

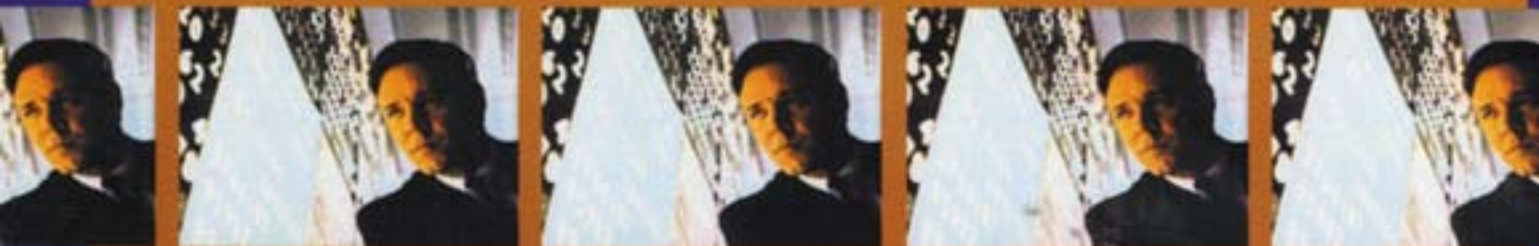


درباره‌ی

فیلمسازی

از  
**فیلمنامه**  
تا  
**فیلم**

لیندا سیگر و ادوارد جی. وتمور  
ترجمه: سیدجلیل شاهری لنگرودی





درباره‌ی فیلمسازی

# از فیلمنامه تا فیلم

لیندا سیگر و ادوارد جی. وتمور

ترجمه‌ی سید جلیل شامری لنگرودی



نشر افراز

۱۳۸۵

سیرشیناسه	: سِیگر، لیندا Seger, Linda
عنوان و پدیدآور	: از فیلم‌نامه تا فیلم‌نامه / نوشته لیندا سیگر، ادوار جی. و تمور؛ ترجمه جلیل شاهری لنگرودی.
مشخصات نشر	: تهران: افراز، ۱۳۸۵
مشخصات ظاهری	: ۳۲۸ صفحه. مصور
شابک	: ۳۲۰۰۰ ریال: ISBN 964-7640-50-1
یادداشت	: فهرست‌نویسی بر اساس اطلاعات فیبا.
یادداشت	: عنوان اصلی: From Script to screen: the collaborative art of filmmaking, 2nd ed, c2004.
موضوع	: سینما-- تهیه و کارگردانی
شناسه افزوده	: و تمور، ادوار جی، ۱۹۴۶- م، Whetmore, Edward Jay
شناسه افزوده	: شاهرودی لنگرودی، جلیل، مترجم
رده بندی کنگره	: PN ۱۹۹۵/۹/س ۸۸۶۱۳۸۴
رده بندی دیویی	: ۷۹۱/۴۳۰۲۸
شماره کتابخانه ملی	: ۳۸۹۴۶-۸۴م

### نشر افراز

دفتر مرکزی: تهران، خیابان فلسطین جنوبی، خیابان وحید نظری، بن‌بست افشار،  
 پلاک ۴، واحد ۵ تلفن: ۶۶۴۰۱۵۸۵  
 دفتر فروش: تهران، نارمک، خیابان گلستان، شهر کتاب فدک. تلفن: ۷۷۲۵۰۱۱۰  
 E-mail: [afraz@publicist.com](mailto:afraz@publicist.com)

### درباره‌ی فیلمسازی

### از فیلم‌نامه تا فیلم

### لیندا سیگر

ترجمه‌ی سید جلیل شاهری لنگرودی

نوبت چاپ: اول/دی ماه ۱۳۸۵

شمارگان: ۱۶۵۰ نسخه

گرافیک: یاسین محمدی / آتلیه افراز

حروفچینی: نوشین کاندجی

لیتوگرافی و چاپ: سرو

قیمت: ۳۲۰۰ تومان

همه‌ی حقوق برای نشر افراز محفوظ است.

## فهرست

۹	دیباچه
۹	خطرکنندگان بزرگ
۱۷	درباره‌ی نوشتن
۱۹	ردپاهایی در تاریکی
۲۱	چه می‌شود اگر...
۲۳	کامپیوتر، کارت‌ها و جعبه‌ها
۲۶	تحقیق: با همه‌ی جزئیات
۲۸	ساختار: خلق یک وحشی کامل
۳۰	ساختار کمدی: داستانی خنده‌دار شکل می‌گیرد...
۳۲	موقعیت برتر و پیش‌برنده: شخصیت داستان در برابر داستان
۳۳	خلق شخصیت‌های فراموش‌نشده
۳۶	شروع (استارت) از صفحه
۳۹	نه دردی، نه حاصلی (نه فیلمنامه‌ای!)
۴۱	از فیلمنامه تا درون‌مایه: همه‌ی اینها برای چیست؟
۴۴	بازنویسی: تبدیل فیلمنامه‌ی خوب به فیلمنامه‌ای بزرگ
۴۸	تشریک مساعی: هیچ کاری آسان نیست
۵۱	نمای نزدیک (فیلمنامه‌نویس: آکیوا گلدزمن)
۵۱	عاشق دستمایه (موضوع) شدن
۵۲	پیداکردن زاویه
۵۳	خلق فیلمنامه
۵۴	همکاری با کارگردان
۵۵	کار بر روی صحنه
۵۹	تهیه‌کننده و سفری طولانی
۶۳	اولین تصمیم
۶۴	فیلمنامه: کار با نویسنده
۶۷	«کارگردانی» درست برای این تیم تصویری
۶۹	کار جمعی، ستارگان و «خط عمودی»
۷۱	پول دیگران
۷۲	پلی بر روی آب‌های خروشان
۷۴	تهیه‌کنندگان در صحنه
۷۶	مرحله‌ی بعد از تولید و روابط در استودیو
۸۰	برای بازار، برای بازار...
۸۰	بازی درآمدزا

۸۲	در پایان روز.....
۸۶	نمای نزدیک (تهیه‌کنندگان: برایان گریزر، ران هوارد و کارن کهلا).....
۸۶	گرفتن (خرید) حق نشر.....
۸۷	پیدا کردن نویسنده.....
۸۸	خلق فیلمنامه.....
۸۹	از طرح تا فیلمنامه.....
۹۰	تحقیق درباره‌ی ریاضیات.....
۹۰	پیش‌تولید.....
۹۱	انتخاب بازیگران.....
۹۲	برروی صحنه.....
۹۲	پخش فیلم.....
۹۳	نقش‌های جمعی.....
۹۵	کارگردان؛ از تصور تا اکشن.....
۹۸	فیلمنامه‌ها و کارگردانان: «مرا انتخاب کن!».....
۱۰۲	تحقیق: ورود به دنیای موضوع.....
۱۰۴	شکل‌گرفتن فیلمنامه.....
۱۰۷	با هر تصویر، داستانی روایت می‌شود.....
۱۱۰	اسطوره و معنا.....
۱۱۱	و حالا: نواخت‌های فیلم را بشنوید.....
۱۱۳	سرگستگی در انتخاب بازیگران.....
۱۱۵	تمرین: جست‌وجو برای «اندکی بی‌ثباتی و تحقق‌نیافتگی».....
۱۱۷	نور، دوربین، اکشن!.....
۱۲۰	دوربین متحرک: مسئله‌ی زاویه‌بندی.....
۱۲۲	مشکلات، مشکلات.....
۱۲۴	و حالا برروی صحنه: آماده؟.....
۱۲۵	هنرپیشگان: راویان شماره‌ی یک داستان.....
۱۲۸	هنر کار جمعی.....
۱۳۰	نمای نزدیک (کارگردان: ران هوارد).....
۱۳۱	انتخاب موضوع (دستمایه).....
۱۳۱	انتخاب درام شخصیت داستانی.....
۱۳۲	خلق تصاویر برای بیرونی‌کردن داستان.....
۱۳۳	خلق روابط انسانی.....
۱۳۴	خلق درون‌مایه‌ها.....
۱۳۴	خلق این شخصیت داستانی.....
۱۳۵	کار با هنرپیشگان.....
۱۳۶	مهم‌ترین اندیشه (ایده).....

۱۳۷	هنرپیشه و «لطف آدم‌های گمنام»
۱۳۹	در جست‌وجوی جادو
۱۴۵	به دنیای من خوش آمدید
۱۴۶	وقتی نوشته، معیوب است
۱۴۸	فیلمنامه‌ها و رهنمودها
۱۴۹	تحقیق: جزئیات با شما است
۱۵۱	تحقیق زیستی
۱۵۳	لهجه‌ها: چگونه گفتن
۱۵۵	راه رفتن به درون
۱۵۹	بودن در محل
۱۶۰	«باید این را به خاطر داشته باشید»
۱۶۲	تمرین: گذرگاه خودیابی
۱۶۶	آماده بروی صحنه: از فیلمنامه تا صحنه
۱۷۰	انرژی و انرژی‌بخشی: همکاری با هنرپیشگان دیگر
۱۷۳	همکاری با کارگردان
۱۷۷	کار جمعی و هنرپیشه: لطف و مهربانی غریبه‌ها
۱۷۹	نمای نزدیک (هنرپیشگان: راسل کرو و جنیفر کانلی)
۱۷۹	پاسخ به پیشنهاد
۱۸۰	خلق شخصیت داستانی
۱۸۱	تحقیق درباره‌ی نقش
۱۸۳	بازیگری در داستان عشقی
۱۸۴	کار جمعی
۱۸۷	پشت صحنه‌ها: کار جمعی با طراحی
۱۸۸	طراحی تولید: «خواب، کمی خواب»
۱۸۹	درباره‌ی «طراح تولید شدن»
۱۹۰	از فیلمنامه تا صحنه
۱۹۰	تهیه‌ی مقدمات
۱۹۱	آخرین امپراتور
۱۹۳	اسباب‌بازی‌ها
۱۹۵	طراحی لباس: خطوط خیال
۱۹۶	تحقیق
۱۹۶	ترندهای تجارت
۱۹۷	زن زیبا
۱۹۸	فیلم‌های اکشن
۱۹۹	افت‌ها و خیزها
۱۹۹	خطوط خیال: همه چیز برای آنکه خوب به نظر برسد!

۲۰۰	کار جمعی
۲۰۲	طرح تصویری
۲۰۳	تهیه‌ی مقدمات
۲۰۵	حرکت دوربین، حرکت تصاویر
۲۰۶	طرح تصویری
۲۰۷	برروی صحنه
۲۰۸	پیوسته در جنب و جوش باش!
۲۰۸	موسیقی صحنه
۲۰۹	دیدن تصویر
۲۱۰	دیدن نور
۲۱۱	یک فیلم خاص
۲۱۲	طرح گریم
۲۱۳	کار با ستارگان
۲۱۴	برروی صحنه
۲۱۵	گریم «بدون گریم»
۲۱۶	درمورد خشونت
۲۱۶	چالش‌های خاص
۲۱۷	طراحی صدا
۲۲۰	صدای خلاق
۲۲۰	گرانده کانیون
۲۲۱	گرمای تن
۲۲۲	فرزندان خداوندی کوچک‌تر
۲۲۳	طراحی خیال
۲۲۴	دنیای جلوه‌های تصویری
۲۲۵	خلق جلوه‌های تصویری
۲۲۸	بازی زنانه در برابر جلوه‌های ویژه
۲۲۹	مرگ برآزنده‌ی او است
۲۳۲	علت و معلول‌ها
۲۳۲	نمای نزدیک (طراح تولید: وین توماس)
۲۳۲	آغاز فرایند
۲۳۵	طراحی صحنه / استودیو و فیلمبرداری از محل
۲۳۶	فرایند کار جمعی
۲۳۶	نمای نزدیک (مدیر فیلمبرداری: راجر دیکینز)
۲۳۶	شروع با فیلمنامه
۲۳۷	زدن استارت
۲۳۷	تکنیکی (فنی) کارکردن

۲۳۸	..... همکاری با ران
۲۳۸	..... نمای نزدیک (گریم: گرگ کانن)
۲۳۹	..... نمای نزدیک (جلوه‌های ویژه: کوین مک)
۲۴۱	----- تدوینگر: یک شیوه‌ی دیدن
۲۴۳	..... از فیلمنامه تا پرده
۲۴۵	..... توئید: برداشت‌های روزانه
۲۴۷	..... مونتاژ اولیه: «اولین برش، عمیق‌ترین برش است»
۲۵۱	..... برش کارگردان
۲۵۲	..... جی‌اف‌کی: چالش نهایی
۲۵۴	..... زبان تصویر: ابزار تجارت
۲۵۵	..... زبان نامرئی
۲۵۹	..... درون‌مایه‌ها و وسایل
۲۶۲	..... آن سوی اتاق تدوین: همکاری با هنرپیشه
۲۶۵	..... همکاری با کارگردان
۲۶۷	..... مخاطب: همکار آخر
۲۶۸	..... نمای نزدیک (تدوینگران: مایک هیل و دن هنلی)
۲۷۵	----- آهنگساز: پل‌های نادیدنی
۲۷۸	..... خواندن یا نخواندن؟
۲۷۹	..... آهنگ موقت
۲۸۱	..... جلسه‌ی توجیهی
۲۸۳	..... متعلقات درون‌مایه
۲۸۵	..... موسیقی و تصویر: بالأخره در کنار هم!
۲۹۰	..... موسیقی فیلم و بیشتر: گزینش‌های جالب
۲۹۳	..... از اوج آن را بگیر!
۲۹۴	..... کار جمعی و آهنگساز
۲۹۶	..... احساس متحرک (جُنبا)
۲۹۷	..... نمای نزدیک (آهنگساز: جیمز هورنر)
۲۹۷	..... آغاز فرایند
۲۹۸	..... سازها و ملودی‌ها
۳۰۰	..... روند کار جمعی
۳۰۵	----- همکار آخر
۳۰۶	..... واکنش کمی: معیار پیش‌نمایش
۳۰۸	..... واکنشی کیفی: مسئولیت اجتماعی



## دیباچه

### خطرکنندگان بزرگ

اولیور استون<sup>۱</sup> - کارگردان - با لبخندی بر لب توضیح می‌دهد: «بخش دلپذیر در همکاری برای ساخت فیلم این است که باید با تعداد زیادی از افراد که متفاوت از شما هستند، پیوسته کار کنید و مطالبی از آنها بیاموزید. افرادی که ممکن است دوستشان نداشته باشید ولی زندگی کردن با آنها را یاد می‌گیرید؛ و در این مسیر می‌آموزید که شکیباً باشید».

این یکی از اولین درس‌هایی بود که با استعدادترین و موفق‌ترین فیلمسازان هالیوود دادند موقعی که از آنها سؤال شد و آنان با بینشی کامل و دقیق در مورد هنر فیلمسازی جمعی پاسخ دادند. تمایل آنها به در اختیار گذاشتن آنچه آموخته بودند، در طول هفتاد مصاحبه در دفاتر شلوغ، اتاق‌های تدوین، اتاق‌های لباس و استودیوهای صدا، پیوسته ما را شگفت‌زده کرد.

همه‌ی ما عموماً خوشحال می‌شویم با پرداخت ورودیه، لحظاتی را در آن «اتاق‌های تاریک» قرار گیریم، پاپ‌کورن بخوریم و در دنیای اسرارآمیزی که فیلمسازان خلق می‌کنند، غرق شویم. اما اگر نمی‌دانید آنها چه می‌کنند، چگونه چنین می‌کنند، و چرا چنین می‌کنند، این کتاب به شما پاسخ می‌دهد.

درباره‌ی خلق داستان و نوشتن فیلمنامه تاکنون کتاب‌های زیادی نوشته شده است. در بسیاری دیگر به‌طور دقیق توضیح داده شده است که یک دستیار کارگردان یا نورپرداز در طول تولید چه می‌کند، از فیلمنامه تا فیلم به هیچ‌یک از این موارد کاری ندارد؛ بلکه در آن، مسیری که یک فیلمنامه از میان دست‌های همه‌ی دست‌اندرکاران ساخت فیلم طی می‌کند، دنبال می‌شود. این دست‌اندرکاران، در طی سخنان خود با ما، اسرار کیمیاگری را که به‌کار می‌بردند تا به یک داستان حیات دهند، برای ما گشودند. شروع این روند بدین صورت است که آنها تنها می‌نشینند و فیلمنامه را می‌خوانند. اما جادوی واقعی در این روند، در بیشتر اوقات در شیوه‌هایی است که آنها در کارکردن با هم به کار می‌گیرند.

در هالیوود امروز، تولید یک فیلم، کار یک کارگردان «تنها» نیست.

---

<sup>1</sup> Oliver Stone

نتیجه‌ی بازی جذاب یک «ابرتاره‌ی گیشه‌ای» که کمک می‌کند مخاطبان به سالن سینما کشانده شوند هم نیست. همه‌ی این موارد فقط برای مطبوعات و بعضی مکاتب فیلمسازی جذاب‌اند. و همه در اشتباه‌اند.

حقیقت این است که فیلمنامه برای آنکه به روی پرده‌ی سینما برود، محصول تلاش جمعی نویسندگان، تهیه‌کنندگان، کارگردانان، هنرپیشگان، فیلمبرداران، تدوینگران، آهنگسازان و دیگران است که سال‌ها می‌کوشند به فیلمنامه جان دهند.

ساختن فیلم‌های سینمایی، اکنون به یک هنر جمعی تبدیل شده است؛ ترکیبی منحصر به فرد از یک دید هنری و بازار تجاری ناسازگار که جمعیت آن را مخاطبی متلون و متغیر تشکیل می‌دهد. برای ساختن یک فیلم استودیویی باید آماده بود برای جماعتی که وقتشان را در یک چهاردیواری صرف می‌کنند، هر روز چکی با مبلغ بیشتر نوشت. زیاد شدن هزینه‌ها و غیرقابل پیش‌بینی بودن هوا را هم به اینها بیفزایید. تا بعد از همه‌ی اینها، به راهنمای ساخت یک فیلم برسید. شگفت اینجاست که هر سال حدود ۵۰۰ عدد از این فیلمنامه‌ها راهشان را به طرف سالن‌های سینما پیدا کنند.

و از اینها فقط تعداد کمی برای دریافت جوایز اصلی، مناسب تشخیص داده می‌شوند و تنها معدودی از آنها به عنوان فیلم‌های «کلاسیک» در خاطره‌ها باقی می‌مانند؛ فیلم‌هایی که به نوعی مخاطبان را تکان می‌دهند یا کاملاً آنان را تحت تأثیر قرار می‌دهند. در هر جایی از کتاب که امکان داشت، تحقیق خود را بر روی این فیلم‌ها و هنرمندانی که مسئول انتقال آنها از فیلمنامه به روی پرده بوده‌اند، متمرکز کرده‌ایم.

طی دو دهه‌ی گذشته، اینها افرادی بوده‌اند که فیلم‌های برنده‌ی جایزه‌ی اسکار را خلق کرده‌اند؛ فیلم‌هایی مثل *ذهن زیبا*<sup>۱</sup>، *زیبایی امریکایی*<sup>۲</sup>، *انجمن شاعران مرده*<sup>۳</sup>، *رانندگی خانم دیزی*<sup>۴</sup>، *سخت‌و‌تمند (مرد بارانی)*<sup>۵</sup>، *تِلما و لُوئیز*<sup>۶</sup>، و

<sup>۱</sup> *A Beautiful Mind*

<sup>۲</sup> *American Beauty*

<sup>۳</sup> *Dead Poets Society*

<sup>۴</sup> *Driving Miss Daisy*

<sup>۵</sup> *Rain Man*

<sup>۶</sup> *Thelma & Louise*

شاهد<sup>۱</sup>. هر بار که دنبال افرادی می‌گشتیم که به‌نظر می‌رسید بیشترین محبوبیت را در میان رسانه‌ها دارند، همان نام‌ها ظاهر می‌شد. در صفحات این کتاب، نام این افراد و دیدگاه شخصی آنها در مورد هنر فیلمسازی جمعی معرفی شده است.

دنيس شکرجیان<sup>۲</sup> در کتاب خود نبوغ غیرعادی<sup>۳</sup>، گزارش خود از مصاحبه با چهل دریافت‌کننده‌ی جایزه‌ی مک‌آرتور<sup>۴</sup> را که به «جایزه‌ی نابغه‌ها»<sup>۵</sup> هم معروف است، نوشته است. موقعی که او یادداشت‌های خود را زیرورو می‌کرد و درون آنها را می‌کاوید، مطلبی کاملاً جالب کشف کرد:

درنهایت، موضوعات مشترکی که این افراد خلاق را به هم پیوند می‌داد، برجسته می‌شد؛ مثل سرشیر که در نهایت جدا و روی سطح شناور می‌شود... آنها همه در خلق محیطی که متناسب با نیازهایشان باشد، ساعی و به میزان زیادی انعطاف‌پذیر و خیره بودند؛ در ارتقای استعدادهای خاص خودشان مهارت داشتند... می‌توانستند تشخیص دهند چه وقت از غرایز خود پیروی کنند؛ و مهم‌تر از همه، خطرکنندگان بزرگی بودند و از پیش‌رفتن در میان جزر و مدهای مهیب نمی‌هراسیدند.

ما همه‌ی این ویژگی‌ها را در میان مصاحبه‌شوندگان خود یافتیم؛ اما یک ویژگی در بیشتر اوقات بالای بقیه قرار می‌گرفت و آن «خطرکردن‌های بزرگ» بود.

اینها نویسندگان، تهیه‌کنندگان، کارگردانان و کسانی هستند که حاضرند همه‌ی سابقه‌ی خود را روی پروژه‌هایی بگذارند که چندین سال طول می‌کشد حتی اگر موضوعی داشته باشند که اغلب انتخاب آن را کاملاً مخالف با عقل سلیم می‌دانند چراکه معتقدند مخاطبی را به تماشایش جذب نمی‌کنند.

آخر، چه کسی حاضر است دو ساعت در یک سالن سینما وقت بگذارد و فیلمی درباره‌ی یک نابغه‌ی ریاضی خیالپرداز گوشه‌گیر را تماشا کند؟ اما دقیقاً همین خطرکردن‌های بزرگ است که فیلم‌های کلاسیکی مثل ذهن زیبا و زیبایی امریکایی را خلق می‌کند. حتی موقعی هم که عنوان برای مخاطب خیلی آشنا است، موانع زیادی وجود دارد که باید پشت‌سر گذاشته شود. اولیور استون

<sup>۱</sup> Witness

<sup>۲</sup> Denise Shekerjian

<sup>۳</sup> Uncommon Genius

<sup>۴</sup> McArthur Prize

<sup>۵</sup> Genius Award

تعریف می‌کند که وقتی برای اولین بار جسی اف کسی<sup>۱</sup> را پیشنهاد داد، «آنها» خیلی مؤدبانه به او گفتند:

آنها گفتند: «چه کسی حاضر است یک فیلم سه‌ساعته از قاتل جسی اف کسی تماشا کند؟ کدام لعتی حتی جسی اف کسی را به‌خاطر می‌آورد؟». باورکردنی نبود. موقعی که من شروع کردم، مسئله‌ی ویتنام کاملاً فراموش شده بود. همه به من می‌گفتند *وال استریت*<sup>۲</sup> هیچ‌گاه به‌نمایش در نمی‌آید... در تاریخ سینمای تجاری، هیچ فیلمی در این زمینه وجود ندارد که موفق بوده باشد.

هدف از ساخت این فیلم این است که به شما نشان دهد: «اگر فکر می‌کنید حق با شما است، بچسبید به سلاح‌هایتان!». ارشمیدس<sup>۳</sup> چه گفت؟: «یک جایی به من بدهید که بایستم و آن وقت من دنیا را به شما خواهم داد». و اکنون، این است قدرت نفوذ.

آکیوا گلدزمن<sup>۴</sup> نویسنده، یک دهه از عمرش را با کار در میان بیماران مغزی سپری کرد. او مصمم بود داستان آنها را به طریقی به روی پرده بیاورد؛ و سرانجام، کتابی درباره‌ی جان نش<sup>۵</sup> و زندگی داخلی «سراسر ساختگی» نش پیدا کرد تا توانست ذهن زیبا را خلق کند.

استیون هافت<sup>۶</sup> ماجرای انتخاب *انجمن شاعران مرده* را به‌خاطر می‌آورد بعد از آنکه همه‌ی استودیوهای اصلی آن را رد کرده بودند (و بسیاری از آنها، بیش از یک بار). او امیدوار بود یک شرکت مستقل پیدا کند که حاضر باشد با سرمایه‌ای ناچیز این کار را انجام دهد؛ اما خیلی خوش‌شانس نبود. تا اینکه رئیس دیزنی<sup>۷</sup>، جف کاتزنبرگ<sup>۸</sup>، با او تماس گرفت.

تام شولمن<sup>۹</sup> که برای این فیلمنامه، موفق به دریافت جایزه‌ی اسکار شده بود، با اشتیاق به‌خاطر می‌آورد که وقتی افراد دیزنی کار بازاریابی این فیلم را شروع کردند، همه در صنعت سینما زمزمه می‌کردند تنها عنوانی که مخاطبان زیادی را به‌طرف خود نمی‌کشد، *انجمن شاعران مرده در زمستان* است.

<sup>۱</sup> JFK (John F. Kennedy)

<sup>۲</sup> Wall Street

<sup>۳</sup> Archimedes

<sup>۴</sup> Akiva Goldsman

<sup>۵</sup> John Nash

<sup>۶</sup> Steven Haft

<sup>۷</sup> Disney

<sup>۸</sup> Jeff Katzenburg

<sup>۹</sup> Tom Schulman

بارها و بارها مصاحبه‌شوندگان ما را به تغییراتی در این داستان تشویق کردند. این دقیقاً همان فیلمی است که «با عقل سلیم جور در نمی‌آید» و خلاف جهت آن حرکت می‌کند؛ بیشترین بحث و جدل را در میان همکاران و دست‌اندرکاران به وجود می‌آورد؛ و در نتیجه به یادماندنی‌ترین فیلم را به مخاطبان عرضه می‌کند.

ما می‌خواستیم کار را با این لحظات جادویی شروع کنیم و روش‌هایی را که برای خلق آنها به کار گرفته شدند، کشف کنیم. بعد از اتمام مصاحبه‌ها، کار را با شناسایی مراحل شروع کردیم که به گفته‌ی هنرمندان، بیشترین احتمالِ دراولویت‌قرارگرفتن آنها می‌رفت.

زمانی که یک ایده به یک فیلمنامه تبدیل می‌شود، صفحات مثل یک طرح کلی از همه‌ی آن چیزی که قرار است به اجرا درآید، عمل می‌کند. عقل سلیم می‌گوید اگر تهیه‌کنندگان و کارگردانان، فیلم‌ها را درست به همان صورتی که نوشته شده بود، درمی‌آوردند، کیفیت فیلم‌ها خیلی بهتر می‌شد. هرچند تمایل به بازنویسی بی‌شمار ممکن است خارج از کنترل باشد، و خارج از کنترل هم است، حقیقت این است که کم پیش می‌آید یک فیلمنامه‌ی خام در زمان آماده‌شدن برای پخش بهتر شود.

همین ماهیت جمعی کار فیلمسازی اقتضا می‌کند که هر کسی با فیلمنامه سروکار دارد، سهمی در این فرایند داشته باشد؛ و این سهم، گذاشتن یک رد پا نیست بلکه برعکس، تلاش برای به‌فعل درآوردن بیشترین توان بالقوه‌ی فیلمنامه است.

شاید مهم‌ترین وظیفه‌ی یک کارگردان این باشد که کاری کند همه‌ی همکاران دیگر دیدی جمع‌نگر داشته باشند. اگر آنچه در فیلمنامه نوشته شده است، به همان صورت به روی پرده بیاید، همه باید بتوانند یک فیلم ببینند. بارها و بارها از طرح‌هایی گفته‌اند که به شکست انجامیده‌اند به این دلیل که دید اصلی فیلمنامه در سفر طولانی و دشوار خود به روی پرده ازبین رفته است.

به گفته‌ی ریچارد زانوک<sup>۱</sup> تهیه‌کننده (فیلم‌هایی مثل *آرواره‌ها*<sup>۲</sup>، *رانندگی*

<sup>۱</sup> Richard Zanuck

<sup>۲</sup> *Jaws*

خانم دیزی، جاده‌ای به سمت جهنم<sup>۱</sup>، اولین تصمیمی که هر تهیه‌کننده می‌گیرد، مهم‌ترین تصمیم است (اینکه تصمیم می‌گیرد ساخت فیلمی را برعهده بگیرد). و این تعهدی نیست که با بی‌توجهی و باری به هر جهت گرفته شود؛ چراکه هر پروژه‌ای دوره‌ی خاصی دارد و در بیشتر مواقع این دوره خیلی طولانی است. برعهده‌گرفتن مسئولیت به‌هیچ‌وجه تضمینی ایجاد نمی‌کند که فیلمنامه درنهایت به روی پرده بیاید. و در بیشتر مواقع چنین نمی‌شود.

بارها و بارها شنیده‌ایم که فیلم‌هایی که ساخته شده‌اند، به‌ویژه فیلم‌های بزرگ، محصول سرسختی زیاد در تصمیم بوده است. این سرسختی گاه از نویسندگان، و گاه از کارگردان یا تهیه‌کننده است، که همگی از اولین دست‌اندرکارانی هستند که درگیر فرایند تولید می‌شوند.

زمانی که تولید در عمل شروع می‌شود، هزاران امکان وجود دارد که این تصمیم اصلی مختل شود. تعداد افرادی که در این نقطه از ساخت فیلم درگیر می‌شوند، آنقدر زیاد است که بروز مشکلات اجتناب‌ناپذیر است. تاریخچه‌ی هالیوود پر از چنین مواردی است. کافی است بگوییم که مشکلات موجود در فرایند تولید، عوارضی باورنکردنی بر روی همه‌ی افراد درگیر دارد؛ و در اغلب موارد، بر روی فیلمنامه هم تأثیر می‌گذارد.

از سوی دیگر، زمان‌هایی هم می‌رسد که استعداد و مهارت‌های دست‌اندرکاران و سرسختی آنها در تصمیم، بر همه چیز غالب می‌آید. در این لحظات نادر است که «کلاسیک‌ها»ی جدید خلق می‌شوند؛ و یک فیلم دیگر به فهرست کوتاه فیلم‌هایی که واقعاً متفاوت از فیلم‌های دیگرند، اضافه می‌شود.

باربرا استری‌ساند<sup>۲</sup> در طی یک سخنرانی در مراسم «جوایز بلورین زنان در فیلم»<sup>۳</sup> حرف‌های بسیاری از فیلمسازانی را که با آنها صحبت کرده‌ایم، انعکاس داد: «متعهد شده‌ام فیلم‌هایی درباره‌ی دگرگونی‌های سازنده و رشد (و تکامل) نامحدود بسازم. من خواهان فیلم‌های متعالی و تأییدکننده‌ی زندگی هستم؛ فیلم‌هایی درباره‌ی زندگی، نه تنها آن طور که هست، بلکه آن‌طور که می‌تواند باشد».

ران هوارد<sup>۴</sup> کارگردان (ذهن زیبا) چنین می‌گوید:

<sup>۱</sup> *Road to Perdition*

<sup>۲</sup> Barbra Streisand

<sup>۳</sup> Women in Film Crystal Awards

<sup>۴</sup> Ron Howard

برای من، بیشتر، شخصیت‌ها و تکامل آنها مهم است؛ رشد آنها به‌عنوان انسان‌هایی که سعی دارند خود را جای آنها بگذارند. گاه این لحظات پیروزی خیلی کوتاه است و گاه تلخ و شیرین است. من فکر می‌کنم آدم خوش‌بینی هستم. این واقعیت محض که بیشتر آدم‌ها سعی می‌کنند کارهای خوب انجام دهند و خوشحال باشند، باعث می‌شود که خوش‌بین باشم.

هدف این نیست که بگوییم همه‌ی فیلم‌های کلاسیک باید خصیصه‌ی «احساس خوب» یا چنین فلسفه یا سیاستی داشته باشند. بالاتر از این، در هر فیلم فوق‌العاده‌ای، همیشه کوشش جمعی دست‌اندرکاران این است که تصویری ارائه دهند تا به مخاطبان کمک کند «لحظات پیروزی» خود را پیدا کنند. ادوارد جیمز اولموس<sup>۱</sup> هنرپیشه (بایست و حرف بزن)<sup>۲</sup> بسیار مختصر و مفید می‌گوید: «هدف، جلب خشنودی و رضایت است»؛ و توضیح می‌دهد که چنین نگرشی «ممکن است همیشه دلار به‌دنبال نداشته باشد؛ اما نگرشی معقول است».

تعداد زیادی از فیلم‌ها فقط از این نظر که احساسات را می‌کوبند یا فقط باعث می‌شوند قهقهه سر بدهیم، خوب به‌نظر نمی‌رسند. اینها برای یک فیلم کافی نیست. کسانی که با آنها مصاحبه کردیم، بیشتر تمایل داشتند مسئولیت محتوای فیلم‌هایشان را برعهده بگیرند و امیدوار بودند تأثیری ماندنی و طولانی بر روی مخاطبان بگذارند.

بله؛ موارد زیادی وجود دارد که ممکن است در ساخت یک فیلم اخلاص ایجاد کنند: فیلمنامه‌ها زیر پا می‌مانند؛ تصاویر از هم می‌پاشند؛ منیت‌ها (غرور و خودپسندی‌ها) غیر قابل کنترل می‌شوند. ما همیشه درباره‌ی این موارد شنیده‌ایم. ما آخرین نفری بودیم که انکار می‌کرد اکثریت بیشتر فیلم‌هایی که با نیت خوب ساخته شده‌اند، از نظر تجاری یا هنری موفق نیستند. وظیفه‌ی ما این بود که دنبال چند فیلم بگردیم که هم در عرصه‌ی تجاری و هم در عرصه‌ی هنری موفق بودند و ببینیم آیا می‌توانیم کشف کنیم که آنها چگونه و چرا به این موفقیت دست یافته‌اند.

در این کتاب، اسراری چند از بهترین فیلمنامه‌نویسان و روش‌هایی که

<sup>۱</sup> Edward James Olmos

<sup>۲</sup> *Stand & Deliver*

مطرح‌ترین و پرافتخارترین تولیدکنندگان در ساخت فیلم درپیش می‌گیرند، عرضه شده است.

همچنین از تلاش‌ها، عزم و اراده و تصمیم‌هایشان سخن به‌میان آمده است؛ عواملی که باعث شد سال‌های زیاد را سرسختانه و مصمم پشت‌سر بگذارند تا یک داستان را از صفحه به پرده بکشانند. درمورد تکنیک‌های اجرای هنرپیشگان طراز اول مطالبی خواهید آموخت و با فیلم‌داران، تدوینگران، آهنگسازان و دیگران - که «پشت صحنه‌های» فیلم‌هایی هستند که دوست دارید - آشنا خواهید شد. چه شما اکنون دست‌اندرکار صنعت سینما باشید و چه صرفاً فیلم‌های بزرگ را دوست داشته باشید، به شما قول خواهیم داد که (با خواندن این کتاب) از این پس فیلم‌ها را به گونه‌ای دیگر (به گونه‌ای کاملاً متفاوت) تماشا خواهید کرد.

مخاطبان نمی‌دانند کسی هست  
که در جایی می‌نشیند  
و تصاویر را می‌نویسد.  
آنها فکر می‌کنند  
هنرپیشگان همچنان که بازی می‌کنند،  
تصاویر را هم خلق می‌کنند.  
بیلی وایلدرا<sup>۱</sup>

## درباره‌ی نوشتن

آکیوا گلدزمن فیلمنامه‌نویس، همه چیز برای پیشرفت داشت. موفقیت  
بتمن برای همیشه<sup>۲</sup> و زمانی برای کشتن<sup>۳</sup>، پول و شهرت او را تضمین کرده  
بود؛ حداقل آنقدر پول و شهرت که تاکنون به یک فیلمنامه‌نویس هالیوود  
ارزانی شده است. با این حال، چیزی او را آزار می‌داد. گلدزمن به خاطر  
می‌آورد که فکر می‌کرد: «اگر چیزی ننویسم که برای من خیلی خاص باشد،  
این فرصتِ فوق‌العاده را ضایع کرده‌ام».

مدت‌ها قبل از اینکه گلدزمن وارد هالیوود شود، ده سال از عمرش را با  
والدین خود در مرکز درمان بلوبری<sup>۴</sup> سپری کرد. در آنجا با بچه‌های مبتلا به  
اوتیسم (خودگرایی) و اسکیزوفرنی (روان‌گیسختگی)<sup>۵</sup> برخورد کرد. این بچه‌ها  
در دنیای خود افرادی را تصور می‌کردند که جاگتی بر تن دارند و از  
شانه‌هایشان آتش خارج می‌شود و وحشت‌زده از این مردان می‌گریختند. و او  
هیچ‌وقت این تصویر را فراموش نمی‌کرد.

سال‌ها بعد زندگینامه‌ی درخشان اما پردردسر نابغه‌ی ریاضیات، جان  
نش<sup>۶</sup>، اثر سیلویا ناسار<sup>۷</sup> او را تحت تأثیر قرار داد. از آن موقع بود که آن

---

<sup>۱</sup> Billy Wilder

<sup>۲</sup> *Batman Forever*

<sup>۳</sup> *A Time to Kill*

<sup>۴</sup> Blueberry Treatment Centers

<sup>۵</sup> Autistic and schizophrenic children

<sup>۶</sup> John Nash

<sup>۷</sup> Sylvia Nasar

«ویژگی خاص بودن» را کشف کرد. او در پی راهی بود که ذهن زیبای ناسار را به یک فیلم داستانی بلند تبدیل کند. شگفت اینجاست که او این کار را با «بی‌توجهی آشکار به واقعیت به‌انجام رساند... من از اوام فیلم ساختم. باید چنین می‌کردم؛ جان نش توهمات خود را به‌خاطر نمی‌آورد».

حاصل این کار، دریافت جایزه‌ی اسکار برای بهترین فیلمنامه‌ی اقتباس‌شده - و تیریک از طرف خانواده‌ی نش - بود؛ که به او گفتند فیلم با روح سفر آنان صدق می‌کرد. «من فکر می‌کنم حق با آنان بود. این فیلم، سفر آنان نبود؛ بلکه با روح سفر آنان مطابقت می‌کرد».

چند سال قبل‌تر، داستانی مشابه در این زمینه چاپ شده بود. تام شولمن فیلمنامه‌نویس (از باب چه خبر؟<sup>۱</sup>، عزیزم! من بچه‌ها را کوچولو کردم<sup>۲</sup>)، انجمن شاعران مرده را با یک قضیه‌ی نمایشی نخ‌نما (پیش‌پافتاده)، چند تجربه‌ی شخصی و اشتیاق برای نوشتن مطلبی در این باره که «دنبال رؤیای خود بروید؛ مهم نیست که این رؤیا چه باشد»، شروع کرد.

من از نوشتن فیلمنامه‌هایی که از نظر عاطفی هیچ‌گونه ارتباطی در عمل با آنها نمی‌گرفتم، عاجز بودم. من فیلم‌های اکشن (حادثه‌ای)، فیلم‌های ترسناک، و کمدی‌های از نوع فیلم مست کنتاکی<sup>۳</sup> می‌نوشتم؛ مواردی که من رغبت خیلی کمی به آنها داشتم، فقط برای اینکه به حد کافی خاص نبودند. شبیه فیلم‌های دیگر بودند که من دیده بودم و با آنچه من اعتقاد داشتم، مغایر بودند. من هیچ‌گاه به انجمن شاعران مرده به‌عنوان فیلمنامه‌ی تجاری نگاه نکردم. تصورم این بود که این فیلمنامه به‌فروش نمی‌رود؛ اما وقتی در کار این فیلمنامه غرق شدم، به‌نظرم رسید فیلمنامه‌ی بی‌نهایت خوبی است.

وقتی شولمن اولین پیش‌نویس فیلمنامه را به‌پایان رساند، یکی از بیست‌وپنج‌هزار نویسنده‌ای بود که سالانه طرحشان را در انجمن نویسندگان به‌ثبت می‌رسانند. تا زمانی که این فیلمنامه به‌طور کامل به انتها برسد، شولمن با رؤیای هر فیلمنامه‌نویسی زندگی می‌کرد: روی سکوی آن تالار مقدس ایستاده است و جایزه‌ی اسکارش را برای بهترین فیلمنامه‌ی اصل<sup>۴</sup> دریافت می‌کند.

<sup>1</sup> *What about Bob?*

<sup>2</sup> *Honey, I Shrunk the Kids*

<sup>3</sup> *Kentucky Fried*

<sup>4</sup> *Original screenplay*

## ردپاهایی در تاریکی

مگر زمانی که نویسندگان آنقدر خوش‌شانس باشند که یکی از دو جایزه‌ی نویسندگی را که هر ساله (برای بهترین فیلمنامه‌ی اصل و بهترین فیلمنامه‌ی اقتباس‌شده) اعطا می‌شود، دریافت کنند و گرنه هیچ‌کس در خارج از این صنعت، کوچک‌ترین ذهنیتی درمورد آنان ندارد. نام این افراد که خیلی کمتر از ستارگان و کارگردانان پول به آنها پرداخت می‌شود، برای یک ثانیه یا چیزی در این حدود بر روی پرده ظاهر و سپس محو می‌شود و مخاطبان آن را فراموش می‌کنند.

امروز هم مثل همیشه فیلمنامه‌نویسان در گمنامی می‌مانند. همچنان که ویلیام کلی<sup>۱</sup> فقید زمانی اشاره کرده بود: «او یک موجود تاریک دنیا است». با وجود این، همکاری ویلیام کلی با ارل والاس<sup>۲</sup> بود که شاهد<sup>۳</sup> را خلق کرد و او به پاس تلاش‌هایش، به دریافت جایزه‌ی اسکار نایل شد.

آیا نام هریسون فورد<sup>۴</sup> را شنیده‌اید؟ او در شاهد ایفای نقش کرد. ممکن است حتی کارگردان فیلم، پیتر وایر<sup>۵</sup> را هم بشناسید. اما مگر اینکه نویسنده باشید تا نام‌هایی مثل کلی یا والاس، فرانک پیرسون<sup>۶</sup>، یا آلن بال<sup>۷</sup>، بابالو مندل<sup>۸</sup> و لاول گنز<sup>۹</sup>، یا هر یک از فیلمنامه‌نویسان طراز اول دیگر که تعداد بسیار زیادی از فیلم‌های کلاسیک اخیر هالیوود با متن‌ها، ایده‌ها، شخصیت‌ها و تلاش‌های آنان خلق شد، برایتان آشنا باشد.

ممکن است تلاش بهترین فیلمنامه‌نویسان در گمنامی بماند، اما آنچه آنان به‌جا می‌گذارند، تمامی از آن آنها است؛ «رد پاهای» غیر قابل تردید «در تاریکی» که راه را برای هر کسی که می‌پیماید، روشن می‌کند.

نویسنده کار را با یک صفحه‌ی سفید شروع می‌کند؛ ولی باید داستان خلق کند، شخصیت‌ها را به‌تصویر بکشد و این فرایند طولانی مجسم‌سازی را آغاز

<sup>۱</sup> William Kelley

<sup>۲</sup> Earl Wallace

<sup>۳</sup> Witness

<sup>۴</sup> Harrison Ford

<sup>۵</sup> Peter Weir

<sup>۶</sup> Frank Pierson

<sup>۷</sup> Alan Ball

<sup>۸</sup> Babaloo Mandel

<sup>۹</sup> Lowell Ganz

کند که در نهایت به فیلم تبدیل می‌شود. و هر کسی که فیلمنامه را دنبال می‌کند - خوب یا بد - این طرح اصلی را تفسیر می‌کند.

سفر از فیلمنامه تا پرده، طولانی و دشوار است؛ و امید می‌رود که همکاری خوبی را در خود داشته باشد. وقتی کار شروع می‌شود، هر کسی که در این مسیر قرار می‌گیرد - تهیه‌کنندگان، کارگردانان، هنرپیشگان، طراحان تولید، آهنگسازان و بسیاری دیگر - با افزودن لایه‌هایی در میان شخصیت‌ها و داستان، ایده‌ها را می‌پیرایند و می‌پرورند. اما همه‌ی اینها در جهت تفسیر و ارتقای فیلمنامه‌ی اصل است.

برای آنکه یک نویسنده در این شرایط، خلاق عمل کند، به یک ساختار فکری معین نیاز دارد؛ عقیده‌ای محکم به اینکه آنچه انجام می‌دهد، متفاوت از قبل است.

اگر قرار بود جای یکی از شصت فیلمنامه‌نویسان مجرب باشید، احتمالاً فرانک پیرسون را انتخاب می‌کردید. گرچه ممکن است چهره‌ی او در شب اسکار در نقش دیگرش - رئیس آکادمی هنرها و علوم سینمایی - در ذهنتان باشد، او کسی است که احتمالاً بی‌گناه<sup>۱</sup>، لوک خوش‌دست<sup>۲</sup>، بعدازظهر سگی<sup>۳</sup> و دختر سرباز<sup>۴</sup> را هم ساخته است. او توضیح می‌دهد که در ماهیت منحصر به فرد فیلمنامه حرفی نیست؛ اما زمانی که به روی پرده می‌آید، نویسنده را در گمنامی نگه می‌دارد.

فیلمنامه، شکل بسیار عجیبی از نوشتن خلاق است؛ ساختاری شبیه نمایشنامه دارد؛ مثل موسیقی جاری است؛ ۱۲۰ صفحه یا در همین حدود دیالوگ دارد و چند مسیر تک و توک صحنه که به مثابه‌ی گشتاور (نیروی حرکتی) هر چیزی که قرار است به اجرا درآید، عمل می‌کند.

و وقتی کار تنظیم می‌شود، مسائل زیاد دیگری پیش می‌آید. از آنجا که ساخت یک فیلم استودیویی، یک هنر جمعی است، دستاورد فیلمنامه‌نویسان هرچه ابدی هم باشد، به‌خاطر نام نیست بلکه از اثری است که به‌جا می‌گذارد. پیرسون توضیح می‌دهد:

حقیقت این است که یک فیلم موفق، فیلمی است که در سطحی که

<sup>۱</sup> *Presumed Innocent*

<sup>۲</sup> *Cool Hand Luke*

<sup>۳</sup> *Dog Day Afternoon*

<sup>۴</sup> *Soldier's Girl*

نگاشته شده است، عمل کند، مخاطبی هم داشته باشد، و احساسات و اندیشه‌های یک فرد درباره‌ی حیات را شامل باشد (حیاتی که ما با صدهامیلیون انسان در سراسر این سیاره‌ی آسیب‌پذیر شریکیم). من آینده‌ای خوب برای نسل انسان آرزو می‌کنم و دوست دارم به طریقی در آن نور بتابانم.

زمانی ویلیام کلی خاطرنشان کرده بود که لزوم بیان احساسات افراد باید حفظ و تقویت شود. «قدری هیجان به نویسنده دست می‌دهد که ما باید مراقب این حالت باشیم، و کاری کنیم که دنیا فکر کند ما واله و شیفته هستیم و ما آنقدر شیفته هستیم که حاضریم هفته‌ها دور از دیگران بمانیم و به‌جایی نرویم». نتیجه‌ی این گوشه‌گیری نویسنده، ایده‌هایی است که به سراغش می‌آید؛ و در مورد کلی، حس مسئولیت‌پذیری و پاسخگویی به مخاطبان - این دست‌اندرکاران نهایی - که سرانجام فیلم را تماشا خواهند کرد.

ما تاریکی را می‌بینیم و می‌کوشیم (در این تاریکی) شمع‌ی روشن کنیم. ما سعی می‌کنیم در شغلی که داریم، شهروندان شایسته‌ای باشیم. ما از یک خانواده هستیم، در یک زمان خاص و با مخاطبان هم‌عصر خود. ما به آنها مدیونیم و باید بیشترین استعداد خود را برای رضایت آنها به کار گیریم.

همانند بسیاری از تلاش‌های خلاق، یک فیلمنامه در تاریکی شروع می‌شود. اما اگر قرار باشد نویسنده آن رد پاها را در تاریکی از خود به‌جا بگذارد، باید شمع‌ی روشن باشد. این کار با یک ایده - یک جرقه‌ی خلاق - شروع می‌شود. اما این جرقه از کجا می‌آید؟

چه می‌شود اگر...

لری گلبارت<sup>۱</sup> شاید بیشتر از اینکه برای کاندیدشدن جایزه‌ی اسکار به‌عنوان نویسنده‌ی همکار در خلق توتسی<sup>۲</sup> معروف است، برای چهار سال تلاشش به‌عنوان نویسنده - تهیه‌کننده‌ی اثر تلویزیونی *MASH* مشهور باشد. ایده‌های او از کجا می‌آید؟

ایده‌ها هم از درون و هم از بیرون می‌آیند. نتیجه‌ی مشاهدات خودتان است یا این نیازتان که باید چیزی بگویید، نه لزوماً یک پیام بلکه نقل یک

<sup>۱</sup> Larry Gelbart

<sup>۲</sup> Tootsie

داستان هم. بخشی از این نیاز، بحث درباره‌ی شرایط انسان است، ارتباط با افرادی که ممکن است تجربیاتشان با شما یکی باشد، احساسی مثل شما داشته باشند، و تحت تأثیر همان داستان‌هایی قرار گیرند که بر شما تأثیر می‌گذارد.

تام شولمن مدت‌ها قبل را به‌خاطر می‌آورد؛ زمانی که برای اولین بار سهم کوچکی در ایده‌ای داشت که قرار بود بعدها به فیلمنامه‌ای تبدیل شود که جایزه‌ی اسکار را از آن خود می‌کند:

اولین بار که ایده‌ی *انجمن شاعران مرده* به ذهنم رسید، وقتی بود که در مدرسه‌ی بازیگری درس می‌خواندم. ما یک مدرس داشتیم که به‌شکلی باورنکردنی آتشی بود و او درباره‌ی تئاتر، بازیگری و سینما حرف می‌زد و اینکه اینها چگونه با زندگی ما مرتبط‌اند. هر شب بعد از اینکه او صحبت می‌کرد، همه برای نوشیدنی بیرون می‌رفتیم و در آنجا می‌گفتیم: «ما باید به اینجا برسیم. باید نمایشی بسازیم درباره‌ی زندگی و سعادت و عشق و سیاست» و این هدف و عزم و اراده، سراسر وجود همه‌ی ما را دربر می‌گرفت.

بعدها این تجربه، به یک تلاش ناموفق منتهی شد:

تصورم این بود که نوشتن یک فیلمنامه درباره‌ی مدرسه‌ی سینما و نیز راجع به یک مربی یا کارگردان، جالب است. اما چنین نبود. هیچ متنی در این زمینه‌ها وجود نداشت. بازیگری، حرفه‌ای است بسیار شخصی؛ و من نمی‌توانستم بگویم در این باره چه می‌خواهم بگویم. بنابراین، به عقب برگشتم و به پدرم و معلم زبان انگلیسی دبیرستانم فکر کردم که به من شعر آموخت و احساس او به شعر همانند احساسی بود که پدرم داشت. پدرم عاشق شعر بود. او از شعر تنی‌سون<sup>۱</sup> و رباعیات عمر خیام<sup>۲</sup> بسیار لذت می‌برد؛ همان‌ها که او در ایام مدرسه‌اش یاد گرفته بود. پس من پی بردم که شعر در خود حکمت دارد و شاعر فردی قابل دسترس است. من به دبیرستانی رفتم که الگوی یک مدرسه‌ی انگلیسی را داشت؛ و من می‌دانستم که این مدرسه چگونه باید باشد. اواخر دهه‌ی ۱۹۵۰ بود و فضایی واپسگرا بر جامعه حاکم بود که در آن والدین می‌کوشیدند بچه‌هایشان تاجر، پزشک و صنعتکار شوند. بخشی از این ایده عبارت بود از اینکه: دنبال رؤیای خود بروید؛ مهم نیست که این رؤیا چه باشد.

<sup>۱</sup> Tennyson

<sup>۲</sup> Rubaiyat Omar Khayyam

و دنبال کردن این رؤیا همان است که هر فیلمنامه‌نویس بلندپروازی چیزهایی درباره‌ی آن می‌دانست. گلبارت فیلمنامه‌نویس، یک فیلمنامه‌ی تلویزیونی بسیار تحسین‌برانگیز هم نوشته است (بربرها در پشت دروازه)<sup>۱</sup> که به شکل نمایشنامه به اجرا درآمد. تیتراژ چند رسانه‌ای او، نمای منحصر به فردی دارد. او توضیح می‌دهد: «در اندازه‌ی یک ایده نیست؛ ولی الهام بخش آن است. از زاویه‌ی آرمان‌گرایانه، این وظیفه‌ای است که شما نباید صرفاً بخواهید، بلکه قطعاً باید آن را انجام دهید».

### کامپیوتر، کارت‌ها و جعبه‌ها

این فرایند ممکن است با ایده‌های زیادی شروع شود که باید به یک داستان تبدیل شوند، یا به یک جرقه‌ی کوچک که آتشی تولید می‌کند که به سرعت گسترش می‌یابد و در نهایت همه‌جا را فرا می‌گیرد. از نظر لارنس کسدان<sup>۲</sup> نویسنده-کارگردان (کارگردان مؤلف) ایده‌هایی «که به سطح می‌آیند»، خیلی شخصی‌اند. «من بر اساس علایق، اشتیاق، اشتغال‌های ذهنی و مسائل روحی خودم کار می‌کنم». مردی که مسئول *گراند کانیون*<sup>۳</sup> و *خوابگیر*<sup>۴</sup> است، این نظر را می‌پذیرد، حتی اگر به دست آوردن یک ایده برای فیلم دشوار باشد.

من ایده‌های زیادی در دسترس ندارم. ای کاش داشتم! می‌خواهم چند ایده داشته باشم که توجه مرا جلب کند و از میان آنها یکی برجسته‌تر از بقیه باشد و توجه مرا بیشتر جلب کند. آنگاه بگذارم ذهنم با آن بازی کند و آن را به‌روراند. البته وقتی نوشتن شروع می‌شود، به نظر می‌رسد هر ایده‌ای بهتر از ایده‌ی دیگر است؛ اما من اغلب آن ایده‌ای را که انتخاب کرده‌ام و بر روی آن کار می‌کنم، رها نمی‌کنم.

گرچه لارنس کسدان اکنون (برای نوشتن فیلمنامه) از روش‌های مختلفی استفاده می‌کند، در بسیاری از فیلمنامه‌های اولیه‌اش (مثل *لرز بزرگ*<sup>۵</sup> و *گرمای تن*<sup>۶</sup>)، از شیوه‌ی «کارت» استفاده می‌کرد. این روش با توجه به توضیحی که او داده، روندی سه‌مرحله‌ای است.

<sup>۱</sup> *Barbarians at the Gate*

<sup>۲</sup> Lawrence Kasdan

<sup>۳</sup> *Grand Canyon*

<sup>۴</sup> *Dreamcatcher*

<sup>۵</sup> *The Big Chill*

<sup>۶</sup> *Body Heat*

من کار را با ساختن کارت شروع می‌کردم؛ هر کارت با فکری که به ذهنم می‌رسید، همخوانی کامل داشت. این فکر ممکن بود تصویری از یک فرد بر روی پلکان باشد یا قطعه‌ای از مکالمه که به‌طور اتفاقی شنیده بودم. می‌توانست یک لطیفه باشد. و من یک عالمه از این کارت‌ها درست می‌کردم (بدون ویرایش). سپس به مرحله‌ی دوم می‌رفتم؛ که عبارت بود از ریختن یک طرح کلی برای فیلم. کارت‌های مرحله‌ی دوم، متفاوت از کارت‌های دیگر بود و من نام آنها را کارت‌های صحنه گذاشتم. برای هر یک از این کارت‌های صحنه، تعدادی کارت‌های ایده به کار می‌رفت؛ و من همه‌ی این ایده‌ها را بی‌کم‌وکاست می‌گرفتم و آنها را در کارت‌های صحنه‌ی مربوط به خود وارد می‌کردم. از بعضی از این کارت‌های ایده هیچ استفاده‌ای نمی‌شد (بعضی فقط به صحنه‌ها الصاق می‌شد ولی کاربردی پیدا نمی‌کرد). تا اینجا نمی‌توانستم بهره‌ای از آنها ببرم.

آنگاه به شیوه‌ی خودم روی فیلمنامه‌ای که در ذهن داشتم، کار می‌کردم (با ساختن یک کارت نهایی برای هر صحنه یا سکانس). سرانجام، کار را با مجموعه‌ای از کارت‌ها که مرا به داخل فیلم می‌برد، به پایان رساندم.

جان سینگلتون<sup>۱</sup>، نویسنده و کارگردان (بچه‌های دارودسته<sup>۲</sup>، شفت<sup>۳</sup>)، نیز که تا بیست و چهار سالگی کاندیدای دریافت دو جایزه‌ی اسکار شده بود، از همین سیستم و روش در نوشتن فیلمنامه استفاده می‌کرد.

من یک دفترچه‌ی خاطرات دارم که در آن، آنچه را که اتفاق می‌افتد و اینکه تا چه حد به فیلم مربوط می‌شود، بلافاصله می‌نویسم؛ و در نهایت، آنها را به داخل کارت‌های سه در پنج منتقل می‌کنم. هر صحنه یک کارت دارد؛ که هر وقت درباره‌ی آن می‌نویسم یا راجع به آن صحبت می‌کنم، تغییر می‌کند. این هم واقعاً شور و نشاط خاص خود را دارد.

من ایده‌های جدید را به شکل گفت‌وگو و به زبان‌های محلی می‌نویسم؛ ایده‌ها را به سبک فیلم یا به سبک صحنه می‌نویسم. از نظر زمانی ممکن است در یک روز سه ساعت و در روز بعد ده دقیقه بنویسم. بستگی دارد. اگر از آنچه می‌نویسم، حوصله‌ام سر برود، آن را نمی‌نویسم. سعی می‌کنم بازنویسی‌ها را به حداقل برسانم. دوست دارم هر واژه‌ای که می‌نویسم، شور و احساسی در آن باشد. نمی‌توانم فقط برای اینکه کاری

<sup>1</sup> John Singleton

<sup>2</sup> *Boyz N the Hood*

<sup>3</sup> *Shaft*

انجام می‌دهم، بنویسم.

جالب اینجاست که آنچه به کار سینگلتون شتاب اولیه می‌دهد، عنوان درست است. او در اواخر دهه‌ی ۱۹۸۰ دانشجوی فیلمنامه‌نویسی در دانشگاه کالیفرنیا جنوبی بود؛ در دوره‌ای که ساختن فیلم‌های پرمحتوا مثل *دوقلو<sup>۱</sup>* و *نابودگر<sup>۲</sup>* در هالیوود کاملاً مد شده بود. گرچه فیلم‌های سینگلتون بسیار متفاوت از آن پروژه‌ها بود، او واقعاً یاد گرفته بود که برای انتخاب عنوان‌های مستقیم و فوری برای فیلم، چگونه از شیوه‌ای که خود به آن «برداشت تجاری مرسوم در نمایش فیلم» می‌گفت، استفاده کند.

برای مثال، از عنوان *آرواره‌ها* می‌فهمید که فیلم درباره‌ی چیست. من اول به عنوان فکر می‌کنم؛ بعد سراغ محتوای آن می‌روم. همانند *عدالت شاعرانه*: زنی که نامش عدالت است و شعر می‌سراید. همچنین از عنوان *بچه‌های دارودسته* پیداست که فیلم راجع به چیست.

هرچند نویسندگان اغلب نوشتن فیلمنامه را با ایده‌هایی که دارند، شروع می‌کنند، بسیاری از موفق‌ترین فیلمنامه‌نویسان این صنعت اجیر می‌شوند برای اینکه راجع به یک مفهوم واحد، صدها صفحه یا بیشتر بنویسند. بابالو مندل و لاول گنز می‌گویند: «ما دو تا تقریباً هیچ چیزی را به‌طور کامل تولید نمی‌کنیم. معمولاً کسی ایده‌ها را به ما می‌گوید و بسیاری از آنها برگرفته از فیلم‌های تصویری است».

گنز توضیح می‌دهد: «ما کار را فقط با ۵ درصد ایده شروع می‌کنیم. ما یک کشو داریم که حدود هفت یا هشت فیلمنامه داخلش هست. برای همه‌ی آنها پول پرداخت کرده‌ایم ولی هنوز به مرحله‌ی تولید نرسیده‌اند». این شغل به‌رغم خستگی که در آن هست، پیشینه‌ای دارد که بیشتر فیلمنامه‌نویسان به آن رشک می‌برند. مندل و گنز یک‌صدا می‌گویند:

ایده معمولاً با یک جمله شروع می‌شود. این ایده در *زندان شهر<sup>۳</sup>* عبارت بود از اینکه: «چه می‌شود اگر سه تازه‌به‌دوران‌رسیده که در نیویورک همسر و خانواده دارند، دنبال یکی از آن گاوچران‌های خیالی بروند؟». ران هوارد ممکن بود بگوید: «من دوست داشتم یک فیلم درباره‌ی پدر بودن

<sup>۱</sup> *Twins*

<sup>۲</sup> *Terminator*

<sup>۳</sup> *City Slikers*

بسازم.» و در این صورت فیلم خانوادگی می‌شد. و ایده‌ی برایان گریزر<sup>۱</sup> برای فیلم خیلی ساده بود: «چه می‌شود اگر یک نفر عاشق پری دریایی شود؟».

### تحقیق: با همه‌ی جزئیات

چه داستان درباره‌ی یک پری دریایی به سبک امروز باشد و چه راجع به مردانی سرخوش از انگلستان باستان، این فرایند معمولاً شامل یک تحقیق هم می‌شود؛ و همیشه به‌نظر می‌رسد در طول این راه، چند پیچ‌وتاب غیرمنتظره هم وجود داشته باشد. ماجراهای رایین هود پن دنشام<sup>۲</sup> (رایین هود: شاهزاده‌ی دزدان)<sup>۳</sup> مثالی است در این مورد که چگونه ذهن نویسنده ایده‌های داستان و تحقیق را درهم می‌آمیزد تا یک فیلمنامه‌ی کامل خلق شود. «من با یک سطر شروع کردم؛ که عبارت بود از: رایین هود و مهاجمان [کمان گمشده]»<sup>۴</sup> و این سطر پنج سال در حافظه‌ی کامپیوترم ماند.

بعد یک روز گفتم: «شاید از یک زندان عربی باید شروع کنم؛ که این یک چرخش بزرگ بود، زیرا شما نمی‌دانید کجا هستید؛ ممکن است فکر کنید در ایران امروز هستید.» و سپس یک‌مرتبه به عقب برمی‌گردیم و می‌فهمیم که زمان مربوط به یک‌هزار سال پیش است. همیشه می‌خواستم فیلمی درباره‌ی مشکلات پروتستان‌ها و کاتولیک‌ها در ایرلند درست کنم که مشکلاتشان شبیه مشکلات عرب‌ها و یهودی‌ها است و اینکه چگونه می‌توان این مشکلات را حل کرد و دو مذهب را در مسیری قرار داد که همسو حرکت کنند.

در همین نقطه بود که دنشام درباره‌ی این محیط سیاسی و فرهنگی تحقیق کرد؛ که این تحقیق در نهایت به روی اکران (برده) آمد.

درباره‌ی عرب‌ها در روزشمار تاریخ مطالبی خواندم و فهمیدم که پزشکان عرب در دربار آلمان حضور داشتند. عرب‌ها جراحی مغز می‌کردند؛ با استفاده از طالع‌بینی، ناوبری می‌کردند (کشتی‌ها را هدایت می‌کردند)؛ بنابراین، وقتی این یادداشت‌ها را جمع کردم، از این اطلاعات پراکنده‌ی کوتاه، به تدریج به آنچه می‌خواستم انجام دهم، رسیدم.

<sup>۱</sup> Brian Grazer.

<sup>۲</sup> Pen Densham

<sup>۳</sup> *Robin Hood: Prince of Thieves*

<sup>۴</sup> *Robin Hood á la Raiders [of the lost Ark]*

من می‌خواستم تأثیر مذهب و علم اخلاق را درمقابل جادوی سیاه بالا ببرم. می‌خواستم رایین یک قهرمان خردمند باشد که درپی تکامل معنوی است و همزاد او داروغه فردی باشد که سعی می‌کند در شرایط مادی، و با معیارهای جسمانی و تشریفاتی، به تکامل معنوی برسد.

هر داستانی که در دنیایی ناآشنا برای نویسنده تنظیم شود، چالش‌های تحقیقاتی خاصی به‌همراه دارد. مندل و گنز بعد از اینکه مأمور شدند داستان گردهمایی دوباره‌ی یک تیم بیس‌بال زنان را تهیه کنند که درنهایت به فیلم پرزدوخورد تبدیل شد، کسی را پیدا نکردند که مطابق نظر آنان حاضر به همکاری باشد.

ما مقاله‌هایی در این زمینه از مجله‌ی لایف<sup>۱</sup> (زندگی) و منابع دیگر خواندیم. خانمی درباره‌ی زنانی که در این تیم بازی می‌کردند، رساله‌ای نوشته بود. ما نزد بازیکنان اصلی رفتیم و چند روز با آنها مصاحبه کردیم. نحوه‌ی برخورد آنان با این مسئله، مشکلی شد که همه‌ی مصاحبه‌کنندگان را که باید تاریخ را از روی تجربیات مصاحبه‌شوندگان بازسازی می‌کردند، به‌ستوه آورد.

خیلی مشکل بود: زیرا زنان فقط می‌خواستند از زاویه‌ای به سؤال‌ها پاسخ دهند یا خاطراتشان را بازگو کنند که قبلاً آن را انجام داده بودند. اما سعی ما این بود که ببینیم چه تحولی در آنها ایجاد شده است. ما باید کاری می‌کردیم که این زنان به چهل و پنج سال پیش برمی‌گشتند، زمانی که آدم‌های کاملاً متفاوتی بودند؛ چراکه تیم به شکل‌هایی خیلی اساسی در آنان تغییر ایجاد کرده بود و ما می‌خواستیم بدانیم این تغییر از کجا شروع شده بود.

ما سؤال‌های زیادی مطرح کردیم (و اساساً سؤال‌های احساسی): «این بازیکن عالی، تو هستی. نظرت درباره‌ی خودت چه بود؟ دیگران چه نظری درباره‌ات داشتند؟ آیا خوشت می‌آمد؟ آیا کاری می‌کردند که احساس کنی تک افتادی؟ آیا احساس خوبی داشتی؟ احساس غریبی داشتی؟ چقدر وحشتناک بود؟ آیا همان بود که انتظار داشتی؟»

هر طرحی، مشکلات تحقیقی خاص خود را دارد. اما هیچ روند تحقیقاتی را مشکل‌تر از روندی که اولیور استون در مورد جی اف کی به‌کار برد، نمی‌توان تصور کرد. به‌طور آرمانی، تحقیق، نتیجه‌ی اشتیاق نویسنده است برای نقل

<sup>۱</sup> Life

داستانی که احساس می‌کند باید روایت شود. استون توضیح می‌دهد: «تحقیقی سودمند است که درباره‌ی زندگی واقعی باشد؛ از زندگی واقعی گرفته شده باشد».

رشته‌ی حیاتی، در دست افراد دیگر است. در مورد جی اف کی، من زمان زیادی با جیم گریسون<sup>۱</sup> صرف کردم. جیم طوری حرف می‌زند که برق از سر می‌پرد. من نمی‌خواهم نظرم را از بیرون تحمیل کنم؛ بلکه دوست دارم از داخل آن را بگیرم. من به جی اف کی دلستگی زیادی پیدا کردم. من حرفه‌ای کار می‌کنم - ولی این (دلستگی) را احساس می‌کنم.

### ساختار: خلق یک وحشی کامل

وقتی مفهوم روشن است و تحقیق در حال انجام، اکثر نویسندگان توجه خود را به ساختار داستان معطوف می‌کنند: در پی یک آغاز، وسط، و پایان طبیعی هستند. همه‌ی ساختار سه‌پرده‌ای اشاره‌شده به‌مثابه‌ی بلوک ساختمانی اصلی خود، از نظر میزان تأکید و استفاده از ریزه‌کاری‌های دیگر، از نویسنده‌ای به نویسنده‌ی دیگر متفاوت است.

«داستان، ساختار است». این، یکی از همیشگی‌ترین کلیشه‌ها و البته نه بی‌دلیل فیلمنامه‌نویسی است. به اعتقاد بسیاری از موفق‌ترین نویسندگان، ساختار داستان، از مهم‌ترین مراحل در روند نوشتن است؛ مرحله‌ای که درنهایت، تعیین‌کننده‌ی موفقیت یا شکست فیلمنامه‌نویسی و خود فیلم است.

گنز و مندل توضیح می‌دهند که چه طرح تخیلی باشد مثل *شَلپ*<sup>۲</sup> و چه درام تاریخی باشد مثل *بازی‌های سراسری خودشان*<sup>۳</sup>، ساختار باید گام اول در فیلمنامه‌نویسی باشد.

قبل از شروع نوشتن، باید طرحی داشته باشیم. این طرح از قضیه‌ی نمایی (ایده) تا آرک شخصیت داستان (تحول و رشد او) و آرک داستان (ابتدا، وسط، و پایان) را دربرمی‌گیرد. ما همیشه از زاویه‌ی ساختار سه‌پرده‌ای می‌اندیشیم. وقفه‌های موجود در میان پرده‌ها، نیروهای رانشی (نقطه‌های حرکت) ما هستند.

ما زمان زیادی برای مقدمه‌ها صرف می‌کنیم؛ و در نوشتن آنها بسیار

<sup>۱</sup> Jim Garrison

<sup>۲</sup> *Splash*

<sup>۳</sup> *A League of Their Own*

شکیبا هستیم. پرده‌های اول ممکن است طولانی باشند (شاید سی تا سی‌وپنج دقیقه)؛ اما در طول کار امید می‌دهد و رضایت را تأمین می‌کند. از نظر ما، پرده‌ی دوم حدود ۵۰ درصد از فیلم را شامل می‌شود، و پرده‌ی سوم کوتاه است و به‌طور ایده‌آل، حدود بیست دقیقه طول می‌کشد. به‌اعتقاد فرانک پیرسون، یکی از کلیدهای دسترسی به ساختار داستان را می‌توان در پایان پرده‌ی اول پیدا کرد. «در تدوین ساختار داستان، نقطه‌ی اوج پرده‌ی اول معمولاً صحنه‌ی مهیجی است که در آن ماهیت شخصیت اصلی داستان برای مخاطب یا برای خودش یا برای هر دو به‌طور کامل آشکار می‌شود. صحنه‌ای است که در آن مسیر داستان عوض و نوع درگیری مشخص می‌شود». پیرسون توضیح می‌دهد که چگونه از این نظریه (تئوری) برای یکی از جسورترین و موفق‌ترین طرح‌های خود استفاده کرده است:

در لوک خورش‌دست، لوک رودروی دراگ‌لاین<sup>۱</sup> - رهبر خلافکاران - قرار می‌گیرد. نقطه‌ی اوج پرده‌ی اول، صحنه‌ی زدوخوردی است که در آن، دراگ‌لاین - که بسیار قوی‌تر است - لوک را له و لورده می‌کند. لوک دست‌بردار نیست؛ برمی‌خیزد و با ضربه‌های بیشتری مواجه می‌شود. سرانجام، دراگ‌لاین کوتاه می‌آید و بنابراین در نزاع مغلوب می‌شود. در پایان نشان داده می‌شود که اراده‌ی لوک قوی‌تر است؛ با اینکه له و لورده می‌شود، در پایان، برنده و خندان است... این، نقطه‌ی عطفی است که در آن لوک از عنصری مزاحم و ناشناخته به مردی آشنا و در موضع رهبری ناخواسته تبدیل و مسیر داستان عوض می‌شود.

شاهد بیل کیلی، نمونه‌ی دیگری از ساختار فیلمنامه است که قبلاً از آن سخن به‌میان آمد. در این مورد، پرده‌ی اول و دوم، ضرب‌آهنگ (ریتم) خاصی دارد که در خدمت اهداف کاملاً مختلفی قرار می‌گیرند.

ساختار من سه‌پرده‌ای است. من ابتدا شرح مختصری در دو یا سه جمله می‌نویسم. سپس فیلمنامه را به‌صورت مجموعه‌ای از سکانس در نظر می‌گیرم. کارگردان نه به صحنه بلکه به سکانس می‌اندیشد. هر صحنه باید داستان را به‌پیش ببرد؛ ادامه‌ی صحنه‌های قبل از خود باشد و به صحنه‌های بعد از خود منتهی شود. و بدین ترتیب، من استفاده‌ی کارگردان از سکانس را پیش‌بینی می‌کنم.

پرده‌ی اول، با یک دقت نسبی، معمولاً به سه سکانس تقسیم می‌شود. در

<sup>۱</sup> Dragline

شاهد، سکانس اول، همه‌ی وقایعی را دربر می‌گیرد که به ورود به فیلادلفیا منتهی می‌شود. سکانس دوم، از وقتی که سامونل، قاتل را می‌بیند، شروع می‌شود و تا نیراندازی جان لوک پیش می‌رود. سکانس سوم، فرار و برگشتن به مزرعه است و صحنه‌های تا قدم‌زدن جان در آن اطراف را دربر می‌گیرد. سپس وارد پرده‌ی دوم می‌شویم: چکامه‌ای در میان مزرعه‌ی آمیش<sup>۱</sup>! ما آنها را می‌بینیم که عاشق می‌شوند، با حرکات و احساسات سنگین، که به شما فرصت می‌دهد از آنچه آموخته‌اید، بهره ببرید و بگذارید در آن غرق شود. این چکامه، ساختن انبار را شامل می‌شود؛ که من آن را نقطه‌ی اتکای داستان می‌دانم.

درحقیقت، این گام سنجیده در پرده‌ی دوم، به‌حدی در موفقیت فیلم نقش داشت که کلی تمایل پیدا کرد در بیشتر پروژه‌های خود از آن استفاده کند. «من اکنون فیلمنامه‌ای می‌بینم که از پرده‌ی دوم فیلم شروع و پس از سه سکانس زودگذر، کند می‌شود. من سرعت را کند می‌کنم تا شخصیت‌های داستان را به‌درستی بشناسانم و انگیزه را به‌شکلی صحیح تعریف کنم».

درضمن، کلی همیشه بر ساختار هر صحنه‌ی منفرد تأکید می‌کرد. «صحنه هم باید به‌زیبایی ساخته شود؛ باید اوج بگیرد و درست مثل یک پرده، سه بخش داشته باشد». ساختار داستان در هر مرحله از تکامل فیلمنامه، جزئی اساسی و حیاتی است.

### ساختار کمدی: داستانی خنده‌دار شکل می‌گیرد...

کمدی نیز مسائل و مشکلات ساختاری خاص خود را دارد. این نتیجه‌ای بود که دیوید زوکر<sup>۲</sup>، بعد از طی مراحل دشوار ساخت فیلم *هوایما!*<sup>۳</sup> - که با همراهی برادرش جری زوکر<sup>۴</sup> (در تلاش معاش)<sup>۵</sup> و جیم آبراهامز<sup>۶</sup> ساخته شد - به آن رسید. و این فیلم هنوز در فهرست بسیاری از فیلم‌های سراسر خنده‌دار قرار دارد.

بعد از اینکه *هوایما!* ساخته شد، پنداشت‌های غلط را از آن حذف

۱. Amish: فرقه‌ی مسیحی آمیش (در قرن هفدهم از منونیت‌ها منشعب شد).

۲ David Zucker

۳ *Airplane!*

۴ Jerry Zucker

۵ *Rat Race*

۶ Jim Abrahams

کردیم؛ چه، همه فکر می‌کردند این فیلم خیلی خنده‌دار است. بنابراین، وقتی فوق‌سری<sup>۱</sup> را ساختیم - که ترکیبی از دو ژانر بود: سینمای جاسوسی جنگ جهانی دوم<sup>۲</sup> و سینمای الویس<sup>۳</sup> - آنها را نقد کردیم؛ اما بدون یک طرح منسجم و بدون شخصیت‌هایی که انگیزه‌ها و نیات روشنی داشتند. ما به آرک‌های شخصیت داستان توجهی نکردیم.

زوکر با مرور گذشته و شکست فوق‌سری از نظر گیشه، به این نتیجه می‌رسد که مشکلات این فیلم، به دلیل روش‌هایی بود که او و شرکایش در تدوین و ساخت داستان به کار بستند.

ما خیلی زیاد روی جوک‌ها تمرکز می‌کردیم. در مورد تمامی صحنه‌ها یادداشت برمی‌داشتیم و همه‌ی جوک‌ها را یادداشت می‌کردیم و گاه آنها را بر روی برگه‌هایی وارد می‌کردیم تا بتوانیم آنها را در جاهای مختلف پخش کنیم. این یک جوک به سبک داستان عشق یا از نوع پرده‌ی دوم است. استفاده از این روش این خطر را دارد که به تدریج شیفته‌ی بعضی جوک‌ها می‌شوید و طرح را طوری تغییر می‌دهید که بتوانید جوک را در آن بگنجانید.

مجموعه فیلم‌های سلاح‌آخته<sup>۴</sup> مطمئناً گواهی بود بر خلق فیلم‌های درجه یک و پیروز گیشه‌ای. امروز زوکر هر طرح جدید را با تأکید اولیه بر روی داستان و شخصیت داستان شروع می‌کند. اما بین شوخی‌ها و داستان، همیشه یک توازن مقطعی وجود دارد.

مهم‌ترین اجزای فیلم‌های ما، طرح و ساختار هستند، نه شوخی‌ها. ما کار را با این سؤال شروع می‌کنیم: «آدم بده‌ی داستان کیه؟» و این همان سؤالی است که طرح روی آن سوار می‌شود. در ضمن، برای این طنزها، یک گام معین وجود دارد و شما نمی‌خواهید بدون یک شوخی، بیش از اندازه پیش بروید. به گمان ما، وجود سه طنز یا چیزی در این حدود در هر صفحه کافی است؛ برای اینکه طنز همین است. خندان‌نگه داشتن یک مخاطب موقعی که شروع به خنده می‌کند، به مراتب آسان‌تر از چند بار خندان او است. مردم دوست دارند بخندند؛ و اگر نومید شوند، نظرشان برمی‌گردد و شما اعتماد آنها را از دست می‌دهید.

<sup>۱</sup> Top Secret

<sup>۲</sup> World War II Spy Movies

<sup>۳</sup> Elvis Movies

<sup>۴</sup> The Naked Gun

آدم سنگدل<sup>۱</sup>، یکی از آن فیلمنامه‌های نادری است که به همان اندازه‌ی ساختار داستان، برای عناصر کمدی‌اش تحسین شده است. زوکر می‌گوید این فیلم، همانند یک لابراتوار کارآمد است که در آن، او و همکارانش توانستند کمدی را با آنچه در مورد طرح و شخصیت داستان آموخته بودند، ترکیب کنند. دیل لونر<sup>۲</sup> فیلمنامه را نوشت؛ و در این فیلمنامه تقریباً همه چیز بود. ما می‌دانستیم که حتماً سه پرده در آن هست: یک آغاز، یک وسط، و یک پایان. برای هر شخصیت داستان یک آرک و یک موعد پرداخت در نظر گرفته شد. نیاز هر فرد در آغاز معلوم شد؛ و همه در پایان به‌نوعی راضی و خشنود شدند.

اما حتی بعد از اتمام ساخت فیلم، هنوز کار ادامه داشت و باید یک سکانس پانزده دقیقه‌ای که با توجه به طرح اصلی اضافی بود، به‌طور کامل حذف می‌شد. بنابراین، آموختن هیچ‌گاه برای ما متوقف نشد. گنز و مندل هم دوست دارند موقع نوشتن داستان کمدی، نیازهای شخصیت‌های داستان و هنرپیشگانی که با آنها کار می‌کنند را از همان ابتدا مشخص کنند.

ما در انگیزه‌ی شخصیت داستان تأمل کردیم؛ و اینکه چه عاملی باعث می‌شود شخصیت داستان کار بعدی (نه جوک) را انجام دهد. نگرش ما این است که اگر فیلمنامه فقط جوک و شوخی باشد، ما یکی پس از دیگری جوک می‌نویسیم؛ و اگر جوکی به پیشبرد صحنه کمک نمی‌کند، آن را حذف می‌کنیم. من نویسنده‌هایی را دیده‌ام که برای یک جوک خود را به آب و آتش می‌زنند حتی اگر هنرپیشه با آن جوک و شوخی راحت نباشد. در این مورد باید آن جوک را دور ریخت و یکی دیگر نوشت.

چه فیلمنامه کمدی باشد چه درام، بهتر است اولسین وظیفه‌ی فیلمنامه‌نویس، طرح‌ریزی ساختار برای داستان باشد. زمانی که ساختار یا «عطف» داستان شکل می‌گیرد، زمان آن است که روی شخصیت‌های داستان تمرکز شود و تحولی که آنان در طول داستان خواهند داشت، سازمان‌دهی شود.

موقعیت برتر و پیش‌برنده: شخصیت داستان در برابر داستان

اگر قرار شد نیمی از یک روز زندگی خود را داخل دفاتر ظهور یکی از

<sup>۱</sup> *Ruthless People*

<sup>۲</sup> Dale Launer

استودیوهای اصلی هالیوود صرف کنید، احتمالاً دو اصطلاحی که اغلب خواهید شنید، عبارت‌اند از: «داستان‌مدار» و «شخصیت‌مدار».

«داستان‌مدار» به فیلمنامه‌ای گفته می‌شود که تکیه‌ی اولیه‌ی آن بر روی یک طرح با مفهوم سطح بالا باشد؛ طرحی که بر اکشن و کشمکش دلالت داشته باشد و بلافاصله بتوان چکیده‌ی فیلمنامه را از آن استخراج کرد، برای مثال: «در پس‌زمینه‌ی بدترین حادثه‌ی غرق‌شدن کشتی در تاریخ امریکا، دختر ثروتمندی عاشق یک پسر فقیر می‌شود» (تایتانیک)<sup>۱</sup>.

از سوی دیگر، به فیلمنامه‌ای شخصیت‌مدار گفته می‌شود که تکیه‌ی اولیه‌ی آن بر تکامل شخصیت‌های داستان و تغییراتی باشد که در طول فیلم در خصوصیات فردی آنها رخ می‌دهد. برای مثال، «یک ریاضیدان برجسته، قوه‌ی تمیز خود را از دست می‌دهد و سپس می‌کوشد دوباره آن را به دست آورد» (ذهن زیبا).

داستان‌های شخصیت‌مدار معمولاً ملایم‌تر از بیشتر طرح‌های داستان‌گردان اکشن‌مدار هستند و کمتر باب بازارند. اما یک بررسی دقیق از بسیاری از بهترین فیلم‌های هالیوود، خلاف این نوع طبقه‌بندی را نشان می‌دهد. آیا فیلم‌هایی مثل حس ششم<sup>۲</sup> و زیبایی امریکایی، درباره‌ی شخصیت‌های داستان هستند یا راجع به داستان؟ در شاهد و تلمنا و لوئیز، چند سکانس اکشن به یادماندنی وجود دارد؛ اما آشکار است که موضوع این دو فیلم بیشتر در این باره است که شخصیت‌های اصلی داستان در طول داستان چه درس‌هایی می‌گیرند.

نکته اینجاست که فیلم‌های کلاسیک هالیوود در مقابل این طبقه‌بندی قرار می‌گیرند؛ چراکه در آن فیلم‌ها، عناصر داستان و شخصیت داستان مجموعاً در درون یک تجربه‌ی نمایشی واحد، محکم و به یادماندنی گنجانده شده‌اند.

### خلق شخصیت‌های فراموش‌نشدنی

بیل کلی همیشه می‌گفت عناصر شخصیت داستان و داستان با هم مؤثر می‌افتند؛ و برای دستیابی به نطفه‌ی داستانی یک فیلمنامه، روش خاص خود را پیشنهاد می‌کند:

<sup>۱</sup> Titanic  
<sup>۲</sup> The Sixth Sense

هر صحنه باید معرف شخصیت داستان و پیش‌برنده‌ی داستان باشد. شما هستید که مرکز داستان خود را می‌شناسید و از قبل تصمیم می‌گیرید شخصیت‌های داستانی شما چه کسانی باشند. صبح روز بعد که از پله‌ها پایین می‌آید، ذهنتان را خالی کنید و به سکوت خود گوش دهید تا آن شخصیت‌های داستان با شما صحبت کنند. اگر این تکلیف را انجام دادید و بررسی‌های شما بر روی شخصیت‌های داستانی‌تان با استفاده از کارت یا هر روش دیگر به‌تمام رسید، آنگاه آن شخصیت‌ها با شما صحبت خواهند کرد. شما باید در زمین آنها راه بروید و بگذارید خاک آنجا به درون کفش‌هایتان راه پیدا کند و در جانتان بدمد. باید آنجا باشید و ساکت بمانید نصف روز یا هر قدر طول بکشد. آنچه من می‌خواهم، یک اثر هنری زنده است؛ اثری که با زندگی می‌تپد.

شروع کار بسیاری از نویسندگان این است که کشف کنند شخصیت‌های داستان‌شان چه کسانی و در پی چه هستند. گنز و مندل در این باره بلافاصله توضیح می‌دهند: «داستان‌های ما همیشه شخصیت‌مدار هستند. ما کار را با شخصیت اصلی داستان شروع می‌کنیم، با این سؤال: چه کسانی می‌توانند خالق این ماجرا باشند؟ و با این انتظار که حوادث شخصیت‌مدار هستند».

آنها همچنین فکر می‌کنند که اگر نویسنده اطلاع کافی از روان‌شناسی داشته باشد و در مورد مردم به‌حد کافی کنجکاو باشد، می‌تواند به این روند شتاب دهد:

خوب است از آن نوع افرادی باشیم که بسیار دوست دارند مردم را امتحان کنند. خود را جای مردم بگذارید و همانند آنها عمل کنید. این شیوه به شما کمک می‌کند که صادقانه بگویید: «این همان کاری است که باعث می‌شود احمقانه عمل کنم». آنگاه وقتی شخصیت‌های داستانی‌ما در بدترین یا احمقانه‌ترین حالت خود هستند، می‌توانیم صادقانه بگوییم: «ما هم مثل آنها شده‌ایم». سعی ما این است که شخصیت‌هایی خلق کنیم که بتوانیم با آنها یکی شویم حتی وقتی که آنها را تحسین نمی‌کنیم؛ و البته در این حالت، شانس ما برای کشف صدای شخصیت‌های اصلی داستان خیلی زیاد است.

پیدا کردن این صداها - و شنیدن آنها - به چند طریق صورت می‌گیرد. از نظر شولمن، همه چیز، شخصیت اصلی او است: صدایی «ویژه» از گام‌های کسی که به‌طرف طبالش قدم رو می‌رود:

من همیشه شیفته‌ی آدم‌های سنت‌شکن هستم: رسولی شیفته، کسی که نظری متفاوت و منحصر به فرد درباره‌ی زندگی دارد؛ شیفته‌ی معلم‌هایی هستم که مرا وادار می‌کنند سؤال کنم.

ساخت *انجمن شاعران* مرده از ابتدا آسان نبود. شولمن توضیح می‌دهد: من مدت‌ها درباره‌ی شخصیت کیتینگ<sup>۱</sup> فکر می‌کردم. می‌کوشیدم صدایی برای او پیدا کنم. من فقط هر چیزی را که به ذهنم می‌رسید، می‌نوشتم و به آن می‌نگریستم و می‌اندیشیدم: «این کلاً درباره‌ی چیه؟ اون سعی داره چی بگه؟ این صدایی که در منه، چیه؟»

گرچه بیشتر فیلم‌های اخیر رون شلتون<sup>۲</sup> - نویسنده، کارگردان (کارگردان مؤلف) - (آبی تیره<sup>۳</sup>، آدمکشی در هالیوود<sup>۴</sup>) درباره‌ی اجرای قانون بود، بسیاری فیلم *بول دورام*<sup>۵</sup> او را فیلم متمایزی درباره‌ی بیس‌بال می‌دانند. او هم کار را با پیدا کردن یک صدا شروع می‌کند:

من تا صداهای شخصیت‌های داستانی‌ام را نداشته باشم، فیلمنامه را شروع نمی‌کنم. من هفته‌ها یا ماه‌ها وقت صرف می‌کنم اما کاری از پیش نمی‌برم مگر اینکه بتوانم بشنوم آنها چگونه حرف می‌زنند و چه می‌خواهند بگویند.

کرش دیویس<sup>۶</sup>، کچر<sup>۷</sup> همیشگی تیم لیگ دسته‌دومی بول دورام است. اولین جمله‌ای که او می‌گوید، این است: «من بازیکنی هستم که بعدها باید روی من نام بگذارند». شلتون می‌گوید: «همین که این سطر آغازین او را شنیدم، فهمیدم که این شخصیت را دارم». او توضیح می‌دهد که در اصطلاح بیس‌بال، کرش همیشه بازیکنی بی‌نام بود که برای شیرین‌شدن یک معامله همکاری می‌کرد. او هیچ‌گاه بازیکن اصلی نبود؛ و همه‌ی شخصیت او در همین یک سطر خلاصه می‌شد.

بیل کیلی تنومند با آن ریش سفید آراسته‌ی تمیز خود، همیشه شبیه یک همینگوی هالیوودی امروزی به نظر می‌رسید. منطقی است که از او پرسیده شود

<sup>۱</sup> Keating

<sup>۲</sup> Ron Shelton

<sup>۳</sup> *Dark Blue*

<sup>۴</sup> *Hollywood Homicide*

<sup>۵</sup> *Bull Durham*: بخش دورام (در شمال انگلستان)؛ شهر دورام (در ایالت کارولینای شمالی - آمریکا).

<sup>۶</sup> Crash Davis

<sup>۷</sup> *Catcher*: کچر؛ در بازی بیس‌بال، کسی که پشت‌سر چوگان‌زن می‌ایستد و توپ‌هایی را که او با چوگان نمی‌زند، می‌گیرد.

چگونه شخصیت‌های مردانه‌ی به‌یادماندنی همچون جان بوک<sup>۱</sup> را در فیلم شاهد خلق کرده است. «من با مردایده‌آل (آرمانی) شروع می‌کنم. از نظر من، بزرگ‌منشی، شاه‌کلید خلق شخصیت داستانی مرد است. من باید بفهمم که یک مرد درباره‌ی این ویژگی (بزرگ‌منشی) چه نظری دارد. این مرد، قهرمان من است؛ پس باید از هوش بهره‌ای برده باشد». و سپس انتقاد از او شروع می‌شود: «کاستی‌های او چیست؟ نقاط ضعف او کدام است؟».

سعی فرانک پیرسون این است که چیزی را در شخصیت‌های داستانی‌اش پیدا کند که بتواند آن را به شخصیت خود ربط دهد.

کسانی وجود دارند که فیلم را با ریختن یک طرح داستان شروع می‌کنند و سپس می‌کوشند شخصیت‌هایی پیدا کنند که کشمکش بین آنها باعث شود که آن طرح (و نه طرح دیگر) اتفاق بیفتد. من ترجیح می‌دهم کار را با شخصیتی شروع کنم که انگیزه‌هایش با بعضی از جنبه‌های ناخودآگاه من همسو باشد و سپس با پیدا کردن شخصیت‌های تکمیلی که انگیزه‌هایشان در تضاد با هم باشد، داستانی طرح می‌کنم که وضعیت دشوار این شخصیت با آن به‌نمایش درآید.

شما باید با این شخصیت عمیقاً احساس همدردی، همبستگی و همدلی کنید. اثر وقتی به بهترین نحو نوشته می‌شود که ضرب‌آهنگ‌های این شخصیت داستان را به معنای واقعی کلمه بتوان احساس کرد؛ بتوان مثل این شخصیت راه رفت، حرکت کرد، و خواب دید. این یکدلی، حرکتی است که نه تنها در مغز بلکه در استخوان‌ها و عضله‌ها هم صورت می‌گیرد.

### شروع (استارت) از صفحه

غلبه بر خستگی، یکی از موانع بسیاری است که نویسنده با آن مواجه است. وقتی خط داستانی دارای ساختار کامل می‌شود و شخصیت‌ها حرف می‌زنند، وقت آن است که «انتقال آن بر روی صفحه» شروع شود. هر نویسنده‌ای، نگرش خاص خود را دارد. برای بسیاری، استارت‌زدن مشکل‌ترین قسمت کار است. لارنس کسدان در روش جمع‌آوری کارت خود، راه راحتی برای شروع پیدا کرد. «این کارت‌ها در غلبه بر این مانع بزرگ - یعنی «استارت

<sup>۱</sup> John Book

زدن» - کمک زیادی به من کردند. اول که شروع کردم، همه چیز خوب بود؛ اما کار باید استارت زده می‌شد.»

بیل کلی این روند را چنین توصیف می‌کند:

بخشی دیوانگی (ناشیگری)، بخشی مهارت و یک بخش خیلی بزرگ هم طاقت و استقامت است. من ده - دوازده ساعت در روز کار می‌کنم ولی مثل این است که دو ساعت کار کرده باشم. شروع، لحظه‌ای است که روی صندلی می‌نشینید و کار را آغاز می‌کنید.

باری لوینسون نویسنده - کارگردان (کارگردان مؤلف) (واگن رستوران<sup>۱</sup>، آدمکشی: زندگی در خیابان‌ها<sup>۲</sup>) می‌گوید:

من در موقع نوشتن، آهنگ می‌نوازم. کمی احمقانه است. من فقط یک قطعه آهنگ را بارها و بارها می‌نوازم. وقتی واگن رستوران را می‌نوشتم، لیوان‌های خالی<sup>۳</sup> پیتر تاونشند<sup>۴</sup> را می‌نواختم.

به نظر می‌رسد هیچ راه آسانی برای به‌پایان‌رساندن وظیفه‌ی مشقت‌بار تکمیل یک فیلمنامه وجود نداشته باشد. شاید همین، یکی از دلایلی باشد که چرا بعضی از موفق‌ترین نویسندگان هالیوود اینقدر سریع کار می‌کنند. فیلم‌های ورزشی ران شلتون نویسنده - کارگردان (جام حلبی<sup>۵</sup>، ضربه‌ای بر کپل<sup>۶</sup>)، یک دهه قبل این ژانر را به سطوح تازه‌ای ارتقا داد. اگر در خیابان از کنارش می‌گذشتی، احتمالاً می‌گفتی که او مثل بازیکن‌های ایکس - بال<sup>۷</sup> است که در واقع هم است. آن‌چنان بلندقامت و نیرومند که می‌توان اصطلاح یقه‌آبی (کارگری)<sup>۸</sup> را در مورد او به‌کار برد.

من معمولاً زمان زیادی می‌اندیشم و سپس به سرعت می‌نویسم. سفیدپوست‌ها نمی‌توانند بپزند<sup>۹</sup> را از بیستم سپتامبر شروع کردم؛ و تا عصر روز بیست‌ویکم، سی‌وهفت صفحه از آن را نوشتم؛ که تماماً به روی پرده آمد.

برای لحظه‌ای ساکت می‌شود و لبخندی دردناک می‌زند.

<sup>1</sup> Diner

<sup>2</sup> Homicide: Life on the Streets

<sup>3</sup> Empty Glasses

<sup>4</sup> Peter Townshend

<sup>5</sup> Tin cup

<sup>6</sup> Cobb

<sup>7</sup> Ex-ball

<sup>8</sup> Blue collar

<sup>9</sup> White Men Can't Jump

و آنگاه سه هفته بعد... هیچی؛ نه حتی یک سطر!  
 شلتون مثل یک کچر تیم دست‌دومی، روزهای باشکوه خود را به‌خاطر  
 می‌آورد:

من می‌توانستم دو یا سه فیلمنامه را با هم بنویسم. ولی حالا چی؟  
 گنز و مندل آنقدر درگیر این روند بوده‌اند که می‌توانند برنامه‌ی روزانه‌ی  
 خود را بی‌زحمت شرح دهند:

قبل از اینکه نوشتن را شروع کنیم، هفته‌ها درباره‌ی آن صحبت می‌کنیم و  
 سپس پنج روز در هفته کار می‌کنیم. اگر آمادگی داشته باشیم، وقتی  
 نوشتن را آغاز می‌کنیم، بیش از دو ماه طول نمی‌کشد که اولین پیش‌نویس  
 آماده شود. هر روز ساعت ده یا ده و سی دقیقه‌ی صبح می‌آییم؛ صفحات  
 روزهای قبل را مرور می‌کنیم. اگر نوشته‌های این صفحه‌ها حالمان را  
 به‌هم نزند، کار را ادامه می‌دهیم. نزدیکی‌های ظهر سعی می‌کنیم نیرو  
 بگیریم؛ درباره‌ی اینکه صحنه‌ی امروز چه باشد، صحبت می‌کنیم و نیم  
 تا یک ساعت در این مورد حرف می‌زنیم. ناهار می‌خوریم و سپس تا  
 چهار یا چهار و سی دقیقه می‌نویسیم. به‌طور متوسط، روزی یک صحنه  
 و گاهی دو صحنه می‌نویسیم. اما بازنویسی حدود یک سال طول  
 می‌کشد.

به‌نظر می‌رسد برطبق برنامه کار کردن، شیوه‌ی بسیاری از نویسندگان  
 باشد. کسدان زمان قبل از فروش اولین فیلمنامه‌اش را به‌خاطر می‌آورد؛ وقتی  
 که تمام وقت کار تبلیغاتی می‌کرد؛ از این کار متنفر بود و از هر لحظه که دست  
 به قلم نمی‌برد، احساس گناه می‌کرد.

در این موقع همسر مرا نجات داد؛ او گفت: «تو باید این کار را کنار  
 بگذاری. اگر فکر می‌کنی باید بنویسی، باید زمان خاصی را برای این کار  
 بگذاری و اوقات دیگری را بیکار باشی، چون زمان فراغت برای تو  
 خیلی ارزشمند است». ما آن موقع یک پسر کوچک داشتیم؛ اولین  
 فرزندمان. و این گفته‌ی او ذهن مرا تکان داد.

کمی بعد از آن، او اولین فیلمنامه‌اش - *بادی‌گارد* (محافظ شخصی)<sup>۱</sup> - را  
 فروخت؛ گرچه پانزده سال طول کشید تا تولید شود. کسدان هم مثل بسیاری  
 از نویسندگان، با همه‌ی میل شدیدش، می‌کوشید از نوشتن «اجتناب کند»، حتی  
 در ساعت‌هایی که خود برای نوشتن در نظر می‌گرفت. آنچه او در نهایت کشف

<sup>۱</sup> *Bodyguard*

کرد، درسی بود که خوب است همه‌ی نویسندگان آن را به‌خاطر بسپارند: سال‌ها طول کشید تا پذیرفتم زمان خواندن اخبار مربوط به فروش فیلم‌ها و خواندن روزنامه و قدم‌زدن در تالارهای فوکس<sup>۱</sup> یا وارنرز<sup>۲</sup> را «از دست دادم». احساس بدی در این‌باره داشتم. اما بالأخره نوشتن را شروع می‌کردم - چه ساعت دوازده و سی دقیقه باشد یا چهار؛ و معمولاً به مقدار کاملاً قابل قبولی کار می‌کردم: دو یا چهار یا شش ساعت. در نهایت فهمیدم که قدم‌زدن و خواندن هم بخشی از کار بوده است. من ماشین نیستم. باید یاد می‌گرفتم که من هم ضرب‌آهنگ خاص خود را دارم. تا زمانی که کار به‌بار نشست و من به وضع عادی برگشتم. درواقع من خیلی سریع نوشتم. وقتی حساب کردم چقدر طول کشید تا نوشتن فیلمنامه را به‌پایان بردم، دیدم خیلی طولانی نبود. سه ماه خیلی عالی بود.

شولمن به طریقی این روند را توصیف می‌کند که هر نویسنده‌ای می‌فهمد: البته مهم نیست چه بنویسید؛ نوشتن، نوعی مبارزه و تلاش است. راحت‌تر از این به‌دست نمی‌آید و از نظر زمانی مهم نیست چقدر کار کنی. تنها به اتاق می‌روی و کامپیوتر را روشن می‌کنی؛ و این تلاش و مبارزه همچنان ادامه دارد.

### نه دردی، نه حاصلی (نه فیلمنامه‌ای!)

خلق کردن، جرأت می‌خواهد؛ و اشتیاق رفتن به عمق حقیقت. شولمن استدلال می‌کند:

واقعاً باید جست‌وجوگر و صبور باشی. هرچه بیشتر کشف کنی و آنها را با لحظه‌های برجسته‌ی کلیدی زندگی خود مرتبط کنی، بهتر می‌نویسی. کلید خوب‌نوشتن در جایی است که این موقعیت را به معنای واقعی بشناسی. کارهایی را انتخاب کنی که واقعاً با شما حرف می‌زنند.

بیل کیلی روند کار یک نویسنده را همیشه بدین صورت توصیف می‌کرد: بیرون‌کشیدن تقریباً همه‌ی آنچه هستی، بیرون‌کشیدن خود از آن و تلاش برای آنکه به درون شخصیت دیگر بروی. باید از نقطه‌ی اعجاب‌آور موضوع بنویسید.

<sup>۱</sup> Fox  
<sup>۲</sup> Warners

پن دنشام (روسی منطقی فلاندرز<sup>۱</sup> و جدیدترین نمایش تلویزیونی از منطقه‌ی گرگ و میش)<sup>۲</sup> می‌گوید:

نوشتن کمک می‌کند تا بفهمید دردی در زندگی داشته‌اید. من فکر می‌کنم خلاقیت، یک ویژگی همیشه تکاملی است، اما نگرانی و فشار نیز به‌همراه دارد. به‌نظر من، مردم برای این می‌نویسند که چیزهایی را در خودشان پیدا کنند. ممکن است از این مسئله آگاه نباشند، اما نوشتن یک روند درمانی است.

کیلی با این نظر موافق است:

من هیچ نویسنده‌ی خوبی نمی‌شناسم که مبارزه و تلاش و درد را احساس نکرده باشد؛ چه این حالت برایش پیش آمده باشد و چه با ماجراها یا آزمودن خود، خود را در این وضع و حالت قرار داده باشد. همینگوی می‌گفت: «اگر چیزی برای نوشتن ندارید، سعی کنید خود را دار بزنید. اگر موفق شدید، که همه‌ی ناراحتی‌هایتان تمام می‌شود؛ و اگر موفق نشدید، چیزهایی پیدا می‌کنید که درباره‌ی آنها بنویسید».

بهترین نویسندگان، خود را دربرابر هنر و مخاطبان خود مسئول می‌بینند. زمانی کیلی با شور و حرارت گفته بود: «نوشتن، مقدس است».

ما حافظان این شعله هستیم. ما پشت ستور کوچک خود می‌نشینیم و سعی می‌کنیم گرمی و شوری اندک از بهشت بگیریم. ما متولی این واژه (نوشتن) هستیم؛ و باید آن را- این واژه‌ی خاص را- بشناسیم. ما باید معنای واژه‌ها را بدانیم و باید بدانیم که آیا در جایی واژه‌ی بهتری وجود دارد. و ما حافظان این دروازه هستیم. ما تاریکی را می‌بینیم و می‌کوشیم شمع روشن کنیم. ما می‌کوشیم در حرفه‌ای که داریم، شهروندان خاصی باشیم.

دیوید زوکر با عباراتی ساده می‌گوید:

ما درقبال آنچه روی پرده می‌بریم و آنچه می‌گوییم، مسئولیم. و به‌یاد داشته باشید که م‌ مکن است با یک فیلمنامه‌ی بد، فیلم موفقی بسازید، اما آن فیلم هرگز فیلم خوبی نمی‌شود.

<sup>۱</sup> *Moll Flanders*

<sup>۲</sup> *Twilight Zone*

## از فیلمنامه تا درون‌مایه: همه‌ی اینها برای چیست؟

به‌راستی فیلمنامه‌های بزرگ چه فرقی با فیلمنامه‌هایی دارند که فقط خوب نوشته می‌شوند؟ همه‌ی فیلمنامه‌های کلاسیک درباره‌ی اندیشه‌ها هستند: چیزی باید گفته شود؛ چیزی درباره‌ی زندگی، درباره‌ی شرایط انسانی، درباره‌ی دیدگاه‌های خاص نویسنده در این مورد که «همه اینها برای چیست؟». بیشتر نویسندگان درمی‌یابند که بارها و بارها یک نوع از موضوعات را کشف می‌کنند؛ حتی اگر داستان‌هایشان درباره‌ی سوژه‌های خیلی متفاوتی باشد. از نظر گنز و مندل، به‌نظر می‌رسد که اندیشه‌ها همیشه با علایق و احساسات شخصی آنها به هم بافته شده است.

شخصیت‌های داستانی نمونه‌ی ما، اغلب آدم‌هایی هم‌سن ما هستند؛ مثل فیلم *زندان شهر* یا *ولایت*<sup>۱</sup>. هیچ‌یک از شخصیت‌های داستانی مرد ما به‌طور سستی، مردانی اسطوره‌ای نیستند. آنان مردان خوبی هستند با کمی اعتمادبه‌نفس، مثل ما!

سعی ما این است که درون‌مایه‌هایی پیدا کنیم که با اضطراب‌ها و نگرانی‌های مردم مرتبط باشند. اما همیشه جایی هم برای خوش‌بینی می‌گذاریم. ما می‌گوییم سخت است انسان باشی؛ فقط زندگی کنی؛ و منظم و طبق قاعده رفتار کنی. ما بدبین و بدگمان و روان‌رنجور هستیم؛ نگران و وحشت‌زده‌ایم؛ اما با بی‌خیالی و اعتقاد به اینکه «همیشه راهی هست»، روزگار می‌گذرانیم.

بسیاری از فیلمنامه‌نویسان تمایل دارند در شخصیت‌هایی که خلق می‌کنند، اجزایی از خودشان پیدا کنند. تام شولمن به این نتیجه رسیده است که: آنچه در این روند (نوشتن فیلمنامه) اتفاق می‌افتد، این است که وقتی می‌نویسید، تحولی را در خودتان مرور می‌کنید طوری که رشد شخصیت اصلی داستان با مراحل رشد زندگی خودتان موازی می‌شود. من همیشه احساس می‌کردم کیتینگ، شخصیتی در درون خودم است؛ دلم می‌خواست هرچه دوست داشتم، بگویم. من مثل تاد<sup>۲</sup> هم بودم. بچه‌ی کم‌رویی در مدرسه بودم؛ هیچ‌وقت دستم را بلند نمی‌کردم. و مدتی گذشت تا در مرحله‌ای از دبیرستان، کمی عوض شدم.

شولمن توضیح می‌دهد که چطور تجربه‌ی دبیرستانش بعدها بر زندگی او

<sup>۱</sup> *Parenthood*  
<sup>۲</sup> Todd

تأثیر گذاشت:

به‌عنوان نویسنده، همیشه امیدوار بودم بتوانم فیلمنامه‌ای بنویسم که آنقدر ماهرانه و برجسته باشد که اگر کسی آن را می‌خواند، هرگز مجبور نباشد با من ملاقات کند؛ مجبور نمی‌شدم در همایشی شرکت کنم و حرف بزنم، چون خیلی خجالتی بودم. و من در نوشتن این فیلم، همه‌ی این مسائل را در نظر گرفتم.

البته نوشتن از خود و افشاگری درباره‌ی خود هیچ‌گاه تضمینی برای موفقیت نیست. همیشه در جایی از ذهن یک فیلمنامه‌نویس، ترس از شکست هست: واقعاً چه کسی به این فیلم یا موضوع آن اهمیت می‌دهد؟

بعد از اینکه نوشتن *انجمن شاعران مرده* را به‌پایان رساندم، به خود گفتم: تو به‌عنوان نویسنده، چه کار کردی؟ دلم می‌خواست حداقل می‌توانستم عقاید مرا آشکارا بر روی صفحه بیان کنم. سال‌ها در این حرفه کار کردم بی‌آنکه حتی یک نفر مرا ببیند.

شولمن مکث می‌کند و لبخندی می‌زند: «البته مطمئن نبودم که فیلمنامه به‌فروش برود».

زمانی بیل کلی هم خود را روی بررسی جامعه‌ی روحانیت و کلیسا و علاقه‌ی همیشگی‌اش در طول زندگی به مطالعه درباره‌ی الهیات (خدانشناسی) و فلسفه گذاشت:

بارها موضوعاتی مثل این، فکر و ذهنم را به خود مشغول کرد؛ برخورد با ضروریات اخلاقی، رسیدن به بُعد ماورا، و...

یکی از مسائل آزاردهنده برای لارنس کسدان، درون‌مایه است. او دو بار در مقابل افکارش در این باره که «مقصود از درون‌مایه به‌طور کلی چیست»، مقاومت می‌کند؛ و مثل همه‌ی هنرمندان احساس می‌کند مسائل تفسیری بهتر است برای کسانی گذاشته شود که تجربه‌ی هنری دارند، نه آنها که آن را خلق می‌کنند. اما وقتی برای سومین بار با این سؤال مواجه می‌شود، آهی می‌کشد و بالأخره جواب می‌دهد:

خوب، من فکر می‌کنم همه‌ی فیلم‌های من درباره‌ی مبارزه بین ایده‌آل (آرمان) و آرزو است. این درون‌مایه واقعاً در همه‌ی فیلم‌های من حضور دارد.

مردم نسل من که در شخصیت بیل هارت<sup>۱</sup> در گرمای تن تجسم یافته‌اند، در طول زندگی خیلی راحت می‌لغزند. وقتی با دنیای واقعی مواجه می‌شوند، درمی‌یابند که امور دنیا خیلی سخت و دشوار هستند؛ و آرزوهایشان همیشه جامه‌ی عمل به خود نمی‌گیرد. برای گرفتن امتیازهای بزرگ، گاهی لازم است قواعد شکسته شوند. گرمای تن یک فیلم ملودرام است اما مسائل این فیلم همیشگی است: برای تحقق آرزوهایتان چه می‌خواهید بکنید؟ و مهم نیست که این آرزوها شما را در تضاد با آرمان‌هایتان قرار دهد.

در لریز بزرگ، درون‌مایه آشکارتر است؛ اما مسائل این فیلم هم همان‌ها است. شخصیت‌ها زمانی را به‌خاطر می‌آورند که دسته‌جمعی آزاد شده بودند و همه‌ی خواسته‌ها و آرزوهایشان برآورده شده بود. آنان به زمانی برمی‌گردند که در طول آن، همه‌ی انواع فشارها و قراردادهای اجتماعی بر آنها وارد می‌شد تا مطیع و سازگار شوند. بنابراین، سؤال آنان این بود: آیا می‌توانیم زندگی شرافتمندانه‌ای داشته باشیم؟ نه فقط به‌دلیل فشارهایی که از جامعه وارد می‌شود بلکه به‌جهت فشارهای درونی برخاسته از آرزوهای خودمان؟ و این مسئله‌ای است که هر روز در زندگی خود با آن مواجه‌ام.

کسدان گره‌های محکم را که در بدنه‌ی کار تنیده شده است، طوری باز می‌کند که به‌نظر بسیاری، شیوه‌ی او بهترین شیوه‌ای است که تاکنون کسی در هالیوود دیده است.

یکی از دوستانم تحلیلی از *گراند کانیون* ارائه داد. او گفت: این فیلم درباره‌ی تقابل بین مسئولیت و آزادی بی‌قید و شرط است؛ اگر آزادی را با پیروی از خواسته‌ها و آرزوها و مسئولیت را با مرد خانواده و عضوی از جامعه‌شدن یکی بدانیم.

*گراند کانیون* درباره‌ی موضوعات دیگر هم است؛ اما به‌اعتقاد من، یک زمینه‌ی فرعی وجود دارد و آن اینکه: چه می‌شود اگر آدمی که خیلی مسئول و وظیفه‌شناس است، در دنیایی قرار گیرد که پر آشوب و پر از هرج و مرج و وحشت است؟ چگونه با شرایطی مثل این برخورد می‌کند: وقتی اتومبیلش خراب می‌شود و پنجره‌ای رو به دنیای دیگر که در آن بی‌نظمی حاکم است، بر رویش باز می‌شود؟ کل فیلم درباره‌ی آرمان‌ها، آرزوها و تلاش برای کنترل در دنیایی فوق‌العاده وحشتناک و باری

<sup>۱</sup> Bill Hurt

به هر جهت است؛ آن چنان تصادفی که مثلاً یک اتوبوس به شما برخورد کند و به زندگی شما خاتمه دهد.

کسدان وقتی تصمیم گرفت هدایت *خوابگیر* «با چهره‌ی حیوانی» را به عهده گیرد، بسیاری را به شگفتی انداخت؛ اما «ترس» مطمئناً از عناصری بود که در این تصمیم‌گیری نقش داشت. و البته جنبه‌های دیگری هم در خط داستان وجود داشت که با درون‌مایه‌های قبلی او همسو بود. *خوابگیر* براساس رمان استفن کینگ<sup>۱</sup> ساخته شده و درباره‌ی یک «انبار حافظه» است. کسدان در مصاحبه‌ای با *لس‌آنجلس دیلی نیوز* (*اخبار روز لس‌آنجلس*)<sup>۲</sup> توضیح داد که چرا ناگهان به این تصمیم رسید که چنین مفهومی را به روی پرده ببرد.

وقتی این فکر را در کتاب خواندم، با خود گفتم این درست همان چیزی است که من هم در فکرم داشتم. خیلی شلوغ بود و پر از دری‌وری. همه‌ی صدمات، تحقیرها و توهین‌های گذاشته‌ام و هر چیزی را که مرور آن ناخوشایند بود، دربر می‌گرفت... همه‌ی اینها آنجا انباشته شده بود و شما واقعاً دوست داشتید که همه‌ی آن محل را بسوزانید.

اگر نویسنده نتواند درون‌مایه‌ای مرتبط پیدا کند، کل کار ممکن است بی‌معنی به نظر برسد. شولمن توضیح می‌دهد: «باید با یک درون‌مایه‌ی روشن و رسا و مرتبط شروع کنید. به نظر من، مردم وقتی فیلم می‌بینند، فکر می‌کنند: نوشتن فیلمنامه آسان است؛ من هم می‌توانم فیلمنامه بنویسم. بنابراین، شروع می‌کنند به نوشتن. اما اغلب درباره‌ی مسائل شخصی نمی‌نویسند و این روش به آنان جرأت نمی‌دهد عمیق بیندیشند و مسائل را بکاوند. و این، یک مشکل است.»

### بازنویسی: تبدیل فیلمنامه‌ی خوب به فیلمنامه‌ای بزرگ

«نوشتن، بازنویسی است». این جمله در صنعت سینما ممکن است کلیشه باشد؛ اما در تجارت، تعداد خیلی کمی با آن مخالف‌اند. اندیشه‌هایی که در بازنویسی شکل می‌گیرند، منشأی بسیاری ممکن است داشته باشند؛ اما فیلمنامه‌نویسان اغلب سخت‌گیرترین منتقدان کار خود هستند. تام شولمن اولین نسخه‌ی *انجمن شاعران مرده* خود را به‌خاطر می‌آورد:

<sup>۱</sup> Stephen King

<sup>۲</sup> Los Angeles Daily News

بار اول که شخصیت کیتینگ را خلق کردم، دانش‌آموزی نبود و این مرد فقط با جمعیتی خیالی صحبت می‌کرد و می‌کوشید به آنها یاد بدهد عقاید مهم چگونه‌اند. من پیش‌نویس اول را این‌طور نوشتم؛ آن را خواندم و دور ریختم چون خیلی «مسخره» بود. احساس کردم نمی‌توانم به نوشتن آن ادامه دهم. باید آن را کنار می‌گذاشتم.

اما نسبت‌دادن صفت «مسخره» به فیلمنامه باعث نشد نوشتن فیلمنامه متوقف شود:

یک سال بعد گفتم: «باید این داستان را به‌انجام برسانم». بعد در این باره فکر کردم که این دانش‌آموزان چه کسانی باید باشند. می‌دانستم هر یک از آنان درک خاص خود را دارد و تحت تأثیر این شخصیت داستانی (کیتینگ) است. بنابراین، به عقب برگشتم و کار را با جدیت شروع کردم. آغاز کار را با بچه‌هایی قرار دادم که به‌نوعی همگام با این اندیشه بودند و هر یک داستان زمینه‌ی خود را داشتند.

اما آنان اساساً غنچه‌هایی در حال شکوفایی بودند و مربی باید به آنان انگیزه می‌داد که هر یک به روشی متفاوت شکوفا شود: یکی از آنها عاشق می‌شد؛ پسر کم‌رو، تاد، از پوسته‌ی خود بیرون می‌آمد؛ نیل<sup>۱</sup> به راه خیلی دوری می‌رفت. او آخرین نقطه‌ی این داستان در مدرسه‌ی بازیگری بود؛ اما نیل کسی است که در بازیگری ماهر می‌شود. به‌یاد داشته باشید! در آن روز و عصر (دوره)، بازیگری حرفه به حساب نمی‌آمد. به هر حال، هر یک از این بچه‌ها راهی پیدا می‌کردند تا نمونه‌ی درون‌مایه‌ای باشند که معلم توضیح می‌داد؛ و آن عبارت بود از خلاقیت و همنوایی.

اگر ساختار داستان در جای خود باشد، شخصیت‌های داستان به‌خوبی تعریف شده باشند و موضوع داستان (درون‌مایه) و کل داستان حضور داشته باشد، موج اولیه‌ی درد و اندوه به‌انتهای می‌رسد و پیش‌نویس فیلمنامه‌ی نویسنده کامل می‌شود. اما کم پیش می‌آید که فیلمنامه‌ی بزرگ، بلافاصله از کار دربیاید. و به دلایلی، این همان نقطه‌ای است که در آن ماهیت جمعی‌بودن کار فیلمسازان آشکار می‌شود.

مهم نیست که نویسنده چقدر مهارت داشته باشد؛ دشوار است که درمورد کار کسی واقع‌بین باشند. تهیه‌کنندگان و کارگردانان ممکن است فیلمنامه را بخوانند و به این نتیجه برسند که داستان آن‌طور که نویسنده فکر می‌کند،

<sup>۱</sup> Neil

شفاف و روشن نیست. شاید یک شخصیت فرعی، جالب‌تر از شخصیت اصلی داستان به نظر می‌رسد؛ شاید قسمت‌های کم‌دی داستان آن‌چنان خنده‌دار نیست، یا داستان اکشن - حادثه‌ای فاقد اکشن و ماجرا است.

از نگاهی آرمان‌گرایانه، بازنویسی، فرایند کشف‌های جدید برای نویسنده است. بعد از اینکه پیش‌نویس اولیه کامل شد، نویسنده ممکن است احساس اطمینان بیشتری کند و به فکر تقویت یا شفاف‌سازی یک شخصیت داستان بیفتد. شاید در طول فرایند نوشتن، درون‌مایه‌ی تازه‌ای شکل گرفته باشد که باید بیشتر بسط داده شود؛ یا شاید زمان آن باشد که با افزودن عناصر کم‌دی یا رسیدن به لایه‌های عاطفی عمیق‌تر در طول صحنه‌های نمایشی، موضوع قدری جذاب‌تر شود. بیشتر اوقات، در طی فرایند بازنویسی پرزحمت، فیلمنامه‌ای با عمق بیشتر و بینش عالی‌تر خلق می‌شود.

عجیب نیست که قسمت اعظم بازنویسی حول ماهیت طرح و اینکه چه کسانی درگیر طرح هستند، می‌چرخد. از نظر گنز و مندل، همیشه کسی هست که انتظار می‌کشد:

معمولاً کسی هست که فیلمنامه به او تقدیم می‌شود؛ برای مثال: بیلی کریستال<sup>۱</sup> (رنداز شهر)، پنی مارشال<sup>۲</sup> (بازی‌های سراسری خودشان)، یا برایان گریزر و ران هوارد (شگپ). آنها اولین کسانی هستند که فیلمنامه را می‌بینند و تغییراتی را در آن باعث می‌شوند. و این به پیش‌نویس دوم و سوم منجر می‌شود. آنگاه ما فیلمنامه را می‌خوانیم و نظر دوستان هنرپیشه را جويا می‌شویم. این عمل به میزان زیادی بازنویسی خودجوش را باعث می‌شود. در مرحله‌ی پیش‌تولید، ما با تماشای هنرپیشگان که اجزای مختلف فیلمنامه را می‌خوانند، ایده می‌گیریم. کارگردان، کار را با ایده‌ها یا با ستارگان آغاز می‌کند. و اگر قبل از آنکه فیلم ساخته شود، دو هفته تمرین شود، نوعی بازنویسی هم انجام می‌شود.

وقتی نویسنده به حد کافی از نزدیک با هنرپیشه یا کارگردان کار کند، درنهایت به دیدگاه مشترکی می‌رسند. گنز می‌گوید: «در مورد فیلم رنداز شهر یک ماه با بیلی کریستال نشستیم و سطر به سطر فیلمنامه را مرور کردیم. تا زمانی که تولید شروع شود، او هم در این مجموعه مثل یک نویسنده بود. او

<sup>۱</sup> Billy Crystal

<sup>۲</sup> Penny Marshall

چشم و گوش ما بود؛ و ما کاملاً مطمئن شدیم که او هم همان دیدگاه ما را دارد». اگر نویسنده کارگردان هم باشد، حفظ دیدگاه اصلی به‌نوعی آسان‌تر می‌شود. شگفت‌آور نیست که شیوه‌ی کار لارنس کسدان، با توجه به پیچیدگی فیلمنامه‌هایش، کاملاً متفاوت از روش کار بیشتر فیلمنامه‌نویسان باشد.

من یک صحنه را آنقدر می‌نویسم تا احساس خیلی خوبی درمورد آن داشته باشم. حقیقت این است که من بر روی پیش‌نویس اولیه خیلی سخت کار می‌کنم. از نظر بعضی، اگر پیش‌نویس اولیه با سرعت نوشته شود، بازدهی کار بیشتر است؛ چون در آن صورت، چیزهایی دارند که روی آن کار کنند. نتیجه‌ی وحشتناک این نگرش، فیلمنامه‌ای است که هیچ‌گاه نوشته نمی‌شود.

من هرگز این روش را در پیش نگرفتم. من می‌خواستم هر مرحله‌ای را که پشت سر می‌گذاشتم، دوست داشته باشم. وقتی کارگردانی را شروع می‌کردم، پیش‌نویس اولیه بسیار به فیلمی که باید ساخته می‌شد، نزدیک بود؛ و به همین روش هم دنبال می‌شد. البته حذف‌ها و تغییراتی در کار وجود دارد و انتظار می‌رود که اینها به بهبود فیلم کمک کنند؛ اما من به حرکت اول ایمان دارم.

این روش در عمل خیلی موفق نیست؛ مگر اینکه لارنس کسدان باشید. نوشتن و بازنویسی برای یک استودیوی فیلمسازی بزرگ، سرشار از نوعی سرخوردگی و درماندگی است که در افسانه‌های هالیوود موجود است. پن دنشام کانادایی با سابقه‌ی فیلم‌های مستند وقتی به تدریج کشف کرد کار در سیستم هالیوود چگونه است، مات و مبهوت ماند:

یک فیلمنامه، مثل یک تکه خمیر است؛ هر کسی می‌تواند آن را شکل دهد. افراد کم‌وبیش آن را یک‌جور شکل می‌دهند چون جک نیکلسون<sup>۱</sup> چنین می‌خواهد؛ و دوباره آن را به شکل مسطح درمی‌آورند، چون آرنولد شوایتزنگر می‌خواهد این کار انجام شود؛ و سپس آن را گلوله می‌کنند و نویسنده‌ی داستان‌های کمدی از آن استفاده می‌کند چون بروس ویلیس می‌خواهد چنین کاری انجام شود. بعد هم اگر خاصیت خود را از دست داد، آن را دور بیندازند.

فیلمنامه مثل چپس و یا قطعه‌ای از بازی رولت است. آنها را روی شماره‌ها می‌اندازید و امیدوارید روی شماره‌ی برنده بنشینند. و سعی

<sup>۱</sup> Jack Nicholson

می‌کنید به حد کافی شماره جمع کنید تا موفق شوید فیلم را بسازید. با توجه به همه‌ی اینها، نویسنده باید به‌خاطر داشته باشد که فیلمنامه‌نویسی مثل هر نوع نویسندگی دیگر، از دل برمی‌آید و خود باید حاصل کار خود را فراهم کند. جان سینگلتون همیشه به آموزگاران خود می‌گفت: «وقتی در مدرسه بودم، نمی‌توانستم روی فیلمنامه‌ای کار کنم که فکری و احساسی درمورد آن نداشتم. من به مریبان خود می‌گفتم: من این فیلمنامه را برای شما نمی‌نویسم؛ برای خودم می‌نویسم». پن دنشام می‌گوید: «در نظریه‌ی سرمایه‌گذاری»، فیلمنامه‌نویسی، درس‌های اساسی خاص خود را دارد: باید از نوشتن و خلق کردن لذت ببرید؛ چراکه اگر بیش از آنچه لازم است برای فیلمنامه‌ی خود سرمایه‌گذاری کنید تا بچه‌ی شما باشد، بیشتر از آنکه احساس شگفتی کنید، صدمه خواهید دید. با این حال، احساسات درمورد خلق یک فیلمنامه باید چنان باشد که گویی بچه‌ای برای شما متولد می‌شود. آنچه در این باره باید بدانید، این است که شما تنها کسی نیستید که به بزرگ‌شدن و رشد او کمک می‌کنید.

### تشریک مساعی: هیچ کاری آسان نیست

چه فیلمنامه به شکل اولیه‌اش نزدیک باشد یا ده‌ها بار بازنویسی شده باشد، بالأخره لحظه‌ای فرا می‌رسد که باید سفر خود را برای رفتن به روی پرده آغاز کند. این برای نویسنده و حتی نویسنده-کارگردان یعنی «کار را رها کن!» و این ممکن است برای او دردناک باشد.

این پدیده را تام ابرهارت<sup>۱</sup>، نویسنده، در *خبرنامه‌ی فیلمنامه‌نویسان ویسکانسین*<sup>۲</sup> با اظهار تأسف چنین توصیف می‌کند: «باید بدانید که فیلمنامه‌نویسی مثل به‌دنیا آوردن یک بچه است؛ بچه‌ای که باید بگذارید یک گروه دزد کثیف او را بدزدند و سال‌ها بعد در گوشه‌ی خیابان چشمتان دوباره به او بخورد». در یک صحنه‌ی فیلم کلاسیک *بلوار سانست*<sup>۳</sup> از بیلی وایلدر<sup>۴</sup>، فیلمنامه‌نویس داستان‌پرداز دن جیلیس<sup>۵</sup>، رعایت این اصل را در روند بازنویسی تذکر می‌دهد:

<sup>۱</sup> Tom Eberhardt

<sup>۲</sup> *Wisconsin Screenwriters Newsletter*

<sup>۳</sup> *Sunset Boulevard*

<sup>۴</sup> Billy Wilder

<sup>۵</sup> Dan Gillis

جیلیس: آخرین صحنه‌ای که نوشتم، درباره‌ی کارگردان دوره‌گرد<sup>۱</sup> خاکسارگاه<sup>۲</sup> بود. هرگز فکرش را نمی‌کردید که روزی همه‌ی آنچه که روی یک ناو اژدرافکن رخ می‌داد، به روی پرده بیاید.

فیلمنامه‌نویسان از همان آغاز سینما، از چنین احساساتی جانبداری کرده‌اند. حقیقت این است که پدرخوانده‌های فیلمنامه در بسیاری اوقات آن‌چنان‌که باید و شاید، به فیلمنامه توجه نکرده‌اند. با این حال، وظیفه‌ی اصلی فیلمنامه این نیست که مثل یک قطعه‌ی ادبی باشد؛ بلکه فیلمنامه راهنمایی برای کار است که باید آن را دنبال کرد.

یک شعر، رمان (داستان بلند)، داستان کوتاه، یا مقاله‌ی مجله، وقتی کار نویسندگی انجام می‌شود، کامل یا تقریباً کامل است؛ اما وقتی نوشتن فیلمنامه به پایان می‌رسد، کار اصلی تازه شروع می‌شود. یک فیلمنامه باید در خدمت بسیاری از دست‌اندرکاران باشد و مقاصد زیادی را به‌انجام برساند. فرانک پیرسون توضیح می‌دهد که بیشتر نویسندگان، این ویژگی اثری را که خلق کرده‌اند، آن‌چنان‌که باید، نمی‌دانند.

فیلمنامه، قبل از هر چیز، یک سند فنی است؛ سندی متفاوت برای هر کسی که آن را می‌خواند: از نظر تهیه‌کننده، داستانی است که باید با میزان جذابیت آن برای مخاطب ارزیابی شود (یا اگر خیلی خوب باشد، ببیند که آن را می‌پسندد یا نه)؛ از نظر کارگردان، یک سلسله تصاویر و صحنه است با ریتمی موزون که دوست دارد با آن برقصد.

از نظر طراح، فهرستی از لوکیشن‌ها و مجموعه‌ی دستگاه‌ها است؛ برای جامه‌دان‌ها، فهرستی از لباس‌ها است؛ برای افراد مسئول وسایل صحنه، فهرستی از وسایل صحنه است؛ برای هنرپیشه، مجموعه‌ای از سطرها که باید آنها را یاد بگیرد؛ و برای سرپرست نقلیه، فهرستی از خودروها، کامیون‌ها، نقشه‌ها و زمان‌ها.

با فرض اینکه همه‌ی این افراد به‌طور حرفه‌ای آموزش دیده باشند، هریک از این افراد فنی به‌طرز اعجاب‌آوری از کوچک‌ترین سرنخی که در دستورالعمل‌های صحنه وجود دارد یا از منطق صحنه‌ها به آن می‌رسد، به‌خوبی می‌فهمد که به چه چیزی نیاز دارد. شما برای همه‌ی این افراد

۱ Okies: کارگران سیار کشاورزی (به‌ویژه اهل ایالت اوکلاهاما)

۲ dust bowl: خاکسارگاه، غبارستان، غبار کاسه؛ ناحیه‌ای که در آن به‌واسطه‌ی فرسایش خاک و کم‌بارانی، باد ایجاد توفان گرد و غبار می‌کند.

می‌نویسید؛ ولی در بیشتر مواقع آنان فقط قسمت‌هایی از فیلمنامه را می‌خوانند که به آنها مربوط است. آنان فیلمنامه را مثل ککی که بر روی یک سگ زندگی می‌کند، می‌خوانند؛ بی‌آنکه اهمیتی بدهند کل سگ شیه چیست.

نهایت اینکه ارزش هر فیلمنامه همیشه به نقش آن به‌عنوان نقشه یا طرحی-برای فیلم برمی‌گردد. توصیه‌ی دنشام در این مورد فوق‌العاده ساده است:

شما که نویسنده هستید، باید داستانی بنویسید که شما را بگریانند، بخنداند، احساساتی کند. شما باید هر مرحله از کار را به‌ثبوت برسانید. در به‌کارگیری هر عنصر باید هدف داشته باشید: انتخاب شخصیت‌های داستان، انتخاب هنرپیشه‌ها، انتخاب موسیقی، دوربین، تدوین... همه و همه باید هدفمند باشد.

فیلمنامه است که اعجاز در کنار هم آوردن یک گروه از افراد را ایجاد می‌کند و همه‌ی اینها با قوه‌ی تخیل نویسنده انجام می‌شود. هدف یک فیلمنامه هم همین است. به یک معنا، فیلمنامه قالبچه‌ای جادویی است که هر کسی که نیاز دارید، سوار آن می‌شود و اندیشه یا رؤیای آن را بر روی پرده به واقعیت می‌آورد.

تفسیرهای نهایی فرانک پیرسون، بینش او را در این باره منعکس می‌کند که بهترین فیلمنامه‌ها در عرصه‌ی امکانات مختلف در مسیر این روند کار جمعی، چه نقشی باید ایفا کنند:

وظیفه‌ی نویسنده است که کارگردان و هنرپیشه را وادار کند متن را بازتولید و خود را در آن پیدا کنند؛ و با این کار، امکاناتی برای خلق هنر فراهم کند. معنای «متن» این است که طوری ساخته می‌شود یا باید ساخته شود که بتوان آن را تفسیر کرد. و این، معنای واقعی هنر جمعی است.

هنر جمعی؛ واژه‌هایی که همیشه به آنها رجوع می‌شود. وقتی همه چیز گفته و انجام می‌شود، هنر جمعی است که به بهترین وجه نوشتن فیلم را منحصر به فرد می‌سازد. در نسخه‌ی اصلی فیلمنامه، همچون نسخه‌ی اصلی هر شکل دیگر نوشتن، واژه‌ها از خود نویسنده هستند. یک یا دو یا ده سال بعد، در جایی، در یک سالن نمایش، چراغ‌ها خاموش می‌شود و سرانجام مخاطبان اولین سطر دیالوگ را می‌شنوند.

آنچه در این بین اتفاق می‌افتد، تجربه‌ای جمعی است که شبیه دیگری ندارد. برخوردی شگفت‌انگیز بین هنر و تجارت انجام می‌گیرد؛ مثل یک بازی پوکر با شرط‌بندی بالا و دیوانه‌کننده که بازیگران آن، تصاویری است که «حرکت می‌کنند» و کوهی از پول که همزمان با سفر پرمخاطره‌ی نسخه‌ی فیلمنامه از صفحه به صحنه، دست به دست می‌شود.

## نمای نزدیک

فیلمنامه‌نویس: آکیوا گلدزمن

### عاشق دستمایه (موضوع) شدن

حدود یک سال قبل از اینکه کتاب *ذهن زیبا* منتشر شود، مطلبی در مورد جان نش در *زیبای مغرور*<sup>۱</sup> خوانده بودم. با خواندن آن خیلی وسوسه شدم؛ چون از دیرباز به مسائل مربوط به بیماری‌های فکری و ذهنی علاقه داشتم. مادرم یکی از متخصصان پیشگام در زمینه‌ی خودگرایی (اوتیسم) دوران کودکی بود. خانه‌ی ما یکی از اولین خانه‌های گروهی برای بچه‌هایی بود که در آن موقع به آنها بچه‌های «از نظر عاطفی آشفته» می‌گفتند.

دوروبرم پر بود از بچه‌هایی که به بیماری اسکیزوفرنی (روان‌گسیختگی) دوران کودکی یا خودگرایی دوران کودکی مبتلا بودند. من می‌دیدم که این بچه‌ها (در خیال خود) از مردانی که در جاکتی بودند و از شانه‌هایشان آتش خارج می‌شد، می‌گریختند یا به اسب‌هایی که بدون هدف در آن طرف پنجره‌های اتاق خواب مهد کودک در حرکت بودند، خیره می‌شدند. در آن روزها مردم به این کودکان به چشم آدم‌هایی می‌نگریستند که بی‌دلیل کارهایی را انجام می‌دهند؛ اما من می‌دانستم که آنان برای هر کاری که انجام می‌دهند، دلیل دارند.

بدین ترتیب، از همان آغاز، در این فکر بودم که بفهمم نارسایی‌های فکری چگونه عارض می‌شوند و عمل می‌کنند. ایده‌ی سطوح ادراکی چندگانه برایم قابل درک بود. بنابراین، وقتی این متن را در کتاب *زیبای مغرور* از سیلویا ناسار خواندم، مطالب آن چنان برایم روشن بود که می‌دانستم جان نش چنان

<sup>۱</sup> *Vanity Fair*

در این دنیای دیگر سرگرم بود که هیچ‌کس از آن خبر نداشت؛ و این، خیلی توجهم را جلب کرد.

موقعی که این کتاب منتشر می‌شد، در رانگا<sup>۱</sup> آن را می‌خواندم. بعد آن را به شرکت برادران وارنر بردم؛ که در آنجا کار تهیه‌کنندگی داشتم. در همان زمان، برایان گریزر<sup>۲</sup> هم آن را به مؤسسه‌ی «یونیورسال ترو ایماجین» (دنیا از میان تصویر)<sup>۳</sup> برد. وارنر علاقه‌ای نشان نداد؛ ولی در «یونیورسال» به آن علاقه‌مند شدند. پس پیش برایان رفتم و هرچه در دل داشتم، بیرون ریختم؛ دست و پای ارادت به خاک افکندم و التماس کردم که من این سوژه را بنویسم.

### پیدا کردن زاویه

در سابقه‌ی نویسندگی‌ام، کارهای زیادی کرده بودم؛ اما تنها کاری که از این نوع انجام داده بودم، فیلم کوتاهی بود به نام پاییز خاموش<sup>۴</sup> که درباره‌ی یک بچه‌ی خودگرا نوشته بودم. وقتی پیش برایان رفتم، نگرشم را بیان کردم که برخاسته از تمایلم برای استفاده از اصول ابتدایی بیماری به روشی متفاوت بود. نگرشی غیرمعمول بود؛ زیرا کتاب، گزارش زیبایی بود از زندگی بیرونی جان نش، اما زندگی داخلی (درونی) او تقریباً به‌طور کامل نادیده گرفته شده بود. و من این زندگی داخلی را به‌طور کامل ساختم.

من ایده‌ی نمایش دادن توهمات او را از نشانه‌هایی که در کتاب بود و از آنچه درباره‌ی اسکیزوفرنی (روان‌گسیختگی) می‌دانستم، بیرون کشیدم. معمولاً اسکیزوفرنی را نوعی کج‌خیالی مذهبی، حکومتی یا غریب می‌دانند. از این میان، من اندیشه‌ی سیاسی/حکومتی درباره‌ی امور مخفی را انتخاب کردم و سپس یک گونه‌ی خیلی خام ترکیب آرمان‌های (ایده‌آل‌های) فرویدی و یونگی<sup>۵</sup> را انجام دادم. من مفهوم فراخود بیرون‌شده را گرفتم؛ یعنی ندای قضاوت‌گرا و نکوهش‌گرانه‌ای که داریم. و این، شخصیت ماجرا شد. نهاد خودشیفته، شخصیت چارلز شد. آنگاه از فروید و یونگ، ایده‌ی خدا

<sup>۱</sup> galley: (در حروف‌چینی سربی) رانگا، نمونه‌ی ستونی.

<sup>۲</sup> Brian Grazer

<sup>۳</sup> Universal Through Imagine

<sup>۴</sup> Silent Fall

<sup>۵</sup> Freudian and Jungian ideals

یا عشق بی‌قید و شرط را گرفتم و شخصیت مارسی را بدین صورت شکل دادم. اینها اصول ساختاربندی مرا تشکیل دادند. این، الگویی است که من با استفاده از آن، این سه شخصیت داستانی خیالی را ترسیم کردم.

وقتی با برایان گریزر در این باره صحبت کردم، به نظرم رسید که او به فیلمی درباره‌ی «نبوغ» می‌اندیشد و من به فیلمی درباره‌ی «جنون». پنداشتم او در این فکر است که یک ذهن (فکر) خارق‌العاده وجود دارد که باید دید چگونه این فکر را به روی پرده آورد. و من با او درباره‌ی واقعی ساختن این توهمات حرف می‌زدم.

واقعاً به این کار علاقه‌مند شده بودم. دوست داشتم نیروی بالقوه‌ای داشتم که به نویسندگی بهتر از آنچه در آن موقع بودم، تبدیل می‌شدم. گاهی به چنین احساسی می‌رسی... که اگر آن موقع نتوانی به این احساس خود جواب دهی، چه وقت این کار را می‌کنی؟

### خلق فیلمنامه

وقتی این کار را گرفتم، وحشت‌زده شدم؛ و یک سال طول کشید تا دست به قلم ببرم.

بعد با کارن که‌لا<sup>۱</sup> (مدیر تولید و رئیس قسمت ظهور فیلم در شرکت «ایماجین» (تصویر)<sup>۲</sup>) که واقعاً نابغه است، داخل اتاقی شدیم؛ نشستیم و درباره‌ی این فیلم با هم صحبت کردیم. من درباره‌ی داستان آنقدر فکر کرده بودم که یک دکوپاژ صحنه به صحنه از آن را در ذهن داشتم.

در این باره با هم صحبت کردیم؛ هر چیز را سر جای خود گذاشتیم؛ و سپس به سراغ برایان رفتیم. وقتی رسیدیم، گفتم: «این هم فیلم». داستان را به او گفتم و او گریست. این را به فال نیک گرفتم؛ رفتم و نوشتن را آغاز کردم. نوشتن فیلمنامه حدود سه ماه طول کشید.

چندین معمای ساختاری در فیلمنامه وجود داشت که باید حل می‌شد. سؤال اساسی همیشه این بود که آیا مردم دو فیلم را به‌طور همزمان تحمل خواهند کرد. داستان اول به‌نظر می‌رسید که فیلم مستقیمی درباره‌ی زندگی یک

---

<sup>۱</sup> Karen Kehela  
<sup>۲</sup> Imagine

فرد خاص باشد. در «یونیورسال» بر آن بودند که این فیلم را با این چرخش نروشنند، بلکه فیلم مستقیم آن را بفروشنند. بدین ترتیب، مخاطب فکر می‌کند که زندگی جالب و دیدنی یک فرد خاص با بازی راسل کرو<sup>۱</sup> را تماشا می‌کند؛ فیلمی درباره‌ی کسی که دیوانه می‌شود؛ فیلمی هیولایی که در آن، هر لحظه منتظر هیولا هستید؛ و سپس به یکباره می‌فهمید که هیولا همان است که همیشه روی صفحه بود؛ و شما در تمامی اوقات، فیلم هیولایی تماشا می‌کردید. او از همان ابتدا دیوانه بود.

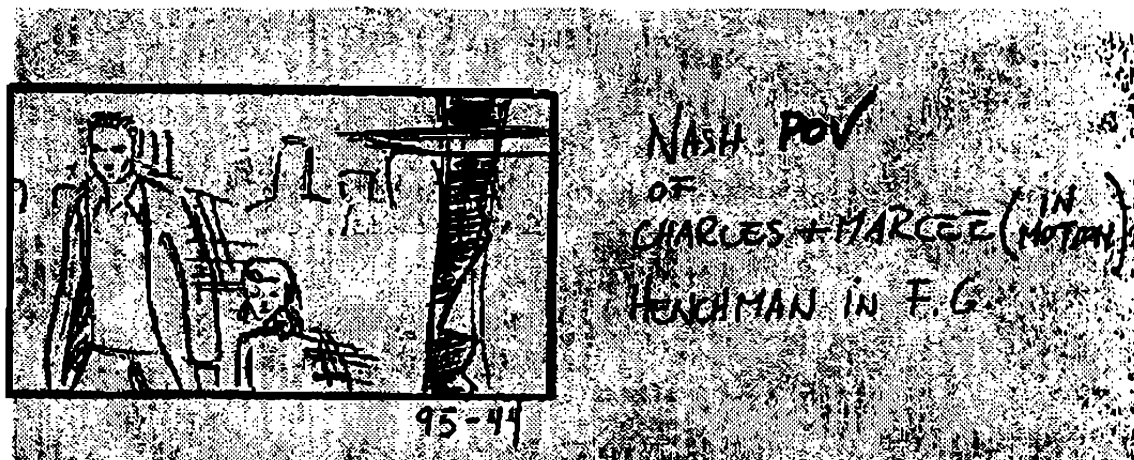
نمی‌دانستیم آیا مخاطب تحمل می‌کند در حال تماشای فیلمی باشد و آن وقت به او گفته شود که فیلم دیگری را می‌بیند. و وقتی به این موضوع پی می‌برد، کدام فیلم را بیشتر می‌پسندد؟ و چه اتفاقی می‌افتد اگر یکی از آنها جالب‌تر از دیگری باشد؟

ما همیشه در این باره بحث می‌کردیم که بیماری فکری این شخصیت داستانی کجا آشکار شود. و بعد به این نتیجه رسیدیم که مخاطب بلافاصله بعد از نقطه‌ی میانی فیلم پی می‌برد که شخصیت داستانی مزبور از نظر روانی بیمار است.

### همکاری با کارگردان

ران یک آرمان‌گرا و فیلمساز در میان بهترین‌ها در دنیا است. اما او هدایتگر نویسنده هم است. او واقعاً می‌خواهد داستان و هدف از هر صحنه را بفهمد. او در این مورد که بفهمد چرا یک شخصیت داستانی کاری را انجام می‌دهد، بسیار دقیق است. او هیجان‌زده شده و گفته بود: «تو باید این کار را انجام بدهی!»؛ و من گفته بودم: «فکر نمی‌کنم بتوانم!»؛ و او گفته بود: «فقط سعی کن!»؛ و حق با او بود. او از من خواست صحنه‌ی خواستگاری را بنویسم، که یکی از صحنه‌های دلخواه و محبوب من بود. باید هفتادوپنج بار آن را بازنویسی کرده باشم و هر بار واژه‌های بیشتری کم می‌آوردم. اما این صحنه واقعاً کمک کرد که توان محکم کردن ساختار را پیدا کنم. بعد وقتی فیلمنامه کامل شد، آن را برای راسل کرو فرستادیم و او خواستار آن شد که آن (نقش) را اجرا کند.

<sup>۱</sup> Russell Crowe



### کار بر روی صحنه

این بخش از روند کار در هالیوود بسیار بی‌مانند است. آنان از من خواستند گروه بازیگران را انتخاب کنم و کار را به مرحله‌ی تمرین برسانم. بعد از این، من هر روز در صحنه بودم؛ و بدین ترتیب، هر روز هر سه نفر ما-ران، راسل، و من- در صحنه بودیم.

راسل در همه‌ی صحنه‌ها حضور دارد، جز سه صحنه؛ که این خیلی غیرعادی است، چراکه فیلم، طرح داستانی B ندارد. اساساً این فیلم، فیلمی با دیدگاه ذهنی است؛ غیر از سه صحنه که دیدگاه آلیشیا در آن لحاظ شده است. بنابراین، به‌جای یک فیلم با خط طرح داستانی A، B، C، تقریباً در کل فیلم طرح A دنبال شده است.

راسل خشونت و تیزهوشی و کمی مهارت هم به فیلمنامه اضافه کرد. او می‌داند شخصیت داستانی او چه می‌کند و چه نمی‌کند. برای مثال، در صحنه‌ای که جنی<sup>۱</sup> وارد می‌شود تا با او در دفترش ملاقات کند و تکلیفی را که کامل کرده بود، برگرداند، راسل به من نگاه کرد و گفت: «بهتر نبود اگر مواردی غیرعادی ولی جذاب نیز در فیلمنامه وجود می‌داشت؟». بنابراین، زمانی که جنی، راسل را به شام دعوت می‌کند، مواردی عجیب را از زبان راسل به فیلمنامه اضافه کردم: «میز برای یک نفر! می‌دونی چرا؟ برای اینکه پرومته<sup>۲</sup> به سنگ زنجیر شده است و پرنندگان بالای سرش دور می‌زنند»<sup>۳</sup>. او به‌نوعی

<sup>۱</sup> Jenny

<sup>۲</sup> Prometheus

<sup>۳</sup> [افسانه‌ی یونان]. تیتان (Titan) فرزند لاپتوس (Lapetus) و کلیمن (Clymen) و بنا بر روایت آجیلوس فرزند تیس (Themis) یا گا (Gaea) که بنیادگذار تمدن و در افسانه‌های بعدی خالق نژاد

خودش را بیرون می‌کشد. شگفت‌انگیز است؛ اما بینشی عجیب و جذاب به‌دست می‌دهد.

در موقع تماشای فیلم، همه چیز طوری است که «شما می‌دانید راسل حرف‌های عجیبی می‌زند و می‌داند که اینها برای جنی جذاب است». و این خط نیز در فیلمنامه وجود نداشت.

ران همیشه درباره‌ی صحنه‌ی بیمارستان نگران بود؛ جایی که راسل سعی می‌کند با میخ باریکی که از تختخواب بیمارستان درآورده است، فرستنده-گیرنده را از مچش جدا کند. این کار در داخل یک نهاد ممکن نبود. اما راسل متوجه شد که ناخن‌های جان خیلی بلند است؛ پس او هم ناخن‌های خود را بلند کرد. به راسل گفتم: «بذار او با ناخن دستش فرستنده-گیرنده را قطع کند». و بدین ترتیب، همچنان که این زندگی در فیلم جان می‌گرفت، همه‌ی ما براساس آن، ایده می‌گرفتیم.

و این، یک فیلم جمعی کامل شد؛ به‌رغم نظر معمول در هالیوود که کار جمعی در سینما امکان ندارد. ران، ساکندار کشتی است و او کسی است که شما می‌خواهید ساکنداری را به او بدهید. او می‌پرسد: «چه فکر می‌کنی؟». بعد واقعاً گوش می‌دهد و سپس تصمیم می‌گیرد چه چیزی را کار بگذارد. در این مورد، تعداد شخصیت‌های قوی، زیاد بود؛ اما ران درمورد انتخاب‌هایش خیلی مطمئن است. بنابراین، افراد می‌توانند با او همراه شوند. اینکه چه کسی ایده را مطرح کرده است، او را تحت تأثیر قرار نمی‌دهد؛ بلکه او فقط تحت تأثیر خود ایده قرار می‌گیرد. ما را در کل فیلم این طرف و آن طرف می‌بردند: برای بحث برسر ساختار، خط‌سیر، اجرا، مسیر، فیلمنامه؛ و در همه‌ی این موارد به هم یاری می‌رساندیم. گاهی کاملاً مخالف بودیم؛ ولی به‌نظر من، همه به هم اعتماد

بشر شمرده شده است. در کشمکش خدایان المپوس علیه تیتان‌ها، طرفدار خدایان المپوس شد ولی از اینکه خدایان مزبور نوع بشر را فراموش کردند، اندوهناک شد و از آسمان آتش را سرقت کرد و آن را با صنایع و هنرهای مختلف به انسان بخشید. زاوش از این امر عصبانی شد و او را در کوه تغناز زندانی کرد. چون پرومتئوس از اسرار و رموز مربوط به نابود شدن زاوش اطلاع داشت، زاوش خواست او را آزاد کند، ولی پرومتئوس از پذیرفتن این پیشنهاد امتناع ورزید. پس از آن، زاوش لاشخوری را مأمور کرد که هر روز جگر او را به تدریج بخورد؛ ولی هنگام شب جگر او به حال اول برمی‌گشت تا آنکه موجودی غیرفانی حاضر شود به جای او بمیرد. چیرون (Chiron) دارطلب این امر شد. پس هرکول لاشخور را کشت و پرومتئوس را آزاد کرد. (فرهنگ کامل جدید انگلیسی-فارسی، عباس آریان‌پور کاشانی، تهران، امیرکبیر، ۱۳۶۹، ج ۳، ص ۴۳۷)

داشتیم. و شما این افراد را می‌شناسید: ران، برایان، کارن، راسل، جنسی. و اینها موقع کمک به خودشان، هرگز به شما صدمه نمی‌زنند؛ چراکه همه‌ی شما یک بچه را بزرگ می‌کنید.



تهیه کننده مثل رهبر یک ارکستر است.  
شاید نتواند هیچ کدام از آن ابزار موسیقی را بنوازد؛  
اما می‌داند که هر کدام از آنها،  
چه صدایی دارد.  
- ریچارد زانوک

## تهیه‌کننده و سفری طولانی

کارگردانان، هنرپیشگان، تدوینگران و آهنگسازان، هر یک وظایف کاملاً مشخصی دارند. اما تهیه‌کننده، حکایت دیگری دارد: او به چند شاخه تقسیم می‌شود؛ و بعضی از عنوان‌های زیرشاخه‌ای مثل مدیر تولید و مدیر اجرایی در سال‌های اخیر کارکرد نداشته است. موفق‌ترین تهیه‌کنندگان هالیوود کسانی هستند که عادت داشتند کار خود را برای افراد بیرون از این صنعت توضیح دهند. و این توضیح‌ها و تعریف‌ها- و وظایف مربوط به آنها- از یک تهیه‌کننده به تهیه‌کننده‌ی دیگر متفاوت است.

شاید موفق‌ترین تهیه‌کننده‌ی هالیوود، بریان گریزر باشد. نامش را در بیش از چهل فیلم سینمایی می‌توان یافت که به طرزی باورنکردنی، مجموعه‌ی متفاوتی از علایق را دربر می‌گیرد. از میان این فیلم‌ها می‌توان به *۸ مایل*<sup>۱</sup>، *ذهن زیبا*، *دروغگو دروغگو*<sup>۲</sup>، *آپولو ۱۳*<sup>۳</sup>، *ولایت و شکپ* اشاره کرد. چه موردی در همه‌ی این فیلم‌ها مشترک است؟

گریزر موفقیت خود را در تمامی این فیلم‌ها در این می‌داند که می‌تواند ایده‌ای پیدا کند که با مخاطب ارتباط برقرار کند. او در *هالیوود ریپورتر* (گزارشگر هالیوود)<sup>۴</sup> توضیح داده است:

باید در انتخاب ایده، قصد و نیتی داشته باشید. این قصد و هدف، مخاطب است. باید بتوانید تصور کنید صحنه‌ها چگونه از کار درمی‌آیند و آیا انتظارات مخاطب را برآورده می‌سازند یا نه.

به نظر گریزر، یک تهیه‌کننده‌ی بزرگ باید یک اصل را سرلوحه‌ی همه‌ی کارهای خود قرار دهد:

<sup>1</sup> *8 Miles*

<sup>2</sup> *Liar Liar*

<sup>3</sup> *Apollo 13*

<sup>4</sup> *Hollywood Reporter*

اعتقاد و شور و اشتیاق فراوان در این مورد که کجا می‌توانید به یک فیلم خاتمه دهید. اگر بینشی داشته و به‌شدت به آن معتقد باشید، باید درمورد آن پیگیری و سختگیری کنید و اجازه ندهید هر عاملی، این اعتقاد شما را درمورد نقطه‌ی پایانی فیلم ضعیف کند.

جاده‌ای به‌طرف جهنم ریچارد زانوک، یکی از تازه‌ترین افزوده‌ها به فهرست روبه‌فزونی فیلم‌های کلاسیک است. فیلم‌های دیگر این فهرست عبارت‌اند از: رانندگی خانم دیزی،<sup>۱</sup> پپله،<sup>۲</sup> آرواره‌ها، و نیش.<sup>۳</sup>

مردم در بیرون از هالیوود و نیویورک در این مورد که تهیه‌کننده کیست و چه می‌کند، واقعاً نظر روشنی ندارند. غم‌انگیز است که درمورد این کار مهم، تصویر روشنی وجود نداشته باشد. بیشتر آدم‌ها فکر می‌کنند تهیه‌کننده کسی است که پول می‌دهد؛ که اندیشه‌ی غلطی است. اگر زرنگ باشی، پول را هرگز خودت نمی‌دهی!

دیوید پوتنام<sup>۴</sup> برای کیفیت فیلم‌هایی که بر روی پرده آورده، سرشناس و به‌جهت شغل بحث‌انگیز سرپرست استودیوهای کلمبیا<sup>۴</sup> مشهور است. او درمورد نقش تهیه‌کننده، با یک لهجی انگلیسی و پرشور توضیح می‌دهد:

تهیه‌کننده مثل یک دونده‌ی دو ماراتن است که هن‌وهن‌کنان راه می‌رود و مخالف این عقیده است که باید به‌طور معقول امید داشت که در نقطه‌ای از روی طناب عبور می‌کنیم و بالأخره پیروز می‌شویم!

به‌نظر می‌رسد این سخن او که تهیه‌کنندگی فیلمی چون *ارابه‌های آتش* را برعهده داشت، استعاره‌ی بجایی باشد. سفر طولانی تهیه‌کننده با یک ایده شروع می‌شود که باید از فیلمنامه به روی پرده آید. اگر موفقیتی هم باشد، سال‌ها بعد معلوم می‌شود؛ زمانی که مخاطبان می‌گویند فیلم را دوست دارند و کلاسیک نویی خلق شده است.

اجرای این شاهکار، مثل سربالایی رفتن است. پوتنام می‌گوید:

باید چشم‌ت به دوردست باشد و همچنان راه بروی. باید صبور باشی. به جور کمال‌خواهی است؛ به این آسانی‌ها راضی نمی‌شوی. دوست داری باز هم سعی کنی که کار بهتر شود. فیلمنامه را می‌توان بهتر کرد؛ فیلمبرداری را می‌توان بهتر درآورد؛ موسیقی فیلم را می‌توان بهتر ساخت.

<sup>۱</sup> *Cocoon*

<sup>۲</sup> *Sting*

<sup>۳</sup> David Puttnam

<sup>۴</sup> Columbia Studios

و همین‌طور برای بهتر کردن حاصل کار، مدام تقلا کنی. پوتنام از همان لحظه‌ای که استارت کار زده می‌شود، به آدم‌هایی فکر می‌کند که در تاریکی نشسته‌اند (و فیلم را تماشا می‌کنند):

از همان روز نخست، مهم‌ترین نکته این است که مخاطب را پیش چشم داشته باشی؛ نه لزوماً هر کسی را، بلکه مخاطبانی که فیلم برای آنها ساخته شده است. اگر فیلم جذابیت بالایی داشته باشد، علاقه‌ی زیادی ایجاد کرده‌اید؛ و اگر گیرایی محدودی داشته باشد، باید آن علاقه را ایجاد کنی.

اعتبار کاتلین کندی<sup>۱</sup> به‌عنوان نخستین تهیه‌کننده، به‌خاطر فیلم *تسی‌سی* (فرازمینی)<sup>۲</sup> است. از آن پس، او مجموعه‌ای از طرح‌های درجه‌یک را در دست گرفت؛ از جمله: هوش مصنوعی<sup>۳</sup>، پارک ژوراسیک<sup>۴</sup>، بازگشت به آینده<sup>۵</sup>، و *ایندیانا جونز و معبد شوم*<sup>۶</sup>. او توضیح می‌دهد: «به‌نظر من، نقش تهیه‌کننده با آنچه فیلم بدان نیاز دارد، مشخص می‌شود»:

هر فیلم، متفاوت از فیلم دیگر است. ممکن است تعدادی از افراد و روابط زیادی را شامل شود، یا شاید از یک ایده‌ی واحد شما خلق شده باشد یا از کتابی که انتخاب کرده‌اید؛ و شما باید تصمیم بگیرید کدام را انتخاب کنید و همه‌ی اینها تعیین می‌کند که چه نقشی داشته باشید.

بی‌اغراق، ریچارد زانوگ در کمپانی فاکس رشد کرد؛ جایی که پدر مشهورش، داریل ای. زانوگ<sup>۷</sup>، به‌عنوان یکی از آخرین مدیران این استودیوی قدیمی و پرسابقه حکمروایی کرد. امروز، کمپانی ریچارد که در ۱۹۸۸ با تولید *رانندگی خانم دیزی* تأسیس شد، دو فرزندش را به‌خدمت دارد. و زانوگ بهره‌ی یک عمر تلاشش در ساخت فیلم را می‌برد.

اگر بخواهیم آرمانی فکر کنیم، شما اولین فرد مطرح در پروژه هستید، حتی قبل از نویسنده و قبل از هر کس دیگر. ممکن است ایده‌ی اصلی داستان از شما نباشد؛ اما کتابی را می‌خوانید یا نمایشی را می‌بینید و می‌گویید: «این، فیلم فوق‌العاده‌ای خواهد شد».

<sup>۱</sup> Kathleen Kennedy

<sup>۲</sup> *E.T. (the Extra-Terrestrial)*

<sup>۳</sup> *A.I. (Artificial Intelligence)*

<sup>۴</sup> *Jurassic Park*

<sup>۵</sup> *Back to the Future*

<sup>۶</sup> *Indiana Jones and the Temple of Doom*

<sup>۷</sup> Darryl E. Zanuck

برای نمونه، فیلم پیله را در نظر بگیرید. نسخه‌ای از این کتاب که نویسنده‌ی آن توانست آن را به چاپ برساند، به دستمان رسید. او نظر ما را نمی‌خواست. فقط بخش کوچکی از کتاب فیلم شد؛ اما ما ایده را از آن گرفتیم. خنده‌دار است که بعد از اینکه فیلم ساخته شد، نویسنده کتاب را بازنویسی کرد تا با فیلم مطابقت داشته باشد.

کارگردان پیله، ران هوارد، در سال ۱۹۸۲ به بریان گریزر تهیه‌کننده پیوست و شرکت «ایماجین» (تصویر) را تأسیس کردند. امروزه این زوج تهیه‌کننده/کارگردان برنده‌ی جایزه‌ی اسکار (ذهن زیبا)، شاید یکی از موفق‌ترین تیم‌ها در هالیوود باشند. از نظر گریزر، تهیه‌کننده «کسی است که باید به‌یاد داشته باشد قصد و هدف اصلی فیلم چیست؛ و از نظر مالی و به‌طورخلاق، مسئول آن باشد».

اگر همه‌ی این نقش‌ها را بخواهیم در یک جمله خلاصه کنیم، می‌توان گفت تهیه‌کننده کسی است که طرحی را از فیلمنامه به روی پرده می‌برد. ریچارد زانوگ وظایف تهیه‌کننده را چنین توضیح می‌دهد:

تهیه‌کننده همانند یک کارگزار، کار را دنبال می‌کند. او استارت کار را می‌زند. در طرف دیگر، ما هستیم و آنچه انجام می‌دهیم؛ و آن عبارت است از رهبری فیلم از آغاز، در طول فیلم و تا پایان فیلم و بعد از آن. در آخر، هرکس دنبال کار خود می‌رود؛ اما ما هنوز هستیم، در توکیو یا هر جای دیگر، و درباره‌ی فیلم و فروش آن صحبت می‌کنیم.

کندی می‌افزاید که تهیه‌کننده اغلب تنها فرد طرح (پروژه) است؛ «کسی که بخشی از کل این فرایند خلاق است. کارگردان ممکن نیست تا فیلمنامه کامل و بودجه آماده شود، به صحنه بیاید. در بعضی موارد حتی انتخاب بازیگران هم ممکن است انجام شود. اما تهیه‌کننده در بیشتر موارد مدت‌ها قبل و بعد از فرایند عملی فیلمسازی حضور دارد و درگیر کار است».

نقش یک تهیه‌کننده‌ی تمام‌عیار و ارتباط او با فیلم، عبارت مشهوری در فیلم همشهری کین را به ذهن می‌آورد. بعد از مرگ کین، مدیر بازرگانی او به یک گزارشگر می‌گوید که «از قبل از شروع کار شرکت، موقعی که کم‌سن‌وسال بود و حالا، بعد از پایان کار شرکت» آنجا بوده؛ و این واقعاً زمانی طولانی است.

## اولین تصمیم

زانوک، کسی که معروف است توانایی آن را دارد که صحنه‌های دشوار اما استثنایی را به روی پرده بیاورد، می‌گوید که تهیه‌کننده باید کارش را با یک تعهد شخصی شروع کند، تعهدی که هیچ‌گاه نمی‌توان آن را سبک گرفت.

وقتی درگیر کار شدید، اولین تصمیم، مهم‌ترین تصمیم در کل این فرایند است؛ چراکه اگر این اولین تصمیم اشتباه باشد، هر تصمیمی بعد از آن نمی‌تواند شما را نجات دهد. مهم نیست چند ستاره را برای بازی در فیلم به کار می‌گیرید- می‌توانید بهترین کارگردان دنیا را به خدمت بگیرید- اما اگر موضوع فیلم چیزی باشد که مردم نخواهند آن را ببینند، حتی اگر بتوانید فیلم درخشانی خلق کنید، کسی برای دیدن آن نمی‌آید.

اما مردم چه می‌خواهند ببینند؟ نظر تهیه‌کنندگان در این مورد مختلف است. برایان گریزر می‌گوید: من فیلم‌های پر نشاط و پرحرارت را دوست دارم؛ فیلم‌هایی که مضمونی (درون‌مایه‌ای) دارند، خوش‌بینانه ساخته شده‌اند، و در آنها از ستارگان سینما بهره گرفته شده است. آنچه ساخته می‌شود، یک فیلم پرمحتوا با بازی ستارگان سینما است که احتمال سودآوری آن بسیار بالا است؛ فیلمی تعریف‌کردنی که می‌توانید به فروش آن امیدوار باشید.

گیل ان هورد<sup>۱</sup> -تهیه‌کننده‌ی نابودگر- می‌گوید: من هرگز به بازار فکر نمی‌کنم. اگر بنشینم و همیشه در این فکر باشم که «فروش این نمایش چگونه خواهد بود؟»، به فیلم خدمت نمی‌کنم بلکه به گیشه‌ی فیلم خدمت می‌کنم. فکر نمی‌کنم بتوانید در خدمت دو صاحب‌کار باشید. فیلم زندگی خاص خود را دارد و شما باید در خدمت آن باشید.

سابقه‌ی کاری ریچارد زانوک صرف تهیه‌ی فیلم‌هایی شده است که به نظر می‌رسید برای مخاطبان محدودی گیرایی داشته باشد. جالب است گفته شود که این دقیقاً همان چیزی است که او در پی آن است و «تصمیم حیاتی نخستین» را هم بر همین اساس می‌گیرد:

به نظر من، کلید موفقیت در این کار این است که ایده‌ی فیلم برطبق روند کلی و متداول نباشد. طرح‌هایی از این دست، امکان موفقیت بهتری دارند برای اینکه مردم خسته شده‌اند از اینکه همیشه یک چیز می‌بینند و حق انتخاب ندارند. آنها فیلمی متفاوت می‌خواهند. شاید بتوان گفت که آنها

<sup>۱</sup> Gale Ann Hurd

گله‌وار می‌روند که آخرین فیلم شوارتزنگر<sup>۱</sup> را ببینند؛ اما برای ما ثابت شده است که برای فیلم‌هایی که به‌ظاهر جذابیتی برای مخاطب ندارد نیز بازاری وجود دارد.

شما نمی‌توانید فقط فیلم‌های معمولی بسازید؛ باید فیلم فوق‌العاده هم بسازید. دنبال موضوعی بگردید که استثنایی باشد و مردم به این دلیل به سمت آن جذب شوند که منحصر به فرد است. من در این مورد واقعاً به‌نوعی محتاطانه عمل می‌کنم و سوژه‌هایی را برمی‌گزینم که مرسوم و متداول نیستند. این روش همیشه نتیجه‌بخش نیست. هجوم<sup>۲</sup> یک شکست بود؛ رانندگی خانم دیزی، ضربه‌ای مهلک بود. ریسک و احتمال خطر همیشه وجود دارد.

سفر طولانی فیلمسازی از لحظه‌ای شروع می‌شود که تهیه‌کننده ایده‌ی مناسب را پیدا می‌کند و در مقابل آن متعهد می‌شود. زانوگ می‌گوید: «اولین تصمیم این است که از این سوژه، فیلم بزرگی ساخته می‌شود؛ و دومین تصمیم این است که «چه کسی آن را بنویسد».

### فیلمنامه: کار با نویسنده

بعد از اینکه تهیه‌کننده تصمیم گرفت روی یک فیلمنامه‌ی موجود کار کند، ممکن است به مجموعه‌ای از بازنگری‌ها نیاز باشد حتی قبل از اینکه کارگردان وارد صحنه شود؛ و اگر طرح هنوز در مرحله‌ی ایده است، به‌کارگیری یک یا چند نویسنده ضروری است. در این مرحله اغلب از داستان یک کتاب، نمایش یا وسیله‌ی دیگر اقتباس می‌شود.

اد فلدمن<sup>۳</sup> (کسی - ۱۹: ویدئو میکرو<sup>۴</sup>، نمایش ترومن<sup>۵</sup>، ۱۰۱ و ۱۰۲ سگ خالدار<sup>۶</sup>) سال‌ها با بسیاری از نویسندگان کار کرده است. او با لبخندی بر لب می‌گوید: «نویسنده همیشه فکر می‌کند به او ستم شده است؛ اما همیشه

<sup>۱</sup> Schwarzenegger

<sup>۲</sup> Rush

<sup>۳</sup> Ed Feldman

<sup>۴</sup> K-19: The Widowmaker

<sup>۵</sup> Trumans Show

<sup>۶</sup> 101 and 102 Dalmatians

Dalmatia: ناحیه‌ی دالماشیا (دالماسی) در کرانه‌ی دریای آدریاتیک و بخشی از جمهوری کرواسی.

Dalmatian: وابسته به ناحیه‌ی دالماشیا و مردم آن؛ زبان دالماسی (از شاخه‌ی رومانی) که سابقاً در

دالماشیا تکلم می‌شد؛ سگ دالماسی (موکوتاه و سفید با خال‌های سیاه یا جگری‌رنگ).

فراموش می‌کند که به شما بگوید تنها کسی است که پول می‌گیرد. او پولش را اول می‌گیرد. این کار، یک نوع تجارت نامطمئن است. اگر تهیه‌کننده‌ای در طول یک دوره‌ی دوساله‌ی ساخت فیلم ۱۰۰۰۰ دلار گیرش بیاید، شاهکار کرده است. این یعنی حدود یک دلار در هر ساعت». در واقع، مرحله‌ی طولانی ساخت فیلم، نوع محن‌ساز به‌فردی از عمل تهیه‌کننده را می‌طلبد. دیوید پوتنام با این نظر موافق است و در این مورد مثالی می‌زند: «در مورد کشتزارهای مرگ<sup>۱</sup> قبل از اینکه یک صفحه فیلمنامه نوشته شود، دو سال تحقیق انجام شد».

در هر حال، از زمانی که فیلمنامه کامل می‌شود، وظیفه‌ی تهیه‌کننده این است که در طول مدتی که طرح فیلمنامه مراحل تولید را طی می‌کند، مراقب باشد که دیدگاه و بینش اصلی حفظ شود. پوشیده نیست که فرایندهای پیش‌تولید و تولید ممکن است به این بینش و به خود فیلمنامه لطمه وارد سازد. پوتنام بر طبق یک «تصاعد هندسی» در این مورد توضیح می‌دهد که او این لطمه را بخشی اجتناب‌ناپذیر از ماهیت کار جمعی در فیلمسازی می‌داند.

شما باید از یک دیدگاه هندسی به این مسئله نگاه کنید. اگر با یک ایده شروع می‌کنید - کارگردان باشید، نویسنده، یا تهیه‌کننده - باید از میان چند طیف‌نما به این ایده نگاه کنید. و هر بار که این ایده دیده می‌شود، ۵ درصد از آن حذف می‌شود؛ وقتی کارگردان می‌رسد، ۹۵ درصد باقی می‌ماند و وقتی فیلمبردار وارد می‌شود، ۹۰ درصد. هر بار که فردی را وارد این عرصه می‌کنید، او ایده‌ی اصلی را از میان یک طیف‌نما می‌بیند و احتمالاً در آخر ۶۰ یا ۶۵ درصد از آن ایده‌ی اصلی باقی می‌ماند. فیلمنامه، وسیله‌ای آسیب‌پذیر و شکننده است؛ و از پس تحریف‌هایی از این دست بر نمی‌آید.

پوتنام - تهیه‌کننده‌ی فیلم‌هایی مثل قطار سریع‌السیر نیمه‌شب<sup>۲</sup> و مأموریت مذهبی<sup>۳</sup> - با این دیدگاهش مشهور است که فیلمنامه مهم‌ترین وسیله در فرایند فیلمسازی است. شگفت‌آور نیست که او تا این حد به آنچه روی صفحه است، امین و وفادار باشد: «حقیقت این است که تنها عاملی که باعث می‌شود همه بتوانند با هم در ساخت فیلم شرکت کنند، فیلمنامه‌ی آن است. پس باید به ایده‌ی اصلی وفادار باشید».

<sup>۱</sup> *The Killing Fields*

<sup>۲</sup> *Midnight Express*

<sup>۳</sup> *The Mission*

معتدل کردن مناقشاتی که در مورد فیلمنامه صورت می‌گیرد، اغلب از وظایف تهیه‌کننده است. در حالت آرمانی، تهیه‌کننده می‌خواهد یک فیلمنامه‌ی آماده برای فیلمبرداری داشته باشد که فقط آن را به دست کارگردان برساند. در بیشتر اوقات، کارگردان نیز در مورد فیلمنامه نظرهای خودش را دارد و کمتر پروژه‌ای است که تا پایان بین کارگردان و نویسنده در چندین مورد بحث پیش نیاید.

در مورد انجمن شاعران مرده، نویسنده‌ی آن تام شولمن می‌خواست شخصیت داستانی اصلی‌اش کیتینگ (که بالأخره نقش آن را رابین ویلیامز بازی کرد)، از بیماری هاجکین<sup>۱</sup> بمیرد. استیون هافت - تهیه‌کننده - بسیار موافق بود. اما پیتر وایر، کارگردان فعال و سرزنده‌ای که برای این کار استخدام شد، نظر دیگری داشت. شولمن توضیح می‌دهد:

توضیح پیتر که من سرانجام آن را پذیرفتم، این بود که غیرمنصفانه است معلمی که می‌داند می‌میرد، این بچه‌ها را به نبردی بکشانند که عواقب آن دامنگیرش نمی‌شود؛ همچنین پایبندی این بچه‌های پشت‌میز را به اعتقادی که داشتند [و به خاطر آن «زنده‌باد کیتینگ» می‌گفتند]، ضعیف می‌کند. حمایت از کسی که در حال مرگ است، راحت است؛ اما وقتی بچه‌ها از کسی حمایت می‌کنند که مثل آدم‌های دیگر است، پیداست که از عقایدی که او دارد، جانبداری می‌کنند (نه خود او).

پیتر به من گفت: «بیرون‌کشیدن این قسمت - حذف ساده‌ی حدود پنج صفحه - بسیار راحت است». وقتی رابین ویلیامز نزد پیتر آمد، گفت باید بیماری هاجکین و سرطان را حذف کنیم؛ و رابین گفت: «نظر خوبی است». من هم گفتم: «موافقم».

شولمن همچنین توضیح می‌دهد که وایر «قاعده‌ای طلایی» برای اجتناب از تکرار داشت: «وظیفه‌ی شما - نویسنده - است که بکوشید توجه دیگران را جلب کنید. تمایل غالب این است که ایده‌ای در سر داشته باشید و مطمئن شوید که مخاطب هم آن را می‌گیرد. پیتر واقعاً به طریقی متفاوت عمل می‌کند. او با تیزی و ظرافت به مخاطب اعتماد می‌کند. و این، یکی از عواملی است که از او کارگردان بزرگی ساخته است».

وقتی همه‌ی کارها تمام شد، شولمن پی برد که فرایند کار جمع‌ی چه

۱. Hodgkin's Disease: بزرگ‌شدن فزاینده‌ی غدد لنفاوی و آماس (ورم) طحال.

تأثیر فوق‌العاده‌ای دارد. «کل فرایند انجام‌شده در مورد این فیلمنامه، یک موقعیت کاملاً ایده‌آل بود: همکاری با استیون هافت تهیه‌کننده، رابین و پیترو، معرکه بود. چنین موقعیتی ممکن است دیگر هرگز به این سادگی‌ها برای من پیش نیاید».

### «کارگردانی» درست برای این تیم تصویری

تهیه‌کنندگان برای انتخاب کارگردان، نظریه‌های مختلف زیادی دارند؛ اما اکثراً در این نظر توافق دارند که بعد از تصمیم برای انجام‌دادن کار و نهایی‌شدن فیلمنامه، مهم‌ترین و حیاتی‌ترین تصمیم، انتخاب کارگردان است. ریچارد زانوک توضیح می‌دهد که کلید موفقیت در این زمینه، همسوکردن فیلمنامه با علائق کارگردان- و نه لزوماً با سوابق و شیوه‌ی کاری کارگردان- است:

جای هیچ بحثی نیست که نباید کارگردان را وادار کرد روی فیلمنامه‌ای کار کند که به آن اعتقاد کامل ندارد؛ چراکه نتیجه‌ی کار، فاجعه‌آمیز خواهد بود. هر کارگردان خوب این فرایند را پشت‌سر گذاشته است. کارگزار به او می‌گوید: «تو فیلم‌های بزرگی ساخته‌ای و روی این فیلم‌ها نقدهای خوبی صورت گرفته است. اما حالا باید یک فیلم تجاری بزرگ بسازی. من چنین فیلمی دارم با یک ستاره‌ی بزرگ که دوست دارد در آن بازی کند؛ و در مورد قیمت، قیمت بالا می‌رود و به سطح کاملاً متفاوتی می‌رسی». هر کارگردانی که چنین کرده، زمین خورده؛ چراکه با دلیل و انگیزه‌ای غلط به این کار دست زده است.

زانوک می‌گوید که تهیه‌کنندگان در مورد همکاران خود، نوعی «حس ششم» دارند:

هر وقت کسی می‌گوید: «دیک! فکر نمی‌کنم این کار به غمگینی یا خنده‌داری آنچه تو انجام داده‌ای باشد»، به شک می‌افتم که آیا شخص مناسبی را برای این کار انتخاب کرده‌ام یا نه. شما باید چنین ارتباطی را- هرچند به میزان خیلی کم- با هر کسی داشته باشید: تدوینگر، آهنگساز، و غیره. اما نیازی به گفتن نیست که دو فرد کلیدی در این فرایند، یکی نویسنده و دیگری کارگردان است.

برایان گریزر می‌گوید: «اگر فیلمنامه‌ی خوبی داشته باشی، درست آن را شکل می‌دهی و کارگردان خوبی هم گیرت می‌آید؛ و این، ۹۰ درصد از فرایند

است. کارگردان خوب، مدیران خوبی برای بخش‌ها به کار می‌گمارد؛ و بدین ترتیب، تهیه‌کننده کافی است بیرون از این عرصه منتظر بماند تا کار تمام شود. البته من در این تصمیم‌ها تشریک مساعی می‌کنم ولی حرف آخر را کارگردان می‌زند. نباید رودرروی کارگردان بود». کارگردان، طراح تولید را در فرایند وارد می‌کند که او جمعی از افراد را به خدمت می‌گیرد و آنها دکور صحنه را انجام می‌دهند. فیلمبردار نیز گروهی را به خدمت می‌گیرد که مسئول نورپردازی و «زاویه‌ی دید» هر صحنه هستند.

از نظر کاتلین کندی، همیشه این سؤال وجود دارد که هر یک از افراد جمع چگونه با بقیه چفت می‌شود: «این کار، چیزی شبیه قالب‌گیری است؛ اما اگر صادق باشیم، همیشه فرصت ندارید که راه‌های دیگر را کشف کنید. شما با افراد سروکار دارید. براساس مهارت خود، تصمیمی می‌گیرید و سپس افراد را دور هم جمع می‌کنید و امیدوارید که هر کسی کار خود را پیش ببرد»:

آنچه اتفاق می‌افتد، این است که سال‌ها به فیلم‌ها نگاه می‌کنید و کار افراد را می‌بینید؛ سپس بعضی از آنها را که توانایی‌های هنری آشکاری دارند و برای انواع خاصی از فیلم‌ها مناسب هستند، شناسایی می‌کنید. گاه افراد میل دارند همیشه با افراد معینی کار کنند. ما در طول سال‌ها با انواع متفاوتی از افراد کار کرده‌ایم و در این راه همیشه میل داشتیم افرادی را پیدا کنیم که فوق‌العاده برای طرح خاصی که در دست اجرا داشتیم، مناسب باشند.

حرف آخر اینکه فیلمسازان طراز اول تمایل دارند همیشه با یک گروه از افراد کار کنند؛ و وقتی جمعی را پیدا کردند که می‌توانند به افراد آن اعتماد کنند، محال است که به سراغ افراد دیگر بروند. ماهیت فعالیت پر جنب و جوش تولید فیلم طوری است که «تربیت» افراد جدید یا آشنا کردن آنها با ریزه‌کاری‌های یک سبک خاص تولید در این فرایند غیرممکن است؛ خیلی ساده، وقت این کار نیست.

از نظر زانوک، مسئله‌ی اصلی، انتخاب افراد شایسته است؛ افرادی که بتوانند «در مسیر بمانند».

حتی بعد از انتخاب افراد مناسب، این کار مثل تجارت مبلمان یا اتومبیل نیست. با شخصیت‌ها و افراد زیادی سروکار دارید. عوامل بسیاری دست‌اندرکارند. احتمال اینکه به بیراهه بروند، زیاد است و حفظ و

پیش‌بردن ایده‌ی اصلی به‌طور کامل در هر سانتی‌متر از راه آن‌چنان که همه‌چیز سر جای خود قرار گیرد، خیلی دشوار است. فشارهای اقتصادی و زمانی وجود دارد؛ و قرارداد این همه افراد کنار هم، همیشه با تضادهای شخصی همراه است. همه برای انگیزه‌ای مشترک فعالیت می‌کنند؛ اما نوع کار، کاری خودمدار است و پیشروی‌ها و پسروی‌های بسیاری به‌همراه دارد.

### کار جمعی، ستارگان و «خط عمودی»

بسیاری از «موفقیت‌ها و ناکامی‌ها» در فیلم‌های پرهزینه‌ی امروز به ستارگان بستگی دارد؛ آنان که به‌نظر می‌رسد وجهه‌ی آسیب‌پذیرشان با سرنوشت هر فیلم که در آن ظاهر می‌شوند، بالا می‌رود یا پایین می‌آید. برایان گریزر در این مورد شکایتی ندارد. او به نظام ستاره- و کار خاصی که هر ستاره برای یک طرح انجام می‌دهد- سخت اعتقاد دارد: «این افراد خیلی بااستعدادند و علت ستاره‌بودن آنها این است که جادویی که آنان انجام می‌دهند، از عهده‌ی هیچ‌کس دیگری بر نمی‌آید. آنان به‌نوعی ابرمردند. و من به آنان کمک می‌کنم که نبوغ خود را به حداکثر برسانند»:

وقتی با ستارگان فیلم کار می‌کنید، باید به نیازهایشان توجه داشته باشید. آنان درآمد خاص خود را دارند. چه کسی می‌داند؟ شاید درآمد آرنولد شوارتزنگر نیم میلیارد دلار باشد. پس شما باید همه‌ی هم خود را به‌کار بگیرید تا مهارت‌های او در صحنه به حداکثر برسد. مهم این است که بتوانید به او کمک کنید که احساس و دید خوبی داشته باشد.

گیل ان هورد (نابودگر، <sup>۱</sup>هالک) با این نظر موافق است: «کارم این است که مطمئن شوم ستارگان هر وسیله و هر عاملی را که برای اجرای هرچه بهتر نقش خود نیاز دارند، در اختیار داشته باشند. زمانی که با جان لیتگو<sup>۲</sup> در فیلم *ایجاد ناآرامی*<sup>۳</sup> کار می‌کردم، کسی را پیدا کردم که به او لهجه‌ی نروژی یاد می‌داد. مطمئن شدم که همه چیز برای ماندن او مهیا است: از لباس خوشش می‌آمد، از مو و گریم رضایت داشت، و خلاصه همه چیز طوری بود که او می‌توانست به راحتی و آزادی کار کند».

<sup>۱</sup> *The Hulk*

<sup>۲</sup> John Lithgow

<sup>۳</sup> *Raising Cain*

دیوید پوتنام بر اهمیت ستارگان واقف است؛ اما براساس برداشت‌های خود درباره‌ی روش کاری کارگردانان، تأکید می‌کند که نیازهای طرح مهم‌تر است:

سعی من این است که ستارگانی پیدا کنم که متن را همان‌طور ببینند که من به آنها می‌دهم؛ و همان‌طور بازی کنند و فیلم را از کار درآورند که من می‌خواهم. در این حالت مطمئن می‌شوید که همه با گلوله‌ی یک تفنگ شلیک می‌کنند و یک هدف را نشانه می‌گیرند. از این نظر، من در کار با افرادی مثل گلن کلوز<sup>۱</sup> خیلی راحت بودم. واضح است که اگر قرار باشد هر ستاره‌ای که می‌خواهد در یک فیلم باشد، برنامه‌ی کاری خود را دنبال کند، فیلمی درست نمی‌شود. همین است و غیر از این نیست.

پوتنام همچنین می‌داند که بسیاری از تهیه‌کنندگان باید این آرمان‌ها را با واقعیت فیلمسازی تعدیل کنند. بهتر یا بدتر شدن فیلم‌های سینمایی با بودجه‌ی زیاد امروز، بیش از پیش به وجود ستارگان بستگی دارد:

امروزه شاید بهتر باشد تهیه‌کننده بی‌محابا پول بدهد و این یا آن ستاره را به خدمت بگیرد؛ و این تنها راه فیلمسازی باشد. احمقانه می‌بود اگر وانمود می‌کردیم این روش کاملاً معقولی نیست که بتوان در روند فیلمسازی روی آن حساب کرد. اما اگر چنین نکنید، باید عواقب آن را هم پذیرید: فیلم آن‌طور نمی‌شود که شما می‌خواستید و شما تا پایان عمر، خود را درمورد این فیلم سرزنش خواهید کرد.

تجربه به من نشان داده است که معتقد باشم باید روی فیلم حساب کرد، نه ستاره. ناگفته پیدا است که اگر ساخت فیلم بزرگی با یک ستاره‌ی برجسته را در دست بگیرید، فیلم بهتری از کار درخواهید آورد. اما به تجربه ثابت شده است که ممکن است بزرگ‌ترین ستارگان دنیا را در فیلم خود به خدمت بگیرید ولی اگر فیلم خوب نباشد، کسی برای دیدن آن نمی‌آید.

پوتنام به یک مسئله‌ی مهم که کمتر درباره‌ی آن بحث شده است نیز اشاره می‌کند؛ مسئله‌ای که برای خیلی‌ها با وجود داشتن طرح خوب و حسن نیت در کار، به فاجعه تبدیل شده است:

در اینجا یک عامل ترس هم پیش می‌آید: ترس از بدشدن روابط؛ چراکه فیلمسازی، حرفه‌ای است که بر مبنای روابط انجام می‌گیرد.

<sup>۱</sup> Glenn Close

دست‌اندرکاران این حرفه ترجیح می‌دهند فیلم از بین برود، ولی روابط تیره نشود. این رابطه ممکن است با یک ستاره، کارگردان، یا استودیو باشد. در چنین مواقعی، از رابطه حمایت می‌شود، هرچند به بهای از دست رفتن طرح.

پوتنام استدلال می‌کند که در مواقع بروز اختلاف در کار جمعی، «آنچه اغلب فدا می‌شود، مسائل مادی است؛ وقتی که در واقع باید چسبی باشد که همه چیز را در کنار هم نگه می‌دارد».

بار دیگر توضیح داده می‌شود که کار جمعی موفق، از اجزای اولیه‌ی موفقیت در ساخت هر فیلمی است. گریزر به هالیوود ریپورتر (گزارشگر هالیوود) می‌گوید: من به کار جمعی معتقدم؛ در واقع به آن اعتقاد کامل دارم؛ و اینکه در این کار باید هر چیزی را امتحان کنید، و این طرف دوم معادله است. باید واضح بودن فیلم را با پرسش از افراد امتحان کنید؛ پرسش‌هایی مانند اینکه «چرا فکر می‌کنید این قسمت خنده‌دار است؟ چرا اینجا باید صحنه‌ی زدوخورد باشد؟ چرا این هنرپیشه‌ی زن کامل است؟». باید هر چیزی را در خطی رو به بالا، در خطی عمودی، قرار دهید؛ همین و بس.

## پول دیگران

اگر مسائل مادی همانند چسبی است که همه چیز را در کنار هم نگه می‌دارد، پول همچون گریسی است که مانع از سقوط و به بن‌بست رسیدن کار می‌شود. با توجه به هزینه‌های دست‌وپاگیر امروزه‌ی تولید، یکی از نگرانی‌های طولانی تهیه‌کننده این است که این همه هزینه را از کجا بیاورد- و در کجا خرج کند.

گیل ان هورد به‌هنگام کار با راجر کورمن<sup>۱</sup> - استاد ساخت فیلم‌های اکشن با بودجه‌ی پایین- درس‌های زیادی در مورد مسئولیت مالی خود آموخته است. «ما پیچیده‌ترین و جسورانه‌ترین طرح‌های دنیا را بدون پول به‌انجام می‌رساندیم».

زمانی که روی طرح ترمیناتور (نابودگر) کار می‌کردم، به‌حد کافی می‌دانستم که فیلم آنقدر جسورانه نیست که بتوانیم با بودجه‌ای کم آن را به‌ثمر برسانیم. بزرگ‌ترین مسئله در فیلم‌های با جلوه‌های ویژه این است

<sup>۱</sup> Roger Corman

که نویسنده و کارگردان احتمالات یا مقدار هزینه‌ای که ممکن است صرف شود را در نظر نمی‌گیرند. آنان در موقع طراحی و نوشتن صحنه‌ها، عامل مالی را مد نظر قرار نمی‌دهند. تحقیق در مورد هزینه‌ها برعهده‌ی تهیه‌کننده است؛ و این تحقیق درست به همان دقتی انجام می‌گیرد که ممکن است در مورد یک فیلم تاریخی انجام شود.

فلدمن یادآوری می‌کند که با هزینه‌ی متوسط ۵۰ تا ۶۰ میلیون دلار برای هر فیلم «می‌توانید ساختمانی در مرکز شهر بخرید و این ساختمان ۱۰۰ سال در آنجا پابرجا بماند. اما یک فیلم چندمیلیونی ممکن است در یک شب جمعه از بین برود! فناوری طوری است که بعد از نمایش ۸ شب جمعه می‌فهمید که فیلم چه تأثیری گذاشته است. آنها حتی فرصت خوابیدن و لذت‌بردن از آن را به شما نمی‌دهند. وحشتناک است.»

همه‌ی اینها یعنی اینکه بالابودن هزینه‌ی فیلم‌های بلند سینمایی روز به روز برای هر تهیه‌کننده‌ای مشکل‌سازتر می‌شود؛ بدون توجه به اینکه چه مسیری را دنبال کند. کاتلین کندی معتقد است که چنین هزینه‌ی سرسام‌آوری نیازمند یک رویکرد واقع‌گرایانه است: «این پول در کیف من نیست. هرگز چنین پولی نمی‌بینم؛ و این همه چک را خودم امضا نمی‌کنم. و از آنجا که واقعاً شما اسکناس‌های دلار را نمی‌شمردید، این هم یک مسئله می‌شود. البته به نوعی احساس مسئولیت می‌کنید؛ ولی در مورد خود نمی‌توانم بگویم که این مسئله به‌طور خاص مرا عصبی می‌کند.»

### پلی بر روی آب‌های خروشان

با انتخاب گروه بازیگران و خدمه و بودن پول، فیلم نیروی اولیه به طرف تولید را می‌گیرد. حالا وقت آن است که مهارت‌های ارتباطی تهیه‌کننده وارد میدان شود. هر فیلمی در طول راه با مشکلاتی مواجه است؛ برعهده‌ی تهیه‌کننده است که مطمئن شود هر چیزی در مسیر درست خود قرار گرفته است و به‌پیش می‌رود.

فلدمن توضیح می‌دهد: «بخشی از وظیفه‌ی تهیه‌کننده این است که همه را خوشحال و راضی نگه دارد. سعی این است که همه چیز در خطی مستقیم پیش برود. مطمئن شوید که فیلمنامه از شما نگریزد. ذهن همه را به آنچه فیلم درباره‌ی آن است، معطوف نگه دارید. اینها کارهایی است که تهیه‌کننده انجام

می‌دهد- او مدیر است. بعضی تهیه‌کنندگان به‌جای آنکه میانجی باشند، فتنه‌انگیزند. روش من اینطور نیست.»

برایان گریزر با این نظر موافق است: «اگر بتوانید اعتماد عناصر مهم فیلم-هنرپیشگان، نویسنده و کارگردان- را جلب کنید و آنها بفهمند که قصد و نیت شما در مورد فیلم خالص است و هرگز به آنها دروغ نمی‌گویید، تشریک مساعی در کار به‌وجود خواهد آمد.»

همیشه خود را میزبان دلسوزی فرض می‌کنم. وظیفه‌ام این است که سعی کنم هر کسی احساس راحتی کند. در نتیجه، مطمئن می‌شوم که دیدارها در جایی انجام می‌گیرد که همه راحت هستند؛ جایی که رشته‌های محبت به حداکثر می‌رسد. سعی من این است که مطمئن شوم هیچ ابر تاریکی در مجموعه وجود ندارد. باید کاری کنید که همه احساس خوبی داشته باشند. این همان رفتار خاص انسانی است.

آیا این همه انعطاف‌پذیری امکان دارد؟ دیوید پوتنام می‌گوید که در سطح آرمانی، تهیه‌کننده «صدای مهربان و غیرهشداردهنده‌ی عقل» می‌شود:

طبق تعریف، استودیو یا منبع مالی، صدای هشداردهنده‌ی عقل است. مخاطب هم در بدترین وضعیت می‌تواند صدای هشداردهنده‌ی عقل باشد. شما که تهیه‌کننده هستید، باید صدای غیرهشداردهنده‌ی عقل باشید. گاهی در ۷۵ درصد از کار باید صلح‌دهنده بود و همه را آرام کرد. یکی از دلایل ساخته‌شدن این همه فیلم‌های ضعیف این است که همه‌ی وقت تهیه‌کننده باید صرف خاموش کردن آتش‌ها شود. در این حالت، در خاتمه فقط خاکستر باقی می‌ماند؛ فیلمی که از آن هیچ‌کس نیست.

وقتی در صحنه به‌یکباره دردسر شروع می‌شود و اخراج چاره‌ی راه نیست، تهیه‌کننده باید راهی پیدا کند که این «اختلاف‌های زاینده» به طریقی رفع شود که برای همه قابل قبول باشد. کاتلین کندی می‌گوید: «در طی مرحله‌ی فیلمبرداری، وظیفه‌ی اولیه و اصلی شما این است که گره‌گشا باشید»:

اگر می‌بینید در جایی اشکالی به‌وجود آمده یا نزدیک است به‌وجود آید، تهیه‌کننده تنها کسی است که باید دخالت کند و اشکال را رفع کند. شما باید مهارت‌های فردی قوی داشته باشید. باید کشف کنید چگونه می‌توانید کاملاً سیاستمدارانه عمل کنید. اگر افرادی در اختیار دارید که در دو طرف مقابل یک طیف هستند، اغلب فرصت نمی‌کنید که ساعت‌ها برای حل اختلاف وقت بگذارید. اختلاف‌ها باید هرچه سریع‌تر و مؤثرتر

رفع شود.

کندی همچنین یادآور می‌شود که تهیه‌کننده باید به‌نوعی درمورد فیلم درحال ساخت حساس باشد:

وقتی فیلمبرداری اصلی شروع می‌شود، تهیه‌کننده به عقب برمی‌گردد تا ببیند فیلم به کجا می‌رود. فیلم، موجودی است که اندام دارد، زنده است و نفس می‌کشد؛ فقط با آنچه بر روی کاغذ است، تعریف نمی‌شود؛ دائم درحال تغییر است. این فرایند خلاق همچنان ادامه دارد و گاهی درطول آن، بهترین اندیشه خلق می‌شود. اما یک نفر هم باید باشد که دیدی منسجم داشته باشد و توجهش به کل فیلم باشد، نه فقط به عناصر فردی. کندی تأکید می‌کند که تهیه‌کننده هم همانند بسیاری از همکاران در جمع تولید فیلم، باید روی مهارت‌های غریزی و خدادادی تکیه کند؛ مهارت‌هایی که قابل یاددادن نیست:

من فکر می‌کنم این مهارت به‌نوعی خودجوش و درونی است. افرادی را می‌شناسم که کارشان فوق‌العاده است ولی واقعاً نمی‌دانند چه می‌کنند که کارشان خوب درمی‌آید یا چرا کارشان خوب درمی‌آید. آنها فقط به‌طور غریزی می‌توانند در این محیط پرفشار کار کنند. آنها واقعاً از کارشان لذت می‌برند؛ با افراد به‌خوبی کنار می‌آیند؛ و این بخش عمده‌ی کار است. ارتباط همیشه کلید راه است.

ریچارد زانوک توضیح می‌دهد که چرا درطول یک روز، وظیفه‌ی تهیه‌کننده ممکن است بارها عوض شود: «گاه باید میانجی باشید و گاه روان‌پزشک. اوقاتی هست که باید رئیس بی‌رحمی باشید («دکتر نه» باشید). و گاهی باید همه‌ی آنها باشید. هر روز مسائل جدیدی پیش می‌آید و شرایط متفاوتی دارد. باید آدم خیلی متفاوتی باشید.»

### تهیه‌کنندگان در صحنه

میزان حضور تهیه‌کننده در صحنه متفاوت است. تهیه‌کنندگان فعال، از صبح تا شب آنجا هستند. اد فلدمن می‌گوید: «سعی می‌کنم هر روز در صحنه باشم. از بودن در صحنه لذت می‌برم. معرکه است. یک نفر مقدار زیادی پول به شما می‌دهد که ساخت فیلم را راه بیندازید! خودتان هم مقدار زیادی پول پخش می‌کنید. می‌خواهید مطمئن شوید که از آن استفاده می‌شود.» از آنجا که صحنه اغلب حیطه‌ی کار کارگردان تلقی می‌شود، قدری مناقشه اجتناب‌ناپذیر

است. اما تهیه‌کنندگان تأثیرگذار وظایف خود را تکمیل کارهای کارگردان به روش‌های خیلی خاص می‌دانند.

همکاری کندی با استیون اسپیلبرگ<sup>۱</sup>، نمونه‌ای از تفکر کندی در مورد بهترین شکل‌های روابط تهیه‌کننده- کارگردان است: «او بهترین مجری است. من می‌توانم انواع ایده‌ها را به او پیشنهاد کنم؛ اما او کسی است که باید دیدگاه کلی فیلم را حفظ کند. هر تهیه‌کننده‌ای قبل از ساماندهی و رفع نیازهای فیلم، فقط تا همین جا می‌تواند پیش برود؛ بنابراین، برای آنکه کارگردان را به‌عنوان همکار اصلی در اختیار داشته باشید، این فرایند را به روشی بسیار رضایت‌بخش تکمیل کنید. برخلاف تلویزیون، فیلم ابزار کارگردان است؛ و تهیه‌کننده نهایتاً در خدمت نظر کارگردان است.»

کندی توضیح می‌دهد که او و اسپیلبرگ اغلب روی چند طرح همزمان کار می‌کردند: «این حالت نه تنها در مورد فیلمی که فیلمبرداری می‌کنیم، بلکه در هر مورد دیگر که با آن تداخل دارد نیز اتفاق می‌افتد. من و استیون می‌توانیم در بین نماها بنشینیم و در مورد چهار فیلم دیگر با هم صحبت کنیم.»

فیلدمن دوست دارد که توجه خود را در صحنه به روی هنرپیشگان معطوف کند: «به نظر من، بخشی از کار تهیه‌کننده این است که بازیگران را سر شوق نگه دارد؛ مثل یک مددکار اجتماعی. از دید من، این یک مسئله‌ی شخصیتی است؛ و یکی از توانایی‌های من همین است. من مردم را دوست دارم.»

میزان حضور گیل ان هورد در صحنه متفاوت است: «به طرح بستگی دارد. در هر صحنه، مجموعه‌ی متفاوتی از مشکلات و نیازها پیش می‌آید. در ژرفنا من ارائه‌دهنده‌ی نقش‌ها هم بودم. از اینجا درس ارزشمندی گرفتم: پافشاری در اجرای وظایف. این حالت باعث می‌شود به‌جای آنکه نگران باشم هر دقیقه از ساخت فیلم چقدر هزینه می‌برد، رابطه‌ی دوستانه و خلاق بیشتری با بازیگران، کارگردان و نویسنده داشته باشم. در حالت آرمانی، من یک عنصر گره‌گشا هستم. هر روز با صحنه می‌مانم؛ اما معمولاً از کار بازمی‌مانم.»

ریچارد زانوک، تهیه‌کنندگی را طور دیگری می‌بیند: «من هیچ‌گاه ارائه‌دهنده‌ی نقش نداشتم؛ چون این کاری است که خودم انجام می‌دهم. من

<sup>۱</sup> Steven Spielberg

هر دقیقه از هر روز آنجا هستم. باید آنجا باشم و بالای سر هر چیز. باید از هزینه‌ها و وقت خیر داشته باشم و درمورد هر اتفاقی که می‌افتد، ایده‌ی روشنی داشته باشم»:

تصمیم‌ها هر روزه در صحنه گرفته می‌شود. این تصمیم‌ها روی پول و نگاه به فیلم تأثیر می‌گذارند. شما مراقب هر چیزی و هر کسی هستید. فقط با بودن در آنجا است که هوشیاری و هوشمندی بالا می‌رود. با وجود شاگردان زیاد در یک کلاس، اگر معلم بیرون کلاس باشد، بچه‌ها آتش به پا می‌کنند.

تهیه‌کننده مثل رهبر ارکستر است. ممکن است نتواند ابزار موسیقی را بنوازد؛ اما می‌داند صدای هر ساز چگونه است. برای آنکه افراد را گوش‌به‌زنگ نگه دارید، باید تا آنجا که می‌توانید، اطلاعات خود را درمورد هر جنبه از این روند (روند فیلمسازی) بالا ببرید. برای کمک به یک فیلم و ساخت به‌موقع و براساس بودجه‌ی پیش‌بینی‌شده‌ی آن، ترفندهای زیادی وجود دارد که می‌توان آنها را یاد گرفت و به‌کار برد.

### مرحله‌ی بعد از تولید و روابط در استودیو

با تکمیل فیلمبرداری، فیلم به مرحله‌ی بعد از تولید می‌رسد. یکی از وظایف تهیه‌کننده در این زمان، کار با استودیو است. هرچه فیلم به مراحل پایانی خود نزدیک می‌شود، فشارها هم افزایش می‌یابد. تهیه‌کننده باید مطمئن شود که وقت و بودجه‌ی کافی برای تکمیل موفقیت‌آمیز فیلم وجود دارد. تهیه‌کننده در اینجا هم باید مثل یک ضربه‌گیر (بافر) بین استودیو و گروه تولید عمل کند و همه را سر شوق نگه دارد.

اد فیلدمن توضیح می‌دهد که در این مرحله به چه چیزی نیاز است: «باید دلی قوی داشته باشید تا تهیه‌کننده شوید. باید کسی باشد که ذهنش روی کل فیلم متمرکز شود. برای همین است که به شما پول می‌دهند. من در میان افرادی رشد کردم که فکر می‌کنم در این حرفه واقعاً به من کمک کردند. من کارم را با نویسندگی در یک موسسه‌ی مطبوعاتی در نیویورک آغاز کردم. این کار را خیلی خوب می‌شناسم؛ تجارت در این حرفه را هم می‌دانم. پس می‌توانم از زاویه‌ی استودیو نگاه کنم».

اگر فیلمسازی استودیویی، برخوردار هنر و تجارت است، تهیه‌کننده همیشه

بی طرف است. از نظر زانوک که یک کهنه‌کار دارای نشان‌های افتخار فراوان در زمینه‌ی جنگ‌های استودیویی است، کار با استودیوها فرایندی است که در طول سال‌ها بسیار دگرگون شده است:

این نوع کار امروزه خیلی متفاوت شده است: ترکیبی که در رأس استودیوها است، طرز تفکر متفاوتی دارند. این ترکیب از وکلا، بازرگانان و کارگزاران تشکیل شده است. در دوران پدرم و جک وارنرز<sup>۱</sup>، این افراد، شومن و سازنده‌ی فیلم‌های واقعی از نوع بارنم<sup>۲</sup> و بیلی<sup>۳</sup> بودند. حالا این شخصیت‌ها، شرکت شده‌اند. این حالت به خودی خود بد نیست؛ فقط متفاوت است و همین است که تعیین می‌کند فیلم‌ها چگونه ساخته شوند و چه نوع فیلم‌هایی ساخته شوند.

این روزها دست خیلی زیاد شده است. هر استودیو ده نفر مثل اروینگ تالبرگ<sup>۴</sup> در آستین دارد که برایشان اسکناس بفرستند. اینها استعداد ذاتی ندارند؛ و به مدرسه‌ی حقوق رفتند، نه مدرسه‌ی سینما. پس باید در پی بازاریابی باشند تا خودشان را تحکیم کنند.

جای بحث نیست که بازاریزوهی نقش روز به روز مهم‌تری در تصمیم‌گیری‌های استودیویی در هر سطحی ایفا می‌کند. بعضی تهیه‌کنندگان راحت‌اند که چنین کاری انجام شود؛ ولی زانوک از این رده نیست:

همه‌ی آنها این بازاریزوهی را انجام می‌دهند. من هیچ بازاریزوهی انجام ندادم و هرگز به فکر آن نبوده‌ام. شما نمی‌توانید از مردم نظرسنجی کنید که چه چیزی را دوست دارند. آنها نمی‌دانند. شما نمی‌توانید بگویید که پنجاه میلیون آدم دوست دارند چه ببینند. این، انتخابات نیست؛ فیلم است. همه‌ی آنچه می‌توانم روی آن حساب کنم، این است که «من این را دوست دارم و ممکن است یک نفر دیگر هم آن را دوست داشته باشد». کلید موفقیت در این کار این است که کار متفاوتی ارائه دهید. اگر از مخاطبی که فیلم شما را دیده است پرسید نظرش راجع به آن چیست، به شما خواهد گفت دوست دارد باز هم چنین فیلمی ببیند. اما اینطور نیست. باید دنبال کار متفاوت دیگری بروی. مخاطبان همیشه کارهای تازه می‌خواهند. درست است که دوست دارند از آنان پرسیده شود چه

<sup>۱</sup> Jack Warners

<sup>۲</sup> Barnum: پ. ت. بارنم، سیرک‌دار و نمایشگر امریکایی.

<sup>۳</sup> Bailey: ناتانیل بیلی، فرهنگ‌نویس و واژه‌شناس انگلیسی.

<sup>۴</sup> Irving Thalberg

می خواهند ببینند؛ اما دوست هم دارند که خودشان مسائل را کشف کنند. آنان دنبال دریچه‌های تازه، افق‌های نو، و موضوعات (سوزده‌های) جدید هستند.

چگونه تهیه‌کننده این موارد جدید را کشف می‌کند؟ زانوک استعداد درونی را با این منطق تلفیق می‌کند که اصولاً چرا مخاطبان به سینما می‌روند: «من در پی مواردی هستم که بر شما تأثیر بگذارد یا احساسی در شما ایجاد کند: شاید فیلمی که بتواند شما را بترساند- مثل *آرواره‌ها* - یا شما را بخنداند یا بگریاند. اینها مواردی است که مخاطبان در برابر آنها از خود واکنش نشان می‌دهند».

زانوگ حالا در شصت‌سالگی، محدودیت‌های خود را به‌خوبی می‌شناسد: «مخاطبان اصلی فیلم‌ها امروزه چه کسانی هستند؟ پانزده تا بیست و پنج‌ساله‌ها؟ آیا می‌توانم حدس بزنم آنها چه می‌خواهند؟ من هیچ‌گاه نخواهم فهمید که یک پانزده‌ساله چه نوع فیلمی را خنده‌دار می‌داند. باید آنچه را که به‌نظر من خنده‌دار است، دنبال کنم. شاید شکست بخورم ولی باید طبق احساسات و گرایش خود عمل کنم».

برایان گریزر نیز یکی دیگر از افرادی است که به قدرت شمّ درونی تهیه‌کننده معتقد است: «سعی می‌کنم تا آنجا که می‌توانم، زیاد بخوانم. اما موقع تصمیم گرفتن، هر نوع تجزیه و تحلیلی را کنار می‌گذارم و به شمّ خود رجوع می‌کنم. ممکن است احمقانه باشد. مدام به مغز خود اطلاعات می‌دهی و درنهایت به آنچه احساسات می‌گوید، عمل می‌کنی».

همچنان‌که فیلم به پایان خود نزدیک می‌شود و به مرحله‌ی پیش‌نمایش برای مخاطبان می‌رسد، نقش این استعدادها و شمّ درونی برجسته‌تر می‌شود. استودیو به امتیازهایی که فیلم با «پیش‌نمایش‌های پنهانی» برای مخاطبان به‌دست می‌آورد، نگاه می‌کند و به‌قصد تولید فیلمی که به‌طور بالقوه بیشترین گیرایی را از نظر فروش و گیشه داشته باشد، با تهیه‌کننده و کارگردان کار می‌کند. در بهترین شرایط، این فرایند به فیلم کمک می‌کند. استیون هافت تهیه‌کننده (*کارآگاه آوازخوان*<sup>۱</sup>، *عادت عجیب*<sup>۲</sup>) به‌یاد می‌آورد که ایسن فرایند چگونه در مورد انجمن شاعران مرده مؤثر افتاد:

<sup>۱</sup> *The Singing Detective*

<sup>۲</sup> *Strange Justice*

بالأخره زمان نمایش‌های آزمایشی فرا رسید. فکر می‌کردم فیلمی برای بزرگسالان ساختیم، فیلمی در مورد شعر؛ و من در شک بودم که مخاطبان فیلم تا چه اندازه باید بزرگسال باشند. در آخر به پیشنهاد من یک نمایش آزمایشی انجام شد که نشان داد مردم خیلی از این فیلم خوششان نیامد؛ و این، روحیه‌ی دست‌اندرکاران فرایند بعد از تولید را پایین می‌آورد. ما بازاریابان را متقاعد کردیم که بیشتر مخاطبان را از بزرگسالان انتخاب کنند. به گمان ما این نوع مخاطبان می‌توانستند باعث شوند تفسیری درست و هوشمندانه در این مورد داشته باشیم که چه قسمت‌هایی تأثیرگذار است و چه قسمت‌هایی تأثیرگذار نیست. ما نمی‌خواستیم اولین مخاطبان ما پانزده تا بیست و پنج ساله‌های معمولی باشند که تصور می‌شد کمتر به نمایشی در مورد شعر علاقه‌مندند.

آنها موافقت کردند بعداً با کارت‌های پاسخ جداگانه، فیلم را برای نوجوانان به‌نمایش بگذارند. نتیجه‌ی نمایش اول عالی بود. کارت‌ها که برگردانده شد، نظرها خیلی قاطع بود: ۸۹ درصد خوب یا عالی. خیلی راحت شدیم. نتیجه‌ی نظرسنجی یک هفته بعد شگفت‌انگیز بود. امتیازی که نوجوانان این بار دادند، باز هم بیشتر بود: ۹۴ درصد!

ما همه فکر می‌کردیم فیلمی برای بزرگسالان ساختیم؛ نمایشی از دل‌تنگی. فیلم دوره‌ای را دربرمی‌گیرد که شانزده‌ساله‌ها حتی به دنیا نیامده بودند. آنچه ما روی آن حساب نکرده بودیم، این بود که این شانزده‌ساله‌ها دوست دارند شانزده‌ساله‌های دیگری را به روی پرده تماشا کنند. هنرپیشگان لباس‌های تنگ نمی‌پوشیدند و انگلیسی حرف می‌زدند. بنابراین، این فیلم از نظر آنان «هنری» به حساب نیامد؛ و آنان مانند هر کس دیگر، داستان را دوست داشتند. به‌جز این واقعیت که اتومبیل‌ها قدیمی بودند، کل فیلم امروزی بود. اما تا قبل از این نمایش دوم، حتی دیزنی هم مطمئن نبود که فیلم استقبال خوبی در میان مخاطبان جوان خواهد داشت.

نیازی به گفتن نیست که همه‌ی اینها یک حکم قطعی نیست. هر فیلمی پیچیدگی‌های خاص خود را دارد. وقتی زانوک راندگی خانم دیزی را برای اولین نمایش استودیویی آماده می‌کرد، می‌دانست که باید استراتژی خاصی را به‌کار گیرد:

آنها می‌خواستند فیلم را در یک اتاق نمایش ببینند؛ اما من نمی‌خواستم آنها فیلم را این‌طور ببینند. به‌نظر آنان، فیلم در طرح‌های از نوع نمایشی، شاهکار بود؛ اما من آن را به‌طور خصوصی برای مخاطبان نمایش داده بودم و می‌دانستم... همه‌ی نظرها را جلب خواهد کرد. بنابراین، برای من مسلم شد که آنها فیلم را با «مخاطب» دیدند. خیلی متعجب شدند. فکر نمی‌کردند فیلم با این واکنش روبه‌رو شود. بعد از این بود که آنها

فهمیدند تا چه حد طرفدار این فیلم هستند.

برای بازار، برای بازار...

با تأیید قاطع استودیو، فیلم برای پخش برنامه‌ریزی می‌شود. میزان حمایت استودیو برای هر فیلم معمولاً بر تعداد نمایشی که ممکن است در آخر هفته بر روی پرده بیاید، تأثیر می‌گذارد. یک فیلم به‌طور بالقوه پرجاذبه ممکن است برای دو هزار پرده یا بیشتر برنامه‌ریزی شود؛ درحالی‌که بقیه ممکن است فقط چند سالن نمایش را به خود اختصاص دهند. تهیه‌کننده ضمن اینکه منتظر قضاوت مخاطبان است، خود امید بسیار زیادی به استقبال از فیلم دارد. اما نتایج همیشه شگفت‌آور است.

کاتلین کندی به‌یاد می‌آورد: «وقتی ٹی‌تی ساخته شد، بازاریابان به ما گفتند این فیلم، خاص بچه‌ها است؛ بنابراین در نمایش اول (افتتاحیه) نمی‌توانیم آن را در بیش از ششصد سالن به‌نمایش درآوریم»:

بعد فیلم را نمایش دادیم؛ و نمایش آن خارج از پیش‌بینی بود. درخواست‌های زیادی دریافت کردیم که از ما می‌خواستند فیلم را در سالن‌های بیشتری به‌نمایش درآوریم. اما این حالت جز در موارد خیلی نادر مثل بازی دشوار<sup>۱</sup>، دیگر اتفاق نمی‌افتد. در بیشتر موارد، استودیو، با توجه به نتایج بررسی‌های تحقیقی بر روی بازار داخلی پیچیده، تصمیم می‌گیرد که فیلم بر چند پرده‌ی سینما به‌نمایش درآید.

پیش‌بینی اینکه یک فیلم چگونه به‌نمایش درمی‌آید، ممکن است. اد فیلدمن می‌گوید: «چون در پایان کار، بازار را بررسی می‌کردم، معتقدم که می‌توانید تقریباً هر فیلمی بسازید و بفروشید اگر فقط در حلقه‌ی نهایی فیلم به بازاریابان دلگرمی و امید بدهید».

بازی درآمدزا

در شرایط چندرسانه‌ای امروز، درآمدها نه تنها از گیشه‌های مشخص داخلی و بین‌المللی بلکه از بعضی منابع فرعی نیز تأمین می‌شود، از جمله تلویزیون و تلویزیون کابلی و ویدیوی خانگی، دی‌وی‌دی، و وسایل بازاری و تبلیغی دیگر. تعیین جا برای محصول (نام‌های تجاری خاصی که بر پرده

<sup>۱</sup> *The Crying Game*

می‌آید)، روز به روز معمول‌تر می‌شود؛ اما بخش نسبتاً کوچکی از مسائل مالی فیلم باقی می‌ماند. مسئله‌ی دیگر، بازارپردازی است. برای فیلم‌های کاتلین کندی، از ئی‌تی تا پارک ژوراسیک و هوش مصنوعی، تقریباً همیشه قراردادهای بازرگانی بزرگی نوشته شده است:

به فیلم و آنچه فیلم دیکته می‌کند، بستگی دارد. برای فیلمی مثل پارک ژوراسیک، قراردادهای فروش بسیار زیادی بسته شده و مذاکرات بسیاری در مورد تبلیغات آن صورت گرفته است. آن اثر هنری که از آن برای فروش فیلم استفاده می‌شد، باید با فعالیت‌های تبلیغاتی مختلف همراه می‌شد. برای بازنگری مقاصد بازرگانی و تبلیغاتی، چند نمایش از دیدگاه خرید انجام شد.

کندی می‌گوید: «شما باید از همان اول مشخص کنید که چه چیزی روی لوگوها باشد. بازاریابی چنان عنصر پیچیده‌ای از فرایند فیلمسازی شده است که باید در همه‌ی جنبه‌های این فعالیت حضور داشته باشید. تصاویری که انتخاب می‌کنید، هویت فیلم در این رسانه است. همه‌ی این موارد باید مدت‌ها قبل از پخش فیلم در جای خود گذاشته شوند».

کندی یک سفر فکری سریع به تاریخچه‌ی صنعت فیلم انجام می‌دهد و ره‌شماری در زمینه‌ی بازارپردازی فیلم ارائه می‌دهد:

بتمن، مثال خوب و کاملی در این زمینه است. اگر بتوانید زود یک نشانه‌ی محکمی پیدا کنید که با فیلم یکی باشد، می‌تواند کمک فوق‌العاده خوبی باشد. درست قبل از پخش فیلم پارک ژوراسیک، مطبوعات پر از گزارش‌هایی بود که این فیلم ۶۰ میلیون دلاری با یک بودجه‌ی تبلیغی ۶۵ میلیون دلاری کامل می‌شود. اما این ارقام ممکن است گول‌زننده باشد. چنین پولی در بخش بازاریابی «یونیورسال» هزینه نمی‌شود. این مجموع هزینه‌ای است که شرکت‌های درگیر در فروش فیلم ایجاد می‌کنند.

مثال دیگر در این مورد، فیلم هالک گیل ان هورد است. فعالیت تبلیغاتی فیلم شش ماه قبل از پخش آن، با مروری در طی مسابقات نهایی تیم‌های فوتبال امریکایی، لیگ برتر، شروع شد. بیش از یک دوجین «شریک هالک» از قبل موجود بود: شرکت پسی با یک تبلیغ بر روی ۱۵۰ میلیون بسته نوشابه با

نشان «پیروزی حتمی» از فیلم حمایت مالی کرد. شرکت مواد غذایی هرشی<sup>۱</sup> یک تبلیغ لاتاری ارائه کرد که شش مورد از محبوب‌ترین مارک‌ها (نشان‌ها) را دربر می‌گرفت؛ از جمله «مارپیچی‌های هالک» سبزرنگ با طعم سیب. شرکت مواد غذایی گرفت<sup>۲</sup> شانزده «محصول هالک» را بر روی بیش از سی میلیون بسته تبلیغ کرد. بقیه‌ی کالاها، درهم، هر چیزی را دربر می‌گرفت، از «گریل»<sup>۳</sup> خوراک‌پزی در هوای آزاد هالک کولمن<sup>۴</sup> گرفته تا کیف‌های ساندویچی<sup>۵</sup> گلا<sup>۶</sup> و بذره‌های آفتابگردان دیوید<sup>۷</sup> که با دستگاه تنظیم برقی هالک تولیدشان افزایش می‌یافت.

### در پایان روز

از اندیشه‌ی کلی تا قرارداد بازارپردازی، تهیه‌کنندگان اغلب تنها همکارانی هستند که فیلم را در کل دوره‌ی طولانی ساخت آن زیر نظر دارند. درواقع، می‌توان استدلال کرد که درمورد نمایش ویدیویی و تلویزیونی، این دوره‌ی طولانی در عمل هیچ‌گاه پایان نمی‌گیرد. اد فلدمن می‌گوید که همه‌ی اینها باری اضافه بر دوش تهیه‌کننده است:

این روزها باید مواظب آنچه می‌کنید، باشید؛ چون آنچه می‌سازید، دور ریخته نمی‌شود. فوق‌العاده است که آدم اسمش را بر روی فیلم ببیند؛ ولی اگر فیلم با شکست مواجه شود، اغلب نمی‌خواهیم آن را ببینیم. فیلمی که می‌سازید، برای همیشه به‌نمایش درمی‌آید. فیلم نجات بیس<sup>۸</sup> محصول ۱۹۷۲ است ولی هنوز در تلویزیون به‌نمایش درمی‌آید. خیلی وقت‌ها پیش، فیلمی ساخته بودم از یک گروه اسکی‌باز به‌نام *هات‌داگ*: فیلم<sup>۹</sup>. این فیلم شاید بهترین اثرم نبود؛ اما هنوز هم هر سال از آن درآمد دارم و برای افرادی که در ساخت آن شرکت داشتند، چک می‌فرستم. و هنوز هم مردم آن را تماشا می‌کنند.

<sup>۱</sup> Hershey Foods

<sup>۲</sup> Kraft

<sup>۳</sup> Grill: دستگاه قابل حمل برای کباب کردن گوشت در هوای آزاد.

<sup>۴</sup> Hulk Coleman

<sup>۵</sup> Sandwich bag: کیف سفری لولادار (که مثل کتاب باز می‌شود).

<sup>۶</sup> Glad

<sup>۷</sup> David

<sup>۸</sup> Save the Tiger

<sup>۹</sup> Hot Dog: The Movie

گیل ان هورد این فرایند را نوعی رابطه توصیف می‌کند: « شما باید این فرایند را در مورد هر فیلمی که روی آن کار می‌کنید، پشت‌سر بگذارید. ابتدا فکر می‌کنید این بهترین اثری است که تا به حال در آورده‌اید و نقصی در آن نمی‌بینید». گیل بعد از نگاهی به تدوین اولیه توضیح می‌دهد: «تصور می‌کنید همه‌ی توافقی‌هایی که در هر مرحله انجام داده‌اید، اعجاب‌آور است. این بدترین کاری است که تاکنون انجام داده‌ام. چطور خودم را گول زدم که فکر می‌کردم این اثر خوب است؟ و بالأخره به یک حالت بینابین می‌رسید».

بالأخره بعد از پخش و به‌اکران درآمدن فیلم، زمان مشاهده‌ی عکس‌العمل‌ها فرا می‌رسد. هورد، زمانی که به میکرونزی<sup>۱</sup> مسافرت کرد، از تأثیر طولانی فیلم‌هایش درس جالبی گرفت:

من روی یک قایق بودم و به جزایری سفر کردم و جاهایی را دیدم که توریست‌ها به ندرت دیده‌اند. مردم آنجا روی قایق‌های خود که با گود کردن تنه‌ی درخت درست می‌کردند، ماهیگیری می‌کردند. اما یک ژنراتور هم داشتند که هر ماه چند بار آن را شارژ می‌کردند تا برق یک تلویزیون و یک ویدیو (VCR) را تأمین کند.

وقتی فهمیدم همه‌ی آنها فیلم نابودگر<sup>۲</sup> را دیده‌اند، خیلی تعجب کردم. من نمی‌خواستم با این اثر که روی آنها به‌نوعی تأثیر گذاشت، به تمدن آنها حمله کنم. در اینجا آدم‌های آرامی بودند که در بهشت زندگی می‌کردند؛ اما نه آب جاری داشتند، نه لوله‌کشی آب، نه تلفن. ولی همه شیفته‌ی آرنولد شوارتزنگر و نمایش اکشن مدار شهری شده بودند.

در آن لحظه فهمیدم در مورد مسئولیت خودت هر طور که فکر کنی، همان غالب می‌شود. این ماجرا دیدگاه مرا در مورد نفوذی که به‌عنوان یک تهیه‌کننده دارم، عوض کرد. در دنیا جاهای خیلی کمی هست که فیلم و سینما در آنجا تأثیر نگذارد.

خوب یا بد، میراث تهیه‌کنندگان را می‌توان در فیلم‌هایی که نام آنها بر آن فیلم‌ها است، پیدا کرد. مثل همه‌ی نویسندگان، کارگردانان و دست‌اندرکاران دیگر فیلم، آنچه تهیه‌کننده خلق می‌کند، برای همیشه باقی می‌ماند. کندی می‌گوید: «راحتی و رضایت نهایی وقتی است که فیلم تمام‌شده بر روی پرده

۱. Micronesia: میکرونزی (در خاور فیلیپین و شمال استوا)؛ یکی از سه بخشی که جزیره‌های اقیانوس آرام به آن تقسیم شده‌اند.

<sup>2</sup> Terminator 2

می‌آید و امکان تماشای عکس‌العمل مخاطبان فراهم می‌شود. تعداد خیلی کمی از مردم چنین شغلی دارند؛ که در آن، آنچه خلق می‌شود، بازخورد آنی داشته باشد. این ویژگی، کاملاً منحصر به فرد است؛ و این همان اعتیادی است که در این حرفه است.»

در دنیای هر روزی تهیه‌کننده، فرصت کمی برای چنین تفکری وجود دارد؛ اما دقیق‌ترین و موفق‌ترین تهیه‌کنندگان کسانی هستند که درباره‌ی مفهوم و مقصود کلی فیلم، زیاد و سخت فکر می‌کنند. هر یک از تهیه‌کنندگان، برنامه‌ی کاری خاص خود را دارد. اد فلدمن می‌گوید: «من فیلمی نمی‌سازم که در آن شخصیت زنان کوچک گرفته می‌شود. من این حالت را در حرفه‌ی امروز رقت‌انگیز می‌دانم (تصویرهای گرافیکی از تجاوز به عنف با چاقو). باید بدانید که افرادی در یک اتاق تاریک نشسته‌اند و فیلم را تماشا می‌کنند و شما مسئول هستید». سپس، برای تأکید، بر روی میزش خم می‌شود و ادامه می‌دهد: «همه‌ی این تصویرهای بلندنظرانه (!) در این باره است که چگونه است که زندگی از هنر الگو نمی‌گیرد. من روی چنین ایده‌ای سرمایه‌گذاری نمی‌کنم. شما باید در این مورد خیلی دقیق باشید.»

چنین تمایلات و عواطفی مسلماً جرقه‌ای است برای بحث در میان فیلمسازان؛ و دیوید پوتنام دوست دارد بیشتر شاهد این بحث‌ها باشد:

من در مورد لزوم این بحث‌ها بسیار صحبت کردم. هنوز جا نیفتاده است. تردید دارم که در سازمان‌های برجسته‌ای مثل انجمن سینما<sup>۱</sup> یا بنیاد فیلمسازی امریکا<sup>۲</sup> طرح مشخص و در حال جریانی برای این بحث نباشد. یا در این باره که سینما چیست و چه نقشی در جامعه باید داشته باشد، برخورد اندیشه‌ای وجود نداشته باشد. نبودن این بحث‌ها باعث می‌شود که از این رسانه برای مقاصد خودمان استفاده کنیم. چه لیبرال‌ها به ما حمله کنند و چه محافظه‌کاران، ما باید در مورد ارزش‌ها از آنها پیش‌تر باشیم. ما باید در این بحث و مناقشه، هدایت‌کننده باشیم، نه اینکه فقط در برابر آن واکنش نشان دهیم.

ریچارد زانوک نیز به سهم خود بیشتر در مورد فیلم‌هایی نگران است که مخاطبان آنها هیچ‌گاه حاضر نیستند آنها را ببینند:

<sup>۱</sup> Motion Picture Academy  
<sup>۲</sup> American Film Institute

فیلم‌های زیادی وجود دارد که هیچ‌گاه ساخته نمی‌شود؛ زیرا افراد جرأت ساخت آنها را ندارند. درمورد بسیاری از فیلم‌هایی که من با آنها همکاری داشته‌ام، دعواهای خیلی شدیدی برسر ساخت آنها درگرفته بود. مخاطبانی هم وجود دارند که تشنه‌ی این فیلم‌ها هستند؛ و وقتی فیلمی از این رده ساخته می‌شود، با این جمله واکنش نشان می‌دهند: «بالآخره فیلمی ساخته شد که ما دوست داشته باشیم برویم و ببینیم!».

اما کار تهیه‌کننده چیست؟ کارش چه باید باشد؟ دیوید پوتنام می‌خندد و می‌گوید: «درواقع ما برای گول‌زدن پول می‌دهیم. کار ما این است که مخاطبان را بفریبیم، اما به روش‌هایی که فکر می‌کنیم برای آنها خوشایند است، نه اینکه به آنها آسیب برساند».

می‌خواهم فیلم‌هایی بسازم که در آنها وانمود نشود دنیا محل پیچیده‌ای نیست؛ چراکه به‌نظر من، این یکی از عواملی است که بیشترین ضربه را به بسیاری از فیلم‌های امروز زده است؛ فیلم‌هایی که در آنها وانمود می‌شود مشکلات جامعه‌ی ما بفرنج نیست و با نیروی بی‌رحمانه‌ی دو همکار در نیروی پلیس می‌توان همه‌ی آنها را حل کرد.

مبلغ سرمایه‌گذاری‌شده‌ی تهیه‌کنندگان بهترین فیلم، بالا است؛ اما مسئله‌ی اصلی پول نیست، بلکه ارزش‌های بسیار بزرگ‌تری است. پوتنام نتیجه می‌گیرد: «بله، زندگی پیچیده است؛ اما دنیا ارزش زندگی کردن دارد. من می‌خواهم به مردم نشان دهم که اگر به‌جد تلاش کنید، می‌توانید تغییری در زندگی خود به‌وجود آورید. این همان چیزی است که فیلم‌های من درباره‌ی آن است».

استیون هافت از تأثیری که *انجمن شاعران مرده* به‌جا گذاشته است، به‌نوعی احساس غرور می‌کند: «فیلم روی مردم تأثیرات نیرومندی گذاشت. هر بار که به یک مهمانی می‌روم و کسی آنجا مرا تهیه‌کننده‌ی *انجمن شاعران مرده* معرفی می‌کند، ماجرای دیگری از فردی برایم تعریف می‌شود که با دیدن فیلم موقعیتی پیدا کرده و یا تغییری جدی در زندگی‌اش رخ داده است».

و در پایان روز، به‌نظر می‌رسد هر تهیه‌کننده‌ای دوست دارد سفری امن از فیلمنامه تا فیلم داشته باشد و فیلمی عرضه کند که با نمایش آن تغییری در زندگی کسانی که آن را می‌بینند، به‌وجود بیاید؛ و چنان‌که هافت می‌گوید، گاهی در یک لحظه و موقعیت خاص ممکن است بفهمیم که کارمان بالآخره موفق بوده است:

می‌توانم لحظه‌ای را به خاطر بیاورم که تأثیر به‌جا گذاشته‌شده از این فیلم در عمل برایم روشن شد. من و همسرم در نیویورک بودیم و با رابین ویلیامز و همسرش مارشا<sup>۱</sup> در خیابان قدم می‌زدیم که مرد میانسالی خود را به رابین رساند و گفت «متشکرم» برای فیلم *انجمن شاعران مرده*. رابین کمی در برابر او خم شد و سپس به‌طرف من برگشت و لبخند زد. او به من گفت: «لطفی که مردم در مورد این فیلم به من دارند، بسیار متفاوت از آثار دیگر من است. مردم معمولاً می‌گویند: «هی! فیلم خوبی بود» و چیزهایی مثل این. و این عالی است. اما در مورد این فیلم همه می‌گویند «متشکرم»؛ و این، پاداش بزرگی برای زحمات‌های ما است.»

### نمای نزدیک

تهیه‌کنندگان: برایان گریزر، ران هوارد و کارن کهلا<sup>۲</sup>

### گرفتن (خرید) حق نشر

برایان گریزر: من و ران دوست داشتیم فیلمی درباره‌ی ناتوانی فکری و به‌طور مشخص درباره‌ی یکی از زیرشاخه‌های آن، اسکیزوفرنی (روان‌گیسیختگی)<sup>۳</sup>، بسازیم؛ و داستان جان نش، محرک واقعاً خوبی بود تا درباره‌ی این موضوع صحبت کنیم و کاری مؤثر در این زمینه انجام دهیم. کتاب ذهن زیبا که سیلویا ناسار آن را نوشته بود، منتشر شد؛ اما جان نش نمی‌خواست حقوق خود را بفروشد. بعد سیلویا مقاله‌ای با عنوان زیبای *مغز در مورد جان نش نوشت*. گراهام کارتر<sup>۴</sup>، ویراستار مقاله، مرا صدا زد و گفت: «فکر می‌کنم از این، فیلم خوبی بتوان ساخت.»

کتاب، سبک و رنگ و بو و آهنگی متفاوت از مقاله دارد؛ اما زیبای *مغز* کل داستانی را که من می‌خواستم به فیلم تبدیل کنم، در خود داشت. از «یونیورسال»<sup>۵</sup> خواستم کتاب را برای شرکت «ایماجین» بخرد؛ که این کار را کرد.

ران هوارد: من دو فیلم پشت‌سر هم می‌ساختم؛ بنابراین، وقتی

<sup>۱</sup> Marsha

<sup>۲</sup> Karen Kehela

<sup>۳</sup> Schizophrenia

<sup>۴</sup> Graham Carter

<sup>۵</sup> Universal

«ایماجین»، پیش از همه، حقوق مربوط به این کتاب را خرید، فرصت کافی برای ساخت فیلم آن نداشتم؛ و البته نمی‌خواستم برایان از این موضوع چیزی بفهمد. بعدها فیلمنامه به جایی رسید که «یونیورسال» هم به آن علاقه‌مند شد؛ و بدین ترتیب، همه چیز کنار هم قرار گرفت.

### پیدا کردن نویسنده

برایان: کارن فهرستی از نویسندگان احتمالی را به من داد و ما کتاب را برای چند نفر از آنان فرستادیم. تقریباً در همین زمان، اکیوا گلدزمن کتاب را به «برادران وارنر» داده بود؛ اما آنها آن را رد کردند. بعد پیش ما آمد و گفت می‌خواهد فیلمنامه‌ای از آن اقتباس کند. او در فهرست نویسندگان ما بود؛ اما ما هنوز کتاب را برایش نفرستاده بودیم.

من و اکیوا و کارن کهلاً دیداری با هم کردیم. سپس اکیوا و استیسی شنایدر<sup>۱</sup> از «یونیورسال» با هم ملاقات کردند؛ و ما همه به رویکرد خاص او در مورد این موضوع گوش دادیم.

اکیوا با ایده‌ی خلق یک واقعیت برای بیننده شروع کرد طوری که تا دوسوم فیلم، همه‌ی افرادی که نشان داده می‌شوند، از دید شما واقعی به نظر برسند؛ و این به مخاطب امکان می‌دهد اسکیزوفرنی (روان‌گیسختگی) را به همان صورتی که نش به آن مبتلا بود، تجربه کند. اکیوا می‌خواست فیلم را چنان تأثیرگذار بسازد و به آن رنگ بدهد که بیننده به داخل مغز یک بیمار مغزی برود. بنابراین، ما او را استخدام کردیم.

من نمی‌خواستم فیلم به یک روش خطی نقل شود. من نمی‌خواستم از سیر تا پیاز داستان نقل شود. من همچنین در پی چیزی بودم که در آن زمان برای ریاضیدانان جالب باشد. این افراد در دهه‌ی ۱۹۴۰، ستارگان شاخص عصر خود بودند. مثل بچه‌درس‌خوان‌ها نبودند که همیشه قلم در جیب‌هایشان پیدا می‌شود.

وقتی ساخت فیلم شروع شد، از جود هیرسج<sup>۲</sup> شنیدم که می‌گفت ریاضیدانان جنگ را به پیروزی رساندند. من به فیلم *اسلحه‌ی بزرگ*<sup>۳</sup> اشاره

<sup>۱</sup> Stacey Snider

<sup>۲</sup> Judd Hirsch

<sup>۳</sup> Top Gun

کردم که در آن فیلم وقتی اینها را می‌بینید، فکر می‌کنید خونسردترین آدم‌های دنیا هستند.

بعد از استخدام اکیوا، او و کارن به یک اتاق کنفرانس رفتند و نه روز روی جزئیات داستان وقت صرف کردند.

### خلق فیلمنامه

**کارن کهلا:** من علاوه بر مدیر اجرایی این فیلم، مسئولیت فیلم‌های ایماجین را هم برعهده داشتم. برایان، کارگردانی را تعیین کرد؛ و من با نویسنده، کار نوشتن فیلمنامه را آغاز کردم. من و اکیوا روزها در آن اتاق کنفرانس می‌رفتیم و هر روز به اول داستان برمی‌گشتیم و آن را بازنویسی می‌کردیم. ما می‌دانستیم در پرده‌ی اول، دوم و سوم چه می‌خواهیم باشد؛ و من در خلق این ساختار، همکاری خیلی نزدیکی با اکیوا داشتم.

فکرمان این بود که فیلم را از موقعی که نش به سن کهولت رسیده است، شروع کنیم و سپس به عقب برگردیم؛ هرچند که کتاب با دوره‌ی بچگی نش شروع می‌شود. ما نسخه‌هایی داشتیم که در آنها جان خیلی کوچک بود و ما او را در حالتی قرار دادیم که یک شیرین‌کاری ریاضی انجام می‌دهد. اما درنهایت، همه‌ی اینها به حاشیه‌ی فیلمنامه منتقل شد.

در نسخه‌ی دیگر، طرح ما این بود که هیجان فیلم را بالا ببریم. ما می‌دانستیم که جان به استخدام سازمان سیا درمی‌آید و یکی از افراد پارچر<sup>۱</sup> می‌شود. ما درباره‌ی اولین ملاقات او و پارچر صحبت کردیم و اینکه پارچر چقدر از شخصیت او خوشش می‌آید. ما می‌خواستیم داستان را با این موضوع هماهنگ کنیم. ما می‌دانستیم که با این ترتیب فیلم درنهایت ترسناک‌تر و ترسناک‌تر می‌شود؛ اما این را هم می‌دانستیم که از دیدِ جان، همه‌ی اینها واقعی است.

ما می‌دانستیم که با تردستی، چند موضوع را در کنار هم نگه می‌داریم. نش باید بعد از اولین مکالمه‌ی خود با پارچر، با آلیشیا<sup>۲</sup> ملاقات می‌کرد. سپس ماجرای پارچر را دنبال می‌کردیم و در همان حال این داستان عشقی درحال

<sup>۱</sup> Parcher  
<sup>۲</sup> Alicia

شکوفایی را به‌تصویر می‌کشیدیم. ما می‌دانستیم که این داستان عشقی تا آغاز پرده‌ی دوم باید وارد فیلم می‌شد؛ زیرا در قلب این فیلم، یک داستان عشقی است. ما با هر فکری که به نظرمان می‌رسید، سؤال می‌کردیم: «خوب، بعد از این چه می‌شود؟».

ما می‌دانستیم دشوار است که به مخاطب گفته شود هیچ‌یک از اینها واقعیت ندارد. سرانجام باید به صحنه‌ی آشپزخانه می‌رسیدیم که در آنجا نش سؤال می‌کند: «مردم چه می‌کنند؟». حتی در مرحله‌ی تدوین و کار روی ساختار فیلم، ما به این اطمینان رسیده بودیم که خیلی بعید است مخاطب بتواند قبول کند که او قبل از متوقف کردن مصرف داروهایش چنین جمله‌ای بگوید. ما تا موقعی که فیلم را برش زدیم، هرگز صددرصد مطمئن نبودیم که چقدر از فیلم قابل تحمل است، چقدر بامعنی است و مخاطبان تا چه اندازه شخصیت جان را خواهند پذیرفت.

سؤال ما این بود که او چگونه خواهد فهمید که هیچ‌یک از اینها واقعی نیست. و بعد از تأمل در این سؤال، پیشنهاد دادیم که این حالت را با این مسئله نشان دهیم که ماری هرگز پیر نمی‌شود. و بدین ترتیب، همه‌ی این تصمیم‌ها در مسیر خلق فیلمنامه گرفته شد تا بالأخره یک طرح ده‌صفحه‌ای شکل گرفت.

### از طرح تا فیلمنامه

کارن: موقعی که اکیوا فیلمنامه را می‌نوشت، صفحه‌های نوشته‌شده عملاً در دستم نبود؛ اما وقتی می‌خواست روی یک صحنه‌ی خیلی مشکل کار کند، مرا صدا می‌زد. در یک جا درباره‌ی صحنه‌ای که درست بعد از کشف جان در این مورد که ماری هرگز پیر نمی‌شود، قرار می‌گرفت، ساعت‌ها حرف زدیم. آنها پشت یک میز نشسته‌اند و ما می‌خواستیم آلیشیا را هم در صحنه وارد کنیم و نشان دهیم که آلیشیا بخشی از حل مشکل است. بنابراین، گفت‌وگوی (دیالوگ) زیادی نوشته شد در این باره که آلیشیا این دو را در کنار هم نگه می‌دارد. در واقع، آلیشیا پیشنهاد می‌کند که اگر می‌خواهید روی این واقعیت تمرکز کنید، می‌توانید خودتان را مجبور کنید که بهتر باشید. این یک ایده‌ی بسیار انتزاعی است.

اکیوا نسخه‌های زیادی در این مورد می‌نوشت و آنها را تلفنی برایم

می خواند. بعد مرا صدا می زد و می گفت: «من در این مسئله دارم دست و پا می زنم» و بعد ما در آن مورد با هم حرف می زدیم. تا اینکه نسخه های طولانی تر را می خواندم و سپس آنها را ویرایش می کردم. ما همچنین همیشه در این باره بحث می کردیم که هدف باید این باشد که مطمئن شویم مخاطبان تا بعد از نقطه ی میانی فیلم از این راز آگاه نخواهند شد. گاهی به اکیوا می گفتم که به نظر من شخصیت پارچر بیش از حد مرموز به نظر می رسد و از این رو واقعی به نظر نمی آید. و پس از بحث به این نتیجه رسیدیم که شخصیت او را تغییر دهیم. ما در مورد برملا شدن آن راز آنقدر احتیاط می کردیم که همیشه گوش به زنگ و مراقب آن بودیم.

### تحقیق درباره ی ریاضیات

کارن: در جایی از خلق فیلمنامه، در چند کلاس ریاضیات حاضر شدیم تا محیط آنجا را از نزدیک مشاهده کنیم. با ورود به کلاس احساس نمی کنید که در کلاس خطابه سردرگم شده اید؛ بلکه به تدریج سردرگم می شوید. مثل این است که وارد یک کلاس پیشرفته ی مکالمه ی زبان فرانسه شده اید در حالی که نمی توانید به زبان فرانسه حرف بزنید. ما همه مدرک دانشگاهی داشتیم و همه ی ما کلاس ریاضیات گذرانده بودیم؛ اما به کارمان نیامد.

برای ما آشکار بود که وارد جمع بیگانه ای شده بودیم. آنها بچه های خونسردی بودند و با بچه درس خوان ها تفاوت زیادی داشتند. ریاضیدانان چیزهایی می فهمیدند که برای ما قابل فهم نبود. پس باید کاری می کردیم که مخاطبان درک کنند اینها بچه های خونسردی هستند؛ و تلاش عامدانه ای انجام دادیم تا با مخاطب ارتباط برقرار شود.

### پیش تولید

برایان: من واقعاً به این داستان اعتقاد داشتم و معتقد بودم که هنرپیشگان و کارگردانان مایل اند روی آن کار کنند. زمانی که فیلمنامه تکمیل شد، ما آن را برای نماینده ی خود در CAA فرستادیم تا نسخه ی آن را بپیچد. آنها تصمیم گرفتند فیلمنامه را برای افراد نفرستند بلکه بگذارند افراد خود به طرف فیلمنامه

بیایند. خیلی‌ها تمایل نشان دادند تا بالأخره رابرت ردفورد<sup>۱</sup> برای کارگردانی و تام کروز<sup>۲</sup> برای هنرپیشگی داوطلب شدند. در همین زمان‌ها، ران فیلمنامه‌ی کامل‌شده را خواند و علاقه و موافقت خود را برای ساختن فیلم اعلام کرد. وقتی ران درگیر کار شد، ما در این باره صحبت کردیم که فیلم را چگونه ببینیم. بالأخره داستان را به یک یا دو جمله که در سراسر فیلم آن را دنبال می‌کردیم، تقلیل دادیم.

ران: ما - من، اکیوا و کارن - دور یک میز نشسته بودیم که من پیشنهاد کردم یک صحنه‌ی خواستگاری به فیلم اضافه کنیم. در این باره صحبت کردیم که این صحنه این‌طور شروع شود که نش می‌گوید: «چه می‌شد اگر از شما می‌خواستم با من ازدواج کنید؟».

کارن: بعد من پیشنهاد کردم شاید او برگردد و بگوید: «از کجا می‌دانی که من می‌خواهم با تو ازدواج کنم؟». این پیشنهاد برای این بود که من می‌خواستم مطمئن شوم آلیشیا کمرو نیست. ما می‌خواستیم نشان دهیم که آلیشیا همسر مناسبی برای او است.

ران: ما در این باره صحبت کردیم که باید دلیل قانع‌کننده‌ای برای این عشق ارائه دهیم. چگونه نشان می‌دهید که عشقی وجود دارد؟ اکیوا می‌گفت چند ایده برای این صحنه وجود دارد: اینکه نش در برابر زنان، دست‌وپاچلفتی است. او ریاضیدانی است که حتی در احساساتش درمورد عشق، مثل یک ریاضیدان فکر می‌کند.

### انتخاب بازیگران

ران: من دنبال کسی بودم که شور و نشاط بازی در نقش جان نش را داشته باشد. من هوشی در نش می‌دیدم و معتقد بودم هر کسی که نقش او را بازی می‌کند، باید این هوش را داشته باشد. راسل کرو<sup>۳</sup> طبع تندی دارد و زیرک است؛ پس ترتیب یک ملاقات با او را دادم و بعد از گفت‌وگو با او، بلافاصله قانع شدم.

برایان: ما روی صدها زن هنرپیشه مطالعه کردیم. ما به کسی نیاز داشتیم

<sup>۱</sup> Robert Redford

<sup>۲</sup> Tom Cruise

<sup>۳</sup> Russell Crowe

که بتواند طوری مقابل راسل بازی کند که او بهترین نقش خود را ایفا کند.  
ران: گفت‌وگوی زیادی بین جنیفر<sup>۱</sup> و راسل به‌عنوان هنرپیشه صورت  
گرفت؛ و سرانجام جنیفر انتخاب شد.

### برروی صحنه

کارن: من هر روز در صحنه بودم؛ اما نه تمام وقت. اکیوا هم در صحنه  
بود؛ و درطول تمرین و ساخت فیلم، فیلمنامه را بازنویسی می‌کرد. راسل خیلی  
اصرار داشت که در حرف‌های جان، از طنز به مقدار خیلی زیاد استفاده شود و  
یکی از جمله‌هایی که پیشنهاد کرد، این بود: «حتی در این مورد که چرا  
کراواتت بدریخت است، یک توضیح ریاضی وجود دارد». ما می‌خواستیم  
شخصیت نش را طوری نشان دهیم که مخاطب با او احساس همدردی کند و  
او خیلی غریب نباشد. به همین دلیل بود که راسل جملاتی را اضافه می‌کرد و  
اکیوا هم برمی‌گشت و بازنویسی می‌کرد.

تود هالوول<sup>۲</sup> یکی دیگر از مدیران اجرایی فیلم بود؛ و مسئولیتی بیش از  
انتخاب نقش برای بازیگران برعهده داشت: او مسئول کل تولید و نمای  
فیزیکی واحد دوم فیلم به‌عنوان کارگردان بود.

### پخش فیلم

کارن: موقع پخش فیلم، ما هم با مخاطبان آن را تماشا می‌کردیم و  
درطول تماشای فیلم، از بعضی عکس‌العمل‌ها متعجب می‌شدیم. وقتی دکتر  
روزن (کریستوفر پلامر)<sup>۳</sup> به آلیشیا گفت نش دچار توهم است و آلیشیا گفت  
«چه نوع توهمی؟» و دکتر پاسخ داد: «او یک هم‌اتاقی خیالی به نام چارلز<sup>۴</sup> برای  
خود تصور می‌کند»، ما انتظار داشتیم تماشاچیان بگویند: «آههه!»؛ اما چنین نشد  
و همه به‌طور کامل سکوت کردند و فقط به فیلم خیره شدند.

و او عقب و جلو می‌رفت و توضیح می‌داد که چگونه سوابق نشان  
می‌دهد که او در پرینستون<sup>۵</sup> یا جای دیگر، هیچ هم‌اتاقی ندارد. از میان

<sup>۱</sup> Jennifer

<sup>۲</sup> Todd Hallowell

<sup>۳</sup> Christopher Plummer

<sup>۴</sup> Charles

<sup>۵</sup> Princeton

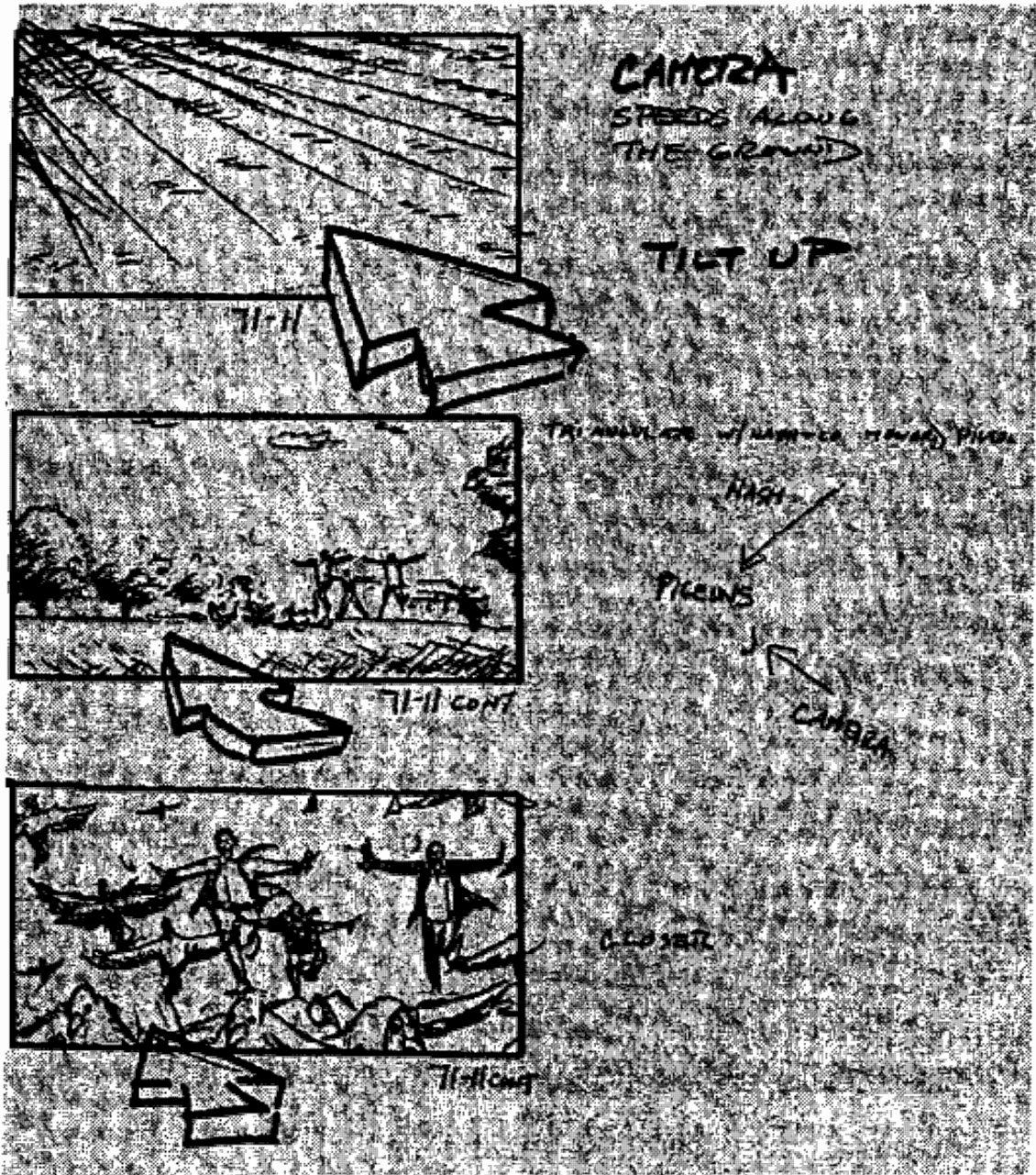
مخاطبان، بعضی هم بودند که فکر نمی‌کردند او بیمار است تا اینکه آلیشیا داخل اتاقک رفت؛ و یک شوک کامل رخ داد.

### نقش‌های جمعی

کارن: نیروی حرکت‌دهنده، برایان است.

ران: برایان یک تور امن پهن می‌کند. او ارزش‌های مضمونی بزرگ و فیلم‌های بزرگ را می‌شناسد. من شیفته‌ی جزئیاتم. برایان بی‌طرفی می‌گزیند و از دور نگاه می‌کند. حالت او شبیه اولین مخاطب است. وقتی ما در موردی توافق می‌کنیم، همان، یک انتخاب قوی می‌شود.

برایان: آیا ساخت این فیلم سخت بود؟ نه. درواقع، ساخت فیلم‌های من سخت نیست؛ آنچه سخت است، پیدا کردن عناصر درست بازیگری است که اساس فیلم را تشکیل می‌دهند... این، سخت است. اگر این اساس درست ریخته شده باشد، ساخت فیلم خیلی دشوار نیست؛ و اگر درست ریخته نشده باشد، همه چیز درهم و آشفته می‌شود.



هر فیلمی، حیات و سرنوشتی  
خاص خود دارد که باید به آن  
سو هدایت شود. علت اینکه  
فیلم می‌سازیم، این است که عمر  
فیلم، همیشگی است.  
- نورمن جویسون<sup>۱</sup>

## کارگردان از تصور تا اکشن

خوب که به ران هوارد نگاه کنید، می‌توانید در او تصویری از آپی<sup>۲</sup> ببینید،  
شخصیتی که در نمایش *اندی گریفیت*<sup>۳</sup> ما را مسحور کرد؛ یا ریچی کانینگهام<sup>۴</sup>،  
شخصیت معروف روزهای شاد<sup>۵</sup>. می‌بری<sup>۶</sup> خاطره‌ای از گذشته‌ی دور است؛ اما  
تجربه‌های هوارد به‌عنوان یک هنرپیشه، باورنکردنی است. او توضیح می‌دهد  
که چه عواملی باعث شد که تصمیم بگیرد کارگردان شود:

وقتی بچه بودم، دوست داشتم با هنرپیشه‌ها این‌ور آن‌ور بروم؛ اما در کنار  
خدمه هم دوست داشتم باشم. خیلی طول نکشید که فهمیدم کارگردان  
کسی است که باید با همه سروکار داشته باشد. این فکر و احساس هنوز  
در من است. در مرکز همه‌ی این تصمیمات خلاق‌بودن، بسیار  
هیجان‌انگیز، نشاط‌آور و ارزشمند است.

هوارد در مصاحبه‌ای با *سی.ان.بی.سی.*<sup>۷</sup> گفته است که او هم با همان  
مشکلاتی که هر فرد به‌اصطلاح کارگردان با آنها دست به‌گریبان بوده، مواجه  
بوده است:

می‌دانید! وقتی گفتم می‌خواهم کارگردان شوم، همه یکسره مرا تشویق  
کردند. من اهل خواب و خیال نبودم؛ دمدمی مزاج و پیرو هوا و هوس  
نبودم. به مدرسه‌ی فیلم می‌رفتم، برای خودم فیلم می‌ساختم و فیلمنامه

---

<sup>۱</sup> Norman Jewison

<sup>۲</sup> Opie

<sup>۳</sup> *The Andy Griffith Show*

<sup>۴</sup> Richie Cunningham

<sup>۵</sup> *Happy Days*

<sup>۶</sup> *Mayberry*

<sup>۷</sup> *CNBC*

می‌نوشتم؛ و در ساعت‌های بیداری، واقعاً در این باره فکر می‌کردم. سابقه‌ی کارگردانی هوارد، بیش از دو دهه است؛ و او از نخستین فیلم‌اش - یک فیلم اکشن راجر کورمن<sup>۱</sup> به نام سرقت بزرگ اتومبیل<sup>۲</sup> تا ارتقاییش در کار برای گرفتن جایزه‌ی اسکار به خاطر فیلم ذهن زیبا - کارگردانی محبوب و خوش صحبت بوده است و همیشه به نظر می‌رسد برای کار همکارانش بیشتر از تلاش‌های خودش ارزش می‌گذارد.

از او درباره‌ی ذهن سؤال می‌شود؛ و او توضیح می‌دهد: «داستان بسیار الهام‌بخش و خارق‌العاده‌ای داشت. نمایشی است از اجرای باورنکردنی جنیفر کانلی<sup>۳</sup> و راسل کرو. ترکیبی عالی است؛ داستانی نو، اصیل و هیجان‌انگیز با اکشنی معرکه». برای لحظه‌ای مکث می‌کند، لبخندی می‌زند، و ادامه می‌دهد: «شاید کارگردان هم کارش را در آنجا بد انجام نداده باشد».

کار کارگردان چیست؟ «نقش» کارگردان چیست؟ اولین فیلم بلند رولاند جوف<sup>۴</sup>، کشتزارهای مرگ بود: «کارگردانی مثل بازی روی یک صفحه شطرنج چندلایه و چندبعدی است با این تفاوت که مهره‌های شطرنج خودشان تصمیم می‌گیرند حرکت کنند». اما آیا آنها خودشان این کار را می‌کنند؟ کارگردان نورمن جویسون (ماه زده<sup>۵</sup>، توفان دریایی<sup>۶</sup>)، نظر دیگری دارد: «مهم‌ترین کار، به کارگیری آنها است. بعضی این کار را ارتباط یا الهام می‌نامند. من به آن دستکاری می‌گویم. کارگردان، پیوسته افراد را دستکاری می‌کند؛ هنرپیشه باشد یا فیلمبردار، یا مسئول صدا، نور، آهنگ، و یا نویسنده. آنها همه را دستکاری می‌کنند تا با مقصود و نظرشان هماهنگ شوند».

جویسون در مصاحبه‌ای با تلویزیون کانادا، جزئیات (این کار) را می‌شکافد: «باید ضرب‌آهنگ و زمان‌بندی خوبی داشته باشید. به نظر من، کارگردانان باید در هر موردی اطلاع داشته باشند». سپس مکث می‌کند و می‌افزاید: «و به نظر من، باید یک جفت کفش خوب پیدا کنی. این کفش‌ها برای پاهای شما تنگ است!».

رد پاهای یک کارگردان باید راهنمای جمع باشد و نیرویی تولید کند که

<sup>۱</sup> Roger Corman

<sup>۲</sup> Grand Theft Auto

<sup>۳</sup> Jennifer Connelly

<sup>۴</sup> Roland Joffe

<sup>۵</sup> Moonstruck

<sup>۶</sup> The Hurricane

به ساخت یک فیلم کلاسیک از مرحله‌ی فیلمنامه تا پرده منتهی شود. در این راه، مجموعه‌ای از بحث‌های خلاق باید انجام گیرد. در مرکز عملیات همه‌ی آنها، کارگردان است؛ کسی که مثل یک معیار و محک زنده عمل می‌کند و همه‌ی تصمیم‌ها حول او می‌چرخد. و همیشه این خطر وجود دارد که غرور و خودخواهی و خودکامگی در این راه بروز کند.

رابرت ردفورد در مصاحبه‌ای با عالی‌جناب<sup>۱</sup> گفته است: «موقع کارگردانی، حتی لحظه‌ای فکر نمی‌کنم کارگردان هستم. فکر می‌کنم چه باید بگویم».

کارگردان، کاپیتان تیم است؛ که نفرات را در یک گروه منسجم شکل می‌دهد. ران شلتون معتقد است فکر کارگردان نباید به این سمت برود که چه کاری بکند که در ساخت فیلم، بهترین اقدام باشد؛ بلکه باید متناسب با شخصیت همکاران خود فکر کند: «نباید نظرها را سرکوب کنید؛ بلکه باید آنها را به حداکثر برسانید. باید از آنها بخواهید دقیقاً همان باشند که خودشان می‌خواهند. هرچه باشد، این، یک بازی تیمی است».

برطبق نظر رئیس انجمن کارگردانان امریکا<sup>۲</sup>، مارتا کولیج<sup>۳</sup> (رز هرزه<sup>۴</sup>، معرفی دوروتی داندردیج<sup>۵</sup>)، «هر کارگردان باید یک جنبه‌ی مردانه و یک جنبه‌ی زنانه‌ی قوی داشته باشد تا بتواند فیلم را از جنبه‌ای متناسب و تقویت‌کننده به پیش ببرد». آمی هکرلینگ<sup>۶</sup> (وقاتی زودگذر بر فراز ریجمونت<sup>۷</sup>، ناشی<sup>۸</sup>)، با لبخندی بر لب می‌گوید: «باید از نقاشی، موسیقی، ادبیات و جامعه‌داری اطلاع داشته باشید؛ اما مهم‌تر از همه این است که دل و جرأت داشته باشید».

درمورد کارگردانان جوان‌تر و کم‌تجربه‌تر، همیشه خطر ارباب و تهدید وجود دارد. سام مندز<sup>۹</sup> (زیبایی امریکایی، جاده‌ای به سمت جهنم) در دومین فیلم خود، پل نیومن<sup>۱۰</sup> را کارگردانی می‌کرد. او توضیح می‌دهد که در پایان، «یک ارتباط کاری با آنها پیدا می‌کنید... به همین سادگی».

<sup>۱</sup> *Esquire*

<sup>۲</sup> Director's Guild of America

<sup>۳</sup> Martha Coolidge

<sup>۴</sup> *Rambling Rose*

<sup>۵</sup> *Introducing Dorothy Dandridge*

<sup>۶</sup> Amy Heckerling

<sup>۷</sup> *Fast Times at Ridgemont High*

<sup>۸</sup> *Clueless*

<sup>۹</sup> Sam Mendes

<sup>۱۰</sup> Paul Newman

مندز به نمایش پیش از موقع<sup>۱</sup> سی.بی.اس. می گوید که کلید موفقیت در این است که حداقل وانمود کنی که مسئول هستی. او از صحنه‌ی تئاتر به سینما آمده بود و با هنرپیشگان صحنه‌ی تئاتر و به شیوه‌ی پرسش و پاسخ کار کرده بود. ولی همه‌ی اینها موقعی که به عرصه‌ی سینما پا گذاشت، تغییر کرد: اگر بروی صحنه‌ی یک فیلم بگویی «نمی‌دانم»، باید سؤال کرد: «خوب! اگر نمی‌دانی، چه کسی می‌داند؟ تو کسی هستی که باید بدانی!». بنابراین، حتی اگر نمی‌دانی، باید وانمود کنی که می‌دانی و کار را ادامه دهی تا چیزی پیدا کنی که به آن رجوع کنی.

### فیلمنامه‌ها و کارگردانان: «مرا انتخاب کن!»

ابتدا واژه هست. هالیوود پر از نویسندگانی است که «نوشته» خلق می‌کنند؛ فیلمنامه‌هایی که توجه کارگردان درجه‌یک را جلب می‌کند. برخلاف عقیده‌ی عام، فیلمنامه‌های زیادی از اینجا بیرون می‌آید که همگی خوب نوشته شده‌اند؛ اما این به‌تنهایی ضمانت نمی‌کند که همه‌ی اینها راه خود را به روی پرده پیدا کنند. باری لوینسون<sup>۲</sup> این فرایند نسبتاً متناقض را با توجه به چالش‌هایی که درمورد یک فیلمنامه درمی‌گیرد، چنین توضیح می‌دهد:

وقتی بعضی فیلمنامه‌ها را می‌خوانم، می‌گویم: «فیلمنامه‌ی خوبی است؛ اما هنوز باید در این باره بدانم. هنوز نمی‌دانم چه کار دیگری باید انجام داد. این فقط یک قسمت از کار است». باید چیزی پیدا کنم که درنهایت مرا به نقطه‌ای برساند که نمی‌دانم آیا می‌توانم آن را از کار دریاورم یا نه.

آیا برای جلب نظر یک کارگردان طرازاول درمورد یک فیلمنامه، فرمولی جادویی وجود دارد؟ گاه به‌نظر می‌رسد که برای این سؤال، به تعداد کارگردانان، جواب وجود دارد. برای آنها که موفقیتشان باعث شده است در انتخاب طرح‌هایی که دنبال می‌کنند، آزادی زیادی داشته باشند، توجه به یک فیلمنامه ممکن است به‌دلیل ارزش‌ها و تجربیاتی باشد که از دوران بچگی داشته است.

مارتا کولیج بعد از خواندن فیلمنامه‌ی رز هرزه، به یک توصیف تصویری در آنجا برخورد که با یک خاطره‌ی شخصی‌اش ارتباط داشت:

<sup>۱</sup> Early Show

<sup>۲</sup> Barry Levinson

همیشه دنبال استعاره‌ای هستید که فوق‌العاده تصویری و نمایشی باشد طوری که فیلم شود نه فقط واژه‌ای بر روی صفحه. در این فیلمنامه، تصویری وجود داشت که در آن آفتاب از میان پنجره‌ی یک آشپزخانه داخل می‌آید و نور درخشان آن بر میوه‌هایی که روی میز آشپزخانه قرار گرفته‌اند، می‌تابد؛ و من فهمیدم که آن رز، عشق و نور را به میان خانواده می‌آورد. این استعاره در نوشته وجود داشت ولی تصویر دیدنی آن به طرح کل فیلم جان داد: فیلمبردار از روی آن فهمید چگونه نورپردازی کند، و طراح تولید فهمید که چه طرحی برای رنگ بریزد؛ و همه‌ی موارد دیگر روشن شد.

این تصویر درست مثل خاطره‌ای بود که من از خانه‌ی مادر بزرگم در ذهن داشتم. مثل این بود که من در واقع فیلم مستندی از مادر بزرگم می‌سازم؛ که بین خانه‌ی او و آن خانه در فیلم رز هرزه، وجوه اشتراک زیادی وجود داشت. و این، ارتباطی بود که در احساساتم در مورد خانه‌ی مادر بزرگم داشتم.

اولیور استون هم توضیح می‌دهد که چطور خاطرات دوران کودکی اش او را به سمت انواع طرح‌های «با فکر شهری» هدایت کرد (متولد چهارم ژوئیه<sup>۱</sup>، جی‌اف‌کی، نیکسون<sup>۲</sup>) و نشان تجارتمی ویژه‌ی او شد:

پدرم همیشه پشت میز از سیاست و عقاید حرف می‌زد؛ و من در این سنت حرف‌زدن و نوشتن و بحث درباره‌ی عقاید بزرگ شدم. از این رو، بسیاری از فیلم‌های من مسئله‌مدار هستند؛ و من سعی می‌کنم علت و معلول دنیای اطراف خود را نشان دهم.

نورمن جویسون، کارگردان دیگری است که با آن زمینه‌ی اجتماعی که در داستان وجود دارد و نیز این اعتقادش که «عمر فیلم، همیشگی است»، به سر شوق می‌آید:

اول از همه، داستان باید خوب باشد؛ اما من به دنبال ایده‌ای هستم - سیاسی یا عاطفی یا ایمان به حقیقت - که در ورای نوشته هست. در جایی در طول مسیر، امیدوارید که فیلم روی تفکر - مفهوم زندگی از نظر شما - تأثیر بگذارد. این ایده‌ای است که در پشت یک کار هنری وجود دارد؛ و شاید همان عاملی که باعث می‌شود یک کار هنری، جاوید باشد.

از نظر رولاند جوف، تهیه‌ی فیلم‌های بلند داستانی از حوادث واقعی،

<sup>۱</sup> *Born on the Fourth of July*

<sup>۲</sup> *Nixon*

مهم‌ترین عاملی است که باعث می‌شود یک اثر هنری جاودانه شود:

من عاشق حوادث واقعی هستم. می‌پرسم: «چه چیزی در درون این حادثه است؟». *مأموریت مذهبی*، داستانی از یک زندگی واقعی است؛ *کشتزارهای مرگ* از یک مقاله‌ی مجله و *شهر شادی*<sup>۱</sup> از یک کتاب گرفته شده است. دوست دارم موقعیتی به وجود آورم که با دیدن آن، این سؤال برای شما ایجاد شود که آیا این فیلم حقیقی است، آیا واقعی است. سعی می‌کنم طوری فیلم بسازم که تجربه‌ای از زندگی باشد، و همان بی‌ثباتی زندگی را به فیلم بدهم. این نوع فیلمسازی برای بعضی خیلی ناراحت‌کننده است.

کارگردان، جان سینگلتون تأکید می‌کند که از همان اول سعی‌اش بر این بود که روی داستان‌هایی کار کند که قبل از آن هیچ‌گاه به فیلم درنیامده باشند و با تجربه‌ی شخصی‌اش صادق باشند. او می‌گوید: «من مرد سیاهی هستم که در امریکا زندگی می‌کنم؛ و این را باید در فیلم‌هایم نشان دهم. این همه‌ی آن چیزی است که می‌دانم. سعی من این نیست که دنیا را عوض کنم؛ اما فیلم خوب همیشه راهش را به درون فرهنگ پیدا می‌کند. شما فیلم را می‌سازید؛ بعد فیلم برای خودش موجودیت پیدا می‌کند». آنگاه فیلم اولش را مثال می‌زند: *بچه‌های دارودسته*، یک قصه‌ی لطیف خیابانی بود. داستانی بود که افراد زیادی آن را تجربه کرده‌اند؛ بسیار شبیه زندگی خودشان بود. از این‌رو خیلی‌ها به دیدنش آمدند. هر کسی می‌گفت: «هی! این داستان منه، تجربه‌ی منه». و بیشتر اوقات آنها این داستان را بر روی پرده نمی‌بینند.

البته محرک ساخت همه‌ی فیلم‌های کلاسیک، نیاز آتشین به ساخت مسائل اجتماعی نیست. حتی سینگلتون بعدها فیلم *شفت*<sup>۲</sup> را ساخت. اما مطرح‌ترین فیلم‌ها درباره‌ی «جنبه‌های واقعی» از رفتار انسانی است با این تفکر که فیلم در بین کارگردان و مخاطب هم نوسان می‌کند. ران شلتون از نیاز به «لحظه‌ای صادق» حرف می‌زند و آن را توصیف می‌کند. او هم مثل استون رد داستان فیلم را در ریشه‌هایش می‌گیرد:

بسیار علاقه‌مندم که درباره‌ی رفتار واقعی انسان فیلم بسازم. حتی باکپل‌زمین‌خوردن (در نمایش‌های خنده‌دار) می‌تواند واقعی باشد اگر وجودش در آنجا لازم باشد؛ و اگر وجودش لازم نباشد، بیان آن

<sup>۱</sup> *City of Joy*  
<sup>۲</sup> *Shaft*

غیرصادقانه می‌شود. مادرم می‌گفت: «شان و منزلت مردم را رعایت کنید؛ آن وقت تعجب کنید که چند بار تحت تأثیر این موقعیت قرار می‌گیرند». او با همه یکسان رفتار می‌کرد؛ و من مطمئنم این حالت از او به من سرایت کرده است. من کار را با درآغوش گرفتن شخصیت‌ها شروع می‌کنم چون خودم را با آنها یکی می‌دانم.

خلق یک شخصیت داستانی فراموش‌نشدنی در یک فیلمنامه، کلید فتح قلب یک کارگردان است؛ زیرا بسیاری از کارگردانان در شروع کار حساب می‌کنند چگونه سفر شخصیت داستانی در داستان درنهایت بر روی مخاطب تأثیر می‌گذارد. از نظر ران هوارد، این تنها مسئله‌ی مهم است:

هر چیزی دائم در حال تغییر است. اگر اصرار داشته باشید که در وضع موجود باقی بمانید، احتمال دارد پسروی کنید. به نظر من، نیروی در ما وجود دارد که ما را وادار می‌سازد بهتر از قبل باشیم. در توان ما هست که بعضی رفتارها را مرحله به مرحله انجام دهیم؛ رفتارهایی مثل خشونت و خلق راهکارهای موفقیت‌آمیز.

کارگردانانی مثل هوارد به دنبال موضوعاتی هستند که با جهان‌بینی آنها هماهنگ باشد. این طرز تفکر در بیشتر اوقات به انتخاب دقیق می‌انجامد؛ انتخاب آن نوع از داستان‌ها که تأثیری مهم و طولانی بر روی مخاطب بگذارد.

رولاند جوف تمایل شدیدی به داستان‌های پرجوش و خروش و واقعی از زندگی دارد. او بین زندگی «آن‌طور که هست» و زندگی «آن‌طور که باید باشد»، فرق می‌گذارد و آن را منبعی از الهام همیشگی می‌داند: «به نظر من، زندگی بسیار بی‌ثبات، نابسامان و پیچیده است. بین دنیایی که مردم می‌خواهند در آن زندگی کنند و دنیایی که در آن زندگی می‌کنند، تفاوت زیادی هست. و این، برای من جذاب است».

طرح‌هایی هم وجود دارد که کارگردان را به سوی خود «می‌خواند». پیتر وایر در این باره توضیح می‌دهد:

درنهایت، من موضوع را انتخاب نمی‌کنم؛ موضوع مرا انتخاب می‌کند. احساسی که در این کار به شما دست می‌دهد، تقریباً شبیه تأثیری است که موسیقی بر شما می‌گذارد. و این احساس به شما می‌گوید که این کار را باید انجام دهید؛ و درمورد هر طرحی، سعی بر این است که آن واکنش عاطفی اولیه را که در اولین بار خواندن فیلمنامه به شما دست داد، به روی پرده بیاورید.

این احساس را نمی‌توانید تعریف کنید؛ چون مثل یک موج در بدن شما است. مثل این است که بخواهید احساسی را که با شنیدن سمفونی‌های موزارت<sup>۱</sup> به شما دست می‌دهد، توصیف کنید. این احساس آن‌چنان قوی و شدید است که می‌تواند حداقل دوازده ماه شما را وادارد درگیر کار تولید شوید، با صدها نفر کار کنید و با مشکلاتی که در عمل پیش می‌آید، دست‌وپنجه نرم کنید.

فیلمنامه حاوی چه نتیجه‌گیری‌هایی باید باشد که بتواند نظر یک کارگردان طراز اول را جلب کند؟ الگوها در پایان شکل می‌گیرد. مندز، جوف، استون، سینگلتون و جویسون تمایل دارند از حقایق دشوار سیاسی و اجتماعی فیلم بسازند. باری لوینسون دنبال فیلمنامه‌ها و داستان‌هایی است که او را وادار می‌سازد روی آنها کار کند. مارتا کولبیج در جست‌وجوی استعاره‌های تصویری است. ران هوارد طرح‌هایی را ترجیح می‌دهد که تأییدکننده‌ی زندگی باشد. ران شلتون می‌کوشد «لحظه‌های صادق» را پیدا کند. پیتر وایر خواهان طرح‌هایی است که روی او تأثیر بگذارد.

و البته هرکسی خواهان «داستان خوب» و «وجود شخصیت داستانی قوی» است. همه‌ی این دلایل را که کنار هم بگذاریم، نتیجه می‌گیریم که باید در پی آن نوع از فیلمنامه‌ها بود که نظر معروف‌ترین و موفق‌ترین کارگردانان سینما را جلب می‌کند.

### تحقیق: ورود به دنیای موضوع

بعد از اینکه کارگردان، طرحی را دردست گرفت، روند تولید با سرعت شروع می‌شود. از آنجا که داستان ممکن است براساس یک کتاب، یک واقعه از زندگی واقعی، فیلمنامه‌ی موجود، یا ترکیبی از همه‌ی اینها شکل گرفته باشد، تحقیق معمولاً مستلزم ورود به درون موضوع است.

نمی‌توان تحقیقی دشوارتر از آنچه در ساخت فیلم جی/اف‌کی صورت گرفت، تصور کرد. از نظر اولیور استون، جمع‌کردن نوشته، فیلم و ویدیو از صدها منابع عمومی و اختصاصی و سپس تنیدن آنها با هم در داخل خطوط مختلف داستان، کار حضرت فیل بود:

در جنی/افکی، چهار رشته وجود دارد: داستان گریسون<sup>۱</sup>؛ سرگذشت اسوالد<sup>۲</sup>، که از ترکیب منابع عمومی و شلیک متقابل<sup>۳</sup> - کتاب جیم مارس<sup>۴</sup> - خلق شد؛ اجرای مجدد در دیلی پلازا<sup>۵</sup> که براساس نوشته‌ی مارس به‌اضافه‌ی منابع عمومی و شاهدانی که من با آنها صحبت کردم، انجام گرفت؛ و رشته‌ی چهارم (بخش چهارم فیلمنامه) که اساساً داستان آقای X<sup>۶</sup> است، داستان فلچر پروتی<sup>۷</sup> که موقع مصاحبه‌ی من با او در واشنگتن برایم نقل کرد.

برای ورود به درون داستان، اغلب به‌نوعی «کارگردانی روش‌مند» نیاز هست؛ چراکه کارگردان وارد میدان می‌شود تا در زندگی کسانی سهیم باشد که قرار است زندگی آنها به‌روی پرده به‌تصویر کشیده شود. تصور آن نوع تحقیق درباره‌ی بیماری ذهنی (ذهن زیبا) که در آن به درون «داستان زندگی واقعی» بروید، آسان است؛ اما در مورد یک داستان اکشن مثل *احتراق*<sup>۸</sup> چه؟ موضوعی که ران هوارد در نظر می‌گیرد، این است که مأمور آتش‌نشانی شدن چه مزه‌ای دارد: «نویسنده، مأمور آتش‌نشانی بود؛ و من زمانی را با آتش‌نشان‌ها سپری کردم. یک شب را در آتش‌نشانی گذراندم و چند راه با آنها بیرون رفتم».

فیلمبرداری یک صحنه از فیلم در کشور دیگر، بررسی‌های پژوهشی خاص خود را دارد. کارگردان باید درباره‌ی تمدن و فرهنگ دیگر به‌حد کافی اطلاعات داشته باشد تا بتواند صادقانه آن را به روی پرده بیاورد. در موقعیت‌هایی این‌چنین، رولاند جوف تنها کسی نیست که راه میان‌بر درپیش می‌گیرد:

در مورد شهر شادی، در مدت بیش از چهار سال چندین بار به کلکته رفتم. با اتوبوس سفر می‌کردم و در روستاها اقامت می‌کردم. بیشتر مردم، هندِ هندوها یا هندِ تاج‌محل را می‌بینند؛ اما این، حقیقتِ هند نیست. حقیقت آنجا عبارت است از بی‌ثباتی مطلق تلاش برای زندگی.

مارتا کولیج می‌گوید: «تحقیق خوب، بسیار مهم است»؛ و توضیح می‌دهد

<sup>1</sup> Garrison

<sup>2</sup> Oswald

<sup>3</sup> Crossfire

<sup>4</sup> Jim Marrs

<sup>5</sup> Dealy Plaza

<sup>6</sup> Mr. X

<sup>7</sup> Fletcher Prouty

<sup>8</sup> Backdraft

که تحقیق چگونه در بیشتر مواقع باعث می‌شود اطلاعات مهمی کسب کند و سپس آنها را در فیلم‌هایش به کار گیرد. در یک صحنه‌ی بسیار مهم در رز مرزه، یک پزشک بدجنس به بقیه‌ی خانواده پیشنهاد می‌کند که از ماهیت باردارنده‌ی رز از نظر جنسی می‌توان در جراحی استفاده کرد؛ بی‌آنکه از موضوع اطلاع داشته باشد:

من پی بردم که تخمدان‌برداری و ختنه، دو جراحی معمول و رایج در دهه‌ی ۱۹۳۰ بود. تعداد زیادی جراحی روان‌درمانی آزمایشی انجام گرفته بود. و این با تلاش برای به‌اصطلاح «اخته‌کردن» رز مرتبط بود. دربارهِی استعاره‌ی دوران معاصر در مورد حق زن بر بدنش، نیازی نیست چیزی گفته شود. من به‌عنوان یک فیلمساز مستند یاد گرفته‌ام که در واقعیت، و در حقیقت، جزئیات متنوع و تصاویر بسیار عالی‌تر و جالب‌تری می‌توان یافت که همیشه در آنچه ساخته می‌شود، نمی‌توان پیدا کرد.

بهترین تحقیق آن است که در آن، بینش درستی در مورد فضایی که داستان در آن رخ می‌دهد، به‌دست آید. از دید آرمان‌گرایانه، این یعنی فراتر از کلیشه‌های فرهنگی رفتن و خلق یک فیلمنامه‌ی پویا و درون‌بینانه که حاصل آن، یک فیلم صادقانه است.

### شکل گرفتن فیلمنامه

همچنان‌که تحقیق به پایان خود نزدیک می‌شود، معمولاً ضرورت پیدا می‌کند که فیلمنامه دوباره شکل گیرد تا برای تولید آماده شود. در واقع، در این مرحله، همه‌ی کارگردانان، داده را آماده می‌کنند. گاه این روند به تغییرات عمده منتهی می‌شود: شخصیت داستانی رابین ویلیامز در نسخه‌ی اصلی *انجمن شاعران مرده* می‌میرد؛ در *مخلوق بیگانه*<sup>۱</sup>، شخصیت داستانی سیگورنی ویور<sup>۲</sup> مرد است.

سپس تجدیدنظرهای جزئی صورت می‌گیرد که احتمالاً با تغییراتی همراه است مثل تغییر لوکیشن‌ها، فصل‌ها، یا تبدیل صحنه‌ای در اتوبوس به صحنه‌ای در قطار. بعضی کارگردانان خودشان بازنویسی می‌کنند و همکار نویسنده‌ی فیلمنامه می‌شوند. برخی دیگر ساعت‌ها با نویسنده کار می‌کنند تا به شفافیتی

<sup>۱</sup> *Alien*

<sup>۲</sup> Sigourney Weaver

در داستان برسند یا ظرافت‌های عاطفی غنی‌تری به شخصیت‌ها بدهند. اولیور استون هم دوست دارد در این موقعیت زمانی حساس، مستقیماً با نویسندگان دیگر کار کند؛ ضمن آنکه یک فاصله‌ی مشخص و ملاحظه‌کارانه‌ای را حفظ می‌کند:

من در نوشتن فیلمنامه همکاری می‌کنم؛ اما معتقدم این کار را باید در تنهایی انجام داد. من هرگز در یک اتاق با دیگران کار نمی‌کنم مگر برای کار صداگذاری؛ که برای مثال، در مورد ریچارد بویل<sup>۱</sup> در *سالوادور*<sup>۲</sup> انجام دادم. او داستان‌ها را برایم می‌خواند ولی من اساساً آنها را شکل می‌دادم... و آنها را نمایشی می‌کردم. با ران کوویک<sup>۳</sup> (متولد چهارم ژوئیه)، بیشتر او حرف می‌زد. او حرف می‌زد و من شکل می‌دادم؛ و اغلب به دلخواه زیادنویسی می‌کردم. ترجیح می‌دادم بیشتر فیلمبرداری کنم و کمی با شدت بیشتر فیلمبرداری کنم و این کار را زیاد انجام دهم و سپس در موقع تدوین روی آن بازنگری کنم.

همچنان‌که به مرحله‌ی تولید نزدیک می‌شویم، تغییرات بسیار زیادی برحسب نحوه‌ای که کارگردانان فیلمنامه‌ها را شکل می‌دهند، صورت می‌گیرد. پیتر وایر یادآور می‌شود که فیلمنامه‌هایش شبیه «رنگین کمان» است؛ زیرا هر تجدیدنظر به رنگی متفاوت انجام می‌گیرد:

فیلمنامه، موجودی زنده است. من دائم بخش‌هایی از آن را تغییر می‌دهم. بیشتر فیلمنامه‌های من آبی، یا آبی و صورتی و سبز هستند. در واقع، تعداد صفحاتی از نسخه‌ی اصلی که سفید می‌مانند، خیلی کم است. صفحات نسخه‌ی اصلی فقط یک راهنما برای من هستند. دائماً آنها را تغییر می‌دهم. این تغییر ممکن است در تصاویر باشد، در ترتیب یک سکانس (فصل) از یک صحنه باشد، یک ایده باشد، یا هر چیز دیگر.

من تصاویر و عکس‌های مجله و تعداد زیادی مآخذ تصویری را جمع می‌کنم؛ و همه‌ی اینها یک الهام شخصی هستند که به فیلم منتقل می‌شوند. اینها در زمینه‌ی فیلمنامه‌ام قرار می‌گیرند و بعضی از آنها در داخل صحنه‌های منفرد چفت می‌شوند. وقتی همه چیز گفته و همه کار انجام می‌شود، در نهایت به جایی می‌رسید که همه چیز خوب به نظر می‌رسد. مثل این است که دیگر چیزی وجود ندارد که انجام دهید. همه

<sup>۱</sup> Richard Boyle

<sup>۲</sup> *Salvador*

<sup>۳</sup> Ron Kovic

چیز درست و سر جای خود است.

اما از نظر وایر، هنوز یک مرحله‌ی تنظیم دیگر وجود دارد؛ و حالا شَم فرد است که به کار می‌آید:

بعد دو هفته می‌گذرد و همه‌ی این تجربیات، و تمامی شاخک‌های حسی شما فعال می‌شود و شَم شما به حداکثر می‌رسد. صحبت با خدمه، شام در رستوران، دیدن مردی که در ایستگاه اتوبوس ایستاده است، پرواز هواپیما بالای سرتان و توقف در هاوایی<sup>۱</sup>، همه و همه در بانک‌های اطلاعاتی کامپیوتر شما به‌دقت مرور و ذخیره می‌شود و به هر چیزی که ممکن است برای داستان شما مفید باشد، تبدیل می‌شود. به نظر من، کل فرایند کارگردانی باید با این حساسیت بسیار بالا که یک نفر در طی این دوره‌ی زمانی به دست می‌آورد، انجام شود.

از نظر نورمن جویسون، هنر تجدیدنظر با مجموعه‌ای از یادداشت‌ها شروع می‌شود:

من در این باره که چه باید گفته شود یا یک فرد معین در یک نقطه‌ی خاص از داستان چه احساسی دارد، یادداشت‌های زیادی می‌نویسم. من پیوسته صحنه‌ها را می‌خوانم و آنها را اجرا می‌کنم. صحنه‌ها را با صدای بلند می‌خوانم؛ بعضی بخش‌های آن را من بازی می‌کنم و بخش‌های دیگر را نویسنده بازی می‌کند.

به هر صورت، این فرایند سرانجام با آشکارشدن اصل داستان شروع می‌شود. جویسون مثل یک مجسمه‌ساز که یک قطعه‌ی سخت گرانیت را به تدریج و به آرامی می‌تراشد، با جست‌وجو برای یافتن احساسات و عواطف مشخصی که در هر صحنه وجود دارد، با آن سنگ «عاشقانه حرف می‌زند»:

من در جست‌وجوی رازی هستم که در عواطف انسانی وجود دارد. در فیلم کمدی، به دنبال آن نوع شوخی هستم که در زندگی هست. هر روز می‌خندم و تقریباً هر روز اشک می‌ریزم. خنده و اشک دو احساس خیلی اساسی هستند که باید در هر داستانی و تقریباً در هر صحنه حضور داشته باشند. بین و یانگ<sup>۲</sup> جهان همین است: چیزی وجود دارد که دائم با ما در تماس است و به طرف ما کشیده می‌شود.

جویسون با اختصاص بیشترین توجه خود به محتوای احساسی داستان،

<sup>۱</sup> Hawaii

<sup>۲</sup> The Yin and the Yang: (فلسفه‌ی چینی) نیروی مؤنث و منفی و کنش‌پذیر کاتانات.

فیلمنامه را به شکل نهایی درمی آورد:

من با نویسنده کار می‌کنم تا فیلمنامه را با رفتاری صادقانه تا حد ممکن روشن و واضح از کار درآورد. انتقال‌ها از یک صحنه به صحنه‌ی دیگر باید کاملاً یکپارچه صورت گیرد طوری که داستان با ضرب‌آهنگی خاص و به راحتی جریان پیدا کند. این، هنر فیلمنامه‌نویسی است.

با هر تصویر، داستانی روایت می‌شود

وقتی فیلمنامه به مرحله‌ی تولید نزدیک می‌شود، کارگردان کم‌کم با اصطلاحات تصویری «فیلم را می‌بیند». در این مرحله‌ی حیاتی، هنر کارگردانی در خط مقدم قرار می‌گیرد. بهترین کارگردانان، انتخاب‌های تصویری خلاق انجام می‌دهند؛ انتخاب‌هایی که کیفیت فیلمنامه را بالا می‌برد و به داستان جان می‌دهد. ران هوارد توضیح می‌دهد:

تا زمانی که درگیر کار شوم، یادداشت‌های کوتاه و ایده‌های تصویری کوچکی را در حاشیه‌ها می‌نویسم. معمولاً ایده‌های اول کنار گذاشته می‌شود. در این کار ممکن است خیلی راحت روی سه‌چهارم یک صفحه از دیالوگ بین دو شخصیت داستانی خط کشیده و روی آن نوشته شود: «این تصویر باید دونمایی باشد برای اینکه روی هم افتاده است» یا «باید بزرگ شود اگر قرار باشد یک نمای تمام‌پیکر از آن گرفته شود زیرا مهم است که بگذاریم مخاطب بداند که این افراد، بخشی از یک دنیا هستند و نیز به آنها نشان داده شود که دنیا، بخشی از این زمینه است».

این لوکیشن را می‌توان «حیات پستی-روز» نوشت و در پایان ممکن است به این نتیجه برسیم که این صحنه در شب بهتر است در مترو گرفته شود. ممکن است خیلی راحت گفته شود: «در اینجا به تصویر پرزورتری نیاز است». ممکن است ندانم آن تصویر چه باشد.

جست‌وجو برای یافتن تصاویر، کاری بی‌وقفه است. کار ریدلی اسکات<sup>۱</sup> در مخلوق بیگانه، او را به عنوان یک کارگردان با سبک تصویری مشخص در هالیوود جا انداخت. در توضیحی که او در مورد این فرایند می‌دهد، می‌توان تصویری از یک نقاش را دید: «باید تصویر کاملی در ذهن داشته باشید. من با نور، تصاویر، صدا، و بافت فکر می‌کنم».

به نظر می‌رسد توانایی فکرکردن با تصاویر و با حس ششم، وقتی روی

<sup>۱</sup> Ridley Scott

یک نما کار می‌شود، شیوه‌ی بهترین کارگردانان است. چنان‌که اسکات شرح می‌دهد، از سکانس آغازین عنوان‌بندی فیلم کلاسیک بسیار شناخته‌شده‌ای چون *تلما و لوئیز* می‌توان فهمید که تأثیر این روند چگونه است:

من در این مورد که فیلم را چگونه شروع کنیم، ایده‌ای نداشتم. اما وقتی در یوتا<sup>۱</sup> بودم و بر جاده‌ای سراسری که به کوه ختم می‌شد و به‌نوعی بیانگر آزادی بود، ایستاده بودم، به یاد یک نمای شش دقیقه‌ای افتادم که در جایی از آن استفاده کرده بودم؛ و درنهایت از آن برای تیتراژ آغازین استفاده کردم.

گاهی یک تصویر تنها ممکن است مثل استعاره‌ای برای کل داستان عمل کند. رولاند جوف به موردی از این دست در *شهر شادی* رسید: «کالسکه‌ی دوچرخه‌ای<sup>۲</sup>، استعاره‌ی اصلی کل فیلم است: آزادی کار و بردگی یک باربر است؛ قدرت است، اما تحت قدرت دیگران؛ همه‌ی پیچیدگی‌ها و پارادوکس‌های هند را شامل می‌شود؛ و توجه داشته باشید که به‌نوعی عضو خانواده است که آن را موقع خواب با خود به داخل می‌برند».

شاید یکی از بیشترین استفاده‌های فکتب فکری «تصویر، به‌عنوان استعاره»، در طول ساخت فیلم *انجمن شاعران مرده* بوده است وقتی کارگردان پیترو وایر تصمیم گرفت تعدادی نماهای منفرد از پرندگان کوچک را در داخل فیلم بگنجانند. او این برداشت را چنین به‌خاطر می‌آورد:

چون موقع برداشت محصولات مختلف در منطقه بود، تعداد زیادی پرنده در آن دوروبر بودند. این پرندگان مثل گروه‌های ماهیان حرکت می‌کردند. هیچ‌وقت این همه پرنده‌ی کوچک ندیده بودم! تقریباً شکلی ایجاد کرده بودند؛ می‌چرخیدند و مثل یک علامت سؤال به‌نظر می‌رسیدند. وقتی آنها را دیدم که روی زمین راه می‌روند، هر از چند گاه اتومبیل را نگه می‌داشتم تا بینم آنها چگونه حرکت می‌کنند؛ و با این کارم، آنها را می‌ترساندم. به فیلمبردار واحد اصلی گفتم: «بیا چند نما از این پرندگان بگیریم؛ چون از آنها خوشم آمده است». بعدها می‌گفتم: «اگر در راه خانه

۱. Utah: ایالت یوتا در غرب ایالات متحده (مخفف: UT؛ وسعت: ۲۱۹۹۳۱ کیلومتر مربع).

۲. Rickshaw: کالسکه‌ی دوچرخه که یک یا دو نفر آن را می‌کشند، به‌ویژه در ژاپن (jinrickshaw، jinricksha و jinriksha هم می‌گویند).

تا محل کار آنها را ببینی، حتما دیر به سر کار می‌رسی.»  
بدین ترتیب، نقش مایه، پرندگان شدند؛ که به نظر می‌رسید از طریق آنها بتوان معنای پنهان زیادی منتقل کرد. آنها مثل بچه‌های بی‌نام‌ونشان مدرسه هستند، همه با لباس متحدالشکل (یونیفرم)؛ و فردیت درمیان آنها مطرح نیست. کیتینگ، نوعی نامگذاری پرندگان است؛ حرف‌زدن درباره‌ی فردیت و پیدا کردن صدای منحصر به فرد شما و مسائلی از این دست است. چرخیدن و حرکت با گروه نیست. در موقع تدوین، پرندگان را بعد از تصویر بچه‌ها که از پله‌ها پایین می‌آیند، قرار دادیم: تصویری از آزادی و پرواز در مقابل فضای بسیار محصور. من همیشه بچه‌ها را مثل پرندگان می‌دانم که فقط گروهی حرکت می‌کنند بی‌آنکه شکل و تمرکز خاصی بگیرند.

چه تصویر از کل فیلم باشد و چه از یک صحنه‌ی واحد، هر تصمیم باید با دقت گرفته شود، با دیدی از لایه‌های سازنده‌ی معنایی در فیلم.  
در باگزی<sup>۱</sup>، استفاده‌ی تخیلی باری لوینسون از یک پرده‌ی سیاه، دو شخصیت داستانی اصلی را محو کرد طوری که آنها مثل سایه به نظر می‌رسیدند. از این تدبیر تصویری، در اولین صحنه‌ی عشقی آنها استفاده شد که آن را به یکی از خاطره‌انگیزترین لحظات فیلم تبدیل کرد و نوعی تفسیر بصری با «نشانگان هالیوود» ارائه داد:

باگزی سیگل<sup>۲</sup> و ویرجینیا هیل<sup>۳</sup> می‌خواستند ستارگان فیلم باشند. او تستی روی پرده انجام داد. او خود را جای هنریشه‌ی نقش اول مرد قرار داد. بدین ترتیب، نقش این دو نفر از اینجا شروع شد که می‌خواستند ستارگان فیلم باشند و هرگز به آن نرسیدند. به نظر من، برای این دو عاشق، جالب این بود که تا پایان، پشت پرده باشند و مثل سایه‌نما در پشت یک پرده‌ی سیاه بازی کنند و تا انتها نسخه‌ی منفی فیلم باشند، نه مثبت.

ران هوارد در *احتراق* وقتی تصمیم گرفت با چهار سکانس اصلی آتش، فیلم را به پیش ببرد، با نوعی تنگنای تصویری مواجه شد. چطور می‌توان از زایدبودن مصون ماند؟

من از هر یک از آنها خواستم احساس یا واکنش متفاوتی در مخاطب ایجاد کند. از جهت تصویری، نمی‌خواستم مکرر خودمان را در آتش قرار

<sup>۱</sup> *Bugsy*  
<sup>۲</sup> *Bugsy Siegel*  
<sup>۳</sup> *Virginia Hill*

دهیم. بنابراین، چهار سبک مختلف پیشنهاد کردم: اولین آتش را که آن بچه در آغاز مشاهده می‌کند، آتشی بیشتر خواب‌مانند و از دریچه‌ی نگاه یک بچه نشان دادیم. دومین آتش را همچنان‌که این شخصیت آتش رشد می‌کند و کامل می‌شود، به یک صحنه‌ی جنگی تبدیل کردیم. ما یک آتش‌نشان تازه‌کار داریم و تقریباً بیشتر با او می‌مانیم و این فکر هم وجود دارد که کل این تجربه تا چه حد ممکن است اهریمنی، خشن، پر آشوب و وحشتناک باشد. سکانس اصلی بعدی آتش ما روح‌زده و فوق‌طبیعی است: درها نفس می‌کشند؛ و مأموران آتش‌نشانی از آتش به‌عنوان یک موجود و یک دشمن حرف می‌زنند. ما این صحنه را با یک دوربین ثابت (تا حدی شبیه مخلوق بیگانه) فیلمبرداری کردیم. کجا سروکله‌ی این آتش پیدا می‌شد؟ چراغ‌ها سوسو می‌زنند و این سکانس بیشتر شبیه یک فیلم حادثه‌ای، یک هیولا، بود.

در پایان، یک حرکت کوچک دوربین هست. این حرکت بعد از آنکه انجام می‌گیرد، وسیع و فراگیر می‌شود. این سکانس سستی‌تر و به شکلی بیشتر اپرایی فیلمبرداری شد؛ بیشتر شبیه یک مبارزه‌ی اسطوره‌ای، از آن نوع مبارزه‌های فیلم‌های وسترن.

## اسطوره و معنا

به‌تصویرکشیدن مبارزات اسطوره‌ای و یافتن استعاره‌های مناسب تصویری برای آنها، یکی از مهم‌ترین بخش‌های روند کارگردانی است. ریدلی اسکات نحوه‌ی اجرای این بخش از کار را در مورد فیلم *تلما و لوئیز* چنین توضیح می‌دهد:

شروع این بُعد اسطوره‌ای در عمل از جایی است که لوئیز (سوزان سارندون)<sup>۱</sup> بیرون نشسته است و تلما (جینا دیویس)<sup>۲</sup> از فروشگاه سرفه می‌کند. و لوئیز به زن میان‌سالی می‌نگرد که از پشت‌سر به او خیره شده است. در این لحظه می‌خواهد آرایش کند ولی بعد تصمیم می‌گیرد این کار را نکند و رژلب را دور می‌اندازد و در همین لحظه است که به زنی که از پشت‌سر و از یک پنجره به او خیره شده است، نگاه می‌کند؛ و با این صحنه، نهمی در درونم ایجاد می‌شود که «بهتر است قبل از اینکه

<sup>۱</sup> Susan Sarandon

<sup>۲</sup> Geena Davis

زندگی‌ات به پایان برسد، تصمیمی درباره‌ی آن بگیری». و سپس تلما بعد از سرقت از فروشگاه بیرون می‌آید و می‌گوید «برو!» و از این لحظه به بعد آنها همه چیز را فراموش می‌کنند، از مرز می‌گذرند و واقعیت گذشته را پشت سرشان جا می‌گذارند.

اسکات که او را با تصاویر اکشن می‌شناسند، از دام‌هایی که در این ژانر وجود دارد، به شدت آگاه است: «به نظر من، پویایی فیلم به اتومبیل‌هایی نیست که همدیگر را تعقیب می‌کنند یا افرادی که به طرف هم تیراندازی می‌کنند؛ بلکه به داستان و پویایی عاطفی و تبادل اطلاعات است». و البته، همه‌ی اینها با فیلمنامه شروع می‌شود؛ اما کارگردان است که باید این تصویر را پیدا کند، بسازد، و به آن شفافیت و شکل دهد:

می‌توان یک فیلمنامه‌ی خوب را در دست گرفت و فقط فیلمبرداری کرد. *تلما و لوئیز*، فیلمنامه‌ی فوق‌العاده‌ای داشت؛ طوری که نمی‌شد آن را به دست نگرفت. اما انتخاب در این مورد باید انجام می‌گرفت که: «می‌خواهید مخاطب در پایان فیلم چه احساسی داشته باشد؟ آیا می‌خواهید این فیلمنامه یک داستان مستقیم باشد و یک درام مستند از آن بسازید، یا در پایان آن، یک احساس تاحدودی اسطوره‌ای ایجاد شود چراکه این دو شخصیت داستانی از یک نظر اسطوره‌ای هستند؟

به اعتراف خیلی‌ها، پایان‌دادن اسطوره‌ای به یک فیلم، آن فیلم را از یک ژانر با اجرای خوب به یک شاهکار از رده‌ی شاهکارهای درجه‌یک تبدیل می‌کند. اسکات با فروتنی اعتراف می‌کند: «سفر این دو شخصیت داستانی، کمی بیشتر از همسفری صرفِ دو دخترِ تحتِ تعقیبِ قانون در یک اتومبیل است».

### و حالا: نواخت‌های فیلم را بشنوید

تصمیم‌های یک کارگردان، یک فرایند شهودی را شامل می‌شود که در طی آن، او در پی ضرب‌آهنگ‌های اساسی هر صحنه و داستان است. این روند هم در مورد شخصیت‌های داستان و هم در مورد کل فیلم اعمال می‌شود. نورمن جویسون این ضرب‌آهنگ‌ها را می‌بیند، حس می‌کند و می‌شنود: «بعضی فیلم‌ها، سبک آهنگین کندی دارند؛ ضرب‌آهنگ برخی دیگر، بیشتر بریده‌بریده

است. ماه زده، اپرا است: لورتا<sup>۱</sup> (چر)<sup>۲</sup> سوپرانو<sup>۳</sup>ی آهنگ، کوزمو<sup>۴</sup> (ونسان گاردینا)<sup>۵</sup> باس<sup>۶</sup>، رونی<sup>۷</sup> (نیکولاس کیچ)<sup>۸</sup> تنور<sup>۹</sup>، جانی<sup>۱۰</sup> (دنی آیلو)<sup>۱۱</sup> باریتون<sup>۱۲</sup> و مادرالمپیاد (وکاکیس)<sup>۱۳</sup> کترالتو<sup>۱۴</sup> است.

جان سینگلتون به زبان شخصیت‌های داستانی خود (اینکه چه می‌گویند و چگونه می‌گویند)، بسیار اهمیت می‌دهد. سبک تصویری سخت او، هماهنگی کاملی با داستان‌هایی که می‌خواهد روایت کند، به وجود می‌آورد:

کل آنچه درباره‌ی سینمای سیاه-درباره‌ی فیلم‌هایی که سیاهان برای مخاطبان سیاه تولید می‌کنند- می‌توان گفت، این است که باید با زبان این فرهنگ ساخته شود. سعی نکنید این فرهنگ را بیشتر از فرهنگ ژاپنی (موقعی که برای مخاطب ژاپنی فیلم می‌سازید)، ملایم کنید.

اگر این کار را درست انجام دهید، مثل یک قهوه‌ی غلیظ از کار درمی‌آید که شما را بیدار و هشیار نگه می‌دارد. اگر این زبان را با شیر و شکر آبکی کنید، آن تأثیر را نخواهد داشت.

فیلم‌های من در مورد افرادی نیست که آنها را دیده‌ام یا با آنها ملاقات کرده‌ام؛ بلکه درباره‌ی افرادی است که آنها را می‌شناسم. شخصیت‌های داستانی من همان چیزهایی را می‌گویند که افراد عادی می‌گویند؛ درست مثل اینکه آنها می‌گویند. گاهی بذله‌گر می‌شوند و گاهی نمایشی؛ ولی بیشتر اوقات واقعی هستند.

با واقعیت هر فیلمنامه تماس داشتن همیشه عبارت است از فهرست دقیقی از نواخت‌هایی که در فیلمنامه هست. تقریباً مثل این است که فیلمنامه‌ها یک زندگی خاص خودشان دارند و وظیفه‌ی کارگردان، «تنظیم کردن» این زندگی

<sup>1</sup> Loretta

<sup>2</sup> Cher

<sup>3</sup> Soprano: اصطلاحی در موسیقی؛ معمولاً از حدود اواسط C تا دو اکتاو بالای آن؛ صدای سوپرانو؛

آواز سوپرانو.

<sup>4</sup> Cosmo

<sup>5</sup> Vincent Gardenia

<sup>6</sup> Bass: (آواز) بم‌ترین صدای مردانه (از وسط C به پایین)؛ باس، بم، آوازخوان بم.

<sup>7</sup> Ronny

<sup>8</sup> Nicholas Cage

<sup>9</sup> Tenor: (موسیقی) تنور، وابسته به صدای تنور، در هارمونی چهاربخشی (هارمونی دوم).

<sup>10</sup> Johnny

<sup>11</sup> Danny Aiello

<sup>12</sup> Baritone: (موسیقی) صدای مرد (بین «تنور» و «باس»); صدای باریتون؛ آوازخوان باریتون.

<sup>13</sup> Olympia Dukakis

<sup>14</sup> Contralto: (موسیقی) کترالتو، (خواننده‌ی زن که صدای او بین «متروسوپرانو» و «تنور» باشد).

است. اولیور استون در این باره توضیح می‌دهد:

من دریافته‌ام که همیشه برای هر فیلمی، ضرب‌آهنگ‌های (ریتم‌های) متفاوتی وجود دارد؛ که با آن، آهنگ و تَن زندگی من، و آنچه در اتاق تدوین انجام می‌گیرد، و موسیقی دیکته می‌شود، درست مثل کار هنرپیشگی. و شما آن سال یا دو سال یا هرچه طول بکشد، داخل این ضرب‌آهنگ- داخل این گردونه- هستید. هر فیلم، موسیقی خاص خود را دارد: یک ضرب‌آهنگ تصویری.

### سرگشتگی در انتخاب بازیگران

زمانی که کارگردانان فیلمنامه‌های خود را «می‌شکافند» تا حیاتی را که در آنها هست، کشف کنند، باید در مورد انتخاب درست بازیگران هم بیندیشند؛ یعنی آن انسان‌های واقعی که از نظر فیزیکی به فیلمنامه جان می‌دهند. این فرایند تا چه اندازه مهم است؟ ران هوارد با شیفتگی روزی را به خاطر می‌آورد که بت دیویس<sup>۱</sup> به او گفته بود: «۹۵ درصد کارگردانی، فیلمنامه و انتخاب بازیگر است. وقتی این کار انجام شد، باقی کار عبارت است از اینکه بفهمیم چگونه در طول مسیر در این جهنم بمانیم و همچنان فیلمبرداری فیلم را انجام دهیم».

تجربیات ران شلتون درباره‌ی فرایند «گزینش بازیگر»، ماهیت این روند را که اغلب از آن به «سرگشتگی در انتخاب بازیگران» یاد می‌شود، نشان می‌دهد: من تا قبل از فیلم بول دورهام<sup>۲</sup>، هرگز مسئولیت انتخاب بازیگران را برعهده نداشته‌ام. یک‌دفعه دیدم در کنار مسئول انتخاب بازیگران نشسته‌ام و هنرپیشگان می‌آیند و من نمی‌دانم چه بگویم. می‌گفتم: «خوبه؛ دوباره فیلمنامه را بخوان!». خیلی زود فهمیدم که این کار چقدر وحشتناک است. اگر هنرپیشگان موفق شوند از این ترس بگذرند، نوبت به ترس واقعی می‌رسد: حالا نوبت روی صحنه و در برابر دوربین فرار گرفتن است.

در مورد فیلم سفید پوست‌ها نمی‌توانند بپزند، روی بیش از سیصد نفر مطالعه کردم. ده نفر از آنان، بسکتبالیست‌های بزرگی بودند. من آنها را در بیرون دفتر می‌دیدم که با منشی گرم گرفته بودند، انرژی فوق‌العاده‌ای داشتند، نمی‌توانستند بنشینند، و بالا و پایین می‌پریدند؛ و بعد از اینکه

<sup>۱</sup> Bette Davis

<sup>۲</sup> Bull Durham

داخل دفتر می آمدند، مثل مرده‌ها و منگ‌ها بودند. وقتی از آن در داخل می آمدند، اتفاقی می افتاد؛ دری که در آن طرفش باید نقش را اجرا می کردند. من از آنها می خواستم برگردند؛ از بعضی از آنها تا چهار بار؛ تا به همان آرامشی که در «آن طرف» داشتند، در اینجا برسند. و به آنها کمک می کردم تا از این بار خلاص شوند.

بخشی از شهرت مارتا کولیج، به کشف هنرپیشگان «ناشناس» جوان مربوط است. او بیشتر اوقاتش را با اداره‌ی آموزشگاه‌های هنرپیشگی سپری می کند. وی توضیح می دهد: «این بخش از کار، انتقادی و دردناک، ولی بسیار خلاق، است. برای من خیلی کم اتفاق می افتد که هنرپیشه‌ای را ببینم و فکر کنم که او هرگز نمی تواند نقش خاصی را بازی کند. به نظر می رسد بیشتر هنرپیشگانی که به داخل در قدم می گذارند، شایستگی بازی کردن را داشته باشند؛ ولی در موقع آزمون، تسلط خود را از دست می دهند». چگونه کولیج می فهمد که فرد درست را پیدا کرده است؟

استعداد هنرپیشگی را باید با یک متن فرعی آزمایش کرد که در مورد افراد انجام می گیرد؛ افرادی که دوربین آنها را می بیند. این کار اغلب با نوعی نیروی کاملاً ترسناک همراه است. بعضی افراد وقتی داخل این اتاق می آیند، مرا می ترسانند چون بیش از حد واقعی یا بیش از حد متفاوت یا بیش از حد آرام یا عصبانی هستند؛ و همه‌ی اینها علائم واقعاً خوبی است.

پارادوکس دیگر این است که نیازهای هنرپیشه تا چه اندازه با دید عملی کارگردان از شخصیت داستانی هماهنگ است. نورمن جویسون، توضیح در این مورد را با ویژگی‌های فیزیکی و جسمانی آغاز می کند:

من در پی هنرپیشه‌ای هستم که همان صدا و نگاه و همان زبان اندام-قد، وزن، سن-را که در ذهن خودم دارم، داشته باشد. من مدت‌های مدید با این شخصیت‌های داستانی زندگی کرده‌ام؛ و به همین دلیل، در این مرحله، آنها را بهتر از هنرپیشه می شناسم. گاهی هم هنرپیشه‌ای داخل می آید که ممکن است برای آن نقش خاص خوب نباشد اما بُعدی به آن شخصیت داستانی بدهد که حتی به ذهن من نرسیده بود. و این، مرا شگفت‌زده می کند و به هیجان می آورد.

جویسون بلافاصله پس از به دست گرفتن فیلمنامه‌ی ماه زده، با یک مشکل عمده در مورد بازیگران مواجه شد:

چر فکر نمی‌کرد می‌تواند نقش لورتا را بازی کند. او می‌گفت: «من نیویورکی نیستم و لهجه‌ی نیویورکی را نمی‌دانم». من به او گفتم که او خواننده است و همه‌ی لهجه‌ها و گویش‌ها برای خواننده آهنگین است. من او را با یک خانم سرخپوست اهل بروکلین<sup>۱</sup> آشنا کردم تا با او کار کند؛ خانمی به نام جولی بوواسو<sup>۲</sup> که نقش عمه را بازی می‌کرد. به چر گفتم که قرار است چند نفر نیویورکی دوروبر او را بگیرند و او با این صدا و لهجه‌ای که در فیلم هست، در عمل برخورد کند. و دیالوگ ماه‌زده چنان واقعی است که اگر فیلمنامه دنبال شود، امکان خطارفتن آن نمی‌رود.

در آرمانی‌ترین شرایط، کارگردان از همان ابتدا می‌فهمد چه کسی می‌تواند این نقش را بهتر از همه بازی کند. سام مندرز در مصاحبه با سی‌بی‌اس توضیح می‌دهد: وقتی فیلمنامه‌ی *جاده‌ای به سوی جهنم* برای اولین بار به دستم رسید، کسی به من گفت: «فکر می‌کنم تام هنکس<sup>۳</sup> برای این نقش عالی باشد». بنابراین، وقتی فیلمنامه را می‌خواندم، او را در پشت ذهن خود داشتم و وقتی فیلمنامه را تا آخر خواندم، او به جلوی ذهنم آمد. و او کسی بود که نقش را به او دادم.

### تمرین: جست‌وجو برای «اندکی بی‌ثباتی و تحقق‌نیافتگی»

وقتی برای نقش‌های اصلی بازیگر انتخاب شد، تمرین‌ها شروع می‌شود. در حالی‌بود امروز، زمان تمرین روز به روز کمتر می‌شود و طول مدت آن با توجه به ترجیح کارگردان (اولویت‌های کارگردان)، در دسترس بودن هنرپیشگان و بسیاری متغیرهای دیگر، متفاوت است. این زمان عموماً دو یا سه هفته طول می‌کشد. ران شلتون توضیح می‌دهد که در این زمان، چه کارهایی انجام می‌دهد:

در مورد فیلم *سفیدپوست‌ها نمی‌توانند بپزند*، دو هفته تمرین کردیم. تمرین ما در یک اتاق و ضبط با دستگاه‌هایی انجام می‌گرفت که با آنها آشنا بودیم. من به هنرپیشه می‌گویم: «من از بلوک‌بندی کردن چیزی نمی‌دانم. اینجا صندلی است؛ اینجا دیوار است؛ بگذارید از محل خط‌افتادگی‌ها

<sup>۱</sup> Brooklyn

<sup>۲</sup> Julie Bovasso

<sup>۳</sup> Tom Hanks

بلوک بندی کنیم». نحوه‌ی بلوک بندی کردن در طول تمرین مشخص می شود.

من از هنرپیشه‌ها می خواهم در مورد متن نظر دهند. به آنها می گویم: «اگر دیالوگت را نمی پسندی، بگذار با دیالوگی پیش برویم که قبولش داری». من این شخصیت داستانی را نوشتم، و من بیشتر از هرکس دیگر درباره‌ی این شخصیت داستانی می دانم؛ اما از هنرپیشه می خواهم که مرا غافلگیر و شگفت زده کند. من در طول تمرین، صحنه‌ها را بازنویسی می کنم. اگر صحنه‌ای را اجرا کنیم و به دلم نچسبد، می گویم من موافق نیستم؛ و آن را عوض می کنیم. یا اگر هنرپیشه‌ای بگوید: «منی دانم این دیالوگ را چگونه بگویم»، با همکاری او، سطرها را تغییر می دهم.

نورمن جویسون هم مثل شلتون، تگرین را فرصتی می داند که در طی آن با هنرپیشگانش آشنا می شود و مرز همکاری‌ها را تعیین می کند: «من تمرین را دوست دارم. ملاقات با هنرپیشگان و صحبت با آنان درباره‌ی شخصیت‌های داستانی، اهمیت زیادی دارد. به هنرپیشگان می گوید که شخصیت‌های داستانی را چگونه می بینند؛ و اگر آنها با شما موافق نبودند، این امکان را به آنان می دهید تا مخالفتشان را نشان دهند».

البته، هر داستان و لوکیشنی، چالش‌های خاص خود را دارد. این چالش‌ها در طول کامل شدن فرایند تمرین، اغلب رفع می شود. فیلم‌های ران شلتون، مثال خوبی در این زمینه است:

در مورد سفیدپوست‌ها و بول دورهام، یک اردوی بسکتبال و بیس بال تشکیل دادیم که افراد حرفه‌ای آن را اداره می کردند. آنها صبح‌ها کار و بعد از ظهرها تمرین می کردند. همه‌ی نمایش‌ها با دقت برنامه‌ریزی می شد. من متن نمایش را به هنرپیشگان می دادم تا نقش‌ها را یاد بگیرند. ده تا دوازده ساعت در روز روی آسفالت تمرین می کردیم، بارها و بارها. با این شیوه، جاهایی که خوب طرح‌ریزی نشده است، مشخص می شود.

اولیور استون سخت به این روند تمرین معتقد است: «ما زیاد تمرین می کنیم. هر جا که زمینه برای یک هفته یا چیزی در این حدود وجود داشته باشد، تمرین می کنیم و سپس روی لوکیشن تمرین می کنیم؛ و بعد روز تمرین روی صحنه فرامی‌رسد، که در آنجا صحنه‌ی جدیدی را شروع می کنیم».

بعضی کارگردانان، هنرپیشگان خود را در محل (لوکیشن) انتخاب می کنند؛ و بدین ترتیب، می توانند محیطی را که در آن کار انجام خواهد شد،

تجربه کنند. استون در مورد فیلم پلاتون<sup>۱</sup>، یک اردوی آموزشی و تمرینی تشکیل داد. فرانسیس فورد کاپولا<sup>۲</sup> برای فیلم اینک آخرالزمان<sup>۳</sup>، هنرپیشگانش را به فیلیپین برد؛ یک تمرین طولانی برای یک فیلمبرداری افسانه‌ای که بیش از دویست روز طول کشید.

باید یادآوری شود که همه‌ی کارگردانان نیاز یا حتی علاقه‌ای به دوره‌ی تمرین ندارند. بعضی ترجیح می‌دهند هنرپیشگان را به صحنه بیاورند و درست قبل از فیلمبرداری تمرین کنند و برخی دیگر دوست دارند از همان آغاز فیلمبرداری کنند با این امید که با همان اجرای اول هنرپیشه‌ها، صحنه‌ی منحصربه‌فردی خلق شود.

خودانگیختگی همیشه یک مسئله است. ران شلتون در یادداشت آخر خود هشدار می‌دهد: «نکته‌ی دیگر در مورد تمرین این است که اگر احساس کنم تمرین اصل قرار گرفته است، از آن صرف‌نظر می‌کنم. تثبیت کردن فیلمنامه در زمان تمرین، همیشه مرا عصبی می‌کند. من ترجیح می‌دهم تا زمان فیلمبرداری، فیلم تا حدودی ناتمام و تحقق‌نیافته باشد».

### نور، دوربین، اکشن!

با اتمام تمرین، روند طولانی پیش‌تولید سرانجام به مراحل پایانی خود نزدیک می‌شود. و بالأخره بعد از مدت‌ها، زمان فیلمبرداری واقعی فرا می‌رسد. مجوزها صادر می‌شود و اکیپی متشکل از صدها نفر روانه‌ی محل می‌شوند. کامیون‌های تجهیزات به حرکت درمی‌آیند، مسئولان لباس برای پوشاندن لباس برای صحنه‌های روز اول شتاب می‌کنند و ده‌ها دستیار تهیه، با فرستنده‌ها و گیرنده‌های خود، این طرف و آن طرف می‌روند و صحنه‌ای خلق می‌شود که نظیر آن در هیچ‌جا دیده نمی‌شود.

در میان این هیاهو، مدیر فیلمبرداری برای ایجاد هر صحنه، از نزدیک با کارگردان کار می‌کند. نتیجه‌ی همکاری آنها، یک برداشت تصویری از فیلمنامه است که در نهایت، موفقیت یا شکست فیلم را تعیین می‌کند.

هنرمند فقید، رابرت وایز<sup>۴</sup> - برنده‌ی جایزه‌ی اسکار برای فیلم آوای

<sup>۱</sup> *Platoon*

<sup>۲</sup> *Francis Ford Coppola*

<sup>۳</sup> *Apocalypse Now*

<sup>۴</sup> *Robert Wise*

موسیقی (اشک‌ها و لبخندها)<sup>۱</sup> و داستان وست‌ساید<sup>۲</sup> - هم احتمالاً مثل هر کس دیگری در هالیوود، این فرایند را پشت‌سر گذاشته است. او در یکی از آخرین مصاحبه‌هایش، افکارش را در مورد مسائل مهمی که کارگردان در هر مرحله از فیلمبرداری با آن روبه‌رو است، بیان کرد. وی در این زمینه، بیش از هر چیز همیشه روی تهیه‌ی مقدمات و انعطاف‌پذیری تأکید می‌کرد:

گرچه بسیاری از بلوک‌بندی‌ها را در دفتر کار خود، در ذهنتان انجام داده‌اید و هرچند ممکن است بسیاری از صحنه‌ها را قبلاً مصور کرده باشید، نباید خود را در این نماها محصور کنید. بسیار پیش می‌آید که بر روی صحنه، موقعی که با هنرپیشگان هستید، به موارد تازه‌ای دست پیدا کنید که قبلاً در دفتر کار خود پیش‌بینی نکرده بودید.

این روند به زبان ساده، با یک سؤال شروع می‌شود: دوربین را کجا باید قرار داد؟ در این مورد، کارگردان چند انتخاب دارد. دوربین را می‌توان عقب و جلو یا بالا و پایین کرد. همچنین می‌توان آن را حرکت داد؛ چه دوربین بر روی دست قرار گرفته باشد و چه ثابت باشد. فیلمبردار می‌تواند هنرپیشه یا دالی<sup>۳</sup> را دنبال کند.

بیشتر کارگردانان، کار را با نمای اصلی شروع می‌کنند؛ که در آن، هر کسی در یک برداشت جا داده می‌شود. سپس همچنان که دوربین حرکت می‌کند تا بر روی نماهای متوسط، دونمایی‌ها، یا نماهای نزدیک تمرکز کند، از آن صحنه چند بار فیلمبرداری می‌شود. در طول فرایند تدوین، هر برداشت بر روی پرده می‌آید و در این مورد که در نسخه‌ی نهایی از کدام برداشت استفاده شود، تصمیم‌های خلاق گرفته می‌شود.

از وایز سؤال شد که کارگردان در موقع تولید، چه مواردی را باید در ذهن داشته باشد؛ و او با توضیح افکارش درباره‌ی نماهای اصلی، چنین پاسخ داد:

ممکن است از چند صحنه‌ی اصلی که تا چند صفحه از فیلمنامه را دربرمی‌گیرد، فیلمبرداری کنید. کل صحنه با همان دوربین در یک محل گرفته می‌شود. برای نشان‌دادن کل صحنه باید یک نمای نسبتاً عریض داشته باشید. البته حتی اگر دوربین را روی یک سه‌پایه ثابت کنید، باز هم

<sup>۱</sup> *The Sound of Music*

<sup>۲</sup> *West Side Story*

<sup>۳</sup> Dolly: وسیله‌ای که با آن دوربین را حرکت می‌دهند.

می‌توانید تا حدودی آن را محکم کنید یا آن را به سمت عقب و جلو و بالا و پایین حرکت دهید.

هرچند که در مورد بهترین محل برای نصب دوربین همیشه بحث وجود دارد، درباره‌ی بدترین محل برای قرارداد دادن دوربین، اجماع (اتفاق نظر) وجود دارد. وایز از جان فورد<sup>۱</sup> نقل کرد که زمانی به او گفته بود: «یک دوربین چشمی، دوربینی کند است». سپس توضیح داد که همیشه صحنه اگر پایین‌تر یا گاه بالاتر از سطح چشمی باشد، پویاتر می‌شود.

بعد نوبت به «پوشش» می‌رسد. کارگردان با چند بار فیلمبرداری از صحنه از زوایا و نماهای مختلف، آن صحنه را «پوشش می‌دهد»:

باید پوشش‌های زیادی داشته باشید تا چند نما برای انتخاب در اختیار داشته باشید. برای آنکه بتوانید صحنه را آهنگین و نمایشی کنید، باید دونامایی‌ها، نماهای نزدیک و نماهای بر روی شانه داشته باشید تا امکان انتخاب برای شما زیاد باشد. باید پوشش کافی در اختیار شما باشد تا در صورت نیاز، یک صحنه را در موقع تدوین اصلاح کنید. ممکن است در زمان پیش‌نمایش فیلم برای مخاطب، یک سطر خنده وجود داشته باشد که عمل نکند یا سطری که باید آن را حذف کنید. ممکن است تصمیم بگیرید برای دوبله‌ی سطرهای مختلف، از نمای روی شانه استفاده کنید.

وایز، به‌رغم همه‌ی این ملاحظات فنی، تأکید می‌کرد که کارگردان هرگز نباید فراموش کند که این فرایند درکل درباره‌ی چیست:

مهم‌ترین مورد در این فرایند، صحنه است. هر صحنه را در جای خود قرار دهید، به آن ساختار بدهید، و بگذارید به‌اجرا درآید. همیشه با لحظات عاطفی - با هنرپیشه‌ها در صحنه - شروع کنید. اما در این باره هم بیندیشید که قرارداد دادن این صحنه در این فریم (کادر) چگونه به‌نظر می‌رسد.

من برای پرکردن کل پرده، به تصویر نیاز دارم. اگر در این طرف فضا اضافه کنید، پویایی کمپوزیسیون (ترکیب‌بندی تصویر) را از دست می‌دهید. بنابراین، اگر سه نفر در این صحنه باشند و احتمالاً با یک نمای متوسط از کمر به بالای آنها فیلمبرداری شود، کل کادر پر خواهد شد؛ و فضایی در این طرف باقی نمی‌ماند.

<sup>۱</sup> John Ford

## دوربین متحرک: مسئله‌ی زاویه‌بندی

حالا دوربین در محل نصب شده است. سؤال بعدی این است که آیا دوربین باید در طول نما حرکت کند. وایز فلسفه‌ی ساده‌ی کارگردان افسانه‌ای جان فورد را به‌خاطر می‌آورد: «او دوست نداشت دوربین را حرکت دهد؛ بلکه بیشتر تمایل داشت هنرپیشگان را جابه‌جا کند».

از یک نظر، چشم دوربین، نماینده‌ی چشمان مخاطب است. وایز برای حفظ نگاه طبیعی به یک صحنه، از حرکت بیش از حد پرهیز دارد:

من دوست ندارم این کار را بیش از حد انجام دهم. بعضی دوربین را در زاویه‌ی ۳۶۰ درجه قرار می‌دهند که باعث می‌شود حضور دوربین احساس شود. سعی کنید حرکت‌ها متناسب با اکشن باشد طوری که حرکت دوربین را متوجه نشوید. مخاطب باید تا آنجا که ممکن است، فرایند فیلمسازی را حس نکند.

دیوید زوکر با این نظر موافق است و تمایلی به نماهای حماسی که توجه را به خودشان جلب می‌کند، ندارد: «من تا موقعی که همه چیز طبیعی است، دوربین را حرکت نمی‌دهم. به حرکت‌های بزرگ دوربین افتخار نمی‌کنم. این حرکت‌ها فقط موقعی بزرگ هستند که بتوانند در روایت داستان کمکی کنند. اگر به این دلیل باید دوربین را حرکت دهید که فیلمنامه خسته‌کننده است، به دردمر می‌افتید».

در واقع زوکر خاطر نشان می‌کند که کادربندی از حرکت دوربین مهم‌تر است، حداقل در مورد فیلمبرداری کمدی: «کمدی در کادر اتفاق می‌افتد. باید در این مورد که چه چیز داخل کادر قرار می‌گیرد، خیلی دقیق باشید. نه تنها باید مطمئن شوید که کادر کل زمینیه‌ی کمدی را نشان دهد، بلکه از عمق تصویر هم باید آگاه باشید».

در سلاح آخته ۲۱/۲: بوی ترس<sup>۱</sup>، لسلی نیلسن<sup>۲</sup> و پریسیلا پریسلی<sup>۳</sup> زمانی که در کنار هم هستند، شومینه‌ی سستی در زمینیه‌ی تصویر سوسو می‌زند. اگر دقت کنید، می‌بینید که در بالای این شومینه، یک سیخ کباب حاوی گوشت و سبزی به آرامی می‌چرخد. زوکر توضیح می‌دهد: «آنچه در زمینیه‌ی یک نما

<sup>1</sup> *The Naked Gun 21/2: The Smell of Fear*

<sup>2</sup> Leslie Nielsen

<sup>3</sup> Priscilla Presley

در جریان است، به همان اندازه‌ی صحنه‌ی کم‌دی زمينه‌ی جلوی تصویر ممکن است مهم باشد؛ و گاهی شوخی اصلی و بهتر ممکن است در زمينه‌ی تصویر باشد.»

پیشرفت‌های تکنولوژیکی در طی بیست سال گذشته، تمایل به پرهیز از حرکت دوربین را بیش از پیش کرده است. قابل توجه‌ترین این پیشرفت‌ها، اختراع دوربین ثابت است: دوربینی با وزنه‌هایی در اطراف آن تا آن را ثابت نگه دارد. این دوربین، انتخاب‌های زیادی به کارگردان می‌دهد که در سیستم «دالی» قدیمی در دسترس نبود؛ چراکه این دوربین را به هر سمتی می‌توان حرکت داد بدون آنکه صدای گوش‌خراشی داشته باشد.

از نظر تاریخی، یکی از به‌یادماندنی‌ترین استفاده‌ها از دوربین ثابت، در فیلم *دوستان خوب*<sup>۱</sup> مارتین اسکورسیزی<sup>۲</sup> انجام گرفت: یک نمای طولانی و نفس‌گیر از شخصیت داستانی لمپن (ری لیوتا)<sup>۳</sup> همچنان‌که به طرف پایین خیابان قدم می‌زند و از در کناری رستوران کوپاکابانا<sup>۴</sup> وارد آن می‌شود. ما با او به آشپزخانه می‌رویم که در آن، پیشخدمت‌ها این طرف و آن طرف در حرکت‌اند؛ و سپس به داخل قسمت غذاخوری، جایی که میزی برای او گذاشته‌اند و منتظر ورود او هستند. او می‌نشیند و هنی یانگمن<sup>۵</sup> وارد صحنه می‌شود و جوکی تعریف می‌کند؛ و همه‌ی اینها در یک نمای درشت (دور) اتفاق می‌افتد! فیلمبرداری مایکل بال‌هاوس<sup>۶</sup> از این صحنه کمک می‌کند که حس قدرت و پرستیژ لیوتا در برخورد با افرادی که در سر راهش به او خوشامد می‌گویند، به مخاطب منتقل شود.

روشی مشابه این در آغاز فیلم *بازیگر*<sup>۷</sup> رابرت آلتمن<sup>۸</sup> به کار برده شد. در آنجا هم دوربین به آرامی در عرض یک محوطه‌ی فیلمبرداری حرکت می‌کند و افراد مختلفی را می‌گیرد؛ از جمله: تهیه‌کنندگان، نویسندگان و مجریان را که طرح می‌ریزند، درباره‌ی اینکه چه کسی می‌آید و چه کسی می‌رود، شایعه‌پراکنی می‌کنند، سفره‌ی ناهار می‌اندازند و نامه‌های پستی خود را باز می‌کنند. این

<sup>۱</sup> *Goodfellas*

<sup>۲</sup> Martin Scorsese

<sup>۳</sup> Roy Liotta

<sup>۴</sup> Copacabana

<sup>۵</sup> Henny Youngman

<sup>۶</sup> Michael Ballhaus

<sup>۷</sup> *The Player*

<sup>۸</sup> Robert Altman

مثال‌ها نشان می‌دهد که حرکت دوربین تا چه اندازه می‌تواند برای داستان و درون‌مایه فیلم مهم باشد.

هرچند گرفتن چنین نماهای نفس‌گیری با دوربین ثابت، راحت‌تر شده، از دوره‌ی قدیمی‌تر هم نماهایی باقی مانده است که نام خود را در تاریخ فیلم‌های به‌یادماندنی سینما به‌ثبت رسانده‌اند. برای مثال، آن صحنه از فیلم *بربادرفته*<sup>۱</sup> را به‌خاطر می‌آورید که در آن، در ایستگاه راه‌آهن، چند مرده دوروبر اسکارلت افتاده‌اند؟ همچنان که دوربین بی‌وقفه بالا و پایین می‌رود و کادر عریض می‌شود، منظره‌ی ویران‌کننده‌ی ترس و وحشت از جنگ را بیش از پیش درک می‌کنیم. تا زمانی که این نمای طولانی تمام شود، یک پرچم پاره‌پاره‌ی جنوبی‌ها در زمینه‌ی جلوی تصویر دیده می‌شود و ما از اینجا می‌فهمیم که او چرا گیج و سراسیمه می‌گریزد؛ یک نمای تماشایی و، باز هم، یک نمایی که برای درون‌مایه‌ی فیلم، مهم و اساسی است.

ران هوارد، با یادآوری یکی از به‌یادماندنی‌ترین نماهای متحرک بیان می‌کند که بیشترین اهمیت را به دیدگاه مخاطب می‌دهد:

نمای آخر دور و دور دست<sup>۲</sup>، اولین نمایی بود که در کل فیلم راجع به آن فکر می‌کردم و این موقعی بود که هنوز فیلمنامه را می‌نوشتیم. من این نما را در هیچ فیلمی ندیده بودم. در این نما، حرکت یک جرثقیل را نشان دادیم که به‌طرف تام کروز پایین می‌آید و سپس به‌سرعت بالا می‌رود. عدسی‌های زاویه‌ی باز بر روی دوربین این احساس را در مخاطب به‌وجود می‌آورند که گویی آنها هم در آنجا بالا می‌روند.

در این نقطه، مخاطب مطمئن می‌شود که شخصیت داستانی کروز می‌میرد. هوارد با تبسمی شیرانه توضیح می‌دهد: «به‌نظر من، مهم است که این فکر را در مخاطب ایجاد کنیم که ما قصد نداریم فیلم را با یک پایان خوش تمام کنیم.»

## مشکلات، مشکلات

هر کارگردانی - مهم نیست چقدر قدرتمند باشد - گاه به این نتیجه می‌رسد که دوربین کاملاً تحت فرمان و اراده‌ی هنرپیشگانی است که

<sup>۱</sup> *Gone with the Wind*

<sup>۲</sup> *Far and Away*

دستورالعمل صحنه را نمی‌گیرند. امی هکرلینگ<sup>۱</sup> موقع فیلمبرداری ببین کسی داره حرف می‌زنه<sup>۲</sup> به این کشف رسید؛ فیلمی که بیشتر دیالوگ‌های مهم آن از «دهان هنرپیشه‌ای بیرون می‌آید» که هنوز پوشک می‌پوشید:

سخت‌ترین نما همیشه نمای خواب بچه بود. با آن همه سروصدای صحنه، بچه نمی‌توانست بخوابد. بنابراین، خدمه مجبور بود کفش‌هایش را دریاورد و در تاریکی کار کند تا موقع تهیه‌ی نما، بچه خواب بماند.

درمورد نوزاد، وقتی می‌خواستیم گریه کند، با انگشتم کف پای او را نیشگون می‌گرفتم. قبل از آن، پرستاران این کار را می‌کردند تا عکس‌العمل بچه را ببینند و مطمئن شوند که بچه همراهی می‌کند. ما می‌توانستیم این کار را با بچه انجام دهیم؛ اما اگر به‌جای این بچه، یک حیوان بود، نمی‌توانستیم این کار را بکنیم. برطبق قوانین حقوق حیوانات، شما نمی‌توانید یک موش صحرایی را هم آزار دهید.

هکرلینگ تا فیلمبرداری بخش بعدی، چند ترفند می‌زد:

ما از پنج کودک در سنین مختلف استفاده کردیم. در فیلم ببین کسی داره حرف می‌زنه، کودک نوپایی که حدود ۲ سال سن داشت، خیلی پذیرا و باهوش بود. یک مونتاژ کامل در فیلم وجود داشت که در آنجا او باید به خواهرش حسادت می‌کرد و من باید در این نما با او صحبت می‌کردم تا او بتواند از من تقلید کند، در: عصبانی‌شدن، حسادت‌کردن، یا به‌فکر فرورفتن یعنی اندیشیدن، یا گفتن اینکه «من از او متنفرم». من باید ادا درمی‌آوردم و او باید به من نگاه می‌کرد و از من تقلید می‌کرد. او در این مورد که چه عکس‌العملی باید داشته باشد، حس عجیبی داشت.

بعد از کار با بچه‌های واقعی، به‌نظر می‌رسید که کار با مدل‌های پلاستیکی راحت باشد. اما هکرلینگ می‌گوید: «اینطور نبود». مثل همه‌ی لوازم صحنه‌ها، سکانس‌های جلوه‌های ویژه‌ی این وسایل هم مشکلات خاص خود را داشتند:

ما این عروسک را می‌ساختیم (بچه‌ای در داخل رحم)؛ اما خراب می‌شد. پلاستیک و مواد دیگر، آن‌چنان‌که باید، دوام نداشتند و همه‌ی این قطعات درمورد صورت عروسک - یعنی قیافه - هم وجود داشت: یک ابرو یک جور و ابروی دیگر جور دیگر به‌نظر می‌رسید؛ و دهان کج و معوج می‌شد. درطول جریان هر عکس‌العمل، تعداد زیادی ماهیچه وجود دارد که مستعمل می‌شد و معمولاً با هم کار نمی‌کردند.

<sup>1</sup> Amy Heckerling

<sup>2</sup> Look Who's Talking

هر جزء را یک عروسک گردان کنترل می‌کرد. همه‌ی اینها باید زمان‌بندی می‌شد، چراکه گرفتن نما ممکن بود چند روز طول بکشد؛ و ما برای هر حرکت، به بیست و پنج تا پنجاه برداشت نیاز داشتیم.

### و حالا بروی صحنه: آماده؟

در وسط این آشفتگی‌ها که فیلمبرداری انجام می‌شود، کارگردان می‌کوشد صحنه‌ای ایجاد کند که در آن، خلاقیت شکوفا شود. البته روش هر کارگردان تا حدودی متفاوت از روش کار کارگردانان دیگر است. در پایان، «نواخت» هر صحنه به میزان زیاد با شخصیت کارگردان تعیین می‌شود. امی هکرلینگ با این نظر موافق است:

من از آن نوع آدم‌ها نیستم که از همه می‌خواهند در سرود جمعی آواز بخوانند یا هواپیماهای کاغذی پرواز دهند. من آدم کاملاً آرامی هستم و تا آنجا که امور صحنه به من مربوط می‌شود، دوست ندارم مثل رهبرها رفتار کنم.

من هنرپیشه‌ها را خیلی دوست دارم و افراد هم این را حس می‌کنند و می‌فهمند در جایی که آنها هستند، من واقعاً خوشحالم. آنها همیشه آزادند هر کاری بکنند، حتی لوس‌بازی دریاورند. آنها باید راحت باشند و احساس نکنند کسی می‌خواهد برایشان مزاحمت ایجاد کند یا درباره‌ی آنان قضاوت کند؛ مخصوصاً در مواقعی که آشفته‌اند. حتی در مواقعی که نقش رهبری ندارم، می‌خواهم محیطی که در آن کار می‌کنم، برای همه راحت باشد.

اولیور استون هم موافق است؛ می‌گوید: «سعی می‌کنم خودم را جای هنرپیشه‌ها بگذارم تا بفهمم آنها چه می‌خواهند و از آنها حمایت کنم؛ چراکه آنها باید از نظر عاطفی و معنوی حمایت شوند».

از نورمن جویسون درباره‌ی کار با هنرپیشگان سؤال شد و او با یک خونگرمی و وضوح پاسخ داد که احساساتش از حرف‌هایی که می‌زد، آشکار بود:

باید در کل با هنرپیشگان احساس همدردی کنید و برخوردی خوب با آنها داشته باشید. احساس می‌کنم در میان همه‌ی عوامل فیلم، به هنرپیشه نزدیک‌ترم. باید به‌طور واقعی همدیگر را دوست داشته باشید، به هم تکیه کنید و به هم اعتماد داشته باشید. هنرپیشگان باید بفهمند که از آنها

حمایت می‌کنم، بهترین دوست آنها هستم، و همه چیز را برای آنها می‌خواهم تا در نقش خود شگفتی ایجاد کنند.

### هنرپیشگان: راویان شماره‌ی یک داستان

هنرپیشه، آسیب‌پذیرترین فردِ صحنه است؛ و وظیفه‌ی کارگردان است که در میان بی‌اطمینانی و ناامنی هنرپیشه، بهترین اجرا را از او بگیرد. جویسون در این باره چنین می‌گوید:

اگر در مورد هنرپیشه، مشکلی وجود داشته باشد، او را به کناری می‌کشم و با او حرف می‌زنم. اما اگر قبل از فیلمبرداری، به حد کافی تمرین شده باشد، منشأی بسیاری از مشکلات از قبل مشخص خواهد شد. گاهی یک سطر دیالوگ اشتباه است یا مشکلی در رفتار یا درک یا برخورد وجود دارد. و این، مسئله‌ای است که باید درباره‌ی آن صحبت کرد. آخرین راه چاره، مرور خط نهایی تصویر است، هرچند که قبلاً این کار را کرده باشیم.

زمان‌هایی وجود داشته است که کل خدمه را مرخص کرده‌ام، فیلم را تعطیل کرده‌ام، همه را از درون یک صحنه برداشته‌ام و فقط بر روی صحنه کار کرده‌ام تا ضرب‌آهنگ‌های درست به دست آید و من راضی شوم. ران هوارد اغلب همه‌ی تجربیات خود در هنرپیشگی را به کار می‌برد تا به آن «روزهای شاد» زودگذر بر روی صحنه برسد. شگفت‌آور نیست که او این دو حرفه (کارگردانی و هنرپیشگی) را تا حدود زیادی موازی هم می‌بیند:

روند کارگردانی و هنرپیشگی، کاملاً شبیه هم است:

هنرپیشگان در پی آن‌اند که یک صحنه درست از کار درآید؛ و بعضی عوامل این امکان را به آنها می‌دهد که صحنه را طوری بازی کنند که روایت داستان باشد.

هنرپیشگان هم باید مثل کارگردان، مراقب لحن، ضرب‌آهنگ (ریتم)، و نتیجه‌ی مطلوب باشند. آیا این فیلم، کم‌دی است؟ دیالوگ خنده‌دار است؟ آیا قرار است مخاطبان گریه کنند؟ هنرپیشگان خلاق و خوب، راه‌هایی پیدا می‌کنند که دیالوگ از حالت یکنواختی دربیاید.

کارگردانان هم باید به میزان زیاد چنین کنند. اینکه آنها می‌توانند با هنرپیشگان صحبت کنند، امتیاز بزرگی است. هنرپیشگان، راویان شماره‌ی یک داستان هستند. ممکن است فیلمبرداری بد باشد، صحنه‌ها آبکی و نورپردازی افتضاح باشد؛ اما اگر نوشته و بازیگری خوب باشد، هنوز

احتمال اینکه کل صحنه خوب دربیاید، وجود دارد.

هوارد از پنجره به بیرون خیره می‌شود، به شهری که در زیر است؛ و آنچه را که می‌خواهد بگوید، سبک‌سنگین می‌کند:

نظر من این است که اگر بدانید در کجای صحنه قرار است باشید، و در کجای مسیر هر شخصیت داستانی در آن صحنه با او باشید، اگر هنرپیشگان بتوانند خود راهشان را برای رسیدن به آنجا پیدا کنند، بهترین اجرایی را که انتظار دارید، ارائه می‌دهند.

گاهی تنها چیزی که یک هنرپیشه از کارگردان می‌خواهد، «چیزی نیست» جز اینکه تنها باشد. در غیر این صورت، عقاید زیادی بر هنرپیشگان تحمیل خواهد شد و این امکان برای آنها به‌وجود نخواهد آمد که برای ایجاد خلاقیت، آزاد باشند. بعضی هنرپیشه‌ها تمایل دارند کارشان مرور و نتیجه به آنان داده شود؛ برخی دیگر وقتی درباره‌ی نتیجه با آنان صحبت می‌شود، یخ می‌زنند. شما باید بتوانید با هنرپیشگان صحبت کنید و آنان خود هماهنگی‌ها را انجام دهند.

البته، اطلاع از اینکه هنرپیشگان برای بهترین اجرای خود به چه چیز نیاز دارند، راحت‌تر است که گفته شود تا انجام شود. رقابت و چشم‌وهم‌چشمی‌هایی که در میان هنرپیشگان وجود دارد، گاه آنقدر زیاد می‌شود که ممکن است طرحی را به‌هم بریزد. و این، زمان‌هایی است که باید کارگردان دخالت کند.

پیتر وایر به‌خاطر می‌آورد که در *انجمن شاعران مرده*، هفت نفر را در گروه بازیگران در اختیار داشت: «بیشتر این افراد برای اولین بار در فیلمی با رابین ویلیامز بازی می‌کردند؛ و این امکان وجود داشت که از آغاز کشمکش‌های بالقوه‌ای بروز کند، چراکه بعضی افراد نقش «بهتری» از دیگران داشتند. آیا از آنها نمای نزدیک گرفته خواهد شد؟». وایر می‌گوید: راه‌حل این مشکل، در نوعی مدیریت بر محیط است: «... باید فضایی ایجاد می‌کردیم که همه مثل یک گروه با هم کار می‌کردیم و آنها تقریباً مطابق شخصیت‌های داستانی خود زندگی می‌کردند»:

در شروع، موهای آنها را به یک مدل کوتاه کردیم. سپس سه یا چهار کلاس تشکیل دادم که من نقش معلم را بازی می‌کردم. میز و نیمکت گذاشتیم؛ و من به آنها گفتم: «این یک مدرسه‌ی خیالی است و من معلم نمایش و زبان انگلیسی هستم؛ و ما قرار است یک نمایش کریسمس به‌پا

کنیم و شما باید در قالب شخصیت داستانی خود درآیید».

دهه‌ی ۱۹۵۰ بود؛ و من فهرستی از لغات به آنان دادم که نمی‌توانستند از آنها استفاده کنند، واژه‌هایی مثل «مشتاق»<sup>۱</sup> یا «واقعاً شگفت‌آور بود»<sup>۲</sup> یا «آه، آه، بله...»<sup>۳</sup> و بسیاری جملات درهم‌ریخته. آنها را وادار کردم نقش یک گوزن شمالی را بازی کنند، بسته حمل کنند؛ و شدیداً کودکانه رفتار کنند. درطول این فرایند، افراد جوان‌تر، معصوم‌تر، شوخ‌تر، و شادتر می‌شدند.

البته، هر صحنه - هر گروه بازیگر - چالشی نو است. گرفتن بهترین واکنش عاطفی از یک هنرپیشه برای همه‌ی آنها‌یی که درگیر کار هستند، ممکن است دشوار باشد؛ اما درآمدها برحسب آنچه بر روی پرده می‌آید، ممکن است عظیم باشد. نورمن جوپسون درموقع فیلمبرداری ماه‌زده، شب دشوار خاصی را به‌خاطر می‌آورد:

صحنه‌ی اصلی در ساعت سه صبح فیلمبرداری شد. چر نمی‌خواست این صحنه را انجام دهد؛ برای اینکه هوا خیلی سرد بود و او لباس روشنی به تن و کفش پاشنه‌بلندی به پا داشت و هیچ حفاظی درمقابل سرما نداشت. وقتی هوا سرد است، بازی برای هنرپیشگان مشکل می‌شود. آنها این واقعیت طبیعی را اشکال در اجرا می‌دانند زیرا از نظر جسمی چنان سردشان می‌شود که نمی‌توانند بر بدنشان کنترل داشته باشند.

من دوربین را نصب کردم... و آنچه اتفاق افتاد، این بود که او چنان سردش شد که در سراسر کار احساس ناراحتی می‌کرد و اشک تقریباً از چشمانش سرازیر بود. اما از آنجا که او در این صحنه خیلی سختی کشیده بود و نمی‌توانست تصمیم بگیرد و عاطفی حرکت می‌کرد، برای رفع این مشکل فیزیکی تصمیم گرفته شد اجرای آن در داخل سن انجام شود. با این کار، اجرای فوق‌العاده‌ای گرفته شد.

کارگردانان خلاق همیشه درپی راه‌حل‌ها هستند؛ و به‌نظر می‌رسد بهترین راه‌حل‌ها همیشه خود به سراغ آنها می‌آید. ریدلی اسکات به‌هنگام فیلمبرداری از صحنه‌های اوج اصلی در فیلم مخلوق بیگانه، با مشکل دیگری مواجه بود:

در هفده دقیقه‌ی آخر فیلم مخلوق بیگانه، هیچ دیالوگی وجود ندارد؛ و بنابراین، سیگورنی سعی می‌کند بدون هیچ هنرپیشه‌ی دیگری، درمقابل خودش بازی کند؛ و این، خیلی مشکل است. در این هفده دقیقه، سعی

<sup>۱</sup> Keen

<sup>۲</sup> It was really amazing

<sup>۳</sup> Aaah, yeah...

من این بود که روش‌هایی ابداع کنم که به او در این کار کمک شود. من حتی بلندگوهای سه یا چهار اینچی داشتم که در صحنه قرار داده شده بود و من با استفاده از آنها، «سیاره‌های» تومیتا<sup>۱</sup> را برای او به اجرا درآوردم. و این به او کمک کرد؛ چراکه او به جای اینکه کل کار را در سکوت انجام دهد، همه چیز را در حال حرکت داشت.

برای اینکه کارگردان، هر صحنه را تا آنجا که ممکن است، واقعی درآورد، باید بر این حقیقت فایق آید که داستان خارج از سکانس به تصویر کشیده می‌شود. نورمن جویسون، دیدگاه کارگردان را ابزار مهمی می‌داند که از آن برای گرفتن بهترین اجرا از هنرپیشگان در این موقعیت‌ها استفاده می‌شود: «باید سعی کنید هنرپیشگان را از نظر عاطفی به این موقعیت برگردانید. آنها باید کاملاً آگاه باشند که در کجای داستان هستند. کارگردان، داستان را پیوسته در فکر خود مرور می‌کند؛ اما فیلمبرداری را معمولاً خارج از بافت داستان انجام می‌دهد.»

هرچند کارگردان می‌کوشد این اطمینان را ایجاد کند که هر کسی در صحنه کار خود را به بهترین نحو انجام دهد، بیشترین توجه همیشه به هنرپیشگان معطوف است. تلاش ران هوارد این است که «صحنه‌ای ایجاد کند که در آن، افراد مناسبات دوستانه و مشترک با هم داشته باشند و به هنرپیشگان و آنچه انجام می‌دهند، احترام بگذارند.»

## هنر کار جمعی

در بیشتر اوقات، زمانی که فیلمبرداری به روزهای حساس پایانی خود نزدیک می‌شود، بی‌نظمی کامل حکمفرما است. در این محیط پرشتاب، استعداد و شرم کارگردان بیش از همیشه اهمیت پیدا می‌کند. از نظر ریدلی اسکات، صحنه مثل یک آشپزخانه‌ی بزرگ است که نتایج نهایی آن همیشه غیرقابل پیش‌بینی است:

خلق کردن، مثل تهیه‌ی یک خورش است... اغلب نمی‌دانید در کجای کار هستید. همه چیز غریزی و شهودی است. می‌توانید بر چند عنصر منطقی تکیه کنید. می‌دانید که در مسیر معینی پیش می‌روید؛ چراکه تصمیماتی باید اتخاذ کنید و به راه خود ادامه دهید. متأسفانه کل روند فیلمسازی،

<sup>۱</sup> Tomita

علیه زمان است؛ و از این رو بین تجارت و خلاقیت، نبردی دائمی هست.

اولیور استون تأکید می‌کند که در یک کار جمعی، همه باید درگیر شوند: همه مثل اجزای یک سوپ هستند: نوشتن، تدوین، کارگردانی، هنرپیشگی، همه در کنار هم و با هم هستیم. کارگردانان به میزانی معین هنرپیشه هستند. نویسندگان، هنرپیشه هستند. شما خارج از ورق کاغذ عمل می‌کنید. لذت و خوشی کار جمعی در سینما این است که شما با افراد زیادی کار می‌کنید که با شما فرق دارند و شما چیزهای زیادی از آنان یاد می‌گیرید. افرادی که دوستشان ندارید؛ اما یاد می‌گیرید که با آنان زندگی کنید. این کار به شما شکیبایی می‌آموزد.

نیاز به اعتماد، احترام و محبت متقابل در بین همه‌ی همکاران را در تمامی مراحل تولید می‌توان مشاهده کرد. همچنان‌که فیلمبرداری به مراحل پایانی خود نزدیک می‌شود، درگیری بین تجارت و خلاقیت شتاب می‌گیرد. چه این فرایند را به سوپ و چه آن را به خورش تشبیه کنیم، امید می‌رود سهم همه‌ی همکاران و تک‌تک آنها در طول این مسیر به یک تجربه‌ی سلولوئیدی بی‌نظیر بینجامد. از نظر هوارد، این فرایند، سه مرحله‌ای است:

من سعی می‌کنم هر روز با طرحی وارد شوم که آنقدر محکم و یکپارچه باشد که شالوده‌ای برای فیلم شود. و این، شروع کار است. بعد از آن، در پی عقاید و الهام از همکاران خود هستید: هنرپیشگان، فیلمبرداران، طراحان تولید و دیگران. سپس نوعی فرایند تدوین صورت می‌گیرد که در طی آن، این ایده‌ها را دسته‌بندی می‌کنم، در هم می‌بافم و آنها را در بازبینی اصلی خود به‌کار می‌برم.

شما در پی مواردی هستید که با آنها، آن نظرگاه اصلی را بیارایید و کیفیت روایت داستان فیلم را بالا ببرید تا کمک کند تولید به سطح و مرحله‌ی بعدی وارد شود.

مارتا کولیج کار را با این سؤال از همکاران - مثلاً از مدیر فیلمبرداری و طراح تولید - شروع می‌کند که آیا تصویر یا ایده‌ای درمورد فیلمنامه دارند یا نه: نکته‌ی فوق‌العاده مهم این است که همه یک فیلم می‌سازند؛ بنابراین، می‌خواهم بدانم که آیا احساسات اولیه‌ی آنها، هم در سطح تصویر و هم

<sup>۱</sup> Celluloid: نوعی پلاستیک که از پیروکسیلین و کافور ساخته و در تولید فیلم خام از آن استفاده

از بُعد روان‌شناختی، با من یکی است یا نه. این، یک بینش جمعی، اما نگرش کارگردان است. این، نگرشی است مشترک در بین هنرمندانی که بر روی فیلم کار می‌کنند یا حاصل تفسیر آنان است. او تأکید می‌کند که در پایان روز، کارگردان است که باید مسئولیت آنچه را که قرار است بر روی پرده بیاید، بپذیرد.

مسئله‌ی انتخاب‌ها مطرح است. شما گروه بازیگران را انتخاب می‌کنید؛ صحنه‌ها را انتخاب می‌کنید؛ تصمیم می‌گیرید فیلمبرداری چگونه باشد و از کدام برداشت‌ها استفاده کنید؛ در مرحله‌ی تدوین حضور پیدا می‌کنید و هر کادر واحد بر روی پرده از آن شما است. باید هم چنین باشد؛ چون شما هستید که بعد از صدها و صدها بار نگاه کردن، آن را انتخاب کرده‌اید.

میزان توجهی که در هر نما صورت می‌گیرد، به این معنا است که هیچ چیز اتفاقی نیست. بنابراین، باید مسئولیت کار را برعهده بگیرید و نیز مسئولیت آنچه خوب از کار در نمی‌آید. دردناک است؛ ولی پیش می‌آید. اگر فیلم‌ها را از دیدگاه علم فیزیک در نظر می‌گرفتیم، کارگردانان، نقطه‌ی اتکا بودند؛ محوری که حول آن، همه‌ی قوانین تغییرناپذیر طبیعت شکل می‌گیرد. سفر ران هوارد ممکن است از می‌بری<sup>۱</sup> شروع شده و او را برای فیلم ذهن زیبا به سکوی دریافت جایزه‌ی اسکار آورده باشد؛ اما او تکامل خود را به‌طور عمیق و کامل، مرهون وجود رازهای بزرگی می‌داند که در کار جمعی نهفته است:

درست است که همه‌ی کارها به کارگردان ختم می‌شود، اما بسیاری دیگر هم درگیر کارند. به نظر من، هرچه برداشتی که از فیلم در ذهن خود داریم، زودتر یکی شود، روند کار جمعی زودتر پیش می‌رود و از ایده‌های ارزشمندی که از این عرصه‌های مختلف مهارت و تخصص به‌دست می‌آید، در فیلم بهره گرفته می‌شود.

و بعد از اینکه لحظه‌ای با اشتیاق درباره‌ی روح کار جمعی می‌اندیشد، اندیشه‌ی نهایی خود را چنین بیان می‌دارد: «می‌دانید! در این حرفه، افراد بسیار خلاق و باهوش زیادی وجود دارد».

<sup>۱</sup> Mayberry

## نمای نزدیک

کارگردان: ران هوارد

### انتخاب موضوع (دستمایه)

تناقض بین نبوغ سرشار و بیماری ذهنی جان نش، هم برای من و هم برای برایان جذاب بود. هر دو معتقد بودیم با یک شخصیت داستانی بزرگ و یک معضل قوی در فیلم سروکار داریم. قبلاً هم دو طرح را دردست گرفته بودیم که در آنها با شخصیت‌های داستانی مبتلا به بیماری ذهنی سروکار داشتیم؛ ولی آنها به‌ثمر نرسیدند، چراکه هر دو مسئله‌ساز بودند.

اکیوا شیوه‌ی بیرونی کردن توهمات را در نقل داستان خلق کرد که امکان ساخت یک فیلم واقعاً فوق‌العاده و شگفت‌انگیز، و نه یک فیلم نمایشی - مستند عادی، را به ما داد. احساس کردم با این شیوه، بینش بیشتری درمورد ماهیت اختلال از یک دیدگاه خیلی شخصی به‌دست می‌آوریم؛ بیشتر از آنچه در فیلمنامه‌های دیگر ما بود؛ چراکه داستان واقعاً خلاق و نیرومندی داشت.

این وضعیت خاص بیماری ذهنی بود که توجه مرا جلب و مرا به ساخت آن علاقه‌مند کرد. برداشت‌های غلطی درمورد این آزمون بزرگ انسانی وجود دارد و در این فیلم، این مسئله نشان داده می‌شود. بیماری ذهنی، اختلالی است که نه تنها افراد بلکه کل خانواده را تحلیل می‌برد. و من احساس می‌کردم مسئله‌ای مانند این، عرصه‌ای غنی و بسیار جالب برای ساخت یک درام انسانی است.

یک ریاضیدان برای من توضیح داد که در هر نسلی به یک نوع مرز برای ورود به ناشناخته‌ها و تاریکی‌ها وجود دارد. نابغه‌ها به‌طرف این مرز کشیده می‌شوند؛ اما فقط چند نفر وجود دارند که شجاعت کافی برای تبدیل شدن به مبارزان واقعی توانا برای عبور از این مرز را دارند. نش، یکی از آنها بود.

### انتخاب درام شخصیت داستانی

از یک نظر، ذهن زیبا، بخش طبیعی در تکامل کارگردانی من بود. در بسیاری از فیلم‌هایم عناصری وجود داشته‌اند که نمایشی از شخصیت داستانی

صرف بوده‌اند. به‌سوی آسمان<sup>۱</sup> با بازی بت دیویس که چهارمین فیلم من بود و در سال ۱۹۸۰ ساخته شد، چیزی نبود جز نمایشی از یک انسان ساده و حقیقت‌گو؛ که لذت کارگردانی سکانس‌های آن برای همیشه در من هست و خواهد ماند. تلاش من این است که دامنه‌ی تجربه‌ی کارگردانی خود را چنان گسترده کنم که بر روی ژانر یا سبک خاصی محدود نشود. احساس می‌کنم در این مرحله از کار خود می‌توانم هر آنچه را که برای ساخت فیلم لازم است، انجام دهم. اکنون که فکر می‌کنم، می‌بینم هیچ‌گاه واقعاً فیلمی نساخته‌ام که از اول تا آخر فقط نمایش یک شخصیت داستانی باشد.

هر فیلمی، چالش‌های خاص خود را دارد. در ذهن زیبا تلاشم این بود که این نگرش سینمایی را به مخاطب منتقل کنم که از جمله‌ی آنچه نش را رنج می‌دهد، شخصیت‌های خیالی هستند که او را مسحور کرده‌اند و در مرحله‌ی بعد، پی‌بردن به این واقعیت که همه‌ی این شخصیت‌های داستانی، اوهام بوده‌اند. فیلمنامه خوب نوشته شده بود؛ اما از دید کارگردان باید طوری فیلمبرداری می‌شد که توجه را به طرف خود نکشاند، بلکه همه‌ی توجه به ایده‌ی سینمایی آن معطوف باشد.

### خلق تصاویر برای پیرونی کردن داستان

یکی از مشغله‌های ذهنی من درباره‌ی آرک‌دارکردن تصاویر، یافتن الگوها بود. من تحقیقاتی در مورد ریاضیات نظری انجام دادم که در طی آنها کشف کردم ریاضیدانان فقط با اعداد سروکار ندارند، بلکه روابط و الگوها را نیز دنبال می‌کنند. آنان به اشکال و روابط، و طرح‌ها و تعامل‌ها هم می‌اندیشند.

من و راسل کرو خیلی درباره‌ی ریاضیات نمی‌دانیم؛ اما من از نوشتن چیزهایی می‌دانم و راسل راجع به موسیقی چیزهایی می‌دانست. و من می‌توانستم با این شخصیت داستانی و علاقه‌ی او ارتباط برقرار کنم؛ چراکه می‌توانم آن را با آنچه می‌دانم - یعنی این سفر خلاق - ارتباط دهم.

برای تصویری کردن این بیماری ذهنی و ریاضیات، علائم ریاضی را همچون واژه‌هایی بر روی کاغذ یا نت‌های چاپ‌شده بر روی ورق بزرگ کاغذ در نظر گرفتم و سعی کردم راهی پیدا کنم تا این موضوع را به شکل تصویری به مخاطب نشان دهم.

می‌خواستم نشان دهم نش شکل‌ها را انتخاب و با آنها کار و بازی می‌کند

<sup>۱</sup> Skyward

تا از این طریق دیدگاه و طبیعت منحصر به فرد او و اینکه چگونه کار می‌کند را به شکل تصویری ارائه دهیم.

برای اینکه بفهمم چگونه این دنیا را تصویری کنم، از تعداد زیادی از ریاضیدانان سؤال کردم وقتی درباره‌ی مسئله‌ای خیالپردازی یا فکر یا بر روی آن کار می‌کنند، چگونه آن را مجسم می‌کنند. بعضی توانستند جواب دهند و برخی نتوانستند. من هر جا را که فکر می‌کردم می‌توانم الگوها و شکل‌های تصویری پیدا کنم، جست‌وجو کردم؛ مثلاً کراواتی که در صحنه‌ی اول در لیوان منعکس می‌شد یا آرک پرینستون که در نش خلاصه می‌شد. گاه شکل مستقیماً نمادی از چیزی بود و در وقت‌های دیگر، شکل‌هایی وجود داشتند که دائم

### خلق روابط انسانی

اکیوا همیشه درباره‌ی خویشاوندی - یعنی ارتباط عاطفی - حرف می‌زد و مشکل این شخصیت داستانی این بود که نمی‌توانست در سطحی انسانی ارتباط برقرار کند؛ و به نظر من، این مسئله جالب بود، چراکه ریاضی هم در کل عبارت است از در کنار هم چیدن عناصر دنیا و خلق ارتباط و درک اینکه این ارتباط‌ها در کجا هستند.

و یکی از اولین چیزهایی که توانستم برای خودم روشن کنم، این بود که ریاضیدانان می‌کوشند وجود اشیا یا ساختارهایی را که انسان‌ها در عمل نمی‌توانند تجربه کنند، ثابت کنند. اما برای اثبات اینکه این اشیا یا ساختارها وجود دارند، آنها دانش ما را بسط می‌دهند و از رازی پرده برمی‌دارند.

سعی من این بود که شخصیت‌های داستانی - هم شخصیت‌های واقعی و هم شخصیت‌های خیالی - را از دید نش معرفی کنم. از این رو هیچ‌گاه نمای عریضی از شخصیت‌های داستانی در حال قدم‌زدن نگرفتیم و همه‌ی آنها را از زاویه‌ی نگاه نش نشان دادیم.

گاه می‌کوشیدیم دنیایی را که نش پیوسته مشاهده می‌کرد، به مخاطب یادآوری کنیم. ما درباره‌ی ارتباط عاطفی حرف می‌زدیم و مشکلی که این شخصیت داستانی داشت و آن این بود که ایجاد ارتباط عاطفی برای او دشوار بود.

### خلق درون‌مایه‌ها

سعی می‌کنم چند درون‌مایه‌ی شخصی و اجتماعی تعیین کنم تا همیشه بتوانید بیش از یک درون‌مایه داشته باشید. آنگاه می‌کوشم ساختاری پیرامون آنها ایجاد کنم تا بتوان طوری آنها را بیان کرد که مخاطب بتواند بفهمد. من به دنبال ایده‌هایی هستم که با اکشن بتوان آنها را حرکت داد و با شخصیت‌های داستانی بتوان آنها را بیان کرد. ذهن زیبا به نوعی داستان خیر درمقابل شر است: بیماری، شر است؛ و خوبی آلیشیا نش به طور خاص و خوبی دیگران، نیروی مثبتی هستند که به کمک هم این نیروی شر را درعمل شکست می‌دهند.

### خلق این شخصیت داستانی

بعضی از دوستانم بعد از خواندن فیلمنامه به نظرشان رسید که با نش همدردی نمی‌شود؛ اما احساس من این بود که خود این سفر آنچنان عظیم و شجاعانه است که مهم است او شخصیت پیچیده‌ای داشته باشد؛ و فیلم بسیار جذاب‌تر می‌شود اگر واقعاً مسائل همین طور به بعد موکول شود.

این شخصیت آنقدر جذاب و سرگرم‌کننده بود که باعث شد شما همچنان فیلم را دنبال کنید؛ اما فکر شما همیشه این بود که «او احمق است»؛ تا اینکه

بعداً پی بردید که نتوانستید دلیلی ارائه دهید که چرا او را مسئول همه‌ی اینها دانسته‌اید.

بخشی از خلق این شخصیت داستانی به این صورت جذاب و مؤثر، نتیجه‌ی کار جمعی بود: اکیوا فیلمنامه بزرگی نوشت و درطول تولید در آنجا بود؛ کارن در کمپانی «ایماجین» تا دیروقت و سخت روی فیلمنامه کار می‌کرد. در مرحله‌ی تولید، بازنویسی زیادی انجام نشد؛ اما مسائل کوچک و ایده‌های نو همیشه وجود داشت.

### کار با هنرپیشگان

همچنان‌که هنرپیشگان به پیش می‌روند، بیشتر یاد گرفته‌ام که آنها را تشویق و به آنها کمک کنم تا آنچه را مناسبشان است، پیدا کنند. من مشوق بررسی و بحثی هستم که درمی‌گیرد، نه برای اینکه کارشان به بن‌بست برسد بلکه بهتر شود.

اگر بتوانید به هنرپیشگان کمک کنید که خودشان را در شخصیت‌های داستانی‌شان کشف کنند، در این صورت به آنچه در تمرین بدانها نیاز هست، دست پیدا می‌کنند. علاوه بر حل مشکلات داستان، طرح‌ریزی برای به‌صحنه‌درآوردن آن، و سعی در فهرست‌کردن همه‌ی پرسش‌ها، یاد گرفته‌ام محیطی ایجاد کنم که در آن هنرپیشگان بتوانند مواردی در خود پیدا کنند که با آنچه من می‌خواهم، سازگار باشد.

من فهمیده‌ام که بسیاری از تظاهرات این اختلال، جسمانی است. من و راسل با تماشای نوارهای ویدیویی - و به‌طوراساسی، فیلم‌های مستند - درباره‌ی افراد مبتلا به اسکیزوفرنی (روان‌گسیختگی)، فهرستی از پیامدهای این بیماری به‌دست دادیم. به راسل گفتم هر چیزی را که در کارش به او کمک می‌کند - کوچک یا بزرگ - پیدا کند.

می‌کوشیدیم کاری کنیم که مخاطب این حرکات را نوعی رفتار عجیب یا تیک<sup>۱</sup> ببیند و بعد متوجه شود که آن حرکات، بخشی از این اختلال هستند. از این رو، به نظرم رسید جالب خواهد بود اگر در نیمه‌ی اول فیلم در شما القا کنیم که رفتار او غیرعادی است و سپس خودتان به این نتیجه برسید که آن

---

۱. Tic: پرش عضله، ززش غیرعادی عضله، به‌ویژه عضلات صورت.

رفتارها، نشانه‌ای از این بیماری فرساینده‌ی دردناک - اسکیزوفرنی (روان‌گسیختگی) - بود.

### مهم‌ترین اندیشه (ایده)

در پایان فیلمنامه، اکیوا نکته‌ای را خیلی خوب بیان کرد؛ و آن درباره‌ی جست‌وجو برای یافتن توازن است. او از زبان نش می‌گوید: «همیشه به اعداد فکر کرده‌ام؛ و به معادلات و منطق که به نتیجه منتهی می‌شوند. اشتباه می‌کردم. فقط در معادلات اسرارآمیز عشق است که هر منطق یا دلیلی را می‌توان یافت. شاید داشتن یک ذهن زیبا خوب باشد؛ اما موهبت بالاتر از آن، کشف یک قلب زیبا است.»

شما فقط خط تصویر نهایی را ایجاد نمی‌کنید؛  
درباره‌ی آن فکر می‌کنید، خیال می‌کنید؛  
و با همین روش‌های شخصی خود  
با آن ارتباط برقرار می‌کنید.  
اگر در این کار موفق باشید،  
چیزی دارید که با خود به این ضیافت بیاورید.  
- لئونارد نیموی

## هنرپیشه و «لطف آدم‌های گمنام»

جنیفر کانلی بعد از آنکه برای بازی در فیلم *ذهن زیبا* نامزد دریافت جایزه‌ی اسکار شد، در مصاحبه با روزنامه‌ی *تودی (امروز)*<sup>۱</sup>، همان کاری را کرد که هر هنرپیشه‌ی متواضعی می‌کند: او این موقعیت خود را نتیجه‌ی خوش‌شانسی و خوش‌اقبالی دانست؛ و رسیدن به این نقطه را آسان توصیف کرد: «من فقط همه‌ی سعی‌ام را کردم. بعد چند چرخش خوب و، می‌دونید، خوش‌شانسی داشتم. بسیار شکر می‌کنم... که این فرصت برای من ایجاد شد که روی این فیلم و در فیلم‌هایی که در این چند سال آخر به من رجوع شده است، کار کنم.»

اما این کار واقعاً تا چه حد «آسان» است؟

مربی بازیگری، نینا فوج<sup>۲</sup>، می‌خندد و می‌گوید: مردم فکر می‌کنند هنرپیشگی عبارت است از راه‌رفتن و حرف‌زدن؛ و به همین دلیل می‌گویند: «من هم می‌توانستم این کار را بکنم!». اما بازیگری خیلی مشکل است. تفکر موفقیت‌آمیز بودن این کار، به این دلیل است که آنها آن را خیلی ساده و آسان می‌پندارند. شاید اگر کل عمرتان هنرپیشه باشید، یک یا دو صحنه را کاملاً خوب اجرا کنید.

در این کار، آسیب‌پذیری هست. برای آنکه هنرپیشگان بهترین اجرا را داشته باشند، باید آمادگی داشته باشند کاملاً باز باشند و آزاد فکر کنند؛ آزمایش کنند و بگذارند هرچه در درونشان است، بیرون بریزد. توفیق در این کار در سطوح عالی، به نظم و انضباط فوق‌العاده نیاز دارد. هنرپیشگان با عواطف و

<sup>۱</sup> Today

<sup>۲</sup> Nina Foch

تجربیات خود، با ضربه‌های روحی، و با احساسات و خاطرات خود، کار می‌کنند. بدن و صدا، مثل وسایل، خوب تنظیم می‌شوند تا بیانگر بدن و صدای شخصیت‌های داستانی باشند و آنها را متقل کنند.

از آنجا که هنرپیشه، وسیله است، موقعیت او بسیار متفاوت از دیگر دست‌اندرکاران ساخت فیلم است. نویسنده طرحی از یک زندگی داخلی بر روی یک تکه کاغذ می‌ریزد؛ آهنگساز از نوت استفاده می‌کند؛ تهیه‌کننده قرارداد می‌بندد؛ و کارگردان نگرش خود را به کار می‌گیرد. اما هنرپیشه تنها است. در اینجا کار مطرح نیست؛ بلکه خود آنان مطرح‌اند. و این، خیلی شخصی است.

هنرپیشه‌ی کهنه‌کار پیتر اشتراوس<sup>۱</sup> به دلیل اجرای فوق‌العاده و تحسین‌برانگیزش در *دارا و ندار*<sup>۲</sup>، فیلم‌ها و سریال‌های چندشبه‌ی تلویزیونی را ملک طلق خود کرده است. او اخیراً به عنوان بازیگر اصلی در یک انتخاب پدر<sup>۳</sup> ایفای نقش کرده است. وی می‌گوید که بین هنرپیشگان و همکارانش باید نوعی اعتماد حاکم باشد.

درنهایت، بیشتر هنرپیشگان باید بر روی صحنه راه بروند، مثل بلانش دبوآ<sup>۴</sup> در *اتوبوسی به نام هوس*<sup>۵</sup>، و بگوید: «من همیشه به لطف آدم‌های گمنام تکیه کرده‌ام». برای اینکه ممکن است در صحنه به شما لباس بپوشانند، اما باور کنید، در جلوی خیل زیادی از افراد ناآشنا برهنه هستید؛ و درنهایت باید به لطف و محبت آنها تکیه کنید.

و درست به همین دلیل است که هنرپیشگان تا این حد در برابر انتقاد آسیب‌پذیرند. اگر منتقد بگوید: «فیلمنامه خوب نیست»، نویسنده می‌گوید: «خوب! این فقط یک فیلمنامه است؛ ممکن است بخشی از من باشد، اما من نیست». هنرپیشه نمی‌تواند در برابر انتقاد چنین پاسخی دهد. برای او جایی وجود ندارد که به آن پناه ببرد.

منتقدان به مری مک‌دانل<sup>۶</sup> لطف داشته‌اند. اجرای او در سال ۱۹۹۰ با کوین

<sup>۱</sup> Peter Strauss

<sup>۲</sup> *Rich Man, Poor Man*

<sup>۳</sup> *A Father's Choice*

<sup>۴</sup> Blanche DuBois

<sup>۵</sup> *A Streetcar Named Desire*

<sup>۶</sup> Mary McDonnell

کاستنر<sup>۱</sup> در رقصنده با گرگ‌ها<sup>۲</sup> او را نامزد دریافت جایزه‌ی اسکار کرد. او اخیراً اجرای نه چندان خوبی در یک اپرای آبکی به‌نام زن پرشور<sup>۳</sup> داشته است. واکنش منتقدان به بازی او در نقش کلاره<sup>۴</sup> - «زنی که بچه را پیدا کرد» در فیلم گراند کانیون لارنس کسدان - هم خوب و مؤثر بوده است. در سال ۲۰۰۱ نیز با درو باریمور<sup>۵</sup> در دانی دارکو<sup>۶</sup> ایفای نقش کرد که نخستین منتقدان را در پی داشت.

به نظر او، تجربیاتی را که به هنرپیشه در اجرای نقش کمک می‌کند، می‌توان در دوره‌ی کودکی او ردیابی کرد. او می‌گوید: «من فکر می‌کنم بیشتر هنرپیشگان موقع بزرگ‌شدن، به دلیل سطوح مختلف واکنش عاطفی‌شان، یک دوره‌ی سخت داشته‌اند. آنان روی خود کنترل نداشته‌اند و اغلب بیش از حد پرماجرا یا منفی به نظر می‌رسیدند. آنان چنین واکنش‌های عاطفی وحشتناکی دارند و دیگران می‌گویند: مشکل آنان چیست؟». مک‌دانل خاطر نشان می‌کند که هنرپیشگان در دنیایی متفاوت از دنیای همکاران و همقطاران خود زندگی می‌کنند:

هنرپیشگان درصد معینی از مردم این سیاره را تشکیل می‌دهند که به‌عنوان تجربه‌ی اولیه، واژگان و بیانی عاطفی دارند. مثل این است که زندگی را عاطفی تجربه می‌کنند و سپس این عاطفه به تفکر یا مفهوم در اجرا منتقل می‌شود.

## در جست‌وجوی جادو

هنرپیشگان موفق هم، مثل بهترین کارگردانان و تهیه‌کنندگان، باید از میان طرح‌های زیادی که به آنها پیشنهاد می‌شود، انتخاب کنند. این انتخاب، همانند همکاران دیگر، با فیلمنامه شروع می‌شود. رابین ویلیامز توضیح می‌دهد: «در مورد انجمن شاعران مرده، اولین چیزی که توجه مرا جلب کرد، فیلمنامه بود. فیلمنامه‌ی کاملاً محکمی بود. ترکیبی بود از فلسفه‌ی کیتینگ و روحیه و هوش او. نجابت، بزرگی و به مقدار زیادی نیروی خلاق هم وجود داشت. و

<sup>۱</sup> Kevin Costner

<sup>۲</sup> *Dances with Wolves*

<sup>۳</sup> *Passion Fish*

<sup>۴</sup> Claire

<sup>۵</sup> Drew Barrymore

<sup>۶</sup> *Donnie Darko*

ینها چیزهایی هستند که به من نزدیک و برای من عزیزند.».

پیتر اشتراوس فکر می‌کند که در این زمینه، وضعیت خاصی لازم است:

من همیشه می‌کوشم با هیجان زیاد فیلمنامه را دست بگیرم. گوشه‌ی دنجی پیدا می‌کنم و با سه انتظار فیلمنامه را آغاز می‌کنم: اولین آنها حقیقت است. من اهمیتی نمی‌دهم فیلمنامه خنده‌دار است، غمگین است، سیاه است، زرد است، درباره‌ی سیاست است، یا عشق، یا مرگ. من می‌خواهم در آن، حقیقت را پیدا کنم. من در پی دیدگاهی در نوشته هستم عمیق و آنقدر جسور که به آن طرف درهای بسته راه پیدا کند. من می‌خواهم نویسنده شجاع و نترس باشد.

انتظار بعدی من این است که در فیلمنامه جادو پیدا کنم. چرا این فیلم؟ آیا چیزی در آن است که می‌درخشد؟ می‌خواهم فیلمنامه مرا با خود ببرد، به درون فیلم بروم، در تاریکی باشم، و کاری کنم که این جادو اتفاق بیفتد.

و بالأخره، سومین انتظار من این است که می‌خواهم هر روز که سر کار می‌آیم، چالشی وجود داشته باشد. نمی‌خواهم فقط با واقعیت سروکار داشته باشم. می‌خواهم فراتر از آن بروم؛ مقیاس را بالا ببرم. من به دنبال اشتیاق، سرزندگی، نفرت، خشم، ترس، درد، شادی و بزرگی هستم. می‌خواهم بزرگ احساس کنم؛ می‌خواهم به‌طور اغراق‌آمیز خشمگین و به‌حد افراط غمگین شوم.

چالش‌های ذاتاً هنری در فیلمنامه، با اولین واکنش هنری‌پیشه شروع می‌شود. آیا داستان مطرح است یا شخصیت داستانی؟ مشخصه‌ی کارهای ادوارد جیمز اولموس<sup>۱</sup> (نهیث میامی<sup>۲</sup>، من امریکایی<sup>۳</sup>، بایست و حرف بزن<sup>۴</sup>)، داستان‌هایی است که در آنها درباره‌ی حقایق دنیا حرف زده می‌شود: «از نظر من، مهم‌ترین و اصلی‌ترین جنبه، داستان است و شخصیت داستانی در مرتبه‌ی دوم قرار می‌گیرد. من به دنبال مفهوم هستم، به دنبال متن فرعی. به اعتقاد من، مفهوم و محتوا یکی هستند و بنابراین مهم نیست مفهوم تا چه اندازه پشت محتوا پنهان شده باشد؛ بالأخره ظاهر می‌شود.».

نقش‌های مری مک‌دانل در فیلم‌های لارنس کسدان و جان سیلز<sup>۵</sup>، این

<sup>۱</sup> Edward James Olmos

<sup>۲</sup> *Miami Vice*

<sup>۳</sup> *American Me*

<sup>۴</sup> *Stand and Deliver*

<sup>۵</sup> John Sayles

فرصت را به او داد تا با دو تا از مشهورترین راویان هالیوود کار کند. شگفت‌آور نیست که آنها هم تحت تأثیر نگاهی که او به فیلمنامه دارد، قرار گرفتند:

آنچه برای من مهم است، داستان خوب است؛ و سپس به نقش نگاه می‌کنم. اگر داستان خوب باشد، نقش معمولاً هرچه باشد، بزرگ است. داستان خوب، ساختاری قابل فهم دارد. در آن، چیزی هست که به‌عنوان واکنش صادقانه در برابر معضل انسانی، آن را درک می‌کنم. اگر مطلبی بخوانم که احساس کنم برحق نیست، به‌نظر من، در خارج از حوزه‌ی انسانیت قرار می‌گیرد.

آنچه مرا متعهد می‌کند، قرار گرفتن در موقعیتی است که با کل جمعیت مرتبط است. ارتباط من با دنیا، بزرگ‌ترین محرک من برای سخت‌کار کردن است. برای من مهم است که بدانم چه کسانی مخاطب فیلم‌اند. ما در یک تجربه‌ی مشترک با آنها سهیم می‌شویم.

جان لیتگو را با اجراهایی که در بعضی از جالب‌ترین طرح‌های فیلم‌های سینمایی هالیوود انجام داده است، می‌شناسند؛ از جمله: *حرف‌های عاشقانه*<sup>۱</sup>، *دنیا به روایت گارپ*<sup>۲</sup>، *این است جاز*<sup>۳</sup>، *کلاسیک مذهبی ماجراهای بوکارو بانزی*؛ *آن سوی بعد چهارم*<sup>۴</sup> و *شرک*<sup>۵</sup> و نیز قسمت بعدی آن. با خواندن توضیحات او درباره‌ی رویکردش به فیلمنامه متوجه می‌شوید که انتخاب‌های او اتفاقی صورت نگرفته است:

من داستانی می‌خواهم که قاب مرا بدزد و یک شخصیت داستانی که سفر کند. اکشن داستان، شخصیت داستانی را متأثر کند و او همچنان که داستان گره‌گشایی می‌شود، تغییر کند و از یک نقطه به نقطه‌ی دیگر برود. همچنین چیزی نو باید در شخصیت داستانی وجود داشته باشد که مرا شگفت‌زده کند؛ مثل زبانی که به‌کار می‌برد و یا نگاه یا لهجه‌ای متفاوت- نوعی رفتار شگفت‌انگیز که می‌خواهم برای انجام آن تلاش کنم.

به‌نظر می‌رسد رفتار شخصیت داستانی، همیشه یک مسئله است. در پاییز ۲۰۰۲، اشتراوس با یک گزارشگر قفوس، ستاره‌ی ساسکاتون<sup>۶</sup> مصاحبه کرد.

<sup>۱</sup> *Terms of Endearment*

<sup>۲</sup> *The World According to Garp*

<sup>۳</sup> *All that Jazz*

<sup>۴</sup> *The Adventures of Buckaroo Banzai: Across the 4<sup>th</sup> Dimension*

<sup>۵</sup> *Shrek*

۶. Saskatoon Star Phoenix. شهر ساسکاتون، مرکز استان ساسکاچوان در کانادا است.

علت بودن او در آنجا لوکیشنی بود که باید برای مجموعه‌ی جسم و روح<sup>۱</sup> که از تلویزیون پاکس<sup>۲</sup> پخش می‌شد، استفاده می‌شد. چه عامل یا عواملی او را ترغیب کرد که در نقش دکتر آیزاک براون<sup>۳</sup> بدخلق بازی کند؟ «از لحظه‌ای که این شخصیت داستانی را بر روی صفحه‌ی کاغذ دیدم، شیفته‌ی او شدم؛ شیفته‌ی عیب‌ها، فخر فروشی‌ها، الزام (تعهد) و وقف او به پزشکی و رد قاطع هر چیزی که به اعتقاد او با علم قابل اثبات نیست».

گراهام گرین<sup>۴</sup> بیشتر برای نقشش در فیلم *رقصنده با گرگ‌ها* و نیز نقش اخیرش در *پوست‌ها*<sup>۵</sup> معروف است. او در *رقصنده با گرگ‌ها* نقش سرخ‌پوست «سو»<sup>۶</sup> را بازی می‌کند که رفتاری دوستانه با ستوان دانبار<sup>۷</sup> (شخصیت داستانی کوین کاسنر) دارد. او نگرشی نو به فیلمنامه دارد: اول باید آن شخصیت داستانی را که می‌خواهند نقشش را ایفا کنم، بررسی کنم:

من همه‌ی صفحاتی را که به شخصیت داستانی‌ام مربوط است، بیرون می‌کشم. اول آنها را می‌خوانم تا بینم رشته‌ی داستان خوب است. سپس بقیه‌ی فیلمنامه - یعنی صفحاتی که شخصیت داستانی‌ام در آن نیست - را می‌خوانم تا از خوب بودن رشته‌ی داستان در آن صفحات هم مطمئن شوم؛ و سعی می‌کنم آنها را با هم جور کنم. اگر من نفهمم فیلمنامه درباره‌ی چیست، نمی‌توانم آن را به تماشاگر فیلم بفهمانم.

فکر نمی‌کنم در هالیوود بتوان هنرپیشه‌ای پیدا کرد که در تشخیص فیلمنامه و شخصیت داستانی بزرگ، مشهورتر از داستین هافمن<sup>۸</sup> باشد. او در مصاحبه با لاری کینگ لایو<sup>۹</sup>، بر کمیاب بودن فیلمنامه‌های واقعاً خوب تأکید می‌کند: «شاید از بین فیلمنامه‌هایی که هر سال می‌خوانم، یک یا دو فیلمنامه باشد که ساختاری دقیق و محکم دارند». و در مورد شخصیت داستانی؟ در مورد *قهرمان*<sup>۱۰</sup>، من این شخصیت داستانی را درک نمی‌کردم و مجبور

<sup>۱</sup> *Body and Soul*

<sup>۲</sup> Pax: (اسطوره‌ی روم) پاکس (دارگونه‌ی صلح).

<sup>۳</sup> Dr Issac Braun

<sup>۴</sup> Graham Greene

<sup>۵</sup> *Skins*

<sup>۶</sup> Sioux: قبیله‌ی سو که در ایالات شمالی و مرکزی و استان‌های مرکزی کانادا پراکنده‌اند. به

سرخ‌پوست داکوتا (Dakota) هم معروف است.

<sup>۷</sup> Lieutenant Dunbar

<sup>۸</sup> Dustin Hoffman

<sup>۹</sup> *Larry king Live*

<sup>۱۰</sup> *Hero*

شدم زمانی طولانی با نویسنده حرف بزنم. گفتم: «به این علت دوست دارم نقش این شخصیت را بازی کنم که طریقی را که او در داستان- قصه- تعامل می‌کند، دوست دارم؛ اما نمی‌توانم بگویم او را می‌فهمم». و حدود دو یا سه هفته طول کشید تا چیز تازه‌ای در این شخصیت، برای خودم پیدا کردم.

درضمن، هافمن می‌گوید که علاقه‌اش برای پیدا کردن «چیزی تازه» در شخصیت داستانی، گاهی موجب می‌شود که نقش‌هایی را رد کند که ای کاش رد نمی‌کرد:

من برخورد نزدیک از نوع سوم<sup>۱</sup> را خواندم و به نظرم رسید: «فیلمنامه‌ی بزرگی است؛ تقریباً فیلمنامه‌ی کاملی است». اما بازی در آن را رد کردم چون ساده‌لوح بودم و فکر می‌کردم «نمی‌دانم چگونه این نقش را به روشی تازه بازی کنم». حالا می‌فهمم که چقدر کم اتفاق می‌افتد یک فیلمنامه‌ی واقعاً خوب با یک کارگردان خوب گیرت بیفتد. و معتقدم حتی اگر ندانی نقشی را چگونه اجرا کنی، آن را بپذیر.

این دقیقاً همان مشکلی بود که مری مک‌دانل وقتی برای بار اول فیلمنامه‌ی *رقصنده با گرگ‌ها* را خواند، با آن مواجه بود؛ اما او فیلمنامه را پذیرفت:

بار اول که از فیلمنامه‌ی *رقصنده با گرگ‌ها* مطلبی شنیدم، در نیویورک بودم. وکیلیم به من زنگ زد و گفت: «باید به این هتل بیایی و این فیلمنامه‌ی جدید کوین کاسنر را بخوانی». پرسیدم فیلمنامه راجع به چیست؛ و او گفت درباره‌ی سرخپوستان- و- گاوچرانان. گفتم: «به هیچ وجه؛ علاقه‌ای ندارم». او گفت: «می‌دانم؛ اما به چیز واقعاً جالب و خاص در این فیلمنامه هست».

پرسیدم: «چرا باید به هتل بیایم و آن را بخوانم؟». او گفت: «نمی‌گذارند فیلمنامه بیرون برود». یادم می‌آید واکنش وحشتناکی در برابر این جواب داشتم. می‌توانی به کتابخانه بروی و آثار شکسپیر<sup>۲</sup>، شاول<sup>۳</sup>، و ایبسن<sup>۴</sup> را بگیری؛ اما این فیلمنامه را نه؟ عجب!

با این حالت رفتم و آنها فیلمنامه را به من دادند که حدود پانزده صفحه داشت. هوش از سرم پرید. مثل اینکه روی آتش بودم. کوین به نیویورک

<sup>۱</sup> *Close Encounters of the Third Kind*

<sup>۲</sup> Shakespeare

<sup>۳</sup> Shaw

<sup>۴</sup> Ibsen

آمده بود چون گفته بود: «من برای این نقش یک زن می‌خواهم، نه دختر». او دنبال کسی می‌گشت که مسن‌تر باشد؛ کسی که «خطوطی بر چهره داشته باشد». و ظاهراً این مشخصات در من وجود داشت! و به‌نظر من، او در پی سطحی از مهارت بود که برای این زبان (زبان این شخصیت داستانی) لازم بود. کم پیش می‌آید که در یک فیلمنامه این همه چالش وجود داشته باشد؛ چراکه شما می‌دانید کوچک‌ترین نارضایتی و بی‌حوصلگی در این کار نباید وجود داشته باشد. راحت‌تری که هرچه گفتند، انجام دهی.

گاهی هنرپیشگان در جست‌وجوی نوعی «موازنه‌ی» منطقی در طرح هستند - چیزی که با شخصیت آنها هماهنگ باشد. وقتی جان لیتگو برای اولین بار از سال ۱۹۸۸ با فیلم بوی خوش موفقیت<sup>۱</sup> به صحنه برگشت، به گزارشگری از نشریه‌ی نگهبان میلوآکی<sup>۲</sup> توضیح داده بود که نقش یک روزنامه‌نویس شایعه‌پراکن فاسد فقط یک نقطه‌ی ورود بود.

«من فکر می‌کنم بازی در این نقش خوب است؛ زیرا با این نقش، ارتباط کوچکی ایجاد می‌شود». و چه شهرتی بعدها با کار در سومین سنگ از خورشید<sup>۳</sup> به دست آورد؟ «مردم می‌دانند که یه ذره روحیه‌ی کم‌دی در من است. اینها حتی می‌دانند کمی دل و جرأت هم دارم. مثل غذایی است که به چند چاشنی اساسی نیاز داشته باشد که در غیر این صورت شما میلی به خوردن آن ندارید.»

و بالأخره مسئله‌ی سابقه‌ی کاری مطرح می‌شود. وقتی رایین ویلیامز نقش منفی خود را در بی‌خوابی<sup>۴</sup> پذیرفت، بسیاری شگفت‌زده شدند. او در مصاحبه‌ای با صبح‌به‌خیر امریکا<sup>۵</sup> توضیح داد: «من می‌خواستم جای شخصیت‌های داستانی مختلف ایفای نقش کنم. باید دامنه‌ی نقش‌ها را باز بگذارید. اگر با این تغییر نقش، برداشت‌های مردم تغییر می‌کند و این امکان برای من فراهم می‌شود که ایفای نقش کنم... بیشتر شخصیت‌های داستانی مثل این فوق‌العاده هستند! نقش را جالب و مردم را شگفت‌زده کنید!».

<sup>۱</sup> *Sweet Smell of Success*

<sup>۲</sup> *Milwaukee Journal Sentinel*، شهری در ایالت ویسکانسین در امریکا است.

<sup>۳</sup> *Third Rock from the Sun*

<sup>۴</sup> *Insomnia*

<sup>۵</sup> *Good Morning America*

## به دنیای من خوش آمدید

بعد از رفع مسئله‌ی چالش هنری، بیشتر هنرپیشگان به درون‌مایه‌های فیلمنامه می‌اندیشند. موضوع فیلمنامه تا چه حد می‌تواند بر مخاطب تأثیر بگذارد؟ تا چه حد با جهان‌بینی شخصی آنها سازگار است؟ درون‌مایه از نظر ادوارد جیمز اولموس، «درباره‌ی برخورد فرهنگ‌ها است که گاهی در تضاد قرار می‌گیرند و گاه همسو می‌شوند؛ اما درون‌مایه، در هر حال، کاملاً درباره‌ی فرهنگ است». جینا دیویس در جشنواره‌ی سیب طلایی<sup>۱</sup> با حالتی قاطع گفت: «من نقش‌هایی را انتخاب می‌کنم که در آنها به زنان احترام گذاشته می‌شود و به آنها چیزی می‌دهد که از آن ریشه گرفته‌اند».

معمولاً نویسندگان داستان را خلق می‌کنند؛ یا گاهی این کار با یک کارگردان یا تهیه‌کننده شروع می‌شود. اما هنرپیشه است که تصویرش برای همیشه با داستان همراه است. نکته‌ی دیگر اینکه هنرپیشگان در بقیه‌ی زندگی‌شان با آدم‌های کاملاً ناآشنایی روبه‌رو می‌شوند که می‌خواهند درباره‌ی ارزش‌ها و فلسفه‌های موجود در داستان با آنها بحث کنند.

هنوز هم گروه‌های آموزشی سراسر دنیا، برای نقشی که اولموس در بایست و حرف بزن ایفا کرد، از او دعوت می‌کنند تا برای آنها صحبت کند. و البته تعداد کمی از هنرپیشگان هستند که چنین مسئله‌ای در طول سال‌ها برای آنان بیشتر از هنرپیشه - کارگردان لئونارد نیموی<sup>۲</sup> اتفاق افتاده باشد. گرچه در کارنامه‌ی کارگردانی فیلم‌های سینمایی او فیلم‌هایی مثل سه مرد و یک بچه<sup>۳</sup> و مادر خوب<sup>۴</sup> وجود دارد، نقش او به‌جای شخصیت داستانی آقای اسپاک<sup>۵</sup> در سفر ستاره‌ای<sup>۶</sup> و طرح‌های فیلم سینمایی او است که اعتبار و شهرتی جهانی برای وی فراهم کرده است. و او چه در جمع ظاهر شود و چه در فروشگاه خواربارفروشی خرید کند، فلسفه‌ی ماندنی سفر ستاره‌ای، همیشه بحث داغ کسانی است که با او روبه‌رو می‌شوند:

سفر ستاره‌ای، مسلماً فیلمی سرگرم‌کننده است؛ اما بارها مردم از من می‌پرسند چرا این فیلم اینقدر طولانی و ماندگار شده است. من فکر

<sup>۱</sup> Golden Apple Awards

<sup>۲</sup> Leonard Nimoy

<sup>۳</sup> *Three Men and a Baby*

<sup>۴</sup> *The Good Mother*

<sup>۵</sup> Mr. Spock

<sup>۶</sup> *Star Trek*

می‌کنم یک علتش این است که شما می‌توانید این نمایش‌ها و فیلم‌ها را دوباره ببینید و در سطوحی تازه آنها را تجربه کنید:

یک هشت‌ساله در برابر بعضی عناصر تصویری و صوتی این فیلم واکنش نشان می‌دهد؛ اما همین فرد در سن بیست‌سالگی، چیزهای دیگری می‌بیند. افرادی در این سن ممکن است موضوعات زیست‌بوم‌شناختی را در آن کشف کنند یا چیزی در آن بیابند که به زمانی که خوانده‌اند، مربوط باشد. همه‌ی اینها درباره‌ی ارتباط‌ها است و سال‌هایی که پشت‌سر گذاشته‌اند.

بارها از او درباره‌ی تأثیری که *سفر ستاره‌ای* بر سابقه‌ی کاریش داشته، سؤال شده است؛ و به‌نظر می‌رسد که او با این شرایط کنار آمده است. او در مصاحبه‌ای در سال ۲۰۰۲ با *ساندی می‌رور* (آینه‌ی یکشنبه)<sup>۱</sup> توضیح داد: «من به این نقش به‌عنوان باری که بر دوشم باشد، نگاه نمی‌کنم. این امکان برای من وجود داشت که این نقش را برعهده نگیرم و در نتیجه به‌جای اسپاک هم نباشم». گرچه شماره‌های اصلی این سریال در ۱۹۶۶ خاتمه یافت، «... من هرگز بعد از آن بیکار نبوده‌ام؛ و اینکه یک هنرپیشه بعد از این همه سال بتواند این جمله را بگوید، فوق‌العاده است».

### وقتی نوشته، معیوب است

در حالت ایده‌آل، هنرپیشگان خود را در برابر فیلمنامه‌ی خوبی که به آن اعتقاد دارند، متعهد می‌بینند و برای جان‌دادن به آن، هر کمکی که از دستشان برمی‌آید، انجام می‌دهند. اما - چنان‌که مشاهده شد - روند فیلمسازی در هالیوود اغلب به این معنا است که فیلمنامه در طول مسیر خود تغییراتی می‌کند. شرایط هرچه باشد، نحوه‌ی ایفای نقش هنرپیشه، به فیلمنامه بستگی دارد و در غالب اوقات، فیلمنامه آن‌چنان‌که باید، خوب نیست. همه‌ی هنرپیشگان باتجربه با این مشکل مواجه هستند. جان لیتگو توضیح می‌دهد که فیلمنامه تا چه‌حد در اجرای نقش تأثیر دارد:

اگر فیلمنامه خیلی خوب نباشد، باید تلاش کرد نوعی واقعیت عاطفی به آن داده شود. گاهی بیش از اندازه باید سعی کرد تا فیلم خوب از کار دربیاید. سخت‌ترین نقش‌ها، اجرای فیلمنامه‌هایی است که ضعیف نوشته

<sup>۱</sup> *Sunday Mirror*

شده‌اند یا در حال نوشته‌شدن‌اند؛ و در این صورت، برای خلق یک شخصیت داستانی چندبعدی، اطلاعات کافی در اختیار ندارید. حرف‌های عاشقانه، فیلمنامه‌ی کاملی بود. در نگاه اول، به نظر می‌رسید که صحنه‌ها خسته‌کننده‌اند؛ اما کار با آن، خیلی سخت نبود. در پایان، همه فوق‌العاده راضی بودند: هم به خاطر قضاوت خوب جیم بروکس<sup>۱</sup> و هم به جهت سبک فوق‌العاده‌ی او در نوشتن.

نینا فوش مشکلات دیگری را در خلق فیلمنامه‌ها مطرح می‌کند که بیشتر به دیالوگ مربوط است: «آنچه از نویسنده می‌خواهم، این است که راوی شنوایی باشد و بتواند آن‌طور که مردم حرف می‌زنند، بشنود؛ و در ضمن، هنرپیشه هم بتواند با کارگردان کار کند تا سطرهای اضافی را که نباید گفته شود، حذف کند.»

گراهام گرین معتقد است که نویسندگان هم مثل همه، روزهای خوب و شاد خودشان را دارند: «گاهی فیلمنامه‌ی واقعاً خوبی به دست شما می‌رسد؛ آنقدر خوب که گویی دیالوگ از صفحه به طرف شما پر می‌کشد؛ و گاهی فقط نحو است. به خودم می‌گویم: قطعاً موقعی که نویسنده این فیلمنامه را نوشت، شرایط باید ده به پنج بوده باشد! من دوست دارم در بیشتر نقش‌هایی که ایفا می‌کنم، قدری خنده و شوخی هم وجود داشته باشد. خیلی کم هستند نویسندگانی که از شما بخواهند آنچه را بگویند که آنها نوشته‌اند.»

پیتر اشتراوس هم مثل بیشتر هنرپیشگان معتقد است که ایفای نقش در یک فیلمنامه‌ی بزرگ آسان‌تر است: «من عاشق متن فرعی و حاشیه‌ای هستم. جاذبه‌های شخصیت داستانی را دوست دارم؛ هرچه بیشتر باشد، کمتر مجبورم خود را به زحمت بیندازم.» اشتراوس در مورد فیلمنامه‌ی مشکل‌دار، استعاره‌ی تصویری جالبی به کار می‌برد تا شرح دهد در این گونه موارد برای اجرای نقش هنرپیشه چه می‌توان کرد:

برای هنرپیشه کابوس است اگر فیلمنامه خوب نباشد. گاهی به خودم می‌گویم این صحنه، صحنه‌ی نمایشی بزرگ است - و من نمی‌توانم سخنان شخصیت‌های داستانی‌ام را بفهمم. آن وقت به سرم می‌کوبم. اگر فیلمنامه چهارچوب محکمی داشته باشد، هنرپیشه خود را نشان می‌دهد؛ و اگر شخصیت داستانی او در جایی باشد که پاهایش به گوش‌هایش

<sup>۱</sup> Jim Brooks

چسبیده باشد!)، دخل هنریشه‌ی بیچاره درآمده است. وظیفه‌ی هنریشه است که از این موضوع اطلاع داشته باشد. هرچه بیشتر بکاوید و طلب کنید، نتیجه‌ی کار در پایان بهتر خواهد بود. وظیفه‌ی من است که شخصیت داستانی را در مسیری نگه دارم که نویسنده می‌خواسته است. لئونارد نیموی خاطر نشان می‌کند که زمان‌هایی هم وجود دارد که هنریشه، شخصیت داستانی را بهتر از نویسنده می‌شناسد. این حالت بیشتر در تلویزیون اتفاق می‌افتد؛ ولی در مورد فیلم‌های سینمایی هم به دلیل اینکه بعضی فیلم‌های داستانی بخش بعدی دارند، روز به روز بیشتر می‌شود:

گاهی خصوصیتی در اجرا شکل می‌گیرد که حتی از آن آگاه نیستم و نمی‌دانم که این ویژگی یواشکی دارد جزئی از شخصیت داستانی می‌شود. نویسنده به این ویژگی پی می‌برد و از شما می‌خواهد دوباره آن را انجام دهید. «موقعی که اینو بهت گفتم، ابروت رو بالا بردی. می‌شه دوباره این کار رو بکنی؟».

مشکل این است که من نمی‌دانستم این حرکت را تا بیست و پنج سال بعد باید انجام دهم! و این ویژگی کم‌کم یک هویت می‌شود. و حالا بعد از هر هفت یا هشت صفحه ناگهان می‌نویسد: «اسپاک ابرویش را بالا می‌برد». در این گونه موارد باید به آنها بگویید: «اگر در هر موقعیتی از این ژست استفاده کنیم، ارزش خود را از دست خواهد داد. بیایید دنبال چیز دیگری بگردیم. نگذارید این ژست اینقدر لوس شود.».

## فیلمنامه‌ها و رهنمودها

شکل نهایی فیلمنامه هرچه باشد، هنرپیشگان در نهایت باید خود شخصیت داستانی خود را بسازند؛ و این با دستکاری فیلمنامه به راه‌های مختلف صورت می‌گیرد.

مری مک‌دائل دوست دارد حوزه‌ی کار خود را بداند: «در ماته‌ون<sup>۱</sup>، دستمایه‌ی فیلم را طراحی می‌کردم. مثل نموداری بود که صفحه به صفحه، تکامل شخصیت داستانی‌ام را نشان می‌داد و اینکه چه اتفاقی چه وقت می‌افتد، و چه احساسی ممکن است داشته باشد. بعد موقع فیلمبرداری از سکانس، فقط یادداشت‌هایم را مرور می‌کردم.».

<sup>۱</sup> Matewan

لئونارد نیموی می‌گوید: «داستان علمی، نوع خاصی از تخیل نمایشی را می‌طلبد. این تخیل گاهی از من است، یک تجربه‌ی شخصی که می‌تواند قابل اجرا باشد. من برای خودم یادداشت‌هایی می‌نویسم یا مطلبی در رادیو یا تلویزیون می‌شنوم که امروزی است؛ اندیشه‌ای درباره‌ی یک موضوع که مفید واقع می‌شود.»

نینا فوش به دانشجویان بازیگری خود توصیه می‌کند که با کلیت فیلمنامه همیشه در تماس باشند:

هنرپیشه هر کاری را که کارگردان می‌کند، انجام می‌دهد: اکشن را تحلیل می‌کند و نیز خواسته‌ها، وسایل صحنه، و هر خط‌سیر کوچکی در صحنه که باید کشف شود. من به هنرپیشگان سفارش می‌کنم که نقش خود را از روی فیلمنامه بازی کنند. صفحه‌های عملی را بیرون بکشند و بقیه را در کتو بگذارند. سپس آن صفحه‌ها را حداقل روزی یکبار بخوانند. هنرپیشه باید بداند برای هر صحنه به چه چیز نیاز است و چگونه می‌توان آن را بهتر کرد.

نیموی توضیح می‌دهد که یک هنرپیشه‌ی موفق، بهترین را درمورد هر فیلمنامه پیدا می‌کند و به آن می‌افزاید:

بهترین هنرپیشگان، چیزی را با شخصیت داستانی همراه می‌کنند؛ شاید براساس تجربه‌ی شخصی یا زندگی با دیگران. آنها با کشف راه‌هایی که اندیشه‌های موجود در فیلمنامه را روشن می‌کند، بهترین طریق را برای نشان دادن آنچه فیلمنامه باید ارائه دهد، پیدا می‌کنند، شاید یک رفتار، یک حالت، یا یک ژست؛ تا مخاطب بتواند بیشتر از یک شخصیت داستانی ببیند و بگوید: «من می‌دانم این شخصیت داستانی کیست.»

نباید فقط نقش را انتقال داد. باید درباره‌ی آن اندیشید، خواب دید و به طریق خیلی شخصی با آن ارتباط برقرار کرد. اگر می‌خواهید موفق باشید، باید چیزی داشته باشید که به نقش بیفزاید.

### تحقیق: جزئیات با شما است

از نظر پیتر اشتراوس، بخشی از کار مؤثر ساختن هر شخصیت داستانی و بهتر کردن هر صحنه، به تحقیق مربوط است. با در نظر گرفتن برنامه‌های تولید پرفشار امروز، تحقیق جزو تجملات است: «هنرپیشه‌ای که وارد کار تحقیق می‌شود، تازه می‌فهمد که چه موقعیتی به دست می‌آورد تا به کار خود رنگ

بدهد». او روشن می‌سازد که این هر چیزی را ممکن است دربر بگیرد، از تحلیل ژرفکاوانه‌ی شخصیت داستانی تا تحلیل مسئله‌ی ساده‌ای مثل نگه‌داشتن یک اسلحه:

هر وقت که در فیلمنامه، اسلحه‌ای هست، بیرون می‌روم و تمرین می‌کنم تا بتوانم آن را راحت در دست خود نگه دارم. بیشتر شخصیت‌های داستانی وقتی وسایلی در دستشان دارند، طوری آن را به کار می‌برند که گویی هیچ واقعه‌ی معناداری اتفاق نمی‌افتد. اما نگه داشتن یک یوزی<sup>۱</sup> در دستان یک هنرپیشه، رخداد معناداری است!

نقش‌های امروز به تحقیق نیاز دارد. اگر قرار است نقش یک قربانی ایدز<sup>۲</sup> را بازی کنی، باید مدتی وقت صرف کنی تا یاد بگیری یک قربانی ایدز چگونه می‌میرد. در دانشگاه نورث‌وسترن<sup>۳</sup> یاد گرفتم که اگر می‌خواهی نقش یکی از پادشاهان انگلستان را بازی کنی، باید تاریخ انگلستان را بدانی. این حرف را باید طلا گرفت.

آرشیو هالیوود پر است از گزارش‌هایی درباره‌ی تحقیقات گسترده‌ای که نیک نولت<sup>۴</sup> در مورد نقش‌هایش انجام داده است. نولت موقع فیلمبرداری *وداع با شاه*<sup>۵</sup>، سوئیت هتل خود را به بورنئو<sup>۶</sup> منتقل کرد، به داخل یک اتاق جنگی که برای پاتن آرزشمنند بود. در آنجا نقشه‌های جنگی بود و نیز گزارش‌های تاریخی سری از اهداف متفقین در صحنه‌های نبرد اقیانوس آرام و یک کپی رنگ‌ورورفته از این فیلمنامه که در داخل آن صفحه‌های مربوط به این رمان اقتباس شده به‌عنوان زمینه جا داده شده بود. چندین منبع گزارش می‌کنند که یک بار کارگردان جان میلیوس<sup>۷</sup> با نگاه به این آشفتگی و هیاو گفته بود: «چه چیزی در این جهنم وجود دارد که به‌درد کار هنرپیشگی می‌خورد؟» و نولت جواب داده بود: «همه چیز!».

در مورد *آس و پاس در بورلی هیلز*<sup>۸</sup>، هنرپیشه چند روز در میان لات و لوت‌های لس‌آنجلس مخفی شد. در آنجا شراب ارزان می‌خورد و در

<sup>۱</sup> Uzi

<sup>۲</sup> AIDS

<sup>۳</sup> Northwestern

<sup>۴</sup> Nick Nolte

<sup>۵</sup> *Farewell to the King*

<sup>۶</sup> Broneo

<sup>۷</sup> John Milius

<sup>۸</sup> *Down and Out in Beverly Hills*

کارتن‌های خالی می‌خواهید. و زمانی که برای تمرین حاضر شد، بت میدلر<sup>۱</sup> و ریچارد دریفوس<sup>۲</sup> مات و مبهوت مانده بودند؛ چون او به معنای واقعی نفرت‌انگیز شده بود. البته این دقیقاً همان چیزی بود که طبق فیلمنامه بدان نیاز بود.

کارگردان پل مازورسکی<sup>۳</sup> می‌گوید: «نیک هرگز آنقدر پرمدها نشد که خود را یک هنرپیشه‌ی دارای سبک بداند. او این کار را همین جوری می‌کرد». نولت در مصاحبه‌ای با مجله‌ی *نمایش اول*<sup>۴</sup> توضیح داده است: «آماده‌شدن برای یک نقش از موقعی شروع می‌شود که باید به میل خود رفتار کنم. از نظر من، تکنیک یک هنرپیشه در این باره است که یاد بگیرد باقی بماند. فقط در این صورت است که او می‌تواند با ناامنی شغلی و ترس‌هایش کنار بیاید.»

### تحقیق زیستی

وقتی قرار است جای یک شخصیت داستانی واقعی این‌فای نقش شود، تحقیق بیش از پیش پیچیده می‌شود. ادوارد جیمز اولموس برای فیلم *بایست و حرف بزن* - که داستان واقعی یک معلم استثنایی به نام جیمی اسکالت<sup>۵</sup> است - مدت‌ها با کل خانواده‌ی اسکالت زندگی کرد: «من صدها ساعت با جیمی حرف می‌زدم و او را تماشا می‌کردم. از اول صبح آنجا می‌رفتم و تا دیروقت در شب می‌ماندم؛ هر رفتار او را تماشا و از او سؤال می‌کردم.»

نقشی که جک نیکلسون<sup>۶</sup> در *درباره‌ی اشمیت*<sup>۷</sup> داشت و برای آن نامزد دریافت جایزه‌ی اسکار شد، یادآور یکی دیگر از چند مهارت او است. و رای سبک هنرپیشگی به‌ظاهر بی‌دردسر او، بسیار کار سخت است. چند سال پیش در مصاحبه‌ای با بخش سرگرمی *لس‌آنجلس تایمز*<sup>۸</sup> که همزمان با بخش *هافا*<sup>۹</sup> صورت گرفت، نیکلسون روش‌های تحقیق خود را برای هیلاری دو وریس<sup>۱۰</sup> - نویسنده‌ی گزارش - توضیح داد:

<sup>۱</sup> Bette Midler

<sup>۲</sup> Richard Dreyfuss

<sup>۳</sup> Paul Mazursky

<sup>۴</sup> *Premiere*

<sup>۵</sup> Jaime Escalante

<sup>۶</sup> Jack Nicholson

<sup>۷</sup> *About Schmidt*

<sup>۸</sup> *Los Angeles Times*

<sup>۹</sup> *Hoffa*

<sup>۱۰</sup> Hilary de Vries

من نوارهای زیادی را می‌بینم و کتاب‌های زیادی می‌خوانم. در *هافا*، ما در شهرستان‌هایی که هافا کار می‌کرد هم فیلمبرداری کردیم. در آنجا خیلی‌ها او را می‌شناختند. من با پسرش ملاقات کردم و با دادستان‌های هر دو پرنده‌ای که هافا در آنها محاکمه شد، حرف زدم. نقش‌هایی وجود دارد که می‌گویید: «من می‌توانم این نقش را بازی کنم و تا حدودی هم درباره‌ی آن اطلاعات دارم». نقش‌هایی هم هست - که هافا یکی از آنها است - که می‌گویید: «یا مسیح! این دیگر چه نقشی است! مثل یک کوه عظیم است!». می‌دانید که آن نقش را بازی می‌کنید اما نمی‌دانید می‌توانید یا نه؛ زیرا دقیقاً نمی‌دانید چطور.

هافا مورد فوق‌العاده جالبی بود؛ زیرا مثل جی اف کی (جان اف کندی)، هیچ‌کس واقعاً نمی‌دانست که در زندگی واقعی او چه اتفاقی افتاد. نیکلسون این موضوع را به نوعی «آزادی عمل داشتن» تشخیص داد:

این، بیوگرافی نیست؛ تصویر است، با یک تفاوت. در اینجا هیچ‌کس واقعاً نمی‌داند چه اتفاقی برای هوفا افتاد؛ و این به شما مجوز می‌دهد که امکان‌های دیگری را هم حدس بزنید. من در شغل خودم، به‌عنوان هنرپیشه، مجوزهایی داشتم که در مورد این آدم، برداشتی شخصی انجام دهم.

برداشت یک هنرپیشه از یک شخصیت داستانی، به چند طریق صورت می‌گیرد. گراهام گرین دوست دارد یک شرح حال ذهنی بسیار مفصل در این مورد ارائه دهد:

من زمینه‌ای از شخصیت داستانی‌ام در سر می‌پرورانم؛ هر بار کمی متفاوت. متأهل است؟ چه دوست دارد؟ چه نوع لباسی می‌پوشد؟ آیا اصلاً به لباس اهمیت می‌دهد؟ چه نوع خانه یا اتومبیلی را ترجیح می‌دهد؟ چقدر پول در بانک دارد؟ دوستانش چه کسانی هستند؟ وابستگانش؟ چه کسی از او خوشش نمی‌آید؟

از نظر ادوارد جیمز اولموس، این مسئله عبارت است از «رفتن به گذشته»؛ ولی همیشه کاربردهای بیشتری دارد:

گذشته همان چیزی است که ما در خلق داستان در پی آن هستیم. تا چه حد می‌توان به عقب رفت تا کتاب مقدسی به‌دست آورد که امکان می‌دهد بفهمیم انتخاب‌های این شخصیت داستانی چه بوده است؟ در دوران کودکی، چه اتفاقی برایش افتاده، و این اتفاق تا چه اندازه بر این شخصیت داستانی تأثیر داشته است؟ به نظر من، قبل از اینکه بتوانید پیش

بروید، باید داستان گذشته را بفهمید. مثل این است که بکوشید خودتان را به عنوان یک انسان درک کنید بی‌آنکه گذشته‌ی خود را بفهمید. به همین دلیل است که بیشتر ما باید نگاهی واقع‌گرایانه به خود و تمدن بکنیم و بفهمیم از کجا آمده‌ایم یا بتوانیم بفهمیم امروز در ضمیر خودآگاه ما، چه چیزی ما را به شوق می‌آورد.

### لهجه‌ها: چگونه گفتن

بعد از صحبت با هنرپیشگان درباره‌ی چالش‌هایی که موقع آماده‌شدن برای یک نقش روبه‌رو می‌شوند، دیر یا زود موضوع زبان و لهجه‌ها پیش می‌آید؛ که اغلب با آه، غرغر و یا بدگویی همراه است.

مری مک‌دائل وقتی به‌خاطر می‌آورد که چگونه جان سیلز و سواسی آرام آرام الگوهای گفتاری ناشیانه‌ی لوئیزیانایی<sup>۱</sup> او را در زن پرشور اصلاح می‌کرد، خنده‌اش می‌گیرد: «مری! تو دیگر در لوئیزیانا نیستی؛ الآن وارد کارولینای شمالی<sup>۲</sup> شدی!».

لهجه‌های محلی امریکا به‌نوعی برای پیترا اشتراوس خاص هستند:

زبان چیز عجیبی است. قواعد دارد؛ اما وقتی در اتافی هستی که پنجاه امریکایی در آن است، با پنجاه گویش روبه‌رو هستی؛ که هیچ‌یک امریکایی نیست. فقط نوعی حرف‌زدن است؛ چاشنی است، زیرکی است. در فیلم تلویزیونی محاکمه<sup>۳</sup>، نقش یک کلانتر جنوبی را بازی می‌کردم. باید تمرین گویش می‌کردم. این کار را با نوارهای ویدیویی انجام می‌دادم. به گروه فیلمسازی می‌گفتم نوارهای اخبار پخش‌شده و نمایش‌های با صحبت محلی برایم بفرستند.

این وظیفه وقتی منطقه‌ی جغرافیایی گسترده می‌شود، دشوارتر می‌شود. تجربه‌ی جان لیتگو در ایجاد ناآرامی، مثالی در این مورد است: «من با یک استاد زبان‌شناسی نروژی در استانفورد<sup>۴</sup> کار کردم و لهجه‌ی او را پیدا کردم. او این لهجه را به من آموخت و لالایی‌های نروژی را خواندیم».

درمورد رقصنده با گرگ‌ها، مشکل‌ترین وظیفه برای گراهام گرین، زبان

بود:

<sup>۱</sup> Louisiana  
<sup>۲</sup> North Carolina  
<sup>۳</sup> *The Trial*  
<sup>۴</sup> Stanford

ما باید زبان لاکوتایی<sup>۱</sup> یاد می‌گرفتیم. من هیچ چیز از این زبان را نمی‌توانستم حفظ کنم؛ زبان کاملاً غریبی بود. من مسائل آوایی چند زبان را یاد گرفته بودم؛ ولی این یکی کاملاً متفاوت بود. برای یادگرفتن آن، هشت ساعت در روز در اتاقم در هتل می‌نشستم. نوار داشتم؛ ولی تلفظ در آنها کند بود. یک مربی دیالوگ هم داشتیم که همراه ما بود؛ و در این مورد خاص، هر ثانیه در کنار ما بود.

دو هفته طول کشید تا همه‌ی دیالوگ را یاد گرفتیم. بعد از آن، تا ساعت دو صبح در اتاقم در هتل کار می‌کردم؛ سخنان را به‌دقت مرور می‌کردم. صبح روز بعد نتوانستم هیچ‌کدام از یادگرفته‌ها را به‌یاد بیاورم! نزدیک بود اشکم دربیاید. پس به اول برگشتم؛ تا به تدریج بر یادگرفته‌ها مسلط شدم. نقش مری مک‌دائل به‌عنوان مترجم کوین کاسنر در رقصنده با گرگ‌ها، فشار مضاعفی بر او وارد آورد؛ ولی به او یاد داد به ظرافت‌ها و پیچیدگی‌های موجود در این کار عمیقاً توجه کند:

در گفتار لاکوتایی، یک سادگی و بی‌پیرایگی واقعی وجود دارد. هیچ حالت پرخاشگرانه در آن نیست؛ برعکس، نوعی حالت آهنگین دارد. نرم، خیشومی و اقتصادی است. موقعی که زبان لاکوتایی یاد می‌گرفتم، احساس می‌کردم تلفظ خیلی خیشومی شده است. یک روز کوین گفت: «زیانت کمی به زبان چینی نزدیک شده است».

وقتی لازم بود در یک صحنه، از زبان لاکوتایی به انگلیسی وارد شویم، «برای اولین بار در طی بیست سال»، موانع عاطفی برای شخصیت داستانی مری مک‌دائل وجود داشت که باید بر آن غلبه می‌کرد. از این گذشته، آنان باید چند هجای مکث‌دار را هم بازمی‌تاباندند:

پیامدهای کنارگذاشتن زبان ابتدایی این شخصیت داستانی آنقدر دردناک بود که وقتی شخصیت داستانی گراهام گرین از من خواست برای ستوان دانبار (کاسنر) ترجمه کنم، گفتم: «فکر نمی‌کنم بتوانم این کار را بکنم». البته گفتم فکر نمی‌کنم بتوانم به‌خاطر بیاورم. احساسی که من داشتم، کاملاً عاطفی بود. می‌ترسیدم برگردم و آن خاطره‌ی تکان‌دهنده دوباره زنده شود.

<sup>۱</sup> Lakota Language

## راه رفتن به درون

تسلط بر لهجه‌ها، انجام دادن تحقیق، به تصویر کشیدن زندگی‌نامه‌ها، و داستان‌های زمینه، همه کوششی برای رفتن به درون شخصیت‌های داستانی و جان دادن به آنها است. برای اجرای این آمیزه‌ی چالش‌های فکری و جسمی، به همان اندازه‌ی اجرای نقش‌ها، راه وجود دارد. ادوارد جیمز اولموس دو نظریه‌ی اساسی در این مورد مطرح می‌کند:

در نوع انگلیسی یاد می‌گیرید از بیرون به درون بروید. در اینجا، آنقدر یک رفتار را انجام می‌دهید که به تدریج به درون شما نفوذ می‌کند. در روش استانیسلاوسکی<sup>۱</sup>، یاد می‌گیرید از داخل به بیرون بروید. با احساسات و خاطرات شروع می‌کنید و این احساسات کم‌کم در رفتار شما تأثیر می‌گذارد. به بیان دیگر، بعضی موقع راه رفتن می‌لنگد و سپس فکر می‌کنند که علت این لنگی چیست؛ دیگران قبل از اینکه بتوانند بلنگند، باید فکر کنند که چرا باید بلنگند.

نینا فوش معتقد است که این دو نظریه‌ی اساسی روز به روز به یک نظریه تبدیل می‌شود:

حقیقت این است که همه از هر دو روش استفاده می‌کنند. شما یک لنگی می‌بینید و آن را انجام می‌دهید، و این حرکت جزئی از شما می‌شود. این حرکت، با انجام دادن، درونی می‌شود؛ و با اتخاذ رفتار بیرونی، به درونتان اثر می‌گذارد.

تجربیات لیتگو در کمانه<sup>۲</sup>، بیانگر این فرایند است:

من براساس این واقعیت که به زانوی شخصیت داستانی من در همان اوایل تیراندازی می‌شود، یک حالت لنگی از خود بروز دادم. لحظه‌ای که به این شخصیت داستانی تیراندازی شد، لحظه‌ی سرافکنندگی و شکستی بود که او تا پایان عمرش به تلخی با خود همراه داشت. من درباره‌ی این لنگی اندیشیدم. تصور می‌کردم زانوانم قدری منجمد شده است؛ پس یک زانوبند به زانویم بستم.

گراهام گرین روش نسبتاً غیرمرسوم‌ی برای رفتن به درون یک شخصیت داستانی خیلی ناآشنا دارد: «من باید نقش یک مرد پنجاه‌وشش ساله‌ی بی‌دندان، با صدای بسیار گوش‌خراش و حرکات چندش‌آور را بازی می‌کردم. من در هر

<sup>۱</sup> Stanislavski

<sup>۲</sup> Ricochet

کفشم یک تکه سوسیس گذاشتم. من به یک چیز لزج در کفشم نیاز داشتم تا نقشم بهتر اجرا شود.»

جان لیتگو برای توانائیش در رفتن به درون شخصیت‌های داستانی، شهرت زیادی کسب کرده است. او کار را با وسایل شخصی و خصوصیات جسمی که به همراه هر نقش است، شروع می‌کند:

بخش عمده‌ی نقش، مربوط به ظاهر بیرونی است. لباس‌های مناسب، فوق‌العاده مهم است. شما اندیشه‌های خود را با طراح لباس می‌آزمایید. من یک روند شخصی را دنبال می‌کنم. خودم را در آینه نگاه می‌کنم تا بینم لباس‌ها تا چه حد این شخص را ترسیم می‌کند. بعد نوبت به آرایش می‌رسد. شاید لازم باشد ریش بگذارید یا آرایش خاصی داشته باشید. همه‌ی اینها به نقش بستگی دارد.

وقتی از لیتگو خواسته شد یکی از خاطره‌انگیزترین چالش‌های خود را در این زمینه تعریف کند، سه شخصیت داستانی خیلی مختلف را نام می‌برد و توضیح می‌دهد که چگونه به هر یک از آنها جان داده است:

در مورد بوکارو بنزی، یک دانشمند ایتالیایی بودم که چهل سال پیش، یک موجود خبیث شرور جسمش را تسخیر کرده بود و هنوز هم در جسمش بود؛ اما اکنون چهل سال پیرتر شده بود. مسئله این بود که بفهمیم بعد از چهل سال تسخیرشدن جسم با یک موجود خبیث، چه تغییری در فرد به وجود می‌آید. در این مورد خیلی فکر کردم و چند طرح بدنی جالب پیشنهاد دادم.

از آنجا که غذای او الکتریسته و شکر بود، این فکر به سرم زد که باید موهای قرمز داشته باشد تا به نوعی نشانگر موهایی برق‌زده باشد؛ موهایی که سیخ به طرف بالا هستند آن‌چنان‌که گویی هر روز حداقل یک بار شوک برقی داده می‌شود.

لیتگو در موقعیت دیگر، راه ساده‌ای برای رفتن به درون فکر شیطانی یک قاتل شکنجه‌شده پیدا کرد: «من یک لنز چشم شیری‌رنگ در یک چشمم گذاشتم. این شخصیت داستانی، عجیب و غریب، سادیستی و ترسناک بود و من دوست داشتم دو ویژگی در او بگذارم که او را از خود متفرد کند یا وی را خجالتی سازد.»

و سرانجام این سؤال مطرح است که حالت جسمی هنرپیشه چگونه باید باشد تا یک شخصیت داستانی فراموش‌نشده را خلق کند. لیتگو بیشتر

اطلاعات<sup>۱</sup> در این زمینه را از جورج میلر<sup>۱</sup> گرفت که در یک قسمت از فیلم منطقه‌ی گرگ و میش - فیلم<sup>۲</sup>، او را راهنمایی کرده بود:

میلر از من خواست موهایم را مشکی کنم و من به او گفتم موافق نیستم. بعد گفت: «با یک تبخال بر روی دهانت چطوری؟». پرسیدم منظورش چیست و او گفت: «در این فکرم که چیزی از تو بیرون بدهم که تصویر خودت نباشد».

با این حرف، فکری به ذهنم خطور کرد؛ چون این همیشه همان چیزی بود که به دنبالش بودم. این، هدیه‌ای از طرف او به من بود. در مورد منطقه‌ی گرگ و میش، در نهایت تصمیم گرفتم سه روز بگذارم ریشم بلند شود و موهایم را کاملاً چرب کردم. خیلی زرد و نحیف به نظر می‌رسیدم؛ و یک دست کت و شلوار سیاه و یک پیراهن قهوه‌ای پوشیدم. مطمئناً این دیگر تصویری از خودم نبود. و این، یک نوع آزادگذاری است؛ و به همین دلیل، در کل فرایند تبدیل به شخصیت دیگر، تسهیل ایجاد می‌کند.

یکی از مشهورترین تغییرات در زمینه‌ی فیلم، مربوط به داستین هافمن در توتسی بود که قرار بود در نقش یک زن بازی کند. او در مصاحبه با لاری کینگ لایو گفت: «فقط می‌توانم بگویم هفت ماه صرف تست گریم شد و من می‌خواستم تا آنجا که ممکن است، زیبا شوم. ولی وقتی آنها به من گفتند که این، همه‌ی توانایی‌شان در زیباکردن من بود، شوکه شدم. من فکر می‌کردم هالیوود توانایی بیشتر از اینها را دارد!».

استقامت جسمانی، مستلزم ساعت‌ها تمرین است و کاری که باید از نظر جسمانی صورت گیرد، ممکن است خیلی زیاد باشد. در طی فیلمبرداری، هنرپیشه ممکن است به‌طور منظم هر روز صبح زود ساعت چهار از خواب بیدار شود. چند ساعت گریم ممکن است نیاز باشد، و ساعت‌ها ممکن است این طرف و آن طرف بنشینیم و منتظر اولین علامت باشیم. اما وقتی دوربین به حرکت درمی‌آید، هنرپیشه باید همیشه آنجا و همیشه حاضر و آماده باشد. کاملاً طبیعی است که کارگردان خسته شود یا جامه‌گران خمیازه بکشند، ولی هنرپیشه باید کاملاً سرزنده و بانشاط باشد.

همه‌ی اینها وقتی پیچیده‌تر می‌شود که نقش هنرپیشه، یک شخصیت

<sup>۱</sup> George Miller

<sup>۲</sup> Twilight Zone - The Movie

داستانی باشد که بسیار ناتوان است. در زن پرشور، بیشتر فیلم صرف این شد که مری مک‌دائل خود را با موقعیت شخصیت داستانی‌اش می-آلیس<sup>۱</sup> وفق دهد که در یک حادثه، از کمر به پایین فلج می‌شود:

برایم روشن بود که کار را باید با تمرین جسمانی شروع می‌کردم. من برای اجرای نقش به قدرت زیادی در قسمت بالاتنه نیاز داشتم تا وانمود کنم ضعیف‌ام. برای اینکه اگر قرار بود به ضعیفی می-آلیس باشم، باید بسیار دردمند و خسته می‌شدم. با یک مربی کار کردم تا او این توانایی را در من ایجاد کند که بتوانم خود را از صندلی‌ام بلند کنم و سینه‌خیز روی کف اتاق راه بروم و هر آنچه را که نیاز بود، انجام بدهم بی‌آنکه به‌نظر برسد که تعلیم دیده‌ام. در مرکز توانبخشی، یک روان‌پزشک و یک مشاور که افلیج بود، با من کار کردند. آنها به من آموزش‌های سخت دادند. خیلی دردناک بود؛ اما کمک کرد بعضی جنبه‌های عاطفی موضوع را کسب کنم.

نیازهای فیزیکی و جسمانی در یک نقش، بعضی مهارت‌های مربوط به آن نقش را نیز شامل می‌شود. استفاده‌ی هریسون فورد از شلاق چرمی در فیلم‌های ایندیانا جونز<sup>۲</sup> مطمئناً برای اجرای نقش شخصیت داستانی‌اش حیاتی بود. فورد در مصاحبه با پلی بوی<sup>۳</sup> توضیح می‌دهد که چگونه این کار را می‌کرد:

من همه‌ی هنرم را در استفاده از شلاق به‌کار می‌گرفتم. اما این مهارتی نیست که لازم باشد از فیلمی به فیلم دیگر دوباره به‌دست آید. تاحدودی مثل دوچرخه‌سواری است. یک‌بار که اصول اساسی را یاد گرفتی، همیشه به یادت می‌ماند؛ طوری که بعد از شروع این کار، دیگر شلاق را به سر و شانه‌هایت نمی‌زنی. من شلاق‌های چرمی با طول‌های متفاوت دارم و با آنها روی صندوق‌های پست و درختان تمرین می‌کنم. و الآن همه چیز طبیعی انجام می‌گیرد. منظورم، حرکت میچ است. اما باید بگویم پیدا کردن یک نفر که اینها را به من یاد بدهد، سخت بود. عجیب این است که تعداد دست‌های ماهر در به‌کارگیری شلاق چرمی، خیلی نیست.

<sup>۱</sup> May-Alice

<sup>۲</sup> Indiana Jones

<sup>۳</sup> Playboy

## بودن در محل

هنرپیشگی فقط «انجام‌دادن» نیست؛ «بودن» است. ایجاد حلقه‌ی زمانی واقعی است تا مخاطب واقعاً باور کند هنرپیشه همان شخصیت داستانی است. از نظر نینا فوش، «انجام‌دادن» با توانایی هنرپیشه در درک کامل آنچه در زندگی داخلی شخصیت داستانی‌اش رخ می‌دهد، صورت می‌گیرد:

«درک»، به «انجام‌دادن» منجر می‌شود؛ و این یک، به احساسات و عواطف. چطور می‌خورند؟ چقدر به اندامشان اهمیت می‌دهند؟ آیا لباس تنگ می‌پوشند؟ افرادی که بیگ‌مک و لوییا می‌خورند، احتمالاً نفخ می‌کنند؛ و افرادی که به خودشان اهمیت نمی‌دهند، بیوست می‌گیرند. من حتی نمی‌توانم از میان در بگذرم مگر اینکه دلیلی داشته باشم که باید از آن در بگذرم. این درک باید کاملاً اتفاق بیفتد؛ باید علت تدارک برای ورود، یا برای هر صحنه را بدانیم.

رابین ویلیامز روند تبدیل‌شدن خود به آقای کیتینگ در *انجمن شاعران* مرده را به‌خاطر می‌آورد:

برای آماده‌شدن در ایفای یک نقش، از هر چیز مفیدی استفاده می‌کنم. در مورد کیتینگ، توصیه‌های چند مربی را به‌کار گرفتم. فکر می‌کنم در هر مورد دو یا سه توصیه وجود داشت. باید بکوشید افرادی را که می‌شناسید، کنار هم نگه دارید و ترکیبی از آنها را در خودتان ایجاد کنید. من کار را با اعتقاداتم در این باره که چه چیزی خلاق است، شروع و سپس آنها را با شعر ترکیب کردم. من معمولاً یادداشت‌هایی در مورد فیلمنامه می‌نویسم - صحنه به صحنه و سپس یادداشت‌های کلی درباره‌ی کل قطعه. این یادداشت‌ها اغلب درباره‌ی چیزهایی هستند که با دیدن آنها، نکات مختلف صحنه یاد می‌آید. لازم نیست در هر صحنه جوراب‌ها را از پاهایت دریاوری؛ فقط باید بدانی در کل نمایش هستی. این، کلید موفقیت است.

گراهام گرین توضیح می‌دهد که «فیلم، کاری داخلی است. درونی‌کردن در مورد یک هنرپیشه یعنی گوش‌دادن و بازگوکردن».

پیتر اشتراوس شش سؤال اساسی در روزنامه‌نگاری را ضروری می‌داند: «چرا، چه وقت، چه کسی، کجا، چه، و چطور؟ کی هستم؟ چه هستم؟ چه چیزی مرا تحت تأثیر قرار می‌دهد؟ چرا شخصیت داستانی من اینطور است؟». توضیح داستین هافمن درباره‌ی روش خود در توتسی نیز همین‌طور

است: «اگر جای این زن بازی کنم، چه می‌شود؟ در این نقش چه شکلی می‌شوم؟ با توجه به شخصیت خودم، تا چه حد می‌توانم متفاوت عمل کنم؟».

به نظر می‌رسد این ترفند عبارت است از به‌کارگیری توانایی در فراتر رفتن از خود و وظیفه‌ی در دست اجرا- بخش «انجام‌دادن»- و به شخصیت داستانی تبدیل شدن که بخش «بودن» کار است.

نینا فوش به دانشجویان بازیگری‌اش یاد می‌دهد که برای تبدیل شدن به شخصیت داستانی، از همه‌ی وجود جسمانی خود استفاده کنند: «باید بدانید چگونه از بدن و صدای خود مثل ابزار استفاده کنید؛ یعنی هر وقت خواستید، احضارشان کنید و به راحتی آنها را به کار بگیرید. هنرپیشه باید یاد بگیرد چگونه با این ابزار بازی کند. و این کار مستلزم آن است که خود را از شر تنش‌هایی که دارید، خلاص کنید».

### «باید این را به خاطر داشته باشید»

استفاده از حافظه برای انتقال حالت عاطفی مناسب در یک صحنه، ابزاری است که بیشتر هنرپیشگان آن را مفید می‌دانند. این استفاده اغلب با سفری به درون همراه است. فوش می‌گوید: «هر چیزی در درون شما است؛ و فقط هشت احساس وجود دارد: عشق، فقدان عشق، لذت، فقدان لذت، ترس، غصه، خشم و ناتوانی در خشم».

از نظر رابین ویلیامز، برای اجرای یک حالت عاطفی، راه‌های مختلف زیادی وجود دارد:

گاهی از تجربه‌ی خود استفاده می‌کنید و زمانی راه دیگری برای ورود خود به صحنه پیدا می‌کنید. ممکن است به چیزی بیندیشید که خیلی برای شما شخصی باشد؛ اما از چیزی استفاده نمی‌کنید که نحوه‌ی به‌کارگیری آن را یاد نگرفته‌اید. اگر خاطره‌ی دردناکی از چیزی دارید، نمی‌توانید به عنوان یک هنرپیشه از آن استفاده کنید. استفاده از این روش، نوعی دیوانگی است.

از نظر پیترا اشتراوس، درستی اجرا، یک راه برای سنجش توانایی هنرپیشه است. او می‌گوید: «درستی در درون شما است؛ و جادوی هنرپیشه‌ی خوب در مقابل هنرپیشه‌ی بد، همین است. هنرپیشه‌ی بد، تفاوت بین درست و غلط را نمی‌داند ولی هنرپیشه‌ی خوب می‌داند؛ و هنرپیشه‌ی استثنایی با درستی

بر روی پرده سروکار دارد و در این شیوه، ترس به خود راه نمی‌دهد. هنرپیشه نباید از مرور دردناک‌ترین تجربیات شخصی‌اش بترسد. استعداد مری مک‌دانل قبل از موفقیت در زمینه‌ی فیلم، بر روی صحنه شکوفا شد. در آنجا بود که اجرا و دردی را که پشت در پشت هم می‌آمدند، آموخت.

همه‌ی هنرپیشگان توان طرح‌ریزی فاجعه و درام را در موقعیت‌ها دارند. به یاد دارم یک‌بار باید راهی برای ورود به صحنه ایجاد می‌کردم و یک حالت عاطفی خاص را روی صحنه به اجرا درمی‌آوردم. در فکر چیزی بودم که در سطح شخصی خیلی وحشتناک باشد و من واکنش عاطفی فوق‌العاده‌ای در برابر آن داشته باشم؛ آنگاه ناگهان بروم و این صحنه را به زیبایی بازی کنم. اما بعد از آن به دلیل دستکاری این صحنه، از خود دلخور شدم. باید دوباره فکر می‌کردم. آیا می‌خواهم در کل زندگی‌ام چنین کنم؟ اگر بخواهم این دستکاری را در سطح روحی انجام دهم، چه محدودیت‌هایی وجود دارد؟ به همان اندازه که فکر نمی‌کنم بر سرنوشت یا تقدیر کسی حاکم شوم، واقعاً به این نتیجه می‌رسم که افکار، مولد انرژی هستند؛ و همین است که شما را به شگفتی می‌اندازد...

پیتر اشتراوس نقش درد را در این موقعیت‌ها می‌پذیرد: «شما همیشه درد دارید. درد جایی نمی‌رود؛ بلکه در شما انبار می‌شود. گام بعدی، رسیدن به سعه‌ی صدر به عنوان یک انسان است. شما به عنوان هنرمند باید آمادگی داشته باشید که دیدگاه فرد دیگر را نیز کشف کنید.»

هنرپیشگان خوب تمایل دارند به تجربه‌ی شخصی متوسل شوند و به طریقی بگذارند این تجربه شکوفا شود. من این بحث را با یک هنرپیشه‌ی زن داشتم. او با شوهرش نشسته بود؛ و می‌خواست بداند چطور رفتار کند تا چنین درد و اندوهی را به صحنه منتقل کند. می‌گفت: «خوب! تو فکرم بود که بچه‌ی ما مرده است». شوهر بهت‌زده و برآشفته به من نگاه کرد و سرانجام گفت: «اون واقعاً مریضه!». مطمئن نبودم چه واکنشی باید بکنم. او خیلی هیجان‌زده بود و می‌گفت: «نه! این برای ما یه موهبه.»

انجام دادن چنین کاری غریب است؛ ولی هنرپیشگان برای تبدیل دردشان به چیزی مثبت و مؤثر، همیشه این کار را می‌کنند. آنها آدم‌هایی را که دوست دارند، صید می‌کنند و بعد می‌کشند، آنها را می‌زنند، دستشان را قطع می‌کنند، بیمارشان می‌کنند، آنها را از دست می‌دهند، از آنها جدا می‌شوند. برای کسانی که از بیرون نگاه می‌کنند، درد، نوعی روان‌رنجوری

است؛ ولی برای هنرپیشه، موهبت است.

آیا هنرپیشگان می‌توانند روان‌رنجور بودن را تحمل کنند؟ روزنامه‌ها و مجله‌ها پر است از ماجراهایی در این باره که این یا آن هنرپیشه‌ی زن یا مرد چگونه یک حالت بدخلقی را به صحنه منتقل می‌کند. اشتراوس معتقد است که خط نازکی بین حالت عاطفی و روان‌رنجوری وجود دارد؛ ولی اختلافی کلیدی نیز بین آن دو می‌بیند:

هنرپیشگانی هستند که می‌گویند: «نمی‌خواهم روان‌درمانی کنم برای اینکه اگر خوشحال شوم، دردی ندارم که متأثر شوم و این تأثیر را منتقل کنم». من معمولاً به این روش فکر می‌کردم و این بزرگ‌ترین خطایی است که همیشه می‌کردم. درنهایت، موقعی می‌رسد که کم‌کم به این بیندیشید که بازتر عمل کنید و صحنه را از یک دیدگاه کاملاً نو بررسی کنید.

در پایان، هر هنرپیشه‌ای روش شخصی خودش را به‌کار می‌برد. رابین ویلیامز توضیح می‌دهد: «نوع یا سطح درست واکنش را شما - هنرپیشه - باید پیدا کنید. برای اینکه بیش از حد احساساتی باشید، باید میزان درستی داشته باشید. اگر دنبال ضرب‌آهنگ کامل هستید، باید چیزی در فکر خود داشته باشید؛ اما در درون بافت هم باید مناسب باشد. و برای اینکه خودتان را برای این نوع واکنش آماده کنید، باید مسائلی را در ذهن داشته باشید ولی درباره‌ی آنها هرگز صحبت نکنید. نباید همه‌ی ترفندهای خود را رو کنید».

### تمرین: گذرگاه خودیابی

همچنان‌که طرح به تولید نزدیک می‌شود، معمولاً زمانی هم برای تمرین پیش‌بینی می‌شود. در طی این دوره‌ی حساس است که اجراها به تدریج تثبیت و این «جادوی» دیرپاب کم‌کم کشف می‌شود. جان لیتگو تأثیر این روند را چنین توضیح می‌دهد:

من حدود یک هفته برای تمرین وقت می‌خواهم. ابتدا متن را فقط می‌خوانیم. سپس گروهی می‌نشینیم و صحنه به صحنه‌ی فیلمنامه را تحلیل می‌کنیم. ما یکبار صحنه را از آغاز تا پایان می‌خوانیم؛ سپس هر واژه از دستورالعمل‌های صحنه را با دستیار کارگردان می‌خوانیم تا به یادمان بیاید. و همین خواندن‌ها است که اندیشه‌ها را در سر کارگردان و هنرپیشه‌ها می‌اندازد.

آنگاه به آغاز می‌رویم و زمانی را در اتاق تمرین صرف می‌کنیم. صحنه‌ی

اصلی را ضبط می‌کنیم؛ که خیلی حساس است. بعد از آن، چهار یا پنج صندلی می‌گذاریم تا نشان دهیم درون یک خودرو یا اتوبوس یا رستوران هستیم.

لیتگو معتقد است فقط بعد از ایجاد این موقعیت فیزیکی است که تمرین واقعی شروع می‌شود:

سپس روی آنچه شخصیت داستانی باید انجام دهد و اینکه صحنه درباره‌ی چیست، بحث می‌کنیم. فراموش کردن جزئیات کوچک در یک صحنه راحت اتفاق می‌افتد؛ صحنه‌هایی که بر وقایع مربوط به صحنه‌هایی که پنج یا ده دقیقه بعد اتفاق می‌افتد، تأثیر می‌گذارند. فقط با تمرین است که به این موارد پی برده می‌شود. برنامه‌ی فیلمبرداری هم بریده بریده انجام می‌گیرد. با تمرین، توالی وقایع، مستقیم نگه داشته می‌شود؛ درست در جایی که قرار است بر روی خط زمانی باشید. هیچ‌کس نمی‌خواهد بیش از حد تمرین کند؛ اما به نظر من مهم است این فکر در ذهنتان باشد که این لعتی را بیرون از صحنه بازی می‌کنید حتی اگر هنوز یک فیلمنامه در دست داشته باشید.

برای هنرپیشه، تمرین چیزی نیست جز «تمرکز» یا «درک»؛ و چیزی نیست جز کشف، اگر تأثیر عاطفی متقابل بین هنرپیشگان وجود داشته باشد. بیشتر ترجیح می‌دهند فرایند تمرین همیشه برقرار باشد تا بتوانند آزمایش کنند. پیتر اشتراوس می‌گوید: «از نظر من، با تمرین، صحنه‌ها به‌طور واقعی و در عمل کشف می‌شود». مری مک‌دانل می‌گوید این فرایند با سوء برداشت‌های معمول درباره‌ی آن بسیار فرق دارد:

این فرایند، پیدا کردن جواب‌ها و سپس به‌نمایش درآوردن آنها روزی بر صحنه و نیز روند انتخاب‌کردن‌ها نیست. من در برابر آن موقعیت تمرین که در طی آن، فرصت‌ها را ایجاد می‌کنید و جنبه‌های گوناگونی می‌بینید، خلاق برخورد می‌کنم. در این موقعیت می‌کشید موارد مختلفی ببینید و کم کم با اندیشه‌ی آزمایش با هنرپیشه‌ای دیگر کنار بیایید.

ماهیت موضوع اغلب بر روی فرایند تمرین تأثیر می‌گذارد. مک‌دانل به‌خاطر می‌آورد که در *گراند کانیون لارنس کسدان* - تصویری دقیق از ماهیت زندگی شهری در دوره‌ی معاصر - بحث گروه بازیگران این بود که زندگی در لس‌آنجلس برای آنها شبیه چیست و چگونه بر رفتار هر روزه‌ی آنان تأثیر می‌گذارد: «فرایندهای تمرین لارنس کسدان، پر از کشف است. او به ما گفت

کارگردانی *گراند کانیون* خیلی برایش هیجان‌انگیز بود چراکه او هر چیزی را از نگاه یک کارگردان مشاهده می‌کرد؛ چیزهایی که به‌عنوان نویسنده نمی‌توانست از آنها سر در بیاورد.»

مک‌دائل همچنین استدلال می‌کند که بهترین هنرپیشگان کسانی هستند که در هر مرحله‌ای از اجرا که باشند، از اشتباه کردن نمی‌ترسند: «یک‌بار یک کارگردان خیلی متفکر شب قبل از افتتاح یک نمایش تئاتر به من گفت: برو تو صحنه و اشتباه کن! بعضی از این اشتباهات ممکن است زیبا و خیلی جالب باشد.»

درحقیقت، به‌نظر می‌رسد رابطه‌ی بین هنرپیشه و کارگردان مؤثرتر عمل خواهد کرد اگر هر دو تمایل داشته باشند کمی ریسک کنند. موقعی که رابین ویلیامز در فیلم *انجمن شاعران مرده* با پیتر وایر بر روی صحنه تمرین می‌کرد، همیشه چیزی پیش می‌آمد: «درطول فیلمبرداری، او قبل از شروع یک صحنه آهنگ می‌نواخت تا دل و دماغ آزمایش بر روی موارد مختلف را به ما بدهد. یکی از توصیه‌های همیشگی او این بود: «امتحان کنید!» که این جمله آزادی عمل زیادی ایجاد می‌کرد. همچنین می‌گفت: «هر کاری را نباید کرد.» پیتر آنقدر اعتمادبه‌نفس دارد که آدم پیش او احساس امنیت می‌کند حتی اگر کاری نکند.»

داستین هافمن تفاوت‌های اساسی بین تمرین برای تئاتر و فیلم را به این شرح توضیح می‌دهد:

در تئاتر، فرصت دارید هر روز تمرین کنید. می‌توانید از آنجا بیرون بروید و در یک دوره‌ی زمانی چند هفته‌ای، شخصیت داستانی خود را پیدا کنید - حتی درطول پیش‌نمایش‌ها و یا حتی بعد از شروع نمایش. بارها پیش می‌آید که هنرپیشگان به همدیگر می‌گویند: «تا سه ماه بعد از شب افتتاحیه، برای دیدن من نیا.» می‌توانید در یک نقش جا بیفتید و رشد کنید. اما این کار را درمورد فیلم نمی‌توانید بکنید. در اینجا گاهی هیچ وقتی برای تمرین وجود ندارد. بعد از اینکه فیلمبرداری شروع شد، باید سعی کنید شخصیت داستانی خود را پیدا کنید؛ اما همه‌ی اینها در همان موقع فیلمبرداری باید انجام گیرد. و اگر این شخصیت داستانی را بیش از حد بهبود بخشی، آنچه در طی شش هفته انجام می‌دهید، با آنچه در دو هفته‌ی اول انجام داده‌اید، با هم جفت‌وجور نمی‌شود.

مری مک‌دانیل برای فیلم رقصنده با گرگ‌ها یک دوره‌ی نسبتاً طولانی تمرین کرد. ولی باز هم چیزهای بسیار زیادی باید یاد می‌گرفت:

ما سه هفته بیرون در میان دشت و دمن تمرین کردیم. صبح از خواب بیدار می‌شدیم؛ داخل یک وانت بار می‌شدیم و بعد از آن ما را بر روی اسب می‌نشانند. آنگاه به کلاس زبان می‌رفتیم تا زبان «لاکوتایی» را یاد بگیریم. بعد باید برای لباس‌های خاصی اندازه می‌شدیم. از من می‌خواستند خیلی سریع یاد بگیرم و من کم‌کم می‌فهمیدم خورد را با شرایط سازگار کردن برای بقا و همرنگ جماعت شدن یعنی چه. بنابراین، به‌جای آشناشدن با هر چیز، ذهنم را متوجه ناشناخته‌ها کردم و آنچه باعث می‌شد چنین احساسی داشته باشم؛ و کمک کند بفهمم آنچه را که این دختر کوچک بدون خانواده را خلق کرد: گناه، احساس تنهایی.

هنرپیشگان در طول تمرین، همیشه چیزی درباره‌ی خودشان کشف می‌کنند. مک‌دانیل، عاشقانه صحنه‌ای را به‌یاد می‌آورد که در آن شخصیت داستانی غش می‌کند و او باید پشت زین ستوان دونبار (کوبین کاسنر) تا خانه برده می‌شد:

به‌یاد می‌آورم موقعی که در حال تمرین آن سواری کوتاه بودیم، آنقدر احساس آرامش می‌کردم از اینکه کسی را دارم که مرا با خود می‌برد و مواظب من است. شاید شخصیت داستانی من این‌قدر چنین احساسی نداشت؛ و احساس من در آن موقع این بود که او چنین ارتباطی را با شخص دیگر برای این مدت طولانی نداشته است. بنابراین، کم‌کم به این فکر افتادم برای یک موجود حتی در آن حالت بیهوشی چه اتفاقی می‌افتد.

دفعه‌ی دیگر که او هوشیارانه با دونبار ملاقات می‌کند، آشکارا چیزی در ناخودآگاه او وجود دارد که او لزوماً نمی‌خواهد با آن رودررو شود. او در میان سرخپوستان کاملاً خوشحال است. اما حضور این مرد، علاقه‌ی کاملی را در او ایجاد کرده است؛ نیازی برای یک ارتباط عاطفی که مدت‌های مدید از او دریغ شده بود. آنگاه این احساس وقتی در کنار دونبار است، ظاهر می‌شود و تأثیر عاطفی متقابل به‌وجود می‌آید.

مک‌دانیل در مورد کشفیاتی که در طی تمرین به‌دست می‌آورد، با شور و اشتیاق حرف می‌زند: «اغلب، چیزهایی شگفت‌انگیز کشف می‌کنم؛ و از آنها یادداشت برمی‌دارم». در ضمن، او بر رویکرد مهارشده، به‌دلیل وجود عامل

نفس، تأکید می‌کند: «من آن را به نوعی مبهم نگه می‌دارم. هیچ‌کس نمی‌خواهد توجهش را بیش از اندازه به خودش معطوف کند؛ به سؤالاتی، بیشتر شبیه اینها: این تجربه چه بود؟ در چه قلمرویی گام گذاشته‌ام؟ که نوعی تحریک و تذکر است.»

### آماده بروی صحنه: از فیلمنامه تا صحنه

بعد از تمام‌شدن تمرین‌ها، فیلمبرداری واقعی شروع می‌شود. برای کنار آمدن با جو پرتنش فیلمبرداری، چند استراتژی وجود دارد. جان لینگو می‌گوید که اگر روند تمرین موفقیت‌آمیز انجام شود، هنرپیشه چیزی دارد که بتواند با خود به صحنه ببرد:

در خاطراتان هست که یک‌بار قبلاً موقع تمرین، کارتان را درست انجام داده‌اید. شما اصل صحنه را گرفته‌اید. آنگاه می‌توانید صحنه را از چهار یا پنج زاویه‌ی مختلف فیلمبرداری کنید و از هر زاویه هفت یا هشت برداشت بگیرید. تا اینجا چهل بار است که این صحنه را انجام داده‌اید. به‌علاوه، می‌توانید با دوربین تمرین کنید و دیالوگ‌ها را با هنرپیشگان دیگر انجام دهید. و فرصت‌های زیادی داشته باشید که به اجرای درست برسید.

به‌محض اینکه صحنه‌ی اصلی کامل شد، باید همین نسخه‌ی اصلی صحنه را دنبال کنید. نباید این پارامترها را انگولک کنید. اما طبیعی است که می‌توانید نواخت‌ها، ضرب‌آهنگ‌ها و مفاهیم مختلف را تنظیم کنید. یک کارگردان خوب، خیلی مراقب است. او می‌داند که وقتی خیلی دور می‌روید، باز هم دردسترس هستید و او می‌تواند کار را به روش‌های مختلف امتحان کند. کارگردان خوب، انتخاب‌های زیادی برای خود می‌گذارد.

هنرپیشگان کار را با عادت‌دادن خود به محیط آغاز می‌کنند. گراهام گرین می‌گوید در طرحی به وسعت *رقصنده با گرگ‌ها*، حتی این فرایند ساده برای انجام‌دادن تنظیم‌های دقیق و دشوار ضروری است:

لازم بود تقریباً خودم را از تمدن جدا کنم. لباسم را پوشیدم و آن دوروبر قدم زدم. تا اینکه سرانجام این شرایط قابل تحمل شد. در کار هنرپیشگی باید به شرایط صحنه عادت کرد. نمی‌توان بی‌هدف قدم زد یا روی زمین سخت راه رفت؛ ولی هرچه هست، باید به آن عادت کرد.

مری مک‌دانل می‌کوشد در موقع فیلمبرداری، روی واکنش‌های خود دقیق

شود:

باید خود را در صحنه بگذارید و کم‌کم به بعضی از واکنش‌های خود توجه کنید؛ چراکه این کار کمک می‌کند به واکنش درستی که باید در صحنه نشان دهید، دست یابید. من ممکن است قبلاً به این موضوع اهمیت نمی‌دادم که هر بار در صحنه‌ی خاصی بازی می‌کنم، دست‌هایم درهم گره می‌خورد و صورتم را می‌خارانم. اما حالا به آن توجه می‌کنم؛ چراکه کمک می‌کند واکنش عاطفی خود را درک کنم.

بازی در بعضی صحنه‌ها راحت‌تر است. مشکل همیشه این است که تا چه حد می‌توان به واکنش‌های عاطفی خود اعتماد کرد و چقدر باید آن را تنظیم کرد. مک‌دانل صحنه‌ی پیداکردن بچه را در *گراند کانیون* به‌خاطر می‌آورد؛ که به عقیده‌ی خیلی‌ها، یکی از قدرتمندترین صحنه‌های فیلم است. این تکه از فیلم حتی در مرحله‌ی فیلمنامه نیز تأثیر زیاد بر مک‌دانل گذاشت:

این یکی را به‌تنهایی از عهده برآمدم. وقتی فیلمنامه را خواندم، موضوع پیداکردن این بچه خیلی مرا تکان داد. با خواندن آن، واکنش شدیدی به من دست داد. به‌محض خواندن این صحنه، همه‌ی احساسات مادری در من برانگیخته شد و خیلی زود بروز کرد. درمورد واکنش عاطفی، به‌نظر من، نه زیاد آن را دستکاری کنید و نه بیش از حد به آن عادت کنید.

گراهام گرین طرفدار یک تمرکز ذن<sup>۱</sup> مانند به‌همراه توانایی در آرام‌گرفتن

است:

تنها چیزی که برای من مهم است، صحنه در آن لحظه است. من فهیده‌ام که چرت‌زدن در بین صحنه‌ها خیلی مهم است. انرژی را به آدم برمی‌گرداند. با نشستن، شارژ می‌شوم و برای ادامه‌ی کار انرژی می‌گیرم. در اینجا باید هر چیز دیگر را از یاد ببرید. گاهی «توجه را به نقطه‌ای معطوف کردن» و «تمرکز کردن» سخت است؛ اما وظیفه‌ی من همین است. وظیفه‌ی من این است که در آنجا باشم و کاری را که برای آن استخدام شده‌ام، به‌انجام برسانم. شکایت نمی‌کنم که چرا در گاری مخصوص پذیرایی، موز نیست. کار لعنتی من، این نیست. کار من این است که وقتی کسی می‌گوید: «دوربین»، در جلوی عدسی باشم.

لئونارد نیموی هم مثل گرین، روی وجدان کاری تأکید می‌کند: «کار شما،

<sup>۱</sup> Zen: شاخه‌ای از مذهب بودا که در ژاپن و ویتنام و کره رواج دارد.

یک کار روزانه‌ی شرافتمندانه است. کار الکی نیست. سعی می‌کنید کار را بهتر کنید و با فکر کارکردن و انجام دادن راه می‌روید». نیموی توضیح می‌دهد که از بچگی به این نتیجه رسیده است: «پدرم آرایشگر بود و همیشه در فکر به کمال رساندن کارش بود. وقتی پیشبند را از روی مشتری برمی‌داشت، می‌گفت «تا دفعه‌ی بعد!». اصلاحی که او می‌کرد، حرف نداشت.»

توجه و اهمیتی که داستین هافمن به صحنه می‌دهد، در کمتر هنرپیشه‌ای دیده می‌شود. او می‌گوید بیشتر آنچه درباره‌ی این روند یاد گرفته، نتیجه‌ی اولین کار او در کارگردانی فیلم است:

فارغ‌التحصیل (گراجوینت)<sup>۱</sup>، اولین فیلم من بود که هنوز هم از دیدگاه کارگردانی که تا آن حد زیاد به کار اشراف داشت، یکی از گرانبهاترین تجربیاتی بود که تاکنون داشته‌ام. یک روز گویا سخت به کار چسبیده بودم که مایک نیکولز<sup>۲</sup> آمد و چیزی به من گفت که خیلی به دلم نشست. او گفت: «تو در بقیه‌ی عمرت دیگر هرگز فرصت پیدا نمی‌کنی که یکبار دیگر این صحنه را بازی کنی؛ و این بازی تو همیشه می‌ماند تا روزی به عقب برمی‌گردی و می‌گویی: من می‌توانستم این صحنه را بهتر بازی کنم». و حالا باید بگویم که این کلام او درسی همیشگی برای من است.

تلاش برای حفظ جدیت و شور و هیجان در سراسر مراحل تولید- حتی اگر از یک صحنه بارها و بارها فیلمبرداری شود- اهمیتی اساسی دارد. در آغاز، نمای اصلی، کل صحنه را دربر می‌گیرد. آنگاه کارگردان به سراغ نماهای بسته‌تر و بالأخره نماهای نزدیک می‌رود. گراهام گرین توضیح می‌دهد که چگونه این روند به اجرای هنرپیشه هم منتقل می‌شود:

در نمای اصلی، هر کاری که می‌خواهی، می‌توانی انجام دهی؛ اما پول در نمای نزدیک است. در اینجا است که باید یک فکر را منتقل کنی. اگر خطی نداشته باشی و آنها مرتب به تو کات بدهند و تو آنجا گیج و منگ باشی، هیچ کاری از پیش نمی‌رود. اما اگر به آنچه هنرپیشه‌ی دیگر می‌گوید یا انجام می‌دهد، جدی فکر کنی، شاید کاری واقعاً عالی در نمای اصلی انجام داده باشی؛ و تو آن را به بانک ذهن خود بسپری و برای روز مبادا نگه داری.

هنرپیشگانی که با گرین کار می‌کنند هم توانایی او را تحسین می‌کنند.

<sup>۱</sup> *The Graduate*

<sup>۲</sup> Mike Nichols

مری مک‌دانل ماه‌ها با او در رقصنده با گرگ‌ها کار کرد:

بخشی از مهارت در بازیگری برای فیلم، بازیگری با اقتدار است. گراهام گرین استعداد شگرفی در این زمینه دارد. این استعداد او عالمانه است بدین صورت که می‌داند کشفی را که در یک عدسی می‌کند، چگونه نقش مربوط به آن کشف را در عدسی بعدی کمرنگ یا پررنگ جلوه دهد. از یک نظر، نمای اصلی شبیه تمرین آخر است.

به اعتقاد داستین هافمن، نیازهای خاص فیلمسازی، به نوعی اسکیزوفرنی

در هنرپیشه منجر می‌شود:

اگر مثل من بر روی صحنه‌ی تئاتر آموزش دیده باشید، حتی در موقع ساخت یک فیلم احساس می‌کنید نمایشنامه‌ای را تمرین می‌کنید. اما وقتی شب افتتاحیه فرا می‌رسد، قبلاً ساخت فیلم را به پایان رسانده‌اید. و حالا می‌خواهید بازی در آن را شروع کنید؛ ولی خیلی دیر شده است. کار به پایان رسیده است. فیلمسازی شبیه تمرین کردن است.

جان نیکلسون می‌گوید که ضرورت‌های خاص فیلم، نوعی جدیت می‌طلبد که بسیار متفاوت از شکل‌های دیگر بازیگری است: «بازیگری در فیلم، سخت‌تر از بازیگری روی صحنه است. هیچ‌کس نمی‌توانست سه ساعت نقش هافا را بر روی صحنه بازی کند. میزان انرژی که از او به‌هدر می‌رفت، او را تحلیل می‌برد.»<sup>۱</sup>

همچنین، در مورد فیلم، کار خودت را خودت باید ببینی. در تئاتر، یک اجرای بد می‌کنی و دوازده نفر می‌گویند «جالب است!». اما در فیلم، فکر از این مسئله آگاه است؛ یا حداقل من در فکر خود می‌گویم: «آه! باز هم مجبورم این فیلم را ببینم». من فیلم‌های زیادی را تدوین کرده‌ام و می‌دانم حداقل نیمی از آنچه هر روز در موقع فیلمبرداری انجام می‌گیرد، آشغال است؛ یعنی بدترین وضعی که می‌توانست باشد.

نمایش محبوب پیتر اشتراوس، «داستان جک»<sup>۱</sup>، مثالی است که در آن نشان داده می‌شود نیکلسون چه نگاهی به فیلمسازی دارد؛ و آن، نصیحتی است که به یکی از دوستان اشتراوس - مری استین‌برگن<sup>۲</sup> بازیگر - داده است:

آنها با هم کار می‌کردند. یک روز نیکلسون گفت: «خوب! الآن وقتش است که این صحنه را بازی کنی و همه‌ی آن چیزهایی را که برایت عزیز

<sup>۱</sup> Jack story

<sup>۲</sup> Mary Steenburgen

است، از بین ببری؛ یعنی چیزهایی را که معتقدی پیوسته در تو است: کمی اخم و تخم، تبسم، ریاست اشراف‌گونه، نگاه خشمگین، و همه‌ی چیزهایی که تقریباً در هر کارت آنها را از خود نشان می‌دهی. اینها چیزهایی هستند که لحظات کلّیسه‌ای ولی در کل، پرارزش ترا منعکس می‌کنند.

## انرژی و انرژی‌بخشی: همکاری با هنرپیشگان دیگر

از آنجا که کم اتفاق می‌افتد هنرپیشگان در خلاً کار کنند، شگفت‌آور نیست اگر بگوییم از تجربیات یکدیگر بهره می‌برند. آنچه در طول مسیر «از فیلمنامه تا پرده» به دست می‌آید، نتیجه‌ی همکاری آنها در برابر دوربین است. لئونارد نیموی این فرایند را با مسابقه‌ی تنیس مقایسه می‌کند:

شما با هنرپیشگان دیگر تعامل می‌کنید تا ببینید چه نوع ضرب‌آهنگی بین شما رد و بدل می‌شود. شما فقط می‌توانید به‌تنهایی برای یک مدت طولانی به‌جای یک شخصیت داستانی بازی کنید. سپس زمان مسابقه‌ی تنیس فرا می‌رسد. باید بدانید چه نوع توپ‌هایی به طرف شما زده می‌شود و آنگاه فکر کنید چطور آنها را برگردانید.

چگونه او که همسر شما است، این صحنه را بازی می‌کند؟ آیا عصبانی است؟ آیا غمگین است؟ من چهره و اندام او را دیده و نیتش را شنیده‌ام؛ بنابراین، می‌توانم در برابر آنها واکنش خاصی داشته باشم. شما نمی‌توانید یک اجرای تمرین‌شده را بر روی صحنه بیاورید و از تغییر دادن آن سر باز بزنید. باید انعطاف‌پذیر باشید. بازیگری چیزی نیست جز تأثیر عاطفی متقابل.

گراهام گرین هم برای توصیف روند کار جمعی، همین واژه‌ها را به‌کار

می‌برد:

درباره‌ی نحوه‌ی کارکردن این همه هنرپیشه با هم، کارگردان باید قضاوت کند. گاهی این همکاری خوب پیش نمی‌رود و شما بازیگر دیگری در صحنه می‌بینید که رقیب شما است. هرچند زمان‌هایی هم بوده است که با کسانی که همسو و سازگار نبوده‌ام، کار کرده‌ام؛ و حاصل آن بر روی پرده نشان داده شده است. در این مواقع هم کار خوب پیش رفته (!) و تأثیر عاطفی متقابل برقرار شده است.

در طول فیلمبرداری، مواردی ممکن است اتفاق بیفتد؛ حتی اگر در فیلمنامه نباشد. هنرپیشه باید بتواند انعطاف‌پذیری خود را حفظ کند و با چیزهایی که پیش می‌آیند، پیش برود. در *گراند کانیون*، کلاره که شخصیت داستانی مری مک‌دانل است، یک صحنه‌ی طولانی با استیو مارتین<sup>۱</sup> دارد که یکی از به‌یادماندنی‌ترین لحظه‌های فیلم است:

عمق و نواخت صحنه‌ای که با استیو بودم، مرا به حیرت انداخت. کلاره به‌نوعی از شخصیت داستانی استیو خوشش می‌آمد. کلاره در هر مورد با او مخالفت می‌کرد؛ و این، طبیعی است، چراکه آنها همدیگر را خیلی زیاد دوست داشتند. من کلاره را زنی امروزی می‌دانستم که در مورد دردسرهایی که در ازدواجش داشت، فکر روشنی داشت. اما وقتی این صحنه را به‌انجام رساندیم، کشف کردم این فرصتی برای او است که با احساس ترسش روبه‌رو شود؛ و زمانی که به‌طور عملی درباره‌ی آن با شخص درستش - شخصی که امین بود - صحبت کرد، همه‌ی احساساتش را بیرون ریخت. ناگهان از شکست بالقوه‌ای که در خود احساس می‌کرد، غمگین و وحشت‌زده شد و در معرض خطر قرار گرفت.

نوع دیگر نیرو (انرژی) بخشی، از بازی در یک نقش جنبی (فرعی) حاصل می‌شود. گراهام گرین با عباراتی ساده می‌گوید: «این نقش هم ممکن است واقعاً سخت باشد. فرعی، واژه‌ی بزرگی در ذهن من است. شما با این نقش، شخصیت دیگر را بالا می‌برید.» او برای بیان مطلب، واژه‌هایش را دقیق انتخاب می‌کند: «نمی‌توانید در ایفای نقش غلو کنید. پخمه نباشید! از صحنه ندرزید! شما می‌توانید در صحنه‌ی مربوط به خودتان، بدون آنکه چهره‌ی شما مشخص باشد، بازی کنید؛ اما در صحنه‌ی مربوط به یک نفر دیگر باید یاری‌دهنده باشید. بازی در نقش کوتاه، خجالت ندارد. می‌گویند: نقش کوچک وجود ندارد؛ فقط هنرپیشه‌ها کوچک‌اند.»

جک نیکلسون با اجرای نقش‌های فرعی، به یکی از ابرستارگان هالیوود تبدیل شده است. او در مصاحبه با هیلاری دو وریس توضیح می‌دهد:

بازیگری فیلم، متفاوت از بازیگری صحنه است. در فیلمی که فقط در سه صحنه‌ی آن حضور دارید - مثل فیلم *چند آدم خراب* - نمی‌توانید به آن جدیتی که من در طی دو هفته، برای این نقش بازی کردم، در کل تولید

<sup>۱</sup> Steve Martin

بازی کنید. در انتهای این دو هفته کاملاً از رمق افتاده بودم. بی‌شک این دو هفته، جنجال‌آفرین بود؛ و نتیجه‌اش، نامزدی دهمین جایزه‌ی اسکار برای او در نقش فرعی بود. نقش بزرگ یا کوچک، به طریقی بستگی دارد که هنرپیشگان چگونه با هم در صحنه ایفای نقش می‌کنند. اگر همه‌ی عوامل درست باشند، همکاری آنها باعث می‌شود فیلم شکوفا شود. داستین هافمن با عباراتی ساده می‌گوید: «یک حالت نیروبخشی وجود دارد که اتفاق می‌افتد و برای یک لحظه احساس می‌کنید که انگار در یک گروه جاز هستید».

هنرپیشگان در بهترین لحظه می‌توانند اجراهای فوق‌العاده‌ای با هم داشته باشند. رابرت شان لئونارد<sup>۱</sup> که در انجمن شاعران مرده در نقش نیل<sup>۲</sup> بازی کرد، صحنه‌ای کلیدی را با ستاره‌ی همبازی‌اش رایین ویلیامز به‌خاطر می‌آورد:

صحنه‌ای در این فیلم هست با رایین در کلاس درس، که من در کنار او هستم و به او می‌گویم که پدرم اجازه داد من در آن نمایشنامه باشم؛ و او می‌گوید: «آیا به پدرت گفתי؟ او چه گفت؟» و من می‌گویم: «خیلی خوشحالم».

این صحنه فقط ۵ سطر دیالوگ داشت. بعد قرار بود من بلند شوم و بروم. اما وقتی دوربین روی من بود، به‌جای اینکه رایین بگذارد بروم، باز هم آن سؤال‌ها را تکرار می‌کند: «واقعاً، واقعاً به او گفתי؟». یادم هست در فکر می‌گفتم: «چرا کات نمی‌دهند؟ چه اتفاقی اینجا می‌افتد؟ ما کاملاً از فیلمنامه خارج شده‌ایم؛ پس چرا کات نمی‌کنند؟ رایین دوباره می‌گوید: «واقعاً آنچه را گفتم، به او گفתי؟». آنگاه به چشم‌هایم نگاه می‌کنم و من وحشت‌زده می‌شوم. می‌گویم: «خوب، او راضی نبود» و من زیرلبی چیزی می‌گویم که فکر نمی‌کنم هیچ مفهومی داشت؛ چیزی مثل ایسن: «او در شیکاگو خواهد بود؛ بنابراین، واقعاً اهمیتی نخواهد داشت».

و همچنان‌که دوربین به حرکت درمی‌آید، من اینها را از خودم درمی‌آوردم. رایین فقط مرا عذاب می‌داد. او مرتب همه‌ی آن سؤال‌ها را تکرار می‌کرد و من مجبور بودم فی‌البداهه جواب‌های مختلفی بدهم. من کاملاً تحت فشار بودم. و البته شگفت‌آور می‌شود اگر بگویم من در این صحنه دراز کشیده بودم.

<sup>۱</sup> Robert Sean Leonard

<sup>۲</sup> Neil

پیتر گفت: «کات» و «تمام»؛ و این همان برداشتی بود که از آن استفاده شد. رابین این صحنه را کامل کرد؛ و این، قدرت او بود. اعتمادبه‌نفس او عجیب و باورنکردنی بود...

## همکاری با کارگردان

در طول ساخت یک فیلم، ارتباط خاصی بین کارگردان و هنرپیشه شکل می‌گیرد. هر یک به دیگری وابسته است؛ و هر کدام باید یاد بگیرد که به دیگری اعتماد کند. هنرپیشه چه انتظاری از کارگردان دارد؟

پیتر اشتراوس می‌گوید: «اول و مهم‌تر از همه، من یک مدافع می‌خواهم تا از درستی کارم دفاع کند و یک کسی که به من جرأت بدهد». از نظر جان لیتگو، «یک کارگردان خوب کمک می‌کند که هنرپیشه در مسیرهای تازه حرکت کند، احساس راحتی کند، و آزاد باشد».

مری مک‌دائل توضیح می‌دهد که «کارگردانان خوب در ایجاد موازنه، متوجه جنبه‌ی مردانه‌ی خود هستند. آنها می‌دانند چگونه فرمان دهند و حسی قوی در مورد کل فیلم دارند. آنگاه با جنبه‌ی زنانه‌ی خود، به‌دنبال هنرپیشه می‌گردند و از این جنبه، یک منعکس‌کننده و حامی عاطفی هستند. دیدن یک کارگردان با تفکر موازنه‌ای این چنین، فوق‌العاده است. با او احساس اهمیت می‌کنید و دوست دارید با او و در آنجا باشید».

در بیشتر اوقات، هنرپیشگان طرفدار کارگردانی هستند که از آنها حمایت کند تا صحنه را به فضایی تبدیل کنند که در آن امکان شکوفایی خلاقیت باشد. به نظر پیتر اشتراوس، تمایل هنرپیشه این است که در جایی که لازم است، ریسک کند:

کار یک هنرپیشه فقط وقتی خوب است که جرأت داشته باشد؛ و اگر از خطر کردن بترسد، مرده است. برای جسور بودن باید فضای مساعدی برای کارکردن داشت؛ فضایی که در آن احتمال شکست و ناکامی هنرپیشه داده شود. هیچ‌کس نمی‌خواهد به‌دلیل محدودیت زمانی به‌سخره گرفته یا دل‌سرد شود. هنرپیشه، کارگردانی می‌خواهد که از او در برابر هر چیزی در صحنه محافظت و حمایت کند.

«حمایت‌شدن در صحنه»، موضوعی است که هنرپیشگان بارها به آن اشاره کرده‌اند. این مسئله چرا تا این حد حیاتی است؟ برطبق نظر اشتراوس:

هنرپیشه باید راضی باشد. او از میان در می‌آید. در صحنه از او می‌خواهند بگیرند و سر صحبت را با دختری باز کند و با او قدم بزند. بعضی کارگردانان در مورد این صحنه می‌گویند: «آماده! پیتر! از میان در بیا! فقط از در عبور کن تا نما را بگیرم!». مدیر فیلمبرداری ممکن است بگوید: «پیتر! وقتی از میان در می‌آیی، از این نور خارج و به این نور داخل شو!». جامه‌دان می‌گوید: «خوب! ای کاش کراواتش را هم می‌بست نه اینکه باز می‌گذاشت». و مسئول لوازم صحنه می‌گوید: «آیا می‌خواهی به جای چمدان سیاه، چمدان قهوه‌ای داشته باشی؟». و در حالتی مثل این، از نا می‌افتی.

و یک کارگردان خوب چگونه مشکلاتی مثل این را حل می‌کند؟ آیا راهی وجود دارد که کارگردان بتواند کمک کند هنرپیشه بر این اغتشاش روی صحنه فایق آید؟ اشتراوس می‌گوید:

البته که وجود دارد. یک کارگردان دیگر می‌گوید: «خوب! من از مسئول لوازم صحنه، لباس، صدا و گریم می‌خواهم با پیتر صحبت کند تا مشکلاتش حل شود. آیا همه راضی‌اند؟ خوب. حالا من و پیتر می‌رویم تا کار را شروع کنیم». سپس کارگردان مرا کناری می‌کشد و می‌گوید: «برای آنکه با حالت گریان و اشک در چشم از میان در بگذری، به چه نیاز داری؟ برای اینکه من می‌خواهم کار را با یک نمای نزدیک شروع کنم».

یا می‌گوید: «ببین! من پوشش (نوری) می‌خواهم تا بروم و کار را با یک نسخه‌ی اصلی شروع کنم. فرصت را از دست ندهید! آرام برداشت کنید! تا اینجا کار می‌کنیم. آیا می‌خواهی یک دقیقه پشت صحنه‌ی آرام داشته باشی؟ آیا می‌توانی از عهده‌ی این کار برآیی؟ می‌خواهی کمکت کنم؟ دوست داری امتحان کنی و بعد بگویم چه احساسی در مورد آن دارم و چگونه است؟».

درباره‌ی «قدرت تغییر نقش» رابین ویلیامز بعد از اجرای نقشش در *انجمن شاعران مرده* زیاد نوشته‌اند. منتقدان می‌گفتند که از یک کمدین توفانی و جنجالی نمی‌توان نقشی دراماتیک بیرون کشید؛ اما او به آنها ثابت کرد که اشتباه می‌کنند. و با این نقش، اعتبار زیادی برای کارگردان پیتر وایر به دست آمد. وایر دقیقاً می‌دانست چطور از ویلیامز «استفاده کند».

ویلیامز توضیح می‌دهد: «پیتر از من می‌خواست که هر صحنه را به سه

روش مختلف به‌انجام برسانم». یک برداشت «مستقیم» وجود داشت که مطابق فیلمنامه بود؛ یک برداشت «آزاد» هم وجود داشت که هنرپیشه هرطور که مایل بود می‌توانست آن را اجرا کند؛ و برداشت دیگری هم وجود داشت که ترکیبی از هر دو بود. «گاهی برداشت آزاد را اول می‌گرفتیم و گاهی آخر، مثل دسر». ویلیامز با اشتیاق خاطر نشان می‌کند: «این حالت امکان می‌دهد استعدادها بروز کند. در غیر این صورت، همه چیز به شما برمی‌گردد. حداقل احساس نمی‌کنید که فرصت نداشتید کار را به‌انجام برسانید. این روش، گاهی به‌ثمر می‌رسد و گاهی نه.»

ویلیامز صحنه‌ای خودجوش را به‌خاطر می‌آورد که در پایان جزئی از فیلم شد: «زمان‌هایی وجود داشت که واقعاً برداشت‌های خودبه‌خودی می‌گرفتیم؛ مثل صحنه‌ی کلاس درس با قطعه‌ای از شکسپیر. بعضی مریسان به‌جای دانشجویان خود نقش اجرا می‌کنند. در قسمتی هم که ما در آن بودیم، کیتینگ درباره‌ی اجراهای کلاسیک براندو و جان وین از شکسپیر صحبت می‌کرد.» و این برداشت بعد از تولید، شاید تنها برداشت «آزاد»ی بود که در فیلم گنجانده شد؛ اما وایر به آنچه می‌خواست، رسید. و ویلیامز نامزد دریافت جایزه‌ی اسکار شد.

یک جنبه‌ی دیگر از کار کارگردان، به‌خاطر داشتن رشته‌ی داستان و تصحیح کار هنرپیشه در جاهایی است که خارج از سکانس عمل می‌کند یا خط عاطفی خود را دنبال نمی‌کند. مری مک‌دانل با چند تن از بهترین کارگردانان هالیوود کار کرده است:

یک کارگردان خوب، شما را با خط داستان هماهنگ نگه می‌دارد. من اخیراً با چهار کارگردان کار کرده‌ام: لاری کسدان، کوین کاسنر، فیل رایبسون<sup>۱</sup> و جان سیلز. هر یک در لحظه‌ای خیلی حساس ظاهر می‌شد و می‌گفت: «فکر می‌کنم چیزی از خط داستان را از دست داده‌ایم». نمی‌دانم آنها چطور این کار را می‌کنند؟ من فقط مسیر یک [شخصیت داستانی] کوچک را دنبال می‌کنم ولی آنها کار همه‌ی شخصیت‌های داستانی را دنبال می‌کنند و زیر نظر دارند. آنچه کارگردانان هر روز باید در ذهن داشته باشند، همیشه مرا تحت تأثیر قرار می‌دهد.

یک کارگردان خوب می‌تواند فیلمبرداری را به تجربه‌ای بزرگ برای

<sup>۱</sup> Phil Robinson

هنرپیشه تبدیل کند. مشکل دیگری هم وجود دارد. لئونارد نیموی می‌گوید: «بیشترین احساس راحتی وقتی به من دست می‌دهد که خود را مثل یک کارگر فرض می‌کنم. من خودم را یک کارگر می‌دانم». او در کار برای کارگردان، می‌کوشد بهترین اجرای ممکن را از خود نشان دهد:

کارگردانان کمتر ماهر، هنرپیشگان را در موقعیت‌های غیرعملی قرار می‌دهند. مثلاً می‌خواهند یک صندلی تحویل دهید که سه و نیم پایه داشته باشد؛ و وقتی می‌کوشید هشدار دهید که این صندلی سقوط می‌کند، آنها می‌گویند: «فقط انجام بده!». پس این کار را انجام می‌دهید با اینکه مطمئنید سقوط می‌کند.

نیموی می‌گوید سابقه‌ی هنرپیشگی او مطمئناً در کارگردانی وی تأثیر داشته است:

فکر می‌کنم بزرگ‌ترین امتیاز برای هنرپیشگانی که کارگردان می‌شوند، این است که مشکلات هنرپیشه را درک می‌کنند. ما می‌دانیم هنرپیشه چه نقشی دارد. این نقش ما را تهدید نمی‌کند؛ بلکه پیش‌برنده‌ی کار ما است. علت این اطلاع آن است که کارگردان، هنرپیشه هم بوده است. پیتراوس حس می‌کند بیشتر کارگردانان اگر به هنرپیشگانشان نزدیک می‌شدند، درک بیشتری پیدا می‌کردند:

در این کار، به یک رایزن نیاز است؛ کسی که این فرایند خلاق را درک کند و بداند چگونه آن را تقویت و حفظ کند. و بیشتر کارگردانان این را نمی‌دانند. آنها می‌دانند چگونه دوربین را به میان دماغتان حرکت دهند و یا به اطراف و اکناف، تا تصویر آفتاب درخشان را بگیرند؛ اما در مورد معضلات شما هیچ چیز نمی‌دانند.

خستگی را می‌توان از صدای اشتراوس حس کرد موقعی که توضیح می‌دهد چه اتفاقی اغلب بر روی صحنه می‌افتد:

و سرانجام، بر روی صحنه هستید و نیمی از زمان، دوروبر خود را نگاه می‌کنید تا سر سوزنی بیاید با این امید که نشانه‌ای به دست دهد تا به شما کمک کند محتوای عاطفی درست را پیدا کنید. شاید هنرپیشه‌ی زن نقش خود را آنقدر زیاد خوب اجرا می‌کند که صحنه به‌ثمر می‌نشیند چراکه توانایی زیاد او را حس می‌کنید. و کارگردان ممکن است موقع ناهار، داستانی به شما گفته باشد که به نظرتان می‌رسد می‌توانید از آن استفاده کنید.

شما روی صحنه هستید و یک عالمه کار براساس علم اقتصاد. شما امیدوار هستید. کارتان را انجام داده‌اید و توانسته‌اید از این آزمون کوتاه (کوئیز)<sup>۱</sup> سربلند بیرون بیایید. این آزمون همیشه وجود داشت. ولی مسئله این است که این آزمون کوتاه (کوئیز) نیست، بلکه نهایت کار است.

## کار جمعی و هنرپیشه:

### لطف و مهربانی غریبه‌ها

به نظر می‌رسد در بهترین فیلم‌ها، روح کار جمعی در همه جا حاکم است. به نظر جان لیتگو، هنرپیشه می‌تواند براساس تمایل خود، در تشکیل روابط با هر تعداد از همکاران که ممکن باشد، سهم داشته باشد:

من به طرق مختلف می‌کوشم هر فردی بر روی صحنه را به چشم یک همکار نگاه کنم. از آنجا که تاثیری هستم، مخاطب را در نظر می‌گیرم؛ یعنی این احساس در من است که مردم مرا تماشا می‌کنند. همیشه دوست دارم فکر کنم خدمه، مخاطبان من هستند و می‌خواهم آنان از آنچه همه‌ی ما می‌کنیم، خوششان بیاید. سعی می‌کنم با هر یک از آنان رابطه‌ی شخصی و ویژه‌ای داشته باشم؛ اول به این دلیل که این کار بهتر است، و دوم به این دلیل که همکاری با آنان به روش‌های خیلی خاص صورت می‌گیرد.

اگر با متصدی دالی (وسیله‌ی دوربین‌بر) رابطه‌ی کاری داشته باشید، می‌توانید در زمان‌بندی حرکت‌هایتان با او همکاری کنید. می‌توانید به او بگویید کجا می‌خواهید مکث کنید. اگر او دوربین را در کنار شما حرکت دهد و از حرکت شما آگاه باشد، می‌تواند از برداشت‌های زائد یا باطله جلوگیری کند. همین وضعیت در کار با دستیار فیلمبردار و متصدی دوربین یا متصدی برق هم صادق است. این کار کمک می‌کند که این رابطه‌ی کاری با اسم کوچک انجام گیرد.

روح همکاری ممکن است حتی از صحنه به مرحله‌ی بعد از تولید نیز کشیده شود، به چهره‌های نادیده‌ی کسانی که نیازهایشان را هنرپیشه ممکن است پیش‌بینی کند. لیتگو رابطه‌ی هنرپیشه با تدوینگر را به‌عنوان یک نمونه ذکر می‌کند:

تدوینگر منطقه‌ی گرگ و میش - فیلم گفت که شگفت‌زده شد وقتی من

---

<sup>۱</sup> Quiz

توانستم حتی در وسط صحنه‌هایی که بین زمین و هوا معلق بودم، فریاد می‌زدم، و به‌طور کلی رفتاری غیرمنطقی داشتم، استمرار را حفظ کنم. همیشه در کادر بودم، درست در کانون؛ و او می‌توانست تقریباً از هر چیزی در اجرای نقشم استفاده کند.

او می‌گفت: «شما در این مورد ایده‌ای ندارید که چگونه باید اجرای نقش هنرپیشگان را (موقعی که آنها) توجهی به پیوستگی و استمرار در کار ندارند، ثبت کنم». خوب! من نمی‌خواهم همیشه کار بزرگی انجام دهم که هیچ‌کس نمی‌تواند از آن استفاده کند؛ برای اینکه در این شرایط نمی‌توان کات داد. و برای اینکه این کار صورت گیرد، باید همه را وادارید که با شما همکاری کنند.

با اتمام فیلمبرداری، فرایند طولانی بعد از تولید شروع می‌شود. جالب است که بسیاری از هنرپیشگان قبول دارند که در این مرحله‌ی نهایی از کار فیلم است که معلوم می‌شود اجرای نقش آنان چگونه در معرض دید مخاطب قرار می‌گیرد. موقعی که مرحله‌ی بعد از تولید انجام می‌شود، هنرپیشگان درگیر کار دیگر هستند. اغلب اوقات آنان حتی بسیاری از مردان و زنانی را که کارشان به‌ثمر رساندن فیلم و رونق‌دادن کار هنرپیشه در این روند است، نمی‌بینند. به همین دلیل است که پیتر اشتراوس تأکید می‌کند همه‌ی هنرپیشگان باید در نهایت روی لطف و محبت غریبه‌ها تکیه کنند:

شما روی لطف تدوینگر حساب می‌کنید؛ کسی که شما را اصلاً نمی‌شناسد و ممکن است نداند برای آن صحنه‌ی ظریف و دقیق چقدر سخت کار کرده‌اید. از نظر او، یک برداشت ممکن است طولانی باشد و باید کوتاه‌تر شود. یا به آن نگاه می‌کند و متوجه آن لحظه‌ای که کل فیلم خود را حول آن ساخته‌اید، نمی‌شود. او طول فیلم را از دیدگاه خود بررسی می‌کند؛ و آهنگساز نیز روی کار او آهنگ می‌سازد.

نهایت اینکه هر کسی دنیای کوچک خود را دارد و وظیفه‌ی کارگردان است که همه‌ی این وظایف را با هم هماهنگ کند. و او باید با عواقب و پیامدهای کار همه‌ی این غریبه‌ها سروکار داشته باشد؛ و البته، شما هم.

اگر همه چیز دقیق در کنار هم انجام گیرد، نتیجه، شاهکاری بی‌نظیر خواهد بود که همه‌ی آنهایی را که درگیر کار بودند، دگرگون خواهد کرد. رابین ویلیامز هنوز هم زمانی را به‌خاطر می‌آورد که احساس می‌کرد انجمن شاعران مرده کاری استثنایی خواهد شد: «می‌دانستم فضای فوق‌العاده

قدرتمندی بر فیلم حاکم است. من این را از موقعی که در نیمه‌ی راه بودیم، می‌دانستم. احساس می‌کردید کاری شگرف در جریان است ولی نمی‌خواستید زیاد درباره‌ی آن حرف بزنید مبادا که به هم بریزد. فقط باید می‌گذاشتید کار همچنان ادامه پیدا کند، رشد کند، رقیق نشود؛ باید می‌نشستید و لذت می‌بردید. رویدادی بود که به جریان افتاده بود.»

در پایان آن روز، طرح از نظر ویلیامز چیزی نبود جز درس‌هایی از زندگی: «در انجمن شاعران مرده حس غریبی نهفته بود؛ همه‌ی ما می‌خواستیم آن شور و اشتیاق و لذتی را که در انجام‌دادن کاری که دوستش داریم، وجود داشت، پیدا کنیم». مطمئناً همه از ویلیامز درباره‌ی فیلم می‌پرسند؛ اما او بهترین تفسیر خود از فیلم را چنین بیان می‌کند: «روزی یک رفتگر در نیویورک مرا دید و با صدای بلند گفت: «هی! من عاشق اون آدم مرده بودم!».

وقتی از پیتراوس خواسته شد اهمیت کار جمعی را به‌طور خلاصه توضیح دهد، لحظه‌ای مکث می‌کند و در مورد دشواری کار رساندن یک فیلم کلاسیک از فیلمنامه به روی پرده می‌اندیشد؛ به همه‌ی این آدم‌های غریبه، میلیون‌ها دلار پول... و اینکه همه‌ی آنها چگونه اتفاق می‌افتد. لبخندی می‌زند و می‌گوید: «شگفت‌انگیز است وقتی فیلم بزرگی ساخته می‌شود؛ چراکه خیلی راحت اتفاق می‌افتد که فیلم بدی ساخته شود».

## نمای نزدیک

هنرپیشگان: راسل کرو و جنیفر کانلی

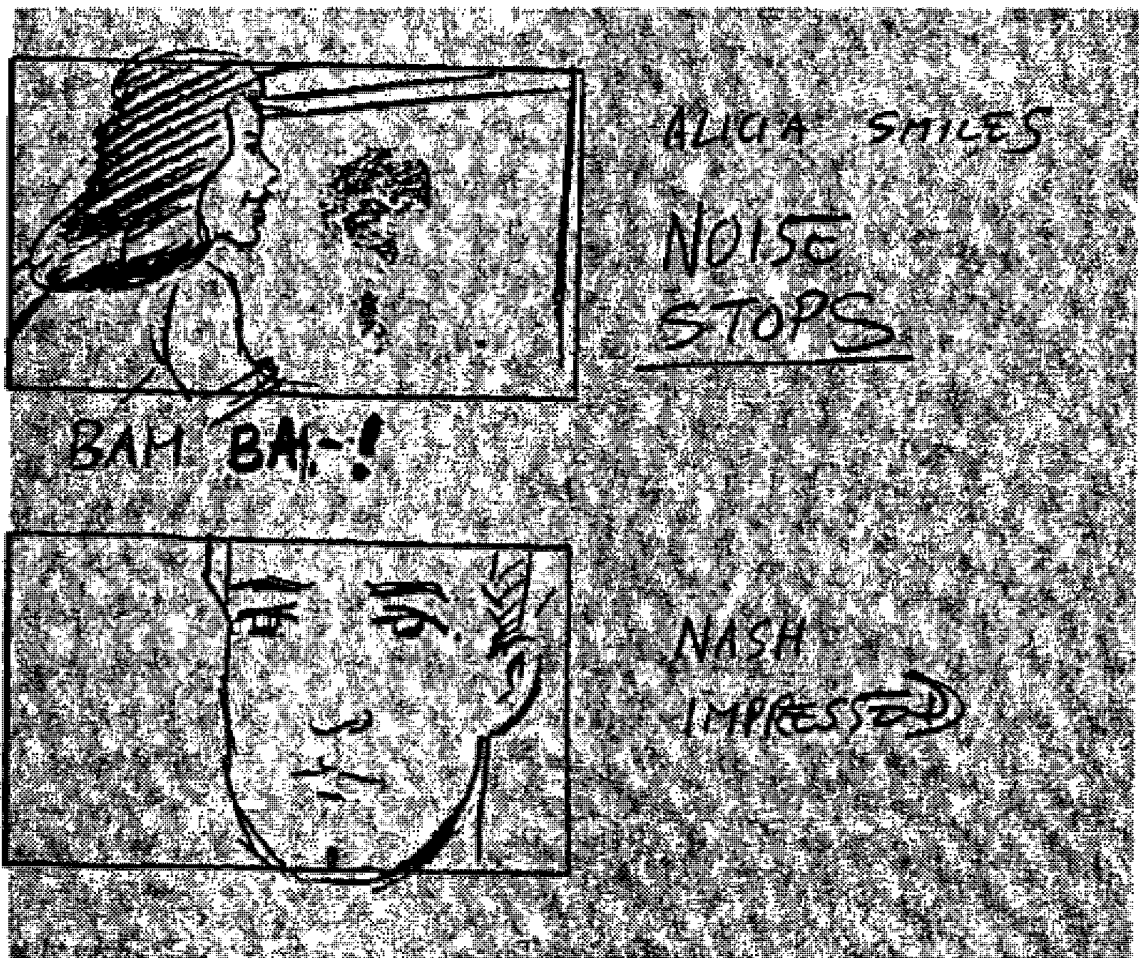
## پاسخ به پیشنهاد

راسل کرو: من تصمیم را هر بار تقریباً به یک نحو می‌گیرم. مبنای این تصمیم، دستمایه‌ی فیلم است. تماسی از وکیل، جورج فری من<sup>۱</sup>، داشتم و سپس از جفری کاتزبرگ<sup>۲</sup>؛ که هر دو با اشتیاق از فیلمنامه‌ای به‌نام ذهن زیبا حرف می‌زدند. و من در یکی از آن شب‌های تابستانی واقعاً داغ و دم‌کرده‌ی تگزاس درحالی‌که در ایوان پشتی نشسته بود، فیلمنامه را خواندم. خیلی خوشم آمد تا حدی که گفتم: «در و تخته کاملاً با هم جور شد».

<sup>۱</sup> George Freeman

<sup>۲</sup> Jeffrey Katzenberg

جنیفر کانلی: فوراً عاشق این فیلمنامه شدم. یکی از آن فیلمنامه‌های کمیابی بود که وقتی می‌خوانید، بلافاصله به این نتیجه می‌رسید که همه‌ی عناصر را در خود دارد. داستان، خیلی زیبا نوشته شده بود. جذاب بود و بسیار وسوسه‌انگیز برای کارکردن؛ چراکه براساس یک داستان واقعی نوشته شده بود. هر چیز دوست‌داشتنی را در خود داشت: یک داستان عالی؛ ران آن را کارگردانی می‌کرد؛ و راسل هم در آن بود. واقعاً دلم می‌خواست در آن بازی کنم. فکر می‌کردم که بعد از آنکه بازی در این فیلم را شروع کردم، هرگز درباره‌ی یکی از این قسمت‌های خاص دوباره سؤال نخواهم کرد.



### خلق شخصیت داستانی

راسل: بازی به‌جای این شخصیت داستانی را شروع می‌کنم. کم‌کم تصمیم می‌گیرم؛ تصمیم‌هایی مثل این: «نه، آن را نمی‌گویم؛ چیزی مثل این می‌گویم». کار با فیلمنامه را شروع می‌کنم. خوب! در پایان اولین بار خواندن، یادداشت‌هایی وجود دارد؛ و من قبلاً واکنشی فیزیکی در برابر آن داشته‌ام.

یک نگرش قدیمی در میان بعضی هنرپیشگان وجود دارد... و آن اینکه باید شخصیت داستانی را دوست داشته باشی. من به جای شخصیت‌های داستانی متفاوتی بازی کرده‌ام؛ بعضی مثبت، بعضی منفی؛ و فکر می‌کنم اگر به جای یک شخصیت داستانی که دوستش داشته باشی، بازی کنی، با مشکل مواجه می‌شوی، زیرا وقتی چیزی را دوست داری، واقع‌بینی خود را از دست می‌دهی؛ و کل آن شخصیت داستانی در معرض دید قرار می‌گیرد. فقط وقتی می‌توانید جنبه‌های عاطفی شخصیت داستانی را به معرض نمایش قرار دهید که واقع‌بین باشید و به خودت بگویید: «خوب! در این مقطع زمانی شاید شخصیت داستانی در بهترین حالت خود نباشد؛ اما چهره‌ی انسانی او همین است». من شخصیت‌پردازی را دوست دارم؛ اما شخصیت‌های داستانی را لزوماً دوست ندارم.

بازیگری، به ویژه در فیلم‌های سینمایی، واقعاً فطری و ذاتی است. شما یا می‌توانید بازی کنید یا نمی‌توانید. من هر کاری از استانیسلاوسکی یا استلا آدلر<sup>۱</sup> یا هر کس دیگر را می‌توانم بازی کنم؛ اما پیرو این یا آن روش خاص نیستم، بلکه به هر روشی که بتوانم از آن استفاده کنم، متوسل می‌شوم.

### تحقیق درباره‌ی نقش

راسل: حس نمی‌کردم نشِ اکنون، نمایی واقعی از نشِ جوان باشد؛ برای اینکه حدود سی و پنج سال دارودرمانی و بستری در بیمارستان را پشت سر گذاشته بود. از همان اول فهمیدم که نمی‌توانم همه‌ی آنچه را که نیاز است، از نش بگیرم؛ پس ترجیح دادم با او بنشینم و با هم از روی لیست پیش برویم. جنیفر: اگرچه برداشتی که باید از آلیشیا داشته باشیم، در داستان بیان شده بود، هنوز می‌خواستیم او را ببینیم. این احساس در من بود؛ احساسی که فکر می‌کردم به جا است. می‌خواستیم قبل از شروع فیلمبرداری، آلیشیا را ببینیم. به نیوارک<sup>۲</sup> و نیوجرسی<sup>۳</sup> رفتم؛ جایی که او کار می‌کند و با او ناهار خوردم. شخصاً احساس می‌کردم اگر با او صحبت نکنم، راحت نمی‌توانم روی این طرح کار کنم. می‌خواستیم بگوییم: «آیا نکته‌ای در معرفی تو هست که

<sup>۱</sup> Stella Adler

<sup>۲</sup> Newark

<sup>۳</sup> New Jersey

دوست داشته باشی آن را درمورد تو نشان بدهم یا ندهم یا طور دیگری نشان بدهم؟». دنبال نوعی اطلاعات، بینش و الهام گرانبها درمورد او بودم. احساس می‌کردم واقعاً مهم است که او انسان باشد و چهره‌ای معقول داشته باشد، نه یک ایثارگر قهرمان غیرمعقول. درنهایت، بیشتر اطلاعات مربوط به زندگی او را از کتاب گرفتم و به نوعی شخصیت داستانی خود را ساختم.

راسل: ما کار را به یک زندگی نام‌هی صرف محدود نکردیم، بلکه روح زندگی نش را در نظر داشتیم؛ بنابراین، معیارهای خیلی بزرگی در اختیار ما بود. بازی در نقش نش، بسیار ترسناک‌تر [از نقش من در خودی<sup>۱</sup>] بود؛ چراکه مسائل بسیار مهمی وجود داشت که ما نمی‌توانستیم اطلاعی درمورد آنها به دست آوریم. هرچند که در محافل علمی، نکاتی درمورد او - به ویژه درمورد رفتارهای عجیب و ذهن تحلیل‌گر او - گفته شده بود که می‌شد از آنها استفاده کرد، هیچ ردی درمورد خود او وجود نداشت، حتی یک تکه فیلم از دوره‌ی جوانی او که نشان دهد چگونه راه می‌رفت. هیچ صدایی از او وجود نداشت که از روی آن معلوم شود چگونه حرف می‌زد. باید حقایق زندگی او را خودت به دست می‌آوردی و نیز آنچه را که در عمل می‌توانستی از آنها استفاده کنی. باید عکس‌هایی می‌گرفتم و حقایق واقعاً بزرگ و تکان‌دهنده‌ای به دست می‌آوردم و می‌گفتم: «خوب! او در ویرجینای غربی<sup>۲</sup> به دنیا آمد. مهم نیست که حالا در سن هفتاد و چندسالگی چطور حرف می‌زند؛ باید او را آن‌طور که هست - یک آدم اهل ویرجینای غربی - نشان بدهم.»

باید حقایقی از زندگی او به دست می‌آوردی و به آنچه در عمل از روی حقایقی که از فیلمنامه استخراج می‌شد، استفاده می‌کردی، توجه می‌کردی. بنابراین، در نقطه‌ی خاصی از تحقیق، تنها راه گذر از آن نقطه، استنباط و درک مستقیم است. همه‌ی ما شاهدانی دروغین درمورد زندگی خودمان هستیم. مردی در دهه‌ی هفتادسالگی از سن خود، نکات خاصی را به یاد دارد. اما نوع سؤال‌هایی که من در وهله‌ی اول در پی یافتن پاسخ برای آنها بودم، سؤال‌هایی عاطفی بود تا بینم نوع نگاه او [به زندگی اش] تا چه حد موثق است. «آیا تاکنون سیگار کشیده‌ای؟»، «نه». «بین! من مدرکی دارم که نشان می‌دهد سال‌های زیادی سیگار می‌کشیدی». نش همه‌ی دوران زندگی اش را نمی‌تواند

<sup>۱</sup> *The Insider*

<sup>۲</sup> West Virginia

به خاطر بیاورد... بنابراین، نتوانستم استفاده‌ای از او بکنم.

ران از سخنرانی جان در جلوی تخته‌سیاه، یک نوار ویدیویی تهیه کرد؛ و من متوجه شدم که دست‌های او واقعاً خوش‌ریخت است و او ناخن‌های خیلی بلند و باریکی دارد. پس کم‌کم ناخن‌هایم را برزگ کردم. و با ناخن‌های بلند باید موقع برداشتن اشیا کمی بیشتر مراقب بود. بدین ترتیب، دستانم بلندتر شد و این همان چیزی است که در پی آن بودم.

من و ریاضیات، دوستانی بودیم که از موقعی که حدود چهارده سال سن داشتیم، از هم دور شدیم... با همراهی فردی به نام دیو بایر<sup>۱</sup> که مشاور ریاضیات فیلم بود، آنچه با شتاب بر روی پنجره‌ها و تخته‌سیاه‌ها نوشتیم، مجموعه‌ای از مسائل و حدس‌ها بود که ریاضیدانان از کار بر روی آنها لذت می‌برند. اینها معادلات واقعی هستند. اما، هر چند وقت یکبار، تعدادی معادله‌ی کاملاً نادرست، فقط برای ایجاد توازن، به آنها اضافه می‌کردم.

کسی از من درباره‌ی تحقیقی که انجام دادم، سؤال کرد و من گفتم: «من در مانهاتن<sup>۲</sup> زندگی می‌کنم؛ و فقط هر یکشنبه برای قدم‌زدن می‌روم». افراد خاصی در مانهاتن بودند و من مرتب از آنها دیدن می‌کردم. یک نفر در بالای خیابان ۹۲ شرقی است که هر وقت موقع صبح رختخوابش را جمع می‌کرد، با چند دوست خیالی در این مورد که هیچ‌کس نیست در کار خانه به او کمک کند، صحبت می‌کرد. او نوع خاصی از آدم‌های محبوب بود.

### بازیگری در داستان عشقی

**جنیفر:** داستان عشقی قدرتمند و تکان‌دهنده‌ای است؛ داستانی انسانی مربوط به آدم‌های خیلی بزرگسال. من می‌دانم آلیشیا نگاه‌هایش را لحظه‌ای بر او معطوف کرد؛ به آدم بزرگی که در محوطه‌ی داشگاه بود. و بزرگ‌ترین دل‌مشغولی این مرد، ایده‌ای بدیع بود و من فکر می‌کنم این ایده به طرز عجیب آلیشیا را تحریک می‌کرد. داستانی درباره‌ی یک نابغه و مبارزه‌ی او با عقب‌ماندگی ذهنی، ازدواج و درنهایت موفقیت‌های او است.

**راسل:** نکته‌ی شگفت‌انگیز در مورد نش، ماجرای عاشقانه است. ماجرای

<sup>۱</sup> Dave Buyer  
<sup>۲</sup> Manhattan

که در داخل این داستان خلق شد؛ این واقعیت که این دو هنوز با هم هستند. و همین، این داستان را مهم کرد. در این داستان، نبوغ هست، جنون هست، جایزه‌ی نوبل، و بالأخره مهم‌ترین مسئله از نظر من، یک ماجرای عشقی هست که پنجاه سال طول می‌کشد و رابطه‌ای بسیار عمیق، کامل، رشدیافته و قابل تأمل بین جان و آلیشیا.

**جنیفر:** مشخصات زندگی آنها در فیلم ما توصیف شده است؛ اما به نظر من، اصل و اساس این جریان حفظ شده است و آن اینکه آنها ازدواجی استثنایی داشته‌اند و آلیشیا تا آن اندازه خود را وقف نش کرد و در برابر او متعهد است و به طریقی در کمک برای بهبودی او پیشگام است.

تعداد کسانی که می‌دانستند چطور با رفتار غیرعادی نش کنار بیایند، کم است؛ اما آلیشیا این کار را کرد. بنابراین، احساس می‌کردم باید این موضوع را به تصویر بکشم. راسل نمونه‌ی کاملی برای من بود. شخصیت قوی و جاذبی دارد که قابل مشاهده است. من آدم‌های زیادی را دیده‌ام که در صحبت با او به لکنت می‌افتند. به شدت احساس می‌کردم که نباید بگذارم این اتفاق بیفتد.

واقعاً خوشحال بودم که شما می‌دیدید آلیشیا در مورد آشفتگی و مبارزه‌ی درونی خود کندوکاو می‌کند. شما می‌بینید که او به نوعی با غصه و تردید در مورد خود دست و پنجه نرم می‌کند. من عاشق این قسمت از فیلم هستم و فکر می‌کنم بدون این قسمت، با او نمی‌ماندید یا انتخاب او را (اینکه با نش بماند) باور نمی‌کردید. این، یک داستان عشقی و داستان پیروزی انسان و خواسته‌های او و داستان بهبودی معجزه‌آسای انسان است.

### کار جمعی

**راسل:** به نظر من، ران هوارد همه‌ی آدم‌های دنیا را فریب داده که ساده است. او یکی از پرشورترین فیلمسازانی است که من تاکنون با او کار کرده‌ام. اما او این کار را به سبکی آرام انجام می‌دهد؛ و این به این علت است که او می‌داند چه می‌خواهد و خواسته‌ی خود را سازمان می‌دهد.

**جنیفر:** من شیفته‌ی کارکردن با ران هستم. او واقعاً به هنرپیشگانش احترام می‌گذارد و به همین دلیل از احترام زیادی برخوردار است. من هیچ‌وقت فکر نکردم در صحنه‌ای بازی کنم که نتوانسته باشم آنچه را که می‌خواستم، از آن

کشف کنم. به‌عنوان هنرپیشه، کار با راسل، بزرگ است چون او چیزهای زیادی دارد که به شما می‌دهد. او خیلی خودجوش، همیشه حاضر و همیشه در دسترس است. کاملاً آماده است ولی وقتی در صحنه قرار می‌گیرد، دوست دارد اشیا را به‌نوعی اصلاح کند. این از نظر من واقعاً هیجان‌انگیز بود چون هیچ چیزی همیشه یک‌جور و قابل پیش‌بینی نبود. مثل این بود که هیچ‌چیز برای همیشه روی کاغذ نیست؛ و فضا همیشه پویا بود.



شگفت‌آور است که  
حتی در یک تکه‌ی کوچک فیلم،  
این همه شرح و جزئیات جا می‌گیرد؛  
زیادتر از آنکه کسی بتواند تصور کند.  
- رابرت گریو<sup>۱</sup>

## پشت صحنه‌ها: کار جمعی با طراحی

پرده‌ها کنار می‌رود. چراغ‌ها خاموش می‌شود. آدم‌ها روی صندلی‌هایشان  
نشسته‌اند و پاپ‌کورن می‌خورند. عنوان‌بندی آغاز فیلم رد می‌شود. دو ساعت  
بعد فیلم به پایان می‌رسد و عنوان‌بندی پایانی، عرض پرده را درمی‌نوردد. بعد از  
آن، سالن سینما تقریباً خالی است. جعبه‌های خالی پاپ‌کورن کف زمین پخش  
است. خدمه‌ی مسئول نظافت باعجله سالن را برای نمایش بعدی آماده می‌کنند.  
همه عازم پارکینگ هستند.

عنوان‌بندی فیلم، با وجود آنکه خیلی برجسته نیست و اغلب زود  
فراموش می‌شود، ماجرای خاص خودش را دارد. در عنوان‌بندی (تینراژ) آغاز  
فیلم، ابتدا نام استودیو می‌آید؛ و سه عنوان پایانی به ترتیب مربوط به نویسنده،  
تهیه‌کننده و کارگردان است. طبق قرارداد و عرف، بقیه‌ی عنوان‌بندی، به  
همکاران مختلفی اختصاص دارد که سهم هر یک برای تماشاگر فیلم، معما  
باقی می‌ماند.

شاید هرگز نام طراح تولید وین توماس<sup>۲</sup> را نشنیده باشید؛ اما اگر ذهن  
زیبا یا هر یک از بسیاری از طرح‌های دیگر او را دیده باشید، در این صورت  
کارش را دیده‌اید و تحت‌تأثیر آن قرار گرفته‌اید. مثل بسیاری از  
«دست‌اندرکاران هالیوود»، نقش او در خلق یک فیلم کلاسیک ممکن است در  
خیلی از نشریات قید نشود؛ ولی این نقش، بسیار حیاتی است.

او توضیح می‌دهد: «آنچه من طراح انجام می‌دهم، خلق یک مفهوم  
تصویری است که امکان یک سفر را برای ما فراهم می‌سازد؛ مثل سفری که در

<sup>۱</sup> Robert Grieve

<sup>۲</sup> Wynn Thomas

سراسر فیلم انجام می‌شود. و آنچه معمولاً اتفاق می‌افتد، این است که وقتی این اندیشه‌ها را مدون می‌کنم، آنها را پیش کارگردان می‌برم تا ببینم آیا مواردی وجود دارد که با آن موافق باشد یا نه. او گاهی عقایدم را آب و تاب می‌دهد و یک مرحله آنها را جلوتر می‌برد.»

بسیاری از این نقش‌ها، جایزه‌ی اسکار خاص خود را برده‌اند؛ و حق هم همین است، چراکه به یمن وجود آنها است که کیفیت فیلم بالا رفته است. «همکاران طراحی» را ببینید! زنان و مردانی که با نام‌های واقعی و مستعار، «پشت صحنه‌ها»ی هر فیلم مهم هستند.

### طراحی تولید: «خواب، کمی خواب»

فردیناندو اسکارفیوتی<sup>۱</sup> فقید، یکی از معروف‌ترین طراحان تولید فیلم است. او بعد از درگذشتش در سال ۱۹۹۴، آثار عظیمی از خود به جا گذاشت، که بیشتر آنها با کارگردانی برناردو برتولوچی<sup>۲</sup> شکل گرفت. حاصل این همکاری را در فیلم‌های با تصاویر خیره‌کننده‌ای چون *آسمان سرپناه*<sup>۳</sup>، *پیرو*<sup>۴</sup> و *آخرین تانگو در پاریس*<sup>۵</sup> می‌توان دید. و آنها برای تلاش‌هایشان در فیلم *آخرین امپراتور*<sup>۷</sup> جوایز اسکار را بردند. اسکارفیوتی بود که تحسین گرم منتقدان را دریافت کرد و برای خلق دنیای غریب تصویری که در *اسباب‌بازی‌ها*<sup>۶</sup> شاهد آن بودیم، علی‌رغم نداشتن موفقیت گیشه، نامزد دریافت جایزه‌ی اسکار شد. وی در یکی از آخرین مصاحبه‌هایش، «دنیای درونی» طراحی تولید را چنین توصیف کرد:

طراح تولید را در واقع باید خواب‌بیننده‌ی تولید نامید؛ کسی که به معنای واقعی کلمه، خواب می‌بیند. وقتی با کارگردان نیکولاس روگ<sup>۸</sup> کار می‌کردم، همیشه به من می‌گفت: «خواب ببین! خواب ببین!». افرادی که در این خواب من هستند، عبارت‌اند از: کارگردان هنری، طراح صحنه، مجریان طرح و افراد دست‌اندرکار ساخت فیلم. همه‌ی اینها تحت نظر

<sup>۱</sup> Ferdinando Scarfiotti

<sup>۲</sup> Bernardo Bertolucci

<sup>۳</sup> *The Sheltering Sky*

<sup>۴</sup> *The Conformist*

<sup>۵</sup> *The Last Tango in Paris*

<sup>۶</sup> *The Last Emperor*

<sup>۷</sup> *Toys*

<sup>۸</sup> Nicholas Roeg

من کار می‌کنند و قسمتی از کار من هستند. من قبل از فیلمسازی، معمولاً حدود سه تا هشت ماه، خود را برای ساخت فیلم آماده می‌کنم. در مورد *اسباب‌بازی‌ها*، حدود دو سال روی این فیلم تأمل کردم. طرح آماده‌ساختن این فیلم خیلی دقیق بود؛ اما وقتی باری لیونسون تصمیم گرفت ابتدا *باگزی*<sup>۱</sup> را بسازد، فرصتی برای استراحت دست داد. و من همه‌ی این وقت اضافی را داشتم؛ اما به‌نظر من، این فرصت، ضروری بود، چراکه این فیلم از آن دسته فیلم‌هایی نبود که بتوانم با سرعت آن را بسازم. تحقیق زیادی باید انجام می‌شد. هر صحنه باید با یک طرح رنگ به‌تصویر کشیده می‌شد و از این رو کارگردان دقیقاً می‌دانست چه نوع دنیایی را خلق می‌کنم.

*آخرین امپراتور*، موقعیتی کاملاً متفاوت با این فیلم داشت. در مورد این فیلم، بسیار دیر وارد فرایند ساخت شدم. برای طراحی دو یا سه صحنه‌ی اول قبل از شروع فیلمبرداری، وقت کافی نداشتم. پس در طول فیلمبرداری، طراحی می‌کردم که اصلاً کار ساده‌ای نیست. فکر می‌کنم، در کل، سه ماه برای آماده کردن وقت داشتم. برای فیلمی مثل این - با یک طول زمانی بلند - سه ماه هیچ است.

هر فیلم شرایط متفاوتی دارد و کارهای تازه‌ای می‌طلبند. در *ماجرای عشقی*<sup>۲</sup>، باید یک کشتی باری روسی طراحی می‌کردیم که قرار بود در دریاها *جنوب*<sup>۳</sup> باشد. ساخت چنین کشتی عظیمی را بر روی صحنه تصور کنید! قبلاً کاری مثل آن نکرده بودم؛ بنابراین، به تحقیق زیادی نیاز داشتم. هر فیلمی دنیای کاملاً جدیدی دارد. باید آن دنیا را کشف کنید و سبک خودتان را به آن بدهید. درست است که کشتی باری روسی است، اما کشتی باری روسی خودتان است؛ می‌دانید؟

## درباره‌ی «طراح تولید شدن»

برای «طراح تولید شدن»، شرایط خاصی وجود ندارد؛ اما بیشتر ما کسانی هستیم که به‌نوعی در هنر سابقه داریم. من چهار سال در رم آرشیوتکت خواندم؛ که خیلی برای من مفید بود. از موقعی که بچه بودم، به هنر علاقه داشتم. همیشه به موزه‌ها می‌رفتم و مثل هر بچه‌ی کم‌سن‌وسالی در

<sup>۱</sup> *Bugsy*

<sup>۲</sup> *Love Affair*

<sup>۳</sup> *South Seas*

رختخواب نقاشی می‌کردم. انتخاب آرشیکتک به‌عنوان رشته‌ی دانشگاهی، در داشتن زمینه‌ای فنی به من کمک کرد؛ که در واقع ضعیف‌ترین جزء مهارت‌های من است. برای همین، بیشتر روی کارگردان‌های هنری‌ام تکیه می‌کنم؛ ولی هنوز هم نیاز است در مورد ساختار و ساختن، اطلاعات کسب کنم. باید بدانید چگونه یک طرح را بخوانید و نیز طرح‌های فنی را؛ در غیر این صورت، به‌زحمت خواهید افتاد. همچنین باید درک خوبی از رنگ‌ها داشته باشید. فکر می‌کنم راحت رنگ‌ها را می‌فهمم - و این، یکی از نقاط قوت من است.

### از فیلمنامه تا صحنه

وقتی برای بار اول فیلمنامه را می‌خوانم، معمولاً سعی می‌کنم به چیزی فکر نکنم و فقط بگذارم افکار خودبه‌خود به فکرم خطور کند. این قسمت همیشه بخشی حیاتی از این فرایند است؛ چراکه بیشتر ایده‌هایم از اولین خواندن حاصل می‌شود. خیلی کم اتفاق می‌افتد که در خواندن برای بار دوم، ایده‌ای بگیرم. بنابراین باید آرامش خود را حفظ کنم تا افکارم شکل بگیرند.

اگر داستان در دوره‌ی معاصر است، برای توصیف شخصیت‌های داستانی و اطلاع از چگونگی زندگی آنها، بیشتر به کارگردان نیاز پیدا می‌کنید. اگر خانه‌ای برای یک شخصیت داستانی طراحی می‌کنید، باید در مورد آن شخصیت داستانی بیشتر بدانید.

البته ما فیلمنامه را بارها با کارگردان، کارگردان هنری و همه‌ی همکاران دیگر مرور می‌کنیم. تا موقعی که کارتان تمام شود و همه‌ی موارد را طراحی کنید، نشست‌های زیادی صورت می‌گیرد؛ و بدین ترتیب، خیلی خوب به فیلمنامه مسلط می‌شوید. جزئیات و تغییرات کم است؛ و اولین تأثیر معمولاً تأثیری است که خیلی روی آن حساب می‌کنم.

### تهیه‌ی مقدمات

من طراحی را به تدریج در ذهنم انجام می‌دهم. سپس چند طرح آزاد می‌کشم. اگر طرح مورد نظر به کمی دقت بیشتر نیاز دارد، از گرافیک‌ها کمک می‌گیرم تا کار سرعت زیادی بگیرد؛ چراکه این کار وقت زیادی از من می‌گیرد. یک گروه طراحان صحنه در اختیار دارم که طرح‌ها و نقشه‌های فنی را می‌کشند؛ و من و کارگردان هنری بر کار آنها نظارت

می‌کنیم. مدل‌ها از همین طرح‌ها بیرون می‌آیند. من اینها را بیشتر از خودم، برای کارگردان می‌سازم. خواندن طرح‌ها یا نقشه‌های فنی برای بسیاری از کارگردانان راحت نیست. آنان نمی‌دانند به چه نگاه می‌کنند. گاهی من آنان را موقعی که وارونه به طرح نگاه می‌کنند، می‌گیرید. بدین ترتیب، مدل واقعاً بهترین راه برای نشان‌دادن فضا است و اینکه دوربین در داخل این محدوده چگونه می‌تواند حرکت کند.

در مورد اسباب‌بازی‌ها، یک طرح کامپیوتری جدید را آزمایش کردیم که با آن می‌شد به کل صحنه جان داد. شما با یک نقشی فنی به‌همراه یک طرح از کف زمین، به کامپیوتر خوراک می‌دهی؛ و آنگاه کامپیوتر، اتاق را روی پرده - داخل، بیرون، بالا، پایین- و هر چیز دیگر می‌سازد. بعد از آن می‌توانید اشخاص را در داخل و خارج حرکت دهید و هر حرکتی که می‌خواهید، به دوربین بدهید.

این کار برای من مثل یک خواب است. من از این جادوی کامپیوتری استفاده می‌کردم تا همه‌ی صحنه‌ها را درون کامپیوتر برای باری<sup>۱</sup> تقویت کنم و او بتواند آنها را نگاه کند. اما به‌نظر می‌رسید او خیلی به آن علاقه‌مند نیست؛ بنابراین، ما آن ایده را حذف کردیم. یک روز این کار نتیجه می‌دهد؛ ولی در آن لحظه به‌نظر می‌رسید این راه برای تصویرکردن آن صحنه قوی نباشد. بنابراین، با یک داستان نماپردازستی که صحنه‌ها را مجسم می‌کرد، به کار خاتمه دادیم.

باید هر تحقیقی را که فیلم بدان نیاز دارد، انجام دهید. پس تحقیق می‌کنم و سپس دفترها را می‌بندم و کار خودم را می‌کنم. سبک معمولاً از من است؛ اما راه بحث هم باز است. اگر فیلم یک تاریخچه است، پیشاپیش درکی از سبک فیلم دارید؛ طرحی که مربوط به آن دوره‌ی تاریخی است. و اگر از آن دوره اطلاع داشته باشید، دوست دارید فیلمنامه را از زاویه‌ی آن دوره ببینید.

## آخرین امپراتور

درباره‌ی چین، اطلاع خیلی کمی دارم؛ و این اطلاعات خیلی کم، به دلیل موقعیت سیاسی این کشور است. تعداد کتاب‌های هنری در چین، محدود است؛ پس بیشتر تحقیق در ایتالیا و لندن انجام شد.

درباره‌ی شهر ممنوعه، یک کتاب عالی وجود دارد که مفید افتاد. درباره‌ی

<sup>۱</sup> Barry

معماری و هنرمندان چینی تحقیق کردم. موضوع بسیار گسترده است؛ اما ما فقط با چند سال آخر دوره‌ی سلطنت چین و وقوع انقلاب سروکار داشتیم؛ و این، کار را آسان کرد. از یک کتاب هم استفاده کردیم که از زندگی واقعی یک معلم سرخانه‌ی زبان انگلیسی نوشته شده بود که پیتر اتول<sup>۱</sup> نقش او را در فیلم بازی کرد. عکسی در کتاب وجود نداشت؛ اما در آن توضیح داده شده بود که مردم آن روزگار چگونه زندگی می‌کردند. وقتی برای بررسی محل به چین رفتیم، با بعضی از اعضای خانواده‌ی سلطنتی ملاقات کردیم. دو برادر امپراتور بودند که کتاب‌ها و آلبوم‌های عکس خانوادگی داشتند که خیلی برای ما ارزشمند بود. آنها تصاویری از خانه‌ها داشتند که دیگر وجود ندارد. در این تصویرها، عکس کاخ شمالی هم وجود داشت؛ جایی که آنها در آن بزرگ شدند. آنجا اکنون درمانگاه است و نمی‌توان فهمید زمانی آنجا چه بوده است. حتی یافتن ساختمان‌های دهه‌ی ۱۹۲۰ بسیار دشوار است. آنها زیر بتون دفن شده‌اند یا اتاق‌هایی به آنها اضافه شده است.

مشکلات رنگ هم وجود داشت. زرد سلطنتی، زرد خاصی است که فقط اعضای خانواده‌ی سلطنتی از آن می‌پوشیدند. هیچ‌کس دیگر نمی‌توانست از آن رنگ زرد خاص استفاده کند. یک زرد کاملاً واقعی و بسیار طلایی است. یک رنگ قرمز خاصی هم وجود داشت که باید برای صحنه بازسازی می‌شد.

من یک گروه نقاش و پیکرتراش ایتالیایی با خودم آوردم. باید همه‌ی سقف را با تزئینات انبوه، آن‌طور که بودند، به‌ویژه در شهر ممنوعه، تزیین می‌کردیم. سرگرم‌کننده بود؛ چینی‌ها از دیدن این افراد که می‌توانستند تزئینات چینی «اصلی» بر روی دیوار را رسم کنند، کاملاً در بهت و حیرت بودند. هیچ‌کسی در آنجا نبود که بتواند با این صحت کار را انجام دهد. این بازگشت دربرابر هنر و بیان و آزادی هنری بعد از انقلاب فرهنگی، وجود داشت. بسیاری از تکنیک‌هایی که قبلاً در این قرن از آنها استفاده می‌شد، منسوخ یا فراموش شده بود. سرانجام، از یک مدرسه‌ی هنری، دانش‌آموزانی پیدا کردیم. چالش‌ها، بسیار زیاد بود.

به ما اجازه دادند از محوطه‌ی شهر ممنوعه فیلم بگیریم، نه از داخل. بنابراین، همه‌ی صحنه‌های داخلی را خودمان ساختیم. بیشتر افراد فکر می‌کردند که همه چیز در داخل شهر ممنوعه فیلمبرداری می‌شود؛ اما

<sup>۱</sup> Peter O'Toole

این‌طور نبود. بعد از مذاکرات زیاد، در آخرین لحظه، فقط یک صحنه‌ی داخلی در اختیارمان گذاشتند: محلی که امپراتور کوچک در آنجا تاجگذاری کرد. برای این صحنه، نصف روز به ما فرصت دادند؛ اما فقط با پنج نفر. چراغ هم نتوانستیم داخل ببریم؛ چون می‌ترسیدند آتش‌سوزی شود.<sup>۱</sup>

این صحنه در فیلمنامه در اصل داخلی نوشته شده بود با در بسته؛ که بعد در باز می‌شد و امپراتور کوچک قدم به بیرون می‌گذاشت و همه این افراد بی‌شمار را می‌دیدند که بیرون می‌آمدند. اما اگر در را می‌بستیم، دیگر چیزی نمی‌توانستیم ببینیم. آن‌چنان‌که در فیلم‌ها معمول است، وقتی مشکلی پیش می‌آید، باعث می‌شود کاری عجیب بکنید، کاری که هیچ‌گاه فکرش را نکرده بودید.

بنابراین، یک پرده‌ی زردرنگ در صحنه قرار دادم؛ چراکه تنها راه نوردهی محل بدون بستن در بود. یک سایبان هم بود که می‌توانستید آن را بالا ببرید. عالی کار می‌کرد و حرکت زیبایی هم داشت. واقعاً به این صحنه افتخار می‌کردم. و این صحنه، مرکز توجه واقعی فیلم شد.

## اسباب‌بازی‌ها

وقتی فیلمنامه‌ی اسباب‌بازی‌ها را برای اولین بار خواندم، فهمیدم که امکانات بسیار زیادی در آن است. راه برای تفسیر کاملاً باز بود. باری لوینسون کاملاً مرا آزاد گذاشت؛ و من به فکر یک نمایشنامه‌ی قدیمی فرانسوی مربوط به دهه‌ی ۱۹۲۰ از راجر ویتراک<sup>۱</sup> افتادم که عضو جنبش دادایی<sup>۲</sup> بود؛ و این شاید تنها نمایشنامه‌ای بود که یک هنرمند دادایی آن را نوشته بود. سبک بسیار سوررئالی<sup>۳</sup> داشت که به‌نوعی متناسب به‌نظر می‌رسید.

از آنجا تصمیم گرفتم از هنر پیشروی اروپایی<sup>۴</sup> در دهه‌های بیست و سی استفاده کنم؛ که کاملاً شناخته‌شده بود ولی در فیلم‌ها زیاد از آن استفاده

---

<sup>۱</sup> Roger Vitrac

<sup>۲</sup> Dadaist: مربوط به مکتب هنری دادا (dada) (۱۹۱۶-۱۹۲۲) که ویژگی آن رد کردن سنت‌های

هنری و خلق آثار عجیب و غریب و ناهمگن بود (Dadaism هم می‌گویند).

<sup>۳</sup> Surreal: (هنر و ادبیات) وابسته به سوررئالیسم (surrealism) یا فراراستی‌گرایی، فراراستی‌گرایانه، فراراستینه.

<sup>۴</sup> Avant-garde: (در هنر و ادبیات و غیره) پیشگام، پیشرو؛ وابسته به مکتب‌های هنری نوین و غیرسنتی، آوانگارد.

نمی‌شد. به سوررئالیست‌ها و آینده‌گراها<sup>۱</sup> و ساختارگرای روسی و نیز به جنبش مدرن‌گرایی آغاز قرن بیستم می‌اندیشیدم.

در عمل، هنرمندی که بیشترین استفاده را از او کردم، یک آینده‌گرایی ایتالیایی به نام فورچوناتو دپرو<sup>۲</sup> - یکی از مهم‌ترین هنرمندان جنبش آینده‌گرا- بود. تحقیقی مثل این، الهام‌بخش است؛ اما در آن موقع کوشیدم راه خودم را در پیش گیرم و متفاوت از تحقیق عمل کنم.

محل‌های (لوکیشن‌های) بیرونی، مجموعه‌ای حوادث فوق‌العاده را شامل می‌شد. فیلمنامه در یک منطقه‌ی بسیار پردرخت اتفاق می‌افتاد. اما وقتی در یک جنگل فیلم می‌گیرید، هرچند زیبا باشد، همیشه نکاتی بسیار واقعی درباره‌ی آن وجود دارد.

من دربی چیزی متفاوت بودم و از این رو این منظره‌ی کاملاً خالی را با انبوهی از علف واقعی تصور می‌کردم. یافتن چیزی مثل صحرا را در اندیشه داشتم متها به‌جای شن، علف داشته باشد. بنابراین، به این صورت آن را ترسیم کردم؛ اما مطمئن نبودم که چنین لوکیشنی به‌طور واقعی جایی وجود دارد.

وقتی زمان آن رسید که این لوکیشن را پیدا کنم، به‌طور اتفاقی منظره‌ی دقیق آن در ایالت واشنگتن<sup>۳</sup>، در منطقه‌ای نزدیک اسپوکین<sup>۴</sup>، پیدا شد. بله؛ چنین نمایی آنجا بود: نه تخته‌اعلاناتی، نه تیر تلفنی، و نه هیچ چیز دیگر. خانه‌های روستایی در فاصله‌ی شاید هر ده مایل به چشم می‌خورد. بقیه‌ی فضا، فقط تپه‌های سبز بود. جامعه‌ی آنجا کشاورزی است؛ و آنان گندم، ارزن و جو کشت می‌دهند. از این رو لایه‌های مختلفی از رنگ سبز وجود داشت و ما تا حدودی آنجا را زیر سلطه‌ی خود داشتیم. به آنها می‌گفتیم چه بکارند و بدین ترتیب، به‌نوعی نظردان واحد بود. کشت باید دوبار انجام می‌شد؛ برای اینکه ساخت فیلم یک سال تعویق افتاد. اصلاً فکر نمی‌کردم جایی را در ذهنم طراحی کنم؛ و سپس درست همان جایی را که در رؤیای خود تصور کردم، پیدا کنم. معجزه بود.

۱. Futurist: طرفداران جنبشی که نفاشان ایتالیایی کمی بعد از جنگ جهانی اول در مخالفت با سنت‌گرایی هنری آغاز کردند (futurism).

<sup>2</sup> Fortunato Depero

<sup>3</sup> Washington State

۴. Spokane: شهر اسپوکین در ایالت واشنگتن (امریکا).

## طراحی لباس: خطوط خیال

کارنامک<sup>۱</sup> طراح لباس مریلین وِتس<sup>۲</sup> را می‌توان نمونه‌ای از سرگذشت مسلّم فیلمسازی استودیویی در هالیوود دانست. عناوین بعضی از آثار او عبارت‌اند از: زن زیبا<sup>۳</sup>، جان سخت (دای‌هارد)<sup>۴</sup>، غارتگر<sup>۵</sup>، باشگاه صبحانه<sup>۶</sup>، جواهر پرستیدنی<sup>۷</sup>، جی‌آی‌جین<sup>۸</sup> و مردان مرموز<sup>۹</sup>. او به‌خاطر کارش در فیلم تسخیرناپذیرها<sup>۱۰</sup>، نامزد دریافت جایزه‌ی اسکار شد.

بار اول که فیلمنامه را می‌خوانم، به‌سراغ صحنه‌آرایی و داستان و هر آنچه داستان شامل آن است، می‌روم. می‌خواهم در فکرم بدانم با چند نفر سروکار دارم. چند شخصیت داستانی مهم در فیلم وجود دارد؟ ارتباط آنها با هم چگونه است؟ آیا از هم جدا می‌شوند؟

سپس سؤال‌های مربوط به شخصیت‌های داستانی شروع می‌شود: کجا زندگی می‌کنند؟ چگونه زندگی می‌کنند؟ درآمدشان چقدر است؟ طرز بیانشان چگونه است؟ آیا اهل جواهرات هستند؟ آیا چیزی به‌مچشان می‌بندند؟ گوشواره؟ آرایش؟ و همین‌طور سعی می‌شود درکی از شخصیت داستانی پیدا شود. یک آدم خبیث، بدخلق، قائل - هریک، منظری دارد. اگر یقه‌آبی باشد، چهره‌ای دیگر. هویت هر طرح را می‌توان در فیلمنامه یافت.

از نظر طراح لباس، هر چیزی در زندگی، نمودی روان‌شناختی دارد. همه‌ی ما با آنچه می‌پوشیم، خود را نشان می‌دهیم. من برای شخصیت‌های داستانی طرح می‌ریزم؛ که شبیه تصاویر راهنما<sup>۱۱</sup> است. طرح احساس و قیافه‌ای را که در پی آنم، می‌ریزم. بسیاری مرا با طرح‌هایم برای شخصیت‌های داستانی می‌شناسند؛ چراکه این طرح‌ها وسیله‌ای برای ارتباط هستند. می‌توانم آنها را به کارگردان و هنرپیشگان نشان دهم تا مورد خاصی داشته باشند که در برابر آن واکنش کنند. یا

<sup>۱</sup> Résumé: رزومه. خلاصه‌ی شرح حال و سوابق.

<sup>۲</sup> Marilyn Vance

<sup>۳</sup> *Pretty Woman*

<sup>۴</sup> *Die Hard*

<sup>۵</sup> *Predator*

<sup>۶</sup> *The Breakfast Club*

<sup>۷</sup> *Romancing the Stone*

<sup>۸</sup> *GI Jane*

<sup>۹</sup> *Mystery Men*

<sup>۱۰</sup> *The Untouchables*

<sup>۱۱</sup> Storyboard

شاید عکس‌هایی از هنرپیشگان مرد یا زن بگیرم تا ببینیم چه رنگ‌هایی برای آنان و شخصیت‌شان مناسب است. در بسیاری از مواقع، هنرپیشگان قدردان هستند. در مواقع دیگر، کارهای بیشتری باید برای آنان کرد. آنها می‌گویند: «تصور می‌کنم کار بعدی که انجام بدهی، مخصوص من باشد». روش‌ها همیشه متفاوت است.

## تحقیق

تحقیق همیشه مهم است. من کار را با منابع سنتی شروع می‌کنم: کتاب‌های مربوط به لباس‌ها، کتاب‌های هنری، و هر چیزی که به موضوع مربوط می‌شود. به نقاشی‌ها نگاه می‌کنم. به طرح بستگی دارد. هر کاری که لازم است، باید انجام شود.

در مورد زن زیبا، من برای دیدن جیب‌برها به بلوار هالی‌وود<sup>۱</sup> رفتم؛ اما هیچ‌کس را پیدا نکردم. خیابان را تمیز کرده بودند(!) و من باید از روی تصاویر، به شکل درست می‌رسیدم. بعد یک شب، [کارگردان] گری مارشال<sup>۲</sup> در حال رانندگی، جیب‌بری را دید که یک ژاکت بنفردار قدیمی مربوط به دهه‌های پنجاه یا اوایل شصت پوشیده بود. محشر بود. از همین برای جولیا رابرتز<sup>۳</sup> استفاده کردیم: یک ژاکت مردانه‌ی بزرگ‌اندازه که دامن کوتاه‌تر را پوشانده بود و چکمه‌هایی که تا بالا آمده بود. باید این چکمه‌ها را پیدا می‌کردم! یک جفت از آنها را در لندن دیده بودم؛ پس برای تهیه‌ی آنها، عازم آنجا شدم.

معمولاً شش یا هشت هفته قبل از فیلمبرداری - بسته به فیلم - به سراغ طرح می‌روم. گاه ماه‌ها می‌نشینم و منتظر می‌مانم و برای یافتن گروه بازیگران، پول می‌پردازم؛ و گاهی برای این کار سه هفته وقت صرف می‌کنم. دوازده هفته خیلی زیاد است.

## ترفندهای تجارت

برای فیلمی مثل *خلبان موشک*<sup>۴</sup> یا *دست‌نیافتنی‌ها*، ممکن است صدها یا حتی هزارها لباس درست کنم. برای سکانس پرواز در *خلبان موشک*،

<sup>۱</sup> Hollywood Boulevard

<sup>۲</sup> Gary Marshal

<sup>۳</sup> Julia Roberts

<sup>۴</sup> *The Rocketeer*

هزاران نفر را در سانتا روزا<sup>۱</sup> داشتیم. باید همه‌ی آدم‌های استادیوم و همه‌ی افراد پرواز را لباس می‌پوشاندیم. بسیاری از اوقات، اتاق‌های کار داریم که بیست و چهار ساعت در شبانه‌روز آنجا می‌مانیم. بیست یا سی خیاط زنانه داریم به‌اضافه‌ی افرادی که دائم لباس‌ها را تمیز نگه می‌دارند. گاهی لباس‌ها از بسیاری از جاها عاریه گرفته می‌شوند؛ که حتی نمی‌توان گفت. در جایی ممکن است پیراهن خوب باشد، و برای رفتن به جایی دیگر، جلیقه؛ و برای یک نفر دیگر، کت و شلوار. ممکن است کفش را هم درست کنم.

لباس‌های پشمی را برمی‌دارم و رنگ می‌کنم، فقط برای آنکه آنها را تجربه کنم و راه ساده‌ای پیدا کنم؛ زیرا برداشتن لباس‌های تازه از جالباسی صلاح نیست. نمی‌توان وسایل نوی نو برداشت و آنها را جلوی دوربین انداخت. خیلی تر و تازه و برجسته هستند. نتیجه این خواهد شد که همه‌ی توجه‌ها به لباس‌های نوی که افراد می‌پوشند، جلب می‌شود؛ و کار خراب و آشفته خواهد شد.

## زن زیبا

وقتی روی زن زیبا کار می‌کردم، می‌دانستم شخصیت داستانی جولیا رابرتز به مد نمی‌اندیشد، ولی باید زرنگ و باهوش می‌شد. داستان درباره‌ی یک دختر بدکاره بود. او خیلی پررنگ و لعاب بود و به مقدار خنده‌داری از همه‌ی مواد رنگی و آرایشی استفاده کرده بود. آدمی مثل او چگونه می‌توانست برای یک مرد باوقار خیلی ثروتمند و آرام متناسب باشد؟ باید کاری می‌کردم که ملایم‌تر لباس می‌پوشید و زواید را از خود حذف می‌کرد. و بدین ترتیب، خیلی برازنده می‌شد. این‌طوری نشان داده می‌شد که این زن آنقدر باهوش است که بداند چگونه خود را سازگار کند. او می‌دانست که آن مرد چقدر باوقار است؛ بنابراین، زود خود را به این حالت رساند. در موقعیت‌هایی مانند این، هرچه کمتر، بهتر.

خیلی‌ها، لباس قرمز او را به‌خاطر می‌آوردند. یک پیراهن بلند آپل دار بود؛ برای اینکه گری مارشال می‌خواست او یک پرنسس باشد. اما این، خیلی زیاد کار داشت؛ بنابراین، از آن گذشتم و کوشیدم با چیز دیگری به این مقصود برسم. برای لباس قرمز، از یک نقاشی تاریخی الهام گرفتم؛ که به آن، احساس طبقاتی می‌داد.

<sup>۱</sup> Santa Rosa

لباس‌های ریچارد گر<sup>۱</sup> را هم باید می‌ساختیم، همه‌ی لباس‌های او را؛ چون نتوانستیم آن ظرافت ساده‌ی عالی را پیدا کنیم. همه‌ی آنچه پیدا کردیم، قیافه‌ی با لباس گشاد آرمنی<sup>۲</sup> بود؛ اما به یک شخصیت داستانی مقاوم کلاسیک نیاز داشتیم. پس به سراغ یک چهره‌ی فرانسوی رفتیم، نه ایتالیایی؛ چراکه می‌خواستیم آن نوع برازندگی ملایم را به او بدهیم، نه نار و پود بیش از اندازه. جلیقه‌ها پهن‌تر بودند تا در شانه‌ها شکل بهتری به او بدهند. پهن‌تر بودند تا چهره‌ی واقعاً مناسبی به او بدهند.

آماده‌کردن او برای ما عذاب‌آور بود. مجبور بودیم هفته‌ها هر روز لباس‌ها را روی او امتحان کنیم تا درست از کار دربیایند. وقتی لباس بافت‌دار نداشته باشید، هر خط کوچکی خودش را نشان می‌دهد. به هر حال، پارچه را از ایتالیا گرفتیم؛ برای اینکه باید کاملاً درست از کار درمی‌آمد.

## فیلم‌های اکشن

مشکل فیلم‌های اکشن این است که گاهی شخصیت داستانی باید در کل فیلم، یک ساز و برگ به تن کند. چنین مشکلی را در *جان‌سخت (دای‌هارد)*، *غارتگران*<sup>۳</sup>، و *شب دآوری*<sup>۴</sup> داشتیم. در *جوهر پرستیدنی*، کاتلین ترنر<sup>۵</sup> بیست و چهار لباس داشت که درجات مختلفی از فلاکت را نشان می‌دادند. فقط یک لباس، بیست و چهار کار مختلف داشت! باید آنها را در مسیرهای مختلفی جر می‌دادیم. سؤال‌های بزرگی پیش می‌آید: وقتی او بر روی طناب‌ها و پیچک‌ها در جنگل تاب می‌خورد، چه اتفاقی برای این لباس‌ها می‌افتاد؟ چگونه کتش جدا می‌شد؟ چگونه می‌توانستیم این دختر بدلباس را موقعی که در اتوبوس هست، شهوت‌انگیز و جذاب نشان دهیم؟ لباسش کم‌کم جر می‌خورد و ژاکتش درمی‌آمد؛ و آنگاه کت و کفش‌ها.

مهم‌ترین نکته‌ای که همه به آن توجه داشتند، این بود که کاتلین شهوت‌انگیز به نظر برسد: «او پاهای زیبایی دارد؛ و ما باید پاهای او را نشان دهیم». دادیم آن دامن پیچدار را از ابریشم خام ساختند تا وقتی جر می‌خورد، به شیک‌ترین، زیباترین و آشفته‌ترین شکل خود جر بخورد.

<sup>۱</sup> Richard Gere

<sup>۲</sup> Armani

<sup>۳</sup> *The Predators*

<sup>۴</sup> *Judgment Night*

<sup>۵</sup> Kathleen Turner

## افت‌ها و خیزها

باشگاه صبحانه موقعیت دیگری بود که باید با کمترین امکانات، بیشترین کار را می‌کردیم. در آنجا هیچ لباسی عوض نمی‌شود. همه در طول روز در یک اتاق هستند! همش همین. برای اینکه این صحنه را از نظر تصویری جالب کنیم، لباس‌های مختلفی به شخصیت‌های داستانی پوشاندیم. امیلیو<sup>۱</sup> زیرپیراهن رکابی دارد و آلی شیدی<sup>۲</sup> لباس دیگری در کیفش دارد. باید همه‌ی لباس‌های آلی را خودمان درست می‌کردیم چون هیچ لباس سیاهی پیدا نکردیم که جالب باشد. او یک شخصیت داستانی سیاه بود که باید خیلی قشنگ می‌شد؛ بنابراین، یک لباس سفید زیبا به او دادیم که زیر آن لباس سیاه بپوشد. همچنین کیف کیسه‌ای را که با خود حمل می‌کرد، طوری درست می‌کردیم که همه‌ی وسایلش در آن جا می‌گرفت. در تسخیرناپذیرها، شخصیت‌های داستانی سلاح با خود حمل می‌کردند؛ بنابراین، باید لباس‌ها و پوشاک‌ها را با مقدار پارچه‌ای بیشتر از حد معمول برجسته می‌کردیم. چند دست از هر لباس، هر یک در اندازه‌ی متفاوت، باید وجود می‌داشت: یک لباس برای صحنه‌ای که هنرپیشه سلاح با خود حمل می‌کند؛ طرح دیگر از همان لباس برای یک صحنه‌ی آرام که هنرپیشه سلاح با خود ندارد، هرچند که می‌خواهید تصویر سلاح را منتقل کنید. طرح سوم برای وقتی که هنرپیشه می‌دود و این لباس باید دو اینچ پارچه بیشتر در جاهایی مشخص داشته باشد؛ حتی در موقع دویدن یا افتادن.

## خطوط خیال: همه چیز برای آنکه خوب به نظر برسد!

در طراحی لباس باید بدانید چه کنید که یک نفر فوق‌العاده به نظر برسد. بسیاری از هنرپیشگان مرد، اشکالات اندامی دارند. بعضی هنرپیشگان زن، همکلی بسیار صندوقی با دور کمر زیاد دارند؛ اما شما می‌خواهید اندامی عالی داشته باشند. بنابراین، به جای آنکه اندام واقعی آنها را نشان دهید، بدنشان را لاغر می‌کنید و کمی بیشتر پارچه به کار می‌برید؛ و این نشانه‌ی آن است که چیز عجیبی اتفاق می‌افتد، کاملاً مطمئن نیستید چه، اما اطمینان دارید که اتفاق می‌افتد. شما این خیال را می‌گیرید. خط تصویر

<sup>۱</sup> Emilio

<sup>۲</sup> Ally Sheedy

نهایی، از بسیاری جهات، خیال است. این خیال، احساسی به شما می‌دهد که می‌خواهید آن را به روی پرده منتقل کنید.

در مورد *خلبان موشک*، یک هنرپیشه‌ی زن خیلی خوب تغییرشکل داده شده در اختیار داشتیم. کارگردان اصرار داشت که او سفید بپوشد. گفتیم: «سفید جلوی دوربین! قیافه‌اش وحشتناک می‌شود!» و او گفت: «نه با آن اندام و چهره‌ی کودکانه‌اش. همه چیز در توازن است. هر عیبی با نقطه‌ی قوتی پوشانده می‌شود طوری که چهره‌ی زیبایی پیدا می‌کند». آیا واقعاً همین طور است؟ شما بگویید! سفید، یک مشکل بود؛ باید لباس خاصی طراحی می‌کردیم که او را در آن جا می‌دادیم.

در مورد مردان، مشکلات دیگری پیش می‌آید. بسیاری از مردان، شانه‌های باریک اما سینه‌ی فراخی دارند. بعضی هنرپیشگان مرد، مثل بروس ویلیس، پاهای کوتاه و اندام بلندی دارند. آنچه در مورد او انجام می‌دهیم، این است که شلوارش را بلند می‌کنیم تا اندازه‌ی بالاتنه‌اش کم و پاهایش بلندتر نشان داده شود. هم در مورد *جان سخت* و هم در مورد *هادسن هاوک*<sup>۱</sup>، هر اونس<sup>۲</sup> از لباسی را که می‌پوشید، ساختیم برای اینکه تصویر سایه‌نمای او باید درست می‌شد.

طراحی برای مردان پردردسرت‌تر است. در مورد زنان می‌دانید که همیشه می‌توانید آنها را از چهره‌ای ساده به زیبا یا هر چیز دیگر تبدیل کنید؛ اما در مورد مردان کار باید خیلی دقیق باشد و ذوق و سلیقه‌ی زیادی می‌خواهد. با این حال، نتیجه‌ی کار خیلی جالب است؛ زیرا وقتی همه‌ی اینها کنار هم قرار می‌گیرد، خیلی مهیج می‌شود.

## کار جمعی

ابتدا همه‌ی اطلاعات خود را از کارگردان می‌گیرید. باید از آنچه او می‌بیند، ایده‌ی روشنی داشته باشید. کارگردانی مثل استفن هاپکینز<sup>۳</sup> (*غارتگر ۲*)<sup>۴</sup>، خیلی تصویری فکر می‌کند و از نظر او همه چیز باید با هم هارمونی داشته باشد، درست مثل اینکه یک سمفونی اجرا می‌شود. اما گری مارشال توجه خود را روی داستان متمرکز می‌کند؛ و برای او همه

<sup>۱</sup> *Hudson Hawk*

<sup>۲</sup> Ounce. واحد وزن که در یک مقیاس برابر با ۲۸/۳۵ گرم و در مقیاس دیگر برابر با ۳۱/۱ گرم است.

<sup>۳</sup> Stephen Hopkins

<sup>۴</sup> *Predator 2*

چیز، داستان است. گری ممکن است چیز ساده‌ای مثل این بگوید: «او یک لباس آپل دار پوشیده و مثل یک پرنسس است» و من آن را از آنجا شروع می‌کنم. البته، لحظه‌ای که هنرپیشه‌ی مرد نشان داده می‌شود، همه چیز به هر حال الزاماً تغییر می‌کند.

آنگاه نوبت به کار با طراح تولید می‌رسد. فضا خیلی مهم است. درزن زیبا، فضای داخلی هتل و یونیفورم‌ها باید با هم هارمونی داشته باشند. همه‌ی چیزها باید این طور می‌بود. درون‌مایه‌ای این چنین، از طریق یونیفورم‌های مسئول آسانسور، مردی که جلوی پیشخوان است، مدیر، و هر کس دیگر منتقل می‌شد. و همه‌ی اینها در کنار هم چیده شد و با نحوه‌ی قدم‌زدن جولیا رابرتز در لابی هتل هماهنگ شد.

در کار با فیلمبردار باید لنز و ژلاتین را بشناسیم. آیا او به طریق خاصی فیلمبرداری می‌کند؟ آیا از رنگ‌های سبز و آبی استفاده می‌کنیم؟ یا فقط از رنگ‌های قرمز؟ شاید از رنگ‌های سفید تند، زیاد استفاده کنیم یا اصلاً استفاده نکنیم. بعد باید محاسبه کنیم که نورپردازی تا چه حد رنگ‌ها را تغییر می‌دهد. کار پیچیده‌ای است.

در مورد سبب *داوری*، نور سدیم زرد، همه چیز را ملایم می‌کرد و شخصیت‌های منفی ما کم‌کم ملایم می‌شدند. حالت خوبی نبود. در نتیجه، مجبور شدیم نورپردازی را تغییر دهیم. بعداً فهمیدیم که رنگ‌های قرمز و آبی در فیلم عالی عمل می‌کنند. نتیجه، فوق‌العاده بود.

در مورد رنگ‌ها، گاهی به رنگ‌های تند و معمولی می‌اندیشید. ولی باید از پالت<sup>۱</sup> کوچکی از رنگ‌ها استفاده کنید. نمی‌توانید خودنمایی کنید. زمان‌هایی هست که می‌خواهید؛ اما نمی‌توانید. استفاده از یک لباس برای آن نیست که آن را دوست دارید؛ باید آنچه را که فکر می‌کنید برای فیلم خوب است، انجام دهید. اگر مدی را کنار می‌گذارید، به میل و نیت شما نیست؛ شما فقط می‌کشید این ابزار را برای شخصیت داستانی خود خلق کنید.

امروزه بسیاری از فیلم‌ها را می‌بینم که در آنها طراحان لباس سعی می‌کنند بیانیه‌ای برای خود تنظیم کنند. آنان با هم قرار گذاشته‌اند که تمرکزشان روی فیلمنامه در شخصیت داستانی باشد، نه بر روی مد. و این همان چیزی است که من از تیم خود، از هر کسی، می‌خواهم. نمی‌توانم با کسی کار کنم که طرز فکر مستقل خود را دنبال می‌کند. ما باید جمعی از یک

۱. Palette: لوحه‌ی سوراخ‌دار بیضی یا مستطیل‌شکل، مخصوص رنگ‌آمیزی؛ تخته‌شستی، تخته‌رنگ.

گروه بازیگران باشیم. همه چیز باید با رفاقت انجام گیرد.

## طرح تصویری

آثار هاسکل وکسلر<sup>۱</sup> در کار مدیر فیلمبرداری، فیلم‌های مختلف و به‌یادماندنی را در برمی‌گیرد، از جمله: *دیوارنویسی‌های امریکایی*<sup>۲</sup>، *بلیز*<sup>۳</sup>، *رنگ‌ها*<sup>۴</sup>، *ماتewan*<sup>۵</sup>، *پرواز بر فراز آشیانه‌ی فاخته*<sup>۶</sup> و *ماجراهای توماس کراون*<sup>۷</sup> (حادثه‌ی توماس کراون)؛ که او را به یکی از محبوب‌ترین و پرطرفدارترین فیلم‌داران در هالیوود تبدیل کرده است. وی جایزه‌ی اسکار را برای بهترین فیلمبرداری در فیلم *چه کسی از ویرجینیا وولف می‌ترسد؟*<sup>۸</sup> و پیش‌به‌سوی *انتخار*<sup>۹</sup> دریافت کرده است. او همچنین نویسنده/کارگردان/فیلم‌بردار نیمه‌خونسرد<sup>۱۰</sup> بوده است؛ یک مجموعه فیلم استثنایی در مورد پشت پرده‌ی توافقنامه‌ی دمکراتیک قطع شورش شیکاگو در سال ۱۹۶۸ که هنوز هم یکی از بهترین فیلم‌های داغ سیاسی است که تاکنون ساخته شده است.

این فیلمساز که زمانی در «لیست سیاه» قرار داشت، اکنون عضو هیئت اداره‌کنندگان فرهنگستان (آکادمی) علوم و هنرهای سینمایی است. او ضمن قبول تأثیر شگرفی که تکنولوژی‌های جدید بر نقش فیلم‌بردار در سال‌های اخیر داشته است، همچنان روی عناصر «انسانی» درگیر در ساخت یک فیلم تأکید می‌کند:

خیلی‌ها فکر می‌کنند کارگردان به هنرپیشگان می‌گوید چه بکنند و فیلم‌بردار-مدیر فیلمبرداری-فیلم می‌گیرد. درست است؛ اما نکات بیشتری هم وجود دارد. انتقال از فیلمنامه به پرده، از فیلتر مدیر فیلمبرداری هم می‌گذرد. در فیلمسازی، همه‌ی آنچه که بیرون قرار دارد، جمع می‌شود و از فیلتر یک وسیله-دوربین-عبور می‌کند. تا قبل از گرفتن اولین کادر، فقط قراردادها، اندیشه‌ها، مفاهیم، فیلمنامه‌ها و امیدها

<sup>۱</sup> Haskell Wexler

<sup>۲</sup> *American Graffiti*

<sup>۳</sup> *Blaze*

<sup>۴</sup> *Colors*

<sup>۵</sup> *Matewan*

<sup>۶</sup> *One Flew over the Cuckoo's Nest*

<sup>۷</sup> *The Thomas Crown Affair*

<sup>۸</sup> *Who's Afraid of Virginia Woolf?*

<sup>۹</sup> *Bound for Glory*

<sup>۱۰</sup> *Medium Cool*

هست.

وظیفه‌ی من، کمک به کارگردان است تا به طریقی هنری، آنچه را که در فیلمنامه بیان شده است، با استفاده از هنرپیشگان، به نمایش برگرداند. این کمک با کادربندی، صحنه‌آرایی، نورپردازی و استفاده از همه‌ی تدابیر فنی که برای ساخت تصاویر از روایت داستان لازم است، انجام می‌گیرد.

فیلمبردار در صدر تیمی قرار دارد که آنچه را که در مرحله‌ی تمرین به دست آمده است، کادربندی می‌کند. او با متصدی دوربین کار می‌کند، که مسئول به‌کارانداختن دوربین است. دستیار اول، وظایف مهم زیادی دارد؛ که بعضی از آنها عبارت‌اند از: عمل و وضوح تصویر، تعویض عدسی‌ها، تنظیم دیافراگم، کار با فیلتر پنخس نور و همه‌ی فیلترها، فیلم‌گذاری و اطمینان از اینکه دوربین درست کار می‌کند.

فیلم‌گذار- یا دستیار دوم- مخزن‌ها (فیلمدان‌ها) را کار می‌گذارد، گزارش‌های دوربین را نگه می‌دارد، و مطمئن می‌شود که فیلم‌های خام قاطی نشوند. او اولین کسی است که قبل از اینکه تصاویر روی سطح حساس فیلم بنشینند، با فیلم درارتباط است.

تیمی که فیلمبردار آن را سرپرستی می‌کند، متصدی دوربین را هم شامل می‌شود، که خدمه‌ی امور برقی را هدایت می‌کند؛ همچنین متصدی حرکت دوربین را، که دالی (دوربین‌بر) و بالابر (جرتقیل فیلمبرداری) را راه می‌اندازد. اصطلاح «متصدی حرکت دوربین» اغلب باعث می‌شود افرادی که خارج از حرفه‌ی ما هستند، وظیفه‌ی این بخش را در این کار جمعی خلاق- که در کار خلق یک فیلم خوش‌ترکیب، نقش مهمی دارند- کم‌اهمیت شمارند.

ظاهر فیلم، فقط بخشی از قلمرو کار فیلمبردار است. من برای فیلم پیش به‌سوی افتخار جایزه دریافت کردم؛ اما این طرحی بود که با همکاری کارگردان هنری مایکل هالر<sup>۱</sup> ریختم، طرحی که درنهایت به یک کار زیبا با رنگ ملایم و آرامش‌بخش تبدیل شد.

## تهیه‌ی مقدمات

برای آماده‌شدن برای فیلمبرداری یک فیلم، «راه مستقیمی» وجود ندارد. اول فیلمنامه را می‌خوانم تا ببینم آیا ایده‌ها و عواطف برای من کشش دارد یا نه و آیا تصاویر را جلوی چشم می‌آورند یا نه. با کارگردان

<sup>۱</sup> Michael Haller

صحبت می‌کنم تا عقیده‌ی کلی او را در مورد فیلمنامه و شخصیت‌های داستانی بفهمم. این، لحظه‌ی مهمی است؛ چراکه همکاری خوب بین کارگردان و فیلمبردار، فیلم را بهتر و - نیازی به گفتن نیست - که مردم را راضی‌تر می‌کند.

ابتدا یک تست فیلمبرداری برای لباس و گریم انجام می‌شود. ممکن است آزمون‌های بازیگری هم انجام گیرد تا کارگردان ببیند هنرپیشه برای نقش مناسب است یا نه. همچنین موارد فنی را در یک موقعیت کنترل‌شده فیلمبرداری می‌کنم تا انطباق‌ها (مچ کردن‌ها)<sup>۱</sup> انجام گیرد. باید در سراسر یک صحنه، یک نوع نور و ضخامت رنگ حفظ شود. اگر نشود، مخاطب متوجه می‌شود موردی در فیلم ناچور است. یک نمودار رنگ و عامل تنظیم‌کننده‌ی درجات نوردهی کمتر از حد، نوردهی بیش از حد، فیلم‌های خام مختلف، و انطباق‌کننده‌ی عدسی‌ها در اختیار شما است. کار پیچیده‌ای است. نکته‌ی مهم این است که وقتی فیلم ظاهر می‌شود، هیچ عدم تطابقی در آن نیست.

وقتی موضوع و لوکیشن فیلم آشنا باشد، تصاویر به‌سرعت در فکر جا می‌گیرند. رنگ‌ها فیلمی درباره‌ی ولگردان خیابان بود. در منطقه‌ای در لس‌آنجلس فیلمبرداری شد که من به‌ندرت در آنجا پا می‌گذارم. بنابراین، زمانی را با دنیس هاپر<sup>۲</sup> کارگردان در آن ناحیه سپری کردم. در آنجا فقط راه می‌رفتیم و با مردم حرف می‌زدیم. من آنچه را به چشم می‌خوردم، می‌دیدم و کاری نداشتم که آیا با آنچه دنیس می‌دید، هماهنگی داشت یا نه، سعی نمی‌کنم فقط به نماها بیندیشم؛ بلکه می‌کوشم به‌طور جدی درباره‌ی کل مفهوم فیلم فکر کنم.

من و کارگردان همیشه درباره‌ی زوایای دوربین، رنگ، نورپردازی، تعیین مکان (عوامل صحنه)، و حرکت دوربین بحث می‌کنیم. او می‌داند چه می‌خواهد. نظر او درباره‌ی چگونه‌انجام‌دادن معمولاً با من یکی است. من می‌گویم: «ما باید فقط یک کمی از نور چلچراغ آن طرف را بینیم برای اینکه این همان چیزی است که [شخصیت داستانی] باید بدزدد». شما در پی راهی هستید که آنچه را که مهم است، نمایشی کند.

از آنجا که اندیشه‌های تصویری به‌آسانی از فیلمنامه‌ی نوشته‌شده به‌دست نمی‌آید، به کادرهای مرجع نیاز داریم تا افکار و احساسات را نشان دهیم.

<sup>۱</sup> Matches

<sup>۲</sup> Dennis Hopper

شاید فیلم‌ها را با کارگردان ببینیم؛ یا با هم به عکس‌ها یا نقاشی‌ها نگاه کنیم. در طول تمرین‌ها اغلب از یک دوربین ویدیویی استفاده می‌کنم تا پیشنهاد بدهم چگونه می‌توان یک صحنه را فیلمبرداری کرد. البته فیلمبردار باید ایده بدهد و اعتراض را بپذیرد. کارگردان، ناخدای کشتی است. چقدر کم یا چقدر زیاد می‌خواهد، در نهایت، کار جمعی، تصمیم او است.

## حرکت دوربین، حرکت تصاویر

امروزه وسایلی در اختیار داریم که با آنها می‌توان بزرگ‌ترین دوربین ۶۵ میلی‌متری را به طرقتی حرکت داد که قبلاً به هیچ وجه امکان نداشت. عامل مهم در حرکت دوربین، مجزای‌بودن چشم از (عدسی) چشمی است. بازوهای بالابر قبلاً باید وزن یک دوربین و حداقل دو نفر را تحمل می‌کرد؛ ولی امروزه دوربین‌ها می‌توانند در انتهای یک بازوی منیزیمی در هوا به پرواز درآیند.

پایه‌های هلیکوپتری<sup>۱</sup> هم وجود دارد که با استفاده از ویدیو و تثبیت‌کننده‌های ژيروسکوپی (برای دوربین)، امکان گرفتن نماهای ژيروسفری تماشایی را می‌دهد، مثل تیتراژ پایانی تصویر پل نیومن در بلیز.

لولیتا داویدوویچ<sup>۲</sup> از ساختمانی بیرون می‌آید که شخصیت داستانی پل نیومن در آنجا مرده است و دوربین کم‌کم برمی‌گردد. لولیتا را بر روی پله‌ها می‌بینید؛ که داخل یک خودرو می‌رود. بعد دوربین به بالای ساختمان حرکت می‌کند؛ و سرانجام، چاه‌های نفت را در پشت‌سر می‌بینید و آنگاه، رودخانه‌ی می‌سی‌سی‌پی<sup>۳</sup>. همه در یک برداشت هموار. برای آوردن فیلمنامه به روی پرده، فیلمبردار باید از آخرین پیشرفت‌های فنی و اینکه چگونه و چه وقت از آنها استفاده کند، آگاه باشد. همچنین باید افراد خوب را در همه‌ی بخش‌ها بشناسید؛ کسانی که با آنها می‌توانید با رفاقت و خلاق کار کنید. مهم‌تر اینکه همیشه باید به‌خاطر داشت که با فیلمبرداری خوب نمی‌توان از یک فیلم بد، فیلم خوبی ساخت. طرح‌ها را با نگاهی انسانی انتخاب کنید.

۱. Helicopter mount: ایرو- ویزن [پایه‌ی هلیکوپتری دوربین برای فیلمبرداری هوایی].

۲ Lolita Davidovich

۳ Mississippi River

## طرح تصویری

جان سیل<sup>۱</sup> استرالیایی نیز فیلمبردار دیگری است که خیلی‌ها دنبال او هستند. لارنس کسدان، کارگردان، که در خوابگیر با او کار کرد، زمانی به یک گزارشگر گفت: «مشکل جان سیل این است که هر کسی با او کار می‌کند، می‌خواهد برای همیشه با او کار کند و از این رو او برای همه دردسترس نیست. جای تأسف است که فقط یکی از او وجود دارد!».

سیل برای کارش در بیمار انگلیسی<sup>۲</sup> برنده‌ی جایزه‌ی اسکار شد و برای سخاوتمند و شاهد - فیلمی به کارگردانی هموطنش، پیترو وایر - نامزد دریافت جایزه‌ی اسکار شد. از او درباره‌ی کار بسیار تحسین‌برانگیزش با وایر در فیلم انجمن شاعران مرده سؤال کردند؛ و او چنین توضیح داد:

یکی از اولین مواردی که درباره‌ی انجمن شاعران مرده به‌خاطر می‌آورم، هفته‌ی آخر مرحله‌ی پیش‌تولید است. پیترو از ساعت ۸ صبح تا ظهر هر روز را برای این کار کنار گذاشت؛ و ما دوتایی در این زمان فیلمنامه را مرور می‌کردیم. خیلی زیاد حرف می‌زدیم و یادداشت برمی‌داشتیم. ما در این باره صحبت می‌کردیم که صحنه‌ها چگونه جریان پیدا کند؛ و اگر دو صحنه یکی باشند، چگونه می‌توان آنها را با هم ترکیب کرد.

پیترو برای تصاویر راهنما، تندتند ارقام می‌نوشت و روی آنها عمیقاً می‌اندیشید. تا آن موقع ما هر اینچ مربع از هر لوکیشن را می‌شناختیم و بنابراین تصمیم می‌گرفتیم که دوربین عملاً کجا می‌تواند حرکت کند. اما پیترو نقشی شسته‌وروفته‌ای در این مورد ندارد. کارش همیشه براساس سیستم «چه می‌شود اگر» است: چه می‌شود اگر دوربین به‌جای اینکه اینجا باشد، آنجا باشد؟

و اگر این تغییر، احساس او را در مورد صحنه‌ای بالا می‌برد، با کمال میل آن را عوض می‌کرد. و البته من هم آماده می‌شدم که با او تغییر کنم؛ چون فیلمبردار بودم و کارم همین بود.

شاید همه‌ی اینها مکالمه‌ای به‌نظر آید که کارگردان با مدیر فیلمبرداری انجام می‌دهد؛ اما در مورد پیترو، این حالت همیشه خاص است. توضیحش سخت است. او تصاویری قوی در فکرش دارد؛ و با این حال، برای کار جمعی، خیلی باز فکر می‌کند.

<sup>۱</sup> John Seale

<sup>۲</sup> The English Patient

شما در این باره که دوربین را کجا بگذارید، تفکراتی برای خود دارید و پتر بسیار علاقه‌مند است که تفکرات شما را بداند. او می‌خواهد آنها را بشنود. من کار را با یک ایده شروع می‌کنم و او می‌اندیشد و می‌اندیشد. قسم می‌خورم که او کل فیلم را در فکرش می‌بیند. او آن ایده‌ی کوچک را در موویلا<sup>۱</sup>ی فکرش جلو و عقب می‌برد و سپس به یک جواب می‌رسد. ممکن است آن را به کار ببرد؛ یا شاید بگوید: «جان! ایده‌ی محکمی است اما من بعداً به آن نیاز دارم. الآن بگذار همین طوری پیش برویم؛ و در یک صحنه‌ی بعدی از آن استفاده می‌کنم.»

به همین دلیل است که فکر می‌کنم تصاویرش برای اجرا- برای ایجاد هیجان، برای تدوین- کاملاً متوازن است. زیرا او همیشه به کل فیلم می‌اندیشد. قبل از اینکه یک کادر بگیریم، او می‌گفت: «من برای ساخت این فیلم، روی توان اتاق تدوین حساب می‌کنم؛ و به‌نظر من، واقعاً این کار را می‌کرد.»

### بر روی صحنه

وقتی فیلمبرداری شروع شد، اول سراغ صحنه‌های آسان‌تر رفتیم تا قبل از کار با صحنه‌های نمایشی‌تر، بچه‌ها همدیگر را بشناسند. روز اول، از بازی فوتبال فیلمبرداری کردیم؛ سپس روی صحنه‌های کلاس درس کار کردیم؛ و آنگاه به آرامی به سراغ صحنه‌های نمایشی‌تر رفتیم.

در مورد صحنه‌های داخلی، میل دارید یک تکه اینجا و یک تکه آنجا بگیرید؛ و نمی‌خواهید همه‌ی آنها را همان ابتدا بگیرید؛ که اگر همه‌ی آنها را خیلی زود انجام دهید، موقعی که هوا بد می‌شود، دیگر هیچ صحنه‌ی داخلی ندارید که به سراغش بروید.

در طول کار، درباره‌ی صحنه‌های روز در صبح بحث می‌کردیم. پتر همیشه کار را با دستیار اول کارگردان، متصدی دوربین، منشی صحنه و من پیش می‌برد. ما ابزار فرماندهی او بودیم.

ما سرحال بودیم و او فیلمبرداری روز را طراحی می‌کرد. مثلاً می‌گفت: «صحنه‌ی ۵۳، یک صحنه‌ی A و صحنه‌ی ۷۲، یک صحنه‌ی B است. صحنه‌ی B به این معنا بود که بعد از تدوین، احتمالاً در فیلم وجود نداشت. او می‌دانست که اگر مجبور می‌شد فیلم را کوتاه کند، صحنه‌ی

---

<sup>۱</sup> Moviola: نام تجاری نوعی دستگاه بازیابی فیلم در مرحله‌ی تدوین؛ نام تجاری نوعی دستگاه نشان‌دادن فیلم.

B حذف می‌شود و بنابراین ترجیح می‌داد روی صحنه‌های A وقت بیشتری بگذارد.

اما از صحنه‌های B هم فیلمبرداری می‌کرد و خیلی خوب هم فیلمبرداری می‌کرد؛ ولی وقت را روی آنها تلف نمی‌کرد. پیتز خیلی استثنایی است؛ چراکه هر نمایی که می‌گیرد، به ساخت داستان کمک می‌کند. او برخلاف بیشتر کارگردانان همی فکرش را متوجه نماهای اصلی نمی‌کند؛ بلکه فقط تا جایی روی آنها کار می‌کند که در مرحله‌ی تدوین آنها را به‌کار گیرد؛ بعد سراغ نماهای نزدیک می‌رود.

شما تقریباً می‌دانید که او کجا کات می‌کند: روی دور هد، هرچه باشد. او پیش از موعد آن را می‌داند و بنابراین ترکیب‌بندی (کمپوزیسیون) من بهتر می‌شود؛ چراکه او می‌داند کجا می‌خواهد کات کند و آن را درست روی صحنه انجام می‌دهد. بدین ترتیب، زمان زیادی ذخیره می‌شود؛ و روی صحنه، زمان یعنی پول.

### پیوسته در جنب‌وجوش باش!

حدود یک هفته فیلمبرداری می‌کردیم که پیتز به من گفت: «جان! تو فیلمبردار کندی نیستی؛ اما می‌توانی سریع‌تر کار کنی؟». او مشکل را توضیح داد؛ که وحشتناک بود: «هشت داستان داشتم که باید روایت می‌کردم، هفت دانش‌آموز، به‌اضافه‌ی یک معلم و یک دوست دختر. باید روی همه‌ی این داستان‌ها در اتاق تدوین کار می‌کردم». بنابراین، واقعاً باید در جنب‌وجوش می‌بودیم. بعد از آنکه فیلمبرداری به‌پایان رسید، مسئول تهیه با خوشحالی به ما گفت که در کل فیلم به‌طور متوسط هر روز بیست‌ویک ست‌آپ (راه‌اندازی)<sup>۱</sup> داشتیم.

اندازه‌ی معمول، حدود سه تا پنج است؛ پنج تا نه یعنی همیشه در حال حرکت؛ و شانزده یعنی تا حدودی در فشار بودن. این کار در تلویزیون ممکن است زیاد اتفاق بیفتد؛ اما در فیلم‌های سینمایی، نه. از این رو وقتی کل کار تمام شد، از پیتز پرسیدم: «کدام خط‌های داستانی را حذف می‌کنی؟». و او لبخندی زد و گفت: «از همه‌ی اینها استفاده می‌کنم. تنها کاری که می‌کنم، مرتب‌کردن آنها است».

<sup>۱</sup> Set-ups

## موسیقی صحنه

ویژگی منحصر به فرد دیگر پیتر، استفاده‌ی او از موسیقی است. او برای هر صحنه موسیقی انتخاب می‌کند؛ که با این کار، ضرب‌آهنگ و ریتم (شاتاب) آن صحنه‌ی خاص را به دست می‌آوریم. موسیقی در لحظاتی که خدمه نورپردازی می‌کنند، تمرین می‌کنند و همه‌ی وسایل را در موقعیت درستشان می‌گذارند، نواخته می‌شود.

گاهی می‌گذارد تا آخرین ثانیه‌ی قبل از صحبت کردن هنرپیشه، موسیقی نواخته شود. سپس خیلی سریع موسیقی را حذف می‌کند تا موسیقی در سر هنرپیشه باشد. در این حالت، هنرپیشگان مطلب خود را به وجهی شگفت‌انگیز بیان می‌کنند؛ چراکه موسیقی به‌نوعی سرعت حرکت‌ها و زمان عکس‌العمل آنها را کنترل می‌کند.

موسیقی به من هم کمک می‌کند؛ چون باعث می‌شود تشخیص دهم با چه سرعتی دوربین را حرکت دهم. می‌دانستم دوربین را با چه سرعتی به راست و چپ، بالا و پایین، و به پهلوها حرکت دهم. پیتر مجبور نیست با کلمات آن را توضیح دهد؛ ریتم موسیقی، این کار را برای او انجام می‌دهد.

اگر موقعی که یک نمای خاص می‌گیرید، به موسیقی که او به کار می‌برد، گوش بدهید، می‌توانید در جاهایی که کات انجام می‌شود، کار را به خوبی کامل انجام دهید. بنابراین، با موسیقی واقعاً این احساس به شما دست می‌دهد که فیلم چگونه تدوین شود.

## دیدن تصویر

فیلم‌های پیتر، با استفاده‌ی او از تصاویر مشخص می‌شود. در *انجمن شاعران مرده*، تصاویری به یادماندنی وجود داشت؛ مثل پرندگان. نه فقط صحنه‌های پیچ و تاب دسته‌ای آنها، بلکه آن صحنه‌ای که جغد در آن شب به غار می‌گریزد. ما جغدی را تربیت کردیم که از A به B پرواز کند؛ بعد وقتی یکی از بچه‌ها ناگهان از حرکت ایستاد، مثل این بود که آن جغد از این مقطع زمانی به گذشته پرزد. و سپس آن مسیر طولانی در میان درختان که مه تا پایین را فرا گرفته بود؛ و همه‌ی این تصاویر سرپوشیده. خیلی قدرتمند بود.

بسیاری، آن صحنه در کلاس درس را به خاطر می‌آورند که تاد<sup>۱</sup> (اتان هاوک)<sup>۲</sup> شعرش را می‌خواند و رایین دورش می‌چرخد. ما برای گرفتن این صحنه، از یک دوربین ثابت استفاده کردیم. فیلمبردار دور آنها می‌چرخید و با درشت‌نمایی هشت‌پایی دور رایین و اتان راه می‌رفت. ما نگران بودیم که این زمینه‌ی چرخشی ممکن است برای ارتباط عاطفی بین آنها مضر باشد. بنابراین، این صحنه را با یک دوربین ثابت فیلمبرداری کردیم. ولی وقتی برداشت‌های روزانه را دیدیم، معلوم شد که این نمای چرخشی خیلی خوب عمل کرد؛ و البته، پیتس هم در نسخه‌ی نهایی از همین استفاده کرد.

در طول صحنه‌ی خودکشی، از چند تصویر آهسته‌ی دقیق استفاده کردیم و با سرعتی معمولی در آنها برش داخلی ایجاد کردیم تا نوعی احساس شناوربودن به صحنه بدهیم. با این کار، زمان به حال تعلیق درمی‌آید و دستکاری می‌شود و فیلم به سطح متفاوتی برده می‌شود. وقتی آن پسر بچه تاج خارها را از سرش برمی‌دارد و زمین می‌گذارد، دوربین را طوری تنظیم کردیم که در هر ثانیه ۱۲۸ کادر بگیرد؛ و با این کار، تصویری آهسته ایجاد شود. در عین حال، با سرعت عادی ۲۴ کادر در ثانیه برش داخلی دادیم. با این روش، او در آخرین لحظه‌ی شیرین از زندگی‌اش معلق ماند.

## دیدن نور

نورپردازی در *انجمن شاعران مرده*، تا آنجا که امکان داشت، طبیعی و خیلی واقع‌گرایانه بود؛ و فقط زمانی که بچه‌ها به غار رفتند یا از میان غار در شب می‌گذشتند، قدری تفاوت داشت. نورپردازی مدرسه باید بسیار شبیه آنچه در زندگی واقعی بود، انجام می‌شد؛ بنابراین، به آنچه در آنجا بود، اکتفا کردیم و فقط یک درجه نور را بالا بردیم تا بتوان فیلمبرداری کرد. حرف‌های تام شولمن<sup>۳</sup> در این مورد کفایت می‌کرد. برای بالا بردن آنها، سعی زیادی لازم نبود.

خیلی وقت‌ها فکر می‌کنم وقتی حرف‌ها خوب باشند و هنرپیشگان هم آن حرف‌ها را نسبتاً خوب ادا کنند، با نور یک چراغ قوه هم می‌توان فیلم را نورپردازی کرد. فیلمبردار در صحنه است برای آنکه تا آنجا که ممکن است هر چیزی را بالا ببرد؛ اما مطمئناً از بی‌اعتنایی یا کنترل بیش از حد

<sup>۱</sup> Todd

<sup>۲</sup> Ethan Hawke

<sup>۳</sup> Tom Schulman

با به‌کارگیری ترفندهای تجارتي مسخره که ممکن است از احساس واقعی فیلم بکاهد، خبری نیست. کلاس درس هفت لامپ کوچک داشت که از سقف آویزان بود؛ و من اهمیتی به آن ندادم، چون واقعیت داشت. دزموورد خانه‌ها هم همین‌طور؛ آنها همان خانه‌هایی بودند که بچه‌ها داخل آن رفتند و جشن گرفتند؛ و بنابراین، باید مثل خانه‌های واقعی نورپردازی می‌شدند.

فهمیدم خیلی سخت است دودی در داخل کلاس ایجاد کنم تا احساس تغییر نور آفتاب را بدهم. یک صحنه وجود داشت که در آن رایین و معلم ریاضیات یک فنجان چای با هم می‌خوردند و معلم ریاضیات پیپ دود می‌کرد. بنابراین، کمی دود به داخل وارد کردم تا نوعی حالت ثابت به صحنه بدهم؛ و برای بقیه، فقط از واقعیت فیلمبرداری کردم.

وقتی آن پسر عملاً دست به خودکشی می‌زند، زمستان است و بیرون برف؛ هوا کمی مهتابی و نور ملایم است. نورپردازی موجود، حاصل نور شب بیرون بود.

در اتاق خواب پدر، وقتی پدر با صدایی بیدار می‌شود، پنجره‌ها سرد هستند؛ اما نور داخل ملایم نیست. نور چراغ خواب او گرما ایجاد می‌کند. اتاق خواب نیل<sup>۱</sup> هم وقتی آن تصمیم سرنوشت‌ساز را می‌گیرد، چنین است: چراغ خواب او هم گرما ایجاد می‌کند؛ و همانند نقطه‌ی مقابلی در برابر احساسی که آن پسر دارد، عمل می‌کند. اگر غیر از این باشد، از نورپردازی سرد استفاده می‌کنید تا نشان دهید احساس نومیدی را که در فکرش است، که واقعاً هم بیش از حد زیاد است، قبول کرده‌اید.

## یک فیلم خاص

وقتی برداشت‌های روزانه را مرور می‌کنیم، پیتتر آن موسیقی را که در صحنه از آن استفاده کرده است، می‌نوازد. او می‌گوید موسیقی از نظر عاطفی به او کمک می‌کند. یادم می‌آید یک روز نمونه‌های فیلمبرداری شده را نگاه می‌کردم و موسیقی هم پخش می‌شد و من فکر می‌کردم همه چیز خوب پیش می‌رود. برگشتم تا چیزی به متصدی برق بگویم که دیدم او گریه می‌کند. نمی‌توانستم باور کنم. گفتم: «تو بیست و پنج سال در این حرفه - متصدی برق در لس‌آنجلس - سرسختانه ایستاده‌ای. جایز نیست که موقع برداشت‌های روزانه گریه کنی!». لحظه‌ی

<sup>۱</sup> Neil

عجیبی بود.

## طرح گریم

پیتر راب-کینگ<sup>۱</sup> گریمور بر روی بسیاری از مشهورترین چهره‌های هالیوود کار کرده است. از جمله عناوین کارهای او عبارت‌اند از: *شغال*<sup>۲</sup>، *خطر آشکار و عیان*<sup>۳</sup>، *فراری*<sup>۴</sup>، *بازی‌های میهن پرستانه*<sup>۵</sup> و *ماتریکس بازبارگذاری شده*<sup>۶</sup>. راب-کینگ بود که گریم آدم‌هایی را درست کرد که در چه کسی برای راجر رابیت پاپوش دوخت؟<sup>۷</sup> همدیگر را در تون‌تاون<sup>۸</sup> پیدا کردند. او برای کارهای خود در *افسانه*<sup>۹</sup>، نامزد دریافت جایزه‌ی اسکار شد و بافتا- جایزه‌ی آکادمی بریتانیا<sup>۱۰</sup> - را برای کارش در *آخرین موهیکان‌ها*<sup>۱۱</sup> از آن خود کرد.

بار اول که فیلمنامه را می‌خوانم، می‌خواهم بفهمم چه مفهومی در فکر نویسنده و نیز در فکر کارگردان بود. در مورد هر فیلمنامه، احتمالات خیلی زیادی وجود دارد. تا انتخاب بازیگران کامل شود، هیچ تضمینی وجود ندارد که یک شخصیت داستانی در همان تبار، مذهب، زمینه‌ی قومی، یا حتی در همان سن بماند.

در بسیاری از اوقات، در این روزها تقریباً تا اواخر مرحله‌ی پیش‌تولید، هنرپیشگان (دلخواه) را پیدا نمی‌کنید. بدون هنرپیشه، همه چیز برای شما در ابهام کامل است. خیلی مشکل است که یک نوع گریم خاص را روی یک آدم متفاوت امتحان کنید. یک گریم دوگانه یا جانشین در این مورد، نتیجه‌بخش نیست. برای ایجاد تأثیر نهایی و نشان‌دادن آن به کارگردان یا تهیه‌کننده، به هنرپیشه‌ای نیاز دارید که بتواند آن نقش را بازی کند.

بسیاری از شرکت‌های فیلمسازی تمایل دارند یک روز قبل از فیلمبرداری کار را شروع کنید؛ اما اگر واقع‌بین باشیم، این کار در مورد یک اثر معاصر، هر جا که باشد، یک هفته و در مورد یک اثر پیچیده‌تر، یک ماه طول

<sup>1</sup> Peter Robb-king

<sup>2</sup> *The Jackal*

<sup>3</sup> *Clear and Present Danger*

<sup>4</sup> *The Fugitive*

<sup>5</sup> *Patriot Games*

<sup>6</sup> *Matrix Reloaded*

<sup>7</sup> *Who Framed Roger Rabbit?*

<sup>8</sup> *Toon town*

<sup>9</sup> *Legend*

<sup>10</sup> BAFTA, the British Academy Award

<sup>11</sup> *The Last of the Mohicans*

می‌کشد؛ و درمورد یک موضوع واقعاً پیچیده که باید اعضای مصنوعی و ابزار خاص دیگر تولید کنید، ماه‌ها طول می‌کشد. حتی درمورد یک طرح «معمولی» باید کار را با امتحان هنرپیشه، به سرعت هرچه ممکن، شروع کنید؛ حداقل از یک هفته قبل. از موی سر و صورت که بگذریم، ممکن است جراحی‌ها، یا زخم‌ها یا خراش‌های کهنه‌ای در فیلمنامه وجود داشته باشد. باید قبل از اینکه کار را شروع کنید، همه‌ی اینها را ایجاد کنید.

## کار با ستارگان

موقع کار با ستارگان، به‌طور عمده یک موضوع همیشه در ذهن شما است. ستارگان افرادی هستند که تحسین مخاطبان از کارشان، این حق را به آنان داده است که یک ستاره باشند. آنان معمولاً راه درازی را پیموده‌اند تا به این موقعیت رسیده‌اند. تعداد کسانی که یک‌شبه به این موفقیت رسیده‌اند، خیلی کم است. اینان درطول راه بسیار آموخته‌اند و مشکلات کسی را که می‌افتد و بلند می‌شود، کمتر دارند. بدترین حالت، کار با کسی است که سعی می‌کند ستاره باشد ولی نیست. افرادی مثل این ممکن است انعطاف‌ناپذیر باشند.

من به تجربه دریافته‌ام که کار با ستارگان خیلی راحت است. آنها در کار خود، مراتبی را طی کرده‌اند. بله؛ آنان می‌دانند که تصویرشان مهم است؛ اما همه‌ی وقتشان را صرف توجه به این مسئله نمی‌کنند. آنان در موقعیتی که دارند، خیلی راحت‌اند.

قسمت اعظم کارم با ستارگان، ارتقای آن چیزی است که دارند و رساندن آنها به بهترین حالت خود است. اساساً کلّ گریمی که می‌توان انجام داد، کدام است؟ گاهی سعی می‌کنید قیافه‌ی آنها را برای آن داستان خاص مناسب کنید. تعداد زیادی از هنرپیشگان می‌خواهند قیافه‌شان تغییر کند. آنها دوست ندارند همیشه به یک شکل ظاهر شوند. گاهی با موقعیت متفاوتی روبه‌رو می‌شوید: هنرپیشگان، زن یا مرد، روی یک چهره‌ی خاص قفل می‌کنند. این حالت معمولاً درمورد بازیگران قدیمی‌تر پیش می‌آید که دوست دارند قیافه‌ی سال‌ها قبلشان را که دوست داشتند، داشته باشند. مثل این است که یک نفر ازدواج کرده باشد و سال‌ها بعد همان آرایش را داشته باشد. آنها روی یک محدوده‌ی خاص گریم یا یک سبک خاص آرایش چشم یا کرم‌پودر اصرار می‌کنند. سعی شما تقریباً همیشه

این است که همه‌ی امور را بهبود دهید و هر آنچه را که به بهبود فیلم کمک می‌کند، به آن وارد کنید. اما در این راه باید خیلی دقیق گام بردارید.

### برروی صحنه

ما اغلب اولین کسانی هستیم که صبح آنجا هستیم؛ معمولاً حدود ۶ صبح. آرایشگران هم در همین زمان وارد می‌شوند و گاهی که لازم است هنرپیشگان قبل از گریم، لباس بپوشند، مسئولان لباس هم زود می‌آیند. شما به زود آمدن عادت می‌کنید. بیشتر گریمورها شخصیت خاصی دارند. من فکر می‌کنم این شغل تا حدودی روان‌شناسی را هم شامل می‌شود. شما با همه‌ی این افراد سروکار دارید؛ آنها را گریم می‌کنید و کاری می‌کنید که برروی صحنه، چهره و احساس خوبی داشته باشند. اگر هر صبح جو بدی ایجاد کنید، غیرممکن است که بتوانید مدت زیادی در شغلتان دوام بیاورید، حتی اگر مهارت شما در گریم، عالی و کامل باشد. از نظر زمانی، کمترین زمان برای گریم یک مرد ده دقیقه و بیشترین زمان احتمالاً سی دقیقه است. این زمان برای یک زن، نیم تا یک ساعت و نیم است. به شرایط فیلمنامه و چهره‌ای که می‌خواهید خلق کنید، بستگی دارد. می‌توانید یک چهره‌ی امروزی خلق کنید اما بخواهید مژه‌های مصنوعی بر چشم‌های یک هنرپیشه‌ی زن بگذارید که بیشتر از موقعی که مژه نمی‌گذارید، طول می‌کشد. یا شاید یک سایه‌ی لب خاص بزنید که بیشتر از یک روز لب استاندارد طول می‌کشد. ممکن است روی یک هنرپیشه‌ی مرد بیشتر از دیگری کار ترمیمی انجام دهید. بعضی هنرپیشگان همه‌ی روز را می‌توانند روی صندلی بنشینند؛ و بعضی‌ها می‌خواهند هر ثانیه‌اش سرپا باشند. این کار برای این نیست که می‌خواهند شما را اذیت کنند؛ فقط نمی‌خواهند روی صندلی یا هر چیز دیگر بنشینند. این در دست شما نیست. افراد فکر می‌کنند شما همیشه می‌خواهید بیشتر از زمان لازم آنها را آنجا نگه دارید. این حقیقت ندارد. اگر افراد را بیشتر از آنچه نیاز است، نگه دارید، هرگز نمی‌توانید در این حرفه دوام بیاورید.

اما گاهی می‌توانید از دریچه‌ی آنها ببینید. برای گریم بعضی شخصیت‌های داستانی *انسانه*، هر روز صبح بیش از دو ساعت وقت

صرف شد. در راجر رابیت، گریم شخصیت داستانی کریستوفر لوید<sup>۱</sup> دو ساعت و نیم طول کشید. تعداد زیادی عضو مصنوعی باید روی او کار گذاشته می‌شد. مردم فکر می‌کردند که لوید در زندگی واقعی نیز همان‌طور بود؛ ولی خوشبختانه نیست.

ما صورتش را کشیدیم و چهره‌اش را کشیده‌تر کردیم. چانه، بینی، گوش، و سیب آدمش باید کشیده می‌شد. موهایش اصلاح شد و وقتی کلاه نمی‌گذاشت، قدری مو بر سرش اضافه می‌شد. همه‌ی اینها موقعی که او روی صندلی گریم می‌نشست، انجام می‌شد. این گریم باید هر روز روی او انجام می‌شد؛ مسلماً او با آن قیافه، بیرون-خیابان-نمی‌آمد. فرایند طولانی و پیچیده‌ای بود؛ ولی او از بازی در آن نقش لذت می‌برد.

می‌توانید اعضای مصنوعی به گونه‌ها اضافه کنید، از داخل یا از خارج. افزودن یک مقدار کم پوست ممکن است به تغییر عظیمی در چهره بر روی پرده منجر شود. ظرافت‌های کار گریم، پایان ندارد. و همه‌ی اینها چیزی نیست جز همین تغییرات کوچک. گریم، هنر ظریف و دقیقی است. یک کار کوچک ممکن است قیافه‌ی یک نفر را به‌طور کاملاً اساسی تغییر دهد.

گریم عالی، نعمتی واقعی در کار تولید است. کاری نیست که مخاطبان از آن مطلع باشند. بهترین تحسین در کار ما این است که بگویند چهره‌ی هنرپیشگان برای نقششان، عالی است.

## گریم «بدون گریم»

گاهی کارگردان چهره‌ی بدون گریم می‌خواهد؛ که اغلب ممکن است بیشتر از یک گریم کامل زمان صرف آن شود؛ زیرا باید به نتیجه‌ای بر روی پرده برسید که مخاطبان بفهمند به فردی بدون گریم نگاه می‌کنند. همچنین باید هنرپیشگان را متقاعد کنید که چهره‌ی آنها بر روی پرده خوب است.

کار پیچیده‌ای است؛ زیرا چهره‌ی بدون گریم هم به گریم نیاز دارد تا هر اتفاقی که در مورد هنرپیشه می‌افتد و شما نمی‌خواهید مخاطب متوجه آن شود، اصلاح شود. ممکن است صبح برافروخته بیاید، یا در چهره‌اش کهیر یا زگیل زده باشد. واقع‌گرایی ممکن است عالی باشد اما اگر روزی یک نفر زگیل داشته باشد، لزوماً شش هفته بعد-وقتی که صحنه‌ای را

<sup>۱</sup> Christopher Lloyd

فیلمبرداری می‌کنید که بعداً در فیلم گنجانده می‌شود- آن را ندارد. بنابراین، اگر از موارد طبیعی استفاده می‌کنید، باید هفته‌ها بعد دوباره آنها را ایجاد کنید. شما همیشه نگران تداوم هستید. افراد حاضر نیستند هر صبح یک جور ظاهر شوند و شما باید آنها را در جلوی دوربین به همان قیافه‌ای دریاورید که روز قبل داشتند.

### درمورد خشونت

در بسیاری از فیلمنامه‌ها اتفاقاتی برای افراد رخ می‌دهد که - اجازه بدهید بگوییم - برای آنها خوشایند نیست. حوادثی وجود دارد که در آنها جراحی و بیماری پیش‌بینی شده است. ضرباتی بر افراد وارد می‌شود یا زخمی می‌شوند. صدمات زیادی ممکن است بر بدن افراد وارد شود و شما همیشه مجبورید ظاهر افراد را تغییر دهید.

در اینجا است که باید تحقیق صورت گیرد. وسایل پزشکی زیادی دردسترس است؛ و با بیماری‌ها و جراحی‌ها باید به روش صحیح رفتار شود. کم پیش می‌آید که همه‌ی اینها را دوباره ایجاد کنیم؛ برای اینکه مخاطبان نمی‌خواهند آنها را ببینند. اثرات واقعی زخم‌های گلوله بیش از حد مخرب است. به عقیده‌ی من، اگر برای مخاطبان قابل قبول باشد، فیلمسازان از این هم جلوتر می‌روند. اما واقعیت خیلی بدتر از آن است که مخاطبان بتوانند تصور کنند. عموماً وقتی زخمی ایجاد می‌کنیم، باید عقب بکشیم.

در آخرین موهیکان‌ها باید در این باره تحقیق می‌کردم که چه اتفاقی برای آن پسر می‌افتاد اگر با گلوله‌ای با یک کالیبر خاص به او تیراندازی می‌شد. سلاح‌های قدیمی انواع مختلفی از زخم‌ها را ایجاد می‌کنند. سرعت گلوله آنقدر بالا نبود؛ و زخم‌ها آنقدر پیدا نبودند.

### چالش‌های خاص

فیلم‌های تاریخی، چالش‌های منحصر به فرد زیادی دارند. آخرین موهیکان‌ها، یک فیلم حماسی بود که تحت شرایط سخت ساخته شد. این روزها یک گریمور برای کار روی طرحی با این اندازه و مقیاس، کمتر فرصت دارد. صحبت از حضور ۱۵۰۰ هنرپیشه بر روی پرده در فضای قرن ۱۸ است؛ صحنه‌های نبرد، با حجمی از کار برای ایجاد زمان و مکانی که مدت‌ها است فراموش شده است. بدن‌هایی وجود داشتند که

کاملاً خالکوبی شده بودند. شخصیت‌های داستانی به اندازه‌ی امروز لباس نمی‌پوشیدند. بنابراین، شکل کل بدن، عضله‌ها و همه چیز، مهم بود. همه‌ی اینها به‌اضافه‌ی مشکلات عادی گریم باید حل می‌شد اگر قرار بود روی فیلمنامه و داستان کار شود.

افسانه هم مشکل بود، اما به دلایلی متفاوت. افسانه‌ی پریان، پر از جن و شخصیت‌های عجیب، حیرت‌انگیز بود. جلوه‌های گسترده‌ی گریم، مواردی مثل وسایل اسفنجی و اعضای مصنوعی چندتکه برای تقریباً همه‌ی افراد را شامل می‌شد. کار با این هنرپیشگان، پنج ماه کامل طول کشید.

سن یک شخصیت داستانی، واقعاً یکی از مشکل‌ترین مواردی است که با آن روبه‌رو هستیم. فهمیدن اینکه یک نفر در آینده چه شکلی می‌شود، دشوار است. اگر چنین می‌کردیم، همه نابغه بودیم؛ اما این‌طور نیست. از این نظر، درمورد بسیاری از فیلم‌ها افراط یا تفریط می‌شود. در دنیای گریم می‌دانیم که کار قدری بیش از اوج است. اما مسئولان استودیوها میل دارند همه چیز معلوم باشد. آنها ترجیح می‌دهند بدانند برای چه پول می‌پردازند. واقعیت اغلب کمتر است. کار کم‌نمود است، ولی هست.

این، موارد کلی راجع به گریم است. چنان‌که گفتم، این یک هنر ظریف است. هنرپیشگان فکر می‌کنند چرا باید همه‌ی اینها روی من انجام شود درحالی‌که مقدار تغییری که ایجاد می‌شود، اندک است؟ اما همین «مقدار اندک»، آن کاری است که ما می‌کنیم و می‌تواند همه‌ی آن تغییرات را ایجاد کند.

## طراحی صدا

رابرت گریو<sup>۱</sup>، ناظر تدوین صدا، در موفقیت چند فیلم کلاسیک سهم داشته است. اثر او را در صدای گراند کانیون، فرزندان خداوندی کوچک‌تر<sup>۲</sup> و گرمای تن<sup>۳</sup> می‌توان شنید. در تیم او اغلب لارنس کسدان کارگردان هست؛ و با او روی خوابگیر و با پسرش روی منطقه‌ی نارنجی<sup>۴</sup> کار کرد.

وقتی خیلی کوچک بودم، والدینم فکر می‌کردند مشکل شنوایی دارم. آنها مرا نزد پزشک بردند و او دستگاهی داشت که در کار با آن، یک گوشی

<sup>۱</sup> Robert Grieve

<sup>۲</sup> *Children of a Lesser God*

<sup>۳</sup> *Body Heat*

<sup>۴</sup> *Orange County*

را بر گوش شما می‌گذارند و دستگاه را روی فرکانس‌هایی تنظیم می‌کنند و بعد می‌پرسند: «حالا می‌توانی بشنوی؟». گفتم: «حالا می‌توانم بشنوم». یادم هست که پزشک گفت: «نباید بشنوی»؛ چون آن فرکانس بالاتر از حد معمولی بود که گوش‌های عادی می‌توانست بشنود. در واقع توانایی من بود که کاری کنم والدینم صداهایی را که می‌خواستند، بشنوند. و این، یکی از مهارت‌های مهم یک تدوینگر صدا است.

من می‌دانم هرچه بیشتر چشمتان را عادت دهید چیزهای زیبا ببیند، چیزهای بیشتری مثل آن را چشمتان شکار می‌کند. من فهمیدم هرچه بیشتر به صداها گوش کنم، قدرت احساس‌های دیگر من بیشتر خواهد شد. با تنظیم یکی از حواس، همه‌ی حواس تنظیم خواهد شد. تمرکز بیشتر روی صدا، تمرکز حس لامسه، چشایی، بینایی - و هر چیز دیگر - را بالا خواهد برد. اگر می‌خواهید توان حواستان را بالا ببرید، روی یکی از آنها تمرکز کنید و در این صورت، بقیه‌ی حواس هم از آن پیروی خواهند کرد.

به محض اینکه فیلمنامه به دستم می‌رسد، درباره‌ی صدای فیلم فکر می‌کنم. یک جلسه‌ی کشف تشکیل می‌شود که در آن محل‌هایی را که صدا در طی فیلم وارد می‌شوند، تعیین می‌کنیم.

منبع بعضی صداها در فیلمنامه مشخص شده است: همچنان‌که شخصیت داستانی به قلعه‌ی دراکولا<sup>۱</sup> نزدیک می‌شود، رادیوی اتومبیل به صدا درمی‌آید یا صدای رعد شنیده می‌شود. بعد صداهایی اضافه می‌شود تا حالتی که در فیلمنامه پیشنهاد شده است، تقویت شود. موسیقی از رادیو پخش می‌شود؛ اما زوزه‌ی باد و نیز صدای لاستیک اتومبیل را هم به آن اضافه می‌کنم. مطمئناً وقتی به قلعه‌ی دراکولا نزدیک می‌شویم، صدای رعد شنیده می‌شود؛ اما دقیقاً چه نوع توفانی به وقوع می‌پیوندد؟ آیا فقط توفانی شروع می‌شود؟ چقدر سهمگین است؟ با صداهایی که مخاطبان می‌شنوند، حالت‌های روحی بسیاری در آنها ایجاد می‌شود.

در انتخاب صداها می‌کوشم به چیزی فکر کنم که بدون اینکه توجه بیش از حد را به خود جلب کند، رنگ و بوی روان‌شناختی به داستان بدهد. باید روی یک سطح ناکافی برای ایجاد تحریک عصبی کار کرد و حالتی را که کارگردان و فیلمنامه تعیین کرده‌اند، بالا برد.

ما با صدای طبیعی که در طی فیلمبرداری گرفته شده است، شروع می‌کنیم

<sup>۱</sup> Dracula's Castle

و هر کاری را هم که بتوانیم برای تنظیم آن انجام دهیم، انجام می‌دهیم. در صحنه‌های رستوران فیلم‌های قدیمی مربوط به دهه‌ی ۱۹۳۰، اغلب در وسط میز گل وجود داشت؛ و هنرپیشه موقع حرف زدن به سمت گل‌ها متمایل می‌شد، چراکه میکروفن در آنجا مخفی شده بود.

ما هرگز نمی‌خواهیم موقع فیلمبرداری، صداهای اضافی باشد. اگر در یک صحنه‌ی رستوران هستیم، سیاهی‌لشکرها با کلمات خاموش لب می‌زنند تا بعد بتوانیم هر صدایی را که می‌خواهیم، اضافه کنیم. اگر هنرپیشگان درون اتومبیل هستند، معمولاً اتومبیل بکسل می‌شود تا در صدای طبیعی هیچ سر و صدای اتومبیل نباشد. این کار برای آن انجام می‌شود که در دیالوگ اصلی هیچ اختلالی به وجود نیاید. بعداً موقعی که به صحنه حاشیه‌ی صوتی می‌دهیم، صدای موتور را اضافه می‌کنیم.

ما معمولاً دو یا سه هفته قبل از اینکه کار کارگردان تمام شود، کار خود را شروع می‌کنیم. اولین کاری که انجام می‌شود، آماده‌کردن سریع و مقدماتی دیالوگ است. فرض کنیم از صحنه‌ای در خیابان فیلمبرداری می‌شود و هنرپیشه حرف می‌زند. شما می‌توانید صدای اتومبیل‌ها را در زمینه بشنوید. هر زمان که تدوینگر از یک زاویه به زاویه‌ی دیگر یا از یک هنرپیشه به هنرپیشه‌ی دیگر کات می‌کند، صدای «ک ک ک» شنیده می‌شود. علت این است که میکروفن برای هر نما در موقعیتی کمی متفاوت قرار می‌گیرد. بنابراین، باید این صدا را برطرف کنیم.

کار دیگری که بلافاصله دوست دارم انجام شود، پرکردن صحنه با صداهای زمینه است تا درک و احساس بیشتری از محل ایجاد شود. اگر در جنگل، پارکینگ، یا هر جای دیگر هستید، در هر موقعیت باید از صداهای خاصی استفاده شود.

گاهی ممکن است یک حالت تاحدودی غیرعادی را امتحان کنیم. این کار را در دوبله‌ی درزمان<sup>۱</sup> انجام می‌دهم. بعد آن را به کارگردان نشان می‌دهم تا نظرهای خود را بدهد. سپس از همان دوبله‌ی درزمان، آن را کامل می‌کنم. در بیشتر اوقات، این کار یعنی قدم به بیرون گذاشتن و برداشتن صداهایی تازه برای برش نهایی.

حاشیه‌ی صوتی، درست مثل فیلم است که سوراخ‌هایی<sup>۲</sup> دارد و با فیلم جلو و عقب می‌رود. وقتی ضبط شروع می‌شود، برای هر صدایی که در

۱. temp: مخفف tempore و tempt (درعهد، درزمان).

۲. sprocket holes: سوراخ‌هایی در دو طرف فیلم‌استریپ؛ سوراخ‌های حاشیه (فیلم یا نوار).

فیلم می‌شنوید، یک حاشیه‌ی جداگانه در نظر گرفته می‌شود. تعداد این حاشیه‌ها ممکن است ۱۵۰ عدد در هر حلقه باشد. و وقتی اینها یکی می‌شود، تصمیم می‌گیریم هر عنصر صوتی تا چه حد بلند باشد و آیا به‌طور افقی چپ یا راست حرکت کند، در مرکز باشد، یا اطراف، یا...

## صدای خلاق

وقتی از صدای خلاق حرف می‌زنم، منظورم افزودن تلنگرهای کوچکی است که به روایت داستان کمک می‌کند. در *ناپدیدشدن*<sup>۱</sup>، مردی به شخصیت داستانی کیفر ساترلند<sup>۲</sup> نزدیک می‌شود که پنج سال قبل دوست دختر ساترلند را دزدیده است. ساترلند دیگر نتوانست او را پیدا کند، حتی یک رد کوچکی از او. آن وقت این آدم به او نزدیک می‌شود و کلیدهای گمشده‌ی دوست دختر ساترلند را جرینگ‌جرینگ صدا می‌دهد و می‌گوید: «من همان کسی هستم که تو دنبالش هستی». بر روی حلقه‌ی کلید، شکل عروسکی کوچکی از بولونکل<sup>۳</sup> است که ساترلند بلافاصله آن را تشخیص می‌دهد.

کارگردان دنبال چیزی بود که بتواند صدای موقع دزیده‌شدن او را دوباره ایجاد کند. نمی‌خواستیم به‌سراغ چیزهایی تکراری یا آشکار برویم؛ بنابراین، صدای یک مرغ دریایی را قرار دادیم. می‌دانید که وقتی این مرغ‌ها می‌خواهند غذایی را از هم بدزدند، چه خنده و جیفی به‌راه می‌اندازند؟ ما این صدا را با صدای کلیدها همراه کردیم. و این کار کاملاً مخاطب را به لحظه‌ای برگرداند که دوست دختر ساترلند دزدیده شده بود.

## گراند کانیون

در *گراند کانیون*، خیلی از صدای هلی‌کوپتر استفاده کردیم تا این احساس را منتقل کنیم که آن حوالی کشیک می‌دهند. البته فریادهای آن پسربچه و صدای شخصیت داستانی مری مک‌دائل که از میان بونه‌ها می‌گذشت هم بود. این سکانس رؤیایی کم‌کم به کابوس تبدیل شد. برای بالا بردن این احساس، صداهای سوسک و ساس و هر نوع صدای وزوزی که بلندتر

<sup>۱</sup> *The Vanishing*

<sup>۲</sup> Kiefer Sutherland

<sup>۳</sup> Bullwinkle

می‌شد را اضافه کردیم.

هرگز نمی‌توان فهمید چه چیزی اثربخش است. در یکی از صحنه‌ها که شخصیت داستانی مری می‌دود، ولگردی را در کوچه می‌بیند؛ و وحشت‌زده می‌شود. بعد، از فاصله‌ای دور، صدای کامیون حمل‌بستی را که آواز احمقانه‌ای از آن پنخش می‌شود، می‌شنوید. سادگی و «طبیعی بودن» صدای کامیون، در تقابل کامل با ترس و تنش این شخصیت داستانی قرار می‌گیرد.

یک سکانس زمین‌لرزه هم بود. خیلی با آن تفریح کردیم. می‌خواستیم تا آنجا که ممکن است، این سکانس واقعی باشد؛ بنابراین، بسیار در این باره اندیشیدیم که اگر یک زمین‌لرزه‌ی واقعی رخ بدهد، چه اتفاقی می‌افتد. درست لحظه‌ای قبل از آن، صدای عوعوی سگ‌ها را در دوردست می‌شنوید؛ سپس همزمان صدای آژیر اتومبیل‌هایی را که فرار می‌کنند و سگ‌هایی که در آن نزدیکی‌ها پارس می‌کنند.

## گرمای تن

یکی از چیزهایی که در مورد گرمای تن در خاطرمان مانده، وزش شدید باد است. صدای باد معمولاً سرد است؛ اما در فیلمنامه، گرمای شرعی پیش‌بینی شده بود. هرچند که فیلمبرداری در فلوریدا انجام می‌شد، اما در طول فیلمبرداری، حدود پنجاه درجه بود. نکته‌ای که همه به‌خاطر می‌آورند، این است که چگونه در فیلم نشان داده می‌شود که هوا آن‌قدر داغ است که همه عرق می‌کنند. واقعیت این است که موقعی که فیلمبرداری می‌کردند، هوا بسیار سرد بود؛ و در تمامی اوقات باد می‌وزید. بنابراین، به این فکر کردم که چگونه با صدا می‌توان احساس باد گرم تابستان را به مخاطب منتقل کرد. من جیرجیرک‌ها را بر روی چینه‌ها قرار دادم؛ سپس از میان برگ‌های درخت خرما، صدای باد را ضبط کردم. نوعی صدای تلق‌تلق ایجاد شد که کمی بلندتر از صدای باد در میان علف‌ها بود. این صداها با درختان خرما و گرمای استوایی (حاره‌ای) همراه شد.

شخصیت داستانی کاتلین ترنر در بیرون از خانه، ناقوس‌های بادی داشت. یادم آمد که بیشتر از همه، ناقوس‌های بادی مادر بزرگم را دوست داشتم. او ناقوس‌های لوله‌ای قدیمی با نت‌های مینور جالب داشت. بعضی از ناقوس‌ها در فیلم از نوع سفالی قدیمی بودند؛ اما صدای همه‌ی آنها در

میکروفون کاملاً وحشتناک بود. باید بیرون می‌رفتیم و همه‌ی آنها را دوباره ضبط می‌کردیم. داخل استودیو بیش از اندازه «وسیع» به نظر می‌رسید. بنابراین، بیرون، به وسط صحرا رفتیم و این کلبه‌ی ساخته‌شده از کنده‌ی درخت را پیدا کردیم. در این کلبه، این نوع متفاوت از آرامش برقرار بود. ما چهار ساعت صدای ناقوس ضبط و سپس هر صدا را به لحظه‌ی روان‌شناختی درست آن در فیلم وصل کردیم.

### فرزندان خداوندی کوچک‌تر

در مورد *فرزندان خداوندی کوچک‌تر*، کارگردان راندا هینس<sup>۱</sup> می‌پرسد چگونه می‌توان احساس آن شخصیت داستانی را که کر می‌شود، تشدید کرد. برای رسیدن به این حالت، هر صدا را فقط کمی بیشتر از حدی که گوش در حالت معمولی می‌تواند بشنود، تقویت کردم. وقتی شخصیت داستانی ویلیام هرت<sup>۲</sup> برای بار اول به طرف مدرسه رانندگی می‌کند، کامیون از کنارش می‌گذرد و ما صدای برگ‌ها را می‌شنویم که خش‌خش روی زمین کشیده می‌شوند. بعد وقتی او سارا<sup>۳</sup> را می‌بیند، صدای [وسیله‌ی] زمین‌شور سارا را می‌شنویم.

در صحنه‌ی دیگر، باران بر پنجره می‌خورد و صدای برخورد تک‌تک قطره‌ها را بر روی شیشه‌ی پنجره می‌توان شنید. برای گرفتن این صدا، صدای تک‌تک قطره‌ها را ضبط و سپس هر بار یکی از آنها را ادیت کردیم. یک صدای کلی باران وجود داشت و بعد این چکه‌های بزرگ‌تر خیلی خاص که از بالای پنجره پایین می‌آمد. می‌خواستم هر یک از آنها را بشنوم. گاهی برای بالابردن این حالت، مستقیماً با موسیقی متن کار می‌کنم. یک صحنه در فیلم هست که شخصیت داستانی ویلیام هرت برای رفتن به مدرسه، سوار فری<sup>۴</sup> می‌شود و مرغان دریایی اطراف این قایق پرواز می‌کنند. ما صدای «غارغار» آنها را گرفتیم و طنین آن را با یک دستگاه هارمونی عوض کردیم تا با موسیقی متن که در زمینه پخش می‌شد، هماهنگی داشته باشد.

در صحنه‌ی استخر شنا می‌خواستم احساس شنیدن آن صدا را ایجاد کنم که شما برای شنیدن آن، گوش‌هایتان را محکم می‌بندید تا همه‌ی

<sup>۱</sup> Randa Haines

<sup>۲</sup> William Hurt

<sup>۳</sup> Sarah

۴. Ferry: نوعی قایق که مسافر، کالا و یا وسایل نقلیه را از عرض رودخانه یا کانال عبور می‌دهد.

صداهاى ديگر حذف و فقط آن صدا شنیده شود. ابتدا يك صدای طنين‌دار شنیده می‌شود، کمی شبیه صدای يك خرچنگ اما صاف‌تر از آن. سپس این صدا را شکل می‌دادیم و به تدریج آن را عوض کردیم؛ زیرا نمی‌خواستیم یکنواخت و خسته‌کننده شود. بعداً در فیلم، شخصیت داستانی مارلی ماتلین<sup>۱</sup> اولین کلمات را فریاد می‌زند. لحظه‌ی مهمی بود. صدای او را ضبط کردیم، اما می‌خواستیم این صدا ناخوشایندتر شود؛ بنابراین، سطح صدا را بالا بردیم، تا آن حد که مخاطبان از جایشان ببرند. در همین پایان فیلم، رقصی در پس‌زمینه در جریان است. ماتلین پایین بارانداز بود و هرت بالای تپه. ما در این سکانس، برای ایجاد توازن بین موسیقی و سکوت، زمان زیادی صرف کردیم. شما می‌توانستید هنوز آهنگ رقص را که در پس‌زمینه وجود داشت، بشنوید؛ اما ما باید به طریقی از این فضا بیرون می‌رفتیم که شما آن آهنگ رقص را از دست نمی‌دادید. تا اینکه به یکباره تنها شوید و سکوت زیادی حاکم شود. قسمت اعظم این کار باید با ریتم و زمان‌بندی انجام شود. ما صدای امواج را که بر ساحل می‌خوردند و آواز جیرجیرک‌ها در شب را به آهنگ اضافه کردیم تا به متصدی میکس (ترکیب صداها) کمک کنیم که موسیقی را بی‌آنکه مخاطب حتی متوجه شود، حذف کند. در اینجا ظرافت جای خود را به صداهاى شب داد. و شما به شگفت می‌افتید که چه جزئیات زیادی در یک تکه‌ی کوچک فیلم وجود دارد؛ زیادتر از آنچه کسی بتواند تصور کند.

## طراحی خیال

کن رالستون<sup>۲</sup> یکی از ماهرترین نسل جدید معجزه‌گران جلوه‌های ویژه است. او سال‌ها با کمپانی «نور و جادوی صنعتی»<sup>۳</sup> که در کالیفرنیاى شمالی<sup>۴</sup> قرار دارد، همکاری کرده است. چهار جایزه‌ی اسکار رالستون، منعکس‌کننده‌ی سهمی است که در فیلم‌های مرگ برانزنده‌ی اوست<sup>۵</sup>، چه کسی برای راجر رابیت پاپوش دوخت؟، پیله و بازگشت جدی<sup>۶</sup> داشته است.

<sup>۱</sup> Marlee Matlin

<sup>۲</sup> Ken Ralston

<sup>۳</sup> Industrial Light and Magic

<sup>۴</sup> Northern California

<sup>۵</sup> *Death Becomes Her*

<sup>۶</sup> *Return of the Jedi*

این اواخر هم ریاست کارهای تصویری فیلم‌های سونی<sup>۱</sup> را برعهده داشته متها همه تلاش خود را روی جنبه‌ی خلاق کار برای کمپانی متمرکز کرده است. اگر از جلوه‌های ویژه‌ی فارست گامپ<sup>۲</sup>، جومانجی<sup>۳</sup>، کشتی شکسته<sup>۴</sup>، و مردان سیاهپوش<sup>۵</sup> خوششان آمده باشد، پیشاپیش یکی از هواداران کن رالستون هستید...

شاید من یکی از چند شغل در این صنعت را دارم که تعداد مشغله‌ی آن تقریباً به اندازه‌ی کارگردان یا تهیه‌کننده است. ما هم در مرحله‌ی پیش از تولید، هم در مرحله‌ی تولید، و هم در مرحله‌ی بعد از تولید درگیر کار هستیم و بنابراین هر مرحله از این فرایند را شاهدیم. کار ما معمولاً پیچیده و مفصل است و زمان زیادی را به خود اختصاص می‌دهد. یک بخش عمده در کار ما، خلق جلوه‌هایی است که هیچ‌گاه در قبل با موفقیت انجام نشده است.

### دنیای جلوه‌های تصویری

من با تماشای جلوه‌های ویژه بزرگ شده‌ام؛ از کینگ‌کنگ<sup>۶</sup> تا همه‌ی فیلم‌های قدیمی مربوط به دایناسورها و هیولاها. بعضی از آنها خیلی ضعیف و برخی بهتر بودند. کینگ‌کنگ در ردیف آثار هنری دهه‌ی ۱۹۳۰ و از این نظر فوق‌العاده بود. ده فرمان<sup>۷</sup> چند جلوه‌ی ویژه‌ی قدرتمند داشت. همه نصف‌شدن دریای احمر (سرخ) را به یاد دارند. در میان فیلم‌های داستانی علمی نیز شاهکارهایی وجود دارد؛ از جمله: روزی که زمین از حرکت ایستاد<sup>۸</sup>، سیاره‌ی ممنوعه<sup>۹</sup>، متروپولیس<sup>۱۰</sup>، جنگ دنیاها<sup>۱۱</sup>،... یکی از دلایلی که من هنوز در این حرفه هستم، شاهکارهای ری هری هاوسن<sup>۱۲</sup> است که جلوه‌های ویژه‌ی هفتمین سفر سندباد<sup>۱۳</sup>، جزیره‌ی

<sup>۱</sup> Sony Pictures Image Works

<sup>۲</sup> Forest Gump

<sup>۳</sup> Jumanji

<sup>۴</sup> Cast Away

<sup>۵</sup> Men in Black II

<sup>۶</sup> King Kong

<sup>۷</sup> The Ten Commandments

<sup>۸</sup> The Day the Earth Stood Still

<sup>۹</sup> Forbidden Planet

<sup>۱۰</sup> Metropolis

<sup>۱۱</sup> War of the Worlds

<sup>۱۲</sup> Ray Harryhausen

<sup>۱۳</sup> The Seventh Voyage of Sinbad

اسرارآمیز<sup>۱</sup> و سه دنیای گالیور (مسافرت‌های گالیور)<sup>۲</sup> را خلق کرد. شاید این فیلم‌ها بزرگ نباشند، اما استادانه‌ترین جلوه‌های ویژه‌ی آن زمان را داشتند.

فیلم‌های بزرگی هم وجود دارد که ممکن است ندانید در آنها هم جلوه‌های ویژه را تماشا کرده‌اید. همشهری کین<sup>۳</sup> پر از نماهای ویژه است؛ شاید بیش از صد مورد. تقریباً هر نمای زانادو<sup>۴</sup> یک نمای دارای جلوه‌ی ویژه است. این جلوه‌های ویژه یا مدل هستند یا نقاشی‌های روی فلز مات. گاهی از بخش پایینی یک صحنه‌ی بزرگ استفاده می‌کنند و بعد یک نقاشی روی فلز مات را به جای کل سقف فرار می‌دهند؛ و بدین ترتیب، نیمی از صحنه واقعی و نیم دیگر خیال است.

یکی دیگر از سکانس‌های مشهور دارای جلوه‌های ویژه، سوختن آتلانتا<sup>۵</sup> در بربادرفته<sup>۶</sup> است. من فکر می‌کنم آنچه استودیو انجام داد، استفاده از صحنه‌ی سوختن دیوار بزرگ در فیلم کینگ‌کنگ برای نشان دادن بخشی از آتش بود؛ و سپس برای تکمیل نما، ساختمان‌های مینیاتوری، نقاشی‌های روی فلز مات، و موارد دیگری مانند این را به صحنه اضافه کردند. اولین طبقات بعضی ساختمان‌ها واقعی بودند؛ ولی در بخش‌های بالایی که قسمت ناقص صحنه را تشکیل می‌دادند، دوربین تیره و بعداً با تصاویر مینیاتوری یا نقاشی پر شد.

نمای مشهور غروب آفتاب تارا<sup>۷</sup> تماماً جلوه‌های ویژه است. اسکارلت<sup>۸</sup> در تصویر سایه‌نما است و پس‌زمینه، یک نقاشی روی فلز مات است. در پیش‌زمینه‌ی تصویر هم درخت‌های مینیاتوری هست. این هم مثال دیگری است که نشان می‌دهد اگر کارمان را خوب انجام دهیم، در بیشتر اوقات حتی تشخیص نمی‌دهید که صحنه‌ها جلوه‌های ویژه هستند.

## خلق جلوه‌های تصویری

ابتدا کل فیلمنامه را می‌خوانم و صحنه‌هایی را که به نظر می‌رسد به‌طور بالقوه امکان‌تهدیه‌ی جلوه‌های ویژه از آنها هست، علامت می‌زنم. بعد طی

<sup>۱</sup> *Mysterious Island*

<sup>۲</sup> *The Three Worlds of Gulliver*

<sup>۳</sup> *Citizen Kane*

<sup>۴</sup> *Xanadu*

<sup>۵</sup> *Atlanta*

<sup>۶</sup> *Gone with the Wind*

<sup>۷</sup> *Tara*

<sup>۸</sup> *Scarlett*

نشستی با گروه کارگردان و تولید، نمای فیلمنامه را مرور می‌کنیم تا بفهمیم کار چقدر پیچیده است و یا چگونه خواهد شد.

جلوه‌های ویژه در ساده‌ترین سطح، دود، آتش و انفجار را دربر می‌گیرد. جلوه‌های پیچیده‌تر شامل پرده‌های آبی، تصاویر مینیاتوری، نقاشی، تقویت افه‌های تصویری، نگاره‌های مینیاتوری، انیمیشن (نقاشی متحرک) و مانند اینها است. در این صحنه‌ها اغلب لازم است از دو صحنه یا بیشتر فیلمبرداری شود که وقتی بر هم منطبق و با هم یکی و در نتیجه به یک نما تبدیل می‌شوند، نتیجه فوق‌العاده می‌شود.

گاهی با مدل‌هایی کار می‌کنید که بعد از ساخت باید شبیه صحنه شوند. تصاویر مینیاتوری باید به‌طور کامل با صحنه‌های زنده مطابقت پیدا کنند طوری که وقتی با هم ترکیب می‌شوند، کلاً یک صحنه به نظر آیند. در بازگشت به آینده<sup>۱</sup>، یک تصادف قطار داشتیم؛ که یک تصویر مینیاتوری بزرگ، در مقیاس یک‌چهارم و پیچیده بود.

در علم<sup>۲</sup> هم تعداد زیادی موجودات، اجزای بدن و وسایل مکانیکی غیرعادی برای به‌کارانداختن موجودات عجیب تولید کردیم. زمانی این کار با هنرپیشگان به‌طور زنده و گرم، و عروسک‌های ساده انجام می‌شد؛ و امروز با تکنولوژی جدید، به‌کمک رایانه‌ها.

در چه کسی برای راجر رابیت پاپوش دوخت؟، شخصیت‌های کارتونی را با شخصیت‌های زنده ترکیب کردیم. دو سال، خیلی نزدیک با ریچارد ویلیامز<sup>۳</sup> در انگلستان کار کردم؛ و او بر بیشتر قسمت‌های انیمیشن نظارت داشت. باید سیستم جدیدی طراحی می‌کردم که با آن می‌شد شخصیت زنده و انیمیشن را با هم ترکیب کرد؛ یعنی آنچه قبلاً انجام شده بود را برمی‌داشتیم و با استفاده از تکنولوژی جدید، تکنیک‌های بهتری برای افزودن سایه‌ها، تغییررنگ‌ها و ادغام کردن‌ها خلق می‌کردیم.

ریزه‌کاری‌های خیلی زیادی وجود داشت. باید خطوط چشم هنرپیشه را بازدید و تنظیم می‌کردم تا مطمئن می‌شدم که کاملاً شبیه شخصیت کارتونی است. نورپردازی روی شخصیت‌های کارتونی باید همانند نورپردازی روی صحنه‌ی زنده می‌شد. در مورد پيله، آسمان را شکافتیم و کشتی فضایی را به طرف پایین حرکت دادیم و آن را هم در آغاز و هم در انتهای فیلم به‌نمایش درآوردیم. شما ابرها را می‌بینید و نور سفیدی که از

<sup>1</sup> *Back to the Future III*

<sup>2</sup> *Ilm*

<sup>3</sup> *Richard Williams*

میان آنها به طرف پایین می‌آید و بر گرازماهی‌های داخل آب می‌تابد. گرازماهی‌ها و کشتی فضایی، مینیاتوری بودند. درمورد ابرها، از یک مخزن آب فیلمبرداری شد؛ و برای نشان‌دادن ابرها، از یک مخلوط شیرهی گیاهی استفاده شد. همچنین موجودات عجیبی برای فیلم خلق کردیم. نقش این موجودات را هنرپیشگان زن نسبتاً باریک که کت و دامن پوشیده بودند، بازی کردند. سپس در دستگاه چاپ نوری (وسیله‌ای که همه‌ی این عناصر را با هم ترکیب می‌کند)، آن منظره‌ی حلقه‌ای و احساس دودمانند را ایجاد کردیم. در این مورد، موجودات عجیب هرگز در صحنه‌ای که هنرپیشگان بودند، حضور نداشتند؛ در نتیجه، هنرپیشگان همیشه در برابر شخصیت‌هایی واکنش می‌کردند که هیچ‌گاه در آنجا نبودند.

همین شیوه در هوک<sup>۱</sup> هم به کار برده شد. تکنیک پرده‌ی آبی سال‌ها در دسترس بود. همه‌ی صحنه‌های پرواز تینکربل<sup>۲</sup> در جلوی یک پرده‌ی آبی فیلمبرداری شد. جولیا رابرتز هرگز با هنرپیشگان دیگر بر روی صحنه نبود. بعد از آن، برای افزودن همه‌ی عملیات پروازی او، از عامل «تینک»<sup>۳</sup> پرده‌ی آبی دوباره فیلمبرداری شد. بال‌ها نیز مینیاتوری بودند و در هر حرکت به او وصل می‌شدند.

کار ما، ارائه‌ی هر چیزی است که کارگردان می‌خواهد. در بازگشت به آینده، رابرت زمکیس<sup>۴</sup> ما را به محلی برد و گفت: «اینجا یک خیابان است و من می‌خواهم پرواز دلورین<sup>۵</sup> را در میان آسمان نشان دهم». استیون اسپیلبرگ در ائی‌تی<sup>۶</sup> می‌خواست دوچرخه در عرض آسمان به پرواز درآید. ما اول از خیابان فیلمبرداری کردیم. سپس یک مدل از دوچرخه یا دلورین درست کردیم. این مدل را جلوی یک پرده‌ی آبی قرار دادیم و فیلمبرداری کردیم. سپس یک تصویر سایه‌نمای سیاه از شیء گرفتیم که مرکز سیاه نامیده می‌شود. شاید تصویر سایه‌نمای دوچرخه را در ائی‌تی به خاطر داشته باشید. بعد نسخه‌ی مثبت رنگ دلورین در آن ناحیه‌ی تصویر سایه‌نمای سیاه چاپ شد.

بنابراین، شما سه تصویر مختلف را با هم ترکیب می‌کنید: صحنه، تصویر

<sup>۱</sup> Hook

<sup>۲</sup> Tinkerbell

<sup>۳</sup> Tink

<sup>۴</sup> Robert Zemeckis

<sup>۵</sup> Delorean

<sup>۶</sup> E.T.

سایه‌نما و شیء رنگی. در مرحله‌ی آخر، با استفاده از دستگاه چاپ نوری، همه‌ی این قطعه‌های جداگانه‌ی فیلم را داخل یک تصویر جا دادیم. اما استفاده از نگاره‌های رایانه‌ای، تغییری اساسی در این روش ایجاد کرده است

### بازی زنده در برابر جلوه‌های ویژه

اگر بازی زنده بر روی صحنه انجام می‌شود، کافی است دوربین را بچرخانید تا هنرپیشگان جای درست را پیدا کنند. ممکن است مایل‌ها فیلم بگیرید. اما در مورد جلوه‌های ویژه این کار صلاح نیست؛ چون بسیاری از جلوه‌های ویژه وقت گیر هستند و گران تمام می‌شوند.

مشکل دیگر این است که ایجاد جلوه‌های ویژه مستلزم حرکت معکوس در روند معمول فیلمسازی است. در مورد بیشتر جلوه‌های ویژه، قبل از ایجاد آنها باید بدانید چگونه هر موردی را در اتاق تدوین کات کنید و تصمیم‌گیری در این موارد در مرحله‌ی پیش‌تولید برای کارگردانان و تدوینگران بسیار دشوار است. اما آنها باید خود را متعهد بدانند؛ چراکه من به دلیل محدودیت‌های فنی نمی‌توانم در ماه اول تغییرات اساسی زیادی بدهم. ما مهلت مقرر را داریم و نمی‌توانیم در این نقطه با نماها بازی کنیم.

برای کمک به کارگردان، از انیمیشن‌سازها استفاده می‌کنیم که عبارت است از روند فیلمبرداری سکانس‌ها بر روی ویدیو با استفاده از مدل‌ها. در بازگشت جدی، سکانس‌هایی داشتیم که با استفاده از مدل‌های فضایی عالی در فواصل زمانی آن (با وقفه‌های سریع یک‌شصتم ثانیه) روبه‌روی یک پس‌زمینه‌ی سیاه فیلمبرداری کردیم تا امکانی به جورج لوکاس<sup>۱</sup> بدهیم که با آن تدوین کند. همچنین چند مدل کوچک تقریبی شبیه آن دو چرخه‌ی سرعتی و گروه توفان ساختیم.

ما مایل‌ها نوار ویدیویی فیلمبرداری کردیم. بعد جورج آنها را با هم برش داد تا به ما ایده بدهد که سکانس نهایی چگونه خواهد بود. از فیلمبرداری به شکل تقریبی، جای هر چیزی را در نما می‌فهمم (اندازه‌ی اشیاء، نورپردازی و هر چیزی را که باید بدانم تا کار به‌ثمر برسد). با این کار، اطلاعات اولیه در مورد یک صحنه را به دست می‌آوریم طوری که می‌توانیم مسائل اساسی را برنامه‌ریزی کنیم؛ از جمله: زمان‌بندی، اکشن، دوربین‌های مورد نیاز، افراد، وقت و بودجه.

<sup>۱</sup> George Lucas

در راجر رابیت، سکانس پنج دقیقه‌ای تون‌تاون را بر روی یک صحنه از علم فیلمبرداری کردیم. در مورد باب هاسکینس<sup>۱</sup> که با همه‌ی شخصیت‌های کارتونی تعامل می‌کرد، بر روی پرده‌ی آبی فیلمبرداری کردیم. سپس بلافاصله بعد از اینکه یک ترکیب تقریبی با انیمیشن اولیه به دست آوردیم، آن را در اختیار کارگردان گذاشتیم؛ و او از روی آن، زمان‌بندی و موقعیت هنرپیشه و ارتباط او با شخصیت‌های کارتونی و نیز پس‌زمینه‌های صحنه را تنظیم کرد. بعد آن را برای تدوینگران فرستادیم. خود این روند بارها و بارها تکرار شد؛ و هر بار با اصلاح. کم‌کم همه فهمیدند از جهت نمایشی چه اتفاقی افتاده است. و در پایان، به نظر من، کار خیلی خوب به ثمر نشست.

## مرگ برازنده‌ی او است

در مورد مرگ برازنده‌ی او است، برای امتحان نظریه‌های جدید، خوشبختانه به اندازه‌ی کافی تحقیق کردیم و وقت گذاشتیم. احتمالاً همه صحنه‌ای را که در آن سر مریل استریپ<sup>۲</sup> به عقب می‌چرخد، به یاد دارند. همیشه می‌توان از جلوه‌های ویژه‌ای مثل این به طرزی پست و نازل برای بعضی فیلم‌ها استفاده کرد؛ اما در مورد این فیلم، باید خیلی کار می‌کردیم. ابتدا رفتم و یک عروسک باربی<sup>۳</sup> خریدم و سرش را به عقب چرخاندم. این یک شروع ابتدایی بود؛ اما کمک کرد تا یک تصور دشوار به‌خاطر سپرده شود. از یک نظر، خلق یک موجود ده‌سر از مارس<sup>۴</sup> آسان‌تر بود. بنابراین، آنجا نشستم و به آن نگاه کردم با این امید که به یک راه تقریبی دست یابم.

بعد پیش دوستانم در بخش کامپیوتر رفتم و با آنها درباره‌ی تفکراتم صحبت کردم. ما بر روی یکی از زنانی که در فیلم علم برای ساخت صحنه از او بهره گرفته بودیم، تست‌هایی انجام دادیم. در آن زمان، همه‌ی راه‌های ممکن را برای گرفتن این نما امتحان کردیم. نمی‌دانستیم کدام راه به بهترین نحو ممکن جواب خواهد داد. ما بر روی صحنه، ده‌ها اکشن مختلف از او را در برابر یک پرده‌ی آبی و یک پرده سیاه گرفتیم. سپس

<sup>۱</sup> Bob Hoskins

<sup>۲</sup> Meryl Streep

<sup>۳</sup> Barbie

آنها را محدود کردیم.

ما تصاویر راهنمای کارگردان را در مورد این سکانس مطالعه کردیم. بعد به لس آنجلس رفتیم؛ جایی که نمای داخلی آن خانه‌ی اعیانی ساخته می‌شد. یک روز در آنجا وقت صرف کردیم و کل سکانسی را که در آن سر باید می‌چرخید، با یک بدل، فیلمبرداری ویدئویی کردیم. باب زمکیس، کارگردان، این سکانس را تا آنجا که برایش مقدور بود، با دقتی که در مورد تدوین نهایی به کار می‌برد، تدوین کرد. این کار به ما ایده داد که نماها چگونه خواهند شد؛ همچنین پرده‌ی آبی برای برنامه‌ریزی همه‌ی تکنیک‌ها، افراد، زمان و وسایل مورد نیاز برای به‌بارنشانیدن این صحنه را در اختیار ما گذاشت.

همیشه باید بودجه را در نظر گرفت. قسمت اعظم این نوع کار آنقدر انتزاعی است که بدون شروع کار عملی، بودجه‌بندی دشوار است. می‌توان یک سال درباره‌ی آن حرف زد. می‌توان ادعا کرد می‌دانم. اما اولین روز صحنه همه چیز عوض می‌شود و از پرده بیرون می‌آید.

این، یکی از زمان‌های نادری بود که با اینکه فیلم هنوز در مرحله‌ی پیش‌تولید بود، بسیاری از صحنه‌های جلوه‌های ویژه به طریق ویدئویی فیلمبرداری شد. این فیلمبرداری در کار تسهیل ایجاد کرد؛ چراکه این صحنه‌ها برای همه‌ی ما بسیار پیچیده و تاحدودی هولناک بود. هیچ ابهامی وجود نداشت؛ ما باید از سر شروع می‌کردیم؛ تا درباره‌ی آنچه باید انجام می‌دادیم، نظری پیدا می‌کردیم.

برای خلق نمایی که در آن سر به عقب می‌چرخد، گردن را به کمک کامپیوتر ایجاد کردیم. در واقع، گردنی وجود ندارد جز در کامپیوتر؛ و فقط بدن مریل واقعی است. اما از آنجا که گردن را باید غیرطبیعی نشان می‌دادیم، مجبور شدیم سینه و گردن را با یک نمونه‌ی کامپیوتری جابه‌جا کنیم و بعداً به سر واقعی او پیوند بزنیم و بر روی پرده‌ی آبی فیلمبرداری کنیم.

برای تکمیل کار جلوه‌های ویژه، سخت در مضیقه بودیم؛ برای اینکه نماها آنقدر طولانی بودند که می‌شد کار ما را خیلی دقیق تجزیه و تحلیل کرد. معمولاً در فیلم‌های دارای جلوه‌های ویژه، کات‌های سریع یا انفجارهای احمقانه یا موجودات عجیب و باورنکردنی وجود دارد. اتفاقاتی که می‌افتد، آنقدر مهارنشده‌ی هستند که آشفتگی ایجاد می‌کنند و باعث می‌شوند نتوانید توجه خود را روی هیچ‌یک از «حقه‌های سینمایی»

متمرکز کنید. اما مخاطبان وقت کافی دارند که جلوه‌های ویژه را موشکافی کنند. بنابراین، این قسمت از کار باید کامل و بی‌نقص می‌شد. اول از بدن او فیلمبرداری کردیم و او کل این صحنه را طوری بازی کرد که گویی سرش به طرف عقب برگشته است (یک کار بازیگری باورنکردنی!). بعد از محوطه‌ی پشت‌سر او بدون آنکه خودش در صحنه باشد، فیلمبرداری کردیم. یک ماه بعد او یک لئوتارد<sup>۱</sup> آبی پوشید و ما از سر او بر روی پرده‌ی آبی فیلمبرداری کردیم.

آنگاه کار بر روی نسخه‌ی اولیه‌ی این سکانس را آغاز و کادر به کادر آن را ترسیم کردم: هر موقعیت از سر او باید وجود می‌داشت. کار فوق‌العاده طاقت‌فرسایی بود. او بر روی یک صندلی نشست و تقریباً هر موقعیت از سر را برای هر کادر تکرار کرد. ما هم باید نورپردازی درست را به صحنه می‌افزودیم تا نورپردازی بر صحنه‌ی واقعی دو برابر شود.

یک مسئله‌ی دیگر هم وجود داشت و آن موی دم‌اسبی بود. وقتی در جلوی پرده‌ی آبی، نمای نزدیک او را می‌گرفتیم، موی دم‌اسبی واقعی او حذف یا پشت لئوتارد آبی که پوشیده بود، مخفی شد. وقتی می‌خواستیم موقعیت‌های سر او را از کار دریاوریم، متوجه شدیم که شما باید آن موی دم‌اسبی را ببینید. بنابراین، از آرایشگر او خواستیم یکی از کلاه‌گیس‌های دم‌اسبی را برای ما بفرستد. ما باید از موی دم‌اسبی برداشت تهیه می‌کردیم و با دقت هر چه ممکن، کادر به کادر آن را با آنچه سر او در هر کادر انجام می‌داد، هماهنگ می‌کردیم. حاصل کار در پایان چنان بود که هنوز هم هیچ‌کس متوجه‌ی غیرطبیعی بودن آن صحنه نمی‌شود؛ چراکه کار خیلی خوب به‌بار نشست.

نمی‌خواهم فنی حرف بزنم؛ اما شما در هر ثانیه بیست و چهار کادر می‌گیرید. اگر این صحنه بیش از سه دقیقه طول بکشد، پنج‌هزار یا چیزی در این حدود کادر نگاه می‌کنید و کادر به کادر کار انجام می‌دهید. پیچیده است. این کار، زمان زیادی می‌برد و روی کوچک‌ترین جزئیات تمرکز زیادی باید انجام گیرد. سرانجام، هر کسی به‌نوعی دیوانه می‌شود. من می‌دانم که شدم.

این طرح از آغاز تا پایان حدود ۶ ماه طول کشید؛ و خوب شد که کار را زود شروع کردیم برای اینکه نسخه‌ی نهایی این صحنه، تا پایان مشقت‌بار

۱. Leotard: لباس کشیاف مرکب از شلوار پاچه‌بلند و بلوز (مخصوص رقص و ورزش).

مرحله‌ی بعد از تولید به انجام نرسید. ما به هر ثانیه از زمان نیاز داشتیم. تیم جلوه‌های ویژه‌ی کل فیلم از ۲۵۰ نفر تشکیل می‌شد؛ شامل کارگاه ماکت ما - که همه‌ی ماکت‌های ما در آنجا ساخته شد - بخش افه‌های تصویری ما، تیم نگاره‌های کامپیوتری، تدوینگران فیلم علم، و نیز همه‌ی افرادی که با این فیلم کار کردند و خدمه‌ی تولید؛ و بسیاری دیگر. ما هر چیزی که داشتیم، در این طرح داخل کردیم.

## علت و معلول‌ها

مسلماً در این حرفه، به نظم و تمرکز زیادی نیاز هست؛ اما کمک می‌کند تا زمینه‌ای قوی در هنر و فیلمسازی، از کل این فرایند کار جمعی داشته باشید؛ چراکه موقع کار بر روی یک فیلم، با هر جنبه از آن در ارتباط نزدیک قرار دارید. همچنین کمک می‌کند اطلاعات خوبی در زمینه‌ی نگاره‌های کامپیوتری داشته باشید؛ اما برای رشد این سواد کامپیوتری باید به‌طور عملی در این رشته کار کنید.

به‌طور خیلی خلاصه، ۹۵ درصد اول آنچه انجام می‌دهیم، قابل کنترل است. اما آن ۵ درصد غیرممکن آخری، همان قسمتی است که ما را از همه‌ی افراد دیگر متمایز می‌کند. و آن قسمت سخت کار است. همین یک بخش کوچک آخر است که به ما این امکان را می‌دهد شاهکارهایی از کار درآوریم که شاید قبل از آن هرگز انجام نشده بود. و این کار، کل فیلم را به سطحی متفاوت می‌رساند. شاید در عمل، مخاطبان هیچ‌گاه در این باره فکر نکنند؛ اما به‌نظر من، آنها قدر کار را می‌دانند، و همین برای من کافی است.

نمای نزدیک

طراح تولید: وین توماس<sup>۱</sup>

## آغاز فرایند

به‌عنوان یک طراح سعی می‌کنم مفهومی تصویری ایجاد کنم که با آن سفری برای ما تدارک دیده می‌شود؛ سفری در سراسر فیلم. من این فرایند را با تقسیم فیلم به سه پرده آغاز می‌کنم.

<sup>۱</sup> Wynn Thomas

پرده‌ی اولِ زندگیِ جان‌نش، دنیای کاملی است. در این دوره‌ی زمانی، نش در پرینستون است و در این مورد که اشکالی در او وجود دارد، هیچ چیز نمی‌داند؛ ما مخاطبان هم چیزی نمی‌دانیم. ما او را به‌نوعی عجیب و غیرعادی می‌بینید؛ کسی که دوران سختی در دانشگاه داشته است. اما از بسیاری جهات، این یک دوره‌ی آرمانی در زندگی او است.

در مورد این بخش از فیلم، کوشیدم صحنه‌ها را نسبتاً صمیمی و آرام نشان دهم: ما اتاق‌هایی می‌بینیم که با چوب قاب‌بندی شده است؛ و باری که آنها به آنجا می‌روند، یک میعادگاه واقعاً کلاسیک است که دانشجویان را مجسم می‌کند در آنجا آمدوشد دارند؛ بنابراین، زمان مربوط به اواخر دهه‌ی ۱۹۴۰ است. صحنه بسیار کامل است و ما در این فضا احساس راحتی می‌کنیم.

در پرده‌ی دوم فیلم، او کار برای راند<sup>۱</sup> را شروع می‌کند و ما کم‌کم می‌فهمیم که اشکالی در زندگی نش وجود دارد؛ اما مطمئن نیستیم چه اشکالی. تصویری که من به‌کار بردم، سایه‌هایی است که در دیوار به بالا می‌خزند. اگر به این قسمت از فیلم نگاه کنید، به‌یکباره متوجه می‌شوید که این سایه‌های سیاه در همه جا هست. از دید یک فیلمبردار، در این قسمت از فیلم، یک فضای اسرارآمیز حاکم است. ما این فضا را با استفاده از حالت‌های پرده‌کرک‌های ایجاد کردیم و بنابراین مقدار نوری را که به داخل اتاق می‌آید، تحت کنترل داشتیم؛ و گاهی از یک برش نور استفاده می‌کردیم و آن را به داخل اتاق می‌تابانیدیم.

از دید تصویری، سایه‌ها کم‌کم بزرگ می‌شوند؛ افکار نش به تدریج از هم می‌پاشد؛ در نتیجه، سایه‌ها بالا می‌آیند و نزدیک است او را خفه کنند. اگر بادقت زیاد به این تصویر نگاه کنید، تصاویر، جز چند تا، خیلی تک‌رنگ<sup>۲</sup> می‌شوند.

وقتی وارد انبار پارچر<sup>۳</sup> می‌شویم - که یک دکور ساخته‌شده است - پی می‌بریم که هیچ خط مستقیمی در آن نیست. اگر به دیوارها و شکل کامپیوترها در این صحنه نگاه کنید، متوجه می‌شوید که همه چیز شکل مدور دارد؛ و بعد

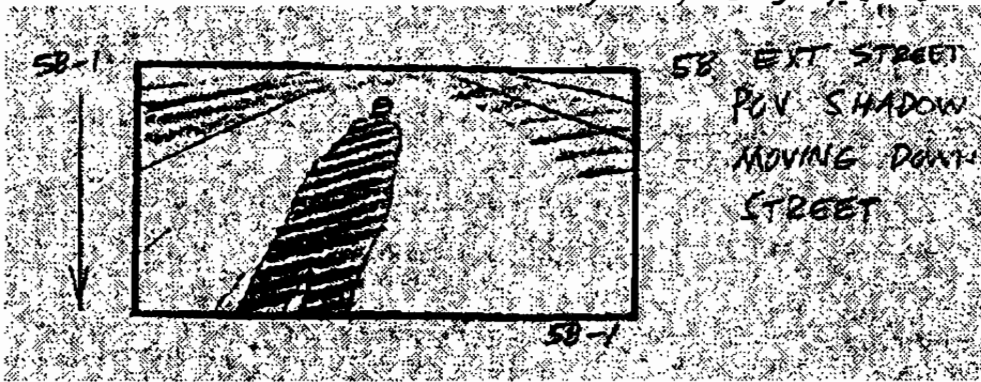
<sup>۱</sup> Rand

۲. Monochromatic: مونوکروماتیک، سیاه و سفید.

<sup>۳</sup> Parcher

که وارد بیمارستان روانی و مطب دکتر روزن<sup>۱</sup> می‌شویم، وقتی او را به آن کریدور می‌آورند، می‌بینیم که کریدور هم شکل مدور دارد.

اگر به پایان یک کریدور مستقیم نگاه کنید، می‌توانید آنچه را که در جلوی شما هست، ببینید؛ اما وقتی به یک کریدور مدور نگاه می‌کنید، نمی‌دانید چه چیزی در گوشه‌ها است. ما نمی‌دانیم نش در آن لحظه کجا است؛ در آن موقع فروپاشی ذهنی کجا است؛ و همین راهی است برای اینکه همه‌ی زمینه‌ها را طوری ایجاد کنیم که گویای بخشی از فروپاشی ذهنی نش باشد. و بدین ترتیب، با روشی خیلی دقیق، به مخاطب نشانه دهیم که اشکال خیلی مهمی در او هست: چه چیز در آن طرف گوشه است؟



اگر به بیمارستان نگاه کنید، همان توانلیته<sup>۲</sup>ی دفتر کار پارچر را دارد: تقریباً همه چیز سفید و خاکستری است. وقتی نش در مطب روزن بیدار می‌شود، مطب را هم می‌بینم که مثل پرینستون با چوب قاب‌بندی شده است، اما با چوب‌های بسیار تیره. در این مقطع از فیلم نمی‌دانیم روزن کیست؛ نمی‌دانیم جاسوس است، آدم خوبی است یا بد. بنابراین، عوامل را طوری وارد کردم که بسیار شبیه قسمت اول فیلم باشد.

بعد، وقتی نش از مطب راحت روزن بیرون می‌آید و وارد آن کریدور می‌شود، ما هم به همان سفری می‌رویم که او می‌رود؛ و ناگهان او را در کابوس آن بیمارستان روانی می‌بینیم. او به داخل آن کریدور مدور که انتهایی هم ندارد، کشیده می‌شود. نه نش می‌داند کجا می‌رود، نه مخاطب.

در پرده‌ی سوم، نش به پرینستون برمی‌گردد و با آلیشیا به خانه‌ی خود می‌روند. در اینجا به جز آن آشپزخانه‌ی زردرنگ، می‌خواستم یک زندگی خیلی بی‌روح را تصویر کنم. کاغذ دیواری از نوع تک‌رنگ است و صحنه‌ی ایوان،

<sup>۱</sup> Dr. Rosen

<sup>۲</sup> Tonicity: درجه‌ی سایه‌روشن تصویر.

کسل‌کننده. از دید عاطفی می‌خواستیم نشان دهیم که او در این مرحله از رشد خود، در سرزمینی بدون انسان است. و این مفهوم، به شکلی تصویری، ما را به میان آنچه برای او اتفاق می‌افتد، می‌برد.

### طراحی صحنه / استودیو و فیلمبرداری از محل

سعی کردیم به جای آنکه فضا را شبیه یک فیلم تاریخی دوست‌داشتنی بسازیم، صحنه را طوری طراحی کنیم که طراحی تولید به شکلی خیلی ظریف و دقیق حال و هوای داستان را تقویت کند و دربارهی آنچه از نظر عاطفی برای نش اتفاق می‌افتد، باشد. پرکردن پرینستون با نقش‌مایه و اشیای تزئینی جذاب دهه‌ی ۵۰، بعد از اینکه نش پس از سال‌ها از بخش روان‌درمانی بیمارستان برمی‌گردد، بسیار راحت بود؛ اما این، جایی نبود که داستان از نظر عاطفی اتفاق می‌افتاد. من بیشتر مایل بودم به شکل تصویری نشان دهم در کجای این سفر عاطفی هستیم.

ما فقط دو هفته در پرینستون فیلمبرداری کردیم: یک هفته در ابتدا و یک هفته در انتها؛ بنابراین، عمدتاً صحنه‌های خارجی را در پرینستون گرفتیم. بعد باید یک نوع لوکیشن‌هایی در منطقه‌ی نیویورک‌سیتی پیدا می‌کردم که با صحنه‌های خارجی پرینستون هماهنگ باشد؛ که بعد از جست‌وجو توانستم چندین محل پیدا کنم که این خواست را برآورده سازد.

اتاق خواب نش و نیز بخشی از فضای بیرونی اتاق خواب را در یک استودیو ساختیم و با این ترتیب امکان نشان‌دادن تغییر فصل‌ها برای ما فراهم شد. مطب دکتر روزن و گاراژ در هوای آزاد را ساختیم که در آنجا همه‌ی بریده‌جراید بر روی محل را می‌بینید. بعد صحنه‌ی داخلی را ایجاد کردیم. طراحی این کار خیلی دشوار بود چراکه از نظر تصویری باید توازن درست را پیدا می‌کردیم طوری که شما متوجه باشید نش دچار یک بیماری روانی است ولی خطرناک نیست.

دو طراح صحنه داشتیم که روی کولاژ<sup>۱</sup> دیوار گاراژ کار می‌کردند: استفاده از بند، تصاویر تار عنکبوت، و خطوطی که این الگوها را به هم وصل کند. آنها برای ورود به ذهن جان نش خیلی موفق بودند.

۱. Collage: منحرک‌سازی کولاژ، تصویر تکه‌کاری.

## فرایند کار جمعی

ران در برابر پیشنهادها باز برخورد می‌کند؛ از این رو می‌توانید تفکرات خود و واکنش‌های ران در برابر آنها را به روی جدول بیاورید. او اغلب ایده‌هایم را می‌پیراید و آنها را یک مرحله جلو می‌برد. بنابراین، به ران گفتم: «فکر می‌کنم پرده‌ی اول، دنیای کاملی است»؛ و او گفت: «از آن نوع شبیه مجله‌ی لایف (زندگی)»<sup>۱</sup>. او حرف‌های مرا گرفت و حرف خودش را عرضه کرد تا این تصویر درک شود. بدین ترتیب، تصور او به من منتقل شد و باعث شد من به چیزهای دیگر فکر کنم.

وقتی زوی صحنه‌ی داخلی گاراژ کار می‌کردیم، چندین نمونه‌ی آزمایشی برای ران و اکیوا انجام دادیم. این، یک روند تکاملی بود که با برداشت من شروع شد و سپس با افزوده‌های ران و اکیوا ادامه یافت؛ یک روند جمعی تکاملی بین همه‌ی ما، که سعی می‌کردیم توازن درست بین تصاویر و حالت جنون مناسب را پیدا کنیم.

## نمای نزدیک

مدیر فیلمبرداری: راجر دیکینز<sup>۲</sup>

## شروع با فیلمنامه

فیلمنامه واقعاً مرا به این فیلم مجذوب کرد. فکر می‌کردم فیلمنامه‌ی فوق‌العاده‌ای است؛ و از نظر من، همه‌ی کار فیلمبرداری با داستان شروع می‌شود.

یکی از عناصر مهم در داستان این است که آن را چگونه برای مخاطب روایت کنید. سؤال حیاتی در مورد این فیلم این بود که چگونه به شکل تصویری، و با کلام فیلم، می‌توان به مخاطب منتقل کرد که این فرد یک زندگی خیالی دارد. من معتقد بودم به همان صورتی که در حس ششم نشان داده شد. آن فیلم را خیلی ترسناک نساختند و از نظر تصویری، تکنیک بالایی نداشت؛ اما خیلی طبیعی و با کتراست بالا ساخته شد.

<sup>۱</sup> Life

<sup>۲</sup> Roger Deakins

## زدن استارت

من حدود ۶ هفته قبل از شروع فیلمبرداری، برای این کار استخدام شده بودم. ما از بعضی از سکانس‌ها تصاویر راهنما تهیه کرده بودیم؛ مثل آن سکانس تخیلی تعقیب اتومبیل که به‌طور کلی کار واحد دوم فیلمبرداری بود. اما در عمل هرگز این صحنه را درست مطابق تصاویر راهنما فیلمبرداری نکردیم؛ بلکه برطبق ایده‌هایی که می‌دادیم، در آنها تغییر ایجاد می‌کردیم. این تغییر گاهی براساس لوکیشن بود و گاهی فقط با حرف‌زدن درباره‌ی آن، صورت می‌گرفت. گاهی به ایده‌ی دیگری منتهی می‌شد که ممکن بود مسیر متفاوتی را طی کند. گاهی به لوکیشن نگاه می‌کردیم و می‌گفتیم: «آیا اگر این صحنه را به این طریق و این طریق نشان دهیم، جذاب‌تر نمی‌شود؟». و گاهی، در فیلم ذهن زیبا، در نحوه‌ی به‌نمایش‌درآمدن صحنه‌ها، هنری‌شانگان بیشتر از هر عامل دیگر تعیین‌کننده بودند.

## تکنیکی (فنی) کارکردن

در این فیلم، با یک بازوی قلاب‌مانند کوچک که هد از راه دور کوچکی روی دوربین است، کار کردم؛ و این، به حرکت دوربین آزادی بیشتری می‌دهد. راسل دوست داشت در آزمایش‌کردن و حرکت آزاد باشد. با بازوی قلاب‌مانند مجبور نیستید نشانه‌های سخت و ثابتی را دنبال کنید؛ و بنابراین، حرکت‌دادن دوربین، عملی تکنیکی (فنی) نیست. همیشه بین تمرین‌ها-که در آنجا حرکت‌هایی را که می‌خواهید به دوربین بدهید، تعیین می‌کنید- و اختیار و آزادی دادن به هنرپیشه، توازنی وجود دارد. این دوربین، آزادی بیان بیشتری به هنرپیشه می‌دهد؛ و به‌نظر من، این مسئله در فیلمی مانند این، حائز اهمیت است.

درباره‌ی نورپردازی، جز گفت‌وگویی کلی درباره‌ی حال و هوای تصویر و وضع هر تکه‌ی خاص از فیلم، خیلی بحث نکردیم. ظاهراً ذهن زیبا در دوران و زمان متفاوتی اتفاق افتاده است؛ بنابراین، در این باره بحث کردیم که چگونه بین آنها تمایز ایجاد کنیم. و برای آنکه روشنایی کمتری داشته باشیم، در زمستان فیلمبرداری کردیم.

در این باره بحث کردیم که چگونه غیرواقعی بودن تصورات نش را نشان

دهیم؛ و اینکه آیا آن را سبکی و گرافیکی و سوررئال (فراواقع‌گرایانه) بسازیم یا طبیعی‌تر. من پیرو این دیدگاه بودم که هرچه کمتر به این مسئله اهمیت بدهید و شکل تصویری آن را کمتر کنید، شکل کار جالب‌تر و تعجب‌برانگیزتر خواهد شد. مخاطبان تصور خواهند کرد همه چیز واقعی است و بعد پی خواهند برد که چارلز واقعی نیست و بعضی از این شخصیت‌های داستانی فقط در ذهن نش هستند.

### همکاری با ران

کار جمعی در هر فیلم متفاوت است. ران به طرز بی‌باورنکردنی فعال و پرکار است؛ پشتکارترین فرد در صحنه. او خیلی رک و آشکار می‌گوید که می‌خواهد فیلم چگونه باشد؛ اما من گاهی برداشت متفاوتی در مورد مسائل دارم. درباره‌ی مسائل بحث می‌شود؛ بنابراین، حاصل کار، عقیده‌ی یک نفر خاص نیست. در ذهن زیبا، روند کار بسیار تشکل‌یافته‌تر بود. در مورد فیلم‌هایی مثل این، برای کلاگردان مفید است که کسی با نظر و دیدگاه متفاوت در کنار او باشد.

### نمای نزدیک

#### گریم: گرگ کانن<sup>۱</sup>

گریم در ۹ مرحله انجام شد. نش گاهی ریش یک‌روزه و گاهی ریش شش‌روزه داشت. سعی کردیم هر تغییر ظریفی را ببینیم. ابتدا او را تا حد ممکن جوان کردیم. از یک دست دندان استفاده کردیم تا او را بی‌دندان نشان دهیم. چشم‌هایش را سایه زدیم و با تکه‌های کوچک سیلیکون، یک تکه سیلیکون یکپارچه درست کردیم. می‌خواستیم تکه‌های سیلیکون روی هم بیفتند تا یک قطعه‌ی گوشتی نرم داشته باشیم که چین و چروک‌ها را خیلی طبیعی نشان دهد. باید برای هر روز از فیلمبرداری، یکی از اینها را درست می‌کردیم؛ زیرا یکبار که از آن استفاده می‌شد، باید دور انداخته می‌شد. مثل پوست واقعی، خیلی نرم و قابل کش آمدن بود. هر روز حدود چهار ساعت طول می‌کشید تا راسل کرو را به این شکل درآوریم. در پایان، نتیجه‌ی کار خیلی واقعی می‌شد؛

<sup>۱</sup> Greg Cannon

چون همه چیز حرکت طبیعی داشت. برای گرم صحنه‌ی آخر، روی پُف زیر چشم، خیلی سنگین کار کردم و در انتها از یک کله‌ی بی‌مو و یک کلاه‌گیس استفاده کردم؛ اما خیلی واقعی به‌نظر می‌رسید. کیف دارد؛ واقعاً احساس می‌کنی که کاری انجام داده‌ای.

نمای نزدیک

جلوه‌های ویژه: کوین مک<sup>۱</sup>

خیلی زود درگیر کار شدیم. به‌محض اینکه فیلمنامه کامل شد، در این باره به گفت‌وگو نشستیم که کجاها می‌خواهیم جلوه‌های ویژه به‌کار ببریم. در این مورد بحث کردیم که نش چگونه الگوها را می‌بیند؛ چون بعضی از آنها، نماهای جلوه‌های ویژه هستند؛ مثل نمای کراوات در آغاز فیلم. در این فکر نبودیم که نمی‌توان یک بچه را در یک وان آب گذاشت؛ بنابراین، نمایی از بچه گرفتیم و یک نمای جداگانه از آب و یک نمای دیگر از شکست نور و بعد همه‌ی این قطعات را کنار هم گذاشتیم.

در مورد اعداد هم از جلوه‌های ویژه استفاده کردیم. ایده‌ی من این بود که این اعداد جلو می‌آیند و در هر ظهور او، یک برق کوچک به نما اضافه کنیم. صحنه‌ی تاریخ‌گذاری در بار را بر روی پرده‌ی آبی فیلمبرداری کردیم؛ و شما حرکت دوربین را می‌بینید که با شخصیت‌های داستانی درون می‌آید و بیرون می‌رود.

یک نما هم از آن دختر کوچک (مارسی)<sup>۲</sup> هست که در میان کبوتران می‌دود. در اینجا کبوتران فرار نمی‌کنند؛ چون آن دختر واقعی نیست. بنابراین، ابتدا از آن دختر کوچک فیلمبرداری کردیم هنگامی که داخل پارک می‌دود؛ بعد، با کامپیوتر، کبوترها را در این صحنه وارد کردیم و اینها را کنار هم قرار دادیم.

یک نما هم از نش داشتیم که در اتاق خوابش بر روی نظریه‌ی خود کار می‌کند. این نما، یک قطعه‌ی ادبی - هنری بود. ما برف به نما اضافه کردیم؛ بعد با یک شاخه و یک پروانه‌ی کوچک، بهار را نشان دادیم؛ و در پایان، همه‌ی اینها را داخل یک نمای تغییر فصل با هم ترکیب کردیم.

برای صحنه‌ی جایزه‌ی نوبل، یک فیلم حلقه‌ای از سیاهی‌لشکرها در حال

<sup>۱</sup> Kevin Mac

<sup>۲</sup> Marcy

کفزدن گرفتیم و بر بالای تالار نور انداختیم. وقتی این صحنه را می‌بینید، مثل این است که تعداد زیادی در تالار حضور دارند.

بزرگ‌ترین تحسین در این کار این است که مردم از حضور جلوه‌های ویژه آگاه نباشند. رکن اصلی همیشه این است که داستان با تصویر روایت شود.



71-7

LOW  
BIRDS IN FOREGROUND  
AND B.G.  
HARLEE RUNS THROUGH



HAS NO EFFECT



71-7 CONT

تدوین، بازنویسی آخر است.  
- اولیور استون

## تدوینگر: یک شیوه‌ی دیدن

تدوینگران فیلم را به بهترین وجه می‌توان در مقایسه با نویسندگان، آشپزها، موسیقی‌دان‌ها یا حتی نقاشان توصیف کرد. به شما بستگی دارد که کدام را انتخاب کنید.

تدوینگر برجسته‌ی فیلم والتر مورچ<sup>۱</sup> در مصاحبه با کانورسیشنز (گفت‌وگوها)<sup>۲</sup> توضیح می‌دهد: تدوین فیلم درست مثل پختن سوس اسپاگتی است. «چند فیلم را روی اجاق می‌گذارید با حرارت کم و سپس آنها را هم می‌زنید». مورچ که با کارگردان‌های متفاوتی کار کرده است از جمله جورج لوکاس، فرانسیس فورد کاپولا و اورسن ولز، ادامه می‌دهد: «گاهی آن را می‌چشی و... به تدریج، به‌طور اساسی حجم فیلم به سطح مناسبی تقلیل می‌یابد».

تدوینگر کارول لیتلتون<sup>۳</sup> (گرمای تن، جهانگرد اتفاقی<sup>۴</sup>، لرز بزرگ<sup>۵</sup>) که برای کارش در ائی‌تی (فرازمینی) نامزد جایزه‌ی اسکار و به‌خاطر نقشش به‌جای شخصیت داستانی امی<sup>۶</sup> در فیلم سه‌شنبه‌ها با موری<sup>۷</sup>، برنده‌ی جایزه‌ی اسکار شد، بین شغل خود و کار یک موسیقی‌دان، شباهتی به‌شرح زیر می‌بیند:

دیالوگ، تصاویر، داستان، همه‌ی اینها، ضرب‌آهنگ دارند. برعهده‌ی تدوینگر است که این ضرب‌آهنگ‌ها را که در درون صحنه وجود دارند، پیدا کند و باعث شود نواخته شوند. او هم مثل موسیقی‌دان، یک مطلب را بارها مرور می‌کند، اختلاف‌های جزئی (نوا‌نس‌ها)<sup>۸</sup> را پیدا می‌کند و تغییرات مختصری در آن می‌دهد و آنقدر روی آن کار می‌کند که احساس کند به بهترین برداشت فنی و نواخت عاطفی رسیده است.

تدوینگران با صورت‌های مختلف بیان، معنی، زاویه‌ی دوربین، عمل

<sup>1</sup> Walter Murch

<sup>2</sup> *The Conversations*

<sup>3</sup> Carol Littleton

<sup>4</sup> *The Accidental Tourist*

<sup>5</sup> *The Big Chill*

<sup>6</sup> Emmy

<sup>7</sup> *Tuesdays with Morrie*

<sup>8</sup> Nuances

تنظیم، حرکت دوربین، تأکید و دیدگاه سروکار دارند؛ و درنهایت، همه‌ی اینها را در داخل یک محصول نهایی ادغام می‌کنند. جو هاتشینگ<sup>۱</sup> (تقریباً مشهور<sup>۲</sup>، جری مگوایر<sup>۳</sup>) که به‌خاطر کار تدوین خود در متولد چهارم ژوئیه و جی/اف‌کی، برنده‌ی جایزه‌ی اسکار در این حرفه شده است، توضیح می‌دهد: «تدوینگر مثل هنرمند است، که با نور، رنگ و ترکیب (کمپوزیسیون)<sup>۴</sup> کار می‌کند. ممکن است بخواهید یک صحنه‌ی عشقی پرشورتر شود؛ بنابراین، رنگ طلایی یا قرمز بیشتری به کپی فیلم اضافه می‌کنید. این کار، دقیق و ظریف است و بر واکنش در برابر یک صحنه تأثیر می‌گذارد»:

در متولد چهارم ژوئیه، صحنه‌ای در سکانس آغازین وجود دارد که در آن رونی جوان گل می‌زند؛ و این صحنه فقط با رنگ از کار درمی‌آید. فرایندی که در این صحنه انجام شد، پرمایه‌کردن رنگ بود. با این کار، احساس بیشتری ایجاد می‌شود. در جای دیگر ممکن است خاطره‌ای باشد و بخواهید آن را مثل یک عکس قدیمی نشان دهید. در این صورت، بخش اعظم رنگ را باید حذف کنید و یک نواخت قهوه‌ای مایل به سرخ تیره به آن بدهید.

هاتشینگ توضیح می‌دهد: «تدوین مثل نقاشی است؛ با این تفاوت که شستی نقاشی محدودی در اختیار شما است. فقط می‌توانید روی نماهایی که گرفته‌اید، کار کنید. اما در درون این شستی محدود، تنوع زیادی وجود دارد. هدف این است که تجربه‌ی عاطفی بسیار رضایت‌بخشی ایجاد کنید. مشکل کار، تازه‌ماندن با دستمایه‌ی فیلم است.»

آشپز؟ موسیقی‌دان؟ نقاش؟ و درنهایت، شباهت با نویسندگی. هاتشینگ می‌گوید تدوینگر فیلم باید کار یک راوی داستان را هم انجام دهد:

باید درک خوبی از داستان داشته باشید. باید با داستان به‌هیجان بیایید و بدانید اگر خودتان می‌خواستید به طرقی به آنها ساختار دهید، چگونه این کار را می‌کردید.

آیا مخاطب قبل از اینکه در باز شود، دشنه‌ی خونین را می‌بیند یا بعد از آن؟ و این چه تأثیری بر داستان دارد؟ شاید این دشنه هیچ‌گاه دیده نشود. چقدر روی این نما می‌مانید؟ به ضرب‌آهنگ، زمان‌بندی و ریتم بستگی

<sup>۱</sup> Joe Hutshing

<sup>۲</sup> Almost Famous

<sup>۳</sup> Jerry Maguire

<sup>۴</sup> Composition

دارد؛ و همه‌ی اینها بر داستان تأثیر می‌گذارند.

کارول لیتلتون با این نظر موافق است: «وظیفه‌ی من این است که کیفیت نوشتن را بالا ببرم و مطمئن شوم که همه چیز در نسخه‌ی نهایی روشن است. من تصمیم می‌گیرم که نوشته چه چیزی را شامل شود و تا چه حد باید روی آن تمرکز صورت گیرد». او هم مثل بیشتر تدوینگران، نزدیکی خاصی با نویسنده حس می‌کند: «من فکر می‌کنم نویسندگی و تدوینگری ارتباط خیلی نزدیکی با هم دارند. هر دو حرفه بیشتر تارک دنیایی هستند تا اجتماعی». تدوینگر هم مثل نویسنده، تنها در یک اتاق، در دنیای خلوت خود، کار می‌کند. هاتشینگ می‌گوید: «شما دوازده یا چهارده ساعت در روز در اتاق هستید؛ اما چون روی آنچه کار می‌کنید که واقعاً دوست دارید، خیلی به این مسئله فکر نمی‌کنید».

### از فیلمنامه تا پرده

لیتلتون هم مثل بیشتر همکاران، کار را با فیلمنامه شروع می‌کند. وظیفه‌ی او این است که کمک کند طرح از فیلمنامه به روی پرده بیاید؛ و در این راه همیشه موارد معینی وجود دارد که سراغ آنها می‌رود:

فیلمنامه، ملاک اصلی من در انتخاب کار بر روی یک فیلم یا رد آن است. دوست دارم یک داستان واقعاً قوی خوب با شخصیت‌های داستانی کاملاً تعریف‌شده به دستم برسد. به سراغ ساختار می‌روم؛ که همیشه به آن نمی‌رسم. در چنین مواردی، دست‌کم باید امکان بدهم که کار را در مرحله‌ی تدوین دوباره سازمان دهم. در مسیر فیلمبرداری و تدوین یک فیلم، متغیرهای بسیار زیادی وجود دارد و به همین دلیل است که واقعاً یک فیلمنامه‌ی خوب را برای کار خود می‌خواهید.

تدوینگر باسابقه بیل رینولدز<sup>۱</sup>، تدوین هفتادودو فیلم را در کارنامه‌ی درخشان خود دارد. گرچه در ۱۹۹۷ از دنیا رفت، نام او به‌جهت ساخت فیلم‌های کلاسیکی چون *پدرخوانده*<sup>۲</sup>، *نیش* و *آوای موسیقی*، همیشه زنده است. او اغلب از جست‌وجو برای یافتن «ارزش تفریحی» و آن نشانه‌های کوچک هشداردهنده‌ی دردرساز حرف می‌زد:

<sup>۱</sup> Bill Reynolds

<sup>۲</sup> *The Godfather*

وقتی فیلمنامه‌ای را می‌خوانم، از خود می‌پرسم: «آیا کار بر روی این فیلم را قبول کنم؟». سعی می‌کنم حاصل کار را تجسم کنم تا به پاسخ این سؤال برسم که «آیا این، فیلم و نمایش تفریحی خوبی خواهد شد؟». موقع خواندن فیلمنامه، ذهنم را بسیار متوجه این نکته می‌کنم که آیا شخصیت‌های داستانی آن زنده، قوی، یا بانمک هستند. اگر فیلمنامه‌ای را خواندید و به این نتیجه رسیدید که «این فیلمنامه به قصد سرگرم کردن نوشته شده است ولی سرگرم‌کننده نیست»، بدانید که در کار با آن دچار دردسر خواهید شد!

فیلمنامه‌هایی هم وجود دارد که تدوینگران نمی‌دانند می‌توانند آن را به‌انجام برسانند یا نه. جو هاتشینگ قبول دارد که مدت زمانی که می‌تواند فکر خود را متمرکز کند، کوتاه است. او می‌گوید: «من خیلی زود خسته می‌شوم!». بنابراین، وقتی آن دو‌یست صفحه فیلمنامه‌ی جی/اف‌کی را در دست گرفت، چه اتفاقی افتاد؟

اولیور یک فیلمنامه‌ی آماده برای فیلمبرداری را به من داد؛ که خواندن آن چهار روز طول کشید. فیلمنامه‌ی جالبی بود؛ اما بسیار پرحجم و تقریباً ناخوانا. خسته شده بودم. باید بسیار روی آن تمرکز می‌کردم. فهمیدم کار تدوین بسیار سختی باید روی آن انجام گیرد. حتی نمی‌دانستم می‌توان آن را قابل تماشا کرد یا نه. به طرزی باورنکردنی پیچیده بود.

از سوی دیگر، موارد نادری هم وجود دارد که یک فیلمنامه‌ی بزرگ می‌تواند کار تدوینگر را ساده کند. تام نوبