشی دوم

ایوان

در این صحنه متوجه می‌شوید که هیچکاک برای اجرای این صحنه در تعداد دوربین‌گذاری چه مقتصدانه عمل کرده است. در این بلوک نمایشی دوم (تصویر ۶-۷) او از سه دوربین‌گذاری (۳د، ۴د، و ۵د) بهره می‌برد.



تصویر ۶-۶ ادامه‌ی نمای ت ۴.



تصویر ۶-۷. نقشه‌ی کف برای بلوک نمایشی دوم.

ت ۵، ۳، ن ۲م^۹ (نمای دونفره‌ی متوسط)^۹ از نیم‌رخ آن دو؛ عملی که در نمای قبل شروع شده بود، اینک کامل است (تصویر ۶-۸). ایشیا دولین را می‌بوسد. دولین بی‌اعتناست. هیچکاک برای طی کردن اولین بخش این بلوک فقط بر بندهای اقدامی (عمل/عکس‌العمل بین ایشیا و دولین) تکیه می‌کند.

ایشیا می‌کوشد مسئله را از زیر زبان دولین بیرون بکشد. برای بازکردن زبان او می‌گوید: "دیگه موقعش رسیده که به من بگی یه زن و دوتا بچه‌ی دوست‌داشتنی داری، و این دیوانه‌گی بین ما نمی‌تونه ادامه پیدا کنه." دولین در پاسخ نوعی اتهام به او می‌زند: "مطمئن ام که این جمله رو بارها شنیده‌ی." این ضربه‌ئی است بر اعصاب ایشیا، و هیچکاک از این نمای دونفره (تصویر ۶-۸) به نمایی بسته از ایشیا (تصویر ۶-۹) برش می‌زند و به این ترتیب بین دو بند بازی‌گری تصادم ایجاد می‌کند تا این ضربه را بدین ترتیب کلام‌بندی کند: از "تهمت‌زدن" دولین به "اعتراض کردن" ایشیا، ت ۶، از دوربین‌گذاری ۴د. این تضاد باعث می‌شود که ضربه‌ی خفیف دولین مؤکد شود و برای تماشاگر ملموس گردد، و درواقع نمونه‌ئی عالی از یک بند روایی است.

هیچکاک تفکیک را ادامه می‌دهد، ۱۱ بار برش بین نمای بسته‌ی ایشیا و نمای بسته‌ی دولین (تصویر ۶-۱۰)، دوربین‌گذاری‌های ۴د و ۵د، نماهای تدوینی ت ۶ تا ت ۱۶. هرکدام از این نماهای تدوینی یک بند روایی را کلام‌بندی می‌کند که شروع‌اش مربوط به ایشیا است و بعد یکی‌درمیان مربوط به دولین و او: اعتراض کردن، اعلام کردن، تأیید کردن، تحقیق کردن، روشن ساختن، به‌تلویح گفتن، انکار کردن، مطلع کردن، مفهوم کردن (این بند روایی در دیالوگ نیست، بل که در رفتار ایشیا است)، فاش کردن، و کنارکشیدن (ایشیا از دولین دور می‌شود). این عمل/عکس‌العمل — "این فرستادن و برگرداندن توپ از روی تور"، مانند یک بازی تنیس — جلوه‌ی نمایشی تنش بین این دو را تشدید می‌کند.



تصویر ۶-۸. نمای ۵ت از دوربین‌گذاری ۳د، اولین نمای بلوک نمایشی دوم.



تصویر ۶-۹. نماهای ت ۶، ت ۸، ت ۱۰، ت ۱۲، ت ۱۴، و ت ۱۶ از دوربین‌گذاری ۴د. بندهای اقدامی تبدیل به بندهای روایی گشته‌اند.



تصویر ۶-۱۰. نماهای ت ۷، ت ۹، ت ۱۱، ت ۱۳، و ت ۱۵ از دوربین‌گذاری ۵د. بندهای اقدامی تبدیل به بندهای روایی گشته‌اند.

(به نماهای تفکیکی، از نوع نماهایی که پیش‌تر ذکرشان رفت و تکه‌ئی تار از شخصیت یا شیء دیگر دارند [مانند دو نمای بالا] "نمای تکی تکه‌دار"^{۱۰} می‌گوییم.)
 وقتی دولین، در نمای بسته‌ی خود، می‌گوید، "باید باش ارتباط برقرار کنیم"، الیشیا، در نمای بسته‌ی خود، روی از دولین بر می‌گرداند. کنارکشیدن او نمونه‌ئی است از یک بند روایی که از طریق

بلوک نمایشی سوم

هیچکاک الیشیا را وا می‌دارد که از دولین دور شود و سپس بر اثر «باری» که دولین بر دوش‌اش نهاده، بنشیند. او بدین ترتیب درونیات الیشیا را صورتی فیزیکی می‌بخشد. سپس هیچکاک به یک نمای متوسط از الیشیا (تصویر ۶-۱۴) برش می‌زند، تا بندِ روایی او را کلام‌بندی نماید. بدنام کردن (خودش) با این کلمات: «مثل متا هرای. که برای اسناد عشق‌بازی می‌کرد.»



تصویر ۶-۱۳. ادامه‌ی نمای ت ۱۷، کادر تا یک نمای دونفره باز می‌شود.



تصویر ۶-۱۴. ت ۱۸، دوربین‌گذاری د۶

در همان نما، هیچکاک دولین را به موقعیتی پشت سر الیشیا حرکت می‌دهد، ابلاغ امر کردن (تصویر ۶-۱۵)، نمونه‌ئی از بهره‌جویی از چینش بازی برای تصویرسازی — بناکردن کادری که سؤال "نما چه می‌گوید؟" را برانگیزد. هرچند، حرکت دولین هیچ انگیزه‌ی ذاتی ندارد، و اگر توجه ما را به‌خود معطوف می‌کرد به نظر حرکتی مکانیکی می‌نمود. هیچکاک برای پوشاندن شروع حرکت، دولین را از بیرون پرده می‌آورد. هم‌زمان با رفتن دولین به پشت الیشیا، دوربین تا یک نمای دونفره‌ی متوسط بالا می‌آید تا بتواند او را در کادر بگیرد.



تصویر ۶-۱۵. ادامه‌ی نمای ت ۱۸.

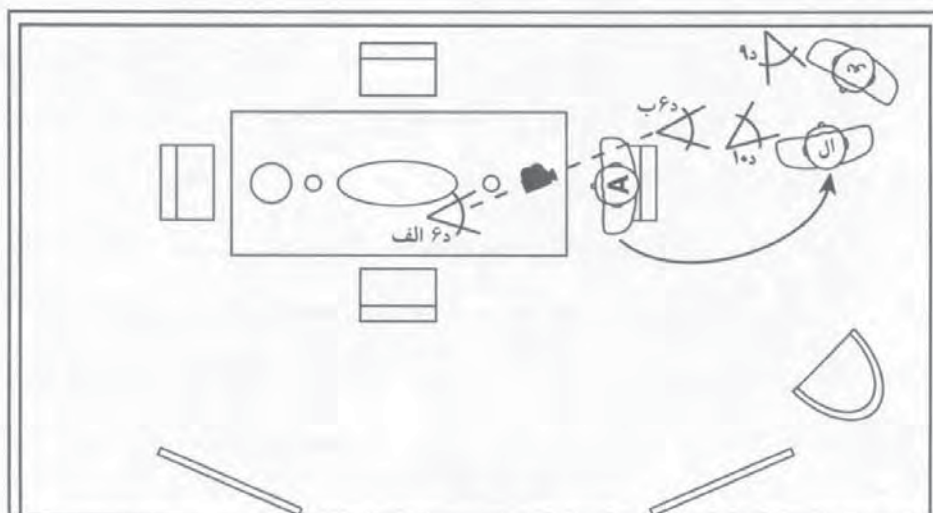


تصویر ۶-۱۶. نماهای تدوینی ت ۱۹، ت ۲۱، ت ۲۳، و ت ۲۵ از دوربین‌گذاری د ۷.

بعد از دیالوگ "این‌طور که معلوم نه تو در تمام این مدت می‌دونستی چنین مأموریت خوش‌گلی قرار نه به من بدند،" هیچکاک برشی سریع به نمائی بسته از انکارکردن دولین می‌زند (تصویر ۶-۱۶) و بندِ بازیِ الیشیا، "متهم‌کردن"، را به یک بندِ روایی، متهم‌کردن، تبدیل می‌کند. این برش، قدرت نمایشی دیالوگ الیشیا را تشدید می‌کند. نمای بسته‌ی دولین پاسخ او را برجسته می‌سازد، و با این برش هیچکاک دوباره شروع می‌کند به تفکیک (طی هفت نما) و همان والی‌بالِ تصویری الیشیا با دولین (تصویر ۶-۱۷) — تبدیل هفت بندِ اقدامی (بندِ بازی) به هفت بندِ روایی. به این دیالوگ توجه کنید. ببینید چه‌گونه اوج می‌گیرد، و چه‌گونه این ارائه، از طریق تفکیک، آن اوج‌گیری را کلام‌بندی می‌کند. (اولین و آخرین دیالوگ‌های یک پاراگراف قوی‌ترین تأثیر را بر تماشاگر می‌گذارند، این امر در مورد نماهای تدوینی نیز صادق است.)



تصویر ۶-۱۷. نماهای تدوینی ت ۲۰، ت ۲۲، و ت ۲۴ از دوربین‌گذاری ۸۵



تصویر ۶-۱۸. نقشه‌ی کف برای بلوک نمایشی چهارم، شامل بزن گاه.

بندهای روایی زیر، که با نمای بسته‌ی دولین آغاز می‌شوند و سپس یکی‌درمیان نمای بسته‌ی الیشیا می‌آید، بدین نحو کلام‌بندی می‌شوند: انکار کردن، پرس‌وجو کردن، چالش‌ورزیدن، حمله کردن، واقعیتی را گفتن، ابراز کردن (عشق خود)، و پس‌زدن.

بلوک نمایشی چهارم و بزن‌گاه

هیچکاک در آمد چهارمین بلوک نمایشی (تصویر ۶-۱۸) را با برش از نمای بسته‌ی دولین به نمای دونفره‌ی متوسط آغاز می‌کند، همان نمائی که پیش‌درآمد "عبارت" تفکیکی بود - در واقع "غش‌گیر"^{۱۱} آن تفکیک طولانی. این نما - ت ۲۶، دوربین‌گذاری ۶ الف (تصویر ۶-۱۹) - ما را از سنگینی عبارت‌بندی تفکیک مذکور "خلاص" می‌کند و امکان می‌دهد که خود را برای اتفاقی جدید آماده سازیم.

در این لحظه، یعنی بزن‌گاه، صحنه می‌تواند در رابطه با الیشیا دو راه در پیش گیرد. سؤالی در ذهن تماشاگر شکل می‌گیرد. الیشیا می‌توانست آخرین حرف‌های دولین را بپذیرد و خواست خود را قربانی کند، اما چون خواست‌اش بسیار قوی و تمام‌طلب است، بدون مبارزه نمی‌تواند از آن دست بکشد. الیشیا هنوز امیدوار است دل دولین را به دست آورد و همه چیز را مثل چند ساعت قبل کند. او به تهاجم ادامه می‌دهد و دولین را به مبارزه می‌طلبد. هیچکاک، برای کلام‌بندی نوک بزن‌گاه خود، الیشیا را وا می‌دارد بایستد و جهتی را که صحنه در پیش گرفته بود تغییر می‌دهد. وقتی الیشیا به سمت دولین می‌رود، یک احتمال به ذهن متبادر می‌شود، هم‌راه با یک پرسش: آیا الیشیا به خواست‌اش دست می‌یابد؟

وقتی الیشیا به مبارزه کردن با دولین می‌ایستد، دوربین با او به بالا می‌آید (تیلت می‌کند)، و با حرکت تعقیبی^{۱۱} او را دنبال می‌کند تا، هم‌زمان با نزدیک شدن او به دولین، به یک نمای دونفره‌ی فشرده‌تر می‌رسد، یعنی دنبال کردن (عشق‌اش).

قابلیت حرکت دوربین در نماهای اول فیلم نشان داده شد. حرکت دوربین در نمای ت ۲۶ تأکیدی است بر اشتیاق الیشیا با تأکید بر حرکت وی به سمت دولین. مانند بزن‌گاه، چهار بند روایی موجود در نما با چینش کلام‌بندی شده اند: مجادله کردن الیشیا (می‌ایستد)، دفع کردن دولین (سیگار روشن می‌کند)، عقب‌نشینی کردن الیشیا (متوقف شده، به پهلو می‌چرخد)، سپس برای الیشیا عرضه کردن خود (رو به دولین). هیچکاک اینک که دیگر با این برداشت طولانی ذهن ما را پاک کرده، دوباره

* bookends، ابزاری است که در یک یا دوطرف کتاب‌های یک طبقه‌ی کتاب‌خانه قرار می‌دهند تا "غش" نکنند و در ایران به "غش‌گیر" مشهور است. در نمایش و امثال آن، به چیزهایی گفته می‌شود که هم در آغاز بیایند هم در پایان. bracket هم به همین منظور گفته شده. "پرانتر" معادل خوبی برای دومی است.

بر می‌گردد به تفکیک تا دو بندِ روایی آخر این بلوک نمایشی را کلام‌بندی نماید: نمای ت ۲۷ از دوربین‌گذاری ۹د (تصویر ۶-۲۰) و نمای ت ۲۸ از دوربین‌گذاری ۱۰د (تصویر ۶-۲۱). این نمای بسته از دولین (تصویر ۶-۲۱) پایان چهارمین بلوک نمایشی است. میان این بلوک‌ها رشته‌ی ارتباطی وجود دارد، که از طریق چینش روگرداندن الیشیا از دولین، یعنی پذیرفتن شکست، در یک دوربین‌گذاری جدید، ۱۱د، ت ۲۹ (تصویر ۶-۲۲) کلام‌بندی شده است.



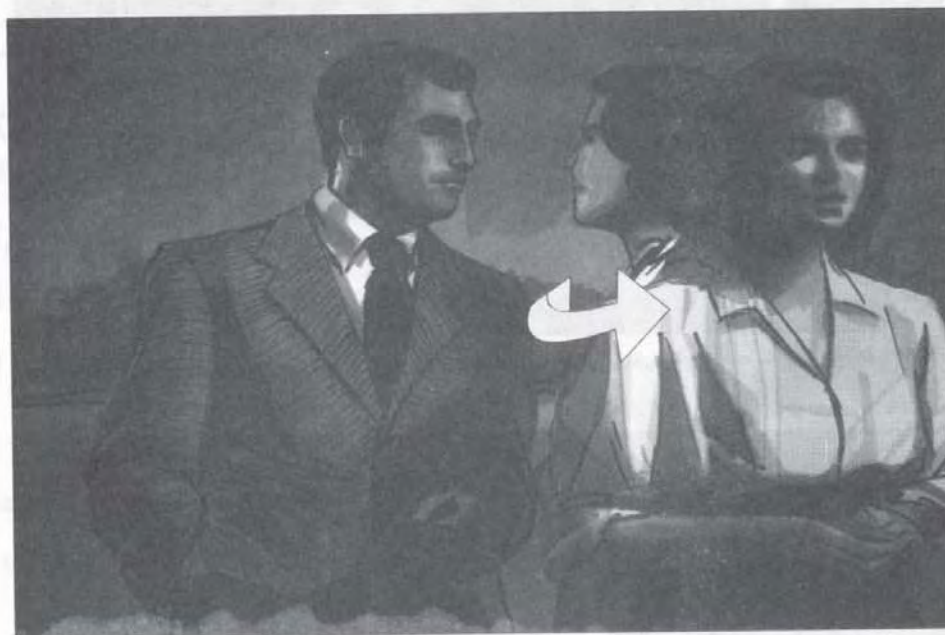
تصویر ۶-۱۹. نمای ت ۲۶، از دوربین‌گذاری ۶ب. شامل بزن‌گاه صحنه.



تصویر ۶-۲۰. نمای ت ۲۷ از دوربین‌گذاری ۹د. بندِ روایی التماس کردن.



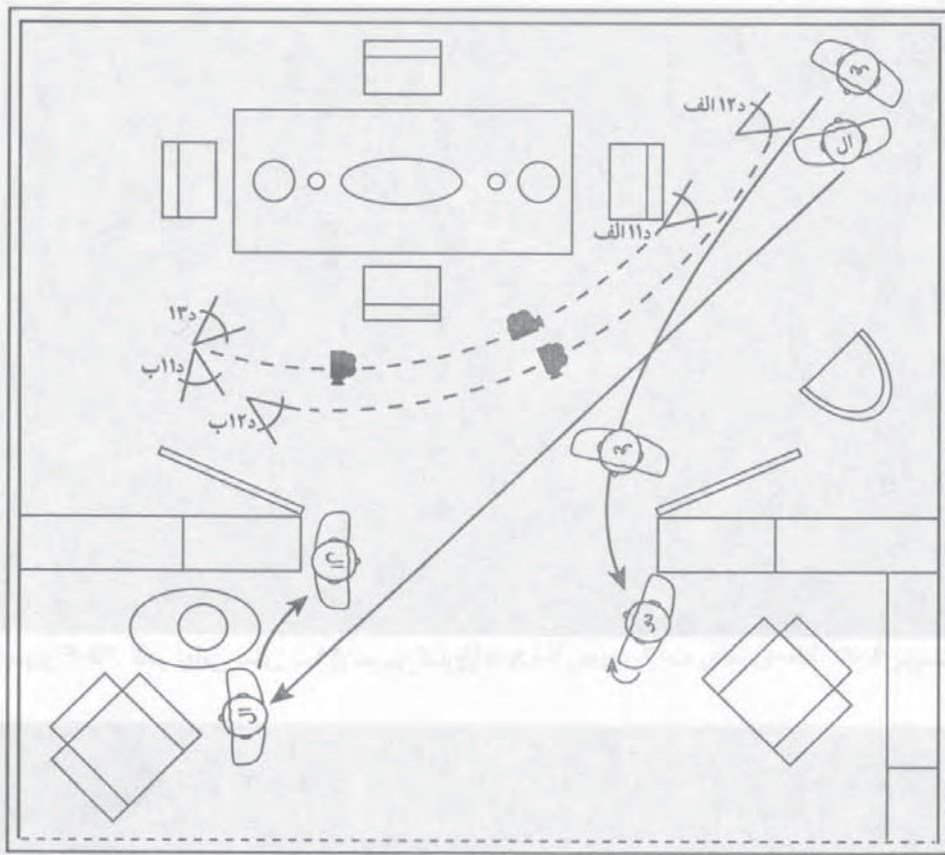
تصویر ۶-۲۱. نمای ت۲۸ از دوربین گذاری د۱۰۰ بند روایی پس زدن.



تصویر ۶-۲۲. نمای ت۲۹، از دوربین گذاری د۱۱۰.

بلوک نمایشی پنجم

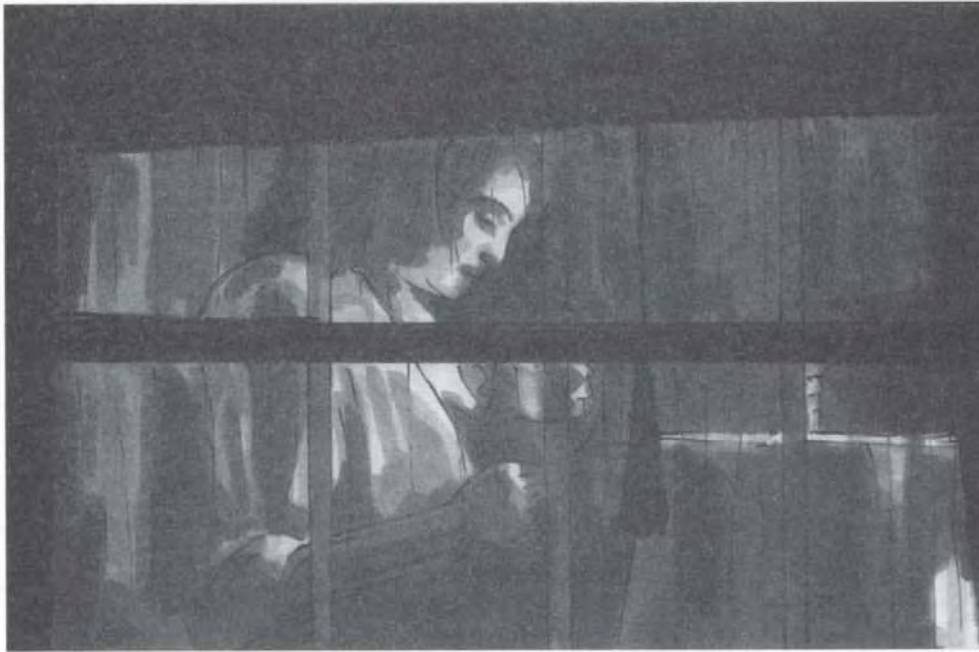
تصویر ۶-۲۳ نقشه‌ی کفِ بلوک نمایشی پنجم را نشان می‌دهد. این دوربین گذاری (د۱۱۰، ت۲۹) عقب‌نشینی الیشیا را تعقیب می‌کند، سپس با او تا داخل اتاق نشیمن حرکت افقی می‌کند تا، از میان در دولنگه‌ی شیشه‌ای، نمای نیم‌رخ متوسط او را می‌گیرد (تصاویر ۶-۲۴ و ۶-۲۵).



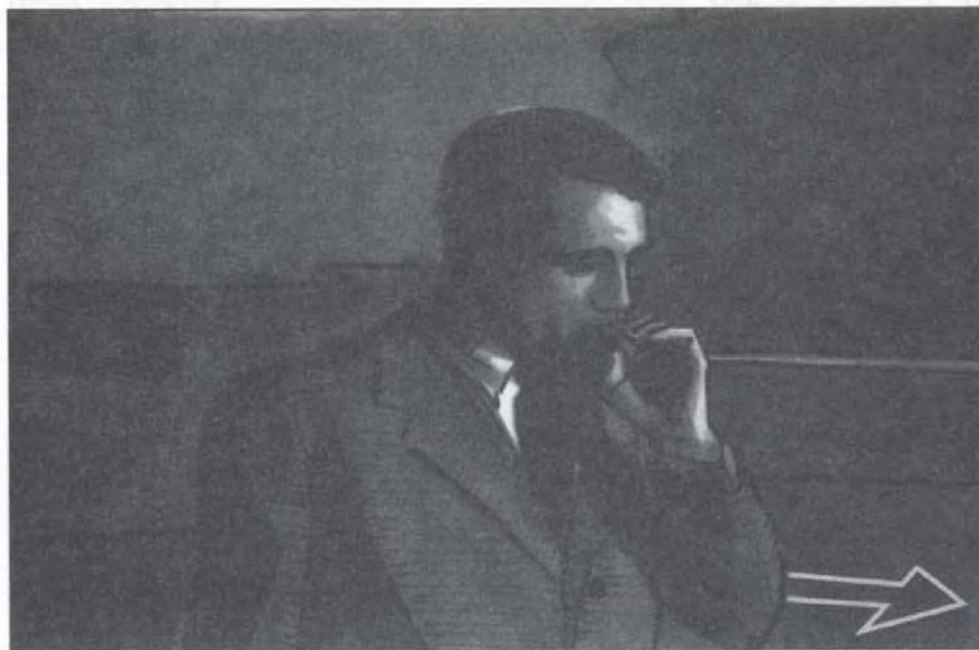
تصویر ۶-۲۳. نقشه‌ی کف برای بلوک نمایشی پنجم.



تصویر ۶-۲۴. ادامه‌ی نمای ت ۲۹، دوربین گذاری ۱۱۱.

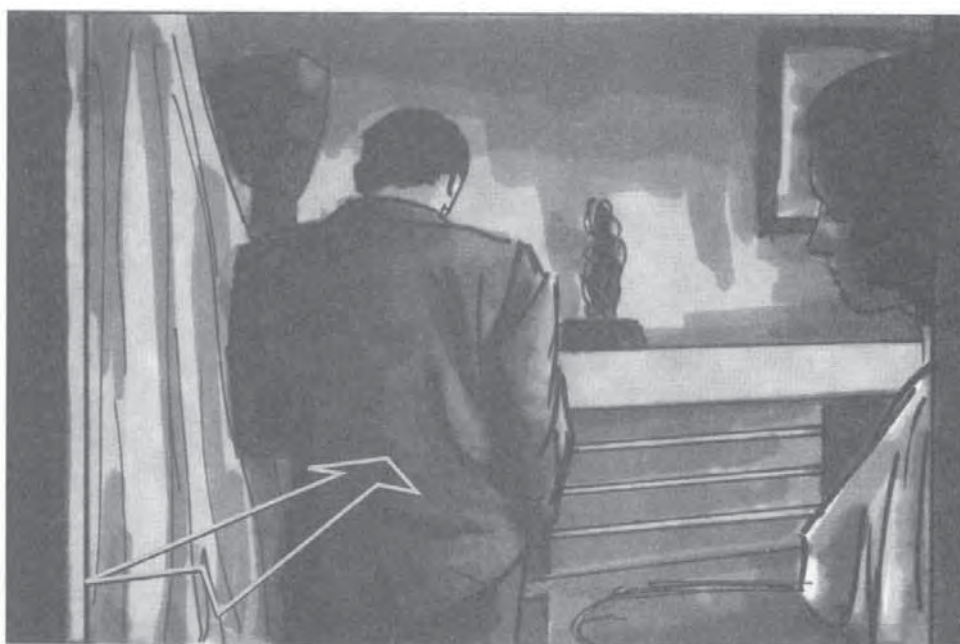


تصویر ۶-۲۵. کادر نهایی نمای ت ۲۹، دوربین گذاری د ۱۱.



تصویر ۶-۲۶. نمای ت ۳۰، دوربین گذاری د ۱۲.

دوربین گذاری د ۱۲، ت ۳۰، با دولین از ایوان حرکت تعقیبی می کند، سپس با ورود او به اتاق نشیمن حرکت افقی انجام می دهد طوری که الیشیا وارد گوشه‌ی راست کادر می شود و بیرون (ایوان) را نگاه می کند (تصاویر ۶-۲۶، ۶-۲۷، ۶-۲۸، و ۶-۲۹). (به احتمال زیاد هیچکاک برای حرکت دولین نیز از همان چیدمان دالی برای حرکت تعقیبی سود جسته که برای الیشیا استفاده کرده، و در واقع دوربین گذاری جدیدی نبوده است.)



تصویر ۶-۲۷. ادامه‌ی نمای ت ۳۰، دوربین‌گذاری د ۱۲.



تصویر ۶-۲۸. نمای ت ۳۱، از دوربین‌گذاری د ۱۳. نمای نقطه دید الیشیا.

هیچکاک استفاده‌ی خوبی از در شیشه‌ای می‌کند: اول برای کادربندی مشروب خوردن الیشیا (برده گویی دلالتی دارد بر شرم او) و سپس برای نشان دادن فاصله‌ی بین او و دولین (هریک در یکی از دو انتهای چهارچوب در اند، در دورترین فاصله‌ی مکانی ممکن از یکدیگر). این نمونه‌ی دیگری است از "نما چه می‌گوید؟"

فصل هفتم

خط و ربط یابی متن‌ها

کار هر فیلمی با فیلم‌نامه شروع می‌شود، و در حالت آرمانی با یک فیلم‌نامه‌ی خوب. با وجود این، حتی در فیلم‌نامه‌های بسیار خوب هم کارگردان، به هنگام کندوکاو اجزای خردوریز فیلم‌نامه، گاه متوجه کژی و کاستی‌هایی می‌شود، حتی اگر نویسنده‌ی آن هم خودش باشد. اینک باید با دقت و ریزبینی بیش‌تری به بررسی متن پرداخت. جوهر هر لحظه‌ی نمایشی را باید کشف کرد و آن را با یک کل نمایشی مرتبط ساخت. اگر فیلم‌نامه را به مثابه جنگل، و لحظات نمایشی را به مثابه درختان ببینیم، باید بتوانیم خود را در جنگل (کل فیلم‌نامه) غرق کنیم، تا هر درختی (لحظه) را با جزئیات دقیق ببینیم. در عین حال، باید بدانیم هر درخت (لحظه) دقیقاً در کجای جنگل (وظیفه‌اش در فیلم‌نامه) قرار دارد. قدم اول این سفر اکتشافی خواندن فیلم‌نامه است. در روش از پیش تجسم کردن^۱ ما — یعنی دیدن فیلم‌مان پیش از فیلم‌برداری — نیز اولین قدم همین است.

خواندن فیلم‌نامه

بیلی وایلد کارگردان سینما (آپارتمان، ۱۹۶۰) در مورد خواندن فیلم‌نامه گفته است: "برای کارگردان دانستن چه‌گونه نوشتن چندان مهم نیست، اهمیت حیاتی در دانستن چه‌گونه خواندن است." هرولد کلورمن، کارگردان تئاتر، در کتاب *درباره‌ی کارگردانی* گفته است:

کارگردان متن^۲ را می‌خواند. بارها و بارها آن را می‌خواند. لزومی ندارد هر روز پی‌درپی بخواند. در واقع، اگر وقت اجازه دهد، می‌تواند بعد از هر بار خواندن، راحت مدتی آن را کنار بگذارد و ببیند چه در یادش مانده... اولین برداشتهای اغلب گمراه‌کننده اند — دو یا سه بار خواندن مقدماتی خود را باید همان برداشتهای اولیه تلقی کند — چنین چیزی امری عادی است. در ابتدا، برداشت کارگردان‌های حتی باتجربه از متن نیز ممکن است چندان بیش‌تر از یک تئاتر و هوش‌مند نباشد. این کارگردان هم، مانند تماشاگر، ممکن است تبسم کند، بخندد یا بگرید، جا بخورد یا بر خود بلرزد. این واکنش‌ها بی‌ارزش نیستند؛ حتی ممکن است مهم هم باشند... اما چندان مهم نیستند که بتوانند راه‌گشای مشکلات کارگردانی باشند، که... عبارت است از برگرداندن کلمات متن به زبان صحنه (فیلم)، یعنی به زبان جایی که در آن، به‌جای توضیحات، مردان و زنانی از گوشت و خون در میان اشیای واقعی در سه بُعد حرکت دارند.

برای آن که روش این کتاب را برای داستان کاملی به کار بندیم که مدت زمان معقولی داشته باشد، فیلم‌نامه‌ی کوتاهی نوشته‌ام با عنوان **یک تکه پای سیب**. این فیلم‌نامه را به‌نحوی بخوانید که گویی پروژه‌ی کارگردانی بعدی شما ست.

فیلم‌نامه‌ی یک تکه پای سیب

خارجی. ۳ رستوران کوچک - شب

فضائی ادوارد هاپری.

تیتراژ اصلی و عناوین

داخلی. رستوران کوچک - شب

نمائی بسته از آخرین تکه پای سیب که از ظرف پای بر داشته می‌شود و بر یک بشقاب غذا گذاشته می‌شود. نما بازتر می‌شود و کافه‌چی را نشان می‌دهد که پای را به همراه یک دست‌مال سفره و چنگال بر پیش‌خوان می‌گذارد. مشتری که وارد می‌شود، کافه‌چی نگاهی به در می‌اندازد.

مشتری

شب‌به‌خیر.

کافه‌چی

سلام.

کافه‌چی نگاهی به ساعت دیواری می‌اندازد: ۱۱:۵۵. مشتری طول پیش‌خوان را طی می‌کند، از کنار بشقاب پای سیب رد می‌شود، و پشت میزی در رستوران خالی، رو به کافه‌چی می‌نشیند.

کافه‌چی

صورت غذا می‌خواهی؟

مشتری

(روی میز را واری می‌کند)

نه.

مشتری بلند می‌شود و به طرف میز بعد می‌رود، می‌نشیند، آن را واری می‌کند، رضایت‌اش تأمین نمی‌شود، بر می‌خیزد و به طرف میز سوم می‌رود. دست بر سطح میز می‌کشد. ظاهراً نظرش را گرفته. چنگال را بررسی می‌کند. خوب است. سر بالا می‌گیرد و به کافه‌چی نگاه می‌کند.

مشتری

یه تیکه پای سیب می‌خوام.

کافه‌چی

پای سیبم تموم شده.

مشتري

اون که روی پیش خون نه چی نه ؟

کافه‌چی

اون رو برای کسی نگه داشته‌م.

مشتري

برای کسی نگه داشته‌ی؟

کافه‌چی

یه مشتري دارم هرشب همین وقت‌ها می‌آد پای سیب می‌خواد — ولی چیزهای دیگه بخوایی، دارم، گیلان، زغال‌اخته، مرنگ لیمو، کیک لیمویی —

مشتري

من پای سیب می‌خوام.

کافه‌چی

می‌بخشی. این مشتري ممکن نه خیلی ناراحت شه.

مشتري

ولی من ناراحت بشم، برات مهم نیست.

کافه‌چی

الآن می‌گم چی کار می‌کنم. از هر پای دیگه که بخوایی برات می‌آرم، مجانی.

مشتري

نه.

کافه‌چی

خوش گل هم درستش می‌کنم.

مشتري

گوش کن — اگه همین الآن اون پای رو به من ندی، پلیس خبر می‌کنم.

کافه چی

مشتری م خودش پلیس نه.

مشتری

اگه پادشاه سیام هم باشه برام مهم نیست.

مشتری بلند می شود و به طرف پیش خوان می رود. مقابل تکه پای سیب می ایستد، هفت تیری بیرون می کشد.

کافه چی

هی، این جا اسلحه ممنوع نه.

مشتری

من این پای رو می خوام!

کافه چی

(به سوی در نگاه می کند)

نمی تونم.

(پای را بر می دارد)

مشتری

وادارم نکن شلیک کنم.

کافه چی

برای یه تیکه پای؟

مشتری

تا پنج می شمرم. یک ... دو —

کافه چی

احمقانه ست.

مشتری

تیر خوردن بی خودی احمقانه ست. چهار!

کافه‌چی

باشه! باشه! مال تو.

کافه‌چی دوباره پای را روی پیش‌خوان می‌گذارد. مشتری هفت‌تیر را کنار می‌گذارد و پشت پیش‌خوان می‌نشیند. او دست‌مال سفره و چنگال را کنار می‌زند.

مشتری

می‌شه یه چنگال و دست‌مال سفره‌ی تمیز بدی، لطفاً؟

کافه‌چی یک چنگال و دست‌مال سفره‌ی جدید روی پیش‌خوان می‌گذارد.

مشتری

متشکر ام.

کافه‌چی

نوشیدنی می‌خواهی؟

مشتری

نه، همین خوب‌ه.

کافه‌چی آرام از مشتری دور می‌شود. در انتهای پیش‌خوان خم می‌شود و سرش را در دست‌ان‌اش می‌گیرد؛ تصویری از شکست کامل.

پس از لحظه‌ئی، نگاهی دزدکی به مشتری می‌اندازد، که با شدت — و می‌شود گفت غیرارادی — چنگال را پاک می‌کند. درست در لحظه‌ئی که چنگال دارد پای را می‌برد، نور امیدی بر ذهن کافه‌چی می‌تابد.

کافه‌چی

من خودم هیچ‌وقت پای سیب نمی‌خورم.

مشتری سر بالا می‌کند و به کافه‌چی نگاه می‌کند، حاکی از ناباوری.

کافه‌چی

دوست دارم، ولی خب نخوردم.

مشتری

چرا؟

کافه چی

چرا؟ خب ... به خاطر اون آشغالی که روش می پاشند.

مشتری

کدوم آشغال؟

کافه چی

همونی که سرطان زا ست.

مشتری

می دونم چی تو کلهت ته، بی فایده ست.

کافه چی

شاید من زیادی دارم احتیاط به خرج می دم. هیچ کس که از این دنیا زنده نمی ره، به هر حال. پای سیب وسیله ی خوبی برای رفتن ته. شاید بهتر از خیلی چیزها.

مشتری

می شه خفه شی!

کافه چی داستان/ش را به علامت تسلیم بلند می کند. خود را به گردگیری کردن مشغول می کند. مشتری خیره به او نگاه می کند.

مشتری

مزخرف می گی.

کافه چی چیزی نمی گوید.

مشتری

این پلیسه چندوقت به چندوقت می آد این جا پای سیب بخوره، دو - سه، چندبار در هفته - ؟

کافه چی

گاهی پنج بار.

مشتری

خب چرا به پلیسه راجع به اون‌ی که روی پای می‌پاشند نمی‌گی؟

کافه‌چی

من گفتم. ولی پلیس‌ها رو که می‌شناسی. همه‌چی رو می‌خورند. مطمئن ای یه فنجون قهوه نمی‌خوری بشوره ببره پایین.

مشتری

من قهوه‌خور نیستم.

کافه‌چی

اوه، نه، چرا؟

مشتری

شنیده‌م خوب نیست.

کافه‌چی

اگه قرار باشه هرچی رو که خوب نیست ندم، بی‌کار می‌شم.

مشتری

تو نسبت به مشتری‌ها ت یه مسئولیتی داری بالاخره.

کافه‌چی

هی، یقه‌ی کسی رو به‌زور نگرفته‌م بخوره که.

مشتری به پایین به پای نگاه می‌کند، دودل است، سپس چنگال را روی پیش‌خوان می‌گذارد.

مشتری

حساب من چه‌قدر می‌شه؟

کافه‌چی

بی‌خیال، مهمون من.

مشتری دو دلار روی پیش‌خوان می‌گذارد و بلند می‌شود.

کافه‌چی

مطمئن ای نمی‌خواهی کیک لیمویی رو امتحان کنی؟

مشتری به طرف در می‌رود، می‌ایستد، و رو به کافه‌چی می‌کند.

مشتری

بابت هفت تیر می بخشی.

کافه چی

شاید بهتر باشه خودت رو از شرش خلاص کنی.

مشتری

همین امروز خریدم ش. حتی پر نیست.

کافه چی

جز خودت کسی نمی دونه که.

مشتری

خسته شدم از بس زور شنیده ام.

کافه چی

این دلیل نمی شه.

مشتری قدری تأمل می کند، سپس هفت تیر را بیرون می کشد و آن را به طرف کافه چی پرت می کند.

مشتری

بدهش به پلیسه.

قبل از این که کافه چی جواب دهد، مشتری بر می گردد و خارج می شود. کافه چی به ساعت نگاه می کند: ۱۲:۰۰. هفت تیر را خارج از دید می گذارد، به سمت پای سیب می رود، دست مال و چنگال را عوض می کند، به سمت قهوه جوش می چرخد و یک فنجان قهوه می ریزد.

وقتی بر می گردد تا فنجان را کنار پای سیب بگذارد، یک زن پلیس مقابل آن می نشیند. پیدا ست از پس مسائل خود بر می آید.

کافه چی لبخند عاشقانه‌ئی به زن پلیس می زند. پلیس چنگال را بر می دارد و لبخند عاشقانه‌ئی به پای سیب می زند.

خارجی. رستوران کوچک - شب

ساکت است.

محو به تاریکی.

فیلم مال کی ست؟

در یک تکه پای سیب، کافه‌چی نقش اول است. فیلم مال او ست. او شخصیتی است که ما برای او احساسات به خرج می‌دهیم. کسی است که بیش‌ترین توجه را بدو داریم. این بدان معنا نیست که به مشتری، نقش دوم‌مان، توجه نداریم. امیدوار ایم تمام شخصیت‌های ما جالب توجه باشند، حتی آن‌هایی که خوش‌مان نمی‌آید.

شخصیت

بدیهی است که سه شخصیت ما در یک تکه پای سیب به اندازه‌ی شخصیت‌های تنسی ویلیامز پیچیده نیستند، و مانند کازان که به یمن کمک انکارناپذیر بازی‌گران، چنان کار درخشانی در *ترامواتی به نام هوس* ارائه داده است. (و هرچند در این کتاب با کار نویسنده کاری نداریم، اما به هیچ‌وجه نمی‌توان سهم این‌ها را در آن فیلم دست‌کم گرفت — در مورد ویلیامز که مطمئناً نمی‌توان، چرا که یکی از برجسته‌ترین نمایش‌نویسان قرن بیستم امریکا ست.) سفر ما در یک تکه پای سیب چه از نظر طول زمانی و چه از نظر درون‌مایه بسیار کوچک‌تر از آن است. اما بدان معنی نیست که در این مورد از نظر پرداخت شخصیت کم‌کاری می‌کنیم — مثلاً نسبت به آن‌ها تبعیض قایل شویم چون غنای بلانشی، یا استنلی‌ای، یا ریگی، یا گویدویی ندارند. همان‌طور که استانیسلاوسکی (درواقع در متنی دیگر) گفته است: "نقش کوچک وجود ندارد." اقتضای ما کارگردان‌ها آن است که همواره تلاش خود را بر شاخص‌های بیرونی تمامی مقولات نمایشی‌مان متمرکز سازیم. این بدان معنی نیست که آن‌ها را از شکل و قواره خارج کنیم — مثلاً سعی کنیم کافه‌چی را به هملت تبدیل نماییم. معنای ساده‌اش این است که سعی کنیم برای ارائه‌ی داستان‌مان از کامل‌ترین و قوی‌ترین شیوه استفاده کنیم.

کلید شخصیت کافه‌چی ما به عنوان یک رستوران‌دار پی‌روی از این اصل اساسی^۴ سنتی است: همیشه حق با مشتری است. اما این اصل عشق او به معبودش را توضیح نمی‌دهد. یعنی روشن نمی‌کند چرا او این زن را چنین دوست‌داشتنی می‌بیند؟ چرایی‌اش در جایی از شخصیت او هست، اما کارگردان لزومی ندارد در این مورد کندوکاو کند مگر این که بازی‌گر از اجرای آن عاجز باشد. هر بازی‌گری که این نقش را بازی کند ممکن است دلایل مختلفی برای این عشقی که نسبت به زن پلیس دیده می‌شود پیدا کند. دلایلی که به کار او بیایند! کافی است که کارگردان عشق را در رفتار کافه‌چی ببیند؛ در مورد عشق زن پلیس به پای سیب نیز همین است. این مورد را نیز، مثل این واقعیت که "پیدا ست او می‌تواند از پس مسائل خود بر آید،" می‌توان، با توجه به مدت‌زمان کوتاهی که این شخصیت بر پرده است، با انتخاب بازی‌گری با فیزیکی گویا به بهترین وجه نمایاند — فیزیکی که "با این خصایص ضروری بخواند."

درآوردن شخصیت مشتری مشکل‌تر است، اما اگر شرایط او را (اغلب پیشینه‌ی داستان می‌گویند)

در نظر بگیریم، می‌توانیم سرنخ‌های مناسب را بیابیم.

شرایط

شرایط سه شخصیت یک تکه پای سیب چی ست؟ بگذارید از ظاهراً ساده‌ترین آن‌ها شروع کنیم، زن پلیس. او پای سیب دوست دارد، درست است؟ غلط است! عاشق پای سیب است! پای سیب را می‌ستاید. برجسته‌ترین قسمت زندگی روزانه‌ی او ست. رأس ساعتی مقرر پای را در این رستوران کوچک می‌خورد که انتظار دارد دقیقاً آن‌چه را می‌خواهد به وی بدهند. با وجود این باید ناراضی باشد. یک لحظه فکر کنید اگر از همان ابتدا کافه‌چی احساس می‌کرد راه گریزی وجود دارد، کش‌مکش داستان ما به چه روزی می‌افتاد — یعنی حس می‌کرد می‌تواند زن پلیس را با یک تکه پای لیمو راضی نماید. صورت عام این امر خاص چنین می‌شود: هرگز راه گریز راحتی پیش پای شخصیت‌های خود نگذارید! دشواری! دشواری! تا می‌شود، دشواری!

اولین بار که فیلم‌نامه را می‌خوانید، شرایط کافه‌چی بدیهی به نظر می‌رسد. او عاشق زن پلیس است و نمی‌خواهد وی را ناراحت کند. کافه‌چی دقیقاً می‌داند چه چیز او را ناراحت خواهد کرد. نبودن پای سیب او را ناراحت خواهد کرد. و در این صورت، کسی چه می‌داند، شاید زن پلیس برود و دیگر هرگز برنگردد. اما آیا در این شب خاص شرایط کافه‌چی مشخصه‌ی دیگری هم دارد؟ و اگر دارد، کجا می‌توانیم آن را پیدا کنیم؟

یکی از شیوه‌ها برای پیش‌تر بردن این است که بیش‌تر وسط بگذاری. فرض کنید آن شب شبی بود که سرانجام کافه‌چی تصمیم گرفته بوده ارتباطش (با زن پلیس) را شدت بخشد — یعنی تصمیم داشته به شکل استعاری روی پیش‌خوانی که او را از مشتری جدا می‌کرد بپرد و از زن محبوب خود قرار ملاقاتی بخواهد. آن وقت چه؟ بدون تردید، هفته‌ها — شاید ماه‌ها — وقت گرفته تا جرئت چنین کاری را یافته، بنابراین، امشب اجازه نخواهد داد چیزی مانع کارش شود! پس، کافه‌چی، سراپا توقع و انتظار است — که از قوی‌ترین تسلیحات نمایشی زرادخانه‌ی داستان‌گویی ما ست.

حال ببینیم، شرایط مشتری چی ست؟ بر اثر سال‌ها تجربه در یافته‌ام بیش‌تر کارگردان‌های تازه‌کار، به جای آن که هم‌وغم بی‌وقفه‌ی خود را بر دراماتیک‌ترین موقعیت قرار دهند، ترجیح می‌دهند جذب بارزترین شرایط گردند. به عنوان مثال، مشتری وارد می‌شود تا تکه‌ئی پای سیب بخورد، و وقتی گفته می‌شود نمی‌تواند، به رفتار خشونت‌آمیز متوسل می‌گردد. چرا؟ چون گردن کلفت است. شق دیگرش این است که احمق است.

آیا بهترین حالتی که می‌توان تصور کرد این است: شخصی دست‌خوش امواج متلاطم بدگمانی وارد این رستوران کوچک می‌شود؟ چنین آدم یک‌بُعدی‌ئی چه قدر می‌تواند جذاب باشد؟ فرض کنید در تصور ما مردی است که به هیچ‌وجه احمق نیست، دیوانه هم مطمئناً نیست، بل که تقریباً تمام عمر خود زور شنیده — از هم‌سالان‌اش، از هم‌سرش، از رئیس‌اش، حتی شاید از بچه‌اش. مشتری هم مانند رادنی دنجرفیلد، توجهی از کسی ندیده، و سرانجام از این بابت بیمار شده. و امروز، به ترغیب روان‌پزشک خود، یک تصمیم مهم گرفته. تصمیم گرفته دیگر تحمل نکند! لذا وقتی

وارد این رستوران کوچک می‌شود عملاً حالتی گشاده‌رو دارد. او زده بیرون تا تولد یک مرد جدید — اولین روز از باقی عمر خود — را جشن بگیرد. پس هفت‌تیر چی ست؟ یکی از کسانی که به تازگی به او زور گفته واقعاً یک دزد بوده. او هفت‌تیر را فقط به این سبب خریده که مطمئن باشد هیچ چیز شب او را خراب نخواهد کرد. با ابداع این شرایط به درک روشنی از شخصیت مشتری می‌رسیم. اما توجیه وسواس مشتری در مورد تمیزی چنگال چی ست؟ درمورد این فیلم نیازی نیست کارگردان بیش از این به یافتن منشاء این رفتار پردازد، اما بازی‌گر این نقش باید خودش توجیهی برای آن بیابد.

شیرازه‌های یک تکه پای سیب

قبل از تصمیم‌گیری در مورد شیرازه‌ی این سه شخصیت، باید اول در مورد شیرازه‌ی فیلم‌نامه تصمیم بگیریم — یا درواقع ماجرای اصلی فیلم. جواب واحدی وجود ندارد. تعبیر کارگردان از نوشته‌ی نویسنده همین است. اما تصمیم ما درمورد ماجرای اصلی فیلم هر چه باشد، باید بتواند شیرازه‌های شخصیت‌ها را زیر چتر خود بگیرد. شیرازه‌هایی که من یافته‌ام از این قرار اند:

- شیرازه‌ی فیلم: زندگی را به کامل‌ترین وجه زندگی کردن
- شیرازه‌ی کافه‌چی: قلب زن محبوب خود را به دست آوردن (و در نتیجه از این برهه‌ی زندگی خوش‌نودشدن)
- شیرازه‌ی مشتری: زندگی جدید (و کامل‌تری) را آغاز کردن
- شیرازه‌ی زن پلیس: زندگی موجود را (که بدون پای سیب کامل نخواهد بود) ادامه‌دادن

مناسبات دینامیک

مناسبات دینامیک شخصیت‌های پای سیب کدام اند؟ (یعنی هر شخصیت در نظر دیگری چی ست؟) در نظر کافه‌چی، زن پلیس می‌تواند "الاهی جنسیت" باشد. این نسبت، به کار داستان ما می‌آید. "خوش‌بختی من" هم می‌تواند باشد. من دومی را ترجیح می‌دهم، زیرا لحن^۵ متفاوتی به روانیات کافه‌چی می‌دهد — لحنی که به نظر من جذاب‌تر است، و اگر من کارگردان این قسمت بودم بیش‌تر تلاش می‌کردم این لحن را حفظ کنم. زن پلیس کافه‌چی را چه‌گونه می‌بیند؟ بگوییم "آقای قابل‌اتکا" چه‌طور است؟ این دید، همه‌ی کاری را که از یک نسبت دینامیک نیاز داریم انجام می‌دهد. من بودم این را انتخاب می‌کردم. اما کافه‌چی از نظر مشتری آقای قابل‌اتکا نیست. پس چی ست؟ اگر شرایط خودتان را مد نظر قرار دهیم، لحظه‌ئی که مشتری از در وارد می‌شود، کافه‌چی را چه می‌بیند؟ "پیش‌خدمت"؟ این اصلاً کارآ نخواهد بود. "هم‌پیمان"؟ خیلی کلی است. "مجری مراسم" چه‌طور است؟ فرهنگ جدید لغات دانش‌گاهی وبستر celebrant (مجری مراسم) را چنین تعریف می‌کند: کسی که مراسم اجرا می‌کند، خصوصاً، کشیشی که عشای ربانی انجام می‌دهد. فکر می‌کنید خیلی زیاد

است؟ من فکر نمی‌کنم، اما اگر به گمان شما چنین است، و شما کارگردان هستید، چیزی مطابق میل خود انتخاب نمایید. در بخش اعظم این خطوربطیابی، بسیار پیش می‌آید که مواردی چنین درست به نظر نمی‌رسد، اما شما باید مربوطاش کنید.

با آن نگاهی که زن پلیس به کافه‌چی دارد مجری مراسم کاراً نخواهد بود. زیادی محترمانه است. او را در نظر زن پلیس زیادی مهم می‌کند، در نتیجه وظیفه یا نقشی که از کافه‌چی انتظار می‌رود، کاهش می‌یابد — به تعبیری راه درازی را که برای رسیدن به آرزویش باید بپیماید کم می‌کند.

مورد آخر، مشتری در نظر کافه‌چی چی ست؟ وقتی کافه‌چی چشم انتظار زن پلیس است و در عوض مشتری وارد می‌شود، کافه‌چی "ناراحت" می‌شود. اما سریعاً بر ناراحتی‌اش فایق می‌آید زیرا رستوران‌دار خوبی است، و مانند هر رستوران‌داری که شایسته‌ی این نام است، احساسات شخصی را سرکوب می‌کند و نقاب شخصیت اجتماعی می‌زند، که با آن مشتری را "همیشه محق" می‌داند — ولو این که تا لحظاتی بعد کافه‌چی باید خلاف این مناسبات محترم قدیمی، که میراث نسل‌های متوالی رستوران‌دارها ست، عمل کند.

خواستها

خواست نقش اول ما، کافه‌چی، این است که زن پلیس را بیرون از رستوران ببیند.

خواست مشتری، نقش مخالف ما، این است که زندگی جدیدی را شروع کند و آدمی بشود که از دیگران زور نزنود — مردی که آن چه را می‌خواهد به دست می‌آورد. ممکن است خواست او واقعاً پای سیب نباشد، و در حقیقت حتی ممکن است گرسنه هم نباشد.

خواست زن پلیس همان پای سیب همیشگی‌اش است.

این خواستها با این که به احتمال بسیار در آن اوضاع مستتر اند، اما لازم است آن‌ها را استخراج کنیم و برای هر صحنه روشن‌شان سازیم. (کل این فیلم اساساً یک صحنه است.) اما حتی در این صحنه نیز، هم کافه‌چی و هم مشتری باید خواست‌های اولیه‌ی خود را تغییر دهند. مشتری باید فکر شروع زندگی جدید را در این شب، در این رستوران کوچک، کنار بگذارد تا چیزی نخورد که خطر جانی برایش داشته باشد، ولو این که دیگر تاب زندگی فعلی‌اش را نداشته باشد. کافه‌چی باید با فداکردن کلید دست‌یابی به دل محبوب خود (همان پای)، زندگی‌اش را نجات دهد، اما به محض رفع خطر فوری (هفت‌تیر) خواست اصلی‌اش احیا می‌گردد.

اقدامها

ما اقدام‌ها را به حرکات و دیالوگ شخصیت نسبت می‌دهیم، اما فراموش نمی‌کنیم که اکثریت قاطع اقدام‌ها با یک خواست عاجل شخصیت آمیخته اند. گاهی یک شخصیت حرفی می‌زند یا کاری می‌کند که با هدف عاجل وی یکی نیست و می‌توان آن را به شخصیت ذاتی او منسوب دانست. نمونه‌اش وقتی

است که مشتری می‌گوید: "از زورشنیدن خسته شده‌م." اقدام این دیالوگ ربطی به خواست صحنه ندارد و همه‌اش مربوط به حالت روانی مشتری است.

بندهای اقدامی

در پای سیب، بند اقدامی کافه‌چی وقتی به مشتری می‌گوید، "من خودم، هیچ‌وقت پای سیب نمی‌خورم" چی ست؟ چه فعلی بیش از همه به این موضوع ربط دارد؟ آیا این اقدام او را می‌توان "راست‌گفتن" خواند؟ احتمال راست‌بودن‌اش هم هست. اما مشکل فعل "راست‌گفتن" به عنوان فعل اقدامی آن است که فعل عاجلی نیست. ما اقدامی لازم داریم که منظوری عاجل در بر داشته باشد. چنین فعلی دامنه‌ی انتخاب ما را به‌طور قابل ملاحظه‌ئی محدود می‌سازد، خصوصاً اگر آن قاعده‌ی اصلی را به یاد داشته باشیم که اقدامات شخصیت با خواست‌های او عجین اند! خواست صحنه‌ی کافه‌چی، خواستی که صحنه را با آن شروع می‌کند، هرگز کاملاً از بین نرفت - بل که وقتی مجبور شد به خاطر "نجات زندگی خود" خواست اصلی صحنه‌اش را تغییر دهد، آن را پنهان کرد. حالا که هفت تیری او را نشانه نگرفته، آن هدف اصلی صحنه از نو رخ می‌کند. و معجزه‌ی معجزات، پای سیب، هنوز دست نخورده است. به جای آن، می‌بیند که (مشتری) به تمیزکردن وسواسی چنگال پرداخته. با خود می‌گوید: "یعنی گشایشی در راه است؟ یعنی روزم هنوز از دست نرفته؟" کافه‌چی به سرعت شروع می‌کند به شناسایی انواع ممکن تحریف بحث، و یکی از آن‌ها را "امتحان" می‌کند: "من خودم، هیچ‌وقت پای سیب نمی‌خورم". بنابراین، فعل اقدام این دیالوگ، "امتحان کردن"، هم مربوط است و هم عاجل.

مشغولیت

نمونه‌ی مشغولیت در پای سیب هنگامی است که کافه‌چی "خود را به نظافت با دست‌مال مشغول می‌کند". اقدام او "عقب‌کشیدن" است.

لحن مناسب برای یک تکه پای سیب

بدیهی است که در این‌جا با یک تراژدی سر و کار نداریم، اما یک کمدی سطحی هم نیست. امیدوار ایم چندباری لب‌خند به لب‌ها بیاورد، اما بیش‌تر یک درام بی‌خطر است. منظوری بی‌خطر برای شخصیت‌ها ست. از ابتدا می‌دانیم، یا باید بدانیم، در جریان فیلم کسی کشته نخواهد شد یا ضربه‌ی شدید روحی نمی‌خورد. شاید بهتر باشد آن را یک کمدی دراماتیک (خطیر) توصیف کنیم. وقتی می‌خواهیم اقدام‌های شخصیت‌ها را تعبیر و تفسیر کنیم، این لحن را در ذهن داریم، و این به هنگام انتخاب تیم بازی‌گر و تعیین موسیقی انتخابی، نورپردازی، حرکات دوربین (یا عدم آن)، و حتی لباس‌ها عامل مهمی خواهد بود.

اما فراموش نکنید که می‌توان لحنی کاملاً متفاوت به این فیلم تحمیل کرد. کارگردان دیگری، با طرح یک شیرازه‌ی تیره‌تر برای فیلم (مثلاً، "به دنبال شماره یک بودن")، می‌تواند لحن تیره‌تری به فیلم بدهد. چنین کارگردانی شیرازه‌های متفاوتی برای شخصیت‌ها پیدا خواهد کرد، که می‌توانند بسیاری از اقدام‌های آن‌ها را حسابی تغییر دهند، و بی‌تردید بر انتخاب تیم بازی‌گر و موسیقی اثر خواهد گذاشت و به احتمال بیش‌تر، کل نورپردازی و طراحی دوربین را نیز تغییر می‌دهد. من از نظر خودم مناسب‌ترین شیرازه‌ها، و در نتیجه مناسب‌ترین لحن را برای این ماده‌ی خام انتخاب کرده‌ام، اما اجباری نیست که همه با آن موافق باشند.

تقطیع یک تکه پای سیب به اقدام‌ها

مایک نیگلز، در صحبت راجع به کارش، تمثیلی را که لی استراسبرگ، مدیر سابق اکتورز استودیو به کار برده بود تعریف می‌کند. استراسبرگ گفته کارگردانی یک صحنه مانند درست کردن سالاد است. این نیست که فقط یک مغز کاهو، یک گوجه‌فرنگی، و یک خیار بردارید، آن را در کاسه‌ئی بریزید، و اسم‌اش را سالاد بگذارید. ابتدا، باید تمام مواد سازنده را خرد نمایید. در فیلم، سه سالادساز کار می‌کنند، هریک مواد را به واحدهای کوچک‌تری خرد می‌کنند. نویسنده داستان را به چند پرده، (هر پرده را به چند سکانس، و هر سکانس را به چند صحنه تقسیم می‌کند. کارگردان، اگر روشی را که در این کتاب آمده استفاده کند، این واحدهای متن را به چند بلوک نمایشی، سپس (هر بلوک را) به چند بندِ روایی تقسیم می‌کند. بازی‌گر، در اجرای خود، باید متن را به واحدهای بازهم کوچک‌تری خرد کند — واحدهای لحظه‌به‌لحظه که بندهای اقدامی (بندهای بازی) می‌نامیم. به این روش هم می‌توان آن را دید:

				پ	ب	الف	نویسنده
				پ	ب	الف	کارگردان
				۳ ب	۲ ب	۱ ب	الف ۳
				۳ ب ۲ ب ۱ ب	۳ ب ۲ ب ۱ ب	۳ ب ۲ ب ۱ ب	الف ۲
				۳ ب ۲ ب ۱ ب	۳ ب ۲ ب ۱ ب	۳ ب ۲ ب ۱ ب	الف ۱
				۳ ب ۲ ب ۱ ب	۳ ب ۲ ب ۱ ب	۳ ب ۲ ب ۱ ب	بازی‌گر

حتماً خودتان هم حدس می‌زنید که روند کار به هیچ‌وجه مانند آن‌چه نمودار نشان می‌دهد عدد دورقمی نیست، اما این نمودار امکان می‌دهد تا احتمالاً با وضوح بیش‌تری محل مناسب بندهای روایی را در روش خود بیابیم. کارگردان در محدوده‌ی شاخصه‌هایی که نویسنده بنا نهاده (در این‌جا منظور زمانی است که کارگردان با آخرین بازنویسی نویسنده موافقت کرده) و در محدوده‌ی کار بازی‌گران عمل می‌کند. کارگردان باید تمام بندهای اقدامی را که برای "پرکردن فواصل"، مثلاً فاصله‌ی بین الف ۱ و الف ۲، لازم اند بشناسد، اما کارگردان باید بگذارد بازی‌گران خود بندهای اقدامی خود را کشف نمایند (مثلاً، ۱ آ ۲ آ ۳ آ، و امثال آن را).

کارگردان بندهای اقدامی را می‌گیرد و آن‌ها را کادربندی می‌کند (به کمک چینش بازی و دوربین) و به بندهای روایی تبدیل می‌کند، مشروط بر این‌که آن بندها آن‌قدر حاکی از تشدید نمایشی یا تغییر جهت باشند که موجب چنان کلام‌بندی برجسته‌ئی در طرح او بشوند.

طراحی یک صحنه

طراحی یک صحنه (هم‌چنین طراحی کل فیلم) بسته به لحن، سبک، وظایف روایی خاص، و طبقه‌بندی در آن فیلم است، اما جزء اصلی هر طراحی بندِ روایی است — یعنی بندِ کارگردان. به‌علاوه، برای استفاده از آن‌ها در یک طراحی ابتدا باید خود بندها را طراحی نمود. گرفتاری این است که، ابتدا بدون داشتن یک خیال خام — یا اگر دوست دارید می‌توان گفت یک شمای سردستی^۷ — نمی‌توانیم طراحی کنیم که چه بندهائی را باید برای تماشاگر کلام‌بندی کنیم. اما آن خیال خام از کجا ایجاد می‌شود؟ از روند تجسم.^۸

تجسم

از اولین مطالعه‌ی فیلم‌نامه، ایماژهای به ذهن شما خطور می‌کنند. این ایماژ ممکن است یک چهره باشد، یا آرایش یک محل فیلم‌برداری باشد، یا یک قطعه میزانشن باشد — حتی چند نمای تک‌تک باشد. به‌علاوه، هرچه تجربه‌ی بصری شما بیش‌تر شود، کم‌کم یک سری نمای چینش‌شده مجسم خواهند شد. بخش زیادی از روش‌شناسی این کتاب هدف‌افش تقویت و سازمان‌دهی این تجسم است — تا هم تصاویر به ذهن شما متبادر شوند و هم آن‌ها را به نماهائی تدوینی "برش"^۹ دهید، به گونه‌ئی که وقتی به مرحله‌ی کار در دکور می‌رسید، یک برش اولیه^{۱۰} از فیلم دارید. چندبار اولی که فیلم‌نامه را می‌خوانید، فکر نکنید که حتماً باید هر ایماژی به ذهن‌تان رسید، یادداشت کنید. صبر کنید تا آن ایماژها چندبار به ذهن خطور کنند. ایماژ خوب سمج است؛ و اگر چنین بود، بدان اهمیت دهید.

در این مرحله از روش کار، اگر بدانید در چه محلی فیلم‌برداری خواهید کرد، خوب است؛ اما حتی اگر نمی‌دانید، می‌توانید محلی تقریبی را تصور کنید، و بعد تنظیمات خود را با محل واقعی تطبیق دهید. تجسم در مراحل اولیه به انتخاب محل واقعی فیلم‌برداری (یا ساخت آن) کمک خواهد کرد و برای آن که اسباب و اثاث و اقلام مشابه را نیز مطابق با طراحی موجود در ذهن‌تان ترتیب دهید، مؤثر است.

در تمام تجسم‌هائی که برای پای‌سیب کردم، حتی ابتدایی‌ترین آن‌ها، بخش اعظم نماهای فیلم را تفکیکی (یعنی نماهائی که در آن فقط یک شخصیت نشان داده می‌شود) "دیدم". این به دلیل تفکیک مکانی در چینش بود که جغرافیای محل فیلم‌برداری و اقدام‌های هر شخصیت به فیلم تحمیل می‌کرد.

تعیین بزن‌گاه و بلوک‌های نمایشی

من به این نتیجه رسیدم که بهتر آن است ابتدا بزن‌گاه را تعیین یا شناسایی کنیم. این مبتنی بر طراحی شماست و نقطه‌ی رجوع چینش و دوربین شما هر دو خواهد شد. بزن‌گاه پای‌سیب زمانی

است که کافه‌چی "در انتهای پیش‌خوان خم می‌شود و سرش را در دست‌ان‌اش می‌گیرد؛ تصویری از شکست کامل".

کار بعدی تعیین یا شناسایی بلوک‌های نمایشی است. این کار کمک فوق‌العاده‌ئی می‌کند تا بندهای روایی را در رشته‌اقدام‌های منسجم و روشنی سازمان‌دهی کنید، و مشخص می‌سازد موقعی که به مرحله‌ی چینش یا دوربین می‌رسید، نیازی به پاراگراف‌های مکانی تازه‌ئی خواهید داشت یا نه. به‌علاوه، وقوف به بلوک‌های نمایشی در هنگام کار با بازی‌گر نیز بسیار مؤثر است. در پای سبب چهار بلوک نمایشی وجود دارد:

اولین بلوک نمایشی: با اولین بند در داخل رستوران کوچک شروع می‌شود، و آن‌گاه که "مشتری بلند می‌شود و به طرف پیش‌خوان می‌رود" تمام می‌شود.

دومین بلوک نمایشی: با آفتابی شدن هفت‌تیر شروع می‌شود، و وقتی "کافه‌چی از مشتری دور می‌شود" تمام می‌شود.

سومین بلوک نمایشی: با این بزن‌گاه شروع می‌شود: "در انتهای پیش‌خوان خم می‌شود و سرش را در دست‌ان‌اش می‌گیرد؛ تصویری از شکست کامل". و وقتی "کافه‌چی به ساعت نگاه می‌کند: ۱۲:۰۰" تمام می‌شود.

چهارمین بلوک نمایشی: بلافاصله بعد از همین "نمای ساعت" شروع می‌شود و با آخرین کادر درون رستوران کوچک تمام می‌شود.

این مرحله که انجام شد، می‌توانیم برویم سراغ تعیین یا شناسایی بندهای روایی. در زیر، تقطیع پای سبب به بندهای روایی (با حروف سیاه) را می‌بینید، برخی بندهای اقدامی یا بازی‌گری نیز در آن هست که با حروف عادی نشان داده شده‌اند.

تأمین بندهای روایی برای یک تکه پای سبب

خارجی. رستوران کوچک - شب

اولین بلوک نمایشی

وارد شدن پای

نمای نزدیک از آخرین تکه پای سبب که از ظرف پای برداشته می‌شود و بر یک بشقاب جای می‌گیرد.

"وارد شدن پای" نمونه‌ی یک بند روایی است که نشان‌دهنده‌ی یک نقطه‌ی اساسی از طرح داستان است. هم‌چنین است "وارد شدن کافه‌چی" در زیر.

وارد شدن کافه‌چی

نما بازتر می‌شود تا کافه‌چی را بگیرد

چشم‌به‌راه بودن

که پای را با یک دست‌مال سفره و چنگال روی پیش‌خوان می‌گذارد.

وقتی مشتری وارد می‌شود کافه‌چی رو به در می‌کند. و اِراسی کردن

در این‌جا باید مراقب باشیم که "چشم‌به‌راه‌بودن" طوری نباشد که مشخص کند برای "زن محبوب" است. بازی‌گر نقش کافه‌چی باید سرشتِ راستین رابطه‌اش با پلیس را از تماشاگر مخفی نگاه دارد، وگرنه پایان فیلم لوس می‌شود. در عین این‌که نباید به بیننده یا خودش دروغ بگوید، بل که باید توجیهی برای رفتار خود بیابد. این بازی‌گر می‌تواند خون‌سردی را انتخاب نماید — یعنی احساس خود را جار نزند — مشروط بر این‌که بداند با این کار ذهن بیننده را از زن پلیس منحرف می‌سازد.

مشتری: شب‌بخیر. اعلام کردن

در این‌جا، اگر با نیازهای درام آشنا نباشیم — یعنی ندانیم که باید از هر لحظه تا می‌شود چیزهای بیش‌تری استخراج کرد — شاید عنوان "سلام‌علیک کردن" را برای این بند انتخاب کنیم. اما همان‌طور که قبلاً صحبت‌اش شد، مشتری سرحال است، آدم جدیدی است و می‌خواهد تمام دنیا این را بداند. و درحال حاضر تمام دنیا برای او کافه‌چی است.

کافه‌چی: سلام. جواب سلام‌دادن

پنهان کردن (چشم‌انتظاری)

اگر حالت معمولی بود، "سلام" کافه‌چی می‌شد "سلام‌علیک کردن" باشد، اما این‌بار نیست. یادتان بیاید چه گفتیم، اقدام‌ها با خواست‌ها و شرایط عجین‌اند، و مشتری، در این لحظه، یک "مزاحم" است. و اگر قرار باشد تماشاگر در داستان سهیم شود، باید این را بفهمد. اما این مسئله را از بند بازی‌گری "جواب سلام‌دادن" نمی‌فهمد، بل که از بند اقدامی "پنهان کردن (چشم‌انتظاری)" می‌فهمد، که جوهر این لحظه — بند روایی — است، و نیز از روانیاتی که باید در رفتار کافه‌چی تجلی کند تا این قضیه به تماشاگر منتقل شود.

کافه‌چی نگاهی به ساعت دیواری می‌اندازد: ۱۱:۵۵. چک کردن

انتخاب کردن

در آن‌حال مشتری طول پیش‌خوان را طی می‌کند، از کنار بشقاب پای سیب رد می‌شود، و پشت میزی در رستوران خالی می‌نشیند، رو به کافه‌چی می‌کند.

در این جا انتخاب اول من "جاپیدا کردن" بود، اما این اقدام وقتی بازی گر در حال رفتن به طرف صندلی است چیز زیادی به او نمی‌دهد. اما اگر بگوییم اقدام او انتخاب کردن موضعی دقیق است تا آغاز باقی عمر خود را در آن جشن بگیرد، شاید بازی گر شیوه‌ی متفاوتی از راه رفتن را به نمایش بگذارد، یا نگاهی به این طرف و آن طرف بیاندازد، بل که بذری در ارتباط با موقعیت خود در ذهن تماشاگر بکارد، حتی اگر تماشاگر تصویری از اهمیت آن موقعیت برای شخصیت داستان نداشته باشد، یا، در بسیاری موارد، اصلاً اهمیتی نداشته باشد.

بذره‌های رفتار شخصیت باید زمانی در ذهن تماشاگر کاشته شود که هنوز آن رفتار به مرحله‌ی درخت شدن تکامل و نمو نیافته است، مانند *خانه‌ی عروسک* هنریک ایپسن. رفتاری که *نورا* در انتهای نمایش/ فیلم بروز می‌دهد — طغیان علیه ظلم شوهرش از طریق به هم کوبیدن محکم در بر روی زندگی زناشویی‌شان — بذره‌های در صحنه‌ی اول کاشته شد، آن جا که، برخلاف خواسته‌های شوهرش، ریزریز شکلات می‌خورد و در مورد آن به شوهرش دروغ می‌گوید. در آن زمان کاری کاملاً معصومانه به نظر می‌رسد، اما همین یک‌خرده کافی است تا مشخص سازد که او *بالقوه* می‌تواند روی پای خود بایستد.

کافه‌چی: صورت غذا می‌خواهی؟

پرس و جو کردن

مشتری روی میز را واری می‌کند

واری کردن

مشتری: نه.

جواب دادن

بلند می‌شود و به طرف میز بعد می‌رود، می‌نشیند، آن را واری می‌کند،

جست و جو کردن

رضایت‌اش تأمین نمی‌شود، بر می‌خیزد و به طرف میز سوم می‌رود.

دست بر سطح میز می‌کشد. ظاهراً نظرش را گرفته.

در حین این جست و جو، مشتری هم‌چنان در حال واری کردن هم هست، اما من تا بند بعدی آن را عنوان قرار ندادم.

موشکافی کردن

چنگال را واری می‌کند.

موشکافی کردن و واری کردن با هم مترادف اند، اما تفاوت‌های زیر را نشان می‌دهند. اگر شخصیتی یک سری اقدام‌های کمابیش یک‌سان را نمایش می‌دهد، باید در نمایش او به دنبال میزان‌هایی بگردیم که صورت تشدید یافته‌ی اقدام‌های او را به ما بنمایاند. از نظر من، "موشکافی کردن" نشان‌دهنده‌ی تنش بیش‌تر و تمرکز بیش‌تر است. تا هر کجا که این اقدام خاص ادامه داشته باشد.

خوب است.
سر بالا می‌گیرد و به کافه‌چی نگاه می‌کند.

پذیرفتن
داخل کردن

مشتری، حالا که واریسی کردن تمام شده و در آن فضا احساس راحتی می‌کند، می‌خواهد جشن خود را برپا کند، و می‌خواهد تمام دنیا را هم (که گفتیم همان کافه‌چی است) به این جشن "داخل" کند.

اعلام کردن	مشتری: یه تیکه پای سیب می‌خوام.
اظهار کردن (یک واقعیت)	کافه‌چی: پای سیبم تموم شده.
بازجویی کردن	مشتری: اون که روی پیش‌خون‌ته چی‌ته؟
توضیح دادن	کافه‌چی: اون رو برای کسی نگه داشته‌م.
تردید کردن	مشتری: برای کسی نگه داشته‌ی؟
شرح و تفصیل دادن	کافه‌چی: یه مشتری دارم هرشب همین وقت‌ها می‌آد پای سیب
پیشنهاد کردن	می‌خواد - ولی چیزهای دیگه بخوایی دارم، گیلان، زغال‌اخته، مرنگ لیمو، کیک لیمویی.
بیان کردن	مشتری: من پای سیب می‌خوام.
عذرخواهی کردن	کافه‌چی: می‌بخشی.
توضیح دادن	این مشتری ممکن‌ته خیلی ناراحت بشه.
سرزنش کردن	مشتری: ولی من ناراحت بشم، برات مهم نیست.

یادتان هست، همه‌ی اقدام‌ها با یک خواست عجین‌اند، و شخصیت‌های ما بدون مبارزه از خواست‌های خود دست بر نمی‌دارند. مشتری می‌خواهد جشن بگیرد. او انتظار ندارد مانع‌اش شوند. گذشته از این‌ها، او در حضور یک مجری جشن است، که علت وجودی‌اش خدمت به او ست. از این رو، در سری اقدام‌های بالا - در پینگ‌پنگ لفظی‌ئی که در جریان است - مشتری در انتظار عمر عزیزی است که خواستارش است، و این انگیزه به تمام اقدام‌های او دمیده خواهد شد. در عین حال، واقعیت روبه‌رشدی وجود دارد که در کش‌مکش با انتظارات مشتری قرار می‌گیرد، و این درگیری برای حفظ انتظارات مشتری در حالی که واقعیت این شرایط کم‌کم خود را آشکار می‌کند، باید در اجرای بازی‌گر برای تماشاگر ملموس باشد. اگر نباشد، اقدام او، "تهدید کردن" (که به‌زودی فرا می‌رسد)، مأخذ و مبنائی نخواهد داشت.

پیشنهاد کردن

کافه‌چی: الان می‌گم چی کار می‌کنم. از هر پای دیگه که بخوایی
برات می‌آرم، مجانی.

رد کردن	مشتری: نه.
وسوسه کردن	کافه‌چی: خوش گل هم درستش می‌کنم.
اخطار کردن	مشتری: گوش کن — اگه همین الان اون پای رو به من ندی، پلیس خبر می‌کنم.
مقابله کردن	کافه‌چی: مشتری‌م خودش پلیس‌ئه.
واردندانستن	مشتری: اگه پادشاه سیام هم باشه برام مهم نیست.
تهدید کردن	مشتری بلند می‌شود و به طرف پیش‌خوان می‌رود. مقابل پای سیب می‌ایستد، هفت‌تیری بیرون می‌کشد.

مورد بالا نمونه‌ئی است از یک بندِ روایی که جزو ذاتی آن اقدامِ صریحی است که در متن توضیح داده شده. با وجود این، وقتی کار دوربین را اضافه می‌کنیم، اگر خواستیم، می‌توانیم این بند را با کلام‌بندی گویاتر بکنیم.

دومین بلوک نمایشی

پرخاش کردن	کافه‌چی: هی، این‌جا اسلحه ممنوع‌ئه.
سماجت کردن	مشتری: من این پای رو می‌خوام!
چک کردن (جهت کمک)	کافه‌چی به سوی در نگاه می‌کند.

”به سوی در نگاه کردن“ هم بندِ روایی دیگری است که اقدام‌های صریحِ متن دیکته می‌کنند، اما بر این عنوان می‌توانیم، اگر خواستیم، بعداً، هنگام افزودن دوربین، نقطه‌ی پایان بگذاریم.

رد کردن	کافه‌چی: نمی‌تونم.
محافظت کردن	کافه‌چی پای را بر می‌دارد.
اخطار دادن	مشتری: وادارم نکن شلیک کنم.
سؤال کردن	کافه‌چی: برای یه تیکه پای؟
اعلام کردن (یک واقعیت)	مشتری: تا پنج می‌شمرم.
ارعاب کردن	یک ... دو —

کافه‌چی: احمقانه ست.
مشتري: تیر خوردن بی خودی احمقانه ست.
اعتراض کردن
مخالفت کردن

بعداً، موقع تدوین، می‌توانیم تصمیم نهایی را بگیریم که روی دیالوگ بالا بر مشتری بمانیم یا نه. اما تا این لحظه، تجسم من این است که این دیالوگ را روی تصویر کافه‌چی می‌گذارم، و لذا آن را اقدامی که مستلزم کلام‌بندی باشد نمی‌شمارم.

چهار! متقاعد کردن

البته مطمئن ام که در بند قبلی (چهار!) باید به مشتری برش بزنیم.

کافه‌چی: باشه! باشه! مال تو.
کافه‌چی دوباره پای را روی پیش‌خوان می‌گذارد.
مشتري هفت تیر را کنار می‌گذارد و پشت پیش‌خوان می‌نشیند.
او دست‌مال سفره و چنگال را کناری می‌زند.
مشتري: می‌شه یه چنگال و دست‌مال سفره‌ی تمیز بدی، لطفاً.
تن دادن
استحقاق داشتن
زدودن (گذشته)
پیش‌نهاد دادن (آتش‌بس)

تعبیر دیالوگ قبلی به چیزی مانند "درخواست کردن" کاری بی‌هوده است و حتی به اندازه‌ی مورد انتخاب‌شده هم نه مناسب است نه جالب توجه. همین مسئله در مورد واکنش کافه‌چی در زیر نیز صادق است.

کافه‌چی یک چنگال و دست‌مال سفره‌ی تمیز روی پیش‌خوان می‌گذارد.
مشتري: متشکر ام.
پذیرفتن
چشم‌پوشی کردن

این تعبیر دیگری است از اقدامی که به لایه‌های زیرین دیالوگ می‌رود. به این اغلب زیرمتن^{۱۱} می‌گویند.

کافه‌چی: نوشیدنی می‌خواهی؟ ادا کردن (سنت)

کافه‌چی این جنگ را باخته، اما شخصیت خود یا سنتی را که در آن رشد کرده نباخته.

مشتري: نه، همین خوب‌ئه. اعلان کردن

این اقدام مشابه سخن اول مشتری است: "سلام". اقدام در آن جا "اعلام کردن" بود.

غصه‌دار شدن

کافه‌چی آرام از مشتری دور می‌شود. در انتهای پیش‌خوان خم می‌شود و سرش را در دستانش می‌گیرد؛ تصویری از شکست کامل.

این بزن‌گاه صحنه/فیلم ما ست، یعنی شکست بارز خواست کافه‌چی. این نهایت اُفت در روند نزولی سفر نمایشی او ست. تأثیر کامل آن بر کافه‌چی باید برای تماشاگران ملموس گردد، و باید سؤالی در ذهن آنان ایجاد شود: "حالا چه می‌شود؟" کاری که این‌جا می‌خواهیم انجام دهیم متوقف کردن ماجرای داستان‌مان است — منجمد کردن این لحظه. اگر این داستان شفاهی نقل می‌شد، احتمالاً راوی این لحظه را برای چاق کردن پیپ خود انتخاب می‌کرد. درحین روشن‌ساختن مسیر خود در دل جنگل به یک پایان "ظاهری" رسیده‌ایم. من از صفت ظاهری استفاده می‌کنم زیرا تماشاگران می‌دانند داستان‌گو قرار نیست اجازه دهد تق داستان همین‌جا در بیاید — باور آن‌ها بیش از این است. یا می‌توانید آن را به این صورت ببینید: انتظار آن‌ها بیش از این است.

سؤال "بعد چه می‌شود؟" را فقط با ماجرای روبه‌اوج* می‌توان پاسخ داد. و این چیزی است که ما پیدا می‌کنیم.

شروع سومین بلوک نمایشی

مطمئن شدن	پس از لحظه‌ئی، کافه‌چی نگاهی دزدکی به مشتری می‌اندازد، که با
تمیز کردن	شدت — و می‌شود گفت غیرارادی — چنگال را پاک می‌کند.
پی‌بردن (به یک احتمال)	درست در لحظه‌ئی که چنگال دارد پای را می‌برد.
امتحان کردن	نور امیدیی بر ذهن کافه‌چی می‌تابد.
جوباشدن	کافه‌چی: من خودم، هیچ‌وقت پای سیب نمی‌خورم.
تأکید کردن بر آن	مشتری سر بالا می‌کند و به کافه‌چی نگاه می‌کند، حاکی از ناپاوری.
مقابله کردن	کافه‌چی: دوست دارم، ولی خب نخوردم.
پرسیدن (از خودش)	مشتری: چرا؟
	کافه‌چی: چرا؟

* rising action در ساختار پنج‌بخشی دراماتیک (غیرروایی)، دومین بخش اصلی طرح است که بیش‌ترین پیچیدگی‌ها در آن روی می‌دهند و لذا به آن گره‌افکنی (complication) نیز می‌گویند. در این بخش مخمصه‌ها و حوادث و کش‌مکش نقش اول با نیروهای مخالف نشان داده می‌شود و به اوج منتهی می‌شود؛ مقابل آن ماجرای روبه‌فرود (falling action) یا همان گره‌گشایی (resolution) است، که درست پس از اوج آغاز می‌شود و بخش چهارم ساختار مذکور به شمار می‌رود و تمام ماجراهای از بحران تا پایان را در بر می‌گیرد. در بحث شخصیت‌پردازی در بازی‌گری، معادل آن اقدام اوج‌دهنده در برابر اقدام فرودآورنده آمده است.

ضروری است امکانی فراهم آوریم که تماشاگران در بازکردن کلاف داستان سهیم شوند. یک راه انجام این کار آن است که مطمئن شویم تماشاگر از معضلات شخصیت‌های ما آگاه است. به عنوان مثال، در این لحظه **کافه‌چی** هیچ نمی‌داند بعد چه خواهد گفت.

کافه‌چی: خب ...	در گل ماندن
به خاطر اون آشغالی که روش می‌پاشند.	یافتن (جواب)
مشتری: کدوم آشغال؟	چالش ورزیدن
کافه‌چی: همونی که سرطان‌زا ست.	تصریح کردن
مشتری: می‌دونم چی تو کله تئه.	تکذیب کردن
بی‌فایده ست.	اعلام کردن
کافه‌چی: شاید زیادی دارم احتیاط به خرج می‌دم. هیچ کس که از این دنیا زنده نمی‌ره، به هر حال. پای سبب وسیله‌ی خوبی برای رفتن تئه. شاید بهتر از خیلی چیزها.	موافقت کردن
مشتری: می‌شه خفه شی!	حمله کردن
کافه‌چی دست‌ان‌اش را به علامت تسلیم بلند می‌کند.	آرام کردن
هر اقدامی، برای مصون ماندن از خطر زایدبودن، معلول یک علت است. معلول "آرام کردن"، ناشی از علت "حمله کردن" است.	معلول یک علت است. معلول
(کافه‌چی) خود را به گردگیری کردن مشغول می‌کند.	عقب کشیدن
مشتری خیره به او نگاه می‌کند.	تجدیدقوا کردن
مشتری: مزخرف می‌گی.	رهان کردن (حقیقت)
کافه‌چی چیزی نمی‌گوید.	ساکت کردن
مشتری: این پلیسه چندوقت به چندوقت می‌آد این جا پای سبب بخوره، دو - سه، چندبار در هفته - ؟	کنایه زدن
کافه‌چی: گاهی پنج‌بار.	اذعان کردن
مشتری: خب چرا به پلیسه راجع به اون‌ی که روی پای می‌پاشند نمی‌گی؟	گوش زد کردن
کافه‌چی: من گفتم. ولی پلیس‌ها رو که می‌شناسی. همه چی می‌خورند.	دفاع کردن
مطمئن ای یه فنجون قهوه نمی‌خواهی بشوره ببره پایین.	اغوا کردن

این آخرین بند اقدامی، "اگواکردن"، در تجسم من، روی نمائی از مشتری شنیده می‌شود. از این‌رو، کلام‌بندی نخواهد شد و، در طراحی من، در این نقطه از این روند، یک بند روایی محسوب نمی‌شود.

مشتری: من قهوه‌خور نیستم.	خاطر نشان کردن
کافه‌چی: اوه، نه، چرا؟	علاقه نشان دادن
مشتری: شنیده‌م خوب نیست.	توضیح دادن
کافه‌چی: اگه قرار باشه هرچی رو که خوب نیست ندم، بی‌کار می‌شم.	محرمانه گفتن
مشتری: تو نسبت به مشتری‌هات یه مسئولیتی داری بالاخره.	مؤاخذه کردن
کافه‌چی: هی، یقه‌ی کسی رو به‌زور نگرفته‌م بخوره که.	توجیه آوردن
مشتری به پایین به پای نگاه می‌کند، دودل است،	تعمق کردن
سپس چنگال را روی پیش‌خوان می‌گذارد.	تسلیم شدن
مشتری: حساب من چه قدر می‌شه؟	تصدیق کردن (شکست)

در تجسم من، این سه اقدام آخر در یک نما اجرا می‌شوند. بند روایی "تسلیم شدن" از طریق چینش با گذاشتن چنگال روی میز کلام‌بندی می‌شود.

کافه‌چی: بی‌خیال، مهمون من.	دل خوش کردن (مشتری)
مشتری دو دلار روی پیش‌خوان می‌گذارد و بلند می‌شود.	باز یافتن (اعتبار)
کافه‌چی: مطمئن ای نمی‌خوای کیک لیمویی رو امتحان کنی؟	پیش‌نهاد کردن
مشتری به طرف در می‌رود،	نپذیرفتن
می‌ایستد، و رو به کافه‌چی می‌کند.	خطاب کردن
مشتری: بابت هفت‌تیر می‌بخشی.	عذر خواهی کردن
کافه‌چی: شاید بهتر باشه خودت رو از شرش خلاص کنی.	توصیه کردن
مشتری: همین امروز خریدم‌ش. حتی پر نیست.	توجیه کردن (خودش)
کافه‌چی: جز خودت کسی نمی‌دونه که.	نپذیرفتن (توجیه)
مشتری: خسته شدم از بس زور شنیدم.	شکایت کردن
کافه‌چی: این دلیل نمی‌شه.	موعظه کردن
مشتری قدری تأمل می‌کند، سپس هفت‌تیر را بیرون می‌کشد	سبک بار کردن (خودش)
و آن را به طرف کافه‌چی پرت می‌کند.	گرفتن

دو بند روایی آخر نمونه‌ی اقدام‌هائی هستند که کادر خاص خود را می‌خواهند تا اقدام را به‌طور ملموس به تماشاگر ارائه دهند.

مشتری: بدهش به پلیسه.
مشتری بر می‌گردد و خارج می‌شود.
راه‌نمایی کردن
ناپدیدشدن

“ناپدیدشدن” نمونه‌ئی از اقدام‌هائی است که کادر خاص خود را می‌خواهد تا بتواند نکته‌ئی را که برای درک طرح داستان مهم است ارائه دهد. همین مسئله در مورد زیر نیز صادق است.

کافه‌چی به ساعت نگاه می‌کند: ۱۲:۰۰. چک کردن

شروع چهارمین بلوک نمایشی

(کافه‌چی) هفت‌تیر را خارج از دید می‌گذارد،
پنهان کردن
به سمت پای سیب می‌رود، دست‌مال و چنگال را عوض می‌کند،
پیش‌دستی کردن
به سمت قهوه‌جوش می‌چرخد و یک فنجان قهوه می‌ریزد.
وقتی برمی‌گردد تا فنجان را کنار پای سیب بگذارد،
یک زن پلیس مقابل آن می‌نشیند.
مطالبه کردن
پیدا ست از پس مسائل خود بر می‌آید.
کافه‌چی لب‌خند عاشقانه‌ئی به زن پلیس می‌زند.
خوش‌آمدگفتن
پلیس چنگال را بر می‌دارد و لب‌خند عاشقانه‌ئی به پای سیب می‌زند.
جشن گرفتن

این فعل آخرین اقدام (یعنی “جشن گرفتن”) طنین خواست اصلی مشتری را به گوش می‌رساند و از این رو صورت بازگونه‌ئی^{۱۲} اضمحلال نهایی پای را اعلام می‌کند.

دفتر یادداشت کارگردان

کارگردان دوست دارد تمام مراحل کارش را منظم و مرتب روی متن ثبت کند، همین‌طور تمام “تفکرات” خود را در مورد این که فیلم را چه‌گونه می‌بیند؛ یعنی شخصیت‌ها را، فضا را، و “حالت” را چه‌گونه می‌بیند. کلورمن می‌نویسد:

کارگردان‌ها چه تفکرات خود را بر کاغذ پیاده کنند چه نکنند، روند کلی کار در ذهن آن‌ها شکل می‌گیرد. تأکید من بیشتر بر این روند ذهنی است تا فعالیت “ادبی”. برعکس، در تدریس کارگردانی (هرجا که اقدام به تدریس چنین واحد مشکوکی شود) پیش‌نهاد من به مدرسان این است که دانش‌جویان را وا دارند تمام نظرات خود و کسانی را که در برنامه‌ریزی یک فیلم با آنان هم‌کاری دارند، مکتوب کنند. تصورات کلی یا یک الهام مبهم ممکن است دانش‌جو را گمراه کند.

دفتر یادداشت کارگردانی شما، به جز کاری که باید روی بندهای روایی بکنید، موارد چینش و جای دوربین را نیز در بر می‌گیرد (که مشتمل است بر نقشه‌های کف، فهرست نماها،^{۱۳} و تابلو داستان‌ها. مورد آخری مانند یک ابزار ارتباطی میان شما و اعضای گروه ارتباط برقرار می‌کند، زیرا آن‌ها هستند که باید طرح شما را اجرا کنند).

اینک آماده ایم تا به چینش بپردازیم.

پی‌نویس‌ها:

- | | | | |
|-----------------|----------------|--------------|--------------------|
| cardinal rule ۴ | EXT ۳ | script ۲ | previsualization ۱ |
| visualization ۸ | rough sketch ۷ | cast ۶ | tone ۵ |
| ironic ۱۲ | subtext ۱۱ | rough cut ۱۰ | cut ۹ |
| | | | shot lists ۱۳ |

فصل هشتم

چینش و دوربین برای یک تکه پای سیب

چینش

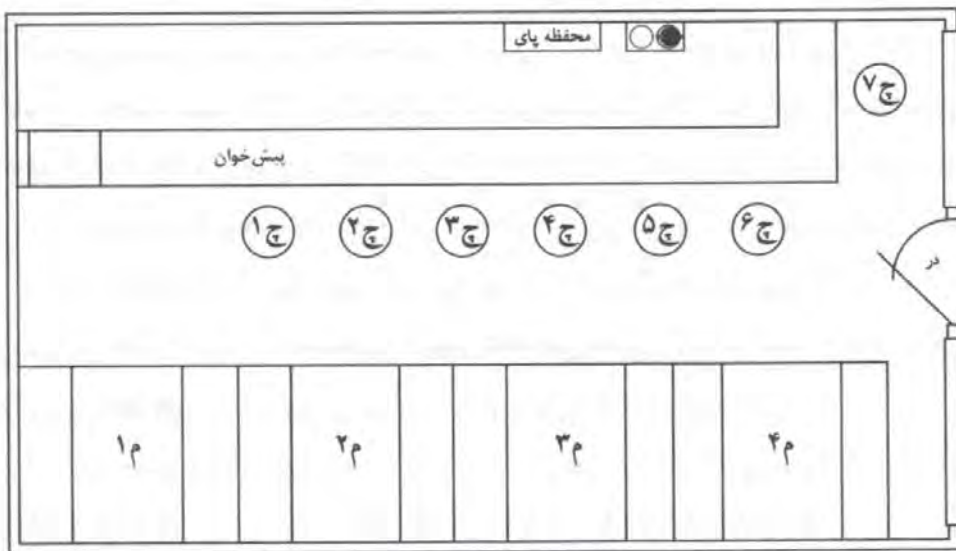
وقتی برای رستوران کوچک نقشه‌ی کف کشیدیم (تصویر ۸-۱)، از کجا باید شروع کنیم؟ در بعضی صحنه‌ها باید از اول شروع کنیم و کم‌کم جلو برویم، و اگر دیدیم خود را هم در گوشه‌ئی کشیده‌ایم می‌توانیم اصلاح‌اش کنیم. پاک‌کنی که در دست ما ست برای همین کار است. در کل، گمان من این است که همه پی می‌برید، در بیش‌تر صحنه‌های نمایشی، بهترین نقطه برای شروع کار حرکت‌نگاری چینش، بزن‌گاه آن صحنه است. (از آن‌جا که یک تکه پای سیب نیز یک فیلم کامل است، بعضی ممکن است آن را نقطه‌ی عطف بنامند، اما من چون بزن‌گاه را ابزار کارگردان برای کلام‌بندی این لحظه‌ی مهم نمایشی می‌دانم، بزن‌گاه را ترجیح می‌دهم). البته، برای این صحنه، پیش‌از آن باید مسائل دیگری را مشخص کرد. متن می‌گوید "کافه‌چی از مشتری دور می‌شود." اما نمی‌گوید مشتری دقیقاً کجا ست. و ما باید دقیقاً بدانیم. بنابراین، قبل از این که مشخص کنیم کافه‌چی وقتی "راه می‌افتد" به کجا "می‌رود"، ابتدا باید تصمیم بگیریم کافه‌چی پای سیب را مقابل کدام چهارپایه قرار می‌دهد.

امکان انتخاب میان هفت چهارپایه را داریم، اما سریعاً مشخص می‌شود که چ ۱، ۲، ۳، ۴، ۶، و ۷ نزدیک ظرف پای و قهوه‌جوش نیستند. حتی اگر این دو قلم را حرکت دهیم (که بعضی مواقع ممکن است این را انتخاب کنیم)، تجسم اولیه‌ی من از کل این صحنه می‌گوید ابتدا باید چ ۴ یا چ ۵ را امتحان کنیم. متن می‌گوید مشتری "طول پیش‌خوان را طی می‌کند، از کنار بشقاب پای سیب می‌گذرد، و پشت میزی در رستوران خالی می‌نشیند." در نتیجه، چ ۴ انتخاب مناسبی به نظر می‌رسد، زیرا به مشتری زمان لازم را می‌دهد که ورود خود را "اعلام" کند، یعنی ورود به فیلم را انجام دهد، و فرصت پیدا کند پای سیب را هم بر روی پیش‌خوان "ببیند". اما قبل از پذیرش چ ۴، باید ببینیم انتخاب ما در بقیه‌ی صحنه مانعی ایجاد می‌کند یا خیر. مشتری دو میز را رد می‌کند، لذا اگر انتخاب اول او میز آخر باشد، یعنی م ۱، که هم از نظر روان‌شناختی با شخصیت او هم‌ساز است و هم فرصتی می‌دهد تا جغرافیای کامل رستوران را در همین ابتدای داستان بشناسانیم، پس انتخاب آخر او م ۳ خواهد بود. م ۳ درست روبه‌روی چ ۴ قرار دارد. آیا چنین دینامیسم مکانی بهترین امکان را به ما می‌دهد؟ آیا موجبی برای نارضایتی از چ ۴ هست؟

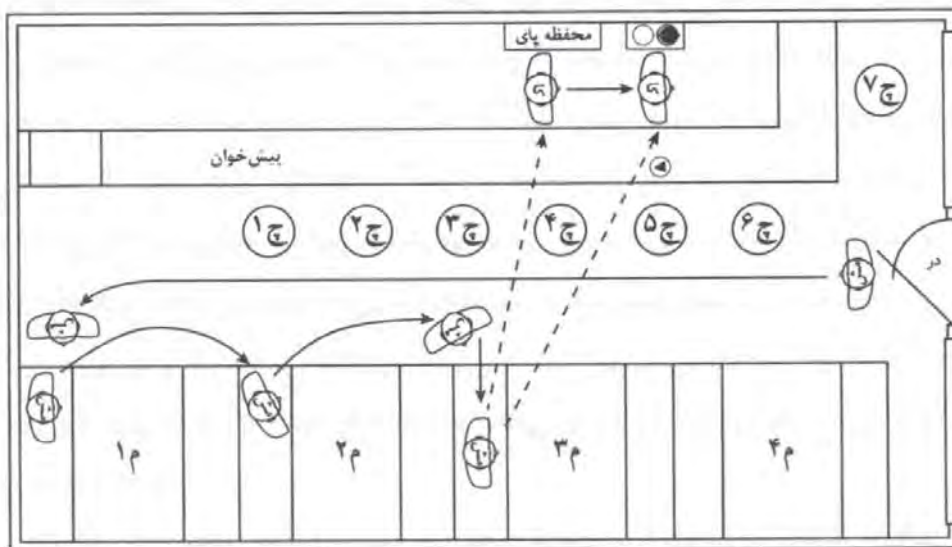
بله هست. اگر پای مقابل چ ۴ قرار گیرد، تندی زاویه‌ی بین دو مرد کم‌تر از حالتی خواهد بود که پای مقابل چ ۵ باشد (تصویر ۸-۱). مشتری وقتی به‌طرف پیش‌خوان برود و بنشیند، هرکدام از چهارپایه‌ها را انتخاب کرده باشیم، ظرف چند لحظه مقابل کافه‌چی قرار خواهد گرفت. در چنین

موردی، بهتر است در شروع، زاویه‌ئی را بین دو مرد انتخاب کنیم که تفاوت محسوس‌تری داشته باشد و، چون تغییرات زوایای مکانی حاکی از بندهای روایی خواهند بود، برای تماشاگر مشخص می‌سازند که چیزی تغییر کرده است. چ ۵ زاویه‌ی بین دو مرد را به شکل محسوسی افزایش می‌دهد.

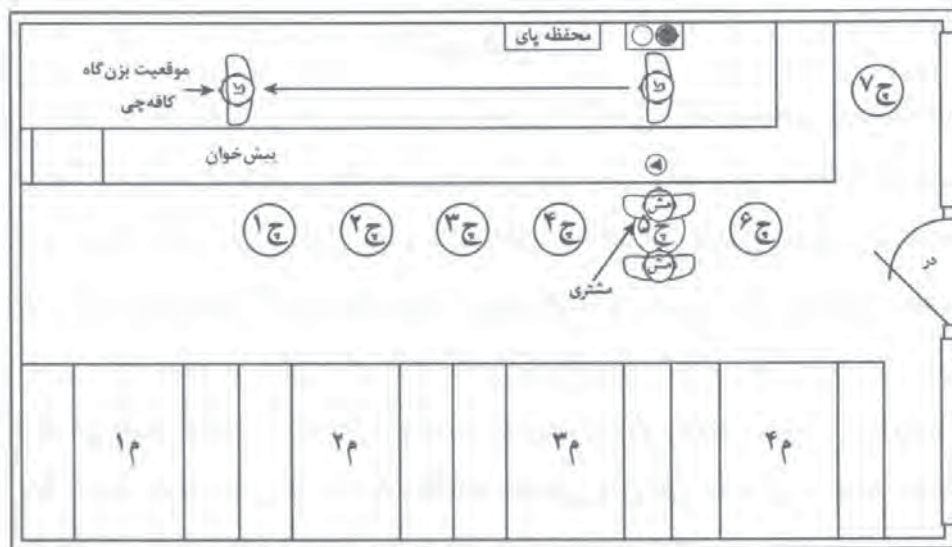
یک مورد دیگر را قبل از پذیرش چ ۵ به عنوان محل قرارگیری پای سیب باید بررسی کرد. آیا چنین انتخابی با زن پلیس هم سازگار است؟ ببینیم متن چه می‌گوید: **کافه‌چی** "به سمت قهوه‌جوش می‌چرخد و یک فنجان قهوه می‌ریزد. وقتی بر می‌گردد تا فنجان را کنار پای سیب بگذارد، یک زن پلیس مقابل آن می‌نشیند." خودش است. چ ۵.



تصویر ۸-۱. نقشه‌ی کف برای رستوران کوچک.



تصویر ۸-۲. پیدا کردن محل گذاشتن پای بر پیش‌خوان.



تصویر ۸-۳. پیدا کردن یک صحنه‌ی جدید برای بزن گاه.

حال می‌توانیم در مورد بزن گاه تصمیم بگیریم. کافه‌چی شروع می‌کند به دور شدن به قصد "غصه خوردن". گفتیم که باید این لحظه را برجسته و مؤکد سازیم. چه طور می‌شود این کار را با چینش انجام داد؟ تغییر صحنه چه طور است - یعنی از قسمتی از این رستوران کوچک استفاده کنیم که معرفی شده اما مورد استفاده قرار نگرفته است؟ در آن صورت کافه‌چی به چ ۱ می‌رود (تصویر ۸-۳). پس زمینه‌ی جدیدی وارد داستان می‌شود که اهمیت این لحظه را تازه نگه می‌دارد.

در این جا، هم‌زمان، جنبه‌ی بسیار مهم دیگری از چینش نیز ایفای نقش می‌کند که زیاد هم استفاده می‌شود: هم‌جواری. وقتی مشتری مقابل پای سیب می‌ایستد، هفت تیر خود را در می‌آورد، به کافه‌چی تشر می‌زند، می‌نشیند، طلب دست‌مال و چنگال تمیز می‌کند - تا آن جا که کافه‌چی می‌پرسد: "نوشیدنی می‌خواهی؟" - حریف‌های ما یک‌مترنیمی از هم دور اند. با فرستادن کافه‌چی به چ ۱ از میزان هم‌جواری به طور چشم‌گیری کاسته (و فاصله‌ی بین آن‌ها افزوده) می‌شود. همان‌طور که قبلاً ذکر شد، تغییر هم‌جواری مکانی یکی از ابزارهای اصلی ما برای عینی ساختن درونیات شخصیت‌های فیلم است.

توجه داشته باشید که در این جا دو مقوله‌ی روایی / نمایشی داریم (زاویه و هم‌جواری) که هم‌زمان با هم کار می‌کنند تا بزن گاه را بسازند - یعنی لحظه‌ئی را باعث شوند که تأثیر کاملاً ملموسی بر تماشاگر می‌گذارد. حال تنها کاری که باید بکنیم این است که مطمئن شویم کاری که در مرحله‌ی چینش کرده‌ایم، به‌خوبی از طریق دوربین نشان داده می‌شود.

بقیه‌ی کار چینش برای این صحنه این است که ماجرا را به تصویر بکشد. توجه داشته باشید که متن می‌گوید کافه‌چی، تا خروج مشتری، از پشت چ ۱ تکان نمی‌خورد. با نویسنده موافق ایم؟ دلیلی برای حرکت کافه‌چی وجود دارد؟ حرکتی که گفت‌وگوهای دو مرد را به هم نزند وجود ندارد، زیرا هر حرکت کافه‌چی به سمت مشتری غیرضروری، و در نتیجه به لحاظ نمایشی غلط خواهد بود.

دوربین

بدیهی است که جزئیات طراحی یک فیلم کامل با طراحی یک صحنه تفاوت دارد، اما فیلم کوتاه ما، که می‌تواند صحنه‌ی نمایشی یک فیلم بلندتر باشد، می‌تواند برای مقاصد ما یک فیلم کامل محسوب گردد، زیرا یک آغاز دارد، یک بدنه، و یک پایان. در ادامه‌ی همان تشبیه نمازخانه‌ی سیستین، همین اندک به ما امکان می‌دهد که به کندوکاو در مفاهیم نمایشی/روایی کل سقف (فیلم بلند) پردازیم و در عین حال طیف متنوعی برای شامه‌های گوناگون فراهم آوریم.

پیشنهاد می‌کنم، قبل از اضافه کردن دوربین، فهرستی از وظایف نمایشی و روایی را که باید انجام گیرند تهیه کنیم. منظور من از عبارت **وظایف نمایشی و روایی** تکیه بر ماجراها (اقدام‌ها)، نقاط حساس طرح داستان، و تمام کلام‌بندی‌های نمایشی است که از ارائه‌ی صرف ماجرا فراتر می‌روند. بعضی از این وظایف در مقولات دیگر تلفیق شده‌اند، اما مختصری کار اضافی بهای ناچیزی است که می‌پردازیم تا مطمئن شویم هر چیزی که برای بیان روشن و واضح و جذاب داستان لازم است فراهم است.

وظایف ما در **یک تکه پای سیب**:

۱. ورود پای به فیلم
۲. ورود کافه‌چی به فیلم
۳. ورود مشتری به فیلم
۴. زمان روی ساعت
۵. وضعیت مکانی (وضع و نقشه‌ی رستوران کوچک و خالی بودن آن باید از ابتدا مشخص گردد)
۶. ورود هفت‌تیر به فیلم
۷. بزن‌گاه
۸. روزنه‌ی امید (کافه‌چی متوجه احتمال می‌شود)

کافه‌چی متوجه چه احتمالی می‌شود؟ این که هم‌چنان پای محفوظ می‌ماند! اما با چشمان‌اش متوجه چه می‌شود؟ علت شکل‌گیری این امید چی ست؟ او پاک کردن وسواس‌گونه‌ی چنگال را می‌بیند. اما چه‌گونه آن را می‌بیند؟ یک نمای باز نمی‌تواند جوهر این لحظه را برساند. (منظور من از به‌کاربردن کلمه‌ی رساندن در داستان‌گویی سینمایی، معنی ساده‌ی انتقال روشن اطلاعات به تماشاگر است، خواه این اطلاعات رفتاری باشند، خواه توصیفی، طرحی، یا جوی.) **کافه‌چی** باید این تمیزکردن — دست‌ها، دست‌مال، و چنگال — را در کادر درشت ببیند. آن‌گاه یک معادله شکل می‌گیرد: رفتار قبلی مشتری به‌اضافه‌ی این رفتار جدید مساوی می‌شود با "احتمال"، یا به تعبیر عام نمایشی، "احتمال" جوهر آن لحظه را خواهد رساند. **کافه‌چی** و تماشاگر باید هم‌زمان به جواب این مسئله برسند. اگر این اطلاعات از طریق

نمای نقطه دید قوی کافه چی برسد، تماشاگر با معضل کافه چی — که چه کند با این امکان؟ — هم نواتر می گردد. (نمای نقطه دید قوی^۱ آن است که توجه تماشاگر را به آن چه شخصیت می بیند جلب می کند، و معنای مهمی در بر دارد.)

۹. معرفی نمای نقطه دید قوی کافه چی

وقتی تصمیم گرفتیم از یک نمای نقطه دید قوی برای کافه چی استفاده کنیم، پیش از این که زیاد در فیلم جلو برویم — صدالبته پیش از این که به لحظه ی “دیدن احتمال” برسیم — ابتدا باید نشان دهیم که او نقطه دیدی دارد. او در یک نمای نقطه دید به ساعت نگاه می کند، این می تواند کمک کند، اما نمی رساند. باید آن را بزرگ تر کنیم، باید ضامن آن را بکشیم تا تماشاگر برای این حالت شدیدتر دیدن کافه چی — یعنی دیدن فرود آمدن چنگال مشتری بر پای، که به لحاظ بصری فشرده شده و از پس زمینه، که تار است، منفک شده — آماده شود.

آیا می توانیم جلوتر یک نمای نقطه دید قوی معرفی کنیم؛ چیزی که قطعاً منظور را برساند؟ بله، وقتی مشتری چنگال را روی میز واری می کند، درست قبل از آن که سر بالا گیرد و به کافه چی نگاه کند. بدین طریق با یک تیر دو نشان می زنیم. هم در اوایل صحنه نمای نقطه دیدی قوی از کافه چی را معرفی می کنیم — به کمک تصویری که وقتی از نقطه دید کافه چی پاک کردن وسواس گونه ی چنگال دوم را می بینیم در ذهن تماشاگر زنگ بزند — هم برای آن جایی که مشتری “سر بالا می گیرد و به کافه چی نگاه می کند” تا او را هم [در جشن خود] “داخل کند” (بند روایی) و می گوید: “من یه تیکه پای سیب می خوام”، از پیش یک اندازه ی تصویر بسته داشته باشیم.

۱۰. مشتری دست از پای بر می دارد

این لحظه ی عظیمی در فیلم است. باید آن را قاب کرد تا اهمیت اش برجسته گردد. (کارگردانان تازه کار اغلب سخت شان است کلمه ی “عظیم” را به کار برند — یا مهم تر از این، بدان بیانندیشند — به خصوص برای موقعیتی عادی مانند این. اما از نظر مشتری به هیچ وجه لحظه ی عادی نبود! اگر کارگردان با این واژه ها بیانندیشد، امکان این که داستان هائی که می گوید در نظر تماشاگران عظیم جلوه کنند، بسیار بیش تر می شود.)

۱۱. ورود زن پلیس

ورود زن پلیس چه تفاوتی با ورود کافه چی و مشتری دارد؟ کارکردش در داستان متفاوت است. می توان گفت شاه بیت این شعر است، و باید مقامی شاهبیتی بدان بخشید تا وقتی ظاهر شد، بدون مزاحمت و دردسر، شاخص و یکه جلوه کند. کافه چی “یک فنجان قهوه می ریزد. وقتی بر می گردد تا فنجان را کنار پای سیب بگذارد، یک زن پلیس مقابل آن می نشیند.” به راستی، چه چیزی می تواند

مزاحم این شاهبیت — یا هر شاهبیت دیگری — شود؟ اطلاعات توصیفی. اطلاعات توصیفی این لحظه را مختل می‌سازد. بخش اعظم کوبندگی آن را می‌رباید. می‌خواهیم زن پلیس طوری وارد کادر شود که خود را کاملاً آشکار سازد، با تمام جلال و جبروت‌اش. کدام عنصر توصیفی می‌تواند سد راه شود؟ کادر می‌تواند سد راه شود.

هر نمای جدید یک عنصر توصیفی در بر دارد. چه‌گونه می‌توانیم مشکل این‌جا را حل کنیم؟ با استفاده از یک تصویر آشنا (یا در این‌مورد، یک کادر آشنا) که در آن یک شخصیت را با دیگری عوض کنیم، زن پلیس دقیقاً در همان کادری نشسته است که مشتری نشسته بود. اما آیا پس از گذشت آن مقدار زمان و درام از نقطه‌ئی که مشتری پشت پیش‌خوان نشسته بود، چنین کادری طنین‌آشنائی در ذهن تماشاگر ایجاد خواهد کرد؟ بدون شک ردی باقی خواهد گذاشت، اما کاری که باید، از آن بر نمی‌آید، زیرا طنین‌آش قوی نخواهد بود. شاید بتوانیم مشتری را از همان کادر بیرون ببریم. اما در آن صورت، دینامیسم آن لحظه را قربانی می‌کنیم، زیرا، بنا بر دینامیسم مکانی‌ئی که تا این‌جا در چینش میان کافه‌چی و مشتری تدارک دیده‌ایم، کافه‌چی در سر دیگر پیش‌خوان قرار دارد. دوربین برای آن که در وضعیتی قرار بگیرد که این کادر آشنا را تکرار کند توجیهی ندارد. اگر به جست‌وجو در فیلم‌نامه ادامه دهیم، لحظه‌ی مناسب را برای نسخه‌ی دوم کادر آشنا خواهیم یافت، آن‌جا که کافه‌چی دست‌مال و چنگال را پس از رفتن مشتری تعویض می‌کند. بدین‌جا که می‌رسیم، می‌بینیم با جوهر این لحظه می‌خواند، ضمن این که تماشاگر را "وا می‌دارد" پیش‌بینی کند که کادر خالی پر خواهد شد. ولی هم‌چنان یک مشکل داریم. این کادر در این صحنه دیرتر از آن معرفی می‌شود که بتواند طنین‌کاملی در ذهن ایجاد کند. به چیزی بعداً فکر شده می‌ماند. لذا باید وظیفه‌ی دیگری به فهرست خود اضافه کنیم.

۱۲. معرفی کادر آشنا برای ورود زن پلیس در اوایل این صحنه

نگاهی به پاراگراف دوم صفحه‌ی اول این فیلم‌نامه بیاندازیم: "کافه‌چی پای را همراه با یک دست‌مال سفره و چنگال روی پیش‌خوان می‌گذارد." این دقیقاً جایی است که باید این کادر آشنا معرفی شود، اما زاویه‌ی این تصویر رو به کافه‌چی است، و این بدان معنی است که هنگام نشستن زن پلیس، پشت او را خواهیم داشت. در حالی که در تمام تجسم‌های من — از جمله، زمانی که فیلم‌نامه را می‌نوشتیم — همیشه ورود زن پلیس در یک نمای روبه‌رو بود. آیا انتخاب زاویه‌ی معکوس ایرادی دارد؛ یعنی ابتدا پشت او را ببینیم؟ در واقع، درست عکس این صادق است. در اغلب مواقع، همین‌طور که داریم روش خودمان را دنبال می‌کنیم، به ایراداتی بر می‌خوریم که باعث می‌شوند به راه حل‌هائی ارجح‌تر از متن اصلی دست یابیم. در این‌مورد پلیسی را خواهیم داشت که از پشت وارد فیلم می‌شود (پهنی شانه‌اش

نشان می‌دهد آدمی است که "می‌تواند از پس مسائل خودش* برآید". بعد در نمای معکوس آن، نشان می‌دهیم که زن است.

۱۳. آشکارشدن زن پلیس

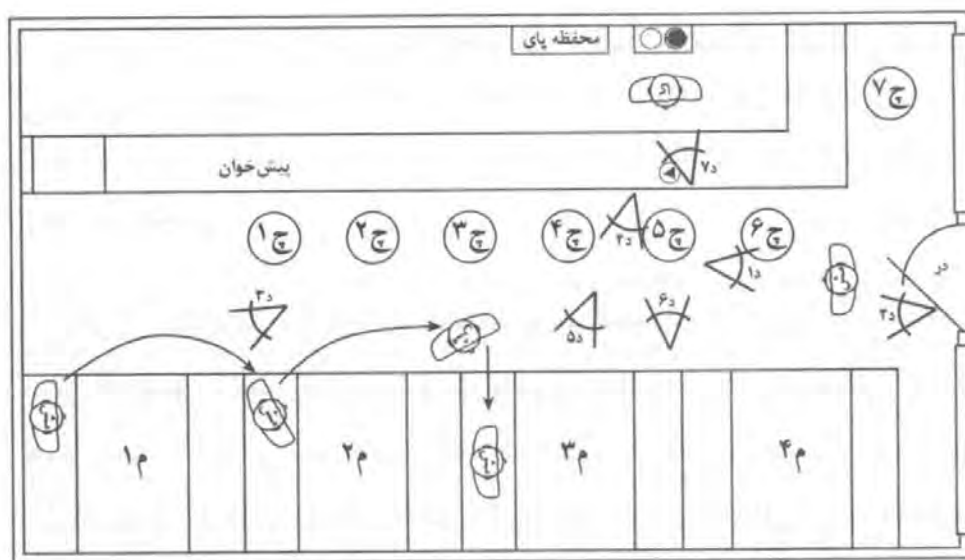
از نظر دراماتیک یکی از مؤثرترین موارد ورود به فیلم، ورود گوییدو در فیلم ۱/۵ است (فصل ۱۵ را ببینید). آشکارشدن گوییدو — یعنی دیدن صورت او برای اولین بار — تا مدتی از تماشاگر دریغ می‌گردد. این همان است که به آن می‌گوییم "ایجاد سؤال" در ذهن تماشاگر، و در نتیجه افزایش کنج‌کاوی و مشارکت او در بازکردن کلاف داستان. کاپولا این کار را با مایکل (ال پاچینو) در *پدرخوانده* می‌کند: نخستین ورود او به عروسی را از پشت نشان می‌دهد. ما می‌دانیم مایکل است چون اونیفورم ارتشی دارد. چهره‌اش بعداً آشکار می‌گردد.

قبل از قراردادن دوربین در نقشه‌ی کف، دو سؤال دیگر باید از خود بکنیم. یکی این که آیا برای تعریف این داستان، علاقه یا نیازی به بازی سبکی خاصی در روایت داریم یا نه؟ دوم، آیا هیچ‌یک از شخصیت‌ها نیاز دارد صدای خاص خودش را داشته باشد؟ در تجسم من پیچیده‌ساختن چیزی که خودش اساساً فیلمی ساده است و از سبکی قابل تشخیص برخوردار است، موردی ندارد. (البته می‌توان در این مورد بحث کرد که سبکی که به نام "ژنریک" پذیرفته شده — البته به دلیل نبود کلمه‌ئی بهتر — خودش یک سبک است، چنان‌که کلورمن معتقد است بازی "طبیعی" نیز یک سبک بازی است). بنابراین، اگر نیازی به صدای ذهنی نمی‌بینیم، می‌توانیم به هردو پرسش پاسخ نه بدهیم.

از آن جا که در این لحظه سؤالی باقی نمانده (البته برای یافتن کشفیات و الهامات جدید باید هم‌چنان دریچه‌ی ذهن را باز نگه داشت)، قدم بعدی اعمال دوربین‌گذاری‌هایی است که چینش را طبق حرکت‌نگاری‌هایی که بر روی نقشه‌ی کف شده (تصویر ۴-۸) بیان کند. موارد زیر نباید یادمان بروند: سیزده وظیفه‌ئی که مشخص کردیم، بندهای روایی‌ئی که باید کلام‌بندی کنیم، بلوک‌های نمایشی، و بزنگاهی که پرده از آن برداشتیم. پیش‌نهاد می‌کنم از ابتدای این صحنه/فیلم شروع کنیم.

همان‌طور که قبلاً گفته شد، دوربین‌گذاری‌ها ممکن است شامل یک، یا چند، یا چندین نمای تدوینی باشند. در ضمن فرآیند تجسم، این نماهای تدوینی را نیز در نظر می‌گیریم. بنابراین، بسیار مهم است که این نماهای تدوینی را به‌دقت امتحان کنیم و از نحوه‌ی ارکستراسیون آن‌ها یادداشت بر داریم. زیرا اگر تصویری از چه‌گونگی تدوین‌شدن یک صحنه نداشته باشیم، کار "پوشش" ما در بهترین حالت می‌شود پوششی ژنریک، و در بدترین حالت، می‌شود قماری که اغلب در آن بازنده ایم.

* در متن انگلیسی HIMSELF آمده، یعنی خودش (مرد). یعنی تماشاگر نخست که از پشت او را می‌بیند، گمان می‌کند مرد است و در نمای معکوس متوجه می‌شود که زن است.



تصویر ۸-۴. دوربین‌گذاری‌ها بر روی نقشه‌ی کف برای اولین بلوک نمایشی.

دوربین‌گذاری‌ها

دوربین‌گذاری د؟ : خارجی. نمای دور (ن د) از نمای جلویی رستوران کوچک

از آن‌جا که این نمای عنوان فیلم و نمای تیتراژ پایانی اساساً یکی اند و تابع آن‌چه در رستوران اتفاق می‌افتد نیستند (مگر این‌که بتوانیم "بفهمیم" چه کسی داخل است)، این نما (تصویر ۸-۵) بهتر است بعد از اتمام فیلم‌برداری داخلی گرفته شود.

شروع اولین بلوک نمایشی

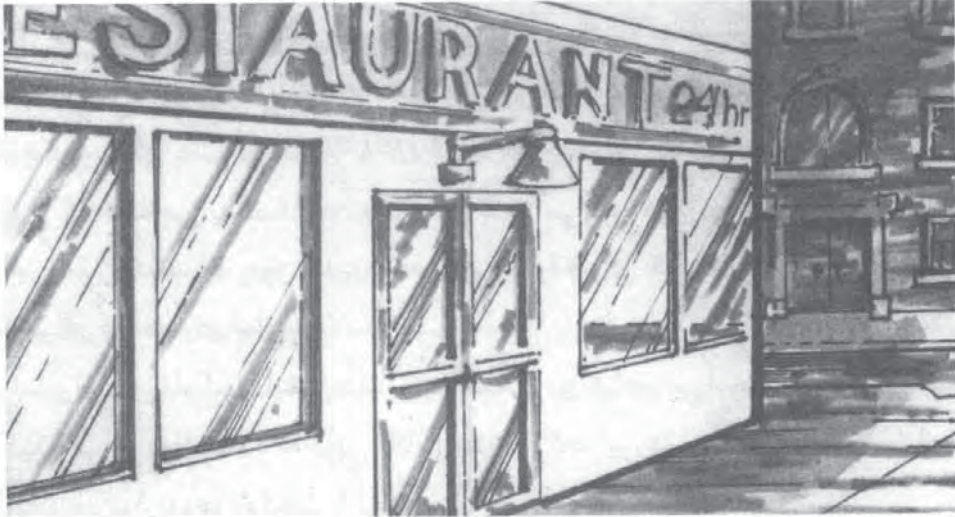
دوربین‌گذاری د؟ : نمای بسته (ن ب) از پای سیب، از درآوردن آن از ظرف تا گذاشتن آن در بشقاب

وظیفه‌ی ۱: ورود پای به فیلم. این در واقع اولین نما از ماجرای فیلم است، و از این‌رو باید از نظر بصری قوی باشد. قوی‌ترین ترکیب‌بندی آن است که دوربین از زاویه‌ای روبه‌پایین مستقیم پای را بگیرد (تصویر ۸-۶). [چون این نما، آن‌چنان‌که تعریف شد، نیازمند اقدامات خاص - نصب دوربین بر بالای پای - است و کاری است صددرصد مکانیکی و نیازی به بازی‌گری ندارد، می‌توان آن را برای آخر کار گذاشت.]

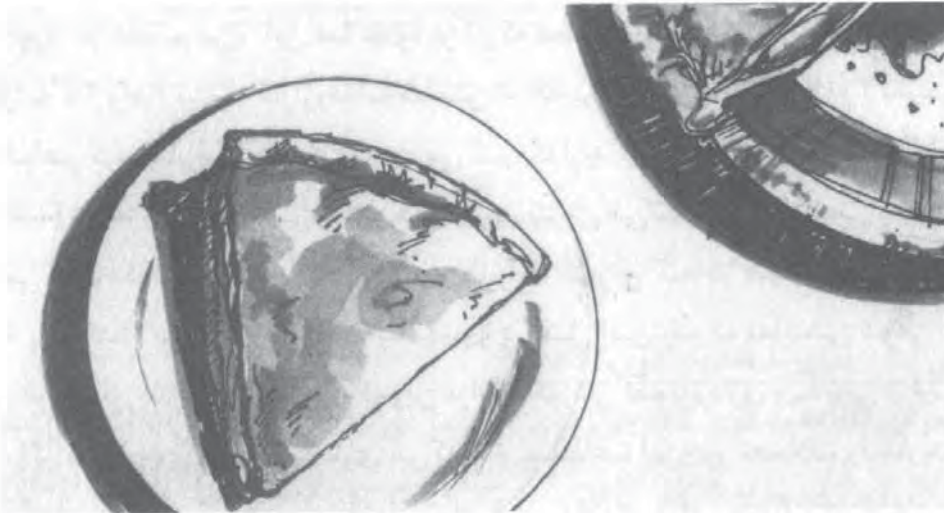
بقیه‌ی دوربین‌گذاری‌ها دقیقاً بنا بر ترتیبی که باید فیلم‌برداری شوند صورت نمی‌گیرند. بل‌که طوری مرتب شده‌اند که تا حد امکان مطابق با سیر روایت باشند، و به واضح‌ترین شکل نشان دهند که نماهای تدوینی چه‌گونه در دوربین‌گذاری‌ها جای می‌گیرند.

دوربین‌گذاری ۱د : نمای متوسط (ن م) از ورود مشتری

وظیفه‌ی ۳: ورود مشتری به فیلم. مشتری از در وارد کادر می‌شود و از راست کادر دوربین خارج می‌گردد (تصویر ۸-۷).



تصویر ۸-۵. نمای جلویی رستوران کوچک برای تیتراژها و عناوین پایانی.



تصویر ۸-۶. ورود پای به فیلم.



تصویر ۸-۷. دوربین گذاری د ۱.

دوربین گذاری ۲د: نمای دور (ن د) از رستوران کوچک در حالی که مشتری به سمت میز می‌رود

وظیفه ۵: جغرافیای رستوران. مشتری به طرف میز ۱ م می‌رود و می‌نشیند، آشکار می‌شود که در رستورانی کوچک و خالی هستیم (تصویر ۸-۸). نما باید آن قدر باز باشد که آن منطقه از پیش‌خوان را (چهارپایه‌ی چ ۱) که کافه‌چی به قصد "غصه‌خوردن" بدان می‌رود، در بر بگیرد (تصویر ۸-۳ را ببینید). (چه زمان دیگری این امکان هست که بدون جلب توجه این فضا را معرفی کنیم؟ این نمونه‌ئی است از گنجاندن اطلاعات توصیفی در دل ماجرای نمایشی.)

این نما برای این بلوک نمایشی دینامیسم مکانی نیز فراهم می‌آورد، به گونه‌ئی که وقتی وارد مرحله‌ی تفکیک می‌شویم، بیننده به خوبی آگاه است که کجا این دو مرد به هم مرتبط اند. به عبارت دیگر، نیازی نخواهد بود بعدها تفکیک را بر داریم.

هر دوربین‌گذاری معمولاً تا زمانی که می‌تواند نیاز به بروز برش‌های اساسی را مانع شود ادامه می‌یابد — یعنی تا زمانی که مطمئن ایم می‌تواند پاره‌های منفرد ماجرا را که با طراحی کلی می‌خوانند به تصویر در آورد. در تجسم من، این نما علاوه بر آن که مشتری را به میز ۱ م می‌برد، شاید بتواند برای بردن مشتری به ۲ م و ۳ م نیز به کار رود. اما مطمئن ام که برای بردن مشتری از ۳ م به پیش‌خوان از آن استفاده خواهیم کرد. بنابراین، سخت توصیه می‌کنم بگذارید این نما از ورود مشتری ادامه پیدا کند تا آن جا که "مقابل تکه پای سیب می‌ایستد، هفت تیری بیرون می‌کشد". آن وقت می‌توانید اعلام کنید: "قطع!" چرا می‌گوییم بگذارید میان پاره‌هائی که آن‌ها را به صورتی که در فیلم تدوینی است تجسم کرده‌اید ادامه پیدا کند؟ برای آن که ریتمی بنا نهید و در کل این بلوک نمایشی نوعی تداوم برای بازی‌گران آن فراهم آورید. (این یکی از بزرگ‌ترین مزایای آموزشی تصویربرداری ویدیویی از اولین تمرینات است). البته، اگر با بودجه‌ی کم فیلم‌برداری می‌کنید و استطاعت این جور تجملات را ندارید، زودتر قطع بدهید و یک "نمای اصلاحی"^۲ (هم‌پوشی انتهای نمای قبلی با ابتدای نمای بعدی) برای انتهای ماجرا، وقتی مشتری به طرف پیش‌خوان می‌رود، بگیرید.

یک نکته‌ی بسیار مهم! محور (در فصل ۱ توضیح دادم) یا خط فرضی بین کافه‌چی و مشتری برای این بلوک نمایشی در این نما ایجاد می‌گردد. مشتری به راست دوربین به کافه‌چی نگاه می‌کند، اجباراً، در نمای مخالف، کافه‌چی به چپ دوربین نگاه می‌کند. حتی اگر قبل از این که مشتری سر بلند کند و به کافه‌چی نگاه کند به ۱ م برش دهیم، که به احتمال زیاد چنین خواهیم کرد، این واقعیت که کافه‌چی رو به پایین به سمت راست کادر دوربین نگاه می‌کند این توقع را ایجاد می‌کند که اگر مشتری به کافه‌چی نگاه می‌کرد، به سمت راست دوربین نگاه می‌کرد. از این رو، در هر نمای بعد از این که این دینامیسم مکانی را به کار ببرد باید به این توقع توجه کنیم.

دوربین گذاری ۳د: نمای نزدیک متوسط (ن م) از مشتری

شروع این نما با حرکت مشتری به داخل کادر و نشستن او پشت میز ۱ م خواهد بود (تصویر ۸-۹) و تا

ایستادن و خارج شدن او از کادر ادامه می‌یابد. (الیا کازان یک‌بار مرا برحذر داشت که قبل از خروج شخصیت از کادر، دوربین را خاموش نکنم. انصافاً نمی‌دانستم اصلاً خروج از کادر چه استفاده‌ئی دارد. نظر او این بود: "همیشه یک ورود و یک خروج از کادر را بگیر." و مثل اکثر نظرها که در بیش‌تر مواقع درست‌اند، بعضی مواقع هم ممکن است نامربوط باشند.)

انتخاب ما در این‌جا می‌توانست حرکت تعقیبی با مشتری به میز بعد باشد (یا استفاده از نمای "مادر"، دوربین‌گذاری ۲د)، اما یک نمای تعقیبی فقط اقدام شخصیت را ادامه می‌دهد، تفسیرش نمی‌کند. در عوض، یک برش به خروج مشتری از کادر می‌تواند مانند علامت تعجبی جلوی اقدام او باشد.

دوربین‌گذاری ۴د: نمای دور متوسط (ن‌دم) از مشتری به نمای نزدیک متوسط (ن‌ن‌م)

این نما دینامیسم مکانی این موقعیت را در بر دارد، و در آن دوربین خارج از موقعیت نیست (مانند ۲د) بل که بین دو مرد قرار دارد (تصویر ۸-۱۰). اگر یک نمای متوسط یا نزدیک از کافه‌چی قبل یا بعد از این نما بیاید، نمای نقطه‌دید کافه‌چی "خوانده" خواهد شد. من این نما را یک نمای نقطه دید "معمولی" [نه قوی] می‌خوانم.

این نما از زمانی که مشتری ۱ م را ترک می‌گوید تا آن‌جا که به سمت پیش‌خوان پیش می‌رود و هفت‌تیر را بیرون می‌کشد (تصویر ۸-۱۱) ادامه خواهد داشت.

دوربین‌گذاری ۵د: نمای نقطه‌دید "قوی" کافه‌چی

وظیفه‌ی ۹: معرفی نقطه‌دید قوی کافه‌چی. برای این نما دوربین باید هم‌زمان با نشستن مشتری پشت ۳م آغاز کند به چرخش روی محور افقی،^۵ اما کلید ترکیب‌بندی نما باید واریسی چنگال باشد. این همانی است که این‌جا در پی‌اش هستیم (تصویر ۸-۱۲). مسئله فقط این نیست که کافه‌چی چه می‌بیند، بل که این است که چه چیز جفاً در ذهن‌اش ثبت می‌گردد. نما تا آن‌جا ادامه می‌یابد که مشتری سر بالا می‌گیرد و به کافه‌چی نگاه می‌کند و اعلام می‌کند، "یه تیکه پای سیب می‌خوام."

تمام تجسم‌های ما دارای ترکیب‌بندی‌اند. واریسی چنگال را چه‌گونه مجسم می‌کنید؟ اجازه دهید به عقب برگردیم، به ایماژ نزدیک صورت مشتری که می‌گوید: "یه تیکه پای سیب می‌خوام." این‌جا است که ترکیب‌بندی خود را پیدا خواهید کرد: چنگال برای واریسی مقابل صورت قرار گرفته. چنان‌که قبلاً اشاره شد، در این‌جا استفاده از لنزهای بلندتر باعث می‌شود که چنگال در مقابل صورت مشتری تک بماند، اما کار مهم‌تری هم انجام می‌دهد. این حالت نگاه‌کردن را به تماشاگر معرفی می‌کند، لذا بعداً وقتی می‌خواهیم محکم تمیز کردن وسواس‌گونه‌ی چنگال را از پس‌زمینه‌اش جدا کنیم و روزنه‌ی امید را در نظر کافه‌چی آوریم ("احتمال" این‌که هنوز روزش از دست نرفته)، این نوع نگاه‌کردن "دور از شخصیت" به نظر نمی‌رسد.



تصویر ۸-۸. دوربین گذاری د ۲.



تصویر ۹-۸. دوربین گذاری د ۳.



تصویر ۱۰-۸. دوربین گذاری د ۴. نمای نقطه دید "معمولی" کافه چي از مشتری.



تصویر ۸-۱۱. دوربین‌گذاری د ۴. ادامه‌ی نمای نقطه‌دید "معمولی" کافه‌چی از مشتری.



تصویر ۸-۱۲. دوربین‌گذاری د ۵. نمای نقطه‌دید "قوی" کافه‌چی.



تصویر ۸-۱۳. دوربین‌گذاری د ۶

دوربین گذاری ۶د: نمای متوسط (ن م) از کافه چی

وظایف ۲ و ۱۰: ورود کافه چی به فیلم و معرفی کادر آشنا برای ورود زن پلیس (تصویر ۸-۱۳). در انتهای فهرست نماها اضافه می کنیم که دو نمای اینسرت^۶ از ساعت (یعنی وظیفه ی ۴) باید بگیریم. (اینسرت نیز می تواند مانند پوشش کلمه ی خطرناکی باشد، زیرا به جای آن که حاکی از عنصری الحاقی باشد، می تواند بیش تر دال بر چیزی "بعداً فکرسده" باشد.) چیزی که در این جا باید مواظب بود یک سان بودن زاویه و اندازه ی تصویر ساعت در هردو نما ست، لذا نیازی به تنظیم جهت تماشاگر برای نمای دوم نیست.

دوربین گذاری ۷د: نمای بسته (ن ب) از کافه چی

وظیفه ی ۹: مؤلفه ی مورد نیاز نمای نقطه دید. برای این که تماشاگر تشخیص دهد نمای نقطه دید از دید چه کسی است، باید بعد از یک نمای بسته (تصویر ۸-۱۴) یا نمای بسته ی متوسط آن شخص بیاید، یا به یکی از این ها ختم شود. همین امر برای نماهای ذهنی نیز صادق است.

این نما می تواند زمانی شروع شود که مشتری پشت میز اول می نشیند، پیش از هر چیزی، برای آن که بازی گر فرصت کند "دور بگیرد." من، در تجسم خود، درست تا قبل از بررسی دقیق آخرین چنگال از سوی مشتری، نمای بسته ی از کافه چی نمی بینم. اما شاید اشتباه می کنم! تا تدوین نهایی اطمینانی ندارم. دوربین گذاری ها زائیده ی تجسم کارگردان از یک صحنه ی تدوین شده اند، اما عقل می گوید ترغیب تان کنم با سخاوت تمام از هم پوشی های دوربین گذاری استفاده کنید و برای خود پوشش جای گزین ایجاد کنید.

بدیهی است این نما برای "مشاهده کردن" کافه چی استفاده می شود، اما این بند روایی در فهرست خط و ربط یابی اصلی این لحظه نبود. چرا از آن غفلت شده؟ زیرا این واکنشی (اقدام متقابل) است که در فیلم نامه نوشته نشده! واکنش ها (اقدام های متقابل) بازی گران، و نماهای ارائه دهنده ی آن ها، اغلب مورد غفلت قرار می گیرند. اما اگر روشی را که در این کتاب پیش نهاد شده به کار گیرید، "سیستم های پشتی بانی" شما را مطمئن می سازند که هر چه را نیاز داشته باشید، به دست خواهید آورد. دوباره سراغ کاسه ی سالاد بروید، یک تکه خیار بیرون بیاورید، آن را دو نیمه کنید، هردو نیمه را دوباره به کاسه ی سالاد بازگردانید.

رشته ی ارتباطی بلوک های نمایشی اول و دوم لحظه یی است که مشتری، که پشت میز ۳ نشسته، "بند می شود و به طرف پیش خوان می رود." رشته ی ارتباطی، در بیش تر مواقع، اما نه همیشه، مانند پلی، یک منطقه ی مکانی، یا صحنه، را به منطقه یا صحنه ی دیگر مرتبط می کند.

انتخاب اول من ارائه ی این ماجرا (یا اقدام) از دوربین گذاری ۲د (تصویر ۸-۸ را ببینید)، یک تصویر آشنا ست. زیرا به طور قابل ملاحظه یی بازتر از نمائاتی است که تازه تمام کرده ایم، و چون در زاویه یی است که ما را به خارج از دینامیسم مکانی موجود بین دو مرد می برد، به عنوان یک نمای رهایی بخش^۷

عمل می‌کند - در این مورد، رهایی مختصری است از آن تنشی که نه تنها منطق داستان ما را ساخته بل که بر اثر توالی نماهای تفکیکی به وجود آمده است. اینک یک بار دیگر تفکیک برداشته می‌شود (عنصری کلیدی در انتخاب این نما)، و تماشاگر خارج از دینامیسم مکانی قرار می‌گیرد و ناخودآگاه مختصر آرامشی می‌یابد، زیرا راوی اندکی به استراحت پرداخته است. باید این را تشخیص دهیم، و آن را بقاییم! به محض این که متوجه شدید تماشاگر میل به یک جهت کرده، با چیزی از جهت دیگر به او ضربه بزنید. آن چیز گاهی یک قطار باری است؛ گاهی یک پَر.

در این جا با چی به تماشاگر ضربه وارد می‌کنیم؟ با وارد کردن هفت تیر به فیلم، که آغاز دومین بلوک نمایشی است. ما ورود هفت تیر را با دو دوربین گذاری پوشش داده‌ایم: ۲د (تصویر ۸-۸) و ۴د (تصویر ۸-۱۱). اما آیا ورود سومی هم هست که در این جا پنهان شده باشد؟ چیزی که قوی تر و سرگرم کننده تر باشد؟ من معتقد ام که هست: ورود هفت تیر از طریق این پرخاش کافه چی: "هی، این جا اسلحه ممنوع نه"، از دوربین گذاری ۸د (تصویر ۸-۱۶). و فقط پس از آن است که هفت تیر را می‌بینیم!

شروع دومین بلوک نمایشی

این بلوک باید از نظر پوشش دوربینی با اولی هم پوشی داشته باشد (لب‌به‌لب باشند)؛ از این رو، با پیش رفتن مشتری به سمت پیش‌خوان شروع می‌شود. ادامه می‌یابد تا آن جا که: "کافه چی، شکست خورده، از مشتری دور می‌شود". چینش بازی این بلوک نسبتاً ایستا ست. هیچ عنصر درونی‌ئی عینی‌سازی نمی‌شود تا مجبور باشیم از طریق چینش آن را ارائه دهیم. وقتی چنین شرایط ایستایی داریم (مانند نشستن آدم‌ها دور یک میز)، اگر سبک مبرم خاصی نداشته باشیم، می‌بینیم که دوباره به پوشش کلاسیک متوسل می‌شویم، که هیچ اشکالی هم ندارد. در واقع، اگر چنین نکنیم اشکال خواهد داشت، چرا که این قسمت، برای کلام‌بندی بندهای روایی، فقط به تغییر اندازه‌ی تصویر و زوایا متکی خواهد شد، لذا باید مطمئن شویم تصاویر کافی برای انجام این وظیفه داریم. تصویر ۸-۱۵ پوشش کلاسیک برای این موقعیت را نشان می‌دهد، با این تفاوت که وقتی کافه چی پای را بر می‌دارد تا حفظاش کند، دوربین از روی خط فرضی (محور) پرش خواهد کرد. اقدام فیزیکی و نمایشی برداشتن سریع پای آن قدر انرژی تولید می‌کند که تضمینی بر چنین نقطه گذاری نیرومندی باشد.

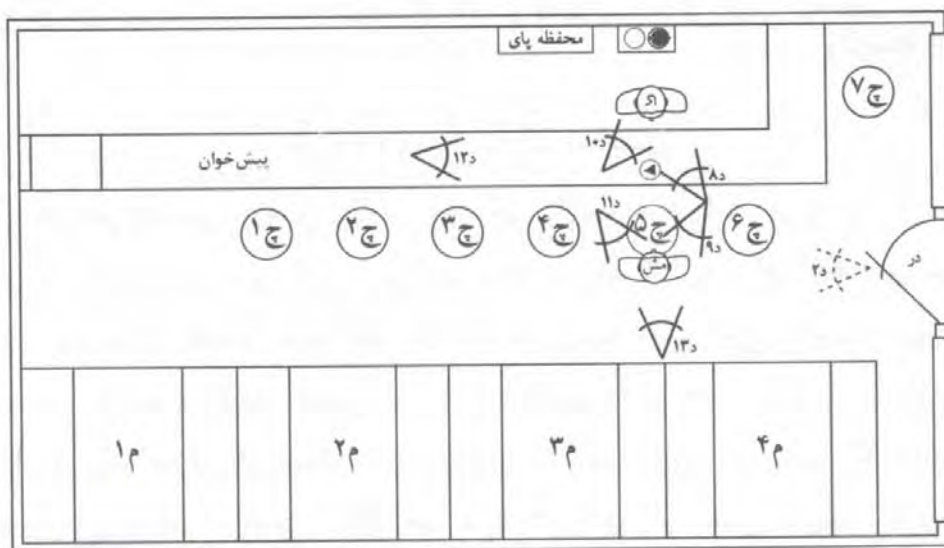
دوربین گذاری ۸د: نمای نزدیک متوسط (زن‌م) از کافه چی

در این نما "پرخاش کردن"، "امتناع کردن"، و سرانجام "محافظت کردن" کافه چی را به تصویر می‌کشیم. او به جلوی کادر می‌جهد و تندی پای را بر می‌دارد (تصویر ۸-۱۶).

وقتی کافه چی با پای پس می‌کشد، با برش زدن به حرکت به دوربین گذاری ۱۰د پرش از محور خواهیم داشت.



تصویر ۸-۱۴. دوربین گذاری د ۷.



تصویر ۸-۱۵. دوربین گذاری ها بر روی نقشه ی کف برای دومین بلوک نمایشی.



تصویر ۸-۱۶. دوربین گذاری د ۸ کافه چی چپ دوربین را نگاه می کند.

دوربین گذاری ۱۰د: نمای نزدیک (نن) از کافه چای و پای

در برش از دوربین گذاری ۸د (تصویر ۸-۱۶)، کافه چای را می بینیم که حرکتی به عقب کادر دارد، پای سیب را نگه داشته، و به راست دوربین نگاه می کند (تصویر ۸-۱۷)، در حالی که ثانیه‌ئی پیش به چپ دوربین نگاه می کرد. برای عملی شدن این مورد، نما باید نمای "تمام بسته" از بالای سرش باشد. اما برای نشان دادن "حفظ کردن"، باید پای را هم نشان دهیم. به این ترتیب هم وظایفمان را انجام داده‌ایم، هم ترکیب بندی مان بی تناسبی و در نتیجه مضحک بودن این رفتار را تشدید می کند.

دوربین گذاری ۹د (مخالف ۸د): نمای نزدیک متوسط (ننم) از مشتری و هفت تیر وظیفه‌ی ۶: آشکار شدن هفت تیر (تصویر ۸-۱۸).**دوربین گذاری ۱۱د (مخالف ۱۰د): نمای نزدیک (نن) از مشتری و هفت تیر**

من برای شاخ و برگ دادن به "رویاری" دو مرد فقط به دوربین گذاری‌های ۱۰د (تصویر ۸-۱۹) و ۱۱د (تصویر ۸-۲۰) تکیه می کنم. دیگری ممکن است آن را نوع دیگری ببیند. من تجسمی را به کار بردم که شاخ و برگ دادنی نیرومندتر داشت: یعنی تصویرهایی هرچه تمام بسته تر (انگشت بر ماشه، چشم‌ها، و امثال آن). (سرجو لئونه در خوب، بد، و زشت، ۱۹۶۷، ایتالیا - اسپانیا این کار را به خوبی انجام داده). البته، به نظر من چنین کاری در مورد این فیلم زیاده روی است. این احساس من است. البته اگر شما این فیلم را کارگردانی می کنید، دلیلی ندارد این را بپذیرید. نکته‌ئی که می خواهم بر آن تأکید کنم این است: لحظات حساس نمایشی خود را بشناسید، و سپس برای ارائه‌ی آن لحظات، از تمام امکانات خود استفاده کنید.

انتخاب من در این مورد آن خواهد بود که بیش تر بر اجرای بازی گران تکیه کنم، بنا بر این، دو مرد را جدا جدا خواهم گرفت و مدام از این مرد به آن یکی برش خواهم زد. و فراموش نکنید که باز هم باید تفکیک مکانی را بر داریم، زیرا خط فرضی را می شکنیم. ناچار خواهیم شد بشکنیم. و وقتی می شکنیم، باید مطمئن باشیم که این شکستن نیز به کلام بندی یک بند روایی کمک می کند.

دوربین گذاری ۱۲د: نمای دونفره متوسط (نم)

این نما (تصویر ۸-۲۱) تفکیک نماهای ۱۰د و ۱۱د را بر می دارد و از این رو هیچ قسمتی از آن در نسخه‌ی تدوین شده تا بعد از پرش از محور (خط فرضی) دیده نخواهد شد. باین حال (در بهترین شرایط)، برداشت^۹ را باید زمانی شروع کنیم که مشتری به پیش خوان نزدیک می شود و، از راست دوربین، وارد کادر می شود. این برداشت را باید تا خروج کافه چای از کادر، از چپ دوربین، به قصد "غصه خوردن"، ادامه دهیم. با خروج کافه چای از کادر، می توان نما را برای کسب بهترین ترکیب بندی روی مشتری تنظیم کرد. یکی دو لحظه تأمل کنید، و سپس اعلام کنید: "قطع". اما این گونه فیلم برداری نیز یک پوشش دوربینی اضافی به دوش ما خواهد گذاشت که به احتمال زیاد استفاده نخواهد شد، اما به



تصویر ۸-۱۷. دوربین‌گذاری د ۱۰. پرش از خط فرضی (محور).



تصویر ۸-۱۸. دوربین‌گذاری د ۹. مشتری راست دوربین را نگاه می‌کند.



تصویر ۸-۱۹. ادامه‌ی دوربین‌گذاری د ۱۰. کافه‌چی راست دوربین را نگاه می‌کند.



تصویر ۸-۲۰. دوربین گذاری د ۱۱. مشتری چپ دوربین را نگاه می کند.



تصویر ۸-۲۱. دوربین گذاری د ۱۲. تفکیک را بر می دارد.



تصویر ۸-۲۲. دوربین گذاری د ۱۳.

بازی گران امکان می‌دهد که یک بلوک کامل اقدام را آغاز کنند و، سپس آن را تا آخر ادامه دهند. توجه: هنگامی که از بازی گران در ترکیب‌بندی‌ئی فیلم‌برداری می‌کنید که قرار است تغییر کند، سه پایه نباید در جای خود قفل باشد تا امکان اصلاحات جزئی در کادربندی بر مبنای حرکت‌های بازی گران باشد.

دوربین‌گذاری ۱۳د: کادر آشنا^{۱۰} به نمای متوسط (نم) از روی شانه‌ی^{۱۱} چپ مشتری تبدیل می‌شود، حرکت افقی با او

این دوربین‌گذاری (تصویر ۸-۲۲) دقیقاً همان کادربندی دوربین‌گذاری ۶د است، اما شماره‌ی جدید بدان داده شده تا سردرگمی ایجاد نشود.

اولین وظیفه‌ی این دوربین‌گذاری آن است که نشان دهد مشتری بعد از آن که کافه‌چی پای را به او وا گذاشت، روی چهارپایه می‌نشیند. اما چون شروع کادربندی آن مانند دوربین‌گذاری ۶د (تصویر ۸-۱۳) است — همان کادر آشنا برای ورود زن پلیس — به تازه‌نگه‌داشتن آن کادر کمک می‌کند. همچنین می‌تواند کمک کند به ارائه‌ی قسمتی یا تمام اقدام‌هائی که کافه‌چی بعد از واگذار کردن پای و قبل از دور شدن به قصد "غصه‌خوردن" انجام می‌دهد (تصویر ۸-۲۳).

در حرکت افقی دوربین با کافه‌چی، نما مشتری را "از دست می‌دهد." این همان تأثیر پرت‌افتادگی غصه‌خوردن کافه‌چی را خواهد داشت.

دوربین هم‌زمان با رسیدن مشتری به موقعیت جدیدش، یا کمی زودتر از آن، کاملاً ساکن می‌شود، در کادری که او را در یک نمای متوسط نشان می‌دهد (تصویر ۸-۲۴).

دوربین‌گذاری ۱۴د: نمای بسته (ن ب) از کافه‌چی (بزن‌گاه)

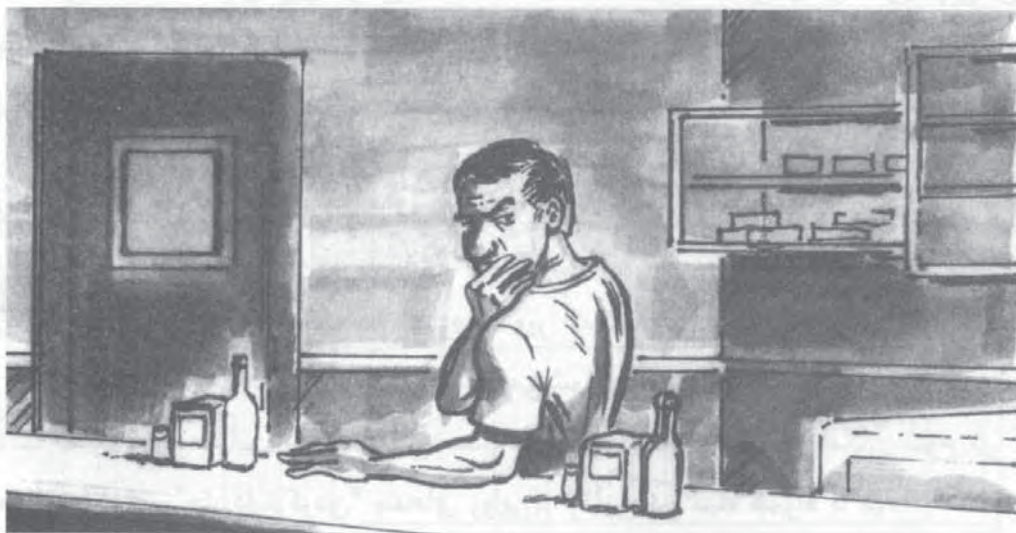
این نما با ۱۳د هم‌پوش می‌گردد. کافه‌چی از راست دوربین وارد کادر می‌شود، "روی پیش‌خوان خم می‌شود و سرش را در دست‌ان‌ش می‌گیرد، تصویری از شکست کامل." این بزن‌گاه است (تصویر ۸-۲۵). چون برای غصه‌خوردن کافه‌چی کادری مخصوص در نظر گرفته شده، تماشاگران این مطلب را بهتر می‌فهمند. برای‌شان ملموس‌تر می‌گردد. و این سؤال به ذهن متبادر می‌شود: بعد چه می‌شود؟

تماشاگر می‌داند نمایش (درام) تمام نشده. آن‌ها انتظار دارند کافه‌چی برای حفظ پای کاری انجام دهد. اما چه کاری؟

توجه: یکی از امکانات واقعی این است که آهسته‌آهسته نمای بسته‌ی "سرش را در دست‌ان‌ش می‌گیرد" کافه‌چی را به کادری بسته‌تر هل بدهیم تا این لحظه شاخ‌وبرگ بگیرد — یعنی طولانی‌تر شود — و اقدام کافه‌چی تقویت گردد، یعنی "مطمئن شدن" او و پی‌بردن او به این امکان که هنوز می‌تواند روزش را نجات دهد.



تصویر ۸-۲۳. شروع حرکت افقی (پن) در دوربین گذاری د ۱۳.



تصویر ۸-۲۴. ساکن شدن دوربین در دوربین گذاری د ۱۳.



تصویر ۸-۲۵. دوربین گذاری د ۱۴. بزنگاه.

پایان دومین بلوک نمایشی

دوربین گذاری ۱۴د، با بنانهادن بزن گاه، دومین بلوک نمایشی را پایان می دهد. به عنوان رشته‌ی ارتباطی نیز عمل می کند و ما را می برد به سومین بلوک نمایشی و اقدام اوج دهنده‌ی نقش اول فیلم که پس از این بزن گاه می آید.

کافه چپی از دوربین گذاری ۱۴د، بزن گاه (تصویر ۸-۲۵)، نگاهی دزدکی به مشتری می اندازد، و چون یک نمای بسته است، به ایجاد نمای تدوینی بعدی، یعنی نمای نقطه دید قوی **کافه چپی** از محکم پاک کردن وسواسی چنگال (تصویر ۲۶-۸)، کمک می کند.

شروع سومین بلوک نمایشی

دوربین گذاری ۱۵د: نمای نقطه دید قوی کافه چپی

این تنها نمائی است که بازی گری در آن هست اما (به علت نبود کلمه‌ئی بهتر) می توان آن را اینسرت خواند. هیچ بازی یا اجرائی از این نما انتظار نمی رود. فاصله‌ی کانونی بلندتری که پیش تر معرفی شد، این جا برای تفکیک چنگال، دستمال، و دست‌ها از پس زمینه به کار می رود.

دوربین گذاری ۱۶د و ۱۶د الف: نمای متوسط (نم) و نمای بسته‌ی متوسط (ن ب م) از کافه چپی

تصویر ۸-۲۷ دوربین گذاری روی نقشه‌ی کف را برای سومین بلوک نمایشی نشان می دهد. از دوربین گذاری‌های ۱۶د و ۱۶د الف دو اندازه تصویر از **کافه چپی** فیلم برداری می شود (تصاویر ۸-۲۸ و ۸-۲۹). از آن جا که در هم جواری، تغییر حاصل می شود - یعنی فاصله‌ی **کافه چپی** با مشتری بیش تر می شود - نمای متوسط این را نشان می دهد، اما نمای بسته‌ی متوسط امکان تنوع در کلام بندی را فراهم می آورد (برای "جان دارتر کردن" بندهای روایی). از این دو نما، همراه با ۱۸د، استفاده می شود تا **کافه چپی** از بزن گاه تا گرفتن هفت تیر نشان داده شود. از دوربین گذاری‌های ۱۷د و ۱۷د الف دو اندازه تصویر از مشتری فیلم برداری می شود (تصاویر ۸-۳۰ و ۸-۳۱).

دوربین گذاری ۱۷د و ۱۷د الف (مخالف ۱۶د و ۱۶د الف): نمای متوسط و بسته‌ی متوسط از مشتری

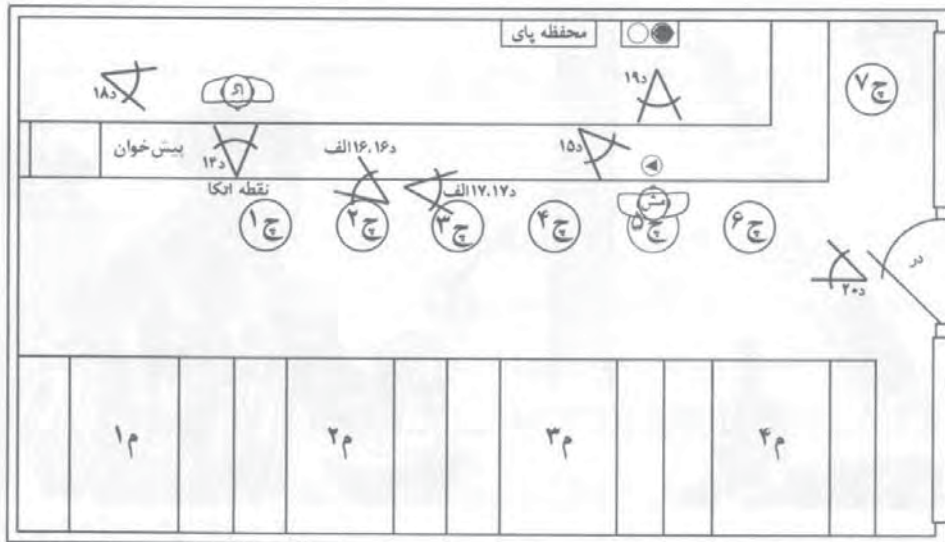
دوربین گذاری ۱۷د، همراه با یک تغییر فوکوس و احتمالاً تعدیل مختصری در نورپردازی، مشتری را بر درگاه هنگام بحث با **کافه چپی** در مورد هفت تیر نشان می دهد (تصاویر ۸-۳۰ و ۸-۳۱).

دوربین گذاری ۱۸د: نمای دور (ن د) از پشت نیم رخ کافه چپی

این نما تفکیک را بر می دارد (تصویر ۸-۳۲) و، در تجسم من از صحنه‌ی تدوین شده، این نما برای آن است که **کافه چپی** را نشان دهد که "خود را به گردگیری مشغول می کند." این زاویه اقدام **کافه چپی** را کم اهمیت جلوه می دهد، آن را مضحک تر می سازد، و هم زمان مشتری را در پس زمینه، "در حال تأمل کردن" نشان می دهد.



تصویر ۸-۲۶. دوربین گذاری د ۱۵.



تصویر ۸-۲۷. دوربین گذاری‌ها بر روی نقشه‌ی کف برای سومین بلوک نمایشی.



تصویر ۸-۲۸. دوربین گذاری د ۱۶.



تصویر ۸-۲۹. دوربین گذاری د ۱۶ الف.



تصویر ۸-۳۰. دوربین گذاری د ۱۷.



تصویر ۸-۳۱. دوربین گذاری د ۱۷ الف.

همان‌طور که قبلاً در خصوص پوشش ذکر شد، در چنین شرایطی که چینش ایستا ست (و بندهای روایی زیادی برای کلام‌بندی داریم) عاقلانه آن است که این نوع نما را از بزنگاه شروع کنیم و تا وقتی مشتری پیش‌خوان را ترک می‌کند ادامه دهیم. احتمالاً در اتاق تدوین بسیار به کار خواهد آمد. (هنگام برش بین شخصیت‌ها، اجباری به استفاده از اندازه تصویر یک‌سان وجود ندارد. می‌توانید یک نمای متوسط را برای یک شخصیت و یک نمای بسته را برای دیگری استفاده کنید، یا می‌توانید از نمای از روی شانه‌ی یکی به یک نمای متوسط در زاویه‌ی مخالف بروید. این تفاوت اندازه‌ی تصویر به افزایش احساس فضای بین شخصیت‌ها کمک می‌کند.)

دوربین‌گذاری ۱۹د: نمای نزدیک متوسط (ن.م) از مشتری و پای

وظیفه‌ی ۱۰: مشتری دست از پای بر می‌دارد. من در تجسم خود، زمانی به این نما برش می‌زنم که "مشتری به پایین به پای نگاه می‌کند، دودل است، سپس چنگال را روی پیش‌خوان می‌گذارد." اما به هنگام فیلم‌برداری این دوربین‌گذاری، نما را از زمانی شروع خواهم کرد که مشتری پشت پیش‌خوان در مقابل پای می‌نشیند (تصویر ۸-۳۳).

دوربین‌گذاری ۲۰د: نمای دور (ن.د) از کافه‌چی (مشابه دوربین‌گذاری ۲د)

این دورترین تصویری است که از کافه‌چی داشته‌ایم (تصویر ۸-۳۴). مشتری خارج می‌شود و کافه‌چی را به حال خود می‌گذارد تا لحظه‌ی به نتایج آن چه پیش آمده بپردازد. پیروزی او طعمی تلخ‌وشیرین برجای گذاشته. او سنت خود را ترک نکرد. البته همه‌ی این‌ها در آن لحظه برای تماشاگر مشخص نیست، اما وقتی او را می‌بینیم که در انتهای رستوران خالی ایستاده، حدس بسیار می‌زنیم. متوجه خواهیم شد، و همین برش به نمای دور است که به ما کمک می‌کند به آن‌جا برسیم. اما همان‌گونه که غصه دوام نیاورد، این تردید نیز چندان نمی‌ماند. انتظارات‌های قبلی کافه‌چی دوباره فوران می‌کنند. به ساعت دیواری نگاه می‌کند (تصویر ۸-۳۵).

از این نمای دور، کافه‌چی نیاز به حرکت درشتی دارد تا نگاه‌کردن به ساعت را برساند. اگر صرفاً برای این موضوع نزدیک‌تر برویم، بیش‌ازحد تأکید می‌شود، اما اگر اقدام او در همین کادر موجود به قدر کافی درشت باشد، بیننده آن را می‌فهمد. ساعت را هر جا بخواهیم، می‌توانیم بگذاریم، پس آن را به دیوار عقبی رستوران می‌آویزیم تا کافه‌چی برای دیدن ساعت مجبور باشد پشت‌به‌در بچرخد. حال که می‌دانیم ساعت را کجا آویزان کنیم، هنگامی که برای نخستین نمای اینسرت از ساعت فیلم می‌گیریم (تصویر ۸-۳۶)، از همین اندازه تصویر و زاویه استفاده خواهیم کرد. به این طریق مطمئن خواهیم بود که تماشاگر مجبور نخواهد بود، برای آن که سریعاً بفهمد ساعت دقیقاً ۱۲:۰۰ است، نسبت به جای ساعت تغییر وضعیت بدهد.



تصویر ۸-۲۲. دوربین گذاری د ۱۸.



تصویر ۸-۳۳. دوربین گذاری د ۱۹.



تصویر ۸-۳۴. دوربین گذاری د ۲۰.

تا این‌جا ما بیش‌تر با زمان واقعی سروکار داشتیم تا با زمان فیلم. اوه، احتمال دارد در اتاق تدوین متوجه شویم که مجبور ایم یکی‌دو قدم قبل از رسیدن مشتری به اولین جا (این بسته به اندازه‌ی رستوران واقعی است) قطع کنیم، ولی در این‌صورت، فشرده‌سازی را نمایشی به کار نبرده‌ایم. حال ببینیم اگر این سبک روایی را ادامه دهیم، چه اتفاقی می‌افتد.

کافه‌چی از چهارپایه‌ی چ ۱ تا چ ۵ خواهد رفت و کاردوچنگال تمیزی خواهد گذاشت. آیا باید تمام این فاصله او را در تصویر داشته باشیم؟ این کار او چه دلیل نمایشی یا روایی می‌تواند داشته باشد؟ هیچ. پس چه کنیم؟ برش! به چه؟ به کادر آشنائی که برای ورود زن پلیس در نظر گرفتیم! این کادر در دوربین‌گذاری د ۶ معرفی شده بود، آن‌جا که **کافه‌چی** با گذاشتن پای و یک چنگال و دست‌مال سفره در کادر، انتظار ورود او را نشان داد. در دوربین‌گذاری ۱۳د نیز، آن‌جا که مشتری چهارپایه را "تصاحب کرد"، تازه نگه‌داشته شد. اینک، تنها با برش به همین کادر، جهشی روبه جلو در داستان خواهیم کرد. ریتم قابل‌پیش‌بینی شکسته خواهد شد و ما جلوتر از تماشاگر قرار می‌گیریم. لذا از ساعت به **کافه‌چی** برش می‌زنیم که دارد دست‌مال و چنگال تمیز می‌گذارد (تصویر ۸-۳۷). سپس بر می‌گردد تا قهوه بریزد. وقتی پشت‌اش به ما می‌شود، پلیس وارد می‌شود و می‌نشیند (تصویر ۸-۳۸).

در مورد هفت‌تیر چه‌طور؟ آیا باید نشان دهیم **کافه‌چی** آن را مخفی می‌کند؟ نه. ظاهرشدن **کافه‌چی** بدون هفت‌تیر در کادر بعد درواقع اطلاعاتی توصیفی می‌دهد. برای اطمینان از این‌که این اطلاعات برای تماشاگر راضی‌کننده است، باید دقت داشت که **کافه‌چی** لحظه‌ئی قبل از این‌که به ساعت نگاه کند حتماً "نگاه متفکرانه‌ئی به هفت‌تیر بیاندازد".

شروع چهارمین بلوک نمایشی

دوربین‌گذاری ۲۱د: کادر آشنا برای ورود زن پلیس می‌شود نمای از روی شانه از کافه‌چی

وظیفه‌ی ۱۱: تجدید کادر آشنا برای ورود زن پلیس. (این همان کادر دوربین‌گذاری‌های د ۶ و د ۱۳ است). **کافه‌چی** بر می‌گردد تا قهوه بریزد، و زن پلیس وارد می‌شود و در همان کادر آشنا می‌نشیند (تصویر ۸-۳۸).

در یک فیلم‌برداری کم‌هزینه، معمولاً محل ماجرای فیلم ساخته نمی‌شود (یک رستوران کامل را که مطمئناً نمی‌سازند). بنابراین، همان‌طور که در مورد ساعت هم اشاره شد، محفظه‌ی پای و خصوصاً قهوه‌جوش ممکن است در محل مطلوبی نباشند. اما، با کمی ابتکار، اغلب می‌توانید در یک محل واقعی نیز به‌خوبی یک فضای ساخته‌شده کار کنید. قهوه‌جوش باید دقیقاً در جایی که می‌خواهید قرار گیرد — درون کادر آشنا — زیرا اگر مجبور شوید دوربین را حرکت افقی دهید تا اقدام‌های **کافه‌چی** را بگیرید، کادر شما دیگر کادر آشنا نخواهد بود. **کافه‌چی** در عین‌ی که ماجرا در این کادر ادامه دارد، بر می‌گردد و زن پلیس را می‌بیند.



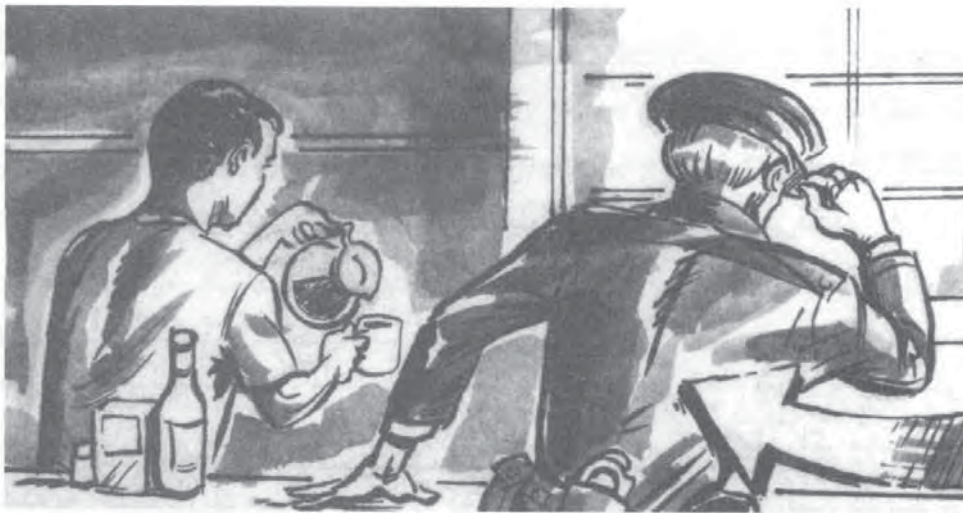
تصویر ۸-۳۵. ادامه‌ی دوربین‌گذاری د ۲۰.



تصویر ۸-۳۶. نمای اینسرت از ساعت.



تصویر ۸-۳۷. دوربین‌گذاری د ۲۱. تجدید کادر آشنا.



تصویر ۸-۳۸. ادامه‌ی دوربین‌گذاری د ۲۱. پلیس به کادر آشنا وارد می شود و می نشیند.



تصویر ۸-۳۹. دوربین‌گذاری د ۲۲. آشکارشدن شاهبیت.



تصویر ۸-۴۰. دوربین‌گذاری د ۲۳. کافه‌چی در پوست نمی گنجد، بسیار خوش حال است.

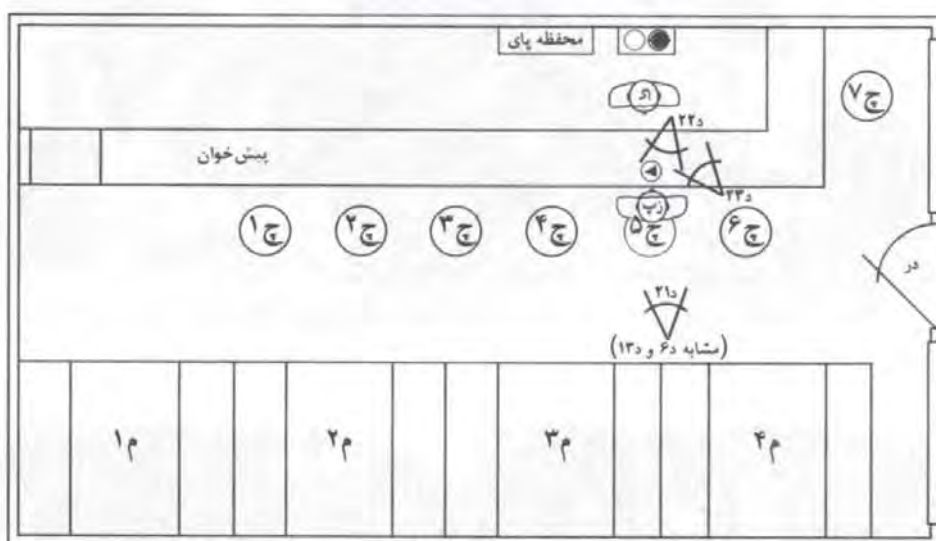
دوربین گذاری ۲۲د: نمای نزدیک متوسط (ن.ن.م) از زن پلیس و پای

وظیفه‌ی ۱۲: آشکار کردن زن پلیس (تصویر ۸-۳۹).

وقتی کافه‌چی بر می‌گردد و پلیس را می‌بیند، ذوق‌زده است (تصویر ۸-۴۰). تصویر ۸-۴۱ دوربین گذاری‌های روی نقشه‌ی کف را برای چهارمین بلوک نمایشی نشان می‌دهد.

دوربین گذاری ۲۳د: نمای بسته (ن.ب) از کافه‌چی

در این جا باید از خود بپرسید: آیا این واقعاً نمائی است که فیلم با آن تمام شود؟ به نظر من هست، با در نظر گرفتن این که داریم بر می‌گردیم به "غش‌گیر" فضای خارجی رستوران. اگر موسیقی مناسبی در این لحظه بیاید، به احتمال زیاد همه‌ی آنچه را که برای بستن این داستان نیاز داریم در اختیار ما می‌گذارد. این چیزی است که در تجسم فعلی خود دارم، که در مرحله‌ی قبل از فیلم‌برداری، باید شامل چند جلوه‌ی صوتی، دیالوگ‌خوانی،^{۱۳} و موسیقی نیز بشود. این باید قبل از رفتن به صحنه‌ی فیلم‌برداری برای شما مسجل باشد. اگر نیست، دل خوش نکنید که همان جا در صحنه راه حلی پیدا خواهید کرد. به اتاق تدوین هم برای نجات خود دل نبندید. فرآیند تدوین، در بهترین حالت، یکی از راه‌های تقویت است، راه نجات نیست.



تصویر ۸-۴۱. دوربین گذاری‌های روی نقشه‌ی کف برای چهارمین بلوک نمایشی.

تصمیم‌گیری‌ها

آن‌هایی که می‌خواهند این فیلم را با بودجه‌ی کم فیلم‌برداری کنند، شاید این‌گونه پوشش دوربینی را بسیار پرخرج ببابند. مسئله‌ی مهم همیشه این است که بازی‌گران فرصت کافی داشته باشند تا به یک موقعیت عاطفی برسند — یعنی فرصت کافی ببابند تا از نظر روحی روانی دور بگیرند — و برداشت‌های طولانی‌تر و هم‌پوش، این فرصت را به بازی‌گر می‌دهند. اما قانون نانوشته‌ی وجود دارد که همه‌ی

کارگردانان موفق از آن تبعیت می کنند؛ ما آن چه در توان داریم انجام می دهیم تا با همان امکاناتی که داریم فیلم مان ساخته شود. یک قانون مهم تر دیگر وجود دارد که باید جای گزین قبلی گردد. ما کارهای غیرقانونی یا غیراخلاقی انجام نمی دهیم، و تمام تلاش خود را می کنیم تا دوستانه عمل نماییم.

درعین حال، کارگردان ها باید برای خود و کارشان حرمت قایل باشند. مواقعی هست که آن ها، به طور اتفاقی یا بی خودی، برآشفته می گردند. مسبب ممکن است یک بازی گر یا یکی از عوامل باشد، و این در تنش هایی که در جریان فیلم برداری به وجود می آید - بر اثر ساعت ها کار طولانی، تأخیرات ناشی از شرایط هوا، از دست رفتن ناگهانی محل های فیلم برداری، برخورد خصوصیات اخلاقی، و امثال آن - تقریباً اجتناب ناپذیر است. کاری که کارگردان باید بکند این است که عواطف خود را سرپوش نهد. سروصدا راه نیاندازید؛ به جای آن، استدلال و منطق را امتحان کنید. اما اگر این روی کرد کارگر نیافتاد چه؟ باور من این است که دلیل وجودی همه ی بازی گران یا عوامل انسانی کمک به اعمال نظرات کارگردان است، لذا کارگردان باید سماجت کند. چه گونه ی اعمال آن بستگی به شخصیت کارگردان، فوریت شرایط، و صدا البته کنش و واکنش های مشکل سازان دارد.

پی نویس ها:

MCS .۴	pick-up .۳	CU .۲	strong POV / SPOV .۱
CS .۸	release shot .۷	insert .۶	rolling .۵
MCU .۱۲	OS .۱۱	FF .۱۰	take .۹
			line readings .۱۳

فصل نهم

علامت گذاری متن فیلم برداری با دوربین گذاری ها

می خواهیم کاری کنیم که راحت بتوانیم شمای پوشش دوربینی را که طی بخش های مختلف متن داده ایم، ببینیم. این کمک می کند کاری را که انجام داده ایم بازبینی کنیم، بعداً نیز راه نمائی می شود در دست مدیر فیلم برداری، دستیار کارگردان،^۱ و مدیر تولید،^۲ و در مرحله ی پس از تولید^۳ نیز برای تدوین گر فیلم.

من متن فیلم برداری^۴ را اختصاری کرده ام و، برای صرفه جویی، آن را سمت چپ صفحه آورده ام، اما شما می توانید کاغذ سفیدی کنار فیلم نامه تان بگذارید و علامت گذاری های خود را روی آن انجام دهید.

شماره های بالای هر نما به شماره های دوربین گذاری بر می گردد.

خارجی. رستوران - شب

فضائی ادوارد هاپری.

تیتراژ اصلی و عناوین

داخلی. رستوران - شب

نمائی بسته از آخرین تکه پای سیب که از ظرف پای

برداشته می شود و بر یک بشقاب غذا گذاشته می شود.

نما بازتر می شود و کافه چی را نشان می دهد که پای را

همراه با یک دستمال سفره و چنگال بر پیش خوان می گذارد.

مشتری که وارد می شود، کافه چی نگاهی به در می اندازد.



مشتری

شب به خیر.

کافه چی

سلام.

کافه چی نگاهی به ساعت دیواری می اندازد: ۱۱:۵۵.



مشتری طول پیش‌خوان را طی می‌کند،
از کنار بشقاب پای سیب رد می‌شود، و پشت میزی در
رستوران خالی، رو به کافه‌چی می‌نشیند.

کافه‌چی

صورت غذا می‌خواهی؟

مشتری

(روی میز را وارسی می‌کند).
نه.

مشتری بلند می‌شود و به طرف میز بعد می‌رود، می‌نشیند،
آن را وارسی می‌کند، رضایت‌اش تأمین نمی‌شود، برمی‌خیزد
و به طرف میز سوم می‌رود. دست
بر سطح میز می‌کشد. ظاهراً نظرش را گرفته.
چنگال را وارسی می‌کند. خوب است. سر بالا می‌گیرد
و به کافه‌چی نگاه می‌کند.

مشتری

یه تیکه پای سیب می‌خوام.

کافه‌چی

پای سیبم تموم شده.

مشتری

اون که روی پیش‌خون نه چی نه؟

کافه‌چی

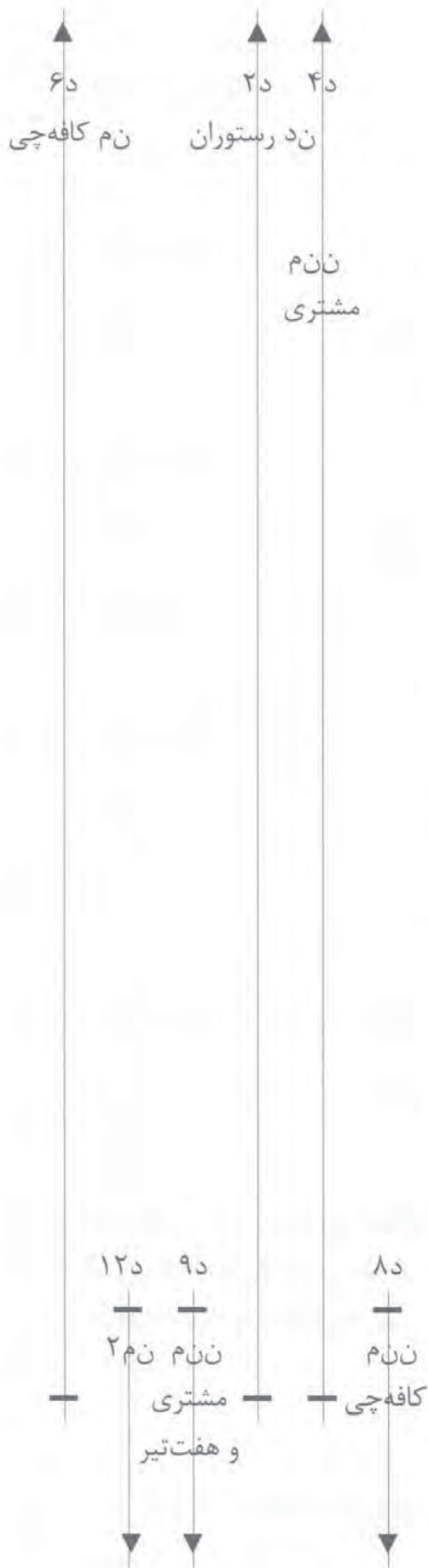
اون رو برای کسی نگه داشته‌م.

مشتری

برای کسی نگه داشته‌ی؟

کافه‌چی

یه مشتری دارم هرشب همین وقت‌ها می‌آد پای سیب
می‌خواد — ولی چیزهای دیگه بخوایی، دارم، گیلان، زغال‌اخته،



میرنگ لیمو، کیک لیمویی —

مشتری

من پای سیب می‌خوام.

کافه‌چی

می‌بخشی. این مشتری ممکن‌ه خیلی ناراحت بشه.

مشتری

ولی من ناراحت بشم، برات مهم نیست.

کافه‌چی

الآن می‌گم چی کار می‌کنم. از هر پای دیگه که بخوایی برات می‌آرم، مجانی.

مشتری

نه.

کافه‌چی

خوش گل هم درستش می‌کنم.

مشتری

گوش کن — اگه همین‌الآن اون پای رو به من ندی، پلیس خبر می‌کنم.

کافه‌چی

مشتری‌م خودش پلیس‌ه.

مشتری

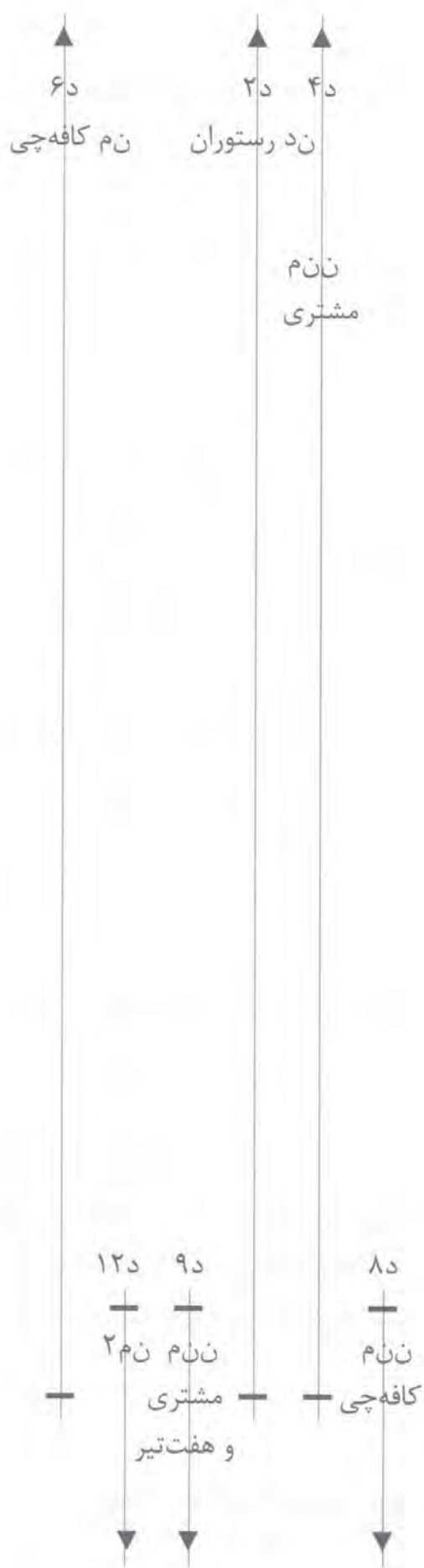
اگه پادشاه سیام هم باشه برام مهم نیست.

مشتری بلند می‌شود و به طرف پیش‌خوان می‌رود.

مقابل تکه پای سیب می‌ایستند، هفت‌تیری بیرون می‌کشد.

کافه‌چی

هی، این‌جا اسلحه ممنوع‌ه.



مِرنگ لیمو، کیک لیمویی -

مشتری

من پای سیب می‌خوام.

کافه‌چی

می‌بخشی. این مشتری ممکن‌ه خیلی ناراحت بشه.

مشتری

ولی من ناراحت بشم، برات مهم نیست.

کافه‌چی

الآن می‌گم چی کار می‌کنم. از هر پای دیگه که بخوایی برات می‌آرم، مجانی.

مشتری

نه.

کافه‌چی

خوش‌گل هم درستش می‌کنم.

مشتری

گوش کن - اگه همین‌الآن اون پای رو به من ندی، پلیس خبر می‌کنم.

کافه‌چی

مشتری‌م خودش پلیس‌ه.

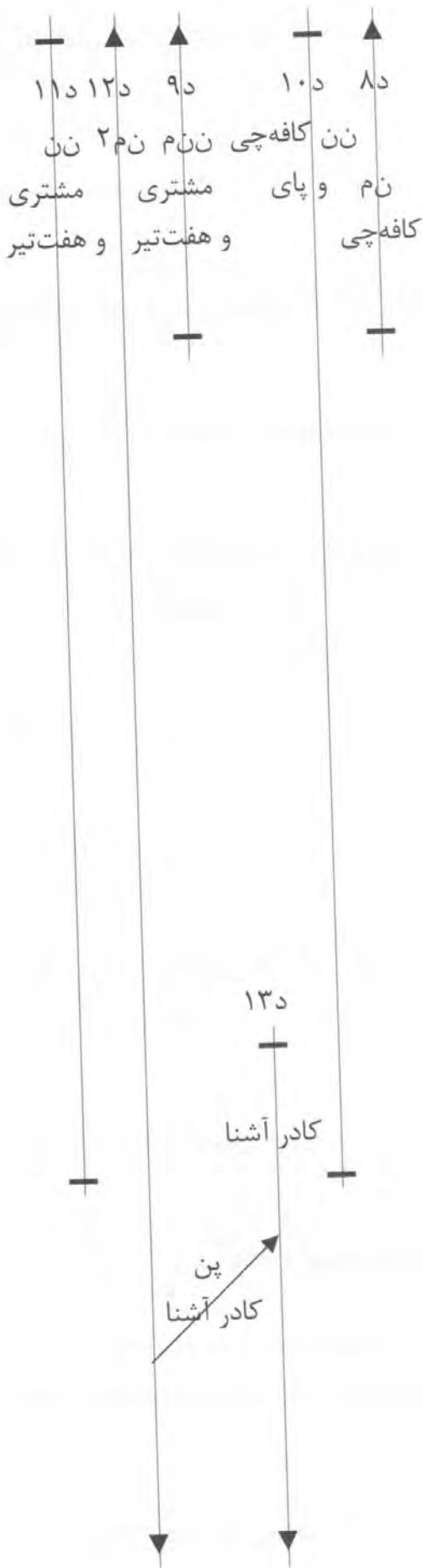
مشتری

اگه پادشاه سیام هم باشه برام مهم نیست.

مشتری بلند می‌شود و به طرف پیش‌خوان می‌رود.
مقابل تکه پای سیب می‌ایستد، هفت‌تیری بیرون می‌کشد.

کافه‌چی

هی، این‌جا اسلحه ممنوع‌ه.



مشتری

من این پای رو می خوام!

کافه چی

(به سوی در نگاه می کند.)
نمی تونم.
(پای را بر می دارد.)

مشتری

وادارم نکن شلیک کنم.

کافه چی

برای یه تیکه پای؟

مشتری

تا پنج می شمرم. یک ... دو —

کافه چی

احمقانه ست.

مشتری

تیر خوردن بی خودی احمقانه ست. چهار!

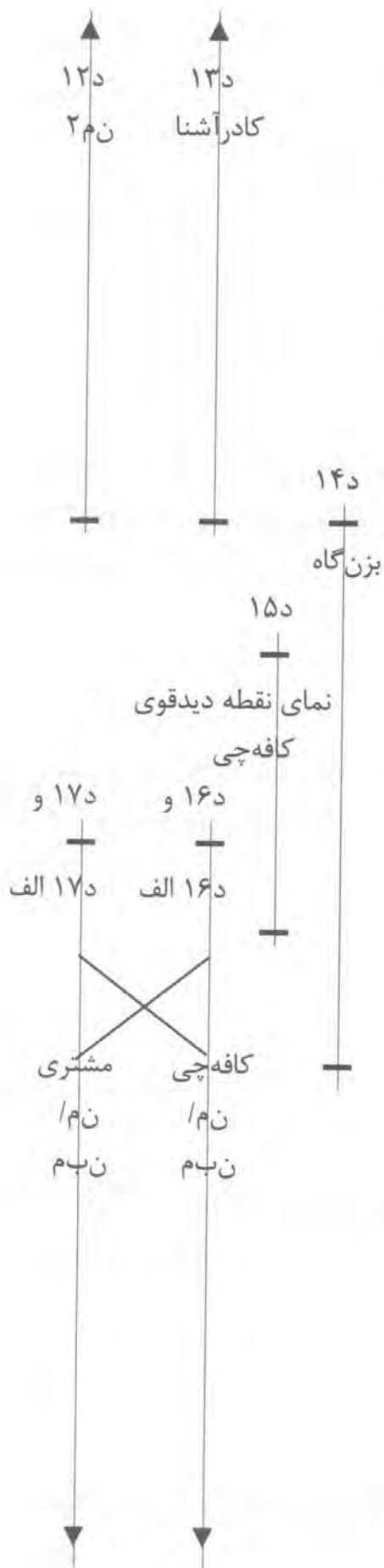
کافه چی

باشه! باشه! مال تو.

کافه چی دوباره پای را روی پیش خوان می گذارد.
مشتری هفت تیر را کنار می گذارد و پشت پیش خوان
می نشیند. او دست مال سفره و چنگال را کنار
می زند.

مشتری

می شه یه چنگال و دست مال سفره ی تمیز بدی،
لطفاً.



کافه چی یک چنگال و دستمال سفره ی تمیز روی پیش خوان می گذارد.

مشتری

متشکر ام.

کافه چی

نوشیدنی می خوایی؟

مشتری

نه، همین خوب ته.

کافه چی آرام از مشتری دور می شود.

در انتهای پیش خوان خم می شود و سرش را در دستانش می گیرد؛ تصویری از شکست کامل. پس از لحظه ئی، نگاهی دزدکی به مشتری می اندازد، که با شدت - و می شود گفت غیرارادی - چنگال را پاک می کند.

درست در لحظه ئی که چنگال دارد پای را می برد، نور امید ی بر ذهن کافه چی می تابد.

کافه چی

من خودم هیچ وقت پای سیب نمی خورم.

مشتری سر بالا می کند و به کافه چی نگاه می کند، حاکی از ناباوری.

کافه چی

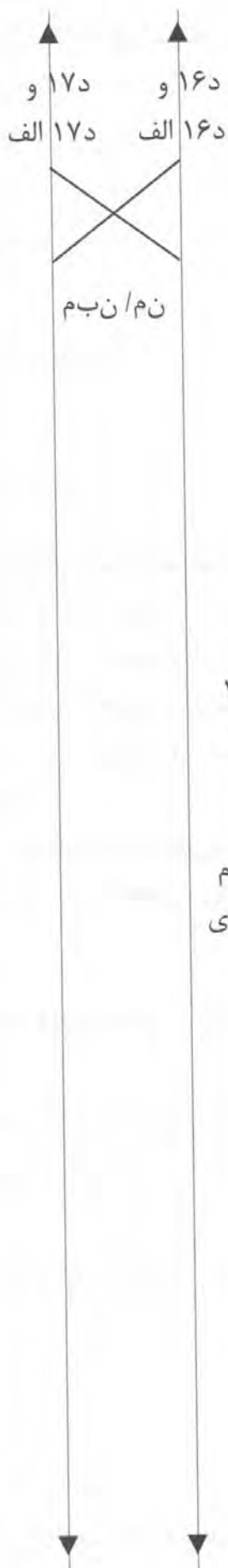
دوست دارم، ولی خب نخوردم.

مشتری

چرا؟

کافه چی

چرا؟ خب... به خاطر اون آشغالی که روش می پاشند.



مشتری

کدوم آشغال؟

کافه چی

همونی که سرطانزا ست.

مشتری

می دونم چی تو کلهت نه. بی فایده ست.

کافه چی

شاید زیادی دارم احتیاط به خرج می دم. هیچ کس که از این دنیا زنده نمی ره، به هر حال. پای سیب هم وسیله ی خوبی برای رفتن نه. شاید بهتر از خیلی چیزها.

مشتری

می شه خفه شی!

۱۹د ۱۸د
— —
ن د
روی شانه
کافه چی ن م
مشتری

کافه چی داستان اش را به علامت تسلیم بلند می کند.
خود را به گردگیری مشغول می کند. مشتری خیره به او نگاه می کند.

مشتری

مزخرف می گی.

کافه چی چیزی نمی گوید.

مشتری

این پلیسه چندوقت به چندوقت می آد این جا پای سیب بخوره،
دو — سه، چندبار در هفته — ؟

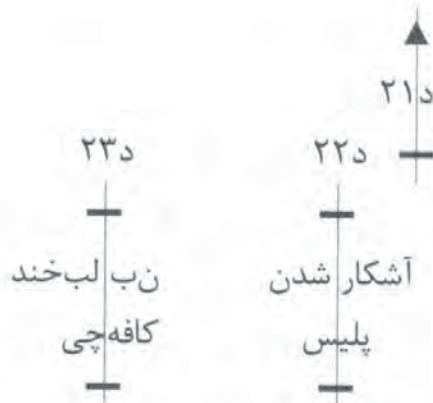
کافه چی

گاهی پنج بار.

مشتری

خب، چرا به پلیسه راجع به اونی که روی پای می پاشند
نمی گی؟





وقتی برمی‌گردد تا فنجان را کنار پای سیب بگذارد، یک زن پلیس مقابل آن می‌نشیند. پیدا ست از پس مسائل خود بر می‌آید. کافه‌چی لب‌خند عاشقانه‌ئی به زن پلیس می‌زند. پلیس چنگال را بر می‌دارد و لب‌خند عاشقانه‌ئی به پای سیب می‌زند.

خارجی. رستوران - شب

ساکت است.

محو به تاریکی.

اینک که کارمان در زمینه‌های خطوربطیایی، چینش بازی، و دوربین تمام شده، بهتر است عقب برویم و به کل کار یک‌جا نگاه کنیم - همان کاری که میکلا آنژ می‌کرد. از داربست پایین می‌آمد و کل سقف را خوب از نظر می‌گذراند، و سپس اگر لازم بود، دوباره بالا می‌رفت تا ببیند چرا فلان بینی سر جای خود نیست، یا شاید، از بدشانسی ما، آن بینی اصلاً از قلم افتاده.

اگر چیزی از قلم افتاده‌ئی به چشم نخورد، این سه مورد را بررسی نمایید: ورود شخصیت‌های اصلی، آشکار شدن‌ها، و شاخ‌وبرگ‌دادن‌ها. من تصمیم گرفته‌ام هفت‌تیر را، مانند کار لیونیه، زیاد شاخ‌وبرگ ندهم، اما دست‌کم یک لحظه هست که کم‌کم حضورش را حس می‌کنم: آن‌جا که مشتری چنگال را "با وسواس بررسی می‌کند" و سرانجام آن را می‌پذیرد. این بند باید با یک برش به مشاهده کردن کافه‌چی، و بعد هم یک برش دیگر به مشتری که چنگال را می‌پذیرد، طولانی‌تر شود. این عبارت شاخ‌وبرگ‌یافته شامل نماهای زیر خواهد بود:

مشتری چنگال را بلند می‌کند و به بررسی وسواس‌گونه‌ی آن می‌پردازد.

برش به: مشاهده کردن کافه‌چی.

برش به: مشتری چنگال را پشت و رو می‌کند.

برش به: کافه‌چی نتیجه را می‌سنجد.

برش به: مشتری چنگال را روی میز می‌گذارد و سر بالا می‌کند و به کافه‌چی نگاه می‌کند (تا او را هم داخل

این جشن کند)، و اعلام می‌دارد، "یه تیکه پای سیب می‌خوام."

برش به: کافه‌چی، از این سفارش یکه می‌خورد.

فراموش نباید کرد که یک بندِ روایی دیگر (مشاهده کردن) باید به فهرست خود اضافه کنیم، و تا انتهای فیلم بدین روش ادامه دهیم، تا وقتی "نسخه‌ی کارگردان" * حاصل شود. سپس باید با نگاهی به طرح شیمایی دوربین‌گذاری‌هائی که در متن فیلم‌برداری قید شده، طراحی کلی کار با دوربین را بررسی نهایی نمود. این طرح شیمایی چون به ما نشان می‌دهد که دقیقاً چه تصویرهائی چه زمانی قابل دسترسی اند، معلوم می‌کنند که آیا آن طراحی کلی کار با دوربین کارآ هست یا نیست. باید تمام فیلم‌نامه را مرور نماییم و این پرسش‌ها را از خود بکنیم. آیا دوربین چینش بازی را به روشنی منتقل می‌سازد؟ آیا تصاویر در دسترس این امکان را می‌دهند که یک طراحی نمایشی و زیبایی‌شناختی از کل این تکه فراهم آوریم که در عین حال جوهر هر لحظه را هم نمایش دهد؟

یک جنبه از طراحی ما که باید بدان توجه کنید عدم استفاده از نماهای بسته است، به جز همان شاخ‌وبرگ‌دادن قبلی، برای رویارویی نهایی با هفت‌تیر، آن‌جا که دو مرد نزدیک‌ترین هم‌جواری را با هم دارند و تنش در بالاترین حد خود است (دومین بلوک نمایشی). سومین بلوک نمایشی، که طولانی‌ترین آن‌هاست، بیش‌ترین پوشش دوربینی را دارد و بیش‌ترین گزینه‌ها را به ما می‌دهد، و تصاویر آن گویای تفکیک مکانی دو مرد اند، درست نقطه‌ی متضاد آن هم‌جواری نزدیکی که در بلوک نمایشی قبل وجود دارد. برای هیچ‌کدام از دو مرد نمای بسته‌ئی در نظر گرفته نشده. آیا نیازی هست؟ من احساس می‌کنم نماهای بسته در این‌جا خلاف طراحی کلی عمل خواهند کرد و نوعی استفاده‌ی بیش از حد از یکی از قوی‌ترین سلاح‌های دراماتیک خواهند بود - اما باید نسبت به فقدان آن آگاه باشیم.

با مرور امکانات ذاتی این طرح شیمایی دوربین‌گذاری‌ها، مطمئن می‌شوم که شاخ‌وبرگ‌دادن بندها را می‌توان با نماهای موجود به صورتی موجز و قوی کلام‌بندی نمود. و آخرین نمای بسته را برای آخرین تصویر داخلی خود در رستوران نگه می‌داریم: لب‌خند از بناگوش دررفته‌ی کافه‌چی، از خوش‌حالی کم مانده منفجر شود.

پی‌نویس‌ها:

۱. assistant director .۲ production manager .۳ postproduction .۴ shooting script

* director's cut. فیلم معمولاً سه مرحله تدوین دارد: ۱. اولیه (معمولاً توسط تدوین‌گر)، ۲. نسخه‌ی کارگردان (توسط کارگردان)، و ۳. نهایی (معمولاً توسط تدوین‌گر، که برای پخش عمومی می‌رود). اما این‌جا منظور نسخه‌ی تدوینی کارگردان نیست، نسخه‌ئی است که کارگردان در ذهن خود یا بر روی کاغذ در پایان طرح دوربین‌گذاری بدان می‌رسد، اصلاً فیلم‌برداری هنوز شروع نشده است. به همین سبب ترکیب نسخه‌ی کارگردان در گیومه آمده.

فصل دهم

کار با بازی‌گران

هیچکاک گفته است که اگر مدیر یک مدرسه‌ی فیلم بود، اجازه نمی‌داد تا دو سال اول دانش‌جویان به دوربین نزدیک شوند. در دنیای امروز، چنین مدرسه‌ئی خیلی زود از دانش‌جو خالی می‌شود، زیرا دوربین تأییدی است بر این‌که آن شخص حقیقتاً کاری در سینما انجام می‌دهد. اما در بیش‌تر مواقع، برای بسیاری از کارگردان‌های جدید، دوربین و فنون وابسته به آن مانعی می‌شوند بر آن‌چه در این فصل بدان خواهیم پرداخت: راه‌بری بازی‌گر. در این‌جا توجه بدین مورد احتمالاً آموزنده است که شمار مدیران فیلم‌برداری‌ئی که کارگردانی هم کرده باشند بسیار کم‌تر است تا بازی‌گرانی که کارگردانی کرده‌اند — جان کاساویتس، رابرت ردفورد، وارن بیتی، رابرت دنیرو، جودی فاستر، شان پن، مل گیسُن، و کلینت ایستوود، مشتی از خروار اند. بازی‌گران، جدا از این‌که در حرفه‌ی بازی‌گری شناخت‌های تجربی دارند، (آن‌هایی‌که آموزش رسمی دیده‌اند) در "ملغمه"ی داستان‌گویی نمایشی نیز دست‌وپا زده‌اند، و (آن‌هایی‌که کارگردان‌های موفق شده‌اند) احکام نمایشی^۱ را پذیرفته‌اند.

راه‌بری بازی‌گران تجربی‌ترین جنبه‌ی حرفه‌ی کارگردانی فیلم است. این چیزی نیست که با دیدن فیلم یاد بگیرید. چیزی نیست که در یک واحد فشرده‌ی دانش‌گاهی آموزش داده شود. من می‌توانم جنبه‌های مفهومی فیلم‌سازی را در یک ترم به دانش‌جویان آموزش دهم، و چنین هم کرده‌ام، اما هرگز به من، یا بقیه‌ی هیئت علمی دانش‌گاه کلمبیا ثابت نشده که دانش‌جویان بعد از چهارده هفته — یا حتی، برای بیش‌تر آن‌ها، بعد از دو سال — بتوانند بازی‌گران را راه‌بری کنند. بحث ما درباره‌ی کارگردانی جدی است — یعنی گرفتن بازی‌هائی که نه‌تنها باورپذیر بل که جذاب نیز باشند.

به بیش‌تر بازی‌گرانی که آموزش رسمی دیده‌اند تفهیم شده که انتظار هیچ کمکی از اکثر کارگردان‌های فیلم نداشته باشند. معنی‌اش این نیست که نمی‌توانید آن‌ها را غافل‌گیر کنید، و در حقیقت این وظیفه‌ی حرفه‌ای (و خدا بخواد، هنری) شماست که این حیطة‌ی مهم را یاد بگیرید — کمک به خلق زندگی از یک صفحه‌ی متن. برخی چیزها می‌توانند در این روند به شما کمک کنند — کمک کنند تا در حینی که آموزش عملی فیلم‌سازی خود را شروع می‌کنید، کم‌کم، به روشی هوش‌مندانه و تعاملی، کار با بازی‌گران را نیز آغاز کنید. به همین دلیل، امروزه اکثر کارگردان‌های فیلم دوره‌ی آموزش راه‌بری بازی‌گر را در همین مرحله می‌گذرانند.

می‌توانید با مطالعه‌ی بازی‌گری و فهم ماهیت آن به پیش‌رفت این روند کمک کنید و گام‌های بلندی به سوی شناخت و اعتمادبه‌نفس بر دارید، در ثانی، برای این‌که به‌راستی کار با بازی‌گران را یاد بگیرید — برای آن‌که درگیر این ارتباط ظریف شوید — قویاً پیش‌نهاد می‌کنم کارگردانی تئاتر بکنید.

یک نمایش تک‌پرده‌ای معاصر انتخاب کنید، که چهار بازی‌گر بیش‌تر نداشته باشد (دوتا کافی است). نشستن در کلاس‌های تمرین صحنه‌ای نیز مفید است — این‌ها کلاس‌هایی هستند که در آن بازی‌گران یک صحنه را نمایش می‌دهند و سپس معلم حرفه‌ای بازی‌گری به نقد و بررسی آن می‌پردازد. این راهی بسیار "مطمئن" برای نزدیک‌شدن به این روند است.

سال‌ها پیش به مطالعه‌ی بازی‌گری پرداختم، و از آن خوشام نیامد — کما این‌که شما هم اگر به مطالعه‌ی بازی‌گری بپردازید احتمالاً خوش‌تان نخواهد آمد. اما وقتی مجبور شدم بازی کنم، دانشی از هنر بازی‌گری به دست آوردم که از کتاب‌ها یا خودِ کارگردانی نمی‌توانستم کسب کنم. من دانشی تجربی به دست آوردم که باعث شد به درکی فطری از ترس‌ها و ضعف‌های بازی‌گران برسم. راه‌اندازی و آماده‌سازی را هم کمی تجربه کردم. از من خواسته شده بود یک صحنه‌ی صامت اجرا کنم — خودم تنها، کاری معنی‌دار انجام دهم. من هم یک صحنه‌ی "خداحافظی" را انتخاب کردم که در آن با دوستی که مرده بود برای آخرین بار وداع می‌کردم.

روز اجرا تخت‌خوابی آماده کردم، روی آن یک "جسد" (ساخته‌شده از چند بالش) قرار دادم، بالای "سر"ش عکس مدل طاسی را که از مجله بریده بودم گذاشتم (یکی از دوستان‌ام که بر اثر شیمی‌درمانی موی سرش ریخته بود واقعاً مرده بود)، و ملحفه‌ئی روی عکس و بالش‌ها کشیدم. پشت در استودیو در راهرو قدم می‌زدم بل‌که به احساس مناسب چنین موقعیتی برسم، اما جز کم‌رویی حس دیگری نداشتم. دل‌ام می‌خواست هرکجا باشم غیر از آن‌جا. آن داخل، دوازده دانش‌جو و یک معلم جدی منتظر بودند. در را باز کردم و به تخت‌خواب نزدیک شدم. هیچ. پای تخت‌خوابی که روی آن فقط چند بالش در زیر یک ملافه بود ایستادم. باز هم هیچ. آن‌گاه اقدام بازی‌گری‌ام (خداحافظی‌کردن) را با برداشتن ملافه و نگاه‌کردن انجام دادم. درواقع آن‌جا فقط عکس آن مدل طاس بود. با این‌همه، اندوهی از اعماق درون من جوشید و سر کشید — ظاهراً به همان قدرتی که وقتی دوست واقعی‌ام مرده بود؛ اشک‌ام داشت درمی‌آمد و من برای ممانعت از آن باید مبارزه می‌کردم. رمز موفقیت در این "اجرا" این‌ها بودند: شرایطی که ایجاد کرده بودم، مناسبات نمایشی، خواست من، و اقدام من. این‌ها به آن احساس منجر شدند. آن را بازی نکردم.

بازی‌گران به روش‌های متفاوتی کار می‌کنند، و وظیفه‌ی شما به عنوان کارگردان این است که خود را با شیوه‌ئی که آن‌ها به کار می‌برند، هم‌آهنگ کنید. ولی مکتب بازی‌گر هرچه هست، مطمئن شوید بازی‌گر ماهیت موقعیت را می‌فهمد، مناسبات نمایشی را درک می‌کند، می‌داند خواستِ شخصیت چی ست و آن چیزی که شخصیت برای رسیدن به آن عمل می‌کند چی ست، آیا بنیان استواری هست که بتوان صحنه‌ئی را بر آن بنا نهاد؟ این موارد به هنگام فیلم‌برداری حادثه‌تر هم می‌شوند، زیرا بی‌شک وقایع را خارج از ترتیب زمانی فیلم‌برداری خواهید کرد، این‌جا ست که امکان دارد چیزهایی که برای بازی‌گر مشخص بوده‌اند در شلوغ‌پلوغی فیلم‌برداری فراموش یا کم‌رنگ شوند.

انتخاب بازی‌گر

کلورمن می‌نویسد به دانش‌جویان توصیه کرده: "فیلم‌نامه‌ی خوب که انتخاب کنید، بازی‌گران خوب که انتخاب کنید — کارگردان خوبی خواهید بودا" او خاطرنشان می‌کند که "در هر مضحکه‌ئی حقیقتکی وجود دارد." میلوش فورمن اغلب متذکر شده که انتخاب بازی‌گر هشتاد درصد کار او ست، البته به نظر من شکسته‌نفسی کرده. انتخاب بازی‌گر، هرچند درصد از کار کارگردان که باشد، فوق‌العاده مهم است. چه‌گونه به آن بپردازیم؟

از کازان پرسیدم چه‌گونه بازی‌گر انتخاب می‌کند، جواب داد: "چند روزی آن‌ها را به مونتاژ می‌برم." هرچند در کنار اقیانوس خانه‌ئی ساحلی داشت، ولی فهمیدم که منظور او از مونتاژ یعنی هر جا که او و یک بازی‌گر راحت کنند و کازان بفهمد آن بازی‌گر انتخاب درستی برای آن نقش هست یا نه. کازان عقیده داشت شخصیت‌ها حتماً در گوشه‌ئی از درون همه‌ی بازی‌گران، جز تعداد معدودی، هستند. داستانی برایم تعریف کرد از زمانی که برای *شرق بهشت* (۱۹۵۵) انتخاب بازی‌گر می‌کرده. استودیو قصد داشت بازی‌گر جوانی به‌نام جیمز دین را تحمیل کند، اما کازان را جذب نکرد. روزی کازان از استودیو که بیرون آمد، دین را بیرون استودیو دید روی موتورسیکلت نشسته. دین از کازان پرسید می‌آید با او دوری بزند. کازان با این‌که از موتورسیکلت می‌ترسید، قبول کرد. کازان، این کارگردان کارکشته، از این فرصت، این "مونتاژ"، استفاده نمود و مغز دین را به کار گرفت. کمی بعد که جلوی استودیو ترمز کردند، کازان می‌دانست بازی‌گر مناسب را پیدا کرده است. او صحبت را به پرس‌وجو از ارتباط دین با پدرش کشاند و متوجه شد که به ارتباط کسی که باید در فیلم تصویر شود بسیار شبیه است.

زمانی به میلوش فورمن متذکر شدم که فلان بازی‌گر در آخرین فیلم او بازی فوق‌العاده‌ئی داشته. فورمن به سویم برگشت و زیرلب گفت: فلانی (بازی‌گر)، همان فلانی (شخصیت) است. هر دو کارگردان در انتخاب بازی‌گر کارهای درخشانی داشته‌اند، ولی خودمان را گول نزنیم. از نظر کار با بازی‌گر، کار آن‌ها به این‌جا ختم نمی‌شود، کار شما هم همین‌طور.

اوصاف شخصیت

یکی از اولین جاهائی که خط‌وربطیابی ما نتیجه می‌دهد در روند انتخاب بازی‌گر است. بدون این کندوکاو اولیه سرگشته خواهیم شد. با این‌که فیلم‌ها در زمان حال بازگو می‌شوند، شخصیت‌ها از گذشته می‌آیند. شخصیت همان گذشته است. گذشته یعنی هرآن چیزی که شخصیت‌های شما را ساخته: خانواده، پیشینه‌ی اجتماعی/اقتصادی، و از این دست. سرنخ‌های شخصیت در فیلم‌نامه مستتر اند، آن‌ها را باید کشف کنید تا بتوانید با بازی‌گران هوش‌مندانه کار کنید.

کازان از من خواست در انتخاب بازی‌گر برای یک فیلم در یونان به او کمک کنم — فیلمی که هرگز ساخته نشد — اما این کار برای من بسیار آموزنده بود. او و من در اتاق هتل او در آتن می‌نشستیم

و فیلم‌نامه را مرور می‌کردیم. حداقل پنجاه شخصیت مهم داشت. برداشت‌های خود را از این که چی و کی به دردمان می‌خورد با هم در میان گذاشتیم. روش ثابتی برای این کار وجود ندارد. می‌توانید با یک تیپ فیزیکی یا یک تاریخ‌چه‌ی روان‌شناختی شروع کنید — یعنی با چیزی که شیرازه‌ی آن شخصیت را می‌سازد. فرقی ندارد. اما به محض این که کارگردان به چیزی فکر می‌کند یا آن را با دیگری در میان می‌گذارد، یک ایده سر بر می‌زند — یعنی هسته‌ی مرکزی آن چیزی که بازی‌گر ایفاگر آن نقش باید داشته باشد.

بنابراین شگرد انتخاب بازی‌گر این است: آیا بازی‌گر موردنظر هسته‌ی اصلی آن شخصیت را مجسم می‌کند؟ دست کم، باید بتواند با آن شخصیت نسبتی پیدا کند یا هسته‌ی اصلی آن شخصیت را درک کند. در بسیاری مواقع، اگر بازی‌گر بسیار خوبی باشد، همین از کافی هم کافی‌تر است. شرایط بدنی ساده است، اما نباید اسیر تجسم اولیه‌ی خویش بمانیم، مگر این که آن ویژگی از نکات مهم طرح داستان باشد. احتمال دارد نخست مردی کوتاه‌قد را در تجسم خود در نظر گرفته باشیم، اما در مرحله‌ی عمل، بازی‌گری بلندقد ذهنیت ما را تغییر دهد. مقولات دیگر دشوارتر اند — گنگ‌تر اند. بنابراین بیایید گام‌به‌گام یک روند انتخاب بازی‌گر را آغاز کنیم. هر کاری که کارگردان انجام می‌دهد، اگر گام‌به‌گام صورت گیرد، آسان‌تر، شفاف‌تر، و دقیق‌تر خواهد بود.

گزینش صحنه‌ها

یکی از هم‌کاران قبلی من بازی‌گر بسیار خوبی بود و نامزد جایزه‌ی اسکار هم شده بود؛ به من گفت که در زندگی‌اش شخصیتاً اهل فریادزدن نبوده، و به همین دلیل هیچ‌وقت نقشی را که مستلزم فریادزدن باشد نپذیرفته. او صحنه‌ئی از سه خواهر چخوف را ذکر کرد که در آن جوان‌ترین خواهر باید رفتاری جنون‌آمیز داشته باشد تا آن صحنه از کار در بیاید. در این موارد برای بازی‌گر انتخابی وجود ندارد؛ قطعاً باید به‌نحوی خود را به "چنین‌جائی" برساند. و بی‌نوا کارگردانی که وقتی کار در محل فیلم‌برداری آغاز می‌شود تازه متوجه شود که این بازی‌گر خوب قادر به اجرای این لحظه‌ی حساس نیست. توصیه‌ی هم‌کار من به دانش‌جویان رشته‌ی کارگردانی‌اش این بود که برای مرحله‌ی انتخاب بازی‌گر صحنه‌هایی را برگزینند که جنبه‌های اساسی رفتاری و روانی و ذهنی آن شخصیت را می‌کاوند.

آزمون بازی‌گر

آزمون‌های مقدماتی معمولاً شامل دیدن کار بازی‌گر در تئاترها یا فیلم‌های دیگر است. در این نوع آزمون فرصت دارید ببینید آن بازی‌گر چه‌گونه یک شخصیت را در طول یک فیلم یا نمایش خلق و حفظ می‌کند. حتی اگر شخصیت آن فیلم یا نمایش کاملاً متفاوت از آنی باشد که شما برایش دنبال بازی‌گر می‌گردید، این کار بسیار مفید است.

وقتی نام بازی‌گری را در فهرست آزمون‌های رسمی می‌آورید، باید "طومار" * مورد نظر را با فرصتی کافی برای آماده‌شدن در اختیار او بگذارید. روخوانی خشک و خالی نه آزمون منصفانه‌ئی از بازی‌گر است و نه مفید به حال کارگردان.

دوست بازی‌گر دیگری دارم که سال‌ها با کار در سینما و تله‌ویزیون گذران زندگی کرده‌است. اغلب نزد من گله کرده که "طومار" را معمولاً در آخرین دقیق به او می‌دهند. و فقط فرصت می‌کند چند عنصر متن را بقبولاند. قبولاندن واژه‌ئی است که بعضی بازی‌گران برای کاری که همه‌ی بازی‌گران باید انجام دهند به کار می‌برند. بگذارید نمونه‌ئی بیاورم که اغلب شما با آن آشنا باشید: رابرت شا در *آروراه‌ها*. شخصیت شا داستان مهیجی تعریف می‌کند از خوردن اژدر به کشتی او و غرق‌شدن آن، و این که چه‌گونه یک روز تمام روی دریائی مملو از صدها کوسه‌ماهی آدم‌خوار شناور بوده. از نعره‌های مردانی می‌گوید که یکی پس از دیگری توسط کوسه‌ها تکه‌تکه شدند و آب از خون‌شان قرمز شد. خصوصاً تعریف می‌کند که چه‌گونه ناگهان "خورده" به دوست‌اش "هربی رابینسن اهل کلیولند. یک بازی‌کن بیس‌بال." فکر کرده دوست‌اش در جلیقه‌ی نجات‌اش به خواب رفته، اما وقتی دست پیش برده و لمس‌اش کرده، دوست‌اش معلق خورده و مشخص گشته "کمر به پایین، خورده شده."

تمام این داستان باید توسط شا قبولانده می‌شد، زیرا حقیقت نداشت. او هرگز بر کشتی‌ئی نبوده که اژدر بخورد و در دریائی پر از کوسه بیافتد، و هر بی رابینسنی اهل کلیولند نمی‌شناخته، یا مردی را که نصف‌اش خورده شده باشد ندیده. اما باید همه‌ی این‌ها را در ذهن خود خلق می‌کرد. باید تصویری روشن از "چشم‌های بی‌روح و سیاه عروسک‌مانند" کوسه خلق می‌نمود. این جا ست که عکس یا فیلم به بازی‌گر کمک می‌کنند. یا از همه‌ی این‌ها بهتر، بازدید از یک آکواریوم. مثلاً برای هر بی رابینسن، شا می‌توانست از یکی از دوستان دوران دبیرستان‌اش استفاده کند. نکته این است که بازی‌گر باید فیلمی در ذهن‌اش بسازد که تمام جزئیات آن دقیق باشد. و در مورد فعلی، صدای "نعره‌های گوش‌خراش" را نیز شامل می‌شود.

کلامی محض هش‌دار: کار بازی‌گر در آزمون، بازی‌نهایی نیست! انتظار نداشته باشید مثل هم باشند. این فقط آغاز روندی است که شکیبایی، ایمان، و اطمینان مؤلفه‌های بزرگ آن اند. کارگردان‌هائی که اعتمادی به روند تمرین خود ندارند، از این آزمون نتایج فوری انتظار دارند، و اغلب بازی‌گرانی را انتخاب می‌کنند که در رسیدن سریع به یک واقعیت سطحی مهارت دارند. در چنین مواردی، بازی‌ئی که در آزمون می‌بینید تقریباً نهایت چیزی است که در فیلم خواهید دید.

* side (معمولاً به صورت جمع)، نیم‌برگ کاغذ (تقریباً ۲۰ در ۳۰ سانت) که دیالوگ‌ها و دستور صحنه‌ها و ندا‌های (cue) — پانوشت ص. ۲۴۱) هر نقش روی آن نوشته یا تایپ شود و به دست بازی‌گر داده شود (شبه طومار تعزیه). به آن length هم می‌گفتند. در قدیم اهمیت و بزرگی نقش نسبت مستقیم داشت با تعداد این طومار.

دنبال چه هستید؟

موارد زیر ملاحظات است که به هنگام انتخاب بازی گر باید در نظر داشته باشید.

۱. این که آیا بازی گر برای این نقش مناسب است؟ در واقع در اولین آزمون از خود می پرسید آیا این شخصیت را — گیرم حتی متفاوت از آنی باشد که تصور می کردید — می بینید؟ بعضی از این قضاوت ها ذهنی اند و دفاع کردنی نیستند. با وجود این، باید به این جنبه از وجود خود نیز گوش بسپارید، و کم کم به آن ایمان بیاورید. اگر بازی گر با استعدادی در مقابل دارید ولی شخصیتی را که شما می خواهید به تصویر در آید، نمی بینید، و اگر فیلمی که می خواهید بسازید اثر مهمی است (برخلاف یک کار تمرینی که یک بازی گر کارکشته برایش زیاد هم هست)، باید به جست و جو ادامه دهید. در عین حال، اگر "بوئی" از شخصیت مورد نظرتان در بازی گر به مشام می رسد، به نفع تان است که کندوکاو بیش تری بکنید. عاقلانه اش این است که در این مقطع این سؤال بسیار مهم را از خود بکنید: آیا تماشا کردن این بازی گر برای شما جذابیتی دارد؟ آیا یک سطر دیالوگ را چنان برخلاف بدیهی ترین تعبیر ممکن ایفا می کند که شما را غافل گیر سازد؟
۲. این که آیا بازی گر توجهی به واقعیت های ساده دارد؟ دو جنبه ی کلیدی وجود دارند که به راحتی هم قابل تشخیص اند: یکی این که آیا بازی گر لحظه به لحظه کار می کند، و دیگر این که آیا بازی گر گوش می دهد (به بازی گر دیگر، حتی اگر در آزمون مقدماتی، طرفی که دیالوگ خوانی می کند نابازی گر باشد)؟ مراقب پیش دستی کردن بازی گر هم باشید. بازی گر چون طومار را خوانده است، می داند بعدش چه می شود، اما نباید این اطلاعات را بروز دهد. اگر بازی گر این اقلام اصلی از مهارت بازی گری را فاقد باشد، کارگردان در کمک به شکل گیری یک اجرای باور کردنی یک دست با مشکلی تقریباً غیر قابل حل روبه رو خواهد بود.
۳. این که آیا می توانید با این بازی گر کار کنید؟ بدیهی است که بازی گر اگر ال پاچینو باشد و به کارگردان گوش ندهد، بیش تر کارگردان ها کوتاه می آیند، اما حتی بازی گرانی با مهارت پاچینو نیز می توانند از راه نمایی خوب سود ببرند. اصل این نیست که هر چه را شما پیش نهاد می کنید، بازی گر مانند وحی منزل بپذیرد، بل که اصل این است که بازی گر آن و شما بتوانید با هم ارتباط برقرار نمایید — فضای باز و آزادِ بدهستان فراهم آید. یکی از راه های رسیدن به این مهم، قبل از آن که بسیار دیر شود، این است که کارگردانی را از آزمون ها آغاز کنید. پیش نهادهای مشخص بدهید. بازی گر را تشویق کنید که آنچه را به اشاره می گذراند، به طور کامل اجرا نماید، یا از او بخواهید اقدام های دیگری را بررسی کند. اجباری نیست ثابت کنید باهوش اید — کافی است نشان دهید نظر روشنی در مورد آنچه از شخصیت انتظار می رود دارید، و کاملاً درک می کنید که شما و بازی گر هر دو درگیر یک روند هستید — روند مشترک رسیدن به توقعات تان، تغییر آن ها، و (خدا بخواهد) برآورده کردن آن ها.

اولین روخوانی سراسری

اولین روخوانی سراسری یکی دو کارآیی دارد، کمترین آن شکستن یخ قضیه است. بازی گران با یکدیگر آشنا می‌شوند و، حتی مهم‌تر از آن، که درنهایت به نفع کل فیلم است، با دیگر شخصیت‌ها آشنا می‌شوند — که این شخصیت‌ها دیگر همانی نیستند که بر صفحات کاغذ خوانده‌اند و از آن‌ها تعبیری برای خود فراهم آورده‌اند، بل که اینک دیگر گوشت و خون پیدا کرده‌اند و در جوار خود آن‌ها نشسته‌اند. سؤال‌ها اغلب در این مرحله پیش می‌آیند. معنای فلان دیالوگ روشن نیست. فلان مناسبات به نظر مبهم می‌رسد. فلان اقدام به نظر غلط می‌آید. به تمام سؤالاتی که پیش می‌آیند باید قبل از این که جلوتر برویم، پاسخ داده شود.

هنگام اولین روخوانی سراسری، شاید مهم‌ترین سؤالی که در مقام یک کارگردان می‌توانید از خود بپرسید این است: آیا فیلم‌نامه‌ی فعلی به درستی جواب می‌دهد یا نیازمند بازنویسی است؟ (در آخرین فصل این کتاب فهرستی آورده‌ام از سؤالاتی که یک کارگردان، یا فیلم‌نامه‌نویس، باید راجع به هر فیلم‌نامه‌ی از خود بکند. پیش‌نهاد می‌شود این کار قبل از دوره‌ی تمرین انجام شود، اما اگر قبلاً هم انجام نشده، دلیلی ندارد که اینک اصلاحی صورت نگیرد.)

در این مرحله بهتر است از اصلاح بازی گران خودداری کنید، مگر موردی که از ایشان می‌خواهید طوری حرف بزنند که شنیده بشوند. پس از آن که پاسخ تمام سؤالات آنان داده شد، می‌توانید اگر کلمه‌ی نادرست تلفظ شده یا اشتباه مختصری در درک متن پیش آمده، اصلاح نمایید. اما کاری نکنید که نشان دهد انتظار نتیجه‌ی دارید. اینک زمان خوبی است تا مطمئن شوید هر کس پیشینه‌ی شخصیت خود را درک کرده باشد — یعنی شرایط و غیره‌ی شخصیت را، بعضی از این کارها را می‌توان با حضور تمام بازی‌گران انتخابی انجام داد — خصوصاً وقتی روی واقعیت‌های تاریخی، جغرافیا، اقلیم، و امثال آن کار می‌کنید — اما کار بر روی سرگذشت‌های شخصی و دوستی‌های نزدیک، و به‌ویژه مناسبات آن‌ها، بهتر است به‌صورت فردفرد انجام شود.

کارگردانی در جریان تمرینات

بازی‌گری یک فرآیند است، اما فرآیندی که برای بازی گران مختلف، عمل کرد و سرعت متفاوتی دارد. بعضی بازی‌گران کار خود را از عناصر بیرونی آغاز می‌کنند (دیالوگ، مناسبات، لباس، گریم، و امثال آن) و سپس به عناصر درونی می‌رسند (این‌ها را بازی‌گران فنی یا تکنیکی می‌خوانیم)، در حالی که دیگران از عناصر درونی آغاز می‌کنند (یعنی از درونیات خودشان) و سپس به سوی عناصر بیرونی می‌روند (اینان را بازی‌گران متد یا سیستم می‌نامیم). بازی‌گر تکنیکی شاید سریع‌تر نتیجه دهد، اما ممکن است شخصیت پشت سر بماند. در مورد بازی‌گران سیستم، عکس این قضیه محتمل‌تر است. مهم این است که به هر بازی‌گر فرصت مورد نیازش را بدهیم، به نسبتی که محدودیت‌های دوره‌ی تمرین اجازه می‌دهد — که دلیل دیگری است بر حساسیت مرحله‌ی انتخاب بازی‌گر.

خطوربیطیابی خود را کنار بگذارید

کارهایی را که برای درک متن انجام داده‌اید اینک باید در کشو بگذارید؛ دور از دست بازی‌گر. در شکل موجودش اغلب کمکی به آن‌ها نمی‌کند. نمونه‌ئی از همان پای سیب می‌آورم. گفتن این امر به بازی‌گر نقش کافه‌چی که پلیس زن برای او "شادمانی من" است (نسبت دینامیک)، احتمالاً کمکی به او نخواهد کرد. چون نکته‌ی دقیق و روشنی نیست. درعوض، مطمئن شوید که بازی‌گر مزبور دقیقاً بفهمد چه‌گونه پلیس زن وی را شادمان می‌سازد — چیزی ملموس، مثلاً لذت محض زن از خوردن پای.

دو مقوله‌ی فعالی که می‌توانید، و باید، راجع به آن در اولین تمرین صحبت کنید یکی شرایط زندگی شخصیت است و دیگری خواست‌های او. بازی‌گران تا هردوی این موارد روشن نباشند، نمی‌توانند سفر خود را شروع کنند. و اگر این‌ها برای بازی‌گر روشن باشند، امکان این‌که اقدام‌هایی نزدیک به تصور شما کشف کنند برای آن‌ها بیش‌تر خواهد بود.

خلق فضای درست

در این مرحله مهم این است که کارگردان با ایجاد فضائی که منشأ کاوش شود، فشار روی بازی‌گر را کم کند — این عمل در بازی‌گر احساس اطمینان ایجاد می‌کند و وی را ترغیب به استفاده از فرصت‌ها می‌کند. بازی‌گر نامطمئن ترجیح‌اش می‌شود بازی مطمئن کردن — نه استفاده از فرصت‌ها — از این‌رو هرگز به آن خوبی که می‌تواند نخواهد بود. برای کارگردان نیز همان اندازه مهم است نشان دهد که چنته‌اش خالی نیست — که خوب متوجه می‌شود کدام موارد "عمل می‌کنند" و کدام نه. بازی‌گران بیش‌تر مایل اند به‌هنگام کاوش در نقش بی‌پروا بگیرند، البته به شرطی که اطمینان داشته باشند اگر بیافتند، کارگردان آن‌ها را خواهد گرفت.

دوران تمرین هنگام آزمودن عملی نظرات بازی‌گر است، و خطوربیطیابی‌ئی که قبلاً انجام داده‌اید شما را در سنجش انتخاب‌ها مطمئن می‌سازد، زیرا انتخاب نهایی باید از آن کارگردان باشد. اینک احتمالاً دیگر متوجه ایم که فقط کارگردان است که می‌داند کل سقف (اشاره به نقاشی میکلائز) چه‌گونه از کار درآمده، و اگر این یا آن بینی را بزرگ‌تر کنیم به کل کار کمک می‌کند یا خیر. نسبت به این نظرات و پیش‌نهادات جدید گشاده‌رو باشید و دقیقاً بدان‌ها توجه کنید، اما بپرهیزید از "ایده‌ی محشر"ی که مشکلی آنی را حل می‌کند، ولی عواقب ناخواسته‌ئی در خط سیر داستان پدید می‌آورد.

استفاده‌ی بهینه از زمان تمرین

بعد از این‌که هر صحنه را نخستین‌بار به‌طور کامل تمرین کردید، در تمرینات بعدی آن صحنه را بلوک به بلوک تمرین کنید. بسیار مؤثرتر و پرحاصل‌تر خواهد بود. وقتی از کل روند تمرین تک‌تک بلوک‌های نمایشی راضی شدید، پیش‌نهاد می‌شود دوباره آن صحنه را یک‌بار کامل بروید. بدیهی است، تمام

صحنه‌ها نیاز به دقت و توجه یک‌سان ندارند، و عقل حکم می‌کند که حالا دیگر وقت تمرین را صرف قسمت‌هائی کنید که نیاز بیش‌تری دارند.

چه می‌بینید؟

بزرگ‌ترین کمکی که یک کارگردان می‌تواند به بازی‌گر بکند این است که ببیند بازی‌گر چه می‌کند و چه نمی‌کند. استانیسلاوسکی گفته است کارگردان "نمی‌خواهد مردی را ببیند که گرسنگی را بازی می‌کند، او می‌خواهد مردی گرسنه را ببیند." به عبارت دیگر، آیا (شمای کارگردان) آن‌چه را بازی‌گر انجام می‌دهد باور می‌کنید؟ آیا باور می‌کنید کافه‌چی به‌راستی می‌خواهد یک رستوران‌دار خوب باشد و مشتری را خوش‌نود نماید؛ که مشتری از کشیدن هفت‌تیر متأسف است؛ که پلیس زن واقعاً عاشق پای سیب خود است؟ و کافه‌چی، در آن آخرین نمای بسته، تمام‌وکمال عاشق پلیس زن است؟

ممکن است بازی‌گر تصور کند مسئله‌ئی را واقعی جلوه داده، در حالی که نداده است. به عنوان مثال، در *آروراها*، اسپیلبرگ حتماً باید کوسه‌هائی که شا را احاطه کرده بودند "می‌دید". اگر شا کوسه‌ها را "خلق" نمی‌کرد، اگر آن‌ها را برای خود واقعی جلوه نمی‌داد، داستان رنگِ حقیقی‌بودن را پیدا نمی‌کرد — اما در آن‌صورت، تنها چیزی که کارگردان باید به این بازی‌گر می‌گفت این بود: "من کوسه‌ها را نمی‌بینم." شا، یا هر بازی‌گری، باید خیلی از این اطلاعاتی که کارگردان به او داده ممنون باشد. وقتی بازی‌گر را آگاه می‌سازید که چه را می‌بینید یا نمی‌بینید، در واقع می‌شوید آینه‌ی او — تنها آینه‌ی موجود در تمرین یا صحنه‌ی فیلم‌برداری. به دلیل این مسئولیت نسبتاً رعب‌آور، کارگردان باید، در تمام مدتی که صحنه‌ئی تمرین یا فیلم‌برداری می‌شود، مدام در لحظه باشد. در این مرحله، تمام آن خط‌وربط‌یابی و آماده‌سازی باید در وجود کارگردان جمع شوند و نطفه‌ئی زنده و تپنده را شکل بدهند — زندگی‌ئی که نیاز مبرم به متولدشدن دارد.

با شخصیت حرف بزنید

با شخصیت حرف بزنید، نه با بازی‌گر. واژه‌های انتزاعی یا اندیش‌مندانه به‌کار نبرید — از زبان مادری روزمره‌ی شخصیت خود استفاده کنید. "فکر می‌کنی چه باید بکنی اگر...؟" "چه‌قدر باش صمیمی شده‌ی؟" کازان، در کار با بازی‌گر، روش بسیار بی‌واسطه و صمیمی‌ئی داشت، چه در تمرین و چه در صحنه‌ی فیلم‌برداری: او یک‌راست غریزه‌ی بازی‌گر را هدف می‌گرفت. بعد از تمرین هر صحنه، یا بین نماهائی که فیلم‌برداری می‌شد، هر بازی‌گر را کنار می‌کشید — اگر قصد "دل‌گرم‌کردن" داشت، شاید دست در گردن او می‌انداخت، و اگر منظور "تذکر" یا "سرزنش" بود، شاید دستی بر کفل او می‌زد. "می‌خواهی بگذاری اون زن این‌طور زیر پا لهت کنه؟ نه؟ پس جلوش وایستا، لامذهب! بگذار بفهمه تو چی هستی!" سپس کازان به سمت بازی‌گر دیگر می‌رفت و با شخصیت وی حرف می‌زد. "اگر این بابا

ذره‌ئی احترام برای تو قایل بود...“ و به همین ترتیب تا آخر. هرکدام از شخصیت‌ها که کازان با او حرف می‌زد تصور می‌کرد که کارگردان طرفدار او ست. این نوع صحبت مستقیم با شخصیت به خصوص زمانی مؤثر است که در صحنه‌ی فیلم‌برداری کار می‌کنید و وقت چندانی ندارید. اما لازمه‌اش این است که روان‌شناس خوبی باشید و برای‌تان روشن باشد که نیاز این لحظه‌ی نمایشی به خصوص چی ست.

اگر کج رفته، درست‌اش کنید

باتوجه به محدودیت‌های زمان تمرین، بهتر آن است که اشتباه بازی‌گران را — خصوصاً با عنایت به اقدام‌های آنان — در اوایل دوره‌ی تمرین اصلاح کنید. می‌دانم که این کار با ایده‌ی چنین روندی جور در نمی‌آید، اما باید به جایی برسید که تشخیص دهید چه وقت فردی راهی اشتباه پیش گرفته و شانس زیادی برای یافتن راه صحیح ندارد، و چه زمانی هنوز درگیر کشفی سودمند است. اگر بیش‌از حد صبر کنید، سکوت شما ممکن است بازی‌گر را مطمئن سازد که در مسیر صحیح قرار دارد، و بنابراین، اصلاح‌مسیر وی برای شما بسیار مشکل‌تر می‌شود.

مطمئن شوید که بازی‌گر اوضاع و احوال شخصیت، خواست صحنه، و مناسبات نمایشی را درک کرده. اطمینان حاصل نمایید که راه‌نمایی‌های دقیق و روشنی می‌کنید. بیش‌تر از افعال اقدامی استفاده کنید — “متهم کردن” — تا افعال ذهنی‌ئی نظیر رنجیدن، ترسیدن، دوست‌داشتن.

اشتباه رایجی که کارگردان‌ها می‌کنند، حتی آن‌هایی که تجربه‌ئی هم دارند، استفاده از صفت‌ها است: “می‌تونی یه کم خوش‌حال‌تر بگیری، می‌تونی یه کم غم‌گین‌تر، عصبانی‌تر، غصه‌دارتر باشی؟” بازی‌گر نمی‌تواند این کیفیات را بازی کند. اگر فکر می‌کنید شخصیت باید عصبانی‌تر باشد، دقیقاً چه باید بگویید تا به تحقق آن کمک کند؟ کدام فعل اقدامی کمک خواهد کرد؟ بستگی به مختصات آن لحظه دارد، اما می‌توانید از بازی‌گر این‌ها را بخواهید: “متهم کردن”، یا “تهدید کردن”، یا “مقابله کردن”. از بازی‌گر “کاری کردن” را بخواهید نه “چیزی بودن” را.

مطمئن شوید که واقعیت‌ها را به کار می‌گیرید، و نه گرایش‌ها را. به جای این‌که به بازی‌گر بگویید شوهرش “قابل اعتماد نیست”، متذکر شوید “شوهرت با بهترین دوستت رفته.” به جای “او مرد خوبی است”، می‌توانید بگویید، “او برای پیرزن آن طرف راهرو خواربار خریده.”

بعضی مواقع، تمام خط‌و‌ربط‌یابی انجام‌شده پشیزی برای بازی‌گر نمی‌ارزد — هیچ حسنی برای او ندارد. گاهی ممکن است زیادی انتزاعی باشد — زیادی اندیش‌مندانه باشد. در این صورت هیچ کلیدی را روشن نمی‌کند. اگر چنین بود، باید روی امعا و احشا کار کنید. با پرسیدن سؤال شروع کنید. روش سقراطی شاید در یافتن پاسخ سؤالات یک بازی‌گر نیز به همان خوبی عمل نماید که در مورد پاسخ پرسش‌های یک فیلسوف عمل می‌کند.

یکی از ابزارهایی که من بسیار مفید یافته‌ام حرفزدن از نوع رابطه‌ای است که خودم با آن مسئله داشته‌ام. شما نیز می‌توانید چنین کنید. بگذارید بازی‌گر به این واقعیت پی ببرد که شما هم مانند این شخصیت خنگ بوده‌اید، یا پدر شما هم قبل از این که موفق شوید به او بگویید دوست‌اش دارید فوت کرده، یا زمانی که نوجوان بودید، شما نیز دچار حملات پنیک (وحشت شدید) می‌شدید. اما اگر دروغ‌گوی مجربی نیستید، داستان سرهم نکنید. پس، اگر اغلب شما نمی‌توانید با احساس یا وضعیت خاصی در این سطح ارتباط برقرار کنید، نکنید.

گاهی پاسخ سؤال بازی‌گر، یا اشکال صحنه، یا راه اصلاح آن را نمی‌دانید. اگر چنین شد، و این قضیه گه‌گاه برای همه پیش می‌آید، حقه‌بازی نکنید. اشکالی ندارد اگر بگویید، "نمی‌دانم." توپ را به زمین بازی‌گرتان بیاندازید. هم‌چنین، در این مواقع بد نیست دوباره به سراغ خط‌وربطیابی بروید، یا یک پیاده‌روی طولانی بکنید، یا هردو را انجام دهید. بگذارید بازی‌گرتان نیز چنین کند. زمین خلاقیت همیشه باید تخم "یافتم یافتم" را در خود داشته باشد.

بداهه‌کاری‌ها

بداهه‌کاری هم ممکن است کمک کند هم نکند، تا حد زیادی بستگی به این دارد که چه‌گونه شکل گیرد. مستلزم شاخص‌هایی چند است. زمینه‌ای که بداهه‌کاری در آن خوب نتیجه می‌دهد این است که قبلاً "چه" اتفاق افتاده. مثلاً، هنگامی که فیلم شروع می‌شود، ده سال از ازدواج دو نفر می‌گذرد. اگر بازی‌گران نخستین قرار آن‌ها، یا حتی شب عروسی را بداهه خلق کنند، شاید بسیار کمک کند. آن "چه"ئی که قبلاً اتفاق افتاده ممکن است صحنه‌ای باشد که درست قبل از صحنه‌ای که روی آن کار می‌کنید قرار می‌گیرد، اما در فیلم‌نامه وجود ندارد. در *پای سیب*، می‌توان صحنه‌ی مطب روان‌پزشک مشتری را در آن روز بداهه کار کرد، و کارگردان نقش دکتر روان‌پزشک را بازی کند.

در بیش‌تر مواقع، نهایت بی‌احتیاطی است که به‌جای اجرای دیالوگ‌های نوشته‌شده در متن فیلم — در حالی که دوربین کار می‌کند — صحنه‌ای را یک‌برداشته بداهه بازی کنیم. از بازی‌گر، هرقدر هم که با استعداد، نباید انتظار داشت در لحظه فیلم‌نامه‌نویس هم باشد. البته هستند صحنه‌های سینمایی‌ئی که بازی‌گران بسیار مستعد بداهه آفریده‌اند، و مشخص هم هستند. کارگردان انگلیسی مایک لی (*رازها و دروغ‌ها*، ۱۹۹۶، انگلستان) ماه‌ها همراه با بازی‌گران روی بداهه‌سازی کار می‌کند، اما نتایج به دست آمده را قبل از فیلم‌برداری تدوین می‌کند. من شاهد بودم که جان کاساویتس در *شوهران* (۱۹۷۰) با پیتر فالک، بن گزارا، و خودش همین کار را انجام داد و یک صحنه را بداهه‌سازی کردند، که بعد پیاده گشت، تدوین و بازنویسی شد. بداهه‌کاری بدین روش می‌تواند بسیار ثمربخش باشد. اما، مانند هر کار خلاقه‌ئی، حتی کاری که مانند فیلم‌سازی کاری گروهی است، فقط باید یک قیف داشته باشد که تمام اجزائی که باید در فیلم ریخته شوند، از میان آن بگذرند. و آن قیف همان کارگردان است.

آیا تمرین بیش از حد جایز است؟

ریچارد ال. بیر در *کارگردان فیلم* می‌نویسد: "یک تمرین تمام‌عیار یک برداشت به‌هدررفته است." از سوی دیگر، می‌گوید: "تمرین ناکافی ممکن است به هدررفتن یک برداشت منجر شود." پس راه حل این معضل چیست؟ هر کارگردانی باید راه‌حل خود را جست‌وجو کند، اما می‌توانید روی این حساب کنید که بیش‌تر بازی‌گران تمام دست خود را تا شروع حرکت دوربین رو نمی‌کنند، و بدیهی است کارگردان نیز باید به همین شکل عمل نماید، یعنی برخی توصیه‌ها یا پیشنهادهای مهم خود را برای اولین برداشت نگه دارد.

راه‌نمایی بازی‌گران سر صحنه

بسیار مهم است که کار دوربین و چینش بازی قبلاً کار شوند. یکی از دلایلش این است که بدین ترتیب می‌توانید آن توجهی را که بازی‌گران نیاز دارند و سزاوارش اند، نثارشان کنید. اگر توجه عمده‌ی کارگردان به کار با دوربین باشد، بازی‌گر به‌نوعی احساس بی‌کسی می‌کند. عاقلانه‌تر این است که کاری کنید بازی‌گران خود را مرکز توجه احساس کنند — احساس کنند کارگردان به ایشان نیاز دارد و روی آن‌ها حساب می‌کند. در این صورت است که بازی‌گران متوجه می‌شوند که می‌توانند روی کارگردان حساب کنند.

در بیش‌تر مواقع، صحنه‌ها خارج از ترتیب سکانس فیلم‌برداری می‌شوند. بنابراین، بدیهی است که کارگردان باید مطمئن باشد که بازی‌گران دقیقاً می‌دانند از کدام صحنه می‌آیند (حتی اگر آن صحنه هنوز فیلم‌برداری نشده باشد) و چه انتظار و خواستی در صحنه‌ی کنونی دارند.

در صورتی که شرایط روانی و فرصت زمانی اجازه دهد، مهم است که صحنه‌ها سر صحنه‌ی فیلم‌برداری به‌طور کامل تمرین شوند. بگذارید بازی‌گران از چشم‌انداز کلی صحنه‌ی که قرار است در این مکان بازی کنند، که در بیش‌تر مواقع برای آن‌ها محیط جدیدی است، حسی کسب کنند. موارد مسئله‌دار را می‌توان خارج از بافت کلی صحنه تمرین کرد، اما بلوک‌های نمایشی را بهتر است به هم نریزیم.

هرچه صحنه روان‌شناختی‌تر باشد، درونی‌تر است، و کارگردان باید تلاش بیش‌تری بکند تا روانیات به رفتار قابل فیلم‌برداری تبدیل شوند. سر صحنه، بین برداشت‌ها، بهترین زمان برای تنظیم دقیق بازی‌ها با دوربین است. در مصاحبه‌های جف یانگ با کازان، در کتاب *کازان، استاد کارگردانی* راجع به *فیلم‌های خود حرف می‌زند*، کازان توضیح می‌دهد که چه‌گونه اطمینان پیدا می‌کرد که رفتار مذکور آماده‌ی جلوی دوربین رفتن است.

شما آن‌ها را وا می‌دارید که در هر برداشت باحس بازی کنند. از چهره‌ی که فقط گرفته نشده نمای بسته نمی‌گیرید... باید اندیشه‌ی هم باشد. بهترین نماهای بسته اسنادی هستند

تصویری از نوعی تغییر موضع. نشان می‌دهند که حس و عاطفه‌ئی تبدیل به حس و عاطفه‌ی دیگری شده. کسی را می‌بینید که احساس خاصی به او دست داده یا دارد کاری می‌کند یا می‌خواهد کاری بکند. اما نه، تغییر عقیده می‌دهد و کار دیگری پیش می‌گیرد. یا کسی را می‌بینید که توجهی به فلان چیز ندارد، و ناگهان متوجه آن می‌شود... برای آن که این نمای بسته را بگیرید و آن را برای تأثیر گذاشتن بر شخص دیگری که در آن صحنه است به کار ببرید، باید وقتی این صحنه را کارگردانی می‌کنید فرصت کافی در نظر بگیرید تا بازی‌گر بتواند لحظه‌به‌لحظه‌ی آن را تجربه کند. مثلاً، به بازی‌گری بگویید: "به او بگو از این‌جا برو بیرون." به بازی‌گر مقابل بگویید: "یه لحظه می‌خواهی کاری رو که بهت گفته انجام بدی. به اطراف نگاه می‌کنی ببینی از کدوم طرف می‌تونی فرار کنی، نگاهش می‌کنی تا ببینی حرفش جدی‌ئه." سپس به بازی‌گر اول بگویید: "می‌دونی که این مرد به تو نگاه می‌کنه ببینه جدی می‌گی یا نه. فقط کاری کن متوجه بشه که جدی می‌گی..." شما درونیات شخصیت‌ها را توضیح می‌دهید، و طوری این کار را انجام می‌دهید که لحظات کش بیایند تا بتوانید آن‌ها را فیلم‌برداری کنید. هیچ را نمی‌توان فیلم‌برداری کرد.

هرقدر پشت میز آش‌پزخانه خط‌وربطیابی کرده باشیم، و هر میزان تمرین کرده باشیم — که در فیلم‌سازی به این بازی می‌گویند آماده‌سازی — سرشت تجربی سرصحنه‌ی فیلم‌برداری واقعیت جدیدی را تحمیل می‌کند. سر صحنه، در جهانی سه‌بعدی کار می‌کنیم که مدام در حال تغییر است — دنیائی که در آن کارگردان باید در هر لحظه‌اش، بندبندش، هوش‌یار و سرزنده باشد، و درعین حال نسبت به وظیفه و وضعیت هر لحظه‌ی داستان وقوف کامل داشته باشد، درعین این‌که متوجه هزاران سؤالی که ربطی هم به آن لحظه ندارند باشد.

در فهرست زیر مواردی آمده‌اند که می‌توانند به بازی‌گر کمک کنند تا در شلوغ‌پلوغی فیلم‌برداری آرامش خود را حفظ کند و در جایی که برایش در قصه پیش‌بینی شده قرار گیرد؛ و نیز آن‌ها را مطلع می‌کند که متوجه کدام شاخصه‌های فنی باید باشند.

۱. روز اول، صحنه‌های "آسان" را فیلم‌برداری کنید، مانند حرف‌زدن‌ها، و امثال آن. زمانی که به صحنه‌های سخت‌تر رسیدید، مشکل‌ترین قسمت‌ها و/یا نماهائی را که "بی آن‌ها به‌سر نمی‌شود" اول صبح فیلم‌برداری کنید که مطمئن‌اید هم شما وقت دارید هم بازی‌گر انرژی کافی دارد.
۲. اطمینان حاصل نمایید که بازی‌گران "علامت‌ها" و محدودیت‌های کادری را که باید در آن کار کنند می‌دانند. (منظور از "علامت‌ها" آن خال‌هائی است [رنگی یا کاغذی و... بر روی صحنه] که مشخص می‌کند بازی‌گر باید روی آن بایستد، بچرخد، یا مانند آن.)
۳. به بازی‌گران یادآوری کنید که اینک کجای داستان‌اند و از کجا آمده‌اند.

۴. مراقب باشید که بازی‌گر وضعیت‌های ساده‌ئی از قبیل سرما، گرما، از نفس افتاده‌گی بر اثر دویدن (حتی اگر دویدن او هفته‌ی پیش فیلم‌برداری شده) را در نمای کنونی حفظ کند.
۵. بازی‌گران را بازهم با زبانی متناسب با اقدام‌های شخصیتی که ایشان نقش‌اش را بازی می‌کنند هدایت نمایید.
۶. مواظب باشید که بازی‌گر تا اعلام "قطع" از سوی کارگردان به کار خود ادامه دهد، مگر این‌که فیلم‌بردار یا صدابردار به دلایل فنی اعلام قطع نمایند. گاهی که همه‌چیز دقیقاً طبق برنامه پیش نمی‌رود، حوادث غیرمترقبه‌ی جالبی روی می‌دهد.
۷. هرگاه برداشتی مکرر از بازی‌گر لازم آمد، تا توصیه‌ی تازه‌ی مشخصی به او نکرده‌اید، برداشت بعدی را انجام ندهید. اگر خراب‌شدن برداشت جدید به دلیل یک مشکل فنی است، بگذارید بازی‌گر آن را بداند.
۸. تا حد امکان طوری نزدیک به لنز دوربین قرار گیرید که صحنه را از همان زاویه‌ئی ببینید که دوربین می‌بیند.
۹. وقتی دوربین کار می‌کند، حواس‌تان به همان لحظه باشد. هرگز چشم از ماجرا بر ندارید. مدام از خود بپرسید: باورش می‌کنم؟ جذب می‌کند؟ اگر تجربه داشته باشید، این سؤالات از فکر و اندیشه‌ی شما بر نمی‌خیزند. از وجود شما بر می‌خیزند.
۱۰. اگر دل شما می‌گوید چیزی اشتباه است، هرگز آن را نادیده نگیرید. حدس بزنید که چی ست. این چیز مهم‌ترین دوستی است که یک کارگردان دارد، لذا دقیق بدان توجه کنید.

پی‌نویس:

dramatic imperatives .۱

فصل یازدهم

مسئولیت‌های مدیریتی کارگردان

میلو ش فورمن در کلاس کارگردانی خود در دانش‌گاه کلمبیا گفت کارگردان باید بتواند روی دو صندلی جا بشود: یکی در جبهه‌ی هنری/خلاقه، دیگری جبهه‌ی مدیریتی/تدارکاتی. به گفته‌ی وی، کارگردان خوب شدن لِم دارد، لِم‌اش آن است که نشیمن‌گاهی چنان بزرگ به هم بزند که هم‌زمان بتواند بر هر دو صندلی جا بشود.

عناصر پیش‌تولید^۱ و تولید، که باید ذهن کارگردان را از روی صندلی دوم به خود مشغول سازند، ماه‌ها قبل از فیلم‌برداری شروع می‌شوند. شعار کارگردان روی صندلی مدیریتی، مانند صندلی خلاقه، "آماده‌سازی" است. چون اگر محل‌های فیلم‌برداری مشخص نشده باشند، و امکانات ترابری تدارک دیده نشده باشند، و صدها مورد جزئی دیگری که باید بدان‌ها پرداخته و پیش‌بینی می‌شد — و در یک فیلم بلند داستانی^۲ می‌شوند هزارتا — به‌طور رضایت‌بخشی مهیا نشده باشند، ممکن است در تمام کارهایی که کارگردان تا به حال انجام داده است ایجاد مزاحمت یا حتی خرابی کند.

تفویض اختیارات درعین قبول مسئولیت

بسیاری از ما در تفویض اختیارات مشکل داریم. همه کار را می‌خواهیم خودمان انجام دهیم، زیرا هیچ‌کس نمی‌تواند کارها را به خوبی خودمان انجام دهد. حتی اگر این درست باشد، هزارتا دست که نداریم، وقت هم در یک روز به اندازه‌ی کافی نداریم تا ترتیب وظایف بی‌شمار موجود را بدهیم. بنابراین، باید کسانی را انتخاب کنیم تا با دقت به ما کمک کنند. لذا، انتخاب‌شان که کردیم، باید اعتماد کنیم که کارشان را انجام می‌دهند.

روی دیگر سکه‌ی ناتوانی در تفویض مسئولیت، نپذیرفتن مسئولیتِ اعمالِ کسانی است که انتخاب کرده‌ایم. بله، باید اعتماد کنیم که کارشان را انجام می‌دهند. اما درعین حال نباید چشم خود را ببندیم و نشانه‌های حاکی از درست انجام‌نشدن کارها را نبینیم. برای بیش‌تر ما، استخدام کردن افراد بسیار راحت‌تر است تا اخراج آن‌ها. اما بعضی مواقع رضایت به اخراج کسی صحیح‌ترین کاری است که به خاطر خود فیلم می‌توان کرد. به عقیده‌ی من کارگردان باید مسئولیت کل فیلم را بپذیرد — فیلم‌نامه، بازی‌ها، طراحی تولید، دوربین، صدا. و این مسئولیت به جنبه‌های مدیریتی/تدارکاتی نیز گسترش می‌یابد، به مواردی نظیر پای‌بندی به مقررات برنامه‌ی زمان‌بندی‌شده^۳ و مقررات سرصحنه. این به باور من، در آینده به نفع کارگردان تمام می‌شود.

تهیه‌کننده

وظیفه‌ی تهیه‌کننده این است که هر کمکی ممکن است بکند تا کارگردان به آرمان‌های هنری خود دست یابد. از مهم‌ترین کسانی است که می‌تواند آن حمایت و تشویقی را که هر کارگردانی برای تحمل فشار فیلم‌سازی به آن نیاز دارد بدو نثار کند. اما این کمال مطلوب است، حال آن‌که مناسبات کارگردان/تهیه‌کننده انواع گوناگون دارد، و در بیش‌تر این مناسبات حرف اول و آخر را کسی می‌زند که پروژه و پول را می‌آورد.

اگر حرف آخر را تهیه‌کننده می‌زند، با یک رابطه‌ی رئیس و مرئوسی روبه‌رو ایم. در این نوع، انتخاب کارگردان محدود است: فقط ببینید آیا از پروژه خوش‌تان می‌آید و تهیه‌کننده آن آزادی خلاقه‌ئی را که لازمه‌ی تحقق‌بخشیدن دیدگاه‌تان است به شما می‌دهد یا نه؟ بدیهی است که نوعی فراخوان داوری است، صرفاً بستگی دارد به این‌که جای‌گاه کارگردان در آسمان صنعت فیلم‌سازی کجا است. خود را ارزان نفروشید. درعین‌حال، لجاجت هم نکنید. به دلیل میزان پولی که در ساخت فیلم لازم است، احتمالاً بیش‌تر باید به مصالحه تن داد. کارگردان باید فیلم بسازد.

یکی از شاگردان بسیار خوب من اولین فیلم‌نامه‌ی بلند خود را به دست داشت و سه چهار سالی می‌جنگید بل که با پول بیش‌تری کار کند. تهیه‌کننده‌ی مستقل پیش‌نهادی شصت‌هزار دلاری برای کارگردانی آن داد. تقریباً هم‌زمان یک استودیو بزرگ پیش‌نهاد تهیه‌ی فیلم با بودجه‌ی پنج‌میلیون دلاری را به او داد. اما این استودیو معروف بود که در دیدگاه کارگردان دخالت و اعمال‌نظر می‌کند. شاگرد من پیش‌نهادی را انتخاب نمود که کنترل خودش بر فیلم در آن مسجل بود، و فیلم را با هزینه‌ی بسیار پایین‌تر ساخت. خوش‌حال ام که بگویم این داستان پایان خوشی دارد. فیلم از نظر هنری و مالی با موفقیت روبه‌رو شد و منجر به پیش‌نهاد فیلم بعدی کارگردان شد، که با بودجه‌ئی بسیار بیش‌تر ساخته شد، اما این‌بار با کنترلی که او می‌خواست.

در سطح تازه‌واردها، و مطمئناً در سطح دانش‌جویی، سرمایه‌ی بیش‌تر فیلم‌ها را خود کارگردان‌ها می‌گذارند، و تهیه‌کننده‌ئی می‌جویند که مهارت‌ها و خلق‌وخوی لازم را داشته باشد — و با دیدگاه کارگردان نیز هم‌نظر باشد. (مهارت در مردم‌داری در این حیطة ضروری است. من شاهد بوده‌ام کارگردانان بزرگی که افتخار آشنایی با آن‌ها را داشته‌ام با چه مهارت شگفت‌انگیزی با کسانی که صاحب‌کارشان به‌شمار می‌رفتند، ارتباط متقابل برقرار می‌کردند. ارتباطی مبتنی بر احترام، قدرشناسی، تمایل به گوش‌کردن به دیگران، و نوعی استعداد مقیدشدن — به ایجاد نوعی رفاقت، نوعی حسِ پشت‌هم‌بودن در این کار.)

تهیه‌کننده نیز باید مردم‌داری بداند — درواقع، این از نیازهای کلیدی است — اما او باید قدری هم دانش و تجربه در فوت‌وفنِ نظارت عالی‌ه بر تولید داشته باشد. او مسئول اداره‌ی مسائل بودجه، قراردادهای مالی، ازجمله قرارداد با "اتحادیه‌ی بازی‌گران سینما" در ایران، با خود بازی‌گران یا مدیر برنامه‌ی آن‌ها؛ مدیریت عوامل فنی؛ و تدارک بیمه برای تجهیزات (و در مورد بودجه‌های کلان، بیمه‌ی

نگاتیو فیلم) است. در تولیدهای کوچک، تهیه‌کننده می‌تواند کارهای دیگری هم بکند: ترتیب جلسات انتخاب بازی‌گر (در غیاب مدیر انتخاب بازی‌گر)، یافتن و ایمن کردن محل‌های فیلم‌برداری، کنترل تن‌خواه‌گردان، و تدوین برنامه‌های زمان‌بندی‌شده، با مشورت کارگردان و مدیر فیلم‌برداری.

یکی از موهبت‌هایی که یک تهیه‌کننده باید از آن برخوردار باشد، قابلیت پیش‌بینی اشتباهات ممکنه در هر مرحله از تولید است، زیرا در گوشه‌گوشه‌ی سرصحنه‌ی هر فیلمی فتنه‌ئی در کمین است. ذهنی آرام و توان تأمل کردن در هر گامی که برداشته می‌شود، از موهبت‌هایی است که هر تهیه‌کننده‌ئی ناگزیر باید از آن برخوردار باشد.

دست‌یار کارگردان

کتاب *نوعی خودزندگی‌نامه* اثر کارگردان بزرگ ژاپنی آکیرو کوروساوا (راشومون، ۱۹۵۹، ژاپن) را می‌خواندم. از توجه و تحسینی که نسبت به دست‌یار (کارگردانی) خود نشان داده بود، یکه خوردم. این مرد سال‌ها در این سمت به او خدمت کرده بود. حتی در فیلم‌های کوچک نیز دست‌یار کارگردان اهمیت اول را برای کارگردان دارد. از این‌رو، کارگردان باید در انتخاب کسی که چنین سمتی را به عهده می‌گیرد دقت زیادی به خرج دهد.

در تولیدهای کوچک‌تر، مانند تولیداتی که شاگردان من در کلمبیا به عهده می‌گیرند، نقش تهیه‌کننده و دست‌یار کارگردان تفاوت دارد با نقش این افراد کلیدی در فیلم‌برداری‌های حرفه‌ای بزرگ‌تر. در فیلم‌های دانش‌جویی یا کم‌سرمایه، وظایف آن‌ها بسیار گسترده‌تر و دشوارتر است، چون آن‌ها مجبور اند در نبود دست‌یاران مهمی چون مدیران محل فیلم‌برداری،^۴ مسئولان ترابری، مسئولان مالی، و مشتی دست‌یار اول و دست‌یار دوم دیگر، کارها را شخصاً انجام دهند.

در مرحله‌ی پیش‌تولید، دست‌یار کارگردان با کارگردان و مدیر فیلم‌برداری تشریک مساعی می‌کند تا برای نماهائی که برای هر محل فیلم‌برداری لازم اند برنامه‌ی زمان‌بندی‌شده تدوین شود، و با داده‌هایی که کارگردان در اختیارش می‌گذارد، مؤثرترین روش برای تکمیل نماها را برنامه‌ریزی می‌کند. در مرحله‌ی تولید، نقش کلیدی دست‌یار کارگردان این است که مطمئن شود همه‌ی امور مربوط به سرصحنه فراهم و روان است: مطمئن شود همه‌ی عوامل از برنامه‌ی زمان‌بندی‌شده و "اعلام وقت‌ها" باخبر اند، و اگر نیاز بود ترتیب بردن و آوردن بازی‌گران و عوامل به / از سرصحنه را بدهد. دست‌یار کارگردان با تمام واحدهای مختلف هم‌آهنگی می‌کند (دوربین، نصب دکور،^۵ برق، صدا، لباس‌خانه،^۶ مو/گرم،^۷ اسباب‌صحنه، و تیم بازی‌گران) تا مطمئن شود همه‌ی گروه‌ها از جدول زمان‌بندی‌شده‌ی فیلم باخبر اند. در صورت بروز تغییری در برنامه‌ی زمان‌بندی نیز، آگاه کردن تمام بخش‌ها همان اندازه اهمیت دارد.

دست‌یار کارگردان مسئول نظم و انضباط سرصحنه است و نقش فوق‌العاده‌ئی در فضای حاکم بر سرصحنه دارد. قبل از هر نما همه را به سکوت فرا می‌خواند، و بعد از هر نما دوربین‌گذاری بعدی را اعلام می‌کند.

یک برنامه‌ی زمان‌بندی فیلم‌برداری واقع‌گرایانه

معمولاً طول مدت فیلم‌برداری بسته به بودجه است. به این که تا چند روز می‌توانید دست‌مزد بازی‌گران و عوامل، و اجاره‌ی تجهیزات و وسایل نقلیه را پردازید؟ این محدودیت تقریباً همیشه با مدت زمانی که کارگردان دوست دارد در اختیار داشته باشد سرکش مکش دارد. بنابراین، آماده‌سازی‌ئی که در این کتاب بدان پرداخته‌ایم می‌تواند به کار کارگردان سرعت خوبی ببخشد. زیرا هم بازی‌گران آماده خواهند بود، هم چینش و دوربین. صد البته، کار دقیقاً بنا بر برنامه‌ریزی پیش نمی‌رود. احتمال دارد چینش نیاز به اصلاحاتی پیدا کند، بازی‌گران برداشت‌هایی بیش از آن که انتظار می‌رفت را باعث شوند، تجهیزات دچار مشکلات فنی شوند، و مادر طبیعت از نظر آب و هوا سرنامهربانی پیش گیرد.

بنابراین، کارگردان‌ها چه‌گونه اطمینان حاصل نمایند که وقت کافی دارند؟ چنین اطمینانی وجود ندارد. اما می‌توان، با در نظر گرفتن تعداد محل‌های فیلم‌برداری و تعداد دوربین‌گذاری‌ها در هر محل، برنامه‌ی زمان‌بندی مطالعه‌شده و واقع‌بینانه‌ئی تهیه کرد. دیگر عواملی که باید مد نظر قرار گیرند دشواری‌های فنی صحنه‌های فیلم است (مثلاً نماهای دالی نیاز به تمرین دارند)، نورپردازی دقیق، فیلم‌برداری در فضای عمومی که کنترل کاملی بر آن ندارید، و بار احساسی صحنه. در برنامه‌ریزی صحنه‌های "بزرگ" - صحنه‌هایی که بازی‌گر برای آماده‌گی احساسی یا چینش درهم و پیچیده نیاز به زمان دارد - فرصت بیش‌تری برای بازی‌گر در نظر بگیرید.

مانند هر چیز زندگی، هرچه بیش‌تر راه‌نمایی کنید، بهتر به آن دست پیدا می‌کنید، و بهتر می‌توانید قضاوت کنید چه مقدار زمان برای تحقق دیدگاه خود نیاز دارید.

کار با عوامل فیلم

فکر خوبی است که، در تعلیم کارگردان، آشنایی وی با رشته‌های حرفه‌ای یا هنری مختلف نیز گنجانده شود. لزومی ندارد کارگردان در این رشته‌ها مهارت کسب نماید، هرچند اشکالی هم ندارد. مهم‌تر این است که کارگردان تجسم روشنی از چیزی که می‌خواهد داشته باشد و بتواند آن را به عوامل آن رشته‌ها منتقل کند. بخش اعظم خواست کارگردان از این رشته‌های مختلف از طریق دست‌یار کارگردان منتقل می‌شود، و همان روشنی و وضوحی که در راه‌نمایی بازی‌گران ضروری است، در راه‌نمایی عوامل فیلم نیز لازم است. کارگردان باید کارکرد نمایشی یا نقش فضا‌سازانه‌ی رنگ یک اتاق، یا اسباب صحنه، یا لباس، یا آرایش مو، و گریم را روشن و واضح بیان کند. آن‌گاه نکته‌ی مهم این است که کارگردان بگذارد عوامل فنی کارشان را انجام دهند، و در انجام کارها به نحو احسن روی آن‌ها حساب کند. اما

همان‌طور که قبلاً گفته شد، کارگردان باید مسئولیت تصمیم‌گیری نهایی را خود به عهده گیرد. هر آن‌چه در ساخت یک فیلم دخیل است باید از منشور دیدگاه کارگردان بگذرد.

کار با مدیر فیلم‌برداری

نزدیک‌ترین ارتباط حرفه‌ای در سر صحنه، گذشته از ارتباط کارگردان/ بازی‌گر، رابطه‌ی کارگردان/ مدیر فیلم‌برداری است. هرچه باشد، مدیر فیلم‌برداری است که کنترل کلید اصلی تصاویر نهایی را که بر پرده می‌افتند در دست دارد. در فیلم، فقط مدیر فیلم‌برداری می‌داند این تصاویر نهایی چه‌گونه خواهند بود، لذا اعتماد در این ارتباط باید صددرصد باشد. و هرچند نخستین مسئولیت مدیر فیلم‌برداری نورپردازی است، کارگردان برای کادربندی و انتخاب لنزها خواه‌ناخواه روی نظر او حساب می‌کند (آن که چشم ماهر مشاور دارد همیشه دوست مغنم هر کارگردان است).

کم نیستند کارگردان‌هایی که مسئولیت روایت دوربین را به عهده‌ی مدیر فیلم‌برداری می‌گذارند. در بیش‌تر موارد فکر خوبی نیست، زیرا بدین ترتیب کارگردان یک "صدای" (راوی) دوم در فیلم وارد می‌کند - صدائی که ممکن است با صدای کارگردان هم‌آهنگ باشد یا نباشد. البته، اگر کارگردان خود صدائی نداشته باشد... نه، حتی فکرش را هم نکنید. شرح وظایف کارگردان او را ملزم می‌سازد که تنها صدای راوی بلامنازع فیلم باشد. و باید سعی کنید تنها با مدیران فیلم‌برداری‌ئی کار کنید که این معنی را محترم می‌شمارند.

انتخاب مدیر فیلم‌برداری بعضی ویژگی‌های انتخاب بازی‌گر را دارد. کارگردان باید کار قبلی مدیر فیلم‌برداری را تماشا کند و ببیند آن ایماژها، حال‌وهوا، و بافتی^۱ را که برای پروژه‌ی جاری خود تجسم کرده دارد یا نه. و اگر نداشت، بهتر است آزمایش‌های نورپردازی انجام گیرد. بیش‌تر مدیران فیلم‌برداری از این امر استقبال می‌کنند، و این‌جا ست که بعید نیست با ارائه‌ی تصاویری که ورای انتظار کارگردان است او را متعجب سازند، این امکان هم هست که پاک برعکس باشد. اما مدیر فیلم‌برداری فقط با القای روشن‌لحن، فضا، و بافت مورد نظر کارگردان می‌تواند دیدگاه وی را تأمین کند و بهبود بخشد. درست مانند تمام روابط نزدیک در زندگی روزمره، لازمه‌ی رابطه‌ی مدیر فیلم‌برداری و کارگردان نیز آن است که اطلاعات را با هم در میان بگذارند.

پی‌نویس‌ها:

۴. location managers

۳. schedule

۲. feature film

۱. preproduction

۸. texture

۷. hair/makeup

۶. wardrobe

۵. grip

فصل دوازدهم

مرحله‌ی پس از تولید

معمولاً "بستن"^۱ یک فیلم باعث می‌شود حس سترگی از تمام کردن کار، توأم با مقدار زیادی خستگی جسمی و ذهنی به آدم دست دهد. در این هنگام، به نفع فیلم است که کارگردان برود استراحت کند، آرام گیرد، و ذائقه‌ی هنری خود را آبی بزند. فیلم به هیچ‌وجه پایان نیافته، و هنوز انرژی جسمی بسیاری نیاز دارد.

تدوین

یکی از دوستان عزیز و هم‌کار سابق من در کلمبیا، مرحوم رالف روزن‌بلوم، از بزرگ‌ترین تدوین‌گران فیلم، نویسنده‌ی کتاب *فیلم‌برداری که تمام می‌شود، برش آغاز می‌گردد: داستان یک تدوین‌گر فیلم* نگاهی مغرضانه به کارگردان‌ها داشت و معتقد بود که علت وجودی او و تمام تدوین‌گران خوب نجات فیلم است — پوشاندن خطاهای از قلم‌افتاده، معنی ساختن از بی‌معنایی — خلاصه، حفظ آبروی کارگردان. رالف، مانند بسیاری از تدوین‌گران (و تهیه‌کنندگان)، بر این باور بود که وظیفه‌ی کارگردان کار با بازی‌گران و خلق زندگی است، اما آن زندگی باید در یک "چتر امن" ارائه شود، منظور از این چتر همان تخته‌شستی است که تدوین‌گر با آن داستان را رنگ‌آمیزی می‌کند. من با این موافق نیستم و به شاگردان خود یاد داده‌ام که فیلم‌های خود را خود طراحی کنند، پیشاپیش تجسم کنند، یعنی فیلم‌های خود را قبل از فیلم‌برداری در ذهن بسازند. اگر این کار بشود، تدوین به کار خود می‌پردازد. البته، نه کاملاً.

در انتخاب تدوین‌گر نیز باز به دنبال کسی هستیم که به دیدگاه ما احترام بگذارد، اما کسی که حس روایی و نمایشی قوی داشته باشد، و باز حضوری قوی برای مشورت کارگردان دارد. بسیاری از کارگردان‌ها فیلم خود را به دست تدوین‌گر می‌سپارند تا سرهم کردن یا سوار کردن^۲ تدوین اولیه یا حتی بیشتر را او انجام دهد. اگر شناخت کاملی از تدوین‌گر ندارید، احتمالاً کار درستی نخواهد بود. حتی در صورت داشتن شناخت هم توصیه‌ام این است که چنین کاری نکنید. وظیفه‌ی اولیه‌ی انتخاب یک "برداشت" از یک اجرا تصمیم بسیار مهمی است که نباید شخص دیگری بگیرد. کار کارگردان سخت‌تر از آن بوده که بگذارد فیلم‌اش در مرحله‌ی تدوین از دست برود.

بسیاری از فیلم‌سازان مستقل امروزی، و به‌خصوص آن‌هایی که در مدرسه‌ی سینمایی تعلیم دیده‌اند، قبلاً تمرینات اولیه و فیلم‌های کوتاه خود را خود تدوین کرده‌اند، بنابراین در تصویری که از

مسئولیت کارگردانی دارند، تدوین امر بی‌گانه‌ئی نیست. اما در بسیاری از تولیدات پرهزینه، یک تدوین‌گر، هم‌زمان با فیلم‌برداری، صحنه‌های فیلم‌برداری شده را برش می‌زند. البته، فیلم‌ساز تازه‌کار، هنوز باید چیزهای زیادی در مورد داستان‌گویی سینمایی بیاموزد تا از این تجربه چشم‌پوشد. بهترین مرحله برای بررسی آن بازخوردی که برای رشد در این هنر لازم است — یعنی بفهمیم چی عمل می‌کند و چی نمی‌کند، و این که آن چه کارگردان قبل از فیلم‌برداری تجسم می‌کرده چه قدر به آن چه بر پرده ظاهر می‌شود نزدیک است — بهترین جا، همین برداشت‌های برش‌نخورده‌ی دوربین است.

سرهم کردن کارگردان

وقتی کارگردان به مرخصی ضروری رفته، تدوین‌گر یا دست‌یار تدوین‌گر کل راش‌ها را فهرست می‌کند^۳ و دقیق ثبت می‌نماید که برداشت‌های گوناگون مربوط به کجا هستند. اینک این برداشت‌ها را می‌توان طبق ترتیب زمانی فیلم‌نامه سرهم کرد. کارگردان خستگی در کرده و مشتاق می‌آید تا ببیند چه‌گونه چیزها به هم برش می‌خورند. اینک می‌تواند بنشیند و تمام طول فیلم را به ترتیب ببیند، برداشت‌های بازی‌ها را انتخاب کند، و یک فهرست نما برای نسخه‌ی سوارشده‌ئی که تا حد امکان به تجسم اولیه‌اش نزدیک باشد بسازد. (نسخه‌ی سوارشده شامل نماهای مختلفی است که هنوز برش‌منتخب یا متقابل^۴ در آن‌ها صورت نگرفته، اما "تمیز شده‌اند"^۵ — یعنی کلاکت‌هایش برداشته شده‌اند.) من طرف‌دار این نوع پیش‌روی گام‌به‌گام برای شکل‌دهی فیلم تدوین‌یافته هستم. ممکن است این کار وقت‌گیر به نظر آید، اما من متوجه شده‌ام که عکس این است. اگر تدوین را بسیار زود شروع کنید، احتمال دارد به انتخاب‌های غلط منجر گردد، زیرا هنوز به اندازه‌ی کافی غرق در کار تدوین فیلم نشده‌ایم و امکان نداده‌ایم که خود فیلم با ما حرف بزند. در این روش احتمال این که مجبور شویم بیش از حد لازم میان برداشت‌های بیرون‌ریخته را بگردیم — که شیوه‌ی وقت‌گیری است — بیش‌تر است.

نخستین برش اولیه

زمانی است که نماهای تدوینی از برداشت‌های دوربین استخراج شده‌اند و، با استفاده از تجسم نهایی کارگردان پیش از فیلم‌برداری، با نماهای دیگر برش متقابل شده‌اند. این یکی از مهیج‌ترین اوقات در فرآیند فیلم‌سازی است: دیدن بازی‌هائی که ما را به خنده می‌اندازند یا غم‌گین می‌سازند؛ دیدن قدرت بندهای روایی‌ئی که از طریق برش‌ها به نمایش در می‌آیند؛ قدرت پیش‌روی روایی بازشدن کلاف داستان بر پرده. اما این مرحله می‌تواند از نومیدکننده‌ترین اوقات فیلم‌سازی نیز باشد. کم‌کم اشتباهات خود را می‌بینیم؛ بندهای بازی‌گری‌ئی که در نیامده‌اند زیرا بر آن‌ها اصرار نورزیده‌ایم؛ خطاهائی که با ازقلم‌انداختن برخی نماها به هنگام انتخاب نماها مرتکب شده‌ایم زیرا آن قدر "هوش‌یاری" به خرج ندادیم که متوجه شویم به فلان زاویه نیاز داریم؛ یا نمائی که از دست داده‌ایم زیرا وقت کم آوردیم یا

نور رفته بوده. تجسم اصلی ما تقریباً هرگز به طور کامل بر پرده تحقق نمی‌یابد. اما اگر روش مطرح شده در این کتاب را دنبال کنیم، امکان خطای از قلم‌انداختن حتماً به حداقل خواهد رسید.

کارگردان تازه کار اغلب در زمینه‌ی بازی‌ها احتمالاً دچار نومیدی می‌گردد. بازی‌گران را از این بابت سرزنش نکنید. این اشتباه کارگردان است. بنابراین، در اتاق تدوین چه می‌توان با بازی‌ها کرد؟ کارهای زیاد. البته، داستان ما مقداری تغییر می‌کند، بسته به این که تا چه حد مجبور شویم "بازی‌ئی را برش بزنیم"، اما امید که جوهر کار از دست نرود و داستان زیاد لطمه نبیند.

مشکل دیگر وقتی است که احتمالاً اشتباهاتی در فیلم‌نامه پیدا می‌کنیم. داستان کار نمی‌کند. واضح و روشن نیست. یا، بدتر از همه، جذاب نیست. این باید از طرف کارگردان رفع گردد. بعضی مواقع تعطیلی مجدد لازم می‌شود — یعنی کارگردان باید یکبار دیگر ذایقه‌ی هنری‌اش را آبی بزند و از نو خیز بردارد. امید که کاشف به عمل آید دست ما در روش داستان‌گویی باز است، در این صورت دیگر با کارگردان است، و به همراه او با تدوین‌گر، که راه‌حل‌هایش را بیابند.

آیا این بدان معنی است که اصرار فراوان من به این که فیلم را پیش از فیلم‌برداری در ذهن خویش برش بزنیم، تلف کردن وقت است؟ کاملاً برعکس. این بدان معنی است که کارگردان باید کار را بیش‌تر ورز بدهد — باید چند بار دیگر چرخه‌ی کامل از فیلم‌نامه تا پرده را مرور کند — تا در فیلم آینده‌اش، وقتی روی کاغذ یا در ذهن خود کار می‌کند، تجربه‌ی حاضرش به کارش بیاید. و این نکته‌ئی کلیدی است. ما شانس‌های زیادی برای ساخت فیلم به دست نمی‌آوریم، لذا تا می‌توانیم باید از عصاره‌ی تک‌تک تلاش‌های دوره‌ی نوپایی‌مان درس بگیریم.

اگر به‌راستی هنرمند باشیم، هرگز از کار خود راضی نخواهیم شد. فوراً زمانی در کلاس خود گفت که صنعت‌گر همیشه می‌داند کارش خوب در می‌آید یا نه — هنرمند هیچ وقت نمی‌داند. کازان در جواب این که چرا بعضی فیلم‌هایش به اندازه‌ی بهترین کارش ذایقه‌ی هنری تماشاگر را راضی نمی‌کند، گفت: "اوه، زیبایی کار در همین است."

برش نهایی

وجوه کلان‌تر داستان که از کار درآمد، وقت آن است که فیلم را تنظیم دقیق^۶ (برش نهایی)^۷ کنیم. نود درصد این کار با کوتاه کردن صورت می‌گیرد. نماها احتمالاً به‌نظر زیادی بلند یا غیرضروری خواهند آمد. شاید در سومین — یا هفتمین — مرور سراسری فیلم، به این نتیجه برسیم که فلان صحنه را می‌توان حذف نمود زیرا زیادی است. اما آخر این صحنه ما را به خنده می‌اندازد! شاید هم یکی از پرمغزترین دیالوگ‌های ما در آن است. با وجود این، فقط باید یک سؤال از خود کرد: آیا در خدمت کل داستان هست؟ درست است که کارآیی خاص خود را دارد، اما آیا یکی — دو دقیقه‌ی اضافی‌ئی که بعداً باید خرج آن کنید، از بار فیلم نخواهد کاست؟ فراموش نکنید که طول زمانی مقوله‌ئی نمایشی است. ویلیام

فاکتر، که از بزرگ‌ترین رمان‌نویسان بلامنازع امریکا ست و در نگارش چندین فیلم‌نامه نیز نقشی داشته، درباره‌ی حذف بعضی قسمت‌هایی که گرچه موردعلاقه‌ی نویسنده اند، اما مزاحم کل داستان اند، گفته است: "بعضی مواقع آدم مجبور است عزیزدانه‌های کوچولوی خود را بکشد."

حین برش نهایی، بازی‌ها را باید به‌دقت مورد بررسی قرار داد. آیا شخصیت (نقش) باورپذیر است؟ جذب‌کننده است؟ اگر کاملاً راضی نیستید - یعنی چیزی شما را اذیت می‌کند - موقع خوبی است که سراغ "برداشت‌های بیرون‌ریخته"^۸ بروید. دوباره برداشت‌های غفلت‌شده یا تکه‌هایی از این برداشت‌ها را از نظر بگذرانید. من بیش از یک‌بار چیزی پیدا کرده‌ام که کارآیی بهتری داشت، حتی شده برای یک لحظه. سخت‌گیر باشید، زیرا تماشاگر سخت‌گیرتر خواهد بود.

موسیقی و صدا

سخت توصیه می‌کنم برای ساخت باندهای صدا^۹ و آماده کردن آن‌ها برای ترکیب صدا، با تدوین‌گر صدائی کار کنید که باتجربه باشد. چنان که در مورد نورپردازی و مدیر فیلم‌برداری نیز گفتیم، تدوین‌گر صدا دانش فنی و تجربه‌ئی دارد که احتمالاً کارگردان فاقد آن است. و مانند مدیر فیلم‌برداری، می‌توان روی پیش‌نهادات خلاق جالب او حساب کرد. با این حال، کارگردان است که حرف آخر را در مورد هم‌سازونوایی (ارکستراسیون) صدا می‌زند، زیرا این نیز مقوله‌ئی مفهومی است. این که چه وقت و کجا باید صدای محیط^{۱۰} باشد، و چه نوع آن، اهمیت حیاتی در خلق تنش نمایشی یا ایجاد فضای مناسب دارد. عاقلانه آن است که صدا را در همان مراحل اولیه‌ی مفهوم‌سازی شرکت دهید. اسکپ لیوسی - طراح صدائی که با اسپایک لی، تیم برتن، و برادران کوئن کار کرده - به هم‌کار کارگردان من، بت گوردون گفته است: "اگر صدای جذاب می‌خواهید به‌خاطر آن فیلم‌برداری کنید." گاه معنی ساده‌اش این است که برای آن جا بگذارید.

بدون تردید، موسیقی می‌تواند کمک فوق‌العاده‌ئی به خلق فضا و تنش بکند. فیلم‌هایی هستند که فقط باند صدا آن‌ها را پیش می‌برد. اما روی آن حساب نکنید. موسیقی مکمل داستان است، نه ضمیمه‌ی آن. بسیار هم ذهنی است. بیش‌تر کارگردان‌ها ایده‌هایی از نوع موسیقی‌ئی که برای فیلم خود می‌خواهند در ذهن دارند، و این نقطه‌ی شروع خوبی است. اگر قرار است برای فیلم موسیقی ساخته شود، کارگردان می‌تواند حسی را که در این مورد دارد با آهنگ‌ساز^{۱۱} در میان بگذارد - این که موسیقی چه نقش نمایشی باید ایفا کند، به خلق چه فضائی باید کمک نماید، یا چه درون‌مایه‌ئی باید داشته باشد. به هنگام انتخاب آهنگ‌ساز نیز، مانند انتخاب دیگر هم‌کاران، یکی از ملاحظات مهم کارگردان باید این باشد که این آهنگ‌ساز به نظرات او توجه می‌کند یا نه. در این تردیدی نیست که آن‌ها نظرات خاص خود را دارند - امید که نظرات‌شان مهیج و عالی باشد. صریح باشید. کار موسیقی خود را به دست او نسپارید و ره‌ایش کنید، بل که، هم‌چنان که در مورد دیگر هم‌کاران کردید، داده‌های روشن و حسابی در اختیارش بگذارید هم‌راه با مقدار زیادی اعتماد.

موسیقی را روی تصویر بشنوید. آن را بارها و بارها ببینید. اگر عمل نمی‌کند، و اگر دل شما می‌گوید چیزی درست نیست، بدان توجه کنید. و آن را با آهنگ‌ساز درمیان بگذارید.

در دنیای امروز موسیقی همه‌جا دوروبر ما هست. هم‌اینک که دارم این‌ها را می‌نویسم، آهنگی روی کامپیوترم پخش می‌شود. اما این بدان معنی نیست که می‌توانم از آن برای فیلمی که دعاوی حقوق تجاری دارد، استفاده کنم. امتیاز آن باید رعایت شود و پاره‌ئی مواقع نیاز به پرداخت وجه است. اگر قطعه‌ئی موسیقی از نظر شما مهم است، سعی کنید امتیاز آن را به دست آورید. یکی از شاگردان من که فیلمی بیست‌دقیقه‌ای و عالی نوشته و کارگردانی کرده بود امتیاز یک قطعه از راوی شانکار/ جورج هرینسن را می‌خواست. آن را برای "نوار کار"^{۱۲} خود استفاده کرده بود، و هنگام میکس نهایی نتوانست جانشینی برای آن بیابد. آن قطعه بسیار درست و مناسب بود. همان‌طور که انتظار می‌رود، شرکت موسیقی مربوطه اجازه نداد. او سماجت کرد، چنان‌که همه‌ی کارگردان‌ها باید بکنند، و برای شانکار پست الکترونیک فرستاد و سرشت فیلم خود را برایش بازگو کرد، و طی سه روز شانکار با پست الکترونیک اجازه‌ی خود را ارسال کرد و موافقت هرینسن و شرکت موسیقی مربوطه را نیز گرفت. البته زیاد نباید روی این‌گونه اتفاقات حساب کرد، اما در عین حال تلاش در این جهت هم ضرری ندارد. همه‌ی کارگردان‌ها باید ضرب‌المثل زیر را ملکه‌ی ذهن کنند: مثبت‌اندیشی بار مثبت می‌دهد؛ منفی‌اندیشی بار منفی.

قفل کردن نوار تصویر، یا چه‌گونه می‌فهمید کی تمام است؟

در انتهای روند تدوین با یک تناقض روبه‌رو می‌شویم. دل‌مان می‌خواهد تمام شود، اما نمی‌توانیم بگذاریم تمام شود. گرایش اول ممکن است موجب شود به هنگام تدوین "دست آخر" از روی پله‌های مهمی بپریم. دومی احتمال دارد سبب شود دور خود بچرخیم، و هیچ‌گاه مشکلات فیلم را واقعاً حل نکنیم. مدام کادری از این‌جا و آن‌جا بر داریم، نماهائی اضافه کنیم، و دوباره صحنه‌ها را برش زنیم، هرگز دست از تلاش برای کامل کردن آن بر نداریم. خوب، هیچ‌گاه کامل نمی‌شود. به هر حال، کمال مقوله‌ئی زیبایی‌شناختی نیست.

شاید بزرگ‌ترین اشتباه شاگردان من هنگام تدوین این است که به‌قدر کافی فیلم کامل‌شده را (قبل از ترکیب باندهای صدا و قفل کردن تصویر) تماشا نمی‌کنند. دفعات تماشای این نسخه باید بافاصله باشند تا بتوانید دست‌کم به اندازه‌ی دو-سه روزی از فیلم فاصله بگیرید. (یکی از دلایلی که کارگردان‌ها فرصتی برای دیدن دوباره و دوباره‌ی فیلم نمی‌یابند این است که طبق برنامه‌های زمان‌بندی خود پیش نمی‌روند. تنگ‌نای زمانی می‌تواند به فیلم آسیب برساند، و این دلیل دیگری است بر این‌که کارگردان باید نشیمن‌گاهی چندان بزرگ تدارک ببیند که به صندلی دوم نیز برسد.) برای کارگردان تازه‌کار که معمولاً مشکل‌تر می‌تواند حاصل کار خود را با کمی واقع‌نگری "ببیند"، این بازبینی‌های مکرر اهمیت بسیار بیشتری دارد — البته برای هنرمندان پخته نیز، از هر رشته که باشند، واقع‌نگری تمام و کمال میسر نیست. اما

هنر را فعلاً فراموش کنید و صرفاً روی جنبه‌ی حرفه‌ای یا صنعتی قضیه تمرکز کنید. آیا این نما زیادی طولانی است، آیا این دیالوگ ضروری است، آیا این بند روایی روشن است؟ برای شما؟

یک تماشاگر و یک پرده‌ی بزرگ

اولین تماشاگران شما باید چند فرد آگاه سینمایی باشند — کسانی که می‌توانند با قدری واقع‌نگری به فیلم واکنش نشان دهند. در این مقطع خانواده و دوستان شما بهترین گزینه نخواهند بود. این نمایش‌ها را می‌توان روی میز تدوین یا مانیتور انجام داد. سؤالات مشخصی بپرسید. بپرسید آیا داستان را فهمیده‌اند — انگیزه‌های شخصیت‌ها را چه‌طور؟ چه چیزهایی آن‌ها را اذیت کرده؟ بعد از چندبار نمایش کوچک این‌چنینی، زمان آن است که فیلم را برای تماشاگران بیش‌تری (۱۰ تا ۱۲ نفر معقول است) بر پرده‌ی بزرگ نمایش دهید. در این‌جا به هنگام نمایش فیلم می‌توانید مستقیماً متوجه شوید که در اتاق نمایش فیلم چه "حساسی" حاکم است. احتمالاً سرعت پیش‌روی داستان کندتر از نمایش روی مانیتور به نظر می‌رسد. این واقعی است.

پس از اتمام نمایش، بادقت به اظهار نظرات گوش دهید. اگر آن‌ها دقیق نیستند، یعنی معلوم نمی‌کنند چه چیزی باید اصلاح شود، زیاد جدی نگیرید. اگر همه فیلم شما را تحسین کنند بسیار خوب است، اما ممکن است نکنند. اگر هم کردند، احتمالاً هنوز کارهایی مانده که انجام دهید: چیزهایی که می‌توانید هنگام برش اصلاح نمایید، یا با دست‌کاری صدا و موسیقی. اما درعین‌حال این زمانی است که به شکل برگشت‌ناپذیری متوجه می‌شویم — و دیگر نمی‌توانیم خود را گول بزنیم — صحنه‌ئی که از آن نامطمئن بوده‌ایم بدتر از آنی شده که فکر می‌کردیم، یا نمای بسته‌ئی که فراموش کردیم بگیریم داستان را خراب کرده است. در چنین هنگامه‌ئی جرأتی فوق‌العاده لازم است. شاید لازم باشد راه‌های غیرقابل‌تصور مورد ملاحظه قرار گیرند — مثلاً یک فیلم‌برداری مجدد. (خوش‌بختانه لزوم یک فیلم‌برداری مجدد خیلی پیش‌تر در جریان کار نمایان می‌شود، اما اگر نشد، این آخرین شانس شما ست. خود من، مانند بسیاری از کارگردان‌های نامی، مجبور به فیلم‌برداری مجدد شده‌ام. و دیده‌ام که شاگردان‌ام چنین تصمیمی گرفته‌اند و فیلمی را که کاملاً "معرف" شخصیت حرفه‌ای آنان نبوده است تغییر داده‌اند.)

پس از وضوح، می‌توان گفت مهم‌ترین خصوصیتی که یک کارگردان باید از آن برخوردار باشد این است که فیلم‌اش تا حد ممکن درست فهمیده شود. و این اغلب نیازمند مقدار زیادی پی‌گیری و سماجت است. زمانی کازان به من گفت سماجت اگر نگوییم بیش از استعداد، دست‌کم به همان اندازه مهم است.

پی‌نویس‌ها:

intercut .۴	log .۳	assembly .۲	wrapping .۱
outtakes .۸	fine cut .۷	fine-tune .۶	cleaned up .۵
scratch track .۱۲	composer .۱۱	ambient .۱۰	sound tracks .۹

بخش سوم

یادگیری این حرفه از طریق تحلیل فیلم

یکی از سریع‌ترین راه‌های یادگیری وجه مفهومی حرفه‌ی کارگردانی فیلم بررسی دقیق فیلم‌هایی است که کارگردانان بزرگ ساخته‌اند. منظور من از بررسی دقیق صرفاً دیدن چندباره‌ی یک فیلم نیست، بل که طرح سؤالات مختلف با هربار دیدن آن است. باید بگردید اسکلتی (آرما توری) – مهارتی – را که رکن نگاه‌دارنده‌ی فیلم است پیدا کنید. برای شروع این مکاشفه یک صحنه را آن قدر نگاه کنید تا پی ببرید که چه‌گونه سرهم شده است – چه‌گونه دوربین و چینش و کار با بازی‌گران همگی به‌صورت یک کل هم‌آهنگ هم‌سازونوا شده‌اند. دقت کنید به قدرت نمایشی گذار صحنه‌ها به یک‌دیگر، به ورود شخصیت‌ها، به آشکارسازی‌ها، به یک‌پارچگی سینمایی یک سکانس، به شخصیت راوی؛ خلاصه، به هر آن‌چه در بخش‌های اول و دوم مورد بحث واقع شد.

اولین بار که فیلم را تماشا می‌کنید، آرام تکیه دهید و از آن لذت ببرید. بار دوم، به ساختار نمایشی و "صدا"ی راوی دقت کنید. سکانس‌ها و صحنه‌های خاصی توجه شما را به خود جلب خواهند کرد. یکی را انتخاب کنید. دوباره آن را تماشا کنید. چرا چشم‌گیر است؟ علت‌اش چینش است؟ دوربین است؟ یا ترکیبی از هر دو؟ یک نقشه‌ی کف از محل فیلم بکشید. دوربین‌گذاری‌ها را مشخص نمایید. به نحوه‌ی کلام‌بندی بندهای روایی دقت کنید. اگر جدی و مستمر روی فیلم‌هایی که در این کتاب ذکر شده‌اند کار کنید، به‌خصوص روی فیلم‌هایی که در بخش سوم می‌آیند، بخش درازی از راه را پشت سر خواهید گذارد و می‌توانید این عناصر نمایشی را ابزار کار فیلم‌های خود قرار دهید. امید من این است که شما خوانندگان از این تکنیک جست‌وجوگرانه روی فیلم‌های محبوب خود نیز بهره‌گیرید، تا هنر و مهارت سینمایی نهفته در ارائه‌ی داستان را برای خود کشف کنید. آن‌گاه تمام دنیای سینما می‌تواند کلاس درس شما باشد.

در بخش سوم به تحلیل ژرف سه فیلم می‌پردازیم. علت انتخاب این فیلم‌ها آن است که نمونه‌های روشنی از مقولات نمایشی‌ئی که در بخش‌های یک و دو با آن‌ها آشنا شدیم در آن‌ها وجود دارد. همه‌ی این فیلم‌ها، با آن‌که از نظر محتوا و سبک تفاوت زیادی با هم دارند، بر ساختار نمایشی سه‌پرده‌ای استوار اند. قبل از آن‌که پیش‌تر برویم، بگذارید نگاهی مختصر به این ساختار بیان‌دازیم. این اولین گام در سازمان‌دهی ماجرای نمایشی است و بنابراین چیزی است که کارگردان باید بدان توجه کند. در هر سه فیلم پرده‌ها به ترتیب تاریخ هستند. (این مسئله همیشه صادق نیست.) در پرده‌ی اول یک زندگی عادی را می‌بینیم که، با دخالت یک لحظه تهاجم، به تنگنا یا معضلی برای نقش اول (پروتاگونیست) منتهی می‌شود. این ساختار کمک می‌کند که در انتهای پرده‌ی اول سؤالی در ذهن تماشاگر شکل بگیرد: چرا این فیلم را تماشا می‌کند؟ انتظار چه اتفاقی را دارد؟ بهتر بگوییم — چه حادثه‌ئی را امید دارد یا می‌ترسد اتفاق بیافتد؟

پرده‌ی دوم را نقش اول با اقدام اوج‌دهنده آغاز می‌کند. هدف از این اقدام خلاصی نقش اول از تنگناست. بدیهی است، در یک داستان خوب، موانع مهمی بر سر راه وجود دارند که نقش اول باید یا بر آن‌ها غلبه کند یا مغلوب شود. در هر سه‌ی این فیلم‌ها، نخستین اوج‌گیری^۱ اقدام نقش اول در میانه‌ی پرده‌ی دوم است، سپس اوج‌گیری نهایی در پایان این پرده می‌آید، یعنی اقدام نقش اول ته می‌کشد، و در مقابل، سؤال انتهای پرده‌ی اول در ذهن تماشاگر شکل می‌گیرد.

پرده‌ی سوم شامل نتیجه‌ی اقدام نقش اول است و معمولاً، قبل از مرحله‌ی گره‌گشایی نهایی^۲ یک پایان جعلی یا نکته‌ی انحرافی دارد. (به نظر شما این‌ها زیادی برنامه‌ریزی شده‌اند؟ خوب، این تنها ساختار داستانی موجود نیست. *خط قرمز باریک ترنس ملیک*، ۱۹۹۹، را که در فصل ۱۶ بحث شده است ببینید.)

این سازمانی که برای ماجرای نمایشی ذکر شد، اغلب در هر پرده توسط نویسنده به چند سکانس و چند صحنه تقسیم می‌شود. سپس کارگردان، آن ماجرا را به واحدهای بازهم کوچک‌تری خرد می‌کند — که همان بلوک‌های نمایشی و بندهای روایی باشد — درعین این‌که بازی‌گر را به واحدهای کوچک‌تری از اقدام راه‌نمایی می‌کند — که همان بندهای بازی باشد.

نخستین بار که به تماشای فیلم‌هائی نشستید که در این‌جا بررسی می‌شود، بگذارید غرق داستان شوید — غرق زندگی عاطفی شخصیت‌ها. لازمه‌ی این کار آن است که دکمه‌ی حالت تحلیلی خود را خاموش کنید. برای این کار در بازبینی‌های بار دوم، سوم، چهارم، یا پنجم وقت و فرصت بسیار دارید — و برای برخی فیلم‌ها، بار هزارم لازم است تا درست متوجه شوید که اشراف کامل به هنر کارگردان یعنی چه.

پی‌نویس‌ها:

فصل سیزدهم

بدنام آلفرد هیچکاک

نظری اجمالی بر سبک و طراحی

بدنام آلفرد هیچکاک، که در فصل‌های پیشین از آن برای آوردن نمونه‌هایی از انواع اصول و تکنیک‌ها استفاده کردیم، در بررسی بسیاری از وجوه فیلم‌سازی نیز کارآیی دارد.

دوربین به‌عنوان راوی هوش‌مند

طراحی هیچکاک به گونه‌ئی است که نیاز به یک راوی هوش‌مند^۱ دارد: دوربینی که بتواند از "نکات عادی" دوری کند و توجه را به جوهر لحظه معطوف دارد — به چیزی که برای درک و بررسی تماشاگر از داستان حیاتی است. این امر خصوصاً در مورد فیلم‌هایی مصداق دارد که طرح داستانی‌شان لحظات حیاتی دارند و این لحظه‌ها را تماشاگر باید کاملاً درک کند.

هیچکاک در همان نمای اول فیلم ما را با دوربین (راوی)ئی آشنا می‌کند که خودش می‌تواند به خودش خشم بگیرد — و جز این واقعیت که می‌داند چه چیزی مهم است، به انگیزه‌ی دیگری نیاز ندارد. هیچکاک به تماشاگر اعلام می‌دارد که این دوربین متحرک می‌تواند او را راه‌نمایی کند که چه‌گونه در داستان پیش برود، و هر جا که مهم است چیزی را بفهمد به او خاطر نشان کند. اما متوجه می‌شویم که اکثر اوقات نیازی به این راه‌نمایی نیست، و هیچکاک از این وجه راوی هوش‌مند مقتصدانه سود جسته است. (در این فیلم، مانند تمام فیلم‌های هیچکاک به‌جز *طناب*، بخش اعظم تکیه‌ی او بر هم‌کنار کردن ایمازها^۲ از طریق برش است — به این منظور که شدت‌گیری‌ها یا تغییرات ماجراها [یا اقدام‌ها] را کلام‌بندی کند، یا لحظه‌ی حساس طرح داستان را مشخص کند.)

دوربین ذهنی

در این فیلم، هیچکاک یک صدای (= دید) ذهنی به الیشیا (اینگرید برگمن) اختصاص می‌دهد. سؤال این است، چرا؟ به گمان من این ناشی از تجسم طراحی او برای صحنه‌ی نهایی پرده‌ی دوم است. که در آن الیشیا تحت تأثیر دارو دچار حالتی توهمی است، و چون ما به صدای ذهنی او دسترسی داریم، مجازاً ایم در تلقی سراسر است او سهیم شویم، و درماندگی او را ملموس سازیم. صدای الیشیا، که با این راوی هوش‌مند هم‌سازونوا شده، غنایی روانی و پیچیدگی نمایشی‌ئی به این صحنه‌ی مهیج می‌دهد که در غیر این صورت نمی‌توانست داشته باشد.

گذارها

متوجه خواهید شد که در بسیاری از موارد گذار از صحنه‌ئی به صحنه‌ی دیگر، از جلوه‌ی محو^۳ و دیزالو^۴ (غرق تدریجی) استفاده شده، که بیش‌تر بر می‌گردد به سنت‌های سینمایی رایج در فیلم‌هائی که در دهه‌ی ۱۹۴۰ ساخته شده‌اند. این روش‌ها تماشاگر را، که فرهیختگی سینمایی تماشاگر امروزی را نداشت، قادر می‌ساخت پرش‌های زمانی و حرکت از یک محل به محل دیگر را راحت‌تر دنبال کند.

ورودها

ورود نقش اول، الیشیا، به فیلم ورودی مناسب است. (مناسب به معنی بد نیست.) اما ورود نقش مخالف، دولین، ضعیف است — نه نمایشی است، و نه سینمایی. (به نظر من اطلاعات توصیفی حوصله‌ی هیچکاک را سر می‌برد و توجه چندانی به جذاب‌شدن آن نمی‌کرد. تمایل او به نماهای معرف^۵ کسل‌کننده، که تعداد زیادی از آن‌ها را در این فیلم می‌بینیم، دلیل این ادعای من است.)

کارگردانی هنری و طراحی تولید

این فیلم کم‌تر از بقیه‌ی فیلم‌هائی که تحلیل خواهیم کرد "واقعی" به نظر می‌رسد، بخشی به خاطر استفاده از فون یا آویزهای نقاشی‌شده^۵ و فرااندازی از پشت^۶ امروزه، پیچیده‌شدن این عناصر و رواج فیلم‌برداری در محل^۷ واقعیتی به فیلم‌ها بخشیده که تردیدناپذیر است.

در این فیلم به دنبال چه هستیم؟

تمرکز ما در این فیلم بر چه‌گونگی کار هیچکاک در کلام‌بندی واضح بندهای روایی، چینش تراز اول بازی، استفاده از دوربین به عنوان راوی هوش‌مند، و اختصاص دادن یک صدای ذهنی به نقش اول است. و خواهیم دید که هیچکاک، این استاد تعلیق، چه‌گونه آن را خلق می‌کند.

پرده‌ی اول

عناوین فیلم^۸ و تیتراژ آغازین^۹ همراه با زمان و مکان روی‌داد، بر روی یک نقاشی از افق میامی ظاهر می‌گردند. عنصر کلیدی در این‌جا موسیقی رمانتیکی است که در زیر نواخته می‌شود و اشاره بدان دارد که قرار است داستان عاشقانه‌ئی را ببینیم. اما درست قبل از محو تدریجی موسیقی و عناوین، موسیقی ترس‌ناک می‌گردد. به ما چه می‌گوید؟ در این نقطه چیزی بیش از یک اشاره وجود دارد. بله، به ما نوید یک داستان عاشقانه داده شده، اما این داستان در یک پس‌زمینه‌ی خطرناک به وقوع می‌پیوندد.

* establishing shot، معمولاً، نخستین نمای عمومی یا دور یا از بالا که از صحنه‌ئی جدید گرفته می‌شود به نحوی که تماشاگر را از تغییر مکانی یا زمانی آگاه می‌سازد و فضا و مکانی را که صحنه‌ی مذکور قرار است در آن رخ دهد به وی معرفی می‌کند.

داخلی.^{۱۰} راهرو دادگستری: فیلم با نمای بسته‌ئی از دوربین عکاسی یک خبرنگار شروع می‌شود و حرکت می‌کند تا صحن دادگاهی را می‌گیرد که منشأ کنج‌کاوی همه در آن است. هرچند این حرکت دوربین توجه کمی را معطوف خود می‌سازد، اما با ظرافت به تماشاگر اعلام می‌دارد که این راوی قابلیت جست‌وجوی عینی لحظات مهم داستان را دارد.

داخلی. صحن دادگاه: نما از نقطه‌دید مردی کنج‌کاو است، که به‌صورت نمای دور، مذاکرات دادگاه را می‌گیرد. چون ما از ماجرا دور ایم، مجبور ایم توجه بیشتری به آنچه گفته می‌شود داشته باشیم — یعنی به اطلاعات توصیفی که برای درک داستان نیاز داریم. از آن‌جاکه این نما هیچ منظور روایی برای شناخت بیشتر ما از حاضرین ندارد، آن‌ها را فقط از پشت می‌بینیم. (هیچکاک مرد کنج‌کاو را تمهیدی قرار می‌دهد برای بردن ما به صحن دادگاه، و سپس برای اعلام این‌که "داره می‌آدا"، برای گوش‌به‌زنگ کردن خبرنگاران و ما.)

راهروی دادگستری: الیشیا هیوبرمن (اینگرید برگمن) وارد فیلم می‌شود و راه خود را از میان خبرنگاران باز می‌نماید. دوربین با او حرکت تعقیبی می‌کند. دوربین می‌گذارد او از این کادر خارج شود، سپس تغییر جهت می‌دهد تا ما دو مرد مرموز را کشف کنیم. در این یک نما شاهد دو جنبه‌ی متفاوت راوی می‌شویم. ابتدا، وقتی با الیشیا حرکت تعقیبی می‌کند، "صرفاً" اقدام الیشیا را نمایش می‌دهد. سپس، در حرکت به سوی آن دو مرد اهمیت را می‌رساند، به ما می‌گوید که این دو مرد نماینده‌ی یک لحظه‌ی حساس طرح داستان اند.

خارجی. خانه‌ی الیشیا: هیچکاک یک لحظه در همه‌ی فیلم‌های خود ظاهر می‌شود، و در این فیلم وی برای این کار این نمای معرف را انتخاب کرد. او، با گذاشتن شاخه‌ی درخت نخل در پیش‌زمینه‌ی کادر، هرچه در توان‌اش بود برای جذاب‌تر شدن این نما به کار گرفت. (در پرده‌ی دوم هم هیچکاک دوباره ظاهر می‌گردد.)

داخلی. اتاق نشیمن الیشیا: جریان مهمانی با یک نمای تکی^{۱۱} نمایش داده می‌شود، از پشت مردی که در سراسر نما ضدنور می‌ماند و خوش‌تیپه (کری گرانت / دولین) نامیده می‌شود. با وجود این‌که الیشیا همیشه مرکز توجه نما ست و دوربین به راست و چپ حرکت می‌کند تا حرکت‌های وی را بگیرد، اما چون هیچ‌وقت کاملاً خوش‌تیپه را در پیش‌زمینه از دست نمی‌دهد، ما را کنج‌کاو می‌سازد که او کی ست. درست قبل از محو تدریجی صحنه، نما به پشت خوش‌تیپه نزدیک می‌شود، به تدریج محو می‌شود، و سپس دوباره به تدریج روشن می‌شود تا به نمای دیگری از نیم‌رخ او. این نما به نمائی دونفره از او با الیشیا باز می‌شود. ترانه‌ئی عاشقانه از گرامافون پخش می‌شود.

هیچکاک از این نمای دونفره به نمای از روی شانه‌ی هر دو شخصیت می‌رود، بیانی کلاسیک از صحنه‌های بی‌شمار که در آن دو شخصیت رو در روی یک‌دیگر اند. اولین فرصتی است که می‌توانیم این دو شخصیت را واقعاً در یک نما ببینیم و مقدمات فعل و انفعال بین آنان را شاهد شویم. توجه کنید که برش رفت‌وآمدی^{۱۲} همیشه سر یک بند روایی (یک تغییر یا تشدید اقدام / ماجرا) صورت می‌گیرد.

با اتمام این بلوک نمایشی، **الیشیا** می‌ایستد (رشته‌ی ارتباطی با بلوک نمایشی بعدی). این بلوک در یک برداشت به تصویر درآمد که اقدام دو شخصیت را تا رسیدن به در دنبال می‌کند. ملاحظه‌ئی بسیار مهم: در همان حال که **الیشیا** به سمت در حرکت می‌کند، چینش صحنه به دوربین امکان می‌دهد که وقتی آخرین نوسابه‌اش را تمام می‌کند، او را از **دولین** جدا کند. این نوع جلب کردن توجه به این عمل باعث می‌شود که تأثیر بد بیش‌تری بر ما بگذارد و این واقعیت را مسجل سازد که الکی بودن **الیشیا** جدی است. وقتی مشروب او تمام می‌شود، **دولین** مجدداً وارد کادر می‌گردد.

خارجی. خانه‌ی الیشیا: صحنه‌ئی در یک برداشت. این جا، هیچکاک به اقدام شال‌بستن **دولین** دور کمر **الیشیا** اهمیتی که شایسته‌ی آن است می‌دهد. این عملی صمیمانه است، عملی که نوید عشق می‌دهد، و یادآوری آن توسط **الیشیا** پرده‌ی یک را خاتمه می‌دهد. شال بعداً در پرده‌ی دو مجدداً معرفی می‌شود. از این‌رو تماشاگر باید آن را، و هرآن‌چه را دلالت می‌کند، به یاد آورد، و تغییر صحنه کمک می‌کند آن اهمیتی که برای روی‌دادن آن لازم است فراهم شود.

خارجی / داخلی. اتومبیل: این جا عنصر مهم معرفی صدای ذهنی **الیشیا** است. و صحنه‌ی خوبی است برای نشان دادن تمایز بین یک نمای نقطه‌دید معمولی و یک صدای ذهنی. پس از نمای بسته‌ی **الیشیا** که باد موهایش را به صورت‌اش می‌زند، جاده‌ی پیش‌رو را از میان شیشه‌ی جلو اتومبیل می‌بینیم، که موجب می‌شود آن را نمای نقطه‌دید وی تلقی کنیم. بعد، وقتی همان نما را از آن جاده می‌بینیم که در پیش‌زمینه‌ی عرض کادر آن موهائی در باد تکان می‌خورد (دوربین از میان موها فیلم‌برداری کرده) فوراً متوجه می‌شویم که این برداشت بی‌واسطه‌ی **الیشیا** است. هیچ‌کس دیگری دنیا را چنین نمی‌بیند؛ نه **دولین**، نه راوی. چون این نخستین بار است که برداشت بی‌واسطه‌ی او را تجربه می‌کنیم، برای تماشاگر مسجل نمی‌کند که **الیشیا** یک صدای ذهنی دارد. این حالت زیادی اتفاقی است. باید نمونه‌ی بسیار قوی‌تر و صریح‌تری از برداشت بی‌واسطه‌ی **الیشیا** در پی آن بیاید، و هیچکاک دقیقاً در صحنه‌ی بعدی چنین نمونه‌ی صریحی را پیش روی ما قرار می‌دهد.

- نمای تفکیکی پیاده‌شدن پلیس از موتورسیکلت و رفتن او به سوی اتومبیل یک علامت سؤال ایجاد می‌کند. حالا چه می‌شود؟ ایجاد علامت سؤال‌ها بخش مهمی از وظیفه‌ی کارگردان است، که به تماشاگر امکان می‌دهد که در بازکردن کلاف درام بیش‌تر شرکت کند.
- کارت شناسایی کاری **دولین** در کیف بغلی‌اش است، و نوع کار او از طریق رفتار مرد پلیس بعد از دیدن محتوای کیف آشکار می‌گردد. از این‌رو، هیچکاک توجه ما را به کیف جلب می‌کند، نوعی اهمیت بدان می‌بخشد و در ما کنج‌کاوی ایجاد می‌کند: چه چیز آن کیف مهم است؟ (در ابتدای هر فیلمی تماشاگر باور دارد که راوی توجه او را به جزئیات بی‌اهمیت جلب نمی‌کند. اگر راوی این اعتماد را خدشه‌دار کند، میل تماشاگر به داستان از میان می‌رود.) هیچکاک با دست کردن **دولین** در جیب کت‌اش نمای ورودی برای کیف مهیا می‌سازد. حرکت دوربین با کیف که به دست مرد

پلیس داده می‌شود، توجه ما را به آن جلب می‌کند. دوباره یک سؤال شکل می‌گیرد. در کیف چی ست؟ ما در باز شدن کلاف داستان شریک می‌شویم. وقتی پلیس کیف را به دولین بر می‌گرداند، نما روی الیشیا متوقف می‌شود، در فکر است که چه روی داده. در فکر بودن او توسط دوربین بیان می‌شود و برای ما قابل فهم می‌گردد - نمونه‌ئی از تبدیل حالت روحی روانی به رفتاری که قابل فیلم‌برداری باشد.

داخلی. اتاق خواب / نشیمن الیشیا: این جا اولین چیزی که هیچکاک قطعی می‌کند پی‌آمد شب قبل است. الیشیا سخت دچار خُماری صبح‌گاهی است. سپس، هیچکاک از یک نمای بسته‌ی عینی از نگاه کردن الیشیا به راستِ دوربین، برش می‌زند به نمائی کج از دولین در درگاه. ما این دید ذهنی از جهان را از آن الیشیا می‌شماریم. ادامه‌ی نما حرکتِ دولین به سوی الیشیا ست. که وقتی می‌رسد، کاملاً وارونه نشان داده می‌شود. این تصویر، تأکیدی است قوی بر برداشت صریح الیشیا، و چون تأثیری قوی بر ما دارد، هیچکاک مطمئن است که به این زودی‌ها آن را فراموش نخواهیم کرد. (خواهیم دید که هیچکاک چه‌گونه دید ذهنی الیشیا را برای صحنه‌ی اوج یابنده‌ی پرده‌ی دوم زنده نگه می‌دارد.) در برش متقابل با دید ذهنی الیشیا، و بلافاصله بعد از آن، نماهای بسته‌ئی از الیشیا می‌آیند که از دید راوی عینی نشان داده می‌شوند.

- حرکتِ دولین از اتاق خواب به اتاق نشیمن، رشته‌ی ارتباطی به یک بلوک نمایشی جدید است. توجه کنید که با چه قدرتی اعلام می‌کند که اتفاق تازه‌ئی در شرف وقوع است. (منظور از پیش‌روی روایی همین است.) توجه ما نیز برانگیخته می‌شود.
- این بلوک نمایشی جدید به صورت تفکیکی ارائه می‌گردد؛ یعنی برای کلام‌بندی بندهای روایی، از یک شخصیت به شخصیت دیگر برش می‌شود. بعضی بندهای روایی تغییر یا تشدید اقدام‌ها هستند، در حالی که مابقی لحظات حساس طرح داستان اند که تماشاگر باید بدان‌ها توجه کند تا کاملاً داستان را درک نماید.
- کار هیچکاک را باید دقیق نگاه کرد و گرنه متوجه ظرافت‌های حرفه‌ای‌ئی که همیشه در کار او هست، نخواهیم شد. در حینی که دولین از گرامافون دور می‌شود، که از آن مکالمه‌ی محرمانه‌ی الیشیا و پدرش پخش می‌شود، دوربین به نمای متحرکی^{۱۳} برش می‌زند که به سوی درگاه خالی اتاق خواب الیشیا حرکت می‌کند. آیا این نمای نقطه‌دیدِ ذهنی دولین است؟ هنوز نمی‌دانیم. از همه مهم‌تر، چون الیشیا را نمی‌بینیم، نمی‌دانیم درباره‌ی مکالمه‌ی روی گرامافون چه فکر می‌کند (هیچکاک علامت سؤال دیگری ایجاد می‌کند). سپس الیشیا وارد راهرو می‌شود، و ما متوجه می‌شویم که آشکارا تحت تأثیر چیزهائی است که می‌شنود. (بسیاری مواقع در فیلم مجبور می‌شویم شخصیتی را از یک جای‌گاه روانی بر داریم و به جای‌گاه روانی دیگری ببریم، اما لازمه‌اش این است که این کار را در زمانی بسیار کوتاه‌تر از زندگی واقعی انجام دهیم. وقتی آشکار شدن

ایشیا به تأخیر می‌افتد، ما، در مقام تماشاگر، بخشی از عمل بردن او به جای‌گاه روانی جدید را با طرح یک سؤال انجام می‌دهیم. آشکارشدن ایشیا پاسخ این سؤال را می‌دهد.

باین‌همه، اگر ایشیا درخواست دولین مبنی بر جاسوس‌شدن‌اش را راحت می‌پذیرفت، زیادی آسان جلوه می‌کرد. درست است که ما مایه‌های چنین امکانی را دیده‌ایم، اما موافقت او بدان سرعت برای ما پذیرفتنی نمی‌بود. چینش (یعنی دورشدن ایشیا از دولین) آن نپذیرفتن را عینی می‌سازد. هیچکاک می‌داند که باید کمک کند تا گذار ایشیا صورت گیرد. او حرکت ایشیا را رشته‌ی ارتباطی با بلوک نمایشی دیگری می‌کند که در آن شرایط برای رشد و نمو بذر تقاضای دولین فراهم است. اما دولین چه می‌کند؟ پس می‌کشد. و این به چه ترتیب به تماشاگر انتقال می‌یابد؟ دولین می‌نشیند و به ایشیا گوش می‌دهد. می‌گذارد کلماتی که از گرامافون بیرون می‌آیند بر ایشیا کارگر شوند، با این‌که ایشیا مقاومت نشان می‌دهد. سپس نوبت سرزده‌واردشدن ناخدای کشتی است. دعوت‌های متناوب او ایشیا را مجبور می‌سازد واقعیت زندگی خود را بپذیرد: این‌که زیادی سبک‌سری کرده و زندگی خود را به‌هدر داده، یا به‌نوعی کفاره‌ی خیانت پدرش را می‌دهد. اینک وقتی به پیش‌نهاد دولین جواب مثبت می‌دهد، در نظر ما پذیرفتنی است.

- به حرکت دولین از درگاهی به سمت صندلی دقت کرده‌اید؟ بدون انگیزه است. بدون فکر است. چه‌گونه می‌شد درست‌اش کرد؟ اگر هیچکاک مشکل را هنگام فیلم‌برداری تشخیص داده بود، شاید از گرنت می‌خواست قبل از رفتن به طرف صندلی، بند "پس‌کشیدن" را بازی کند. این می‌توانست انگیزه‌ئی برای آن حرکت دست‌وپا کند.
- در انتهای این صحنه موسیقی رمانتیک بالا می‌آید، و ایشیا متوجه شال دور کمر خود می‌شود، بدین ترتیب، پرده‌ی اول با دو معضل مشخص و کاملاً متفاوت برای نقش اول پایان می‌پذیرد. اولی درگیرشدن ایشیا در کار جاسوسی است، که میدان نبردی می‌شود برای معضل دوم: یعنی شیفتگی عاشقانه‌اش به دولین.

پرده‌ی دوم

خارجی. کوهستان / هواپیما: پرده‌ی دوم معمولاً با اقدام اوج‌دهنده‌ی نقش اول در جهت رهایی خود از معضل (ها) آغاز می‌گردد. (در این‌مورد، ایشیا باید دین خود را با قربانی‌کردن خویش در راه کشورش ادا کند، و عشق دولین را به دست آورد. دومی همان هدفی است که احساسات تماشاگر تاکنون بدان مشغول بوده است. اگر قرار بود ایشیا وظیفه‌اش را به عنوان جاسوس خوب انجام دهد، اما به وصال دولین نرسد، ما سخت دل‌سرد می‌شدیم. به همین دلیل با یک داستان عشقی روبه‌رو ایم.) این اقدام اوج‌دهنده، ابتدا با نمائی

هوایی* از یک چشم‌انداز جدید، و سپس با نمائی از هوایما که دارد به آینده‌ئی نامطمئن می‌رود، نشان داده می‌شود.

داخلی. هوایما: دوربین الیشیا را نشان می‌دهد که تنها کنار یک صندلی خالی نشسته. ما فکر می‌کنیم آن صندلی خالی از آن **دولین** است. وقتی الیشیا سرش را بر می‌گرداند تا دنبال **دولین** بگردد، دوربین به آن چه او نگاه می‌کند برش می‌خورد. اما توجه داشته باشید که هیچکاک به زاویه‌ئی خارج از دینامیسم فضایی الیشیا برش می‌زند. با وجود این، یک لحظه، این نمای نقطه‌دید او ست. (تماشاگر در پذیرش یا عدم‌پذیرش یک نما به عنوان نمای نقطه‌دید به میزان چشم‌گیری انعطاف‌پذیر است، و هیچکاک از این مزیت استفاده می‌کند. بعداً خواهیم دید که او، به خاطر همین انعطاف‌پذیری، یکی – دو شوخی نیز با ما می‌کند.) این نمای دونفره ما را با رئیس **دولین**، **پل پری‌اسکات**، آشنا می‌کند. هیچکاک روی همین برداشت می‌ماند و در حرکتی تعقیبی به عقب، نمائی از **دولین** تنها را می‌گیرد که نزد الیشیا بر می‌گردد و در نمای دونفره‌ی دیگری، کنار الیشیا می‌نشیند.

این برداشت بی‌وقفه، که به عنوان رشته‌ی ارتباطی با بلوک نمایشی بعدی عمل می‌کند، عمل کرد دیگری نیز دارد. این برداشت می‌شود نقطه‌ی متضاد کلام‌بندی از طریق تفکیکی که در بلوک نمایشی جدید رخ می‌دهد. (از این کارها در آثار هیچکاک زیاد می‌بینیم: برداشت‌های طولانی، پیش از بلوکی نمایشی که متکی به برش است. بدون این تضاد، برش از قدرت کم‌تری برخوردار خواهد بود. این به‌خصوص زمانی صادق است که می‌خواهد زمینه‌چینی صحنه‌ئی را بکند که به خاطر تعدد زوایایش سخت پیچیده خواهد بود. این را در "صحنه‌ی عاشقانه" تی که پیش از صحنه‌ی کلاسیک پیچیده‌ی پلکان در آخر این فیلم می‌آید به‌روشنی می‌بینیم.)

- به بند روایی‌ئی که اولین نمای این تفکیک را به تصویر می‌کشد توجه کنید. بعد از نمای دونفره‌ئی می‌آید که وقتی **دولین** به صندلی خود بر می‌گردد و می‌گوید، "اون خبرهائی از پدرب داشت" نشان داده می‌شود.
- هیچکاک وقتی به **دولین** برش می‌زند بدون این که او حتی یک دیالوگ داشته باشد کدام بند روایی را کلام‌بندی می‌کند؟ فقط برای این نیست که نشان دهد به الیشیا گوش سپرده. دوباره به آن نگاه کنید. هیچکاک در این جا دارد علاقه‌ی روبه افزایش **دولین** به الیشیا را برای ما کادربندی می‌کند. این در آماده‌سازی ما برای مشاهده‌ی متحول‌شدن مناسبات دینامیک **دولین** با الیشیا بسیار مهم است.

خارجی. رستوران: به دوربین‌گذاری‌های این صحنه دقت کنید: یک نمای دونفره، بعد نمائی از روی شانه، و نمای بسته از هر شخصیت. این‌ها با هم تدوین شده‌اند تا بندهای روایی را کلام‌بندی

* aerial shot، نمائی از بالا از فاصله‌ی بسیار دور از یک موضوع؛ نیز نمائی که از طریق هوایما یا هلیکوپتر گرفته شده باشد.

کنند؛ بندهائی که، به‌رغم مقاومت دولین، به احساس صمیمیتی فزاینده منتهی می‌شوند. هم‌چنین به ورود مزاحمت‌آمیز پیش‌خدمت به صحنه پس از دیالوگ "خب، بعد؟" دولین توجه کنید. این امر طوری چینش شده که دقیقاً زمانی رخ دهد که تأکید نمایشی مورد لزوم را تأمین نماید.

خارجی. خارج شهر: این محل جدید و موسیقی عاشقانه فضائی خلق می‌کند تا شروع نزدیکی را راحت‌تر بپذیریم. آشنایی با اتومبیل دولین.

خارجی. دفتر پری‌اسکات: نمای معرف. (بعداً نمونه‌ئی خواهیم دید که هیچکاک چه‌گونه بدون این ابزار از صحنه‌ئی به صحنه‌ی دیگر برش می‌زند. آن سردرگمی‌ئی که یک لحظه احساس می‌کنیم چون نمی‌دانیم دقیقاً کجا هستیم، یک تکان روایی خوش‌آیند ایجاد می‌کند.)

داخلی. اتاق مدیریت/ دفتر پری‌اسکات: صحنه‌ئی صددرصد توصیفی که در دو نما به تصویر در می‌آید. "سرک کشیدن" به نمای دوم، که قانون سی‌وسه درجه را نقض می‌کند، ناهنجار است.

خارجی. در ساحل ریو: در نمای دوم، اتومبیل دولین جلوی ساختمانی که خانه‌ی الیشیا در آن است می‌آید و می‌ایستد.

داخلی. اتاق نشیمن / ایوان، آپارتمان جدید الیشیا: هیچکاک هیچ وقتی را برای تبیین جغرافیای این محل و ارتباط فضایی آن با ایوان تلف نمی‌کند. همین اولین نما، که حرکت افقی از در به ایوان دارد، کمی بعد تکرار می‌گردد، اما با مؤلفه‌ی احساسی کاملاً متفاوتی.

- دوربین برای اولین نما روی ایوان در بلندی قرار گرفته. دلیل؟ تا دید خوبی از انحنای خط ساحلی آن پایین و تناسب جغرافیایی آن با این دو مرغ عشق روی ایوان به ما بدهد. و چون دلیل راوی مشخص است، هیچ اهمیت روان‌شناختی یا دراماتیکی برای آن قایل نمی‌شویم. بعداً شاهد نمائشی از بالا خواهیم بود که به دلیل شرایطی که آن نماها در آن پیش‌آمده‌اند حامل یک مؤلفه‌ی احساسی یا نمایشی خواهند بود.

- همین‌که اطلاعات نمای قبل را جذب کردیم، هیچکاک برای درک عمل متعاقب آن، به نمائی هم‌سطح چشم برش می‌زند. چرا هم‌سطح چشم؟ بدیهی است، چون بهترین جا ست برای این‌که ببینی جریان از چه قرار است. در چینش این نما الیشیا سمت راست کادر و دولین سمت چپ است. در صحنه‌ی بعدی این محل، همین چینش برای صحنه‌ئی تکرار شده که مؤلفه‌های احساسی و نمایشی کاملاً متفاوتی دارد، با این تفاوت که آن موقع الیشیا و دولین در کادر عکس‌جهتی که اینک هستند قرار خواهند گرفت.

- در این نمای دوم ایوان، دوربین از یک نمای نزدیک متوسط دونفره به یک نمای نزدیک دونفره جلو می‌رود. و ۲/۵ دقیقه بدون برش در این کادربندی باقی می‌ماند. دوربین حرکتی تعقیبی را از دو مرغ عشق روی ایوان شروع می‌کند، تا گوشی تلفن در اتاق نشیمن ادامه می‌دهد، و به دری که از آن وارد شده‌اند می‌رسد. می‌توانید شرط ببندید که هیچکاک برای این قسمت

نماهای دیگری را به عنوان پوشش در نظر نگرفته. از نظر او، این طرح جوهر آن لحظه — یعنی نزدیکی عاشقانه — را کاملاً می‌رساند. (در انتهای پرده‌ی دوم، همین کادربندیِ نزدیکانه‌ی توأم با حرکت تکرار خواهد شد. این تکرار طنینی به آن صحنه خواهد داد که اگر طور دیگری ارائه می‌شد، فاقد آن می‌بود. این واقعیت که تماشاگر ممکن است از این “آیینه‌گونی” آگاه نشود چندان مهم نیست.)

خارجی. دفتر پری اسکات: دولین با اتومبیل از راه می‌رسد و با یک بطری شامپانی در دست از آن پیاده می‌شود.

داخلی. دفتر پری اسکات: نمونه‌ی خوبی از ضرب‌المثل قدیمی “راه عشق حقیقی هرگز همواری بر نمی‌دارد.” این صحنه در تضاد با صحنه‌ی قبل است، و دولین از هردو سو در فشار. حرکت افقی دوربین (راوی هوشمند) از بطری شامپانی به حرکات و سکنتات مضطرب دولین این تضاد را روشن می‌سازد. این نگرانی او را حس می‌کنیم چون در ذهن او هستیم. (این صحنه‌ی دولین است.) و در تمام صحنه هم در ذهن او می‌مانیم چون از چینش و برش معقولی استفاده شده. مثلاً، برش متقابلی میان پری اسکات و دولین روی این دیالوگ پری اسکات وجود دارد “چون سباستین اون (الیشیا) رو می‌شناسه.” سپس باز، “یک‌وقتی عاشق این دختر بوده.” دولین درجا خشک‌اش می‌زند، و ما کاملاً متوجه‌ایم که این حرف چون خنجری است بر قلب‌اش.

- دوربین، چون ثابت شده این توانایی را دارد که نکات مهم را جست‌وجو کند، دولین را هنگام خروج از اتاق رها می‌کند و بطری شامپانی را که جا گذاشته پیدا می‌کند و به ما نشان می‌دهد که اضطراب دولین از آن‌چه پیش آمده تا چه میزان است.
- تمام صحنه کاملاً به‌صورت تفکیکی گرفته شده به‌جز یک نمای سه‌نفره^{۱۴} که همه را به هم “گره می‌زند”، و یک نمای دونفره از دولین و مرد سوم که با چینش صحنه ایجاد شده. چرا هیچکاک احساس کرده که باید دولین و این شخصیت فرعی را در یک نما بگیرد؟ دقیقاً بدین دلیل که شخصیتی فرعی است. اگر برش جداگانه برای او در نظر می‌گرفت، بار بسیار زیادی به او می‌داد، اما در یک نمای دونفره که توجه خاصی بدو جلب نمی‌شود چنین باری پیدا نمی‌کند. (این نمونه‌ئی است از حذف تفکیک از طریق چینش.)

اتاق نشیمن / آش‌پزخانه / ایوان الیشیا: در فصل‌های ۳، ۴، و ۶ به تفصیل به این صحنه‌ی ظریف پرداخته‌ایم. شاید بد نباشد این فصل‌ها را با توجه به بافت کلی فیلم تا بدین‌جا مروری بکنید.

خارجی / داخلی. اتومبیل: این صحنه افزون بر این که اطلاعات توصیفی مشخص و موجزی ارائه می‌کند، مناسبات دینامیک جدید الیشیا و دولین را تثبیت می‌سازد.

خارجی. مانژ سوارکاری: نمای اول بی‌درنگ موقعیت جغرافیایی را اعلام می‌کند، و چهار نمای بعدی مناسبات مکانی الیشیا و دولین را با الکس سباستین و همراه‌اش روشن می‌سازند. این‌جا هم،

اطلاعات روشن است. دقیقاً می‌دانیم هر کس کجا ست. سپس در مجموعه‌ئی از ۱۰ نما، هیچکاک شانه‌به‌شانه‌شدنِ دولین و الیشیا با سباستین را شاخ‌وبرگ می‌دهد. سؤالی شکل می‌گیرد. "آیا سباستین الیشیا را خواهد شناخت؟" پاسخ این سؤال در طی این ۱۰ نما هم‌چنان ناگفته باقی می‌ماند، از این‌رو تنش ایجاد می‌گردد. اینک اجازه دهید نگاهی به ساختار جمله‌بندی این "پاراگراف" شاخ‌وبرگ یافته بیان‌دازیم.

الیشیا و دولین حرکت می‌کنند.

الیشیا و دولین در جای خود قرار می‌گیرند.

الیشیا به سباستین نگاه می‌کند.

سباستین (نگاهی به دو سوارکار نزدیک خود می‌اندازد اما) دقتی به الیشیا نمی‌کند.

الیشیا و دولین شانه‌به‌شانه‌ی سباستین به سواری ادامه می‌دهند.

الیشیا سعی می‌کند (با خیره‌شدن به او) توجه سباستین را جلب کند.

سباستین "احساس می‌کند" کسی وی را نگاه می‌کند و سرش را به سوی الیشیا می‌چرخاند.

کلاه الیشیا مانع می‌شود سباستین صورت او را ببیند.

سباستین دست بر می‌دارد (از تلاش برای دیدن بانوی مرموز).

دولین و الیشیا متوجه می‌شوند که نقشه‌شان نگرفته است.

• چهارمین نمای این رشته ورود الکس سباستین به فیلم است. تا انتهای صحنه طول می‌کشد تا نکته‌ی مهمی از این شخصیت آشکار شود.

• پنجمین نمای این رشته، تفکیکی را که قبلاً صورت گرفته و دوباره صورت خواهد گرفت بر می‌دارد. این نما تماشاگر را از محل دقیق هر کس آگاه می‌سازد، به طوری که وقتی صحنه تکه‌تکه می‌شود جهت مکانی را گم نخواهد کرد.

سؤالی که ایجاد شده بود در نمای دهم پاسخ داده می‌شود. سباستین الیشیا را به یاد نمی‌آورد.

نقشه نمی‌گیرد. اما بی‌درنگ سؤال دیگری پدید می‌آید: حال دولین چه می‌کند؟

دولین نقشه‌ئی می‌ریزد.

دولین نقشه‌اش را اجرا می‌کند.

اسب الیشیا رم می‌کند (و چهارنعل دور می‌شود).

دولین اسب خود را مهار می‌کند (به سباستین حالی می‌کند که نجات‌بخش دوشیزه‌ی گرفتار نخواهد بود).

سباستین فرصت را غنیمت می‌شمرد (تا با این بانوی مرموز آشنا شود) و به تعقیب‌اش می‌پردازد.

سباستین به دنبال الیشیا می‌رود.

دولین (و همراه سباستین) تماشا می‌کنند.

سباستین الیشیا را "نجات می‌دهد".

دولین می‌بیند که نقشه‌اش دارد می‌گیرد.

سباستین و الیشیا با هم حال و احوال می‌کنند.

دولین متوجه می‌شود که نقشه‌اش (واگذاشتن الیشیا به مردی دیگر) گرفته.

• برای درک این صحنه باید در ذهن دولین باشیم. از این‌رو، شش تا از نماهای پیشین نماهای دولین اند. و به خاطر شرایطی که هرکدام از این نماها در آن ظاهر می‌شوند، به ما امکان می‌دهند که وارد روند تفکر او شویم و موضع او را نسبت به جوش خوردن الیشیا با سباستین برای ما روشن می‌کنند.

داخلی. بار: این نوعی صحنه‌ی پی‌آمدی^{۱۵} است، که موضع دولین را نسبت به اتفاقی که در مانژ اسب‌سواری روی داده منتقل می‌کند. دولین به این‌که الیشیا را به مرد دیگری وا گذاشته فکر می‌کند، و از این بابت شادمان نیست.

داخلی. بار هتل: هیچکاک در نمای اول جغرافیای مکان را مشخص می‌کند، و اتفاقی نیست که فضائی بسیار متفاوت از باری را که دولین در آن نشسته بود می‌رساند.

• سباستین در زاویه‌ئی ۹۰ درجه نسبت به الیشیا نشسته، که وضعیتی است بسیار صمیمانه‌تر از روبه‌رو نشستن دولین و الیشیا پشت میز آن کافه‌ی فضای باز.

• باز هم به ورود مناسب پیش‌خدمت توجه کنید: دقیقاً هنگامی صورت می‌گیرد که نیاز به یک نقطه‌گذاری نمایشی است. یک بلوک نمایشی را ختم می‌کند و ما را به سوی بلوک نمایشی دیگری پیش می‌برد.

• نمای نقطه‌دید پری‌اسکات را از الیشیا و الکس هردو می‌بینیم.

• از خود بپرسید: چرا هیچکاک زوایای دوربین خود را عوض می‌کند؟ یا اندازه‌ی تصویر را تغییر می‌دهد؟ چرا از فلان نمای روی‌شانه به یک نمای بسته می‌رود؟ همیشه در خواهید یافت علت آن است که او، از طریق بندهای روایی، اتفاقی را که دارد می‌افتد برای ما کلام‌بندی می‌کند. داستان را برای ما کادربندی می‌نماید. فراموش نکنید، اگر از نظر تماشاگر اتفاقی روی ندهد، در واقع اتفاقی روی نداده!

- به کارآیی دومی که نمای دونفره‌ی روبه‌رو دارد دقت کنید. این نما نه تنها تفکیک را بر می‌دارد، بل که در همان حال، هم نقطه‌ی پایان بر بلوک نمایشی دوم می‌گذارد و هم در قالب عنصری رهایی‌بخش از تنش ایجادشده عمل می‌نماید، به طوری که تنش جدیدی می‌تواند آغاز شود (صحبتِ دولین).
- بسیار مهم است فاصله‌ئی را که این دو شخصیت در این صحنه پیموده‌اند در یابیم و بفهمیم که چرا آن را باور می‌کنیم. این دو سال‌ها هم‌دیگر را ندیده‌اند، و چند روز پیش فقط ملاقات مختصری با هم داشته‌اند. با این حال، انتهای صحنه نوید صمیمیت آن‌ها را می‌دهد. درست است، الیشیا دارد "روی او کار می‌کند"، اما "جلب توجه" الکس سباستین در این صحنه تدریجی صورت می‌گیرد — گام به گام — و تمام این گام‌ها برای ما موجود اند، هم از طریق دیالوگ و بازی، و هم بعدش که کارگردان از طریق بندهای روایی کادربندی‌شان می‌کند. این جا ابزار هیچکاک محدود است به کلام‌بندی فقط با دوربین، که در آن، به جز وضعیت نشسته‌ی اولیه، گزینه‌ی چینش (چنان‌که در صحنه‌ی ایوان وجود داشت) وجود ندارد.

داخلی. اتاق هتل: این جا چینش از گزینه‌های ممکن است و هیچکاک تقریباً فقط بدان متکی است و کل این صحنه را، به جز ورود و خروج الیشیا، در یک برداشت ارایه می‌دهد. وضعیت فاصله‌ای شخصیت‌ها حاکی از "بی‌اعتنایی" دولین نسبت به تقاضای کمک الیشیا در مورد گردن‌بندش است، و سپس کمک می‌کند تا مجدداً به یاد آوریم که چه عاملی میان آن دو وارد شده (منظور پری‌اسکات است و هرچه او نماد آن است).

- برداشت طولانی این صحنه نقطه‌ی مقابل برش‌زدن‌های مفصل صحنه‌ی قبل است و تغییرمایه‌ئی در بیان راوی ایجاد می‌کند.

خارجی. عمارت اعیانی سباستین: حرکت دوربین به بالا و روی اتومبیل، که در ورودی را آشکار می‌سازد، عکس حرکت دوربینی است که در انتهای فیلم صورت می‌گیرد. این حرکت دوربین نه تنها ما را با جغرافیای محل آشنا می‌کند، بل که قدرتی به نمای پایانی می‌دهد که در غیر این صورت فاقد آن می‌بود.

داخلی. عمارت اعیانی سباستین — سرسرا / سالن پذیرایی، تالار اصلی: نماهای متحرک داخل را از آن الیشیا می‌دانیم، زیرا هم از نگاه او می‌آیند و هم او ست که حرکت می‌کند. اما آیا آن‌ها را نماهای صدای ذهنی او می‌شماریم یا صرفاً نمای نقطه‌دید او؟ مهم نیست. آن چه این دو نما انجام می‌دهند یادآوری ناخودآگاه این نکته است که الیشیا یک صدای ذهنی دارد. و هیچکاک از همین برای فریب ما بهره می‌برد. وقتی خانم سباستین به سوی الیشیا می‌آید، یک آن فکر می‌کنیم دارد راست به دوربین نگاه می‌کند (حال آن‌که این برداشت مستقیم الیشیا ست)، اما در آخرین لحظه خانم سباستین به

راست دوربین نگاه می‌کند و بدین ترتیب آمدن او از طریق صدای عینی راوی تصویر می‌شود. این کار حتی اگر کمکی باشد به تازه نگه‌داشتن صدای ذهنی الیشیا، به نظر من هیچکاک وقتی به این فکر کرده که با این کار یک آن ما را دچار چه گیجی و سردرگمی می‌کند، لب‌خندکی گوشه‌ی لب‌اش نشسته.

- در را "سرپیش خدمت" (جوزف) باز می‌کند، و ما می‌فهمیم که شخصیتی مهم است.
- پلکان و تمام شکوه‌اش معرفی می‌گردد. این از نظر نمایشی مهم‌ترین محل در فیلم است که بارها از آن استفاده می‌شود و هرچه آشنا تر می‌شود قدرت بیش‌تری می‌گیرد. هیچکاک در حین بازشدن کلاف این صحنه نیز هم‌چنان سعی و مرارت بلیغ دارد تا جاهای مختلف این عمارت را از نظر مکانی به هم مرتبط کند تا بعد از این در آن‌جا احساس راحتی کنیم.
- خانم سباستین معرفی می‌گردد. ورودی کاملاً تئاتری دارد، برازنده‌ی نقش مهمی که ایفا خواهد کرد.

داخلی. اتاق مطالعه / ناهارخوری: این‌جا پنج نفر دیگر باید معرفی شوند، و هیچکاک این کار را به طیب خاطر انجام می‌دهد، و حق هر شخصیت را هم ادا می‌کند. ابتدا اریک معرفی می‌شود، و دکتر اندرسن آخر، و به این دو بیش‌تر اهمیت می‌دهد تا به هم‌کاران‌شان. (همین امر در مورد اطلاعاتی که در یک حرکت افقی دوربین یا یک پاراگراف از دیالوگ داده می‌شود نیز صادق است. آخری از همه قوی‌تر است، و اولی بعد از آخری.)

- الیشیا نام دکتر اندرسن را تکرار می‌کند تا "شاخص‌شدن" او تضمین گردد.
- هیچکاک صحنه‌ی اتاق مطالعه را خرد^{۱۶} می‌کند، چنان‌که صحنه‌ی اتاق ناهارخوری را هم، اما بین این دو، اجتماع کامل شخصیت‌ها را در یک نمای باز (واید^{۱۷}) نشان می‌دهد و، برای اولین و آخرین بار، تفکیک میان افراد را بر می‌دارد. و البته همین کافی است تا متقاعدمان کند که چه کسانی آن‌جا حضور دارند.
- دعوت به شام خارج از تصویر اعلام می‌گردد. سپس در اولین نمای اتاق ناهارخوری، در انتهای لبه‌ی سمت چپ کادر، پیش‌خدمتی دیده می‌شود که گرچه توجهی را به خود جلب نکرده، اما می‌فهمیم او چی ست. درست است که متقاعد شده‌ایم این خانه‌ی بزرگ خدمت‌کار دارد، اما این را هم می‌دانیم که هیچ‌کدام از آن‌ها کارکردی در طرح داستانی ندارند.
- اتاق ناهارخوری آشکار می‌گردد — تکه‌تکه. این‌که بوفه‌ی حاوی بطری‌های شراب نسبت به الیشیا دقیقاً کجا قرار دارد برای ما مشخص نمی‌شود تا بعد از وقتی که سر بطری‌های شراب "هیاهو"ئی در می‌گیرد — یعنی پس از آن‌که سباستین به کنار بوفه می‌رود. و با آن‌که این را به صورت اطلاعات فرعی دریافت می‌کنیم، اما "آن را می‌فهمیم". اگر در مورد جا و موقعیت آن در

اتاق از نظر مکانی قانع نشده بودیم، ما می‌ماندیم و یک سؤال آزاردهنده‌ی بی‌جواب‌مانده (حتی اگر از آن آگاه نبودیم). ممکن بود مزاحم صدای ذهنی بعدی الیشیا نسبت به بطری‌های شراب بشود — آن به جلو سوق یافتن — که به ما می‌گوید الیشیا متوجه اهمیت بطری‌ها شده است.

بسیاری از اطلاعات دریافتی تماشاگر از فیلم در پس‌زمینه‌ی هر کادر است، لذا کارگردان باید از آن پس‌زمینه آگاه باشد — به عبارت دیگر، برای انتقال اطلاعات توصیفی یا جو لازم برای بیان داستان، یا اطمینان از این‌که اطلاعات مزاحم و مخرب به داستان راه نمی‌یابند، باید روی آن حساب کند. یک حکایت موجز: زمانی یک دانش‌جوی دوره‌ی کارشناسی داشتم که صحنه‌ی بی‌صدا را بین دو شخصیت در آپارتمانی فیلم‌برداری می‌کرد. یک جا، دوربین، در حرکت افقی، شخصیت سوم را نشان می‌دهد که پشت میز نشسته است. صحنه ادامه یافت و توجهی به این شخصیت سوم نشد. وقتی از دانش‌جو پرسیدم این شخصیت سوم که بود، او با خون‌سردی گفت: "اوه، صاحب آن آپارتمان بود."

داخلی. پشت در اتاق ناهارخوری: در این فیلم راوی این امکان را دارد که الیشیا را به حال خود بگذارد و با دولین برود. هم‌چنین می‌تواند هردو را به حال خود بگذارد و برود دنبال یک تحول داستانی مهم، مانند این‌که امیل در انتظار سرنوشت خود است. این قابلیت (در فیلم‌نامه) در همان اوایل پرده‌ی دوم نهاده شد، آن‌جا که پری‌اسکات با هم‌کارانش در اتاق مدیریت ملاقات می‌کند. در ۱/۵ فلینی راوی‌ئی را می‌بینیم که هرگز صحنه‌ی را که نقش اول در آن نباشد، نمی‌بیند.

داخلی. اتاق ناهارخوری: چرا شروع این صحنه با یک نمای عمودی از بالا^{۱۸} است از مردانی که پشت میز نشسته‌اند؟ اگر دلالت بر چیزی دارد، آن چیز چی ست؟ چون تمام نماهای ما در سیاق کار معنی می‌شوند، ما آن را دال بر آنی می‌دانیم که خواست هیچکاک است: یک پرش زمانی رخ داده، و ما این را بی‌درنگ می‌فهمیم. در ثانی، راوی تمام بازی‌گران حاضر در اتاق را ابتدای صحنه به ما نشان می‌دهد، لذا پس از آن آزاد است که صحنه را تمام کند. نمای چهارم، که برداشتی طولانی است و بدنه‌ی صحنه را ارائه می‌دهد، گویای نوعی تقارن زیبایی‌شناختی (استتیک) و نمایشی (دراماتیک) است. این نما با ورود امیل شروع می‌شود و با خروج او به همراه اریک خاتمه می‌پذیرد. این خروج امیل از فیلم است. می‌دانیم که دیگر او را نخواهیم دید. (فکر خوبی است که برای شخصیت‌ها مان یک بخش خروج از فیلم در نظر بگیریم، البته برای شخصیت‌های اصلی‌مان.)

خارجی. پیست مسابقه: هیچکاک در نمائی ما را با پیست مسابقه آشنا می‌کند که نمی‌توان چیز دیگری از آن تعبیر کرد. و سپس هرگز دیگر پیست را مستقیماً نخواهیم دید، اما هیچکاک در بدنه‌ی صحنه راهی پیدا کرده است تا، بی آن‌که عنصر صمیمیت این صحنه را خراب کند، این فضای عمومی را تازه نگه دارد.

• بسیار مهم است که کارگردان‌ها همیشه بدانند کجای داستان هستند. در این صحنه، مناسبات الیشیا و دولین به حضيض خود می‌رسد. ما با یک مانع ظاهراً حل‌نشده آشنا می‌شویم: الیشیا به دولین اطلاع می‌دهد که روابطش با الکس سباستین گرم شده است. کوهی بر سر دولین آوار می‌شود. اگر هم احساس هم‌دلی‌ئی نسبت به الیشیا داشت، اینک آن را خفه می‌کند. فاصله‌ی آن‌ها اینک از همیشه بیش‌تر شده است. این نقطه‌ئی است که در هر داستان عشقی خوبی پیش می‌آید، و هیچکاک مطمئن می‌شود که این واقعیت حتماً به‌طور غریزی بر تماشاگر تأثیر سوء بگذارد. و این کار را با هم‌کنار کردن ماهرانه‌ی سه نما انجام می‌دهد.

هیچکاک این لحظه را با یک نمای طولانی دونفره از "محل بحث" الیشیا و دولین در پشت زرده‌ها برپا می‌کند.

دولین

چیز دیگه‌ئی هم هست؟

الیشیا

چیز مهمی نه. فقط یه نکته‌ی جزئی که ممکن‌ه به عنوان سوابق لازم‌ت بشه.

دولین

چی‌ئه؟

الیشیا

می‌تونن اسم سباستین رو به فهرست هم‌بازی‌های من اضافه کنی.
(آخرین کلمه روی برش بعد می‌افتد)

برش به دولین!

دولین

چه سریع.

برش به الیشیا!

الیشیا

تو همین رو می‌خواستی، مگه نه؟

برش به نیم‌رخ دولین!

دولین

بگذریم!

مثل این که یک منقل گداخته میان آن دو قرار گرفت. و ما حس‌اش می‌کنیم.

• دوربینِ دوچشمی به دو مقصود نمایشی کمک می‌کند. یکی این که انعکاس تصویر در این دوربین، عرصه‌ی عمومی را بدون از بین بردن نزدیکی تازه نگه می‌دارد، و دیگر این که عمق احساس الیشیا را پنهان می‌سازد تا وقتی دوربین را از چشم بر می‌دارد و قطره اشکی را در چشمان‌اش می‌بینیم. این آشکارسازی تأخیری اثر بیش‌تری دارد، زیرا بعد از آنی می‌آید که ما کنج‌کاو شده‌ایم بدانیم احساس او چی است.

• وقتی دولین سباستین و الیشیا را پشت نرده‌ها تنها می‌گذارد، آن‌ها همان وضعیتی را اختیار می‌کنند که دولین و الیشیا داشتند، منتها به نحوی عرضه می‌شود که صحنه‌ی اندکی متفاوت را القا می‌کند — آن قدر متفاوت البته که روند پیش‌روی روایی متوقف نشود. هیچکاک چه می‌کند؟ به جای آن که، مانند قبل، از هر شخصیت فیلم‌برداری تفکیکی رو در رو بکند، دوربین را روی هر شخصیت کمی حرکت می‌دهد تا اختلاف زاویه‌ی مختصر ایجاد شود.

داخلی. دفتر پری‌اسکات: صحنه‌ی به‌ظاهر ساده — اما بسیار استادانه‌تر از آن که در نگاه اول می‌نماید. مرکز عاطفی همان احساسات عمیقی است که هنوز بین دولین و الیشیا وجود دارد — احساساتی که نمی‌توانند به یک‌دیگر ابراز کنند. با این که چهار شخص دیگر در اتاق هستند، هیچکاک درعین آن که همه را دارد، اما بقیه را انگار از چشم ما پنهان می‌دارد. لذا می‌شود صحنه‌ی میان دو عاشق قهر کرده.

• چنان که قبلاً دیده‌ایم، هیچکاک همه‌ی شرکت‌کنندگان در این جلسه را در یک دسته‌بندی قوی آرایش داده تا بشود به‌سرعت در یک نما فهمیدشان. وضعیت دولین پای پنجره، یعنی همین که پشت به دیگران دارد، به اندازه‌ی یک دنیا گویای احساسات عمیق او نسبت به الیشیا است، حتی پیش از این که روی بر گرداند و از شرف الیشیا دفاع کند. (نمونه‌ی خوبی از "نما چه می‌گوید؟") نکته‌ی بعدی، که بسیار هم مهم است: چون می‌دانیم که دولین از نظر مکانی در جای متفاوتی نسبت به سایرین قرار گرفته، هیچکاک می‌تواند در بقیه‌ی این صحنه به‌صورت تفکیکی به او برش بزند. تفکیک دولین از الیشیا تا آخرین نما از میان نمی‌رود.

• تا زمانی که الیشیا وارد نشده و نما حرکت او را از در به صندلی نگرفته، "ربط" جغرافیایی در با آن اتاق مشخص نمی‌گردد. این برداشتن تفکیک مکانی الیشیا و در اتاق، در مؤثرساختن نمای پایانی مهم است: یعنی هنگام خروج دولین پشت سر الیشیا. این نمونه‌ی است از مزاحمت اطلاعات توصیفی (محل در) در کار جوهر عاطفی لحظه (ناراحتی الیشیا).

- در اتاق حرکتی توسط پری اسکات و دیگران صورت می‌گیرد، اما از لحاظ نمایشی مهم نیستند، لذا هیچکاک درگیر این نمی‌شود که مشخص سازد چه کسی به کجا حرکت می‌کند. آن‌هائی که مهم اند — دولین و الیشیا — ثابت اند: دولین پای پنجره، الیشیا روی صندلی. در نتیجه، وقتی دولین به سوی در حرکت می‌کند، انتخاب الیشیا را قوی‌تر به محاکمه می‌کشد. هم‌چنین، یکی از پی‌آمدهای مهم، و به اعتقاد من حساب‌شده‌ی، حرکت پری اسکات و مأموران‌اش این است که کادر اطراف الیشیا را خالی می‌کنند تا بعد از خروج دولین، در کادر تنها بماند.
- دقیقاً توجه کنید هیچکاک، برای به‌دست‌دادن "تفسیر ناظر"^{۱۹} خود از ماقع، چه‌گونه در این صحنه از پری اسکات با ظرافت استفاده می‌کند — نه از آن‌چه بر زبان می‌راند، بل که از آن‌چه در سر می‌پرورد.

داخلی. اتاق خواب خانم سباستین: صحنه‌ئی تک‌برداشته با یک حرکت دوربین که حرکت سباستین به سوی در را، که دلالت بر اعتراض او دارد، با قدرت نشان می‌دهد. استفاده‌ئی خوب و قدرت‌مند از پیش‌زمینه/ پس‌زمینه.

- استواری خانم سباستین در این کادر مهم است. نشان‌گر قدرت او ست. کنایه از آن دارد که گرچه جنگ را باخته اما کسی است که هنوز می‌توان روی او حساب کرد.

خارجی. عمارت اعیانی سباستین: سر رسیدن با اتومبیل ایماژی آشنا ست. پیاده‌شدن الیشیا و الکس از اتومبیل راننده‌دار تمهید توصیفی موجز و جالبی است. متوجه می‌شویم که این دو در سفر بوده‌اند. شاید مطمئن نباشیم که از ماه عسل بر می‌گردند، اما ما را برای پذیرفتن این واقعیت آماده می‌کند که جائی رفته بوده‌اند که ما نبایستی بدانیم. (اگر قرار است اطلاعاتی به تماشاگر بدهیم که باورش دشوار است — یا، مانند این‌مورد، ممکن است احساس کند که به قصد فریب‌دادن‌اش در جریان قرارش نداده‌ایم — می‌توانیم او را برای آن‌چه می‌خواهیم به او بگوییم آماده کنیم، به این ترتیب چنان احساسی به او دست نخواهد داد.)

داخلی. عمارت اعیانی سباستین: با دنبال کردن جوزف ناآماده تا آستانه‌ی در، تماشاگر فرصت می‌یابد به این بیاندیشد که الیشیا و الکس کجا رفته بوده‌اند. این که راننده چمدان را به داخل می‌آورد (نمونه‌ئی از اطلاعات پس‌زمینه‌ای مهم)، نشانه‌ئی دال بر یک سفر است و به ما امکان می‌دهد درمورد جائی که رفته‌بوده‌اند به نتیجه‌ی قانع‌کننده‌ئی برسیم — قانع‌کنندگی‌اش به این سبب است که خود در حل این معما شرکت جسته‌ایم.

- چرا برش به جوزف که چراغ‌ها را روشن می‌کند؟ زیرا این واقعیت را به‌روشنی بیان می‌کند که این "بازگشت‌به‌خانه‌ی چندان روشنی نیست."

داخلی. اتاق خواب اصلی / عمارت: کادربندی آغازین نمای اول داد می‌زند: آمدن! راوی متحرکی که در اولین نمای فیلم قرار داده شده ماجرای آشکار این صحنه را دنبال می‌کند. چینش بازی — حرکت جوزف سایه‌به‌سایه‌ی الیشیا — ما را آگاه می‌سازد که “سرک کشیدن” الیشیا چه در دسرهایی ایجاد می‌کند.

• آخرین کادربندی این صحنه، تنها نمای بسته از الیشیا، به هیچکاک کمک می‌کند تا روند فکری الیشیا را برای ما روشن کند، و تخته‌پرشی است برای جهیدن به صحنه‌ی بعدی، که در آن به سؤالی که ایجاد شده پاسخ داده می‌شود: آیا الیشیا موفق می‌شود کلیدها را به دست آورد؟ (هرچه تماشاگر سؤالات بیش‌تری بپرسد، در بازکردن داستان سهم بیش‌تر بازی خواهد کرد، و بیش‌تر درگیر آن خواهد شد.)

داخلی. اتاق مطالعه / عمارت: در این جا هم تمام شرکت‌کنندگان در یک گروه‌بندی ارائه می‌شوند. این بار دکتر اندرسن مرکز صحنه را اشغال می‌کند. بسیار مهم است که او را “تازه نگه داریم”، چون او از این به بعد نقش مهم‌تری در بازشدن داستان بازی می‌کند.

داخلی. سرسرا / پلکان: چرا دوربین باید الیشیا و الکس را از در اتاق مطالعه تا پلکان تعقیب نماید؟ چون هم‌جواری نیرومندی میان این دو محوطه‌ی تالار اصلی ایجاد می‌کند و تفکیک آن‌ها را بر می‌دارد — که عامل مهمی در برپایی آخرین صحنه‌ی نمایشی در درون عمارت است.

راهرو طبقه‌ی بالا / اتاق خواب اصلی: ما را با راهروی طبقه‌ی بالا، که در آخرین صحنه هم استفاده خواهد شد، آشنا می‌کند.

داخلی. مونتاژ چند در / عمارت: شیوه‌ئی مؤثر برای فشرده‌کردن ماجرائی که جذاب نیست، مقصود اصلی ایجاد این لحظه‌ی حساس طرح داستان است که می‌فهمیم تنها کلیدی که الیشیا ندارد همان کلیدی است که می‌تواند قفل رازی را که به دنبال‌اش است، بگشاید.

خارجی. نیم‌کت پارک: هیچکاک، با برش از نمای باز به نمای نزدیک دونفره، دوباره قانون سی‌وسه درجه را نقض می‌کند، اما در این جا ناهنجار نیست، زیرا دولین بین این دو نما حرکتی هم‌پوش دارد. وقتی هم دوباره به نمای باز برش می‌خورد، همین امر روی می‌دهد، اما این بار الیشیا ست که حرکت می‌کند.

خارجی. عمارت — شب: این نمای معرف اساساً در خدمت نمایش گذشت زمان است.

داخلی. اتاق خواب اصلی: الیشیا باید به سرعت عمل کند. دوربین از نمای ایستادن او در درگاه به سرعت به دسته‌کلیدی که روی میز توالی قرار دارد حرکت می‌کند. چون این حرکت دوربین را برداشت ذهنی الیشیا تلقی می‌کنیم، تصور می‌کنیم او ست که این حرکت را انجام می‌دهد. اما چنین نیست! هیچکاک ما را گمراه ساخته، این را زمانی متوجه می‌شویم که دوباره به نمای باز الیشیا برش می‌زند که هنوز در درگاه ایستاده و مردد است که از این “میدان مین” بگذرد یا نه. هنوز از هدف خود

خیلی دور است. رگه‌ئی از دل‌واپسی در ما به وجود می‌آید، زیرا نمی‌خواهیم **الکس**، که هر لحظه ممکن است از درِ باز حمام بیرون بیاید، مچ او را بگیرد.

- سایه‌ی **الکس** بر درِ باز حمام خطری را که پیش پای **ایشیا** قرار دارد تازه نگه می‌دارد و تعلیق نسبتاً قابل توجهی ایجاد می‌کند. از این مورد سه بار استفاده می‌شود. هیچکاک با شاخ‌وبرگ دادن — گرفتن هشت نما برای پوشش دادن "سرقه" **ایشیا** — بر تعلیق می‌افزاید.

- درست زمانی که امیدوار ایم **ایشیا** بتواند مخفیانه از درگاه فرار کند، **سباستین** از حمام خارج می‌شود و به سوی **ایشیا** می‌رود. دوربین به دست‌های **سباستین** نزدیک می‌شود که دو دست مشت‌شده‌ی **ایشیا** را می‌گیرد، که در یکی از آن‌ها کلید است. با شروع این حرکت عمده‌ی راوی به دست‌های **سباستین**، که در پی آن نمای دومی می‌آید که با تأکید خاصی نشان می‌دهد **الکس** اولین مشت گره‌شده‌ی **ایشیا** را باز می‌کند (هر دو نما نمونه‌هائی از راوی هوش‌مند اند)، تعلیق را یک پله‌ی دیگر تشدید می‌کند زیرا به ما این فرصت را می‌دهد که معضل **ایشیا** را کامل درک کنیم.

- اگر می‌دانید که به نماهای تمام‌بسته از شیئی کوچک — در این مورد کلید — نیاز پیدا خواهید کرد، باید پیش‌تر زمینه را برای این کار ایمازی که با سبک شما بازی می‌کند، فراهم سازید. اگر چنین نماهائی ناغافل در همان لحظه‌ی نمایشی از آسمان نازل شوند، ناهنجار جلوه خواهند نمود. بله، آن را می‌فهمیم، اما ظریف در نمی‌آید. این کار ایمازی چه موقع در فیلم به ما معرفی شد؟ وقتی **ایشیا** نخستین بار در سرداب شراب را می‌بیند. در این جا نمای بسته حاصل طبیعی ماجرای صحنه است و به لحظه‌ی نمایشی خدشه نمی‌زند. سپس هیچکاک، برای اطمینان از ماندن این ایماژپردازی در ذهن ما، برای به پایان بردن این سکانس، به یک نمای بسته از قفل در (خارج از دید **ایشیا**) برش می‌زند. (در فیلمی نظیر *داستان توکیو*، که در فصل ۱۶ آمده، می‌توانید ببینید که رفتن به یک نمای تمام‌بسته از هر چیزی، حتی شده یک کلید تنها، به دلیل وجوه زیبایی‌شناختی متفاوتی که اوزو به کار برده، چه قدر ناهنجار می‌تواند باشد.)

تالار اصلی / جاهای مجاور هم / سرداب شراب / باغ / اتاق خواب اصلی: روشن شدن تدریجی نمای عمودی از بالا از تالار اصلی، علامت شروع یک سکانس تعلیقی ۱۴ دقیقه‌ای است که آغاز آن مهمانی است و پایان‌اش یافتن بطری شکسته‌ی شراب توسط **سباستین** است. این سکانس حاوی بسیاری لحظات حساس طرح داستانی است که تماشاگر باید آن‌ها را بفهمد تا به مخاطره‌ئی که **ایشیا** گرفتار آن است پی ببرد. فهم این که مخاطره‌ی او هر دم بیش‌تر می‌شود، تعلیق می‌آفریند.

- بعد از اعلام مهمانی در نمای اول، توجه کنید که چه توجه کمی بدان می‌شود، گرچه همیشه به صورت پس‌زمینه‌ئی برای ماجرای اصلی حضور دارد.

ارتباط جغرافیایی جاهای مجاور تالار اصلی برای ما مبهم است، اما اهمیتی نمی‌دهیم، زیرا تالار اصلی و پلکان فضای آشنائی به وجود می‌آورند که مدام بدان باز می‌گردیم. وقتی الیشیا و دولین از تالار اصلی به بار می‌روند، هیچکاک با آن‌ها حرکت تعقیبی انجام می‌دهد و این دو محوطه را به هم می‌پیوندد و در درک موقعیت و جهت به ما کمک می‌کند. مورد دیگری از موقعیت مکانی که مشخص نیست نمای نقطه‌دید *الکس* است. "چسبی" که نگاه او را به آن‌چه می‌بیند - یعنی الیشیا و دولین - می‌چسباند همان کله‌به‌کله‌شدن صرف این دو نماست. این در تالار اصلی روی می‌دهد، و همین‌طور وقتی *مج الیشیا* و *دولین* را می‌گیرد. بنابراین، هرچند اغلب مواقع بهتر و بعضی اوقات ضروری است که تفاوت‌های مکانی برداشته شوند ولی همیشه هم انجام چنین کاری ضروری نیست. آیا قاعده‌ئی وجود دارد؟ نه، قاعده‌ی مطلق وجود ندارد. شاخک‌های ما باید همیشه حساس باشند که تماشاگر چه موقع ممکن است فضا و مکان و جهت را گم کند. در یک سکانس روایی مانند این، دست ما بازتر است تا، مثلاً، صحنه‌ی نمایشی‌ئی مانند صحنه‌ی ایوان، که مدام باید موقعیت مکانی را گره‌گشایی کرد تا مفهوم روان‌شناسی صحنه را بتوان درک نمود.

هیچکاک برای دومین بار خود را در فیلم جا می‌زند. او را در حال سرکشیدن لیوان شامپانی در بار می‌یابیم.

نمای عمود از بالائی که اعلام می‌کند "مهمانی تمام شده" همان نمائی است که قبلاً شروع مهمانی را اعلام کرده بود.

هیچکاک می‌خواهد مطمئن شود که جوهر هر لحظه را دقیقاً می‌فهمیم، و این کار را با اولین نما شروع می‌کند، که از چل چراغ به طرف کلید در سرداب شراب در دست الیشیا حرکت می‌کند. (توجه کنید چه‌گونه همین اولین نما هم "مهمانی" را اعلام می‌کند و هم توجه ما را به سوی جوهر آن لحظه هدایت می‌کند.) ماجراهای مهم و لحظات حساس طرح داستان در این سکانس همه به صورت بصری ایجاد شده‌اند (هرچند بعضی‌شان را دیالوگ هم کمک کرده). بهتر است این سکانس را بدون صدا نگاه کنید تا کاملاً متوجه شوید چه مقدار اطلاعات مهم با وضوح تمام از طریق دوربین به ما می‌رسد. ماجراها و لحظات حساس طرح داستان که به صورت بصری فراهم شده‌اند عبارت‌اند از:

انتقال کلید به دولین.

زیر نظر گرفتن شاهین مانند الیشیا توسط *الکس*.

یخ‌دان بطری‌های شامپانی که اول پر است، بعد نیمه است، سپس تنها سه بطری مانده.

سینی‌ئی که پر از لیوان‌های شامپانی است (مشخص‌کننده‌ی گذر سریع).

برچسب ۱۹۴۰ بر ردیف بطری‌ها.

دو نما نزدیک شدن تدریجی بطری را به لبه‌ی قفسه نشان می‌دهند، و نمای سوم افتادن آن را. (اگر هیچکاک فقط نمای سوم افتادن بطری را نشان می‌داد، فقط یک غافل‌گیری آفریده بود، که یک ثانیه بعد از میان می‌رفت. برای تعلیق باید دوره‌ی زمانی داشت — چیزی که تماشاگر بتواند در بازشدن کلاف آن شراکت کند. در این‌جا دو نمای اول جابه‌جاشدن بطری به ما امکان می‌دهند افتادن آن را پیش‌بینی کنیم.)

ماسه و بطری شکسته کف اتاق.

الکس (درحالی‌که با جوزف است) متوجه می‌شود که کلید در سرداب از دسته‌کلید برداشته‌شده.

دسته‌کلید بدون کلید سرداب روی میز توالت قرار دارد.
ایشیا خوابیده.

گذشت زمان. (استفاده از ساعت پدربزرگ "ثقیل" است، اما وظیفه‌اش را انجام می‌دهد.)
کلید برداشته‌شده سرچایش گذاشته شده.

الکس متوجه می‌شود که در دست‌شویی شراب ریخته شده.

الکس درمی‌یابد که تاریخ روی بطری‌ها هم‌خوانی ندارند، بعد متوجه ماسه‌ی برداشته‌شده می‌گردد، سپس می‌فهمد چوب‌پنبه دست خورده است.

الکس ماسه و تکه‌ی شکسته‌ی بطری شراب را که تاریخ صحیح دارد زیر طبقه‌ی پایینی قفسه‌ی شراب پیدا می‌کند (پایان سکانس).

تالار اصلی / پلکان: دیزالو کوتاه نمای تمام‌بسته‌ی برچسب بطری شکسته‌ی شراب به نمای عمودازبالا از ورود **الکس** به تالار اصلی نمونه‌ئی است از استفاده از تضاد بصری برای گذار.

• این صحنه در یک نما با طراحی بسیار زیبا ارائه می‌شود و سه کار انجام می‌دهد: اقدام برگشتن **الکس** را از کشفی که در سرداب کرده نشان می‌دهد. و کمک می‌کند تا وارد ذهن **الکس** شویم. به خاطر سیاق ظاهرشدن نما از زاویه‌ی بالا، احساس می‌شود که انگار به **الکس** "فشار می‌آورد"، و چون تشویش و نگرانی کامل وی را ظاهر می‌سازد، این نگرانی را برای تماشاگر ملموس می‌کند، حتی قبل از این‌که بر بالای پله‌ها آن را در چهره‌ی او بخوانیم. این امر پلکان را فوق‌العاده تازه نگه می‌دارد.

اتاق خواب خانم سباستین: بالاترین درس در این‌جا دگردیسی خانم سباستین از یک پیرزن خموده به یک نیروی اهریمنی مقتدر است. که به کمک نوع چینش و استفاده از یک اسباب‌صحنه — سیگار — صورت می‌گیرد.

- مانند بسیاری صحنه‌های دیگر، هیچکاک بی‌درنگ موقعیت ما را به ما می‌گوید — کجا و با که هستیم. هیچکاک با گرفتن **الکس** و مادرش در نمائی واحد در ابتدای صحنه، دست‌اش باز است تا به یک تفکیک گسترده دست بزند. این تفکیک فقط زمانی برداشته می‌شود که **الکس** یک موقعیت مکانی جدید ایجاد می‌کند.
- نمای بسته و از بالای **الکس** ادامه‌دهنده‌ی کادربندی "فشارآور"ی است که در صحنه‌ی قبل معرفی شد. در این جا هم، تنها به کمک سیاق نمایشی ظاهرشدن‌اش، این تعبیر روانی را به راحتی منتقل می‌سازد.
- یک چنینش راحت این است که شخصیتی را بگیریم که پشت خود را به دیگری می‌کند. در این جا نیز **الکس** همین کار را می‌کند، چون دارد در برابر گفته‌ی مادرش مقاومت می‌کند. این چنینش لزوم این حرکت را برای **خانم سباستین** فراهم می‌آورد که او را دور بزند تا با شدت بیش‌تری نقطه‌نظر خود را به او اعمال کند.

باغ: صحنه‌ی قبلی با کلمات **خانم سباستین** پایان می‌یابد: "اون می‌تونه مریض بشه و مدتی هم مریض بمونه، تا ...". هیچکاک برای نشان دادن تحقق این نقشه وقت هدر نمی‌دهد، و برای این کار از قدرت راوی هوش‌مند استفاده می‌کند و معادله‌ئی می‌سازد. تمام این کار با یک نمای تعقیبی انجام می‌گیرد که ما را از **الکس**، که پیش‌نهاد می‌کند **ایشیا** قهوه‌اش را بنوشد، می‌برد به **ایشیا** که فنجان قهوه را بر می‌دارد و می‌نوشد، تا **خانم سباستین** که وانمود می‌کند نمی‌داند جریان چی ست. حاصل جمع این سه عامل را در صحنه‌ی بعد، دفتر **پری‌اسکات**، به ما می‌دهد، با برشی که به نمای بسته‌ی **ایشیا** می‌زند.

دفتر پری‌اسکات: این جا یکی از معدود گذارها به محل بعدی است که بدون استفاده از دیزالو (غرق تدریجی) یا فید (محو تدریجی) صورت گرفته و قدرت آن را می‌توان به چشم دید. ابتدا ما نمی‌دانیم کجا هستیم، و در این لحظه‌ی نخست اهمیتی هم ندارد که ندانیم. آنچه اهمیت دارد این است که می‌فهمیم **ایشیا** دارد مسموم می‌شود. تنها پس از این است که متوجه می‌شویم در دفتر **پری‌اسکات** هستیم.

- توجه کنید به نخستین برش از نمای دونفره‌ی روی کاناپه به نمای تفکیک‌شده. این کدام بند روایی را کلام‌بندی می‌کند؟

قسمت محوطه‌ی عمارت: مقصود از نمای بسته از فنجان قهوه باید روشن باشد. اما دکتر اندرسن آن جا چه می‌کند؟ چون او را مدتی ندیده‌ایم، و چون حضور او نقش مهمی در لحظه‌ی حساس طرح داستان در صحنه‌ی آخر پرده‌ی دوم بازی می‌کند، هیچکاک او را در صحنه می‌گذارد تا تازه نگاه‌اش دارد.

نیم‌کت پارک: قبلاً این‌جا بوده‌ایم، اما این‌بار دوربین روبه‌رو نیست. از زاویه‌ی چپ می‌گیرد. چرا؟ این چه کاری انجام می‌دهد؟ کاری که انجام می‌دهد این است که حسی از پیش‌روی روایی به دست می‌دهد. هیچکاک، با تغییر نما، پنهانی نشان می‌دهد که دینامیسم صحنه تغییر کرده. تغییر مهمی هم کرده است. الیشیا و دولین دارند یک‌دیگر را از دست می‌دهند، هر دو هم از آن آگاه‌اند.

- شال یادمان هست، حتی قبل از این‌که الیشیا بدان اشاره کند، علت‌اش این است که هیچکاک به ورود آن به فیلم اهمیت داده، بعد هم مطمئن شده که وقتی الیشیا در انتهای پرده‌ی اول ناگهان به یاد می‌آورد که شال به کمرش بسته بوده، ایماژ آن در ذهن ما حک می‌شود.

اتاق مطالعه: این که چرا هیچکاک به الیشیا یک صدای ذهنی داده است در این صحنه مشخص می‌گردد. خواسته متر و میزانی به تماشاگر بدهد تا بتواند درماندگی کامل الیشیا را بسنجد. یک عنصر صوتی نیز بدان افزوده می‌شود که حالت توهمی الیشیا را برای ما کاملاً قابل درک می‌سازد، زیرا مستقیماً آن را دریافت می‌کنیم. در این‌جا از راوی هوش‌مند نیز استفاده می‌شود تا ما را به نقطه‌ی مهم این صحنه راه‌بر شود — یعنی به جایی که خطر در کمین است. هیچکاک این دو عنصر زیبایی‌شناختی را هم‌سازونوا کرده و صحنه‌ئی ساخته که در صورت نبود این عناصر، چنین غنی و پرتعلیق نمی‌شد.

- در شروع صحنه که سباستین، مادرش، و آلفرد از نقشه‌های سفر حرف می‌زنند، دوربین ترجیح می‌دهد روی این مکالمه نماند، بل که راه خودش را ادامه دهد (جلب توجه به فنجان قهوه‌ی الیشیا)، در نتیجه به میزان قابل توجهی بر تعلیق می‌افزاید. سه نمای فنجان قهوه — که بزرگ در پیش‌زمینه و الیشیا در پس‌زمینه دیده می‌شود — جنبه‌ی دیگری از راوی هوش‌مند‌اند. در این نماها وضوح بی‌چون‌وچرای ترکیب‌بندی، و تکرار آن است که سرشت حقیقیِ درامِ نهفته در این لحظه را برای تماشاگر مدون می‌کند.

- هیچکاک برای آن‌که به نحو نمایشی برای ما آشکار سازد الیشیا دارد متوجه می‌شود که مسموم شده، از سه نمای تعقیبی سریع پشت سرهم استفاده می‌کند. دو نمای تعقیبی اول — به سباستین و سپس به خانم سباستین* — صدای ذهنی الیشیا هستند. سومی، یعنی حرکت تعقیبی به جلو به الیشیا که ایستاده، صدای ذهنی راوی هوش‌مند است. این یک معادله‌ی سه‌نمایی عالی است که جوهر لحظه را واضح، و قدرت‌مند، بازگو می‌کنند.

* در نسخه‌ی انگلیسی کتاب، حرکت تعقیبی اول به خانم سباستین و دومی به سباستین است. در خود فیلم عکس این است، یعنی به این ترتیب است که در فارسی آورده‌ایم.

تالار اصلی / پلکان / اتاق خواب اصلی: الیشیا در ایماژی آشنا نقش بر زمین می‌گردد. سپس هیچکاک برده‌شدن او به تخت‌خواب را دنبال می‌کند، دقیقاً معکوس همان راهی که او برای فرار با دولین برخواهد گزید. هم‌چنین، پی می‌برید که هیچکاک چه‌گونه ماهرانه مکان را پیشاپیش به ما معرفی کرده است — نه‌تنها تالار اصلی و پلکان، بل که راهرو طبقه‌ی بالا و اتاق خواب اصلی را نیز.

• این پایان پرده‌ی دوم است. الیشیا از اقدام‌های خود خسته شده، اقدام‌های مربوط به هردو معضل خویش: عشق‌اش به دولین و شغل خطرناک‌اش.

پرده‌ی سوم

پرده‌ی سوم، به کمک درامی با ساختار کلاسیک، به نتایج اقدام‌های نقش اول می‌پردازد. (بسیار نادر پیش می‌آید که نقش اول در پرده‌ی سوم بی‌حال شود و قادر به عمل نباشد، اما این به هیچ‌وجه لطمه به این درام نمی‌زند. هرچند این داستان الیشیا ست، اما دولین به شکل ظریفی در پود این داستان تنیده شده است، لذا این که او هدایت ماجرای پرده‌ی سوم را در دست می‌گیرد تأثیر منفی‌ئی بر گره‌گشایی نمایی نمی‌نهد.)

نیم‌کت / اتاق خواب اصلی / نیم‌کت: این سه صحنه گذر زمان را نشان می‌دهند.

اتاق پری‌اسکات در هتل: نمونه‌ئی از طراحی نمای مادر برای یک صحنه. در این مورد، از "نمای مادر" به عنوان "عش‌گیر" استفاده شده — یعنی شروع‌کننده و خاتمه‌دهنده‌ی صحنه. این نما به واسطه‌ی دو نمائی که دولین و پری‌اسکات را جداجدا نشان می‌دهند، "مُعظم" شده — اصطلاحی که استفن شارف در کتاب *عناصر سینما* باب کرد.

نمای خارجی عمارت: ایماژ آشنائی که در انتهای فیلم تکرار می‌شود.

تالار اصلی و پلکان: پای در ورودی، هیچکاک تصمیم می‌گیرد با سوق دادن ما به جلو (با شروع حرکت تعقیبی) ما را به سوی دولین تنها ببرد، از آن نمای دونفره خارج شود و ما را به درون افکار دولین بکشاند.

اتاق مطالعه: این صحنه‌ی سباستین است. توجه کنید چه‌گونه هیچکاک اجازه می‌دهد وارد ذهن سباستین شویم.

تالار اصلی و پلکان: ما با تمامی جغرافیای این محل آشنا ییم.

اتاق خواب اصلی: نزدیک شدن دولین به الیشیا از نمای نقطه‌دید الیشیا نزدیک شدن دولین را در صحنه‌ی صبح‌گاهی پرده‌ی اول به ذهن متبادر می‌کند. همین که دولین نزدیک الیشیا می‌شود، مابقی این صحنه، که سه دقیقه‌ونیم طول می‌کشد، در سه نمای بسیار بسته ارائه می‌گردد، به پی‌روی از صحنه‌ئی که در آپارتمان الیشیا به وجود آمد، همان جائی که او و دولین از ایوان به سوی تلفن، و بعد به سمت در می‌روند، با همان چینش خودمانی و همان کادربندی.

• این سه برداشت طولانی که در این جا صورت می گیرند نه تنها این صحنه را به نیرومندترین شکل ممکن ارائه می دهند، بل که با صحنه‌ی بعدی، که در آن به شدت از تعدد زوایا استفاده شده است، تضادی ریتمی^{۴۰} ایجاد می کنند.

راهرو طبقه‌ی دوم / پلکان / تالار اصلی: این سکانس نمونه‌ی کلاسیک از شاخ و برگ دادن نمایشی با استفاده از تعدد زوایا است: ۵۹ نما در مدتی کمی بیش از دو دقیقه. هیچکاک از این نمای چهارنفره (هر چهار شخصیت در یک کادر) استفاده می کند تا این تفکیک‌شدگی را به هم بچسباند. نیازی نیست تفکیک مکانی آلمانی‌های قرار گرفته در پایین پلکان را از چهار نفر روی پلکان از میان برداریم، زیرا با جغرافیای محل کاملاً آشنا ییم و این دو فضا را بر مبنای تجربه‌ی بصری قبلی مان به هم پی‌وند می دهیم.

خارجی. عمارت: حرکت تعقیبی از روی سقف اتومبیل و پایین آمدن آن تا پنجره‌ی سمت راننده، و نمای بازگشت سباستین به سوی عمارت، ایماژهایی آشنا هستند که امکان می دهند عناصر نمایشی و عاطفی این صحنه را کاملاً درک کنیم بی آن که اطلاعات توصیفی جغرافیایی مزاحم ما شوند.

چکیده

پیدا ست این فیلمی است که قبل از شروع فیلم برداری کاملاً مجسم شده بوده است. تمام اوقات آن کاملاً واضح اند، همین طور چه‌گونه‌ی تکوین و تکامل طرح کلی داستان و زندگی عاطفی شخصیت‌هایش. استفاده‌ی هیچکاک از چینش برای عینی کردن درونیات شخصیت، صرفه‌جویی نمایشی او (یعنی این که هیچ‌گاه بیش از آن که باید انجام نداده)، تغییرات ریتمیک در ساختار جمله‌بندی، استفاده از راوی هوش‌مند، و کلام‌بندی دقیق بندهای روایی همگی در بیان استادانه‌ی این داستان دخیل اند.

هیچکاک را کارگردان بازی‌گر نمی‌شناسند، اما بازی‌گران عالی را انتخاب می‌کرد، بندهای روایی را مشخص می‌نمود، سپس از طریق آمیزه‌ی ماهرانه‌ی از چینش بازی و دوربین آن‌ها را کلام‌بندی می‌کرد. او زمانی به فرانسوا تروفو گفت، "وقتی فیلمی درست چینش داده شود، برای دستیابی به تنش و جلوه‌ی نمایشی، نیازی به تکیه بر مهارت و محبوبیت بازی‌گر نیست." این نگرش، سفر عاطفی را، که در طی آن کارگردان می‌تواند تماشاگر را جلب کند، محدود می‌کند، لذا آن را توصیه نمی‌کنم.

پی‌نوئیس‌ها:

dissolve .۴	fade .۳	juxtaposition of images .۲	active narrator .۱
titles .۸	location .۷	rear projection .۶	painted cloth .۵
back and forth cut .۱۲	single shot .۱۱	INT .۱۰	opening credits .۹
fragment .۱۶	aftermath .۱۵	three-shot .۱۴	moving shot .۱۳
rhythmic contrast .۲۰	editorial commentary .۱۹	overhead shot .۱۸	wide shot .۱۷

فصل چهاردهم

نمایش ترومن پیتر ویر

نظری اجمالی بر سبک و طراحی

راوی عینی

راوی عینی پیتر ویر تفسیر هوش‌مندانه‌ی هیچکاک در *بدنام* را بدان آشکاری ندارد، حال آن‌که داستان و لحظات حساس طرح کلی داستان در *نمایش ترومن* متعددتر و پیچیده‌تر اند. پس چه‌گونه کار کرده که به ما اجازه می‌دهد هم در تمامی پیچ‌وخم‌های داستان مشارکت کنیم و هم به زندگی روانی شخصیت‌ها، به‌خصوص نقش اول داستان، دستیابی کامل داشته باشیم؟ بخشی از این امر ناشی از ساختار فیلم‌نامه است، که ماجراها (یا اقدام‌ها) را به‌نحوی هم‌کنار آورده که علت‌ها و معلول‌ها از طریق تمهید روایی *ماجرای موازی* مستقیماً در دسترس ما قرار می‌گیرند. اما فیلم‌نامه کار دیگری نیز انجام می‌دهد: مانند *بدنام*، راوی عینی برای داستان‌گویی از صدای دیگری نیز کمک می‌گیرد. این‌بار این کمک نه از طریق صدای ذهنی یک شخصیت، که از صدای نقش مخالف‌هایی صورت می‌گیرد که در دل شرایط فیلم‌نامه جای دارند. (تصمیم هیچکاک به این که صدائی ذهنی به البشیا بدهد تصمیمی در زمینه‌ی کارگردانی بود. بدون آن هم می‌توانست داستان را بگوید، اما نه بدان نیرومندی.)

راوی عینی ویر، با این‌که به سفت‌وسختی راوی هیچکاک ذهن ما را در چنگ خود نمی‌گیرد، در گفتن این داستان بسیار مؤثر و کوبنده عمل می‌کند. کلام‌بندی نیرومند بندهای روایی از طریق چینش و دوربین، و تغییرمایه‌های استادانه‌ی صدای راوی عینی — این‌که گاهی آرام و آهسته حرف می‌زند، گاهی سریع و با صدای بلند — باعث می‌شود که درگیری عاطفی تماشاگر به اوج برسد. یک نمونه از مورد دومی در سکانس افتتاحیه‌ی^۱ سقوط چراغ از آسمان رخ می‌دهد. راوی سقوط و اصابت آن به زمین را در سه نما شاخ‌وبرگ می‌دهد، تا واقعیت سقوط آن مهم‌تر، و البته نمایشی‌تر جلوه کند. (تغییرمایه دادن به صدای راوی از ابزارهای مهم یک داستان‌گوی ماهر است، و هر کارگردان قرن بیست‌ویکمی باید آن را در چنته‌ی خود داشته باشد. اما در *داستان توکیوی* یاسوجیرو اوزو [۱۹۵۳، ژاپن؛ فصل ۱۶] می‌بینیم که بدون این ابزار نیز داستان قوی می‌توان گفت.)

صدای نقش مخالف

در این داستان، "پنج‌هزار دوربین" ناظر بر اعمال و حالات ترومن اند. همه‌جا هستند، و یکی از اولین وظایف ویر مطلع ساختن ما از همین مطلب است. بعضی از دوربین‌های نقش مخالف با قاب‌تصویری

دیافراگم گونه مشخص شده‌اند که به‌سادگی قابل شناسایی اند. بقیه بدین سادگی قابل تشخیص نیستند. ویر نیز آگاهانه بر این نام‌مشخص‌بودن، این "ناروشن" بودن این که کدام ایماژ متعلق به نقش مخالف است و کدام متعلق به راوی عینی، تکیه می‌کند تا زرادخانه‌ی نقش مخالف را هرچه بیش‌تر بزرگ کند: گاهی اوقات، با بهره‌گیری از راوی عینی به عنوان صدای نقش مخالف. علت آن است که ویر می‌دانست اگر چشم‌بسته پای‌بند این تقسیم‌بندی شود که هر نمائی یا فقط نمای راوی عینی باشد یا فقط نمای نقطه‌دید نقش مخالف، صدای (بخوانید دید) نقش مخالف حتی با این پنج‌هزار دوربینی که در اختیار دارد هم سخت محدود می‌گشت. بنابراین، پی می‌بریم که ویر تصمیم می‌گیرد برای برخی از نماها هر دو عمل کرد فوق را در نظر بگیرد، و ما نیز این را می‌پذیریم — و این نمونه‌ی دیگری است از انعطاف‌پذیری نمای نقطه‌دید.

در همان اولین نما، نقش مخالف (گریستف) مستقیماً با ما حرف می‌زند و تصور ما این است که دارد از طریق راوی عینی این کار را می‌کند، اما در واقع او رو به دوربین خودش حرف می‌زند. و برای لحظه‌ی ما بیننده‌ی تله‌ویزیون او می‌شویم، هر چند در آن لحظه خودمان خبر نداریم. از همین جا مرز قاطع و روشن میان دوربین عینی و نقش مخالف محو می‌شود، و بذر آزادی ویر برای درآمیختن وظایف روایی دوربین عینی و نقش مخالف کاشته می‌شود.

ورودها

چیز خاصی از این نظر وجود ندارد، اما توجه کنید نخستین بار که با هر شخصیت مهمی آشنا می‌شویم، کادر خاص خود را دارد، مگر شخصیت‌هایی که در سرتاسر فیلم پایه‌پای شخصیت دیگری می‌آیند (دوقلوهای که اظهارتمایل می‌کنند برای ترومن بیمه بخرند، زنان پیش‌خدمت در بار، و دو بانوی سال‌خورده‌ی روی کاناپه).

مدیریت هنری و طراحی تولید

دنیای ترومن جعلی است، باین‌حال، ایماژهایی که از آن دنیا می‌بینیم همگی واقعی اند. درست است که راحت می‌پذیریم قسمتی از دکور یک فیلم اند، اما دکور یک فیلم واقعی است. احساس می‌کنیم بیرون کادر دوربین زندگی جریان دارد، گیریم حتی زندگی ساختگی باشد. (در *بدنام* زندگی خارج از کادر وجود ندارد.)

دنیای گریستف — استودیوی او — ضمیمه‌ی بر وظیفه‌ی او ست، و مهم‌تر از آن ضمیمه‌ی بر شخصیات او ست. اهمیت چشم‌گیری که بدین طریق به او داده شده، قدرتی را که علیه ترومن به‌کار می‌برد برای ما ملموس می‌سازد.

در این فیلم دنبال چی هستیم؟

دنبال روشن شدن تمامی لحظات حساس طرح داستانی یک قصه‌ی پیچیده که شخصیت‌های زیادی دارد. توجه ما معطوف است به این که چه‌گونه این اطلاعات توصیفی را از دل پیش‌روی سیر بی‌وقفه‌ی روایت به دست آوریم. اما عنصر کلیدی‌ئی که باید بدان وقوف بیابیم آن عواطف نیرومندی است که ویر موفق به ایجاد آن در تماشاگر شده. بسیار مشکل بتوان در برابر معصومیت، مهربانی، انسانیت، و معضل غایی ترومن مقاومت کرد. درست است که ابزار این امکان در متن فیلم‌نامه گنجانده شده، اما ویر آن را به‌تمامی به تصویر می‌کشد. زندگی قانع‌کننده و جذابی آفریده، و این مشکل‌ترین وظیفه‌ی یک کارگردان است. بدون آن، مابقی اهمیتی ندارند.

بدیهی است، ویر برای آن که "حریف" این داستان شود، روی بازی زیبا و پرمایه‌ی جیم کری حساب کرده بوده. ترومن مرکز عاطفی این فیلم است. درست است که انتخاب بازی‌گر ویر (برای تمامی نقش‌ها) خوب بوده، اما اشتباه است اگر فکر کنیم ویر در هم‌سازونواکردن این بازی، در اطمینان‌یافتن از باورپذیر بودن و جذاب بودن آن، دستی نداشته است. و این واقعیت را نیز نباید نادیده گرفت که دوربین نیز برای ارائه‌ی کامل و نیرومند بازی کری همیشه در جای درست قرار داشت.

پرده‌ی اول

سکانس تیتراژ: همان‌طور که قبلاً گفته شد، اولین نما ورود کریستف به فیلم از طریق صدائی است که وی آن را کنترل می‌کند — راوی نقش مخالف — اما هنوز از آن آگاه نیستیم. وقتی ترومن در نمای دوم وارد فیلم می‌شود، از خطوط مشخص صفحه‌ی نمایش^۲ در نمای بسته‌ی او متوجه می‌شویم که یک دوربین تله‌ویزیونی دارد از او تصویربرداری می‌کند. اما چه‌کسی از هم‌سر و دوست‌اش تصویربرداری کرده؟ این را نیز از روی سیاق ظاهر شدن‌شان به‌سرعت به همان نمایش تله‌ویزیونی (نقطه‌دید نقش مخالف) نسبت می‌دهیم.

نمای خارجی خانه و محله‌ی ترومن: باین که ترومن در حمام وارد فیلم می‌شود، خود او تا اولین نمائی که او را به‌هنگام خروج از خانه‌اش نشان می‌دهد برای ما آشکار نیست. این‌جا است که به شخصیت اجتماعی وی پی می‌بریم؛ می‌فهمیم که شغل دفتری دارد، و در یکی از محله‌های طبقه‌ی متوسط زندگی می‌کند — مقدار زیادی اطلاعات که حتی خودمان هم متوجه گرفتن‌شان نیستیم. (این لایه‌لایه چیدن اطلاعات روایی — یعنی ساختن اطلاعات روایی مهم در کادر — یکی از وظایف اصلی همه‌ی کارگردانان است. البته، ویر برای خلق این دنیا به طراح لباس، طراح صحنه،^۳ طراح تولید، مدیر انتخاب بازی‌گر، مدیر فیلم‌برداری، و دیگران متکی بوده. حتی اگر در محل [نه در دکور] فیلم‌برداری کنیم — یعنی در مواقعی که دنیای خود را از صفر نمی‌سازیم — درک اهمیت پس‌زمینه مهم است؛ در حکم "کاغذدیواری" یک صحنه است که کارگردان برای انتقال اطلاعات مهم یا خلق فضا در داستان‌گویی سینمایی به‌شدت بدان متکی است.)

وقتی **ترومن** از خانه‌اش خارج می‌گردد، در همان اولین نما کاملاً مشخص است که دوربین نقش مخالف ناظر بر او ست. این از قاب دیافراگم‌گونه‌ی دورتادور نما و سپس از حرکت تعقیبی سریع روبه‌جلوی دوربین (به تقلید از زوم) به طرف **ترومن** مشخص می‌شود. برش‌هایی که به هم‌سایه‌گان و رویارویی او با سگ می‌شود، ترکیبی هوش‌مندانه از دوربین نقش مخالف و راوی عینی است، بی‌آن‌که دلیل روشنی برای وجود هریک از این دو در این نقطه از فیلم باشد. چرا می‌گویم هوش‌مندانه؟ زیرا ما را با ملغمه‌ی دو صدای روایی که ویر برای بیان بقیه‌ی داستان از آن استفاده خواهد کرد آشنا می‌سازد.

آن‌جا که چراغ صحنه از آسمان به زمین می‌افتد واضح است که راوی عینی دارد با ما حرف می‌زند — قطعه‌ی آموزنده‌ئی از نحوه‌ی ارائه‌ی اطلاعات توصیفی. اما، در این‌جا راوی، با استفاده از تمهید شاخ‌وبرگ‌دادن، "صدای خود را بلند می‌سازد،" یعنی به نحوی نمایشی هش‌دار و خطر به صحنه تزریق می‌کند. شاخ‌وبرگ‌دهی در چهار نما از افتادن چراغ (که راوی عینی نشان می‌دهد) انجام می‌شود، یکی نمای عکس‌العمل^۴ **ترومن** (از دید دوربین نقش مخالف)، یکی نمای برخورد چراغ به خیابان (از دوربین عینی)، و یک نمای عکس‌العمل دیگر از **ترومن** (از دوربین نقش مخالف)، و در نهایت هم نمای نزدیک از چراغ داغان شده که آرام کف خیابان قرار گرفته (از دوربین عینی). با تکیه بر این طراحی، اینک دیگر ویر پاک آزاد است که، هرگاه لازم شد، در استفاده از دوربین نقش مخالف "قلب" بکند. (در مورد آن‌چه راوی عینی می‌تواند ببیند نیازی به قلب نیست: او قدر قدرت است — همه‌چیز را می‌تواند ببیند — چنان‌که در مورد سقوط چراغ نشان داد.)

ویر باید کم‌کم ما را با محیط دوروبر **ترومن** آشنا نماید، و این‌کار را به زیبایی تمام انجام می‌دهد، زیرا آن را به صورت قسمتی از ماجرای یک صحنه برای ما آشکار می‌سازد. (**ترومن** در یک نمای باز به بررسی چراغ افتاده می‌رود که خیابان محل سکونت‌اش را آشکار می‌سازد.) احساس نمی‌کنیم که داستان را متوقف کرده‌اند تا به ما بگویند کجا هستیم.

داخل **اتومبیل**: در این‌جا با شکل مکارانه‌تری از "صدای نقش مخالف آشنا می‌شویم، که من آن را "دوربین جاسوسی"^۵ می‌نامم، به‌خاطر حالتی که زاویه‌ی دوربین و آن قاب دیافراگم‌گونه که ذکرش رفت به آن می‌بخشند.

داخل **دکه‌ی روزنامه‌فروشی**: در این‌جا با یکی دیگر از دوربین‌های ثابت نقش مخالف آشنا می‌شویم. با آن‌که دیگر آن قاب دیافراگم‌گونه در کار نیست، باز نسبت نقش مخالف به آن می‌دهیم. علت‌اش اعوجاجی است که لنز با زاویه‌ی بسیار باز به تصویر داده. این لنز بعداً هم هنگام فیلم‌برداری از **ترومن** و **دوقلوها** در خیابان استفاده خواهد شد، که زاویه‌ی بالای قرارگیری دوربین هم مزید بر علت می‌شود و نشان می‌دهد که "صدای نقش مخالف است. اما به نمای هم‌سطح چشم **ترومن** توجه کنید. این نما با لنز زاویه‌ی بسیار باز گرفته نشده. این

فقط می‌تواند "صدا"ی راوی عینی باشد. ما هم این آمیختگی سبکی را می‌پذیریم، زیرا ویر برای کارآیی آن مرارت فراوان کشیده. در واقع، اکثر ما حتی متوجه آن تفاوت نمی‌شویم.

دفتر ترومن: در این صحنه علاوه بر نشان دادن محل کار **ترومن** کارهای دیگری هم انجام می‌شود: متوجه می‌شویم که هم‌کارانش او را زیرنظر دارند و ذهن او مشغول تصویر دختری است.

- به کادربندی "نقب‌مانند" اولین نما توجه کنید. پرونده‌ها و توده‌ی کتاب‌ها در پیش‌زمینه فضائی خفقان‌آور ایجاد کرده. فوراً می‌فهمیم این‌جا محل کار باروچی نیست. در نماهای بعدی که با زاویه از جلوی میز **ترومن** گرفته شده، این چیزها را در پیش‌زمینه نخواهید یافت. این چیزها اختصاصاً برای این نما چیده شده‌اند و بعد از این نما دیگر وجود ندارند.

- وقتی یکی از هم‌کاران **ترومن** پشت دیواره‌ی شیشه‌ای جابه‌جا می‌شود تا جاسوسی او را کند، راوی عینی دقیقاً حرکت بصری آن هم‌کار را روی دیواره‌ی شیشه‌ای تقلید می‌کند، و تجاوز به حریم **ترومن** را برای ما ملموس‌تر می‌سازد. ما این تجاوز را احساس می‌کنیم. (در عمل، ویر به این هم‌کار فقط برای یک نما "صدا"ی ذهنی می‌دهد. قدرت و اهمیت این نما حاصل نماهای پیش‌از آن است؛ با این لحظه جور است، و از این‌رو لازم نبوده که پیش‌تر معرفی یا دوباره استفاده شود.)

- دو نمائی که از بالا گرفته شده‌اند و خم‌شدن **ترومن** روی میزش را نشان می‌دهند و لبه‌ی دیواره‌ی شیشه‌ای نیز در کادر دیده می‌شود، همان نماهای راوی عینی‌اند که **حاوی دینامیسم متجاوز اند** و تهدید جاسوسی را سخت تازه نگه می‌دارند.

- این صحنه متشکل از سه بلوک نمایشی است: مکالمه‌ی تلفنی، جست‌وجو در مجله، و مأموریت کاری. هر بلوک یک شروع واضح و روشن دارد. در اولی، **ترومن** نظری می‌اندازد کسی مراقب او نباشد. در دومی، **ترومن** دست زیر قراردادی می‌کند تا یک مجله‌ی مد را بیرون بیاورد. در سومی، **ترومن** می‌چرخد تا رو به میز خود شود.

- شش نمای **ترومن** از زیر میز از راوی عینی قدرقدرت است. او می‌تواند همه‌جا باشد. کادربندی آن حاکی از "پنهان‌کاری" است. تکرار آن "پنهان‌کاری" را برای ما روشن می‌سازد.

- این نما از زیر میز با کادربندی قاب‌درقاب دومین نما از یک موتیف یا مایه‌ی بصری است که اولی‌اش وقتی بود که **ترومن** را نخستین‌بار در آیینه‌ی حمام دیدیم، و این مایه در سرتاسر فیلم ادامه دارد. قاب در قاب احساسی از بسته بودن، فشار، نداشتن آزادی را ایجاد می‌کند، که بدون تردید جوهر زندگی **ترومن** است.

- هم‌کار دوم که در حال استراق سمع مکالمه‌ی **ترومن** است به لحاظ مکانی فقط به اندازه‌ی دیواره‌ی شیشه‌ای در سمت راست کادر با او فاصله دارد. ما دقیقاً نمی‌دانیم او کجا ست، اما فکر می‌کنیم که می‌دانیم، و این کافی است.

- لنز زاویه‌ی بسیار باز که با دوقلوها معرفی شده بود به هنگام فیلم‌برداری از هم‌کاری که مأموریت جدیدی را محول می‌کند احیا می‌شود.

اسکله: مسائل روحی‌روانی **ترومن** — ترس او از آب — با مبارزه‌ئی که برای غلبه بر آن می‌کند برای ما کاملاً مشخص می‌گردد. این از طریق چینش ارائه می‌شود، بدین ترتیب راوی (دوربین) نیازی به تفسیر ماقوع ندارد. این حالت، مانند بسیاری از حالات روانی **ترومن**، از دور قابل درک است، و از این‌رو برای رسیدن به ذهنیت **ترومن** نیازی به نمای بسته نیست.

- هرچند می‌توانستیم مبارزه‌ی روانی **ترومن** را حتی با ارائه‌ی در یک نما بفهمیم، ویر برای شاخ‌وبرگ‌دادن آن حالت از تعدد زوایا استفاده کرده تا آن را "بزرگ‌تر" بنماید تا برای ما ملموس‌تر شود.

حیاط پستی ترومن: یک نمای باز و از زاویه‌ی بالا از اوایل غروب، که آن حس توصیفی نماهای معرف در **بدنام** را فاقد است. علت آن است که این نما برای نقطه‌گذاری بر شکست **ترومن** در صحنه‌ی قبل است. به سیاق آن چه هم‌اینک روی داده حاکی از آن است که "ماجراجویی پایان یافته."

- هم‌سر **ترومن** سوار بر دوچرخه‌ی خود وارد بدنه‌ی فیلم می‌شود، و ما بی‌درنگ می‌فهمیم نقش یک پرستار را بازی می‌کند. اما مهم‌تر از آن، ویژگی‌های روحی‌روانی وی از طریق توضیحات روی بسته‌بندی کالا آشکار می‌گردد. متوجه می‌شویم که او، بی‌گمان، نقش خود را در داستانی که **ترومن** را دربر گرفته، پذیرفته است.

- باین که می‌فهمیم توضیحات روی کالا با دوربین نقش مخالف عکاسی شده، اما هیچ‌کدام از ویژگی‌های دوربین نقش مخالف معلوم نیست. می‌توانست دقیقاً راوی عینی هم باشد. و واقعاً هم هست. در این نقطه ویر برای وصل کردن به جلو و عقب متکی به ما ست، ما نیز راحت می‌پذیریم. دیگر ویر نیازی نمی‌بیند که با استفاده از جلوه‌ی قاب دیافراگم‌گونه به حریم صحنه تعدی کند.

- ویر آشکار کردن دوست **ترومن** در نخستین نمای صحنه‌ی بعد را نیز با این اطمینان انجام می‌دهد که ما دیگر عمل کرد دوگانه‌ی راوی عینی را پذیرفته‌ایم. دوست **ترومن** نیز به مانند بازی‌گری آشکار می‌گردد که تمام شرایط کار خود را به‌راحتی پذیرفته است.

- هنوز در اولین سکانس فیلم هستیم، و ویر می‌داند این سکانس کجا تمام می‌شود و برای آماده‌کردن تماشاگر برای آن پایان چه کار باید بکند: **ترومن** به یاد لحظه‌ئی می‌افتد که پدرش را در دریا از دست داد. آن ضرورت مبرمی که روح‌وروان **ترومن** بنا بر آن، این خاطره را خلق می‌کند، باید در دست‌رس تماشاگر باشد. باید آن را بپذیریم. بختکی نمی‌توان حس‌اش کرد.

بنابراین، ویر گذشته از این که داستان را لحظه به لحظه تعریف می کند — یعنی مطمئن می شود که شرایط، لحظات حساس طرح داستان، مناسبات دینامیک شخصیت ها با ترومن را فهمیده ایم — کاری می کند همواره حواس مان به "بیش خواهی" ترومن باشد. و خاطره ی وحشتناک از دست دادن پدرش ناشی از همین بیش خواهی است.

بزرگراه نیمه کاره: این صحنه را راوی عینی و راوی نقش مخالف مشترکاً به نمایش می گذارند (به دلیل شب بودن قاب دیافراگم گونه کم تر قابل دیدن است، اما همین که حضور آن را "احساس" کنیم کافی است).

- ویر این "بزرگراه روبه هیچ جا" را تا انتهای صحنه آشکار نمی سازد و در نتیجه حداکثر قدرت ممکنه را از آن به دست می آورد.
- به تغییر صحنه (تکیه ی ترومن به اتومبیل)ئی که برای نشان دادن اشتیاق ترومن به فیجی صورت می گیرد توجه کنید.
- استفاده از توپ گلف برای نشان دادن کره زمین نمونه ی خوبی است از این که چه گونه می توان از یک اسباب صحنه جهت تقویت یک صحنه استفاده کرد. (به نظر می رسد این ایده در فیلم نامه بوده، اما بیش تر مواقع این گونه ایده ها از سوی بازی گر مطرح می شوند).
- پس از حدود سه ثانیه از این گفته ی ترومن "همین روزها ست که پاداش بگیرم" او را در حال زدن توپ گلف می بینیم. آیا کسی می تواند در چنین زمان کوتاهی به طرف گوهی زیر توپ برود، توپ را بکارد، و چوب را بگرداند و ضربه بزند؟ با این حال آن را می پذیریم. این صحنه نمونه ی کوچک اما مهم از چه گونه ی کوتاه کردن مداوم زمان فیلم با بریدن قسمت های خسته کننده است.

ساحل: در این صحنه، شاید بیش از هر صحنه ی دیگری تا بدین جا، بر انعطاف پذیری منشأ اصلی "صدای" روایی این فیلم تکیه شده است. وقتی ترومن به دریا نگاه می کند، نما را به راوی عینی نسبت می دهیم. وقتی قایقی بادبانی و رعدوبرق را در دریا می بینیم، و سپس صدای پسر بچه را می شنویم، همه را به تخیل ترومن نسبت می دهیم. علت و معلول آن قدر قوی هستند که نتیجه ی جز این نگیریم. به هر صورت، با آن که این ترومن است که به فکر شب وحشتناکی افتاده که پدرش را از دست داد، اما تصاویر از دید راوی نقش مخالف اند. چرا؟ زیرا ویر در این جا هم زمان دارد دو کار انجام می دهد. اولین و مهم ترین شان این است که برای ما این امکان فراهم آید که مستقیماً در روح و روان ترومن سهیم شویم، حتی اگر تصاویر از دید راوی نقش مخالف باشند. اینک گاه گذاری معنی قاب دیافراگم گونه ی تصاویر را می فهمیم و تصریح داریم که این نماها از دوربین نقش مخالف اند. توجه کنید گفتم گاه گذاری. تا حدودی می فهمیم. نوعی لایه لایه گذاری روایی در این جا در جریان است. با این که

در حالات روانی **ترومن** (نخستین و مهم‌ترین لایه) مشارکت مستقیم داریم، این را هم می‌دانیم که این تخیل را نقش مخالف با بریده‌فیلم‌های آرشیوی ساخته و دارد برای مثنی بیننده پخش می‌کند. ویر هردو راه را دارد، و در نتیجه قادر است داستان بسیار غنی‌تری به ما ارائه کند.

اتاق نیمه‌تمام در خانه‌ی ترومن: به علت همین "مغشوش‌شدن" مرز "صدا"های نقش مخالف و راوی عینی، برش به "بینندگان" صحنه‌ی ترومن را می‌پذیریم، با این فرض که آن‌ها نیز هم‌اینک دقیقاً همانی را تجربه کرده‌اند که ما.

نگه‌بان‌های امنیتی: اولین نمای ما از یک مورد از بینندگان است. همیشه این دو مرد را دقیقاً در همین کادربندی خواهیم داشت. این امر در مورد بقیه‌ی بینندگان نیز صادق است به‌جز بینندگان بار. اگر هربار که به سراغ بینندگان می‌رفتیم نماها تغییر می‌کرد، می‌گشتیم معنائی و رای تفسیر ناظر آن‌ها پیدا کنیم. تغییر کادر شاید وظیفه‌ی نمایشی (دراماتیک) آن‌ها را خدشه‌دار می‌کرد. چرا این در مورد بینندگان صحنه‌ی بار صادق نیست؟ زیرا زنان پیش‌خدمت حرکت می‌کنند (شغل‌شان چنین ایجاب می‌کند)، و ویر را مجاز می‌سازند که با آنان حرکت کند.

خیابان اصلی: وقتی ترومن می‌خواهد دکه‌ی روزنامه‌فروشی را ترک کند، می‌دانیم مسئله‌ی مهمی در شرف وقوع است. از کجا می‌دانیم؟ از این‌جاکه راوی همه‌چیز را به حرکت درآورده تا آن اتفاق بیافتد: وعده‌ئی به ما داده می‌شود، و ما از داستان‌گو انتظار داریم به آن وعده عمل کند. و البته، ویر نیز عمل می‌کند.

- ماجرای مهمی که بعد رخ می‌دهد **نوک حمله‌ی** پرده‌ی اول است. (نوک حمله به حریم "زندگی عادی" نقش اول وارد می‌شود، معضلی ایجاد می‌کند که ابتدا باید آن را حل کرد تا شخص به زندگی "عادی" باز گردد.) نوک حمله در این فیلم ظهور دوباره‌ی پدر ترومن است. این درست زمانی رخ می‌دهد که ترومن دکه‌ی روزنامه‌فروشی را ترک می‌کند.
- پدر، از نظر ورود و سپس آشکارشدن، جذاب‌ترین مورد در میان همه‌ی شخصیت‌هاست. این لازمه‌ی عمل‌کرد نمایشی وی در داستان است، و ویر اطمینان می‌یابد صاعقه‌ی عاطفی‌ئی که در این جا بر ترومن وارد می‌شود از خاطر تماشاگران نمی‌رود.
- ویر از ۲۱ نما در ۷۰ ثانیه استفاده نمی‌کند که تنها این ماجرا را به تصویر در آورد، بل که می‌خواهد آن را دراماتیک سازد — یعنی می‌خواهد اثری را که بر ترومن می‌گذارد احساس کنیم. صحنه‌ی حادثه‌ای یا پرماجرایی بسیار پیچیده‌ئی است و نیاز به برنامه‌ریزی و هم‌آهنگی بسیار میان عوامل گوناگون دارد — از دست‌یاران کارگردان گرفته تا بازی‌گران و سیاهی‌لشکرها^۷ و بدل‌کارها^۸ و غیره — تا بشود آن را به صورت سمفونی‌ئی ماجراجویی اجرا کرد که برای خودش آغازی (مقدمه‌چینی)، بدنه‌ئی (اصل واقعه)، و پایانی (پی‌آمد) مشخص و روشن داشته باشد. اهمیت بندهای روایی ویر در این صحنه تنها این نیست که کلاف ماجرا را به‌وجهی

روشن و نمایشی باز می‌کنند؛ مهم‌تر از آن، کلام‌بندی پر قدرتِ جوهر این صحنه، یعنی هسته‌ی عاطفی آن است: خواست شدیدِ ترومن به پیوستن مجدد به پدرش.

• در این قسمت به عمل‌کردهای زمان فیلم دقت کنید. وقایعی که به نمایش در می‌آیند نمی‌توانند در ۷۰ ثانیه اتفاق بیافتند، باین‌حال، ما می‌پذیریم که تمام‌شان "زمان واقعی" را از سر گذرانده‌اند.

• در این‌جا برای درک کار کارگردان، چه از نظر چینش و چه دوربین، یک جمله به هریک از ۲۱ نما اختصاص دهید. جمله‌ی اول (ترومن متوجه پدرش می‌شود) جمله‌ی مرکب است، لذا طول نما بیش‌تر است، چنان‌که آخرین نمای این سکانس نیز چنین است. جملات بدنه‌ی سکانس ساده، خبری، و کوتاه‌تر اند — طومارگونه یکی پس از دیگری می‌آیند و جریانی سریع از ماجرا (اقدام) راه می‌اندازند که به تدریج به نقطه‌ی اوج می‌رسند، سپس این تنش با بازگشت یک جمله‌ی طولانی‌تر فروکش می‌کند.

آن‌چه در هر نما اتفاق می‌افتد برای همه‌ی تماشاگران روشن است. چیزی که احتمالاً چندان روشن نیست این است که ویر در ساخت و پرداخت ماجرا در هر کادر چه میزان دقت به خرج داده تا نگذارد روزمره‌گری بر جوهر این لحظه چیره گردد. به این منظور، تمام حواس خود را روی جوهر ایماژها ("پیام" صریح آن‌ها به تماشاگر) متمرکز خواهیم کرد، که شرط لازم این کتاب است: اگر از نظر تماشاگر اتفاقی روی ندهد، هیچ چیز روی نداده.

۱. ترومن پیاده به سوی محل کارش می‌رود، از کنار آدم‌ول‌گردی می‌گذرد که به نظر می‌رسد منتظر او می‌ماند، و حضورش را ترومن کاملاً احساس کرده. (جای قرار گرفتن ول‌گرد در کادر و هم‌چنین "سوراخ"ی که در آن شلوغی پیاده‌رو باز می‌شود جلب‌شدن توجه ما را به او کاملاً تضمین می‌کند).

۲. ترومن در حافظه‌ی خود در پی او می‌گردد.

۳. ول‌گرد خود را معرفی می‌کند (با برداشتن کلاه‌اش)، و ترومن وی را می‌شناسد (خارج از دوربین می‌شنویم که می‌گوید: "پدر؟").

۴. دو مأمور مخفی این خبر نگران‌کننده را می‌شنوند و فوراً برای مداخله می‌شتابند!

۵. همان‌زمان که پدر دست به صورت ترومن می‌برد، دو مأمور بدان‌ها می‌رسند.

۶. پدر را از ترومن جدا می‌کنند.

۷. ترومن مات و مبهوت است!

۸. پدر توان مقاومت ندارد.

۹. موانع راه ترومن برای رفتن به دنبال پدرش به سرعت بسیج می‌شوند. (نمای از بالا^۹ از دونندگان انتخاب بسیار مؤثری از جانب ویر است. بی‌درنگ لحظه‌ی حساسی از طرح داستان را به دست می‌دهد و در عین حال اولین مانعی را که ترومن باید برای رسیدن به پدرش از سر راه بر دارد تدارک می‌بیند).

۱۰. "دیوار" دوندگان نفوذناپذیر است!
۱۱. **ترومن** مبارزه می‌کند (علیه دوندگان)!
۱۲. **ترومن** تازه از مانع (دوندگان) خلاص شده که با مانع دیگری برخورد می‌نماید (عابر روزنامه به دست)!
۱۳. **ترومن** "از دیوار" عابر روزنامه به دست عبور می‌کند (روزنامه به نشان دادن میزان شدت تصادم کمک می‌کند) تا با یک دوچرخه برخورد نماید. (اتوبوس انتهای این نما را آگاهانه در نمی‌یابیم، اما حضور آن به اندازه‌ی کافی حس می‌شود که مقدمه‌ئی برای نمای بعدی بچیند.)
۱۴. پدر به درون یک اتوبوس هل داده می‌شود (**ترومن** در آن نزدیکی در پی پدر)!
۱۵. در اتوبوس رو به صورت **ترومن** بسته می‌شود! (اعتراض بی‌فایده‌ی او هم‌زمان با دور شدن اتوبوس است.)
۱۶. **ترومن** فراموش نمی‌شود! (کنار اتوبوس می‌دود.)
۱۷. **ترومن** تاب هم‌پایی با اتوبوس را نمی‌آورد.
۱۸. اتوبوس از **ترومن** "می‌گریزد".
۱۹. **ترومن** به تعقیب خود ادامه می‌دهد تا پاک ناامید می‌شود. (این نما/ جمله — "**ترومن** با یک تاکسی تصادف می‌کند، به خود می‌آید، سپس با نگاه به دنبال اتوبوس می‌گردد." — طولانی‌تر از نما/ جمله‌های قبلی است، و تغییر ریتم‌اش نشانه‌ی آن است که **ترومن** نبرد را باخته.)
۲۰. اتوبوس ناپدید شده. (در نمائی که از نظر ما نمای نقطه‌دید **ترومن** است، دیگر اثری از اتوبوس دیده نمی‌شود.)
۲۱. **ترومن** سعی می‌کند بفهمد چه اتفاقی افتاده.

• این پایان پرده‌ی اول است. به‌وضوح می‌فهمیم چرا به تماشای فیلم نشستیم، زیرا یک سؤال صریح ایجاد شده: آیا **ترومن** می‌فهمد دنیایش ساختگی است؛ مناسبات‌اش دروغی است؛ ستاره‌ی یک نمایش تله‌ویزیونی است؟ و مهم‌تر از آن، از نظر عاطفی درگیر این داستان شده‌ایم. امیدوار ایم **ترومن** موفق شود، درعین حال می‌ترسیم که نتواند. ویر روی عواطف ما سرمایه‌گذاری کرده.

پرده‌ی دوم

ترومن وارد ماجرا می‌شود تا معضل خود را حل نماید. وقتی به موانع بر می‌خورد، و در نتیجه کش مکش ایجاد می‌کند، آتش ماجرا تیز می‌شود.

آپارتمان مادر **ترومن**: صحنه‌ی قبل با یک علامت سؤال بزرگ خاتمه یافت: **ترومن** حالا چه کار می‌کند؟ برش به صحنه‌ی بعد جواب این سؤال را می‌دهد: مشورت می‌جوید. ابتدا نمی‌دانیم از چه

کسی، اما کنج کاو می شویم. از خود می پرسیم این زن کی ست؟ در بازشدن کلاف داستان شرکت یافته‌ایم. این روش بسیار مؤثری است که در روایت به جلو بپریم، بگذاریم کار توصیفی (این زن کی ست؟) کمی معلق بماند، و کنج کاوی تماشاگر را تحریک کنیم. دیالوگ به زودی ما را از هویت زن آگاه می‌سازد. (این ورود مادر ترومن به فیلم است.)

• ویر این صحنه را با دو نمای از روی شانه^{۱۰} (نمای از ترومن از دید دوربین نقش مخالف است) و یک نمای باز نشان می‌دهد و برای کلام‌بندی بندهای روایی به برش بین این دو متکی است، تا می‌رسد به بزنگاه صحنه، که دیگر چینش، کلام‌بندی را به عهده می‌گیرد. ترومن با مادرش که "از رخت‌برستن پدرش" می‌گوید جر و بحث می‌کند، و وقتی ناگهان از روی صندلی بلند می‌شود و راه می‌افتد، اطمینان خود را از این که پدرش را دیده عینی می‌سازد. سؤال بزرگی ایجاد گشته. آیا مادرش به حل معضل او کمکی می‌کند؟ وقتی ترومن به صندلی خود باز می‌گردد متوجه می‌شویم که نه. چینش طوری است که شکست وی را شدیدتر احساس می‌کنیم. البته این از بازی کری است، اما نوع کادربندی ویر از بازی وی باعث می‌شود که تأثیر بسیار قوی‌تری بر ما بگذارد.

• این نمای باز، که دوبار استفاده شده، نه تنها عمل چینش را هنگام بلندشدن ترومن از صندلی به تصویر می‌کشد، بل که برای کلام‌بندی آخرین بند روایی صحنه به کار می‌رود: ترومن توجیه مادرش را باور ندارد. این یک لحظه‌ی حساس طرح داستان است که باعث پیش‌روی روایی به صحنه‌ی بعد می‌شود. (در این لحظه حالت روانی ترومن بر ما مشخص می‌شود، هم از طریق زندگی درونی کری، هم به لحاظ آن که بر زبان بدن او نیز سایه می‌افکند.)

زیرزمین ترومن: نمای اول (بازشدن قفل رمزی) می‌گوید این صحنه راجع به چی ست ("گشودن")، و به زودی پی می‌بریم که ترومن به دنبال سرخ‌هائی از گذشته‌ی خویش است تا رمز معمای کنونی خود را بگشاید. این صحنه دو وظیفه‌ی روایی اصلی دارد، و تعداد زیادی وظایف فرعی، و ویر به همه‌ی آنها آگاه است. اولین وظیفه‌ی اصلی (جدا از تازه نگه‌داشتن پیش‌روی روایی، که وظیفه‌ی همیشگی است) عبارت است از یک کاسه‌شدن جست‌وجوی ترومن به دنبال پدرش و جست‌وجوی وی به دنبال دختر دل‌خواه‌اش در تنها خواست فراگیر تماشاگر — یعنی رهایی ترومن از دام این سریال آبکی^{۱۱} و این که بتواند به یک زندگی درست دست یابد. وظیفه‌ی اصلی دوم این است که ما را ناگزیر سازد بپذیریم ترومن تمام گذشته‌ی خود با لورن را هم‌اینک به یاد آورد. آگاهی از پیشینه‌ی این داستان برای درک کامل ما از احساس به‌هدررفتن ترومن بسیار مهم است، اما این نیز مهم است که حس "زورچپان‌شدن" ندهد — که انگار اطلاعاتی توصیفی بیش نیست. گذشته باید از ضرورت لحظه‌ی حاضر ایجاد گردد.

کتاب‌خانه: این جا گذار لحظه‌ئی تماشاگر را سردرگم می‌کند. نمی‌دانیم کجا هستیم یا چه می‌بیتیم، اما بعد مانع (کتاب) برداشته می‌شود و متوجه می‌شویم در یک کتاب‌خانه هستیم. مانعی که در سرآغاز این نما جلوی دید ما ست، علاوه بر این که برای اعلام این که کجا هستیم، روش تأثیرگذاری است، دو حالت روانی متفاوت را نیز به هم متصل می‌سازد. در نمای رقص ترومن بسیار نگران بود. این جا نگرانی از بین رفته. اگر این دو حالت مختلف مستقیماً با هم کله‌به‌کله شوند، اهمیت نگرانی ترومن کم‌تر به نظر می‌رسد. در وضعیت کنونی، این سردرگمی لحظه‌ای به ما امکان می‌دهد که خود را با حالت روحی تغییریافته‌ی ترومن وفق دهیم.

- چهار بلوک نمایشی در این صحنه هست، که هریک صحنه‌ی خاص خود را دارد. اولین بلوک با ترومن، مریل (هم‌سر آینده‌ی وی) و مارلون است. وقتی این‌ها می‌روند، بلوک دوم شروع می‌شود و صحنه تغییر می‌کند (یک پاراگراف مکانی جدید). در این جا ویر از شاخ‌وبرگ دادن برای افزایش تنش استفاده می‌کند، اما این بار نه از طریق متعدد کردن زوایا. این بار از طول زمانی نما برای کش دادن لحظه بهره می‌برد: ترومن متوجه دست‌بند می‌شود، اطراف را نگاه می‌کند تا ببیند کسی متوجه او هست یا نه، فکر می‌کند بعد چه کند، تصمیم می‌گیرد پا پیش بگذارد، بلند می‌شود تا نگاهی بیاندازد، اما متوجه می‌شود که قفسه‌ی کتاب مانع دید او ست، دیواره را دور می‌زند، و دختر را می‌بیند. این کش دادن لحظه ایجاد تنش می‌کند و تماشاگر را به طرح یک سؤال می‌کشاند: وقتی دختر او را ببیند چه اتفاقی خواهد افتاد؟
- سؤال دوم را بزنگاه این صحنه ایجاد می‌کند؛ بزنگاه آن جا ست که ترومن از لورن تقاضا می‌کند با هم بروند پیتزا بخورند، "جمعه، شنبه، یک‌شنبه، دوشنبه، سه‌شنبه، چهارشنبه...؟" لورن با کلام پاسخ نمی‌دهد، بل که روی دفتر یادداشت چیزی می‌نویسد. از آن جا که جواب وی فوراً برای ما مشخص نمی‌شود، بار دیگر فرصت می‌یابیم که در باز شدن کلاف داستان مشارکت پیدا کنیم تا سؤال تازه‌ئی شکل گیرد: آیا لورن پاسخ موافق به او می‌دهد؟
- زاویه‌ی بالا از لورن در دومین بلوک نمایشی این صحنه دینامیسم مکانی او و ترومن را نشان می‌دهد، اما کار دیگری نیز می‌کند. با زاویه‌ی هم‌سطح چشم در بلوک نمایشی سوم تضاد (کنتراست) ایجاد می‌کند (نمونه‌ئی از این که یک زاویه دوربین جدید چه‌گونه می‌تواند صحنه‌ئی جدید خلق کند).
- سومین بلوک نمایشی با چمباتمه‌نشستن ترومن شروع می‌شود. این تغییر چینش در خود آن چینش (تغییر وضعیت ترومن از ایستاده به نشسته در همان موضعی که قرار دارد) اعلان می‌کند که در روایت حرکتی به جلو صورت گرفته است. ترومن از لورن می‌پرسد آیا دوست‌پسر دارد. متوجه می‌شویم که رابطه‌ی غیررسمی دارد تبدیل به رابطه‌ئی صمیمی می‌شود، یکی با نزدیک‌تر قرار گرفتن ترومن به لورن، و دیگری با هم‌سطح چشم‌شدن نمای لورن — یا در واقع، پدید آمدن صحنه‌ئی جدید.

- نمای بسیار بسته^{۱۳} از چشمان لورن آینه‌ئی است برای انعکاس کولاژی که ترومن از چشم‌ها در صندوق خود جمع کرده و بعداً در این سکانس برای ما آشکار می‌گردد. ویر، با وقوف بر این امر، تأکید دارد که کری به آن چشم‌ها خیره شود تا تصویر آن‌ها هم در ذهن ترومن حک شود و هم در ذهن ما.

- چهارمین بلوک نمایشی بیرون‌زدن ترومن و لورن از کتاب‌خانه را نشان می‌دهد. تا این لحظه حضور دوربین نقش مخالف را در این صحنه "احساس" نکرده بودیم، اما در نمای تکی‌ئی که این بلوک نمایشی را می‌سازد، آن قاب دیافراگم‌گونه‌ئی که معرف حضور است دوباره دور این نما دیده می‌شود و ما را متوجه این واقعیت می‌سازد که این حرکت ترومن زیرنظر قرار دارد. این قاب دیافراگم‌گونه در نمای خارجیِ دویدن ترومن و لورن در ساحل نیز مشاهده می‌گردد.

ساحل: در نماهائی که این‌جا از ترومن و لورن گرفته شده "حضور" فزاینده‌ی راوی نقش مخالف را احساس می‌کنیم. همین حضور فزاینده نشان می‌دهد که روال این صحنه بر آن است که با افزودن امکان مداخله‌ها تنش این صحنه افزایش یابد. اگر این تهدید فزاینده‌ی مداخله نبود، ورود "پدر" نوعی غافل‌گیری از آب در می‌آمد. (چنان‌که قبلاً گفته شد، تعلیق دوره‌ی زمانی دارد [آنی نمی‌شود]، حال آن‌که غافل‌گیری چنین نیست [آنی است]. این که شما کدام را باید انتخاب کنید به اوضاع و احوال داستان در آن لحظه بستگی دارد. به عنوان مثال، در صحنه‌ی رقص، تنش آن صحنه "دل‌بری کردن" بود. اگر مداخله‌ی مردان سیاه‌پوش، که به‌زور لورن را از پیست رقص بیرون می‌کنند، پیش‌بینی‌پذیر صورت می‌گرفت، باید "مقدم" بر بند دل‌بری کردن قرار می‌گرفت. به‌علاوه، چون این مداخله غیرمنتظره است، در این نقطه از داستان، تأثیر بسیار نیرومندتری دارد.)

- قرص کامل ماه و ساحل فضای مناسبی برای یک ماجرای عاشقانه خلق می‌کنند.
- استیشن مشکی با بال‌آمدن از تپه‌ی ماسه‌ای ورودی نمایشی را شکل می‌دهد (با این تپه‌ی ماسه‌ای قبلاً آشنا شده‌ایم، از طریق ترومن و لورن که نخست از آن بالا آمدند و سپس پایین رفتند). سررسیدن خودرو در سه نما نشان داده می‌شود — یک به یک فشرده‌تر و تهدیدکننده‌تر. چهارمین نمای استیشن از روی شانه است، که به لحاظ فضایی تفکیک خودرو را از ترومن و لورن قبل از پیاده شدن "پدر" بر می‌دارد. این نما به ویر امکان می‌دهد که مابقی صحنه را به‌صورت تفکیکی بگیرد، با نماهائی بسته‌تر از شخصیت‌ها، بی آن که لزومی به بازتر شدن شان باشد تا تماشاگر موقعیت هرکدام از آن‌ها را نسبت به خودرو و دیگری تشخیص دهد. (اغلب، کارگردانان تازه‌کار در وسعت یک فضای باز گم می‌شوند، نبود هیچ عاملی، مانند دیوار، می‌تواند به ترکیب‌بندی‌های مکانی ضعیف بیانجامد، به‌گونه‌ئی که گویی شخصیت‌ها در برزخ شناور اند. ویر، برای حل بی‌درنگ این مشکل، استیشن را تکیه‌گاه عینی سراسر این صحنه قرار می‌دهد.)

زیرزمین **ترومن**: این "نه‌بند" (یا "غش‌گیر انتهایی" یا پرانتز بسته‌ی) سکانس بازگشت‌به‌گذشته است که "سربند" (یا "پرانتز باز") اش آشکارشدن ژاکت در صندوق‌چه‌ی گنج بود، و بخش تکمیل‌کردن کولاژ **ترومن** را بنا می‌نهد.

تماشاکردن لورن: این نما پایان‌بخش سکانس "یادآوری" است که آغازش در ابتدای پرده‌ی دوم، در خانه‌ی مادر **ترومن** بود.

داخل خودرو ترومن: این صحنه آغازگر سکانس دوم از پرده‌ی دوم است، که ۱۶ دقیقه به درازا می‌کشد، و با یک تفسیر ناظر در بار خاتمه می‌یابد. سکانس سوم از پرده‌ی دوم بی‌درنگ آغاز می‌شود. این نیز، در داخل اتومبیل **ترومن** آغاز می‌شود، ۱۶ دقیقه به درازا می‌کشد، و پرده‌ی دوم را پایان می‌بخشد (بعد از اظهار تبریكات صمیمانه در مرکز کنترل، لورن را در حال تماشاکردن **ترومن** در تله‌ویزیون می‌بینیم).

- کارگردان باید بداند وظیفه‌ی هر سکانس چی ست — تا بفهمد یک شخصیت در آن سکانس از کجا به کجا باید طی مسیر نماید، و وظیفه‌ی هر صحنه از آن سکانس را درک کند. قبل از این که وارد جزئیات این دو سکانس شویم، این ۳۲ دقیقه آشکارسازی را بدون وقفه نگاه کنید. ببینید کلاف‌های حالات روانی، ماجرای آشکار، و طرح داستان چه‌گونه با یک رابطه‌ی علت و معلولی باز می‌شوند — یعنی هر لحظه لحظه‌ی بعدی را باعث می‌گردد و یک اوج احساسی قوی را بنا می‌نهند (در آغوش کشیدن **ترومن** پدرش را).
- فیلم را بعد از برش به تله‌ویزیون نگاه‌کردن **لورن** نگه دارید. لحظه‌ئی خود را جای یک تماشاگر صددرصد ساده بگذارید و ببینید چه احساسی در شما ایجاد شده. بیش‌تر تماشاگران فیلم خواهان دسترسی احساسی به داستان فیلم هستند، و مهم است که کارگردان بداند چنین دینی به تماشاگر دارد.
- ویر چه می‌کند که باعث می‌شود داستان تأثیری چنین قوی بر ما بگذارد؟ دو کار را با هم می‌کند. هم ما را از آن چه لحظه‌به‌لحظه در **درون ترومن** می‌گذرد کاملاً آگاه می‌سازد، هم هم‌زمان ما را از آن چه خارج او می‌گذرد کاملاً آگاه می‌گرداند. کاری که ویر می‌کند صرفاً تأمین امور واقع داستان نیست؛ بل که درعین حال طوری آن‌ها را سازبندی می‌کند که حداکثر تأثیر احساسی را بر ما بگذارند، بسیار شبیه همان شیوه‌ئی که کریستف با آن داستان‌اش را برای بینندگان تله‌ویزیون سازبندی می‌کند.
- وقتی یک‌بار این دو سکانس را از آغاز تا انجام تماشا کردید، به شروع سکانس اولی بازگردید، **ترومن** به مقصد محل کار می‌راند، و دقت کنید که چه‌گونه هر صحنه درست شده.

داخل خودرو ترومن: این شروع یک سکانس کوچک پنج‌دقیقه‌ای است که تقریباً هیچ دیالوگی

ندارد (البته به لحاظ فنی نمی‌توان آن را یک صحنه شمرد، زیرا در بیش از یک محل روی می‌دهد). ماجرا هم

از زبان راوی عینی روایت می‌شود و هم از زبان نقش مخالف. حالت روانی ترومن را صحنه‌ی قبل منتقل کرده، لذا مشکلی که در رادیو اتومبیل پیش می‌آید برای ایجاد آن واکنش شدید (لگدزدن به داشبورد) کافی است. می‌فهمیم که در مانده است. اینک ببینیم چه‌گونه، از طریق بازی کوری و نیز از طریق استفاده‌ی که کارگردان از بندهای روایی برای کلام‌بندی و نقطه‌گذاری آن بازی کرده است، تغییرات حالات روانی ترومن در دسترس ما قرار گرفتند. البته از بندهای روایی برای کادربندی نیروهائی که برای ترومن مشکل می‌آفرینند نیز استفاده شده است. باز هم، هم‌زمان هم درون ترومن هستیم، هم بیرون او.

- ویر از دو بند روایی استفاده می‌کند تا بگوید دنیای اطراف ترومن چه‌گونه کنترل می‌شود. از داخل خودرو صدای یک فرکانس تیز بلند می‌شنویم. سپس ویر به نمائی از چهار عابر پیاده برش می‌زند که سریعاً گوشی‌های خود را چنگ می‌زنند. فوراً ربط قضیه را می‌فهمیم — علت و معلول کاملاً روشن است. بعد ویر به نمای بازی از زاویه‌ی بالا از خیابان برش می‌زند که تعداد زیادی عابر پیاده در مسیرهای خود متوقف می‌شوند، سپس به خود می‌آیند و به کار معمول‌شان ادامه می‌دهند. (توجه به این نکته مهم است که این نمای باز به‌تنهایی نمی‌توانست همه‌ی این کارها را بکند، زیرا اگر "مقدمه‌چینی" آن نمای چهارنفره نبود، انتقال اطلاعات آن بسیار زمان می‌گرفت. اطلاعات آن نمای چهارنفره بی‌درنگ انتقال می‌یابد.)
- ویر از بندهای روایی برای کلام‌بندی روند تفکر ترومن بعد از پارک کردن خودرویش استفاده می‌کند. از پشت شیشه‌ی خودرو می‌بینیم که ترومن به داشبورد می‌نگرد. برش به یک نمای بسته از رادیو. برش مجدد به نمای از پشت شیشه‌ی جلو خودرو. این هم‌کناری ساده‌ی تصاویر روشن می‌سازد که ترومن "بوهائی برده."
- روزنامه: این یک گذار قوی است هم برای به‌هم‌پیوستن دو عنصری که ترومن را ناراحت کرده‌اند (رادیو خودرو و پدیدارشدن پدرش) و هم درعین حال برای پریدن پرنیروی روایت به جلو. وقتی از روزنامه به ترومن برش می‌خورد که دارد عناوین روزنامه را نگاه می‌کند، "تکان" مختصری احساس می‌کنیم.
- هنگام تماشای ترومن در میان در ورودی چرخان می‌فهمیم که او نقشه‌ئی در سر دارد، و فرصت می‌کنیم از خود بپرسیم: "حالا ترومن چه می‌خواهد بکند؟" وقتی دوباره به خیابان بر می‌گردد، دیگر کاملاً می‌دانیم که هنوز سخت در اندیشه است که جریان از چه قرار است. هنگامی که جلوی میزی در هوای باز می‌نشیند، معادله‌ی بسیار روشنی ایجاد می‌گردد که ما در حل آن شرکت می‌جوئیم:

- ترومن در دنیای اطراف خویش به دنبال جواب می‌گردد
- + او هیچ چیز غیرعادی نمی‌بیند (زوجی صبحانه می‌خورند)
 - + ترومن به جست‌وجو ادامه می‌دهد
 - + او هیچ چیز غیرعادی نمی‌بیند (دو مرد قهوه می‌خورند)
 - + ترومن بازهم به جست‌وجو می‌پردازد
 - + رفتار مشکوک (مردی به او می‌نگرد، سپس به ساعتش نگاه می‌کند)
- = اوضاع آن‌طور که می‌نماید نیست!

پی‌بردن به این نکته موجب می‌شود ترومن عبور و مرور را متوقف سازد، سپس ناغافل شروع کند به دویدن، تا واکنش این جهان را نسبت به رفتار خود "بیازماید". ما هم پله‌به‌پله‌ی روندِ درونی ترومن را می‌فهمیم، این امر قسمی بر اثر بازی کری و قسمی به این سبب است که ویر، با استفاده از چینش و دوربین، جوهر هر لحظه را کلام‌بندی نموده، و بدین ترتیب بازی وی را کادربندی و کلام‌بندی کرده است.

- وقتی ترومن تصمیم می‌گیرد با نگه‌داشتن عبور و مرور چیزی را اعلام کند، ویر این اقدام او را "بزرگ" می‌سازد، با شاخ‌وبرگ‌دادن به این لحظه به کمک پنج نما، که یکی از آن‌ها نمای عمود از بالا است، که نمونه‌ی پر قدرتی است از "نما چه می‌گوید؟" این نما به فریاد می‌گوید، "ترومن دارد سرکشی می‌کند!"

سرسرای ساختمان محل کار ترومن: این صحنه‌ی به‌ظاهر ساده چنان خوب طراحی شده که، ضمن تداوم عادی ماجرای داستان، مواد و مصالح توصیفی طوری در آن جاسازی شوند که مولای درزش نرود. این صحنه از ۱۶ نما ترکیب شده، که دو تا از آن‌ها از نمای "مادر" این صحنه آمده‌اند (نمای باز از زاویه‌ی بالا از سرسرا که ترومن را تا آسانسور همراهی می‌کند، و سپس برای نشان‌دادن از در بیرون‌راندن‌اش استفاده می‌شود). احتمالاً ویر سراسر این صحنه را — از ورود ترومن تا بیرون‌راندن وی — با این دوربین‌گذاری گرفته و این احتمالاً اولین دوربین‌گذاری این صحنه بوده. سراسر یک صحنه را از ابتدا تا انتها رفتن، پیش از خرد کردن آن به ماجراهای کوچک‌تر، ریتم فراگیری ایجاد می‌کند که بر بقیه‌ی نماهای صحنه سایه می‌افکند و جریان سیال ارگانیکی از ماجرا ایجاد می‌کند.

- ویر، به منظور تشدید تنش، قبل از این که ترومن بو ببرد، به ما هشدار می‌دهد که "چیز مشکوکی" در مورد آسانسور وجود دارد.
- ویر ماجرای این صحنه را با جملات کوتاه کلام‌بندی می‌کند، سپس جمله‌ئی طولانی‌تر (یک نمای تعقیبی) می‌آورد تا سوق‌داده‌شدن ترومن به سمت در را نشان دهد. ماجرای این جمله‌ی

طولانی‌تر نیمه‌کاره برش می‌شود به نمائی با زاویه‌ی بالا از ترومن که از در بیرون رانده می‌شود. این "جمله‌ی معترضه"^{۱۴} تجاوزی را که به حریم ترومن می‌شود کلام‌بندی می‌کند. سپس ویر انتخاب جالب دیگری می‌کند: از این نمای زاویه بالا از درون سرسرا به نمای زاویه پایینی^{۱۵} از دو نگهبان امنیتی در خارج ساختمان برش می‌زند. روال این نمای از زاویه پایین به ما این "احساس" را منتقل می‌کند که ترومن برای ادامه‌ی این مبارزه با مانع سرسختی روبه‌رو است، و این نشانه‌ی پایان این صحنه است.

خیابان: باز هم توجه کنید که آن‌چه را بر ترومن می‌گذرد چه خوب می‌فهمیم. او درست نمی‌داند بعد چه کار کند. به دنبال یک راه‌حل است و آن را در فروش‌گاه آن طرف خیابان می‌یابد. به سمت آن می‌دود.

فروش‌گاه: ویر هم‌چنان به استفاده از موتیف قاب در قاب با نمائی از دست‌گاه عرضه‌ی شیرینی ادامه می‌دهد.

ساحل: یک پرش زمانی عظیم. صبح بود، اینک غروب است. این همه زمان کجا رفت؟ هیچ‌وقت نمی‌پرسیم زیرا ویر با گذار از طریق یک نمای قوی که داد می‌زند، "خورشید در حال غروب است" پاسخ را داده. یک لحظه تعادل را از دست می‌دهیم. اما بعد ترومن و مارلون را در ساحل می‌بینیم. اگر این نماها معکوس بودند، این پرش زمانی ممکن بود ناهنجار بنماید.

• سوآلی که باید پرسیم این است که، چرا غروب؟ نمی‌شد این صحنه در نور روز اتفاق بیافتد؟ البته که می‌شد، اما جو غروب ساحل بر این صحنه حاکم می‌شود و طنینی بدان می‌دهد که در غیر این صورت امکان‌پذیر نبود.

اتاق نشیمن ترومن: برش به عکس بچه یک گذار قوی است. لحظه‌ئی نمی‌دانیم کجا ییم. باید بدویم به دنبال‌اش، و از انجام صرف همین کار — مشارکت در بازکردن کلاف داستان — لذت می‌بریم.

• وجه دیگر روند بازشدن کلاف، آشکارشدن تدریجی کسانی است که در آن‌جا حضور دارند: ابتدا ترومن، سپس مادرش، بعد هم‌سرش.

• توجه کنید که بذر استفاده از ذره‌بین این‌جا کاشته می‌شود تا بعداً در قسمت نتیجه‌گیری این صحنه از ثمره‌ی آن استفاده شود.

• باز هم موتیف قاب‌درقاب.

• وقتی ترومن دوباره نگاه خود را به آلبوم عکس معطوف می‌سازد، اتفاقی نیست که ذره‌بین را بالا می‌آورد تا در کادر تصویر قرار گیرد، و بدین ترتیب آن را برای نتیجه‌گیری چندلحظه بعد زنده نگه دارد. (این‌گونه اطلاعات توصیفی به‌ندرت در خودآگاه ما ثبت می‌شوند — اما رد آن‌ها باقی می‌ماند.)

آشپزخانه: در این صحنه اثری از راوی نقش مخالف نیست، اما در صحنه‌های بعد (ورودی/ بیمارستان) با قدرت بیش‌تری باز می‌گردد.

آژانس مسافرتی: ویر در این‌جا از یک آشکارسازی آرام استفاده کرده (حرکتی افقی از پوستر مسافرتی به ترومن که چمدان به دست دارد و لباس سفر به بر) تا بتوانیم سوراخ‌های روایی را پر کنیم — به عبارت دیگر، پرش روایی از بیمارستان به این‌جا را بفهمیم. یعنی باز هم فعالانه در داستان مشارکت می‌کنیم و از قابلیت خود در کشف مسائل لذت می‌بریم.

- استفاده‌ی ویر از زاویه‌ی پایین برای نشستن ترومن بر صندلی هم موجب “جان‌دارتر کردن” چمدان می‌شود و هم درعین‌حال او را قادر می‌سازد لحظه‌ی حساسی از طرح داستان را ارائه دهد (پوستر روی دیوار از هواپیمائی که رعدوبرق آن را به تکان‌تکان انداخته). اگر ویر روی گرفتن این پوستر جداگانه “کار” کرده بود، حاصل کار بسیار زمخت می‌شد.
- ویر برای نمایش ترومن در پشت میز از سه نما استفاده کرده. اولی یک نمای متوسط از روی شانه‌ی نماینده‌ی فروش است. این نما را می‌توان نوعی “خط کرسی”^{*} دید. هر نوع تغییر آن متضمن تغییر یا تشدید ماجراست.
- نمای دوم ترومن دوباره موتیف قاب‌درقاب را پیش می‌کشد و فشرده‌تر است. فقط برای یک دیالوگ استفاده شده، اما دیالوگی که باید تأثیری قوی بر ما بگذارد: “همین امروز می‌خوام برم.”
- وقتی به ترومن گفته می‌شود امروز رفتن امکان ندارد، باکی‌ش نیست. وسیله‌ی دیگری برای رفتن پیدا خواهد کرد. این شدت‌گیری ماجرا یک بلوک نمایشی جدید را آغاز می‌کند که در آن ترومن در نمائی کاملاً جدید، بسته‌تر و تفکیکی نشان داده می‌شود.
- نماینده‌ی فروش نیز در پشت میز در نمای نزدیک متوسط مشابهی به تصویر در می‌آید، به جز نمای بسته‌ئی که این دیالوگ وی را نقطه‌گذاری می‌کند: “فصل شلوغی نه.” معنای تلویحی دیالوگ مذکور این است: “رفتن ناممکن است،” و این تغییر اندازه‌ی تصویر نقطه‌ی پایانی است بر آن، و اطمینان حاصل می‌شود که ما این “دیوار آجری” را که ترومن قصد عبور از روی آن را دارد، حس می‌کنیم. این تغییر اندازه‌ی تصویر آن را ملموس می‌سازد. صرفِ فهم داستان برای لذت بردن ما از آن کافی نیست.

ایست‌گاه اتوبوس: یک ترکیب‌بندی خوش‌آیند که هم ردی از موتیف بصری دارد، هم سؤال ایجادشده در صحنه‌ی قبل را پاسخ می‌دهد: حالا ترومن چه می‌کند؟ جواب بی‌درنگ می‌آید. ترومن می‌خواهد سوار اتوبوس شود. (هرگاه سؤالی در ذهن تماشاگر ایجاد می‌شود، این که پاسخ‌اش فوری داده شود، یا منتظر بماند، مسئله‌ی مهمی است که کارگردان باید در آن تأمل نماید.)

* baseline، خط پایه یا خط کرسی اصطلاحی است در خطاطی و چاپ به معنی محوری که حروف روی آن چیده یا نوشته می‌شوند، همان خطوطِ کم‌رنگِ دفترِ مشق.

اتوبوس: ترومن در اتوبوس سه حالت روانی متمایز دارد. اول خوش‌بین و مشتاق است؛ بعد نگران می‌شود؛ سپس نومید می‌گردد. توجه کنید که کلافِ حالت روانی او چه‌گونه باز می‌شود و در دسترس ما قرار می‌گیرد.

- حالت آخر، نومیدی، دور از چشم ما نگه‌داشته می‌شود. در واقع قبل از دیدن ترومن این را حدس می‌زنیم. ویر این کار را با دور شدن از ترومن (در خلال خالی شدن اتوبوس) انجام می‌دهد، که طی آن سؤالی برای ما ایجاد می‌گردد: "ترومن این شکست را چه‌گونه می‌پذیرد؟" هنگامی که می‌بینیم هنوز بر صندلی نشسته است حسی که کرده بودیم تقویت می‌شود. ویر نمای آخر خود را بیش از پنج ثانیه طول می‌دهد. چرا؟ زیرا در این جا حالات روانی ترومن باید به عنوان تخته‌پرسی برای "پرش" بعدی در اقدام ترومن استفاده شود. و جهش بعدی او جهشی غول‌آسا ست.

- چون اقدام بعدی ترومن غول‌آسا ست، ویر باید ما را برای آن آماده سازد. ابتدا برای ارائه‌ی یک تفسیر ناظر به بار برش می‌زند. بعد به هم‌سایه؛ سپس به هم‌سرش. همه‌ی آن‌ها، مانند ما. نگران اند که بر ترومن چه می‌گذرد؟

داخل / خارج خودرو ترومن: اولین بلوک نمایشی به صورت تفکیکی ارائه می‌شود: ترومن، هم‌سرش، و ماجرائی که از آینده‌ی جلو اتومبیل دیده می‌شود. سپس، برش‌های سریع از تصاویر تمام‌بسته‌ی قفل شدن درها، پایان این مسخره‌بازی‌ها را اعلام می‌کند.

- نمای خارجی از پشت اتومبیل که به‌صورتی دراماتیک شروع یک بلوک نمایشی جدید را اعلام می‌کند. می‌توانیم آن را چنین تفسیر کنیم: "دیگر هیچ چیز جلودار او نخواهد بود!" ویر برای ارائه‌ی این بلوک نمایشی ترکیبی از نماهای خارجی و داخلی را به کار می‌گیرد. آخرین نمای خارجی آن (خروج اتومبیل ترومن از یک خیابان خالی) کله‌به‌کله می‌شود با اولین نمای بلوک نمایشی بعدی، که می‌توان آن را "انتهای جاده" تعبیر کرد.

پل: ویر با نشان دادن نمائی از بالا از خودرو که سر پل متوقف شده است مقدمه‌چینی مشکلی را که پیش پای ترومن است انجام می‌دهد. سپس به نگاه وحشت‌زده‌ی ترومن در آینده‌ی جلو خودرو برش می‌زند؛ بعد به یک نمای دونفره از پشت ترومن و هم‌سرش. این سه نما موقعیت را دقیقاً مشخص می‌سازند، و اقدامی که در کادر سومین نما صورت می‌گیرد (ترومن دست هم‌سرش را محکم می‌چسبند) راه‌حل را پیش رو می‌گذارد. با نمای چهارم (نمای تمام‌بسته از دست ترومن که دست هم‌سرش را بر فرمان می‌فشارد) شاخ‌وبرگ‌دانی شروع می‌شود که تا وقتی آن‌ها از روی پل رد می‌شوند، ادامه دارد. ویر با رفتن به داخل و خارج خودرو (از جمله نشان دادن کج شدن لاستیک جلو سمت شاگرد)، گذر از روی پل را مهیج می‌سازد.

- ویر یک نمای دونفره‌ی جدید از سرنشینان درون اتومبیل معرفی می‌کند. این نما از جلو است، از پشت چیزی نرده‌مانند. چون هرگز قبلاً آن را ندیده‌ایم، این نمای جدید بعد شدیدتری به این صحنه می‌دهد. فقط به همین منظور خاص است و هرگز دیگر استفاده نخواهد شد.
 - نمای طولانی خارج‌شدن خودرو از پل می‌تواند نشانه‌ی انتهای این بلوک نمایشی باشد، اما چنین نیست. ویر بی‌درنگ به تابلوی آتش در جنگل برش می‌زند — ادامه‌ی موانع فرار **ترومن** — و بدین ترتیب این "به‌دل مشکلات زدن" را (که وقتی به کل وقایعی که این بلوک به عهده دارد پی می‌بریم، آن را عنوانی جامع‌تر برای این بلوک می‌یابیم) تازه نگه می‌دارد. خودرو را وقتی از دل دود بیرون می‌آید، روی جاده‌ی باز می‌بینیم — رو به سوی آزادی.
 - چهارمین بلوک نمایشی نیز با خود یک نمای جدید در خودرو می‌آورد، که باز نمائی دونفره از **ترومن** و هم‌سرش است، اما دیگر نرده‌ئی در پیش‌زمینه‌اش نیست. ویر این نما را فقط برای این لحظه نگه داشته بود — تا در آن **ترومن** مزه‌ی آزادی تازه‌یافته را بچشد، و مهم‌تر از آن، ویر مطمئن شود که ما در آن کاملاً مشارکت می‌کنیم. (اگر جلوی این نما هم آن نرده بود، چون دلالت بر محدودیت می‌کرد، مزاحم این بند آزادی بود.)
 - لحظه‌ئی به فراز و نشیب‌های عاطفی **ترومن** در این پنج دقیقه‌ی آخر بیانده‌شید، فقط از پل تا این‌جا؛ از وحشت، تا شعف، تا انتظار مطبوع. و ما تمام این تغییرات را فهمیدیم. علت آن تنها این نبوده که حالات روانی **ترومن** به قالب رفتار در آمد، نوع کادربندی دوربین ویر از این رفتار نیز بسیار مؤثر بوده است.
- ایست بازرسی:** این آخرین صحنه‌ی این سکانس و اولین اوج‌گیری ماجرا در پرده‌ی دوم است. **ترومن** می‌کوشد پای پیاده فرار کند و در محاصره‌ی مردان ملبس به لباس ضد رادیواکتیو قرار می‌گیرد. ویر این قسمت اخیر دست‌گیری را از دید دوربین‌های نقش مخالف ارائه می‌دهد و بدین ترتیب لحنی خوف‌انگیز به آن می‌بخشد. هم ماجرا کاملاً ارائه می‌گردد، هم درعین حال حضور نیروی قوی‌تری که **ترومن** قصد فرار از آن را دارد احساس می‌شود.
- هنگامی که **ترومن** محاصره شده بود، آیا متوجه یک "صدا"ی ذهنی او شدید؟ دوباره نگاه کنید. چهار نما وجود دارد که تعابیر مستقیم **ترومن** اند. ویر برای ایجاد این "صدا" زحمت چندانی نکشیده (آن‌طور که هیچکاک در مورد *ایشیا در بدنام* با دقت انجام داده)، با وجود این ما آن را می‌پذیریم. چرا؟ چون با فوریت آن لحظه **جور در می‌آید**. این جوردرآمدن او را مجاز می‌سازد که شیوه‌ی روایی را به هم بزند، حتی در این اواخر فیلم. (اگر چنین ضرورت نمایشی نبود، مثلاً در صحنه‌ی فروش‌گاه، دادن یک "صدا"ی ذهنی به **ترومن** بی‌مورد به نظر می‌رسید.)

• چپنش این صحنه را نمی‌شد سرسری گرفت. تعقیب و دست‌گیری می‌بایست دقیقاً حرکت نگاری می‌شد، و ویر می‌باید نظر خود را به عوامل فنی^{۱۶} و هنری زیادی انتقال می‌داد. در مورد ضرورت گفت‌وگوی شفاف با بازی‌گران صحبت کرده‌ایم. همان شفافیت در گفت‌وگو با عوامل فنی و هنری نیز لازم است.

خانه‌ی ترومن: ویر وضعیت ترومن را از ما مخفی می‌کند و کنج‌کاوی ما بر انگیخته می‌شود. دوربین با یک نمای تعقیبی هم‌سر ترومن را از جلوی در تعقیب می‌کند و سپس حرکتی افقی می‌کند و ترومن را آشکار می‌سازد، که ویران و مبهوت است. این موضوع را بی‌درنگ از زبان بدن وی می‌فهمیم.

• نمای تعقیبی مذکور محدوده‌ی جدیدی از آشپزخانه را نیز آشکار می‌سازد: قسمت ناهارخوری. هم‌سر ترومن مقابل پیش‌خوان "جزیره‌مانند"ی که قبلاً ندیده‌ایم قرار می‌گیرد. ویر با مرتبط ساختن این دو محدوده از طریق نمایی از پشت زن، باعث می‌شود در این جغرافیای جدید احساس راحتی کنیم.

• محل قرارگیری هم‌سر ترومن صحنه‌ی زیبایی نیز برای آگهی بازرگانی تله‌ویزیونی شیرکاکائو در اختیار او می‌گذارد.

• در این‌جا نیز باید بفهمیم که این صحنه چه فاصله‌ئی را طی می‌کند، آن هم در یک زمان بسیار کوتاه. باین‌حال هیچ‌یک از حالات روانی‌ئی که این ماجرا را پیش بردند از بین نرفته است. هرگونه تشدید یا تغییر حالت روانی در ذهن ثبت می‌گردد، هم با بازی کری، هم از طریق چپنش (که کمک می‌کند درونیات ترومن و هم‌سرش به‌صورت عینی در آید) و هم از طریق دوربین، که بندهای روایی (کارگردان) را کلام‌بندی می‌کند. (اشاره به کلام‌بندی بندهای روایی از طریق دوربین شامل تدوین نیز می‌شود، که آن تصاویر را با هم هم‌کنار می‌سازد).

• این صحنه شامل چهار بلوک نمایشی است. (از نگرگاه فنی، اتاق نشیمن نیز یک صحنه است، اما کارگردان باید آن را بخشی از کل ببیند).

۱. اولین بلوک نمایشی دم در با دو پلیس است. بلوکی کوتاه است. هدف اصلی از آن جلوکشیدن روایت است؛ آن "چه‌ئی" که در این فاصله اتفاق افتاده.

۲. رشته‌ی ارتباطی با دومین بلوک نمایشی زمانی برقرار می‌شود که زن بر می‌گردد و شیرکاکائو را بر می‌دارد. وقتی بر می‌گردد رو به ترومن، بلوک جدید با حرکت دوربین به سمت او و آن کالا شروع می‌گردد. رفتار او ترومن را عصبانی می‌کند و بر می‌خیزد به او نزدیک می‌شود. زن احساس خطر می‌کند و ابزار تیزی برای محافظت از خود بر می‌دارد. "رقص" آن‌ها را دوربین نقش مخالفی نشان می‌دهد که نقش مخالف در

گردن‌بند زن (به گمان ما) مخفی کرده. اما دوربینی که ظاهراً در ترومن مخفی شده چه؟ او دکمه یا گردن‌بند یا سنجاق سینه‌ئی ندارد، و هیچ گاه قراری که حاکی از وجود چنین دوربینی در او باشد گذاشته نشده بود. با این همه، این به هم‌زدن منطق مانع درگیر شدن ما در این صحنه نمی‌شود. راجع به آن فکر نمی‌کنیم (مگر این که فیلم را بیش از یک‌بار نگاه کنیم، و شاید بیش از دوبار). این دوباره ثابت می‌کند که سبک روایی انعطاف‌پذیر است، و اگر انرژی لازم وجود داشته باشد، می‌توان سوراخی در آن ایجاد کرد.

۳. آن نما به یک تصویر عمودازبالا تغییر می‌کند که خوب می‌دانیم از دید راوی است. اما بعد تغییر می‌کند. منظر از بالای سر اینک از یک مانیتور دیده می‌شود. چرا؟ چه کاری انجام می‌دهد؟ حضور نقش مخالف را با نیروی بیش‌تری به کرسی می‌نشانند. مانیتور حاکی از این است که کسی دارد به آن نگاه می‌کند. و در صحنه‌ی بعد، در بزرگ‌راه نیمه‌کاره، نقش مخالف مادیت فیزیکی می‌یابد. مانیتور پیک آن است. بزن گاه این صحنه زمانی است که زن فریاد می‌کشد، "یک کاری بکن!" اعمال ترومن این تقاضای کمک را ناگزیر ساخته. این امر ترومن را به هدف خود نزدیک‌تر می‌کند: کشف این که جریان از چه قرار است. تمام ماجرا یک لحظه متوقف می‌گردد، و فرصت می‌یابیم یک سؤال بزرگ بپرووریم: "آیا اینک ترومن خواهد فهمید جریان از چه قرار است؟"

۴. رشته‌ی ارتباطی با چهارمین بلوک نمایشی زمانی برقرار می‌شود که دوربین به نمای هم‌سطح چشم بر می‌گردد و زن سعی می‌کند از راه اتاق نشیمن فرار کند و از در جلویی بیرون رود. با تقه‌خوردن بر در، بلوک چهارم آغاز می‌شود.

- ویر ورود مارلون را طولانی‌تر می‌کند و با کش‌دادن این لحظه ایجاد تنش می‌کند.
- نمودار ترومن در این صحنه چنین است: نخست نومییدی. بعد می‌جنگد تا سر در بیاورد. سرانجام شکست می‌خورد. در انتهای صحنه برگشته به همان نقطه‌ی شروع. چنان که قبلاً اشاره شد، هر مرحله‌ی روانی این سفر در دست‌رس ما قرار دارد.
- ویر صحنه‌ئی تاریک را برای چهارمین بلوک انتخاب می‌کند، زیرا چنین صحنه‌ئی در ابتدای بلوک حسی از تهدید را فراهم می‌آورد و در انتها نیز بر تیرگی نومییدی ترومن می‌افزاید.

بزرگ‌راه نیمه‌کاره: این صحنه در محیطی آشنا روی می‌دهد و به همین سبب می‌توان بی‌نیاز از اطلاعات توصیفی کلاف آن را باز کرد. این‌جا در این صحنه‌ی آرام راحت هستیم. از اولین کادر دقیقاً می‌دانیم کجا هستیم. و چینش — نشستن دو دوست در انتهای بزرگ‌راه — می‌گوید: "درددل کردن." یک تکه اطلاعات مهم دیگر در همین اولین نما وجود دارد: جرثقیل دوباره معرفی می‌گردد. از "دوربین

جرثقیل“ به زودی استفاده می‌شود. این نما یک وظیفه‌ی دیگر نیز دارد: تفکیک را در آغاز این صحنه بر می‌دارد تا ویر بعد بتواند به تفکیک بیش‌تر بپردازد.

- ویر توجه ما را بر خاطرات پراحساس مارلون از دوستی‌شان متمرکز می‌سازد و چنان ما را به عمق روحیات وی می‌کشاند که کم‌کم با خود می‌گوییم نکند از سر صداقت باشد. این پرسشی که در مورد ماهیت واقعی مارلون می‌کنیم ما را آماده می‌سازد که برش به اتاق فرمان را بپذیریم. ویر دوباره از یک آشکارسازی آهسته بهره می‌گیرد. وقتی از نمای بسته‌ی مارلون به نمای بسته‌ی زنی که قبلاً ندیده‌ایم برش می‌خورد، نمی‌دانیم کجا هستیم یا به چه کسی می‌نگریم. اما باین‌همه، آماده ایم که دقیقاً چنین توجیهی را بپذیریم، لذا آن را ناهنجار نمی‌یابیم. وقتی دوربین از این زن ناآشنا (دست‌یار کریستف) حرکت افقی می‌کند به کارگردان فنی، و سپس به کریستف، از دیدن او به هیچ‌وجه جا نمی‌خوریم. (اگر ورود کریستف به فیلم را در اولین نما ندیده بودیم، این ورود او ناهنجار می‌نمود.)
- معرفی دوباره‌ی کریستف با استفاده از یک پل صوتی که ادامه‌ی دیالوگ مارلون است هم‌وارتر صورت می‌گیرد.
- مانیتوری که ابتدا در صحنه‌ی آش‌پزخانه دیدیم اینک در اتاق فرمان به شکلی دل‌پذیر آشکار می‌شود.
- صحنه با ماجرای موازی و تبادل برش میان پل با اتاق فرمان ادامه می‌یابد.
- یکی از اهداف ما در دیدن این فیلم خاص آن بود که متوجه شویم ویر عواطفی شدید در تماشاگر ایجاد می‌کند. این هدف او ست. اگر در این کار موفق نشود، فیلم شکست خورده است. عواطف نیرومندترین عنصر در یک فیلم است. کارگردان نباید از خلق آن شرم کند و باید منتهای تلاش‌اش را بنماید تا مطمئن شود تأثیری قوی بر تماشاگر گذاشته. ویر چنین می‌کند. در این صحنه (پل/اتاق فرمان)، عناصری که عواطف ما را بر می‌انگیزند هم‌سازونوا شده‌اند.

عناصر این هم‌سازونوایی کدام اند؟

شخصیت ترومن. سرشت نیک او، اعتماد او به دوست‌اش مارلون، حسرت دیدار پدرش. به خاطر سرشت شخصی‌اش، خواهان خوش‌بختی او هستیم. اگر غم‌گین ببینیم‌اش، غم‌گین می‌شویم.

موسیقی عنصری کلیدی در بر‌انگیختن عواطف ما ست، و ویر بر این امر صحنه می‌گذارد. کریستف را وا می‌دارد موسیقی صحنه‌ی تجدید دیدار پدر/ پسر را “ره‌بری” کند تا تأثیر عاطفی بر تماشاگر خود را به حداکثر برساند.

فضا. پدر از مه بیرون می‌آید. تنها آن دو هستند. در نظر آن دو، از آدم‌های دنیا هیچ‌کس آن‌جا نیست. حال آن‌که، همه‌ی دنیا آن‌ها را می‌بینند.

بینندگان تله‌ویزیون. دو زن پیش‌خدمت بار، دو بانوی پیر روی کاناپه، و خانواده‌ی ژاپنی لحظات حساس طرح داستان اند، اما در حکم مفسران عاطفی نیز عمل می‌کنند. عواطف آن‌ها عواطف ما را افزایش و شدت می‌بخشند.

• ویر و فیلم‌نامه‌نویس^{۱۷} او، اندرو نیکول، در این جا بسیار زیرکانه عمل می‌کنند. آن‌ها می‌گذارند ما کاملاً در شادی **ترومن** از دیدن دوباره‌ی پدرش شریک شویم. **ترومن** می‌گوید، "هیچ‌وقت باورم رو از دست ندم." وقتی پدرش را تنگ در آغوش می‌کشد و می‌گوید "پدر"، خوش‌حالی **ترومن** خوش‌حالی ما ست. اما، اگر داستان قرار است ادامه پیدا کند — اگر **ترومن** قرار است به یک زندگی اصیل دست یابد، زندگی‌ئی که بر دروغ استوار نباشد — پس ما را باید به این واقعیت بر گردانند. ویر به محض این که حداکثر عواطف را از این صحنه "کشید"، به جشن و سروری که در اتاق فرمان به پا می‌شود برش می‌زند. به ما یادآوری می‌کند که زندگی **ترومن** ابزاری است برای جلب بیننده‌ی تله‌ویزیونی بیش‌تر، و دوباره بر می‌گردیم سر جای‌مان روی خط داستان (پایان پرده‌ی دوم). و حالا برای آن که به یادمان بیاندازد که دنبال چه باید بگردیم — رهایی **ترومن** — ویر برش می‌زند به تنها کسی در این فیلم که چنین آرزویی داشت: **لورن**.

پرده‌ی سوم

در انتهای پرده‌ی دوم **ترومن** را دیدیم که پدرش را در آغوش کشید. باور کردیم وی این بازی‌گر را به عنوان پدر پذیرفته — که واکنش عاطفی او اصیل بود. فکر کردیم هرچند به آن‌چه در اطرافاش می‌گذرد مشکوک است، ولی اینک "به پیلای خود بازگردانده شده." اما بار دیگر که **ترومن** را در آینه‌ی دست‌شویی می‌بینیم، به نظرمان می‌رسد شخصیت او از بصیرت جدیدی برخوردار گشته. به نظر متوجه شده کسی مراقب او ست. این ایمان راسخ **ترومن** به نقش‌اش، که به‌زودی در اقدام او تجلی می‌یابد، خارج از دوربین اتفاق افتاده. آن را ندیده‌ایم، با وجود این، احساس فریب نمی‌کنیم. این پرش روایی را به حالت روانی **ترومن** نسبت می‌دهیم. چرا مایل به چنین کاری هستیم؟ زیرا متوجه نیستیم که چنین تمایلی داریم. این حالت ناشی از درج پیشینه‌ی داستان است که کار حایل میان دو حالت روانی متفاوت را می‌کند. لحظه‌ئی گیج می‌شویم. سپس وقتی **ترومن** در مقابل دوربین به‌نظر می‌رسد آدم دیگری شده، خط را پیدا می‌کنیم.

• مهم است که کارگردان‌ها متوجه خلأهای داستان خود باشند تا بتوانند یا آن‌ها را پر کنند یا در پرده‌ی ابهام بکشانند، این همان کاری است که ویر و نیکول انجام می‌دهند. (این به هیچ‌وجه نقد فیلم‌نامه نیست. در آخر هر داستانی چیزی که به حساب می‌آید جذب تماشاگر از ابتدا تا انتها ست. اگر صحنه یا سکانسی وجود می‌داشت که ما می‌دیدیم **ترومن** چیز مشکوکی در مورد پدرش کشف کرده که

او را قادر ساخته چنین تحول روانی‌ئی پیدا کند، منطقی‌تر می‌نمود، اما برای جلوه‌ی کلی این داستان مزاحمتی منفی ایجاد می‌کرد.)

پیشینه‌ی داستان و مصاحبه با کریستف: این در آغاز پرده‌ی سوم می‌آید و در واقع ماده‌ی خام پرده‌ی اول است. ترتیب زمانی صرف نمی‌تواند مشخص‌کننده‌ی عمل کرد نمایشی یک صحنه یا سکانس باشد. اگر این پیشینه‌ی داستان در آغاز فیلم قرار گرفته بود، بخش اعظم رمزوراز را از میان می‌برد؛ مزاحم بازشدن کلاف داستان می‌گشت؛ و پیش‌روی روایی را گُند می‌گرداند. اما در این‌جا که می‌آید آماده‌ی آن هستیم و کلی کارهای ارزش‌مند انجام می‌دهد.

این امر مواد توصیفی مهمی را فراهم می‌نماید.

مصاحبه‌ی کریستف در حکم ابزاری است جهت شناخت شخصیت وی. وقتی به پرسش‌های مجری و سپس سیلویا (لورن) پاسخ می‌دهد، این فرصت را می‌یابیم که ببینیم شخصیت کریستف چه گونه از طریق ماجرا فاش می‌شود. ویر بدون شک از این کارکرد مصاحبه آگاه بود، و با مشارکت اد هریس، در زمانی بسیار کوتاه، یک موجود انسانی کاملاً تکوین‌یافته خلق کردند. ما جنبه‌هایی از روح و روان او را که به این درام و زندگی عاطفی این داستان مربوط می‌شوند به‌تمامی می‌فهمیم. (طراحی تولید اتاق فرمان به گونه‌ئی است که شخصیت کریستف را بزرگ جلوه می‌دهد. این باعث می‌شود کنترل کامل او بر جهان ترومن برای ما ملموس باشد. هم‌چنین به کلاه بره‌ئی که طراح لباس برای او انتخاب کرده توجه کنید — ببینید چه قدر این کلاه باعث می‌شود هم‌واره حواس‌مان به تظاهرات هنرمندانه‌ی کریستف باشد.)

این امر پای‌گاه تماشاگر را گسترده می‌سازد، چنان‌که بتوان از آن برای هم‌سازونواکردن واکنش عاطفی بزرگ‌تری استفاده نمود.

این قضیه آن سوراخ داستان را پر می‌کند.

• برای پیشینه‌ی داستان یک سبک دوربین کاملاً جدید معرفی می‌گردد: عناصر بصری محتوای دیالوگ را مصور می‌کنند. این معمولاً روش فیلم‌های مستند^{۱۸} است، که درست همانی است که پیشینه‌ی داستان است.

• برای داستان مهم است که کریستف به عنوان نقش مخالف مرکز صحنه را اشغال کند. درست است که زیردستانی دارد — و درست است که اربابان شبکه نیز هستند — اما برای به اوج رساندن درام داستان باید فقط دو نفر باشند که رو در روی یک‌دیگر می‌ایستند: نقش اول و نقش مخالف؛ ترومن در برابر کریستف. لذا، یکی از وظیفه‌های ویر، که خود کاملاً از آن آگاه بود، این بود که هرطور شده کریستف باید مانعی ملموس در راه خوش‌بختی ترومن باشد.

بی‌شک، بیش‌تر این مسئله در فیلم‌نامه آمده بوده، اما از این‌جا به‌بعد به نوع چینی‌سازی که در این رابطه داده شده نگاه کنید؛ حواس‌تان باشد که چه‌گونه عمل‌کردهای شناختی کریستف در دست‌رس ما قرار می‌گیرند؛ ببینید ویر با چه تسلطی حالات روحی روانی کریستف را لحظه‌لحظه آشکار می‌سازد، دقیقاً همان کاری که در مورد ترومن نیز کرده است. کریستف شخصیتی یک‌بعدی نیست.

• برخورد کریستف با سیلویا (لورن) شناخت زیادی از دل و جان کریستف به ما می‌دهد. از بس سرشار از متانت است، طوری حرف می‌زند که انگار خودش را مرکز عالم می‌بیند — خدای‌گان. این شخصیت را می‌شد به انواع مختلف بازی کرد، اما اد هریس و ویر شخصیتی بسیار پرابهت و پیچیده (و بنابراین جذاب) را در نظر داشتند.

ترومن خوابیده: این آرامش قبل از توفان است. در ماجرای روبه‌پیش داستان لحظه‌ئی ایست ایجاد می‌کند. به ما امکان می‌دهد سؤالی در ذهن بپروریم: چه‌گونه ترومن خود را از شر این دشمن نیرومند می‌رهاند؟ سؤال "آیا می‌رهاند؟" نیست، بل که "چه‌گونه می‌رهاند؟" است. از کجا می‌دانیم موفق می‌شود؟ داستان این وعده را به ما داده. وعده لفظی نبوده، اما زحمات بسیاری کشیده شده تا ما مطمئن شویم واقعیت همین است. این عهده‌ی است که میان داستان‌گو و مخاطب بسته شده. اگر داستان‌گوها زیر چنین پیمان‌هائی بزنند، مخاطب آن‌ها را نخواهد بخشید. بنابراین، این‌که کارگردان خوب توجه داشته باشد چه قولی به تماشاگر داده، همیشه ایده‌ی خوبی است. (می‌شود داستان پایان غم‌انگیز داشته باشد، اما پایان آن هرچه هست، بهترین‌اش آن است که اجتناب‌ناپذیر باشد — اما نه قابل پیش‌بینی. پایان باید از دل همه‌ی اتفاقات گذشته بیرون بزند.)

• صمیمانه‌ترین لحظه‌ی فیلم آن‌جا است که کریستف به تصویر غول‌آسای ترومن خوابیده نزدیک می‌شود و آرام آن را نوازش می‌کند. این کار کلی حرف درباره‌ی ارتباط پیچیده‌ی کریستف با مخلوق خود می‌زند. این تصویر به‌تنهایی آن‌چنان قدرت‌مند و خاطره‌انگیز است که به راحتی می‌تواند دلیل اصلی ساخت چنین پرده‌ی عظیمی برای این صحنه باشد. از آن‌جاکه کریستف در انتهای این پرده مخلوق خود را از دست خواهد داد، بسیار مهم است که نزدیکی او با ترومن را هم‌اینک احساس نماییم. برای هر "جدال‌زهمی"، ابتدا باید "باهمی"ئی وجود داشته باشد.

روز جدید ترومن: از دل آرامش آن شب، ترومن جدیدی خود را برای روز جدیدی آماده می‌سازد، در تصویری آشنا: نگاه کردن ترومن به خود در آئینه‌ی حمام. این ابتدای یک سری تصاویر آشنا یا بازی با تصاویر آشناست، اما نسبت به اولین باری که این تصاویر را دیده‌ایم چیزی فرق کرده، آن چیز ترومن است. این بار نقشه‌ئی در سر دارد.

- وقتی ترومن خانه را ترک می‌کند با یک تصویر آشنا همراه با یک عبارت آشنا روبه‌رو می‌شویم: "اگر ندیدم تون، بعد از ظهر به خیر، عصر به خیر، و شب به خیر" دومین بار است این را می‌شنویم، و برای اطمینان از طنین آن در ما، خانواده‌ی ژاپنی نیز آن را تکرار می‌کند. این رشته‌ی سه تکراری می‌شود زیربنای قسمت نهایی فیلم: آخرین دیالوگ‌های فیلم.
- دقت کنید چه‌گونه هرچه به انتهای فیلم نزدیک می‌شویم، روایت از محلی به محل دیگر پرش می‌کند و در نتیجه آهنگ کار شتاب می‌گیرد.
- از لحظه‌ئی که ترومن خانه را ترک می‌کند تا تقریباً انتهای فیلم، می‌توان صدا را خاموش کرد و هم‌چنان اقدام‌های شخصیت‌ها را فهمید، همین اقدام‌ها به نوبه‌ی خود به ما امکان می‌دهند که لحظات حساس طرح داستان را بفهمیم. این ناشی از قدرت چینش، ترکیب‌بندی‌ها، و هم‌کناری ایماژهای روشن و گویا ست. علت و معلول مشخص اند. ارزش‌اش را دارد که وقت و انرژی بگذارید و این بخش نهایی را بدون صدا نگاه کنید.
- ویر ماجرا (ماجرای آشکار فیزیکی و نیز ماجرای شناختی) را کامل و واضح ارائه می‌دهد، اما بسیار مهم است دقت نمایید که همه‌ی لحظه‌ها چنین نیستند. ماجرای آشکار فیزیکی‌ئی هم‌چون ورود ویوین، جاذبه‌ی عشقی جدید (دفتر)، شاخ‌وبرگ داده شده — بزرگ‌تر شده. این صحنه در ۱۰ نما ارائه می‌گردد. این صحنه نقطه‌ی پایانی است بر تلاش بی‌وقفه‌ئی که برای کنترل زندگی ترومن در جریان است.

اتاق فرمان: دقت کنید چه‌گونه ویر توجه ما را به این واقعیت می‌کشانند که وقتی کریستف از طریق کارگردان فنی مطلع می‌شود که ترومن در زیرزمین خوابیده چیزی او را می‌آزارد. کریستف از کارگردان فنی دور می‌شود. می‌بینیم که در پس‌زمینه توقف می‌کند. زبان بدن او می‌گوید می‌کوشد چیزی را "هضم" کند. و وقتی کریستف تیز بر می‌گردد و سریع با دادن دستوراتی به کارگردان نزدیک می‌شود، جدس ما تأیید می‌شود. چینش بازی و دوربین کریستف را دقیقاً پیش از تصمیم‌اش به دادن "علامت* خورشید" منزوی می‌سازد. بعداً، وقتی ترومن غیب‌اش زده، کریستف، در یک نمای بسته، از ما روی بر می‌گرداند. اینک نما از پشت سر او ست، و از فحوای این لحظه باز هم متوجه می‌شویم که در این فکر است: "کجا می‌تواند باشد؟" وقتی بر می‌گردد، به هیچ‌وجه متعجب نمی‌شویم که "دوربین دریا" را می‌خواهد. منظور از هرسه‌ی این نمونه‌ها برانگیختن حس پیش‌بینی ما، و داشتن ما به سؤال کردن است. سؤال "کریستف بعد چه خواهد کرد؟" برای ما ملموس می‌شود و به ما امکان می‌دهد که در بازکردن گره‌های بعدی داستان مشارکت کنیم.

* علامت/ ندا cue: در هنرهای نمایشی (سینما، تئاتر، تله‌ویزیون، رادیو، و ...) یعنی علامت یا ندائی که برای شروع کار یا حرکت شخصی (بازی‌گر، عوامل فنی، عوامل صحنه یا عوامل پشت دست‌گاه، و...) یا دست‌گاهی (ضبط صدا، دوربین، نورافکن، و...) از طرف هدایت‌کننده داده می‌شود.

• وظیفه‌ی مفسری بینندگان تله‌ویزیون به سر آمده. اینک تمام تفسیرهای ناظران‌ها تنها برای تأمین واکنش‌های عاطفی است، آیین‌داری ما را می‌کنند. (از «بیننده» در موارد زیادی می‌توان برای افزایش تنش یک صحنه یا تأمین طنین عاطفی استفاده کرد. مثلاً، صحنه‌ی را در نظر بگیرید که شخصیت‌ها پوکر بازی می‌کنند. تا زمانی که داو بازی کم است، «بینندگان» اطراف میز توجهی بدان نمی‌کنند. سپس داو کم‌کم زیاد می‌شود. بینندگان کم‌کم توجه‌شان جلب می‌شود. چند بازی‌کن کنار می‌کشند، فقط دو نفر می‌مانند. یکی از دو بازی‌کن مقدار زیادی ژتون به وسط میز سر می‌دهد. اینک بینندگان بیش‌تر و مراقب‌تر می‌شوند. بازی‌کن دوم سند مزرعه‌اش را روی کپه‌ی ژتون‌ها می‌گذارد و «می‌خواند.» بینندگان، نفس‌ها حبس، منتظر اند. حتی در صحنه‌هایی که کم‌تر نمایشی اند، ترفندِ تفسیر ناظر برای خلق تنش نمایشی مهم است. در سرگیجه‌ی هیچکاک، جیمی استوارت، با بالا رفتن از یک نردبان آش‌پزخانه توانایی خود را در غلبه بر ترس از ارتفاع به نمایش می‌گذارد. آن‌جا که بالا رفتن وی از هر پله، با استفاده از تمهید تعدد زوایا، با شاخ‌وبرگ زیادی به نمایش در می‌آید، یکی از اجزای این صحنه دوست مؤنث او ست که با نگرانی او را تماشا می‌کند و نگرانی ما را به اوج می‌رساند.)

ترومن در دریا: از این‌جا تا انتهای فیلم، ماجرا به صورت ماجرای موازی ارائه می‌گردد که عمده‌ی برش‌های متقابل روی کریستف و ترومن صورت می‌گیرد، اما تفسیرهای عاطفی نیز میان بینندگان و لورن توزیع شده‌اند

• در این‌جا جای دارد توجه‌تان را به تمهید هوش‌مندانه‌ی جلب‌کنم که فیلم‌نامه‌نویس به هنگام پیداشدن ترومن در قایق بادبانی به کار برده. کسی می‌گوید، «مگه اون از آب وحشت نداره؟» گذاشتن شخصیتی در فیلم که این سؤال را مطرح کند، زهر این سؤال را برای ما از میان می‌برد و کمک می‌کند تا رفتار ترومن را بپذیریم. (هر سؤالی که ممکن است تماشاگران فیلم داشته باشند باید پاسخ داده شود، در غیر این صورت مُخل مشارکت‌شان و درک‌شان از داستان می‌گردد. در شکارچی‌گوزن مایکل چیمینو [۱۹۷۸]، سه دوست دوران کودکی از یک زادگاه به‌صورت اتفاقی یک‌دیگر را در آن‌سوی جهان در ویتنام ملاقات می‌کنند. این ملاقات برای پیش‌برد داستان حیاتی است، اما این تصادفِ راحت می‌تواند در ذهن تماشاگر باورناپذیر بنماید. بنابراین، چیمینو پیش از آن‌که مسئله شود، یکی از شخصیت‌ها را وا می‌دارد بگوید «باورت می‌شه؟» ما به‌هیچ‌وجه فرصت طرح این سؤال را نمی‌یابیم، و این تصادفِ راحت می‌گذرد. تعریف داستان دراماتیک بدون چند تصادف امکان ندارد. کارگردان‌ها باید به این تصادف‌ها عادت کنند و مطمئن شوند فیلم‌نامه‌نویس برای خنثی کردن سؤال‌های ناشی از این تصادف‌ها راهی پیدا کرده است.)

• ویر در اوایل این سکانس یک تصویر آشنا معرفی می‌کند: دماغه‌ی بیرون‌آمده‌ی قایق. این تصویر چند دلالت ضمنی دارد: نخست نوعی احساس آزادی، بعد نوعی احساس خطر، و سپس باز آزادی. اما دلیل اصلی این ایماژ، توضیحی است — توضیح این واقعیت که چنین برآمدگی

نوکتیزی در جلو قایق وجود دارد. آشنایی با این اطلاعات ما را آزاد می‌گذارد تا در سوراخ کردن افق قلبی با این برآمدگی دماغه از هر نظر مشارکت کنیم.

توفان: سکansı که عالی هم‌نوا شده. می‌توان آن را، مانند هر صحنه‌ی دراماتیک مؤثری، به بلوک‌های نمایشی جداگانه و یک بزن‌گاه خرد کرد. اولین بلوک نمایشی قبل از توفان است و با قایقرانی بدون هراس ترومن شروع می‌شود. دومی با هوای خراب آغاز می‌گردد، که ترومن بر آن غلبه می‌کند و بزن‌گاه را باعث می‌شود: "مجبور می‌شی من رو بکشی!" این یک سؤال ایجاد می‌کند: "آیا کریستف به این مبارزه‌طلبی پاسخ می‌دهد؟" سومین بلوک نمایشی توفان شدید است، که ترومن را هلاک می‌کند، اما فقط موقتی! آغاز چهارمین بلوک نمایشی زمانی است که ترومن شروع می‌کند به نشان دادن علائم حیاتی.

- یک آشکارسازی آرام، که در یک نما ارائه می‌شود، به ما می‌گوید ترومن زنده است. ما در این رستاخیز او شریک می‌شویم.
- توفان سخت شاخ‌وبرگ داده شده — کش آمده. اینک که تمام شده، ویر بهبود ترومن را فشرده می‌سازد. خصوصاً به برشی که به افراشته‌شدن بادبان اصلی می‌شود دقت کنید. این پُرش در ماجرای داستان پرش صورت می‌دهد و ماجراهای کسل‌کننده و غیردراماتیک را دور می‌ریزد.
- در سه تصویر آشنای دماغه‌ی قایق، دماغه همیشه به سمت راست کادر سر کشیده. در نمای بازی که درست قبل از آن می‌آید که دماغه دکور را سوراخ کند، دماغه رو به سوی چپ دارد. این "پرش" به سمت دیگر قایق، دینامیسم متفاوتی ایجاد می‌کند، حتی اگر بدان آگاه نباشیم. این امر به اوج‌گیری انتظاری که این نما کادربندی می‌کند می‌افزاید: "حالا چه می‌شود؟" و سپس پاسخ محکم آن را با برخورد قایق به مرزهای دنیای ترومن می‌گیریم.

پس از برخورد قایق: ویر تعجب ترومن را با برش به یک نمای بسته پس از تصادف نشان می‌دهد و جغرافیای مکانی را در یک نمای باز متجلی می‌سازد، و سپس به سراغ ترومن باز می‌گردد تا واکنش وی را تماشا کند. بعد، در برداشتی یک‌دقیقه‌ای، ویر "صرفاً" نظاره‌گر بازی قدرت‌مند کری می‌شود — رودرروشدن ترومن با کشف خودش. ویر دست ترومن را جلوی دکور نقاشی شده یکه‌وتنها نشان می‌دهد، اما سعی نمی‌کند، از طریق برش، ضربه‌زدن ترومن به دیوار را، یا به‌زاندرا آمدن او را در برابر قباحت تمام‌عیار چیزی که درک کرده است، کلام‌بندی کند. ویر دوربین را حرکت نمی‌دهد تا صورت ترومن را به ما نشان دهد، چون می‌داند که قوی‌ترین انتخاب همین نشان‌ندادن است، زیرا حدس می‌زنیم درون‌اش چه می‌گذرد. بعد که صورت ترومن را می‌بینیم که سرشار است از اندوهی عمیق از این که زندگی‌اش دروغ بوده، قدرت بسیار بیش‌تری دارد.

- گذار به آخرین حالت روحی روانی **ترومن** را مشاهده کنید. در بازی کری، به تغییر تدریجی حالت روانی از اندوه عمیق به خوش بینی نسبت به آینده دقت نمایید.
- در اتاق فرمان، **کریستف** با تصویر **ترومن** در یک کامپیوتر دستی صحبت می کند. چرا با یکی از آن مانیتورهای متعدد یا پرده‌ی عظیم حرف نمی‌زنند؟ زیرا ویر می‌خواهد این تبادل صمیمانه باشد. **کریستف** بر یک صندلی می‌نشیند، **ترومن** (کامپیوتر دستی) را بر دامان خود می‌گیرد و مانند یک پدر با او حرف می‌زند.
- نمای افلاک که "صدا"ی خداگونه‌ی **کریستف** را کادربندی می‌نماید "حضور نهایی" آسمان زیبایی است که در اوایل فیلم معرفی شد و در سرتاسر فیلم تازه نگه‌داشته شد. این آسمان قسمتی از دنیای این داستان بوده. (آسمان قسمتی از دنیای *بدنام* نبود.)
- درگاه واقع در دکور، صورت نهایی آن موتیف بصری‌ئی است که ویر محیط بر **ترومن** می‌کرد — منظور آن قاب بسته‌ئی است که آزادی **ترومن** را محدود می‌ساخت. اینک ویر به **ترومن** فرصت می‌دهد از این محدودیت‌ها بگریزد، از شر آن‌ها خلاص شود، و تمام این‌ها به کمک درگاه این دنیا نمایش داده می‌شود.
- کازان به من گفت معتقد است پایان فیلم باید عاطفه‌ی ناب باشد. عاطفه مثل یک موج است، بر اثر تمام وقایع قبل به راه می‌افتد، رو به جلو می‌خروشد، و تماشاگر را با خود می‌کشد. و این چیزی است که ویر هم باور دارد. باز، هم‌ساز و نواکردن، کلام کارآست: از چیده‌شدن تصویر روی تصویر، همانند نت روی نت در موسیقی، دیواری متلاطم از شعف در بیننده‌ی تله‌ویزیون و ما، تماشاگران فیلم، ساخته می‌شود. مقاومت در برابر آن بسیار مشکل است. و ما برای داستان‌گو کف می‌زنیم که احساسی عمیق در ما برانگیخت.
- ویر برای افزایش تأثیر عاطفی پایان فیلم چه عناصری را به کار می‌گیرد؟ اول، مانع نهایی بر سر راه **ترومن** را — یعنی درگاهی را که به آزادی او راه می‌برد — بسیار روشن و واضح بنا می‌کند. **کریستف** می‌گوید، "تو ترسیده‌ی؛ به همین خاطر نمی‌تونی این‌جا رو ترک کنی." ویر بی‌درنگ به **ترومن** که جلوی در ایستاده برش می‌زند. قبل از این که **ترومن** شهادت کافی را برای دیالوگ نهایی خود "اگه ندیدم تون... پیدا کند، ویر تصمیم‌گیری **ترومن** را ۱۶ نما کش می‌دهد و بین **کریستف** و **ترومن** (که پشت‌اش به ما شده) برش متقابل می‌زند. وقتی **کریستف** فریاد می‌کشد، "یه چیزی بگو، لعنتی، تو روی آنتن ای!" ویر حرکت ماقبل آخر خود در این سازبندی را با نماهایی از بینندگان تله‌ویزیون، از جمله **لورن** شروع می‌کند. همه نفس را در سینه حبس کرده‌اند. سپس **ترومن** بر می‌گردد و کری آخرین دیالوگ‌های خود را با بی‌پروایی و با یک تعظیم مؤدبانه که حرکت فینال را بنا می‌نهد ادا می‌کند — عبارتی شاخ‌وبرگ یافته — از آن شادمانی‌های ناب، که باز **آینه‌دار** و **تشدیدکننده‌ی شادمانی ما** است. این شادمانی با **لورن** شروع می‌شود و با دو بانوی پیر بر روی کاناپه پایان می‌یابد.

- آخرین لحظه‌ی حساسِ طرح داستان، دَمِ نخِ داستان را گره می‌زند: پخش تله‌ویزیونی نمایش ترومن برای همیشه خاتمه می‌یابد.
- صحنه‌ی نهایی فیلم از نگره‌بان‌های امنیتی از نظر درام‌شناسی نوعی مؤخره^{۱۹} نامیده می‌شود. از لحاظ نمایشی ضرور صددرصد نیست، اما حال‌وهوایی ایجاد می‌کند که تماشاگران بتوانند دوباره وارد دنیای خودشان شوند (و در این صورت، نوعی تفسیر دوپهلوی^{۲۰} است).

چکیده

دلیل اصلی من برای انتخاب این فیلم تنها این نبود که ویر مدیریت همه‌جانبه‌ئی در کار کارگردانی نشان داده است، بل که بیش‌تر به دلیل سفر عاطفی‌ئی است که شخصیت اصلی^{۲۱} در پیش می‌گیرد، و نیز به دلیل سیروس‌سلوک عاطفی‌ئی است که در بیش‌تر تماشاگران باعث می‌شود. بازی عالی جیم کری داستان را پیش می‌برد. بازی او نه‌تنها کاملاً باورپذیر است، بل که به‌راستی جذاب است. جذاب است زیرا هم پُرزیروبم است و هم متراکم. منظور من از پُرزیروبمی این است که رفتار او برحسب حالت روحی روانی‌اش تغییر می‌کند. و منظورم از متراکم، این است که عواطف ترومن بسیار عمق‌دار اند. نحیف و ضعیف نیستند. وقتی خوش حال است، خیلی خوش حال است، بعضی مواقع بی‌نهایت خوش حال. هنگام غم، می‌تواند مایه‌ی ناامیدی گردد. (زمانی از استاد بازی‌گری‌ام، پل مَن پرسیدم، "فرق بازی‌گران با مردم عادی چی ست؟" جواب داد، "عین مردم عادی اند، کمی بیش‌تر.")

پی‌نویس‌ها:

reaction shot .۴	set designer .۳	screen .۲	opening sequence .۱
stunt people .۸	extras .۷	point of attack .۶	spy cam .۵
visual design .۱۲	soap opera .۱۱	over-the-shoulder .۱۰	high shot .۹
crew .۱۶	low angle shot .۱۵	interruption .۱۴	extreme close-up .۱۳
ironic comment .۲۰	coda .۱۹	documentaries .۱۸	screenwriter .۱۷
			main character .۲۱

فصل پانزدهم

۱/۵ فدریکو فلینی

یک شاه‌کار؟

وقتی ۱/۵ را در کلاس خود در کلمبیا نشان دادم، پاسخ بیش‌تر شاگردهای کلاس ۶۵ نفره احتمالاً همانی بود که فلینی از تماشاگر امید داشت: سرگرم‌شدن از ضعف‌ها و سستی‌های هنرمندی که می‌کوشد، در دنیائی کاملاً بی‌اعتنا به معضل او، چیزی بیافریند. (فلینی این فیلم را یک کمدی شمرده و تابلوئی بالای چشمی دوربین چسبانده بود: "این یک کمدی است.")

دانش‌جویان سینما طبیعتاً علاقه‌مند اند شناختی در مورد این معضل خاص به دست آورند، معضلی که امیدوار اند روزی خودشان نیز گرفتارش شوند. اما این معضل — که آیا گویندو فیلمی خواهد ساخت؟ — مک‌گافین‌ئی بیش نیست (مک‌گافین واژه‌ئی است ابداعی هیچکاک، برای هرگونه چیز یا تمهیدی که صرفاً برای راه‌اندازی طرح داستان بیاید.) مشکل گویندو در پیدا کردن داستانی برای فیلم‌اش ابزاری است در دست فلینی برای کشف معضل دوم، که معضل اصلی و عمیق‌تر نقش اول فیلم است: آیا راهی به یک زندگی راست‌و‌درست می‌یابد؟ یک زندگی بی‌دروغ؟ این معضلی است که همه‌ی ما با آن روبه‌رو هستیم — همگانی است — و از این‌رو این فیلم را به مقوله‌ئی هنری ارتقا می‌دهد. روی سخن‌اش با همه‌ی ما است.

بدون تردید، این درون‌مایه، مانند شکل‌های دیگر هنر (فیلم یا نقاشی، موسیقی یا رقص)، باید با چنان بیان نیرومندی ارائه گردد که در روح تک‌تک تماشاگران طنین اندازد. این کار شاقی است. به‌ندرت حاصل می‌شود. اما سال‌ها ست که ۱/۵ را بسیاری کاری به‌راستی هنری می‌شمارند — یک شاه‌کار. آیا می‌توان عواملی را که موجب این امر شده‌اند تشخیص داد؟ آیا می‌توان چیزی در این کار پیدا کرد که بتوان در کار خود استفاده نمود؟ صددرد است که هرچه از آن می‌آموزید تضمینی بر این نیست که آن‌چه می‌سازید یک کار هنری خواهد شد، اما مطمئناً کمک خواهد کرد که داستان‌های جذاب‌تر و قوی‌تری بگویید که تماشاگران را جذب نماید — همین خود موفقیتی بزرگ و تحسین‌آمیز است.

کارگردان در مقام مؤلف

در این کتاب شما را تشویق کرده‌ام فکر کنید در تمام زمینه‌هائی که اغلب آن را دارای یک رشته مقررات مشخص حرفه‌ای می‌شمارند، مسئول اید، اینک می‌خواهم تشویق‌تان کنم محض تفریح هم

شده این ایده را نیز بیازمایید که در داستان‌هایی که می‌گویید ابداعاتی نیز از خود بنمایید. و دقیقاً مانند زمینه‌هایی چون تدوین، طراحی تولید، نورپردازی، موسیقی، یا تهیه‌کنندگی — که به احتمال زیاد به دیگران تکیه می‌کنید تا شما را جهت دستیابی به نقطه‌نظرتان یاری نمایند — در این زمینه نیز، مانند فلینی، می‌توانید با فیلم‌نامه‌نویسانی تشریک مساعی نمایید که بتوانند به کمک مهارت و بینش خود داستان شما را به صورت طرحی خاطره‌انگیز در آورند که شما آن را بر پرده به فیلم در آورید. یا، مانند بسیاری از کارگردانان امروزی، خودتان نوشتن فیلم‌نامه را به عهده بگیرید.

سرچشمه‌ی داستان‌های شما کجا ست؟ اصیل‌ترین سرچشمه خود شما هستید. نخست "درکوزه" را ببینید. پوسته‌ی نقاب در جمع خود را کنار بزنید و به عمق کوزه نظر کنید، جایی که ترس، اندوه، شادمانی، آرزو، و امید شما نهفته است. داستان شما منحصر به فرد است. هرگز قبلاً گفته نشده. در واقع، هنوز دارید آن را می‌نویسید.

در هنر چی ست؟ لئو تالستوی گفته است:

هنر آن فعالیت انسانی است که مبتنی است بر انتقال آگاهانه‌ی چیزی از یک فرد به دیگران، از طریق برخی نشانه‌های خارجی، احساساتی که او تجربه کرده، و با آن احساسات بر دیگران تأثیر می‌نهد و خود نیز آن‌ها را تجربه می‌کند.

در مورد فلینی، بیش‌تر چیزهایی که او به دیگران انتقال داده تجربه‌هایی است که خود از طریق رؤیایا کسب کرده است. فلینی از طرفداران کارل یونگ روان‌شناس بود و دقیقاً می‌دانست که از طریق رؤیایا چه معادن سرشاری از ناخودآگاه در دسترس ما قرار می‌گیرند. او این رؤیایا را ثبت کرد، در آن‌ها تأمل کرد، و از آن‌ها به عنوان نیروی محرکه‌ی اصلی روایت‌های خود بهره گرفت. ۱/۵ تجلی شفاف این فرآیند است.

ساختار دراماتیک

چنان‌که ذکر شد، شخصیت اصلی فیلم را دو نوع کش‌مکش بیرونی و درونی آزار می‌دهد. در نوع اول — آیا گویندو فیلم‌اش را خواهد ساخت؟ — تنش‌های بین نقش اول و نقش مخالف(ها) (که عبارت‌اند از تهیه‌کننده، فیلم‌نامه‌نویس، عوامل، بازی‌گران، هم‌سر، معشوقه) از نظرگاه درام‌شناسی مشابه تنش‌های *بدنام* و *نمایش ترومن*‌اند، در آن‌ها کش‌مکش‌ها بیرونی‌اند. اما از نظر کش‌مکش درونی تفاوت بسیار بزرگی میان این فیلم با دو نمونه‌ی پیشین وجود دارد، زیرا نقش اول و نقش مخالف این کش‌مکش در یک شخصیت وجود دارند. این کش‌مکش درونی کش‌مکش اصلی این فیلم است؛ همین‌جا ست که مهم‌ترین ماجرای این فیلم رخ می‌دهد. و چون درونی است، مهم‌ترین ماجرای این فیلم در ذهن نقش اول فیلم رخ می‌دهد؛ این ماجرا از روح و روان او سر بر می‌زند.

نظری اجمالی بر سبک و طراحی

راوی عینی

راوی‌های عینی *بدنام* و *نمایش ترومن* هر یک صفات مشخصی داشتند، اما هیچ‌کدام ویژگی شخصی قابل تشخیصی نداشتند. اما راوی این فیلم دارد. او کنج‌کاو است، طبعی بذله‌گو دارد، و در مواقعی بازی‌گوش است؛ در مواقع دیگر سرشار، گشاده‌رو، معتقد به زندگی. گاهی ضروریات داستان ایجاب می‌کنند که جدی، حتی رسمی گردد. از مجموع این‌ها شخصیتی جامع سر بر می‌کند — چیزی که به احتمال زیاد شبیه خود فلینی است.

دید ذهنی

فلینی به *گویندو*، شخصیت اصلی، یک نمای نقطه‌دید ذهنی داده، اما کم‌تر از آن استفاده می‌شود. چرا چنین است وقتی ماجرای سرنوشت‌ساز فیلم در ذهن نقش اول رخ می‌دهد؟ علت دقیقاً آن است که وقتی در عالم واقعی ذهنی هستیم، داشتن یک "صدای" ذهنی بی‌فایده است. ("صدای" ذهنی الیشیا در *بدنام* همیشه خود را در واقعیت متجلی می‌سازد.) هرچند، در صحنه‌ی اول این فیلم، فلینی یک نمای نقطه‌دید ذهنی به *گویندو* می‌دهد و سپس، در اولین صحنه‌ی خارجی چشمه‌ی آب معدنی، با آن، و با ما "بازی" می‌کند تا ما را برای تغییر پرسپکتیو روایی که در پیش است آماده سازد.

گذارها

فلینی، مانند هر کارگردان دیگری، از قدرت گذارها آگاه است، و در این فیلم نمونه‌های عالی آن را بسیار می‌بینیم. هم‌چنین این بخت را می‌یابیم که شاید بزرگ‌ترین گذار در تاریخ سینما تا به امروز را مشاهده کنیم. و چون عوالم واقعی مختلفی در این فیلم هست — رؤیاهای، خاطرات، خیال‌ها، تخیل آگاهانه^۱ — هر گذاری از هر یک از این عوالم به عالم دیگر اهمیتی افزوده پیدا می‌کند. در پرده‌های اول و دوم خواهیم دید فلینی با چه استواری و متانتی آغاز عالم واقعی تازه‌ئی را "علامت" می‌دهد. در پرده‌ی سوم، "دیوارها"ی میان آن‌چه واقعیت است و آن‌چه نیست تار می‌شود. فلینی از این فقدان گذارهای روشن میان عوالم مختلف واقعیت استفاده می‌کند تا از منطق روایت خطی^۲ پا فراتر نهد و به گره‌گشایی قوی‌تری برای داستان خود دست یابد.

ورودها

تمام شخصیت‌های اصلی ورودهای قوی، حتی دراماتیک، به فیلم دارند. و به دنبال بسیاری از این ورودها آشکارسازی یکی از جنبه‌های مهم آن شخصیت می‌آید. صورت *گویندو* تا سه دقیقه پس از ورود او به فیلم آشکار نمی‌شود.

مدیریت هنری و طراحی تولید

تخیل فلینی پر از ایماژهای عالم رؤیای او بود، و این ایماژها در طول فیلم ظاهر می‌گردند. تا حد زیادی همین ایماژها انتخاب و طراحی بسیاری از آن‌چه را در فیلم می‌بینیم تحمیل کرده‌اند. آری، هر مکانی نقش داستانی خود را ایفا می‌کند — یک چشمه‌ی آب معدنی یک چشمه‌ی آب معدنی است، یک اتاق هتل یک اتاق هتل است — و هر کدام ملزومات داستانی لازم را تأمین می‌نمایند، اما بسیاری از این مکان‌ها بیش از این‌ها کار می‌کنند. نقشی استعاری بازی می‌کنند، نوعی غنا را می‌رسانند، نوعی طنین را، و یک‌جور معنایی که از کارکرد منطقی آن‌ها در داستان فراتر است.

در این فیلم دنبال چی هستیم؟

- در این فیلم مقدار معتناهی صنعت می‌بینیم. فلینی زمانی گفته ساخت یک فیلم برای او به اندازه‌ی پرتاب یک موشک علمی است — و ما حواس خود را خوب جمع می‌کنیم ببینیم این صنعت چه‌گونه ارائه شده. اما مهم‌تر از آن، با شگفتی تمام خواهیم دید که این صنعت چه‌گونه با تخیلی نیرومند و بارور در آمیخته. تخیل وجه تعریف و تبیین هنرمند است.
- یکی از جنبه‌های صنعت که بر آن متمرکز خواهیم شد **میزانسن**^۳ (نماگردانی) است. (این واژه آن چیزی را که در **درون کادر** می‌گذرد تبیین می‌کند، یعنی نقطه‌ی مقابل وقتی که یک صحنه از فیلم را از طریق برش‌زدن زوایای مختلف دوربین به یک‌دیگر بنا کنیم. شاید گفته شود که این مورد در **بدنام** و **نمایش ترومن** هر دو وجود دارد، اما نه به این گستردگی است و نه چنین هنرمندانه.) فلینی از نظر ساختن حداکثر فضا از محل‌های فیلم‌برداری، چینش بازی‌گران، و سپس ارائه‌ی تمامی آن‌ها از طریق یک حرکت دوربین سیال عالی در برداشت‌های طولانی استاد بود.
- می‌توان، بدون هیچ‌گونه قصد تحقیری، گفت **بدنام** و **نمایش ترومن** شعر ندارند. $1/5$ دارد. پیش‌روی روایی و کش‌مکش هم دارد، داو بازی هم بالا است — یعنی تمام عناصر درام را دارد. اما چیزی که این فیلم را از بیش‌تر فیلم‌ها، از جمله دو فیلم نام‌برده، جدا می‌سازد نحوه‌ی ارائه‌ی تخیلی بسیاری از صحنه‌ها با زبان سینمایی بسیار تغزلی و شاعرانه است. گاهی می‌بینیم ماجرای اصلی کمی کنار می‌کشد؛ گاهی برای فهم چیزی رابطه‌ی علت و معلولی نقش تعیین‌کننده ندارد؛ جوهر لحظه ممکن است در نقطه‌ئی پایین‌تر از سطح آگاه ذهن ما طنین‌انداز گردد. این تلفیق شعری با دراماتیک، بیش از هر چیز دیگری، وجه تمایز فلینی از سایر کارگردان‌ها است. (کارگردان‌هایی هستند که فیلم‌های‌شان بسیار شاعرانه است، اما وجه درامی‌شان — یعنی موتوری که داستان را پیش می‌برد — برای درگیرساختن اغلب تماشاگران کافی نیست.)
- بخش اعظم وجه شعری این فیلم در آن **عواالم واقعی دیگری** که بر این فیلم سایه می‌افکنند پدید می‌آید. در این‌جا باید بگردیم ببینیم این عواالم دیگر چه‌گونه از واقعیت مبرم حال حاضر

سر بر می‌کنند. (مبرم بدین سبب است که معضل گویدو — یا فلینی — هیچ‌گاه دست از سر او بر نمی‌دارد.) به تجزیه و تحلیل پیش‌روی روایی رؤیایها نیز خواهیم پرداخت — یعنی به این‌که چه‌گونه هر کدام آغاز، بدنه، و پایانی دارند، و چه‌گونه فلینی با استفاده از بندهای روایی، بلوک‌های نمایشی، و بزن‌گاه‌ها، این حس حرکت به جلو را به ما انتقال می‌دهد.

• تشریک مساعی فلینی با نینو روتای آهنگ‌ساز یکی از ارکان اصلی قدرت این فیلم است، و ما باید دست‌کم یک‌بار به فیلم، **صرفاً برای شنیدن موسیقی‌اش**، گوش بسپاریم. پیش‌نهاد می‌کنم آخرین سکانس فیلم را بدون هیچ صدائی تماشا کنید.

خط‌وربط یابی

قسمت‌هایی که در زیر می‌آیند جنبه‌های مختلف ۱/۵ را از نظر "خط‌وربط یابی" بررسی می‌کنند.

شخصیت

ایشیا در *بدنام* و *ترومن در نمایش ترومن* شخصیت‌هایی نسبتاً روشن بودند. ایشیا خواهان مردی بود و ترومن خواستار دختری. این البته کمی ساده‌سازی است، اما درست است. هیچ بُعدی از شخصیت آشکار نشد که برای نیازهای داستان صددرصد لازم نباشد. و باید هم این‌طور باشد! چیزی را که پیش‌تر گفتیم به‌خاطر آورید. داستان فیلم مانند سفر با قطار است، و شخصیت باید با بار و بنه کافی سوار قطار شود. منتها ۱/۵ سفری طولانی‌تر از دو فیلم قبلی است. این سفر از میان هزارتوی روحی روانی نقش اول (گویدو) می‌گذرد. کش‌مکش درونی‌ئی که ذهن او را به تلاطم انداخته حاکی است که گویدو حالات روحی روانی بسیار پیچیده‌تری نسبت به ایشیا یا ترومن دارد.

شیرازه‌ها

شیرازه‌های قابل تشخیص فیلم از این قرار اند.

- شیرازه‌ی فیلم: جستن یک زندگی راست و درست
- شیرازه‌ی گویدو: داشتن یک زندگی بدون دروغ
- شیرازه‌ی هم‌سر گویدو: داشتن زندگی زناشویی که دروغ نباشد
- شیرازه‌ی کارلا: دوست‌داشته‌شدن (توسط گویدو و شوهرش)
- شیرازه‌ی متزابوتا: دوری جستن از زندگی راست و درست (جستن راه‌هایی در روابط نادرست)
- شیرازه‌ی گلوریا: جستن رست‌گاری در مجردات
- شیرازه‌ی فیلم‌نامه‌نویس: جستن معنی در هنر

- شیرازه‌ی **کاردینال**: جستنِ وحدت با خدا از طریق کلیسای کاتولیک رُم (تنها راه راست)
- شیرازه‌ی **زن سفیدپوش**: جستنِ حقیقت، نیکی، زیبایی

از آن جا که شیرازه‌های شخصیت‌های اصلی همگی زیر چتر شیرازه‌ی فیلم قرار می‌گیرند، فیلم به نوعی یک پارچگی مضمونی دست می‌یابد که از ضروریات اساسی هنر است.

پرده‌ی اول

رؤیا

رمزوراز در ابتدای یک فیلم، بُعدی خوش آیند است. تماشاگران مجبور می‌شوند از زندگی خود خارج شوند و پا به زندگی دیگری گذارند. و این چیزی است که فلینی در همان نخستین نمای فیلم پیش کش می‌کند. اما در سه نمای اول معادله‌ئی نیز پیش روی ما می‌گذارد که به ما امکان می‌دهد در بازکردن کلاف این رمزوراز مشارکت کنیم:

مردی کلاه‌به‌سر، در سکوت، از سرعت خودرو خود می‌کاهد تا می‌ایستد.
او در راه‌بندانی سنگین است.

مردی را می‌بیند که از خودروئی دیگر به او خیره گشته (ملامت آمیز؟) و زنی چرت می‌زند؛ سپس با پارچه‌ئی داشبورد و شیشه‌ی جلوی خودرو را تمیز می‌کند؛ دیگرانی، بی‌تفاوت نسبت به وضعیت او، در خودروهای دیگر گیر کرده‌اند. دود کم‌کم در خودرو او پر می‌شود، و مرد به نفس‌تنگی می‌افتد و به پنجره می‌کوبد تا راه فراری بیابد.

- تا همین جا، با همین سه نمای اول، فلینی دنیای پندارگونه‌ئی را بنا می‌نهد و ما را با یک راوی عینی بسیار سیال آشنا می‌سازد. در هر سه نما حرکت دوربین وجود دارد، و در نمای سوم — که جمله‌ئی مرکب است — این حرکت دامنه‌دار است. و چون حرکت افقی دوم در این نما را هیچ ماجرا یا اقدامی انگیزه نبوده (در حرکت افقی اول مرد کلاه به‌سر از پنجره‌ی راننده بیرون را نگاه می‌کند، که انگیزه‌ی حرکت دوربین می‌شود)، مسجل می‌سازد که راوی عینی یک کنج‌کاوی ذاتی دارد. این کنج‌کاوی و حرکت سیال دوربین آن قدر ادامه می‌یابد تا سرانجام مرد می‌گریزد.
- کلاه مرد علامتی است برای شناسایی او از پشت سر در زمانی که هیچ “علامت مشخص” دیگری نداریم. قسمت شغل‌مانند پالتوی او اشاره‌ئی است صریح به حساسیت زیبایی‌شناسانه (هنرمندانه)ی مرد، و وقتی مرد به آسمان می‌گریزد — مانند پرنده‌ها — و رها می‌گردد، به کمک این دو عنصر، ایماژی قدرتمند خلق می‌شود. این تصویری است که بر بقیه‌ی فیلم سایه می‌افکند، و این تازه گام اول از راه‌افتادنِ تخیل سرشار فلینی است.

فصل شانزدهم

سبک‌ها و ساختارهای نمایشی

فیلم — مانند ادبیات، نقاشی، موسیقی، رقص، تئاتر (و همه‌ی شکل‌های هنر) — قالب‌ها و اندازه‌های گوناگون دارد. در این کتاب تمرکز بر شکل روایی/نمایشی فیلم است، اما بدیهی است حتی در این محدوده نیز تنوع بسیار است. در این فصل بعضی از این تنوع‌ها را که در سبک و ساختار دراماتیک فیلم متجلی می‌شوند بررسی خواهیم نمود، و در عین حال می‌گردیم ببینیم در مقولات نمایشی و سینمایی چه وجوه تشابهی ممکن است داشته باشند. ضمن این‌که هم‌چنان در پی کشف جنبه‌های صنعت کارگردانی خاص هر فیلم نیز خواهیم بود.

سبک، پیش از هر چیز، از مقتضیات داستانی که قرار است گفته شود سرچشمه می‌گیرد. نحوه‌ی تعریف یک داستان کمدی رمانتیک متفاوت است با نحوه‌ی تعریف داستانی پرهیجان.^۱ فیلم حادثه‌ای را متفاوت از یک درام روان‌شناختی تعریف می‌کنیم. در مورد بیش‌تر فیلم‌ها این امر مهم‌ترین عامل تشخیص سبک است. اما مؤلفه‌ی دیگری نیز وجود دارد که می‌تواند بر سبک مؤثر باشد، و آن دید کارگردان از جهان است. این دنیای شخصی از فرهنگی که کارگردان در آن رشد کرده و روی کرده‌های روان‌شناختی خاصی که آن فرهنگ موجب گشته، نضج گرفته است. بعضی از کارگردان‌ها بله‌گویانی بی‌خیال اند — زندگی را چسبیده‌اند — اما بعضی دیگر بیش‌تر تابع مواضع خود هستند. رفتار روزگار با آن‌ها احتمالاً چندان دوستانه نخواهد بود. حتی ممکن است سرد و خطرناک باشد. همین موضع می‌تواند بر سبک فیلم سایه اندازد. من به تفاوت میان فلینی و برگمان اشاره کردم و گفتم که موضع این دو در قبال جهان بر سبک‌شان تأثیر گذاشته است. این مواضع بر نوع داستانی که هر کارگردان برای بازگویی بر می‌گزیند نیز تأثیر می‌نهد.

من نه فیلم بسیار متفاوت انتخاب کرده‌ام و ملاک انتخاب نیز اصل خاصی جز تفاوت‌های نمود بیرونی‌شان نبوده است. بعضی از آن‌ها را کلاسیک می‌شمارند؛ همه‌ی آن‌ها مورد تحسین منتقدان قرار گرفته‌اند، و همه تماشاگرانی از تمام جهان داشته‌اند. برای این فصل، پیش‌نهاد می‌کنم یک بار تفسیر مرا قبل از دیدن هر فیلم بخوانید، و یک‌بار بعد از دیدن آن.

داستان توکیو، یاسوجیرو اوزو (۱۹۵۳، ژاپن)

ساختار نمایشی

هرچند ساختار داستان به‌نحوی سامان‌دهی شده که می‌توان آن را ساختار سه‌پرده‌ای نامید، اما تفاوت بسیار بزرگی با سه فیلمی که قبلاً تحلیل کرده‌ایم دارد، و آن نداشتن نقش اول (پروتاگونیست) برای

پیش بردن ماجرای داستان است. و هیچ شخصیت واحدی نیست که کار نقش مخالف (آنتاگونیست) را بکند. به تعبیری، آن دنیائی که این زوج پیر (که ما آن‌ها را مادر و پدر خواهیم خواند) در آن به سر می‌برند ماجرای نمایشی اصلی فیلم را رقم می‌زند، و واکنش این زوج پیر نیز به همین دنیا است. (تنها اقدام مهمی که در تمام فیلم انجام می‌دهند این است که زودتر از آنی که فرزندان‌شان انتظار دارند، توکیو را ترک می‌کنند.)

برای گفتن این داستان، این دنیای بزرگ‌تر ضروری است، و این دنیا تنها از فرزندان و نوه‌های زوج پیر تشکیل نشده؛ آن‌قدر بزرگ هست که افسردگی یک دوست، آثار و عوارض جنگی تازه تمام شده، و جامعه‌ی دگرگون‌شده‌ی بعد از جنگ را نیز شامل شود. این زوج پیر سفینه‌ی سیر ما در این جهان اند، و تقریباً تا انتهای فیلم هسته‌ی عاطفی فیلم باقی می‌ماند — در انتها نوریکو، هم‌سرِ پسرِ درگذشته‌ی آن‌ها، می‌شود هسته‌ی عاطفی فیلم. این جابه‌جایی عاطفی به این علت راحت صورت می‌گیرد که هم پدر و هم مادر خواستار سعادتِ نوریکو می‌شوند، و در واقع اجازه می‌دهند برود به دنبال بخت خودش. آرزوی آن‌ها برای سعادتِ نوریکو رودررو قرار می‌گیرد با ناممکن بودن تحقق چنین امری در دنیای این فیلم، که در آن یک شخصیت می‌پرسد: "زندگی مایوس‌کننده‌ئی نیست؟" و دیگری پاسخ می‌دهد، "متأسفانه همین‌طور نه." با این‌همه، به رغم تمام مشکلات، نسبت به سعادتِ نوریکو خوش‌بین هستیم.

نوک حمله (یا حادثه‌ی برانگیزنده‌ی پرده‌ی اول آن‌جا است که پسر، که پزشک است، به پدر و مادر می‌گوید باید برای رسیدگی به یک بیمار آن‌ها را ترک نماید. صحنه‌ی کِش‌دارِ نهاییِ پرده‌ی اول مادر را نشان می‌دهد که با جوان‌ترین نوه‌اش که پسر است بیرون قدم می‌زند. مادر می‌گوید "تو این فکر ام که وقتی تو دکتر شدی من کجا هستم؟" این صحنه با نمای دورِ دونفره‌ی آن‌ها به پایان می‌رسد، و سپس به پدر برش می‌شود که از خانه دارد تماشا می‌کند. اینک "حسی" از این‌که داستان راجع به چی ست پیدا کرده‌ایم. درگیری عاطفی با این دو شخصیت پیدا کرده‌ایم. از آن‌ها خوش‌مان می‌آید. خواهان خوشی و سعادت آن‌ها هستیم. ماجرای روبه‌اوج پرده‌ی دوم در سالن آرایش شروع می‌شود، و با خروج مادر و نوریکو از آپارتمان یک‌اتاقه‌ی نوریکو، و تنها ماندن راوی — دوربین — در آپارتمان، پایان می‌یابد. پرده‌ی سوم در ایست‌گاه قطار توکیو آغاز می‌گردد.

این‌که نتیجه‌ی سفرِ پدر و مادر — یعنی مریض شدن مادر — در پرده‌ی دوم خارج از دوربین و از طریق واکنش‌های خانواده اتفاق می‌افتد، از نظر درام‌شناسی جالب است. اما این واکنش‌ها با درون‌مایه‌ی فیلم هم‌خوانی دارند — درون‌مایه نخستین اصل سازمان‌دهی در این فیلم است — که در عنوان فیلم بدان اشاره شده. هرچند که داستان این فیلم مبتنی بر شخصیت‌هائی خاص است، دست‌کم در مورد دوتای آن‌ها سخت نگران ایم، اما در نهایت، داستان از زندگی‌های فردی آنان فراتر می‌رود و دامنه‌ی گسترده‌تری پیدا می‌کند، چندان که زندگی کل یک شهر، یک ملت، و سرانجام هستی انبئای بشر را در بر می‌گیرد.

سبک و صنعت

در میان فیلم‌هایی که در این کتاب بحث کرده‌ایم راوی این فیلم از همه تودارتر است. دوربین، به جز چند مورد بسیار نادر، هرگز حرکت نمی‌کند، و در تمام مدت، غیر از چند نما، در ارتفاع ۹۰ سانتی‌متری از سطح زمین قرار دارد، یعنی حدوداً در ارتفاع میان‌گین شخصی نشسته بر فرش تاتامی در یک خانه ژاپنی. اوزو از محدودیت‌های فضاهای فشرده‌ی این‌گونه خانه‌ها سود می‌جوید و ترکیب‌بندی‌های هندسی^۱ نیرومندی خلق می‌کند. اما شاید مهم‌ترین نکته‌ی که در کار اوزو باید بدان توجه کنیم، استفاده‌ی استادانه‌ی او ست از تکنیک تابلو (جمع‌کردن شخصیت‌هایش در یک کادر ثابت)، زیرا یاد می‌گیریم که چه زیبایی و قدرتی پیدا می‌کند سبک بصری مقتصدانه وقتی برای داستان مناسب‌اش به کار رود. (تکنیک تابلو در اساس شبیه تکنیک نمای مادر است برای ارائه‌ی یک صحنه، که در آن نمای مادر "مبنا" قرار می‌گیرد تا راوی از آن نما شروع کند به کلام‌بندی آن صحنه. اما به دلیل ترکیب‌بندی‌های شکلی^۲ که اوزو به کار می‌گیرد، و طول زمانی این نماهای "مادر"، و به‌خاطر نیروی زیباشناختی‌شان است که میان این دو تفاوت قایل می‌شوم).

فقط در موارد نادری متوجه می‌شویم که اوزو از چینش برای عینی ساختن درونیات استفاده کرده. این کار تقریباً فقط برای نشان‌دادن اقدام‌های ضروری (مانند ورودها و خروج‌ها) و مسائل مربوط به لحظات حساس طرح داستان، نظیر مرتب‌کردن خانه برای پذیرایی از مهمانان، صورت گرفته است. او برای مشخص کردن مرز بلوک‌های نمایشی و برای کلام‌بندی بندهای روایی از دوربین استفاده می‌کند، با تغییر دادن اندازه‌ی تصویر یا زاویه‌ی دوربین، و در موارد نادری هم با به حرکت درآوردن دوربین. تنش دراماتیک اغلب، در درون یک کادر ثابت، از طریق طول زمانی ماجراهای ساده‌ئی نظیر بستن بار سفر، استراحت کردن، یا زانو زدن در کنار یک مادر در حال احتضار ایجاد می‌شود.

نماهای اولیه‌ی فیلم یکی دو مطلب را به ما می‌گویند. از طریق داستان، متوجه می‌شویم در یک محیط روستایی هستیم، و با قطار آشنا می‌شویم، که نقش مهمی ایفا می‌کند. از نظر سبکی نیز با دوربین ثابت آشنا می‌شویم. اما دیگر عناصر سبک در دو صحنه‌ی داخلی به ما معرفی می‌شوند، و بعد جاری می‌گردند: ارتفاع دوربین، تابلو که "حفره‌هایی" در آن است و با ورود یک شخصیت پر خواهد شد، روشی که راوی برای کلام‌بندی داستان (از طریق برش‌زدن) از آن استفاده می‌کند، و مورد بسیار مهم‌تر، آهنگ پیش‌روی داستان. پیش‌نهاد می‌کنم این دو صحنه‌ی داخلی اولیه را به دقت نگاه کنید و مطمئن شوید دلیل هر برش (بند روایی) را که اوزو انجام داده فهمیده‌اید. متوجه خواهید شد که هر برش یا به این دلیل انجام شده است که یک بند اجرایی را "کادربندی" کند تا مطمئن شود آن را "می‌گیریم" (مناسبات دینامیک را، یا فحوای روانی یا معنی مکتوم یک دیالوگ یا یک ماجرا را) یا به این دلیل بوده که شخصیتی تازه یا یک بلوک نمایشی تازه را معرفی کند.

برای این که پدر و مادر را به عنوان یک زوج در فیلم معرفی کند، آن‌ها را در یک کادر جای می‌دهد. هر شخصیت مهم دیگر فیلم به صورت تفکیکی در کادری مختص خود معرفی می‌شود، با آن که اغلب این شخصیت‌ها از طریق یک نمای تابلو وارد فیلم می‌شوند. چرا بستن بار سفر زوج پیر این قدر طول دارد؟ زیرا هم به ساختن مناسبات دینامیک گرم و بسیار صمیمانه‌ی آن‌ها کمک می‌کند، و هم ایجاد انتظار می‌کند. در نماهای تفکیکی، معمولاً اوزو دوربین خود را درست روی محور نما قرار می‌دهد، چنان که بعضی مواقع به نظر می‌رسد آن شخصیت‌ها به دوربین می‌نگرند. و گاهی خطوط نگاه کاملاً غلط اند — غلط از نظر دستوری. به اعتقاد من این‌ها سهوهای کار اند، که تأثیر چندانی در اثر کلی این داستان ندارند، و اشاره‌ی من بدان‌ها صرفاً به دلیل طبیعت این کتاب است.

بعضی‌ها داغش رو دوست دارند، بیلی وایلدر (۱۹۵۹، امریکا)

ساختار نمایشی

این فیلم یک ساختار سه‌پرده‌ای متعارف دارد، اما با یک اختلاف عمده. دو نقش اول فعال دارد: جوزفین (تونی کرتیس) و دفنی (جک لمون). هرچند تونی کرتیس، به دلیل صحنه‌هایش با شوگر (مرلین مونرو)، میزان بیش‌تری از ماجرای نمایشی را به دوش می‌کشد، اما فقط از نظر مقدار است، نه کارکرد نمایشی. از نظر کش‌مکش نیز با دو کش‌مکش متفاوت روبه‌رو ایم: مخفی شدن از برویچه‌ها (کش‌مکش بیرونی) و یافتن عشق (کش‌مکش درونی). هنگامی که این دو کش‌مکش در انتهای فیلم با هم تلاقی می‌کنند، حداکثر تنش ایجاد می‌شود.

موسیقی زیر تیتراژ فوراً آگاهی می‌دهد با یک کم‌دی روبه‌رو هستیم. قبل از ورود نقش‌اول‌ها به فیلم (روی جای‌گاه گروه موسیقی)، دنیای تبه‌کاری (گانگستری) به صورت جالبی پیش چشم ما باز می‌شود. این شروع به راوی امکان می‌دهد که به نقش‌های غیراول بپردازد. نقش‌اول‌ها نخست یکی تلقی می‌شوند تا این که دفنی افتادن بطری ویسکی را به گردن می‌گیرد و بدین ترتیب شوگر را مدیون خود می‌سازد. دفنی و جوزفین هر دو در قطار لحظاتی را با شوگر داشته‌اند، اما چون این داستانی درباره‌ی مثلث عشقی نیست، دفنی در نهایت احترام از دور رقابت کنار گذاشته می‌شود و سپس در دسر عشق شوگر به وی داده می‌شود. هضم این که دفنی با یک میلیونر عیاش قرار بگذارد در یک دنیای "واقعی" بسیار مشکل است، اما با توجه به لحنی که دنیای این فیلم گرفته، با طیب خاطر ناباوری خود را ندیده می‌گیریم، کاری که یک‌بار دیگر هم می‌کنیم، آن‌جا که لباس‌های قایق‌رانی، که خیلی به جوزفین می‌آید — و عینک و کلاه هم کامل‌اش می‌کنند — در دستان او می‌افتند. در کم‌دی، دست ما در استفاده از حادثه و اتفاق بازتر است.

پایان فیلم باز است. به عنوان یک تماشاگر انتظار نداریم که همه چیز، از جمله ازدواج قریب‌الوقوع دفنی، به سرانجام برسد، با وجود این که معشوق او می‌داند که او مرد است. با توجه به دنیائی که در این داستان خلق شده، ما کاملاً راضی می‌شویم. اگر هر تعبیر دیگری از این چیزها می‌کردیم، لحن کلی را خراب می‌کرد.

سبک و صنعت

وایلدنر بخش اعظم ماجرا را، مانند اغلب کمدی‌ها، در یک کادر باز ارایه می‌کند — به تعبیری در مقدار زیادی "هوا". اقدام‌های هر شخصیت را شرایط و/یا واکنش‌های دیگر شخصیت‌ها احاطه می‌کنند. از نمای بسته کم استفاده شده. این مانع از آن می‌شود که کادر، شوخی فیلم را زیادی برجسته کند، زیادی زور بزند، و در نتیجه آن را بکشد. وایلدنر این راوی را هم‌واره کم‌اهمیت حفظ می‌کند و بندهای روایی را، مقتصدانه، از طریق تغییر زاویه یا اندازه‌ی تصویر کلام‌بندی می‌نماید. هم‌چنین، هنگام ارائه‌ی ماجرا ترجیح می‌دهد با برداشت‌های مداوم آن را چینش دهد و با یک دوربین سیال آن را به نمایش بگذارد. نمونه‌ئی از این در پرده‌ی اول روی می‌دهد، یک‌بار وقتی می‌فهمیم نقش‌اول‌های ما دارند در گروه موسیقی می‌نوازند، و دیگر بار هنگامی که دوربین با حرکت عمودی از خیابان بالا می‌آید و نقش‌اول‌های ما را در حال پایین‌آمدن از پلکان اضطراری می‌یابد. از آن جا که گه‌گاه وایلدنر باید مطمئن شود که برخی نکات مهم طرح داستان را فهمیده‌ایم، از پیش مقدمات نشان داده که راوی توانایی خرد کردن یک ماجرا را دارد (نمونه‌هایش، بگومگوها، روی پاشنه رفتن نقش‌اول‌ها به سمت قطار، بطری بغلی ویسکی که به پای شوگر بسته شده).

وایلدنر با مهارت بسیار نقش‌اول‌های دوتایی فیلم را اداره می‌کند. با آن دو در نمائی واحد در گروه موسیقی آشنا می‌شویم، و بعد نیز همیشه در یک نما ارائه می‌گردند، تا این که شوگر به‌عنوان قدردانی از دفنی که مسئولیت به‌زمین افتادن بطری بغلی را به گردن گرفته، به او لب‌خند می‌زند. سپس دفنی برای اولین بار در نمائی تفکیکی نشان داده می‌شود. بندناف‌بریدنی زیبا، چیزی که برای تداوم این داستان کاملاً ضروری است.

حرکات افقی برق‌آسای دوربین که برای رفتن از جوزفین و شوگر در قایق بادبانی به دفنی و میلیونر عیاش در حال رقصیدن تانگو در کاباره، و سپس برای بازگشت مجدد استفاده می‌شود در گره‌زدن دو نقش اول به هم مؤثر است. یک برش کله‌به‌کله^۵ حس به هم‌ارتباط داشتن آن‌ها را به تماشاگر نمی‌داد. این حرکت افقی برق‌آسا وقتی به عنوان گذار به کار می‌رود کارکرد دیگری می‌شود تعدیل سرشت توصیفی به هنگام ارائه‌ی ماجراهای موازی، خصوصاً زمانی که دو ماجرای مجزا قرار نیست ارتباطی مبرم با هم داشته باشند. (از نظر استفاده از چیزهای غیرعادی سبکی — یعنی استفاده از چیزی که قبلاً معرفی نشده، یا چیزی که به سبب مناسب بودن‌اش با آن لحظه، به مثابه امری قابل قبول ارایه می‌شود — در کمدی دست بسیار بازتر است تا در درام.)

نبرد الجزیره، جیلو پونته کوروو (۱۹۶۵، فرانسه)

ساختار نمایشی

غیر از صحنه‌ی پنهان کردن **علی لاپوآن** پشت موانع ساخته شده، که حکم "غش گیر" را دارد، ساختار فیلم بر اساس ترتیب زمانی حوادث اصلی است، و این امر هم ضعف این ساختار است و هم قدرت آن. ترتیب زمانی تاریخی، به خودی خود، نمایشی نیست، و احتمال دارد کاملاً برعکس باشد. نوعی کیفیت "بعدش - بعدش - بعدش" در فیلم وجود دارد که اگر داستان ساختگی بود، نمی توانست ما را خیلی مجذوب نماید. همین باور ما به این که شخصیت‌های این فیلم واقعاً وجود داشته‌اند، و بدین روش عمل نموده‌اند، به فیلم قدرت می‌دهد. اما تصور کنید چه قدرتی می‌داشت اگر شخصیت‌ها و حوادث واقعی بودند، یعنی اگر یک مستند سینما - حقیقتاً واقعی بود، حتماً مسحورکننده می‌گشت.

به دلیل تبعیت سفت و سخت از ترتیب زمانی تاریخ وقایع - و بیش‌تر از آن، به دلیل سعی در جهت نقل کامل این کش‌مکش از هر دو طرف درگیر و ارائه‌ی شناخت منصفانه از این همه شخصیت - ساختار فیلم ناگزیر چندپاره و بخش‌بخش^۷ گشته. و چون شخصیت‌ها برای مدتی طولانی از فیلم ناپدید می‌شوند، خصوصاً **علی لاپوآن**، کسی که ما در ابتدا تصور می‌کنیم نقش اول فیلم است، دشوار می‌توانیم دسترسی احساسی به کسی پیدا کنیم. البته، نوعی طرف‌داری احساسی نسبت به مبارزان آزادی‌خواه داریم. خواهان پیروزی مبارزه‌ی آنان در برابر فرانسوی‌ها هستیم. اما فکر کنم بیش‌تر شما در مدت درازی از فیلم خود را دور از وقایع احساس می‌کنید. مقدار زیادی از این مدت، به‌خصوص زمانی که صرف سرهنگ یکان چترباز می‌شود، سرشت توصیفی دارد (تمام صداهای خارج از کادر فیلم توصیفی هستند) و عاری از ضرورت نمایشی است. امور واقع و فاکت‌ها به ما ارایه می‌شوند. بله، اگر یک مستند واقعی بود، اگر همین مواد و مطالب را یک سرهنگ فرانسوی واقعی ارایه می‌داد، جذاب می‌بود. اما یک بازسازی صرف از حوادث تاریخی، اگر بدون توجه به ضرورت و جذابیت آن صورت گیرد، نمی‌تواند ما را کامل درگیر سازد، و بزرگ‌ترین دلیل‌اش هم این است که ما از ذهن شخصیت‌ها بیرون ایم. در بخش اعظم فیلم، پوسته و سطح ظاهری مسائل را می‌بینیم، و زندگی درونی شخصیت‌ها را حس نمی‌کنیم. البته، هستند سکانس‌هایی که مبتنی بر بعضی مقولات نمایشی که قبلاً گفته‌ایم ساخته شده‌اند، و این‌ها پرتعلیق‌ترین سکانس‌ها هستند. دو سکانس برجسته‌اند. اولی هنگامی است که **علی** برای تیراندازی به مرد پلیس آزمایش می‌شود. این یک سکانس نمایشی سه‌پرده‌ای کامل است. در پرده‌ی اول **علی** آموزش می‌بیند. در پرده‌ی دوم مبادرت به ترور می‌کند. که در آن یک شاخ‌وبرگ‌دهی دراماتیک واقعی را مشاهده می‌کنیم. این لحظه چندان کش داده می‌شود تا بتواند تمام تنش نمایشی ذاتی این موقعیت را در خود جای دهد و به ما منتقل نماید. سپس، در پرده‌ی سوم، **علی** به سوی پلیس شلیک می‌کند و متوجه می‌شود اسلحه خالی است. در تمام طول این سکانس سخت مجذوب

صحنه ایم، زیرا انتظار می‌کشیم، در بازشدن کلاف داستان مشارکت می‌کنیم، و امیدوار ایم و می‌ترسیم. سکانس بی‌وقفه‌ی دیگری که از نظر خلق تنش نمایشی و درگیری احساسی بسیار مؤثر است، سکانس بمب‌گذاری زنان است — زیرا این سکانس نیز آغاز، بدنه، و پایان دارد و امکان می‌دهد که در بازگشایی کلاف ماجرا مشارکت کنیم.

سبک و صناعت

پونته‌کوروو از نظر انتخاب بازی‌گر، چینش صحنه‌ای حوادث (خصوصاً صحنه‌های شلوغ)، و خلق حس واقعیت‌نمایی کاری درخشان کرده است. استفاده‌ی مستندگونه از دوربین به هنگام نشان‌دادن اعمال عرب‌ها در جلوه‌ی کلی اصیل‌بودن اثرش مؤثر است. اما به نظر من، "صدا"ی روایی دوم، روش "کلاسیکی" که برای پوشاندن راوی فرانسوی استفاده‌شده، ناهنجار است. ظاهراً هیچ دلیل نمایشی برای داشتن دو "صدا"ی روایی وجود ندارد، و دومی باعث می‌شود مبرم‌بودن اولی نیز در نظر ما زایل شود. مبرم‌بودن یک مستند ناشی از این واقعیت است که راوی نمی‌داند بعد چه اتفاقی خواهد افتاد و از این‌رو دانای کل نیست. بهترین کاری که راوی می‌تواند انجام دهد پیش‌بینی است. و این مبرمی — این فوریت، این لحظه‌ی هرگز تکرارنشونده — چیزی است که پونته‌کوروو با دوربین خود منتقل می‌کند، گیرم که دقیقاً می‌داند چه اتفاقی روی خواهد داد. این راوی چه کیفیاتی دارد؟ اول این‌که سیال است، آماده است روی دست به هرکجا برود و بیاید. چون روی دست است، کادرش "نفس می‌کشد". نوعی حس "در هوا قاپیدن" ماجرا در آن است. نماهای غیرواضح و ترکیب‌بندی‌های نه‌چندان دقیق نیز به انتقال این امر کمک می‌کنند. از آن‌جا که راوی اغلب می‌بایست خارج از صحنه باشد، یک لنز زوم کار نزدیک‌ترشدن را آسان می‌کند. حرکات تعقیبی و حرکت بر جرثقیل (کرین^۱) در کار نیست. در موقعیت‌های مناسب از سه‌پایه‌ی ثابت نیز استفاده شده.

در انتهای فیلم زمانی که عرب‌ها خودانگیخته قیام می‌کنند، دوربین سبک متحرک‌تری پیدا می‌کند. این را پونته‌کوروو بسیار قوی منتقل می‌کند. دوربین در **بطن** بلواست. فشار جمعیت آن را با خود می‌کشاند. در این‌جا از تکنیک نمای غیرواضح و حرکت افقی برق‌آسا بیش‌تر استفاده شده. برش‌ها ناهنجارتر، حتی "تکه‌پاره" می‌شوند. تصاویر "زیبا" نیستند. آن‌چه اتفاق می‌افتد زیبا نیست. این سکانس عالی ارائه گشته و به احتمال بسیار زیاد سند بارز تکذیبیه‌ی اول فیلم در مورد عدم استفاده از هرگونه فیلم خبری در ساخت این اثر است.

در این فیلم یک "صدا"ی روایی دیگر وجود دارد. که "صدا"ی روایی دوربین مخفی سرهنگ فرانسوی است. به نظر من بسیار بهتر می‌بود اگر به این دوربین یک "صدا"ی متمایز داده می‌شد — "صدا"ئی که محدود بود به اجبار محرمانه‌بودن.

یک "صدا"ی ذهنی وجود دارد که هیچ ضرورتی ندارد، در نتیجه تصادفی به نظر می‌رسد. و آن "صدا"ی سرهنگ فرانسوی است از درون دوربین چشمی‌اش.

قرمز، کریشتوف کیسلوفسکی (۱۹۹۴، لهستان، فرانسه، سوئیس)

ساختار نمایشی

این آخرین فیلم از سه‌گانه‌ی^۹ رنگ (آبی، سفید، و قرمز) و آخرین فیلم قبل از مرگ زودهنگام کیسلوفسکی است. لحن و ساختار فیلم همان قدر که روایی (نوول‌مآبانه) است، نمایشی نیز هست و همان اندازه که بر مسائل زیبایی‌شناسی و عقلانی تمرکز می‌کند، اگر نگوئیم بیش‌تر، بر حالات روحی‌روانی نیز تکیه دارد؛ و بیش‌تر میل به ایجاد ابهام دارد تا روشنی و وضوح (به رغم این که تم اصلی اخوت به اندازه‌ی کافی روشن است، اما هارمونیک‌هایی که آن را احاطه کرده‌اند خبر از دنیائی بسیار پیچیده‌تر می‌دهند).

فیلم ظاهراً پرده‌ی اول کلاسیکی دارد. یک نقش‌اول داریم، والانتین. با زندگی روزمره‌ی او آشنا می‌شویم: دوست‌پسر حسود او، هم‌سایه‌اش، کارش. یک حادثه‌ی برانگیزنده وجود دارد: زیرگرفتن سگ با اتومبیل. علامت سؤالی در انتهای پرده‌ی اول سر بر می‌کند: چه بر سر مناسبات میان قاضی و والانتین می‌آید؟ پرده‌ی اول زمانی به انتها می‌رسد که والانتین به قاضی می‌گوید، "تنفس رو قطع کنید،" و او جواب می‌دهد، "فکر خوبی نه." پرده‌ی دوم آن جا آغاز می‌شود که والانتین کشف می‌کند قاضی جاسوسی هم‌سایگان‌اش را هم می‌کند، و اقدام اوج‌دهنده‌ی خود را آغاز می‌کند که در آن سرانجام قاضی را مجبور می‌سازد در رفتار خود تجدیدنظر کند، آن را تغییر دهد، و نگاه تازه‌ئی به زندگی پیدا کند.

اما اوگوست، هم‌سایه‌ی والانتین چه؟ جای‌گاه او در شمای مسائل کجا ست؟ آیا او یک آینه است — نسخه‌ی جوان‌تر قاضی؟ آیا خیانت دوست‌دخترش به او خیانت دوست‌دختر قاضی است؟ و کارکرد روایی یا نمایشی دوست‌پسر حسود والانتین چی ست؟ این سؤالات بی‌پاسخ باقی می‌مانند، کمالین که سؤال بزرگ‌تر نیز که در طول فیلم ایجاد شده در اواخر فیلم به اوج خود می‌رسد. آیا جان‌سالم به‌دربردن والانتین و اوگوست از تقدیر است، یا شانس، یا مداخله‌ی سحرآمیز قاضی؟ این‌جا، تا وقتی دست تقدیر و شانس در کار نیاید و خدا به پاداش اعمال نیک والانتین در آشتی‌دادن قاضی با زندگی مداخله نکند، عواقب اقدامات والانتین ناگزیر به نتیجه نمی‌رسند.

فیلم قرمز از نظر درگیرساختن ما در سطحی بسیار عالی موفق است، به‌رغم این که کش‌مکش واضح و روشن دیگر فیلم‌های بحث‌شده در این کتاب را ندارد، و حالات روحی‌روانی شخصیت‌ها لحظه‌به‌لحظه در اختیار ما قرار نمی‌گیرند، و اتفاقات و مناسبات مبهمی در آن رخ می‌دهد. چرا به‌رغم همه‌ی این‌ها موفق است؟ به نظر من، علت آن نگاه مبرم کیسلوفسکی به زندگی است که بر کادر به

فصل هفدهم

بعد چه؟

کتاب کارگردانی، حتی صد جلدش، شما را کارگردان نمی‌کند. اما امیدوار ام این کتاب تا حدی به شما قدرت اختیار داده باشد، مقداری از ابهام روند فیلم‌سازی را روشن کرده باشد، و مشوقی شده باشد تا با سرعت در حرفه‌ی فیلم‌سازی پیش بروید.

اینک به روشی مسلح شده‌اید که اطمینان دارم اگر امتحان‌اش کنید برای شما مفید و راه‌گشا خواهد بود. اما در این که روش مذکور را از آن خود سازید، تردید نکنید. هرچه تجربه‌تان بالاتر رود، شاید بعضی از آن کارِ مکتوبِ خط‌وربط‌یابی حذف شود — بعضی — البته وقتی که طبیعت ثانویه‌ی شما شده باشد. دیدن مداوم فیلم‌ها را قطع نکنید، حتی فیلم‌های تجاری را. چرا این برش؟ چرا این حرکت دوربین؟ این بازی‌گر جالبی است؟ یک روش عالی برای تداوم فراگیری کارگردانی، بدون فیلم‌برداری، بررسی دقیق جنبه‌های مفهومی کارگردانی است (فراوش نکنید، فیلم ابتدا در ذهن شما ساخته می‌شود). صحنه‌ئی را که به‌نظرتان پیچیده می‌آید انتخاب کنید. آن را چندبار نگاه کنید. یک نقشه‌ی کف برای آن بکشید. چینش را علامت‌گذاری نمایید. هریک از دوربین‌گذاری‌ها را پیدا کنید. مشخص نمایید هر دوربین‌گذاری چه‌گونه به نماهای جداگانه تدوین شده. یا صحنه‌ئی را انتخاب کنید که امکان تمرین‌اش را نداشته‌اید، مثلاً صحنه‌ئی حادثه‌ای را. طرح صحنه‌ی مزبور را به نماهای ریز خرد کنید، سپس دوباره آن‌ها را سر هم کنید. بعد از اتمام این بررسی دقیق، تقریباً مثل این است که خود این صحنه را فیلم‌برداری کرده‌اید — البته تقریباً، نه کاملاً.

این "نه کاملاً" اغلب به نظر مانعی عظیم می‌آید، اما کار من در این‌جا این است که به شما بگویم مرحله‌ی بعدی — دوربین برداشتن و فیلم‌ساختن با بازی‌گرانی که دیالوگ‌هایی می‌گویند — برای همه شدنی است. این شدنی‌بودن تنها مختص این دنیای انقلابی ویدیوی دیجیتال امروز نیست. اجازه دهید کمی عقب‌تر بروم.

در سال ۱۹۷۸، میلوش فورمن و فرنک دنیل مرا استخدام کردند که به عنوان استادیار تمام‌وقت در سطح کارشناسی ارشد (فوق‌لیسانس) رشته‌ی سینما در دانش‌گاه کلمبیا تدریس کارگردانی کنم. اولین رهنمود آن‌ها این بود که ضبط ویدیویی مورد استفاده قرار گیرد و جزو برنامه‌ی آموزشی شود. تا آن‌موقع، برنامه‌ی آموزشی کلمبیا، مانند بیش‌تر مدارس فیلم‌سازی جهان، تا حد زیادی متکی به تدریس تکنولوژی ۱۶ میلی‌متری بود. این نشان می‌دهد که بزرگ‌ترین مانع در راه یادگیری فن کارگردانی فیلم در گذشته چه بود. فیلم‌برداری نیازمند اشراف به دنیای فنی پیچیده‌ئی است که گران است، بی‌نهایت زمان‌بر است (انتظار برای لابراتوار جهت ظهور، جفت‌کردن تصویر با صدا، علامت‌گذاری تصویر

و صدا، روند تدوین)، و بالاخره، به دلیل هزینه‌بر بودن، عرصه را بر شکوفایی کامل این مهارت تنگ می‌کند. به لحاظ آموزشی، استفاده از ضبط ویدیویی و امروزه ویدیوی دیجیتالی در تعلیم کارگردانی نه تنها آهنگ فراگیر شدن فیلم‌سازی را سخت بالا برده، بل که رسانه‌ئی کارآمد برای تولیدات تجاری گشته.

برای آن که الفبای مقدماتی کارگردانی فیلم بدون استفاده از فیلم را خوب یاد بگیرید، تمریناتی را در این کتاب آورده‌ام که در کارگاه‌های کارگردانی خود به کار می‌برم. اما برای آن که بتوانید از وقت خود استفاده‌ی بهینه کنید، ابتدا از شما می‌خواهم با عنصر دیگری از داستان‌گویی سینمایی شروع کنید.

هنگامی که فورمن و دنیل آمدند، جنبه‌ی مهمی که در برنامه‌ی درسی کارگردانی کلمبیا، و تقریباً هر برنامه‌ی درسی سینمایی دیگری در جهان، از قلم افتاده بود، هنر تکوین داستان و نوشتن فیلم‌نامه بود. این نیز، با مجبور کردن همه‌ی کارگردان‌ها به نگارش اصلاح گشت. این بدان معنی نیست که هر کارگردانی باید بنویسد. بدان معنی است که هر کارگردانی باید بداند فیلم‌نامه چه‌گونه فراهم می‌آید. و بسیاری کارگردان‌ها گاهی دوست دارند داستان ابداعی خود را خود بپرورند.

من درس کارگردانی ترم اول را معمولاً با گفتن این مطلب به دانش‌جویان شروع می‌کنم که بزرگ‌ترین مشکل آن‌ها در کارگردانی پیدا کردن داستانی برای کارگردانی کردن است. کاری را که در مورد آن‌ها می‌کنم، با شما نیز خواهم کرد: ترغیب تک‌تک شما به این که داستان‌های خود را به قالب یک فیلم‌نامه‌ی بلند در آورید، و برای انجام این کار چند روش غیرادبی را پیش‌نهاد می‌کنم. اگر این روش‌ها را انتخاب کنید، کار اصلی‌تان این خواهد بود که تبدیل به یک داستان‌گوی سینمایی شوید، حتی اگر خودتان را نویسنده نمی‌دانید.

نوشتن برای کارگردان

فرض را بر این می‌گذارم که فصول دیگر این کتاب را تمام کرده‌اید، و آن‌ها را کاملاً فهمیده‌اید. خواندن سرسری کفایت نمی‌کند. همین‌طور دیدن سرسری فیلم‌های بخش سوم. اما در صورت درک واقعی جنبه‌های مفهومی، فراگیری تجربی شما در جریان اطلاعات ناشی از این مفاهیم قرار می‌گیرد و به‌طور محسوسی بارورتر می‌شود.

شما نیاز به باور کردن خود خواهید داشت. و مقدار کمی خودبزرگ‌بینی، آن قدر که باور کنید می‌توانید غریبه‌ها را با یک داستان ۹۰ دقیقه‌ای جلب نمایید. حتی کمی خودبزرگ‌بینی بیش‌تر آن قدر که باور کنید می‌توانید از این‌راه زندگی نمایید. من به شما قول نمی‌دهم بتوانید از این راه زندگی کنید. تصمیم آن با شما و روزگار است. اما اگر خواست شما این است، الان شروع کنید، و حداکثر تلاش خود را مبذول نمایید. شاید موفق شوید.

با تفکر درباره‌ی داستان خود آغاز کنید

همه نویسنده نیستند. اما همه یک داستان منحصربه‌فرد، حتی جذاب، در درون خود دارند. و شاید، به محض تحریک‌شدن تخیل، داستان‌های دیگری نیز باشند. قلق‌اش این است که بیرون‌شان بکشید.

نویسنده/ کارگردان پل شریدر (*راننده تاکسی*، ۱۹۷۶) در کارگاه نویسندگی خود در کلمبیا گفت که فیلم‌نامه‌نویسی نویسندگی نیست، بل که بارگذاشتن (غذا) است. اگر داستان‌تان را بدین صورت ببینید، رعب کم‌تری خواهد داشت. شخصیت داستان من کی ست و خواست وی چی ست؟ موانع کدام اند؟ بعد چه می‌شود؟ بدون نوشتن حتی یک کلمه کلی کار می‌توان انجام داد.

در چهار سال گذشته یک کارگاه فیلم‌نامه‌نویسی دوهفته‌ای در اروپا داشتم. هر دانش‌جو در کلاسی شش نفره اول می‌بایست داستان خود را به صورت شفاهی برای کل کلاس تعریف می‌کرد. حتی اگر فیلم‌نامه‌ئی نوشته شده بود، یا اگر هنوز نوشته نشده بود، این تعریف شفاهی باعث می‌شد فوراً حفره‌های داستان، شخصیت‌های رشدنیافته، و فقدان ماجرا در داستان آشکار شوند. اما مهم‌تر از آن، این کار نشان می‌داد که آیا همین داستان، هرچند هنوز نارس، **بالقوه امکان** آن را دارد که یک فیلم جذاب شود یا نه.

شریدر کلاس خود را نیز به همان شیوه‌ئی وا می‌دارد که نگارش فیلم‌نامه‌ئی را آغاز می‌کند. او تا زمانی که نتواند داستان‌اش را طی ۴۵ دقیقه شفاهاً تعریف کند، دست به نوشتن آن نمی‌زند (تازه این آدمی است بسیار موفق در کارش). با یک فکر (ایده) شروع می‌کند، مثلاً آن را برای کسی که پهلوی او در هواپیما یا در کافه‌ئی نشسته، یا یک دوست تعریف می‌کند. شنونده خیلی زود به صورتی غیرکلامی نشان می‌دهد که داستان جذاب هست یا نه، یا کجای آن خسته‌کننده است. با نگاه به چشم شخص می‌توان دریافت چه هنگام علاقه‌اش از میان می‌رود. خوب، کافی است. برگردیم دوباره به کار "بارگذاشتن". لحظه‌ی حساس دیگری در طرح داستان ابداع کنید. شخصیتی دیگر را معرفی کنید. و بگردید شنونده‌ی دیگری پیدا کنید. روز از نو روزی از نو — جزئیات بیش‌تری بدان اضافه کنید، پیچیده‌ترش کنید، تا سرانجام کل داستان را جان ببخشید — یعنی دارای آغاز، بدنه، و پایان شود.

قبل از آغاز این روند، بهتر است بدانید که تمام داستان‌ها یا از شخصیت آغاز می‌شوند، یا از شرایط، یا از موضوع. یعنی بذر داستان با یکی از این سه کاشته می‌شود. در بعضی از فیلم‌های بخش سوم، می‌توانیم نقطه‌ی شروع موردعلاقه‌ی آن‌ها را ببینیم: $1/5$ با شخصیت، **نمایش ترومن** با شرایط، و **قرمز** با موضوع.

ببینیم آیا شخصیت، شرایط، یا موضوعی دارید بررسی کنید؟ چیزهای مبهمی در ذهن دارید. خوب، برای آسان‌تر کردن "بارگذاشتن" یک پیش‌نهاد وجود دارد. با یک مراسم شروع کنید: مثلاً جشن تولدی، سال‌گردی، تشییع‌جنازه‌ئی، فارغ‌التحصیلی‌ئی. یادم می‌آید پسر بچه که بودم یک سال کریسمس عموم افتاد در درخت کریسمس ما. آیا این واقعه‌ی مهیجی است؟ آیا عموی من شخصیت مناسبی است؟ آیا آن شب که به تخت‌خواب رفتم تفاوتی با شب‌های پیش کرده بودم؟

به سراغ زندگی خودتان بروید. زمانی همان جا سر کنید. سراغ ترس‌ها و نگرانی‌های خود بروید. شادی‌های‌تان. این زمانی است که باید هم صبور باشید هم فعال. می‌توانید آن‌چه را برای‌تان جذاب است و نمی‌توانید فراموش کنید یادداشت نمایید. هیچ تصمیمی نگیرید. حداقل ۲۰ دقیقه در روز روی این مورد کار کنید، هر روز. خوب بر جوهر معضل شخصیت خود اشراف پیدا نمایید. اگر با شرایط شروع می‌کنید، از خود بپرسید: "برای آدم‌های این شرایط به چه شخصیت‌هایی نیازمند ام؟" اگر با موضوع شروع می‌کنید، چه شخصیت‌ها یا شرایطی بیش‌ترین کمک را به کندوکاو آن موضوع می‌کنند؟ (موضوع "خطرناک‌ترین" مورد برای شروع کردن داستان است، چنان‌که ممکن است به راحتی به یک مباحثه‌ی جدلی منجر گردد. در داستان نویسنده‌ی بی‌تجربه، اگر موضوع در آخرین مراحل تکوین داستان به کار گرفته شود، بهتر می‌تواند شخصیت و شرایط را روشن‌گری نماید.)

برای حفظ بودجه‌ی فیلم بلند دیجیتالی در حداقل ممکن، داستان‌تان نباید فیل داشته باشد یا حضور ارتش روسیه لازم باشد. برعکس، باید با تعداد کمی بازی‌گر و فیلم‌برداری در محل سرانجام بگیرد — آن هم محل‌هایی قابل دست‌رس برای شما، مثلاً آپارتمان‌تان، خانه‌ی پدری‌تان، پمپ بنزین یک دوست. بهترین نمونه‌ی این‌گونه صرفه‌جویی در استفاده از محل را در میان فیلم‌هایی که در این کتاب آمده‌اند می‌توان در جنسیت، دروغ، و نوار ویدیو یافت. اما نمی‌خواهم این مسئله بیش از اندازه تخیل شما را محدود سازد. طی سال‌ها دانش‌جویان من هم‌واره مرا با محل‌های شگفت‌انگیزی که با پول کم یا بدون پول به دست آورده‌اند متعجب ساخته‌اند.

باید یکی‌دو کتاب راجع به فیلم‌نامه‌نویسی بخوانید. وقتی این خواندن با شناخت و تجربه‌ی عملی در کارگردانی تلفیق شود، بسیار مؤثر می‌افتد. فیلم ادبیات نیست، و برای تعریف‌کردن یک داستان سینمایی خوب باید درک کاملی از شکل‌پذیری این رسانه داشت. برای اغلب آدم‌ها کسب چنین درکی از طریق کتاب بسیار مشکل است. اما شناخت خوب از ساختار، شخصیت، و تکوین و تکامل طرح داستان — یعنی چیزهایی که کلاس‌ها و کتاب‌های خوب فیلم‌نامه‌نویسی می‌توانند انتقال دهند — بسیار مهم است. کتابی که پیش‌نهاد می‌کنم *داستان اثر پال لوسی* است.

بارگذاشتن فیلم‌نامه‌ی بلند خود

برای انتخاب داستانی که می‌خواهید بگویید خیلی با خود کلنجار نروید. شروع کنید. بهتر است خیلی زود شروع کنید به فیلم‌برداری تا سال‌ها را به اطمینان‌پیدا کردن هدر دهید. اطمینان کامل هیچ‌وقت حاصل نمی‌شود. طی یک‌ماه دیگر باید بتوانید درمورد اوایل داستان به نتیجه برسید. مطمئن نیستید چه اتفاقی خواهد افتاد، اما چیزی که از آن اطمینان دارید این است که داستان شما نیروی بالقوه، امکانات رشد را داراست. اینک بیش‌تر برنامه‌های آموزش نویسندگی به شما می‌گویند برو خانه بنشین و بنویس. خوب، ممکن است یک‌سال، پنج‌سال طول بکشد، اما نویسندگی این است. کاری تنهایی.

بله، کاری است تنهایی. و احتمال دارد پی ببرید که نویسنده نیستید. شما کارگردان اید، اما باز هم داستانی برای فیلم‌برداری ندارید. و مهم‌تر از آن، شما در واقع کارگردان نیستید، زیرا اگر هم کارگردانی‌ئی کرده باشید، خیلی نبوده است. اما این کتاب را خوانده‌اید، بنابراین قدری آن‌چه را که یک کارگردان باید بداند می‌دانید، و قویاً باور دارید که از عهده‌ی آن بر می‌آیید، و خوب هم بر می‌آیید، فقط به شرطی که داستانی داشته باشید. خوب، دوست من، آن داستانی که نیم‌بند در درون شما شکل گرفته می‌تواند همانی باشد که به دنبال‌اش هستید.

من یک ترم تجربه‌ئی کردم. از شش دانش‌جوی بسیار خوب کلاس فیلم کلمبیا دعوت کردم تا با هم داستانی ابداع نماییم. من شرایط کاملاً روشنی دادم. کل چیزی که همه با آن شروع کردیم همین بود. سپس هریک از ما یک شخصیت پرورش داد. طی دوازده جلسه‌ی دو تا سه‌ساعته، و کمی هم کار در خانه، به یک داستان کامل با انگیزه‌ها^۱ و مناسبات دینامیک رسیدیم و شمه‌ی صحنه‌ها و سکانس‌های اصلی را ترسیم نمودیم؛ خلاصه، آماده بودیم شروع کنیم به نوشتن. اما اگر هنوز برای نوشتن صحنه‌های "بزرگ"، یا خلق یک شخصیت برجسته — یعنی گوشت و سیب‌زمینی مورد نیاز نویسنده — اعتماد به نفس لازم را نداشتید چه؟ روش زیر را امتحان کنید.

"نوشتن" صحنه‌ها با بازی‌گران

فیلم مستندی درباره‌ی جان کاساویتس فیلم‌برداری می‌کردیم، و خود او داشت در *شوهران* (۱۹۷۹) کارگردانی و بازی می‌کرد. دیدم یک صحنه را با بازی‌گران می‌نویسد. صحنه قرار بود در یک بار روی دهد، اما هنوز نوشته نشده بود. وسط اتاق کنفرانس یک هتل، کاساویتس شرایط صحنه را برای پیتر فالک و بن گزارا گفت و توضیح داد که چه اتفاقی باید بیافتد تا داستان را پیش ببرد. سپس ضبط صوتی راه افتاد و سه بازی‌گر شروع به بداهه‌پردازی کردند، گه‌گاه می‌ایستادند تا اگر از وظیفه‌ی آن صحنه دور شده‌اند یا از شخصیت خارج گشته‌اند، یا اگر کارگردان پیش‌نهادی داشت دوباره از نو سازمان‌دهی کنند. دوباره شروع می‌کردند، از آغاز جلو می‌رفتند، به بدنه می‌رسیدند، و روبه‌اوج^۲ صحنه می‌رفتند.

بدون تردید کار سختی بود. تقریباً غیرممکن، حال هر قدر که یک بازی‌گر استعداد بداهه‌کاری در یک صحنه‌ی نمایشی طولانی را داشته باشد. اما قصد به هیچ‌وجه این نبود. این بداهه‌کاری فقط قرار بود شمه‌ئی از آن صحنه بشود. رونوشتی از نوار پیاده شد، و بعد آن قدر ویراسته و بدان افزوده گشت — که از مهارت‌های کاساویتس است — تا از آن راضی شد. اما در صحنه‌ی واقعی فیلم‌برداری نیز، کازاویتس اجازه داد بازی‌گران باز هم بداهه‌کاری کنند. هریک از آن بازی‌گران اجازه یافت بداهه‌گویی بیش‌تری بکند. و برای اطمینان از امکان برش خوردن این‌ها به هم، کاساویتس از دو دوربین هم‌زمان استفاده نمود.

من شما را تشویق نمی‌کنم که قبل از بستن یک صحنه فیلم‌برداری را شروع کنید. بدون داشتن فیلم‌نامه‌ئی محکم مشکل است به چینش و دوربین دقیق و روشنی رسید — حتی با داشتن

بهترین بداهه‌پردازها هم اغلب متوجه می‌شوید کورمال کورمال دنبال دیالوگ بعدی می‌گردند. من شما را تشویق می‌کنم با دوستان، هم‌کاران، و بازی‌گران در داستان خود کندوکاو کنید. چیزهای شگفت‌انگیزی از این نوع هم‌کاری بیرون می‌آید.

فیلم‌برداری قبل از پایان نوشتن

هرچند درباره‌ی کار نوشتن بحث می‌کنیم، اما همه‌ی چیزهایی را که در این کتاب در مورد نقطه‌دید کارگردان در رسیدن به داستان فرا گرفته‌اید فراموش نکنید. یک چیز دیگر را نیز فراموش نکنید. دلایل ما برای طی این مسیر دو چیز است: رسیدن به فیلم‌نامه‌ی اصلی که تماشاگر را نسبت به داستانی که درون شما طنین انداخته مجذوب نماید، و مهم‌تر از آن کسب چیزی که بدان نیاز دارید — یعنی کمی تجربه‌ی بیش‌تر در کارگردانی بازی‌گران و دوربین. بنابراین، صحنه‌ئی را که مطمئن‌اید در فیلم شما خواهد بود انتخاب کنید — مثلاً، اولین دیدار دو شخصیت را در یک کمدی رمانتیک. با بازی‌گران کار کنید تا صحنه‌ئی را روی کاغذ بیاورید، بعد هم آن را چینش دهید و فیلم‌برداری کنید. ببینید وقتی تدوین شد وظیفه‌ئی را که از آن انتظار داشتید انجام می‌دهد یا نه.

بسته به نوع چینی‌شی که در این روند بدان رسیده‌اید، بهتر است این‌گونه بیان‌دیشید که بعضی از این مکاشفات چنان کامل درک شده‌اند که می‌توانند وارد فیلم نهایی شوند. البته، چنین تفکری، نوعی حس مبرم‌بودن و واقعی‌بودن را به بازی‌گران، و به شما، منتقل می‌کند.

متن نهایی

مایک لی، کارگردان انگلیسی *برهنه* (۱۹۹۳) و *رازها و دروغ‌ها* (۱۹۹۶) فیلم‌نامه را از طریق بداهه‌کاری درازمدت با بازی‌گران کم‌کم می‌پرورد، حتی می‌توان بدون داشتن یک فیلم‌نامه‌ی کامل، کل فیلم را ساخت. می‌دانم که این ممکن است به نظر هم‌کاران‌ام کفر به حساب آید، اما چه تفاوتی است میان ساختن فیلم بدین روش و نوشتن یک رمان دنباله‌دار، کاری که داستایفسکی در مورد بیش‌تر رمان‌های خود از جمله *جنایت و مکافات* کرد؟ البته که او منظری کلی از داستان خود داشته، اما تک‌تک صحنه‌ها را قبلاً کار نکرده بود. و این دقیقاً همان امکان خلاقه‌ئی است که انقلاب دیجیتالی برای فیلم‌سازی فراهم آورده. و آن‌چه در آغاز ناگزیری و ضرورت است — برای داستایفسکی، کسب معاش، برای شما، یافتن داستانی ارزش‌مند تا در عین فراگیری مهارت کارگردانی تعریف‌اش کنید — ممکن است به چیزی کاملاً جالب بیانجامد.

فیلم‌برداری بدون فیلم‌نامه؟

من به عنوان فیلم‌بردار برای دو فیلم نورمن میلر کار کرده‌ام، *فرا تراز قانون* (۱۹۶۸) و *میدستین* (۱۹۶۹). هر دو فیلم بدون فیلم‌نامه ساخته شدند. کاری که میلر کرد این بود: گروهی بازی‌گر و نابازی‌گر

را جمع کرد، به هرکدام یک شخصیت و یک خواست داد، و آن‌ها را در یک شرایط خاص قرار داد. خود میلر در هردو فیلم بازی کرد. هردو فیلم دارای **لحظات** بسیار درخشانی بودند، اما آن ویژگی درامی‌ئی که لازمه‌ی سازمان‌دهی به ماجرای اصلی یک داستان کامل است در میان نبود، لذا نتیجه‌ی نهایی کاملاً مایوس‌کننده شد.

هرکدام از این فیلم‌ها در کم‌تر از یک هفته فیلم‌برداری شد، و همین مانع از آن شد که میلر به عقب بر گردد و به ارزیابی آن‌چه انجام داده، و آن‌چه هنوز مورد نیاز بود، بپردازد — مانع از این شد که مهارت‌های روایی قابل توجه خود را به کار تزریق کند. توانست بعضی از آن‌ها را در مرحله‌ی تدوین انجام دهد، اما بدون داشتن ماده‌ی اولیه‌ی لازم سخت دست‌وپا بسته بود. با وجود این، همان قدری که توسط میلر انجام شد، حاکی از روند خلاقه‌ئی است که، به کمک سازبندی‌ئی که از سوی یک کارگردان صورت می‌گیرد، می‌تواند به نتیجه‌ی کامل‌تر و راضی‌کننده‌تری بیانجامد.

پرسش‌هایی که کارگردان‌ها باید درباره‌ی فیلم‌نامه‌های خود بکنند

این پرسش‌ها را کارگردان‌ها باید درباره‌ی یک فیلم‌نامه مطرح کنند.

- گرفتاری نقش اول فیلم دقیقاً چی ست، و آیا از سنخ نمایش (درام) هست؟
- تنش اصلی داستان شما چی ست؟
- در کدام نقطه تماشاگر با فیلم شما رابطه‌ی عاطفی برقرار می‌کند؟ آیا اصلاً برقرار می‌کند؟
- چرا امروز؟ چرا فیلم‌تان را از این نقطه شروع کنید؟
- آیا شرایط برای شما روشن است؟ آیا آن شرایط شخصیت‌ها را لبریز ساخته؟
- آیا شخصیت‌های شما شفاف اند؟ جالب اند؟
- آیا شخصیت‌های شما ثبات عاطفی دارند؟
- آیا همه‌ی شخصیت‌های شما سزاوار حضور در فیلم هستند؟ کارکرد نمایشی آن‌ها چی ست؟
- منحنی سیر شخصیت شما چه منحنی‌ئی ست؟ آیا روانی، نمایشی، روحی است؟
- آیا خواست‌های شخصیت شما روشن، قوی، مبرم اند — مسئله‌ی مرگ و زندگی اند؟ آیا می‌توانید این خواست‌ها را برایش مشکل‌تر سازید؟ آیا می‌توانید احتمال خطر را بیش‌تر کنید؟
- آیا خواست‌های شخصیت شما با موانع مواجه اند؟
- آیا اقدام‌های شخصیت‌های شما در خدمت خواست‌های آن‌ها ست؟
- آیا این دیالوگ اقدام است یا حرف؟
- آیا کارهایی برای شخصیت‌ها نوشته‌اید؟ آیا همیشه کاری دارند بکنند؟
- آیا زمینه‌ی لحنی مناسب را در شروع فیلم چیده‌اید؟ (اجازه‌ی خنده در یک کمدی را.)

- آیا دینامیسم گذارهای خود را بررسی کرده‌اید؟ استفاده از تضادها: سریع / آهسته، روشن / تیره، زنده / لطیف، و امثال آن. آن "چیزی" که بین برش‌ها اتفاق می‌افتد؟
- آیا شخصیت‌های شما ورودبه‌فیلم دارند؟ خروج چی؟
- آیا کلاف فیلم شما باز می‌شود؟ آیا امکان مشارکت فعال تماشاگر را در این بازکردن کلاف فراهم می‌آورد؟
- آیا از علامت سؤال استفاده کرده‌اید؟ بعد چه می‌شود؟ (سؤالات تعلیق ایجاد می‌کنند.)
- آیا از مکان‌ها حداکثر استفاده را کرده‌اید؟
- آیا قدرت تصویر فیلم را به حساب آورده‌اید؟ نما چه می‌گوید را؟ یا لحظات فقط نگاه کردن به شخصیت‌های شما را — یعنی این که می‌گذارد به حال خودشان باشند؟
- آیا فضائی را که باید داستان شما در آن اتفاق خلق کرده‌اید؟ فضای عاشقانه، تعلیق‌دار، ماورای طبیعی، و غیره را؟
- آیا مقدمات عالمی را که داستان‌تان باید در آن اتفاق بیافتد (مثلاً، جانی را که فیل‌ها در آن بتوانند پرواز کنند) فراهم کرده‌اید؟
- آیا نحوه و جای سرخ‌دادن‌های لازم (سرخ‌ها، اسباب صحنه) را مشخص کرده‌اید؟
- آیا تماشاگر را برای چیزی که در آینده اتفاق خواهد افتاد آماده کرده‌اید، تا وقتی اتفاق افتاد برایش قابل قبول باشد؟
- آیا اطمینان دارید هیچ چرخش عاطفی یا نمایشی‌ئی خارج از دوربین روی نمی‌دهد؟
- آیا با انتظارات کار می‌کنید؟
- آیا عواقب (نتیجه‌ی تحقق یا عدم تحقق انتظارات) را نشان می‌دهید؟
- آیا پیش‌روی روایی از صحنه‌ئی به صحنه‌ی دیگر زنده و جان‌دار صورت می‌گیرد؟
- آیا واقعیت لحظه به لحظه وجود دارد؟ اگر نه، دلیلی دارید؟
- آیا شخصیت‌های شما رفتار انسانی باورپذیری نشان می‌دهند؟ (رفتار غیرمتعارف — یعنی رفتاری که با شخصیت، شرایط، و خواست‌ها عجین نباشد — جذابیت ندارد.)
- آیا تمام اتفاقاتی که برای شخصیت‌ها یا بین آن‌ها می‌افتد می‌توانند هنگام انتقال بر پرده برای تماشاگر ملموس باشند؟
- آیا هرچه که آغاز کرده‌اید به پایان اجتناب‌ناپذیری ختم می‌گردد؟

پروردن عضلات کارگردانی

دانش‌جویان سال دوم من در کلمبیا، با کارگردانی نمایش‌های تک‌پرده‌ای چاپ‌شده، چرخه‌های آموزشی استثنایی‌ئی در کار با بازی‌گران، چینش، و استفاده از دوربین در مقام راوی داشته‌اند. بهترین

فایده‌ی انتخاب یک نمایش‌نامه‌ی خوب این است که فرصتی واقعی در اختیار می‌گذارد تا ببینیم چه‌گونه می‌توان به بازی‌گر در ساخت و پرداخت یک بازی کمک کرد. بدین شیوه مجبور آید یک صحنه را بسیار طولانی‌تر از مورد فیلم نگه دارید. اما، این "وزنه‌ی سنگین" همان است که عضلات کارگردانی شما را پرورش خواهد داد. (اگر نمایش در یک محل عمومی اجرا نمی‌شود نیازی به کسب اجازه از نمایش‌نویس نیست.)

نمایش واقع‌گرایانه‌ی انتخاب کنید که بیش از چهار شخصیت و یک مکان وقوع (دکور) نداشته باشد. اگر این نمایش را به عنوان یک کار تئاتری کارگردانی کنید، چنان‌که بعضی از دانش‌جویان من کرده‌اند، می‌تواند بسیار آموزنده باشد. اما اگر تئاتر جذابیتی برای شما ندارد، لزوم چندانی ندارد درگیر آن شوید.

اگر قصد ندارید نمایش را برای تماشاگر تئاتر چینش کنید، پس آن را برای دوربین چینش نمایید. و البته که می‌توانید آن را فیلم‌برداری کنید. بازی‌گران خوش‌حال می‌شوند نواری از بازی خود داشته باشند، و مهارت‌های کارگردانی فیلم شما نیز اندکی جهش می‌کند. در ادامه موارد دیگری ذکر می‌شوند که می‌توانید آن‌ها را کندوکاو کنید و به فن کارگردانی خود بیافزایید.

تمرین‌های کارگردانی

اصول دانش مفهومی بنیادین فیلم، همین‌طور روش گام‌به‌گام جهت به‌تحقق‌رساندن یک داستان بر پرده — که اصول پایه‌ی این کتاب است — کوهی از کلمات بیش نیستند مگر این‌که به قالب تجربه در آیند. چون کارگردان فیلم کسی است که فیلم می‌سازد، و نهایتاً وقتی همه‌ی این حرف‌ها گفته شد و انجام گشت، کارگردان باید با یک دوربین و چند بازی‌گر به صحنه‌ی فیلم‌برداری برود و اعلام کند "حرکت!"

من چهار تمرین کارگردانی را که در کلاس‌های کلمبیا استفاده می‌کنم در این‌جا آورده‌ام. این تمرین‌ها شما را دقیقاً در مسیری قرار می‌دهند که بفهمید چه‌گونه آن‌چه را روی یک کاغذ تختِ دوبعدی آمده است، دقیق و روشن در فضائی سه‌بعدی ارائه دهید، طوری که وقتی بر پرده‌ی دوبعدی انداخته می‌شود، تماشاگر را درگیر نماید.

فعلاً می‌توانید از دوستان و خانواده‌ی خود برای بازی در این تمرین‌ها استفاده کنید، زیرا ما بیش‌تر به کندوکاو در جنبه‌های غیربازی‌گری فن کارگردانی می‌پردازیم. اما چون جهت کسب هرگونه بینش و تجربه‌ی درست در کار با بازی‌گر زمان معتنا بهی لازم است، باید سریعاً بدین جنبه‌ی مهم کارگردانی نیز گام بگذارید و عمیقاً به آن بپردازید. می‌توانید چند واحد بازی‌گری بگیری یا کلاس صحنه بگذرانید. با یک گروه تئاتری ارتباط برقرار کنید که مطمئن هستید در سطحی است که

می‌توانید در آن کار یک کارگردان باتجربه را با بازی‌گران ببینید. تا می‌توانید هرچه سریع‌تر خود را در این زمینه غوطه‌ور سازید. آفریدن زندگی مشکل‌ترین کار هر کارگردان است.

تمرین ۱: مستند (پنج دقیقه، ناطق)

در این جا هدف اصلی فراگیری نحوه‌ی استفاده از دوربین و ابزار تدوین است از طریق "گردآوری ایماژها" و تدوین آن‌ها به یک‌دیگر به صورتی که یک روایت پنج دقیقه‌ای پی‌وسته با بهره‌گیری از دیالوگ و صدای محلی به دست دهد. اما برای به حداکثر رساندن تجربه، این تمرین را نباید صرفاً فنی تلقی کرد. به کمک آن در مورد بعضی جنبه‌های داستان بلندتان که فکر کردن به آن‌ها را آغاز کرده‌اید کندوکاو نمایید. عالمی را که به نظر شما مناسب داستان‌تان است، خلق کنید. کاری کنید نسبت به شخصیت حقیقی‌ئی که شبیه یکی از شخصیت‌های داستان شماست بصیرت پیدا کنیم. واقعه‌ئی را که فکر می‌کنید توان استفاده از آن را دارید در دست بگیرید: یک عروسی، یک بازی فوتبال، یک بازار مکاره. در انتخاب و ترکیب‌بندی نماهای خود گزیده عمل کنید. حداقل ۲۰ دقیقه فیلم‌برداری کنید.

فیلم خام خود را در قالب یک روایت سه تا پنج دقیقه‌ای تدوین کنید. نخستین برش اولیه‌ی شما ممکن است هشت تا ده دقیقه بشود. از آن کم کنید. شاید باز هم آن را طولانی بیابید. کم‌کم متوجه می‌شوید که تصاویر و ماجراها چه قدر سریع جذابیت خود را از دست می‌دهند. برش خود را دوباره نگاه کنید. مدام متوجه می‌شوید چیزی هست که باید فشرده‌اش کنید. اگر دوست دارید، اضافه کردن موسیقی را نیز تجربه کنید.

همه باید سه تمرین اول را خود فیلم‌برداری کنند تا با کادر آشنا شوند. یکی از بزرگ‌ترین مشکلات در فیلم‌برداری — یعنی نورپردازی — با تصویربرداری دیجیتال تقریباً حل شده است. متوجه می‌شوید که دوربین‌های دیجیتال جدید برای تصویربرداری نیاز به نور کمی دارند، و توصیه‌ی مؤکد می‌کنم که فیلم‌برداری تمرین اول در نور طبیعی صورت گیرد. کتاب‌هایی وجود دارند که باعث تسریع فراگیری شما در زمینه‌ی نورپردازی، صدا، و امثال آن می‌شوند، به هر نحو که شده باید بدان‌ها رجوع کنید. باز توصیه می‌کنم این تمرین‌ها را خود نیز تدوین بکنید.

فهم این که در یک فیلم، ماجرا و معنی را چه‌گونه می‌توان بدون دیالوگ منتقل کرد مهم است؛ دو تمرین زیر در همین راستا است.

تمرین ۲: الف و ب پشت یک میز (سه تا پنج دقیقه، صامت)

• شخصیت الف پشت یک میز درگیر کاری است (مثلاً مطالعه). شخصیت ب وارد اتاق می‌شود، طرف مقابل الف می‌نشیند، و به کار خود (مثلاً اغواگری) می‌پردازد، که وضعیت الف را شدت می‌بخشد، یا آزارش می‌دهد یا توجه‌اش را جلب می‌کند.

- در انتها، الف اتاق را ترک می‌کند و ب صندلی الف را پشت میز اشغال می‌کند.
- ورود شخصیت ب از میان درگاه به اتاق، همین‌طور خروج الف، باید بر پرده دیده شود.
- قبل از حداقل یک تمرین "سبک" با بازی‌گران خود، یک محیط، یک خواست، و مناسبات دینامیک را تعیین کنید.

هدف اصلی در این تمرین کلام‌بندی یک صحنه‌ی نمایشی با دوربین و تدوین است. (به همین دلیل چینش می‌ماند برای لحظه‌ی مبادا.)

با مواد داستانی‌ئی که در ذهن شما شکل گرفته‌اند، این صحنه را بپروازید. برای شفاف‌کردن آن این پرسش‌ها را از خود بکنید. خواست شخصیت‌های من چی ست؟ شرایط چی ست؟ مناسبات دینامیک آن‌ها چی ست؟ تنش اصلی کدام است؟ خواهید دید که سؤال‌هایی که کارگردان هنگام خط‌وربط‌یابی از خود می‌کند، در سرهم‌کردن یک صحنه بی‌نهایت مؤثر اند.

- صحنه را به بلوک‌های نمایشی و بندهای روایی خرد کنید، و بزنگاه را مشخص نمایید.
- برای ارائه‌ی این صحنه، از ۲۰ تا ۳۰ نما استفاده کنید، و حداقل یک حرکت افقی و دو نمای از روی شانه را فراموش نکنید.
- لحظات نمایشی را شاخ‌وبرگ دهید.
- تمام قواعد دستوری را رعایت کنید.
- اگر توجیه موجهی دارید، قانون سی درجه را بشکنید. در صورت وجود شدت انرژی کافی، محور را زیرپا بگذارید.
- از زمان فیلم استفاده کنید اما برش‌های پرش‌دار انجام ندهید.
- تمام بندهای نمایشی را شناسایی کنید!
- اقدام‌های شخصیت‌ها باید روشن باشند (حتی در مورد نابازی‌گرها). علت و معلول هرکدام باید معلوم باشند.
- با بازی‌گران خود کار کنید. یک بازی را آزمایش کنید.
- از این کار لذت ببرید! خلاقیت به خرج دهید! سعی کنید تماشاگر را درگیر نمایید! الان موقع اشتباه‌کردن است!

تمرین ۳: الف و ب و یک شیء کوچک (سه تا پنج دقیقه، صامت)

- شخصیت الف در یک اتاق است.
- شخصیت ب وارد می‌شود و در دورترین نقطه‌ی ممکن مستقر می‌گردد.
- الف به سوی ب می‌رود و چیز کوچکی عرضه می‌دارد، ب یا می‌پذیرد یا رد می‌کند.

- الف از نزد ب به محل دیگری از اتاق می‌رود.
- ب نزد الف می‌آید و آن چیز را به او بر می‌گرداند یا تازه آن را می‌پذیرد.
- الف اتاق را ترک می‌کند.
- ب به موقعیت اول الف می‌رود.

هدف اصلی این تمرین آن است که کارگردان با شخصیت‌های متحرک در مکان آشنا شود طوری که تماشاگر جهت را گم نکند. نکته‌ی به همان اندازه مهم دیگر، استفاده از چینش برای عینی ساختن درونیات (روح‌وروان شخصیت) است.

- تمام حرکات‌ها در چینش باید انگیزه داشته باشند.
- در تمام تغییرمواضع مکانی شخصیت‌ها، تفکیک را بر دارید.
- مطمئن شوید که ما می‌فهمیم آن چیز کوچک چی ست.
- سعی کنید با دوربین دیجیتال روی دست حرکت "دالی" انجام دهید. متوجه خواهید شد که با تمرین می‌توان با همین دوربین‌های ویدیویی دیجیتال کوچک^۳ حرکات دوربینی کاملاً قابل قبول و واقعاً پیچیده انجام داد.
- بدیهی است تمام اهداف تمرین ۲ باید این‌جا نیز مد نظر قرار گیرند.

می‌توانید بررسی داستان بلند خود را با استفاده از همان مناسبات دینامیک تمرین ۲ ادامه دهید، یا آن‌ها را تغییر دهید. ببینید چینش چه قدر کار برای شما انجام می‌دهد. (بدیهی است، من به شما فقط یک الگو داده‌ام. شما باید داستان خود را به کمک آن درست کنید.) ببینید با داشتن تنها یک مکان فیلم‌برداری چه‌گونه باید داستان‌تان را تعریف کنید. برای هر قطعه‌ی نمایشی از صحنه‌ی مختلف استفاده کنید.

تمرین ۴: تخت‌خواب دونفره (نخستین صحنه‌ی دیالوگی)

همان خط‌وربط‌یابی را که برای متن **یک تکه پای سیب** مطرح شد به کار بندید: فیلم‌نامه را به بندها خرد کنید، و چینش و انتخاب نما، تابلوداستان، و تمرین را در ذهن تجسم کنید. فرد دیگری را پشت دوربین قرار دهید تا بتوانید تمام توجه خود را معطوف بازی‌گران نمایید.

داخلی. دست‌شویی - شب

مارتا، زنی جذاب، پیژامه بر تن، در حالی که دست‌ان‌اش را با آب می‌شوید خود را در آینه ورنانداز می‌کند. صدای پا می‌شنود، دست‌هایش را خشک می‌کند و حوله را با وسواس صاف و صوف می‌کند. مارتا متوجه

نگاه رابرت به خود می‌شود، رابرت مرد جوانی است که شلوار بوکسوری و تی‌شرت بر تن دارد و به سرعت به سمت اتاق خواب می‌رود. در حالی که رابرت وارد اتاق خواب می‌شود، مارتا زاغ‌سیاه او را چوب می‌زند.

داخلی. اتاق خواب - همان

از نقطه دید مارتا، رابرت به تخت خواب نزدیک می‌شود. یک سبد لباس پر از لباس‌های شسته‌ی تان‌شده روی تخت خواب سمت رابرت قرار دارد. رابرت لحظه‌ئی سبد را ورنانداز می‌کند، سپس آن را جابه‌جا می‌کند تا بتواند راحت در تخت ب‌سرد.

داخلی. دست‌شویی - همان

مارتا یک‌راست به سوی اتاق خواب می‌رود.

داخلی. اتاق خواب - همان

رابرت راحت می‌آرمد. مارتا وارد اتاق می‌شود و بالاسر تخت و سبد رخت شسته می‌ایستد.

مارتا

رابرت... رابرت؟ رابرت!

رابرت

چی نه؟

مارتا

چی کار می‌کنی؟

رابرت سر بر می‌گرداند تا به مارتا بنگرد.

رابرت

می‌خوام بخوابم.

مارتا

کی باید لباس‌های شسته رو تا کنه؟

رابرت

نمی‌دونم.

رابرت سر بر بالش می‌گذارد.

رابرت

چی ته؟

مارتا بر می‌خیزد و پهلوی رابرت می‌نشیند.

مارتا

می‌خواهی کمک کنم؟

این صحنه ممکن است هیچ ارتباطی به فیلم شما نداشته باشد، اما با وجود این توصیه می‌کنم آن را فیلم‌برداری کنید. صحنه‌ی هوش‌مندانه‌ی است، شاید حتی آن را سبک بشمارید، اما چنان‌چه کامل تجسم گردد — یعنی اگر مارتا واقعاً بخواهد که رابرت لباس‌ها را تا کند (به هر دلیلی) و اگر رابرت نخواهد این کار را انجام دهد (به هر دلیلی)، و اگر هر بندی کاملاً کلام‌بندی گردد — می‌توانید تماشاگر را درگیر آن نمایید. و این درس بزرگی برای شما ست.

رایج‌ترین خطای دانش‌جویان در ارائه‌ی این صحنه خطای از قلم‌انداختن است. به عبارت دیگر، بندها از قلم می‌افتند، به‌خصوص نقاط عطف — یعنی آن‌جایی که شخصیتی از یک حالت روانی به دیگری می‌رود. مهم‌ترین مورد آن در این صحنه آن‌جا ست که رابرت تصمیم به تا کردن لباس‌ها می‌گیرد. این نباید اختیاری به نظر برسد. ما باید در سیر او از "نه" به "آری" "با او باشیم." البته این باید در بازی باشد، اما این سیر ظریف نیاز به کمک دوربین دارد تا آن را "کادربندی" نماید (چون در این لحظه چینش صحنه‌ای مد نظر نیست).

می‌توانید این صحنه را صحنه‌ی هر کدام از شخصیت‌ها بدانید. یا یک‌بار آن را به عنوان صحنه‌ی رابرت فیلم‌برداری کنید، سپس به عنوان صحنه‌ی مارتا. هم‌چنین می‌توانید فیلم‌نامه‌ی مانند این پیدا کنید، یا خود یکی بنویسید.

خودتان یک تکه پای سیب را بسازید

گزینه‌ی ۱: بازی‌گران را برای یک نسخه‌ی رادیویی انتخاب کنید و تمرین نمایید، و با استفاده از تابلوداستان‌هایی که در این کتاب عرضه شد، یک نسخه‌ی انیمیشن بسازید و با نوار صدا سینک کنید. این کار را می‌توان با یک گروه انجام داد. سریع، ارزان، و نسبتاً آسان هم است — در زمینه‌ی انتخاب بازی‌گر، تمرین، و تدوین ابتدایی (صدا و تابلو داستان‌ها) نیز تجربه کسب می‌کنید، به‌علاوه در مورد گزیده‌نمائی که در این کتاب تصویر شده‌اند نیز به درک کامل می‌رسید.

گزینه‌ی ۲: سعی کنید با استفاده از چینش و نماگزینی‌های جدید تفسیر من را بهبود بخشید. اگر از نظر قدرت طراحی مشکل دارید، می‌توانید تابلوداستان خود را با استفاده از تصاویر ثابت و ویدیویی تهیه کنید.

گزینه‌ی ۳: پای سیب را در قالب یک نمایش تک‌پرده‌ای در نظر بگیرید و پس از انتخاب بازی‌گر تمرین کنید. نقشه‌ی کفی درست کنید که بیش‌تر برای صحنه‌ی تئاتر مناسب باشد. تمرکز خود را بر بازی‌هایی متمرکز کنید که تماشاگر را درگیر سازند.

گزینه‌ی ۴: فیلم را بازنویسی کنید. پایان را تغییر دهید. آن را مانند فیلم‌برداری ویدیویی کامل در محل تمرین تصویربرداری کنید؛ فرصت خوبی است برای کار با عوامل و سروکله‌زدن با دشواری‌ها و پیچیدگی‌های تدارکاتی تولید فیلم.

نتیجه‌گیری

اگر با اشتیاق بسیار شدید، شکیبایی کافی، قدری وقت آزاد، و چند هزار دلار پول وارد این سیر مهیج شوید، امکان دارد در عرض یک یا دو سال یک فیلم بلند "شسته‌رفته" داشته باشید. فیلم خوبی خواهد شد؟ پول‌ساز خواهد بود؟ جایزه‌ی اول فستیوال فیلم سان‌دنس را کسب خواهد کرد یا نه؟ نمی‌دانم. اما همیشه در برخورد‌هایم با دانش‌جویان پیش‌بینی فرنیسیس فورد کاپولا را در مورد معنای ظهور ضبط‌های ویدیویی خاطرنشان می‌کنم: "ناگهان، یک روز، دختر کوچولوی چاقی در اوهایو موتسارت جدید می‌شود و با دوربین پدرش فیلم زیبایی می‌سازد، و یک‌باره اصطلاح حرفه‌ای بازی در مورد سینما برای همیشه از میان می‌رود، و واقعاً یک شکل هنری خواهد شد." امروز، آن دختر کوچولو با یک دوربین دیجیتال ویدیو این در و آن در می‌زند.

آرزو می‌کنم موفق شوید!

پی‌نویس‌ها:

DV cameras ۳

climax ۲

motivations ۱

انسان نیازمند روایت است، همیشه هم بوده. این نیاز به روایت نقش مهمی در همه‌ی فرهنگ‌های مختلف جهان، و شاید حتی در پیش‌رفت خود بشر، بازی کرده. به سبب قضیه‌ی نیاز به بقا، مغز ما طوری ساخته‌شده که نسبت به محرک‌های ورودی حساسیت نشان دهد. من، ما، همه‌مان، از جمله نیاکان چهل‌هزار سال پیش ما، هرکدام به روش خودمان داریم به این امور واقع یک معنی می‌بخشیم؛ به عبارت دیگر، یک داستان می‌سازیم. مخاطبان اصلی این کتاب دانش‌جویان کارگردانی‌اند. و فرض من این بوده است که همه‌شان می‌خواهند تماشاگرشان درگیر یک داستان سینمایی شوند.

در سراسر این کتاب تأکید اصلی بر مهارت داستان‌گویی روایی در صحنه‌ی کلاسیک است. هدف ارائه‌ی جعبه ابزاری است مجهز به همه‌گونه ابزار ضروری تا بتوان به کمک آن‌ها در پرداخت هرگونه داستانی مهارت پیدا کرد. اگر بخواهم منظورم را با استعاره‌ی دیگر بگویم، می‌خواهم تمام عضلات کارگردانی دانش‌جو پرورش یابد.

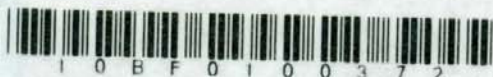
منای این روش، تجربیات شخصی من است در زندگی حرفه‌ای‌ام در مقام کارگردان، فیلم‌بردار، تدوین‌گر، تهیه‌کننده، و ۲۰ سال معلمی در رشته‌ی کارشناسی ارشد فیلم‌سازی؛ بیش از ۸۰ نیم‌سال تحصیلی در کارگاه‌های کارگردانی درس داده‌ام، که طی آن دانش‌جویان ام‌صدها فیلم ساخته‌اند، و استاد راهنمای بیش از صد فیلم پایان‌نامه بوده‌ام.

این کتاب را به گونه‌ی تنظیم کردم که شما را با جنبه‌های مفهومی این فن آشنا سازد و نشان دهد که مسیر فیلم‌نامه تا پرده‌ی نمایش فیلم را، با چه روشی، گام به گام پیش بروید.

Design: Javadi Atashbani
Photo: Graphic Digar



اصول کارگردانی سینما : فیلم



1 0 B F 0 1 0 0 3 7 2

کتابخانه مرکزی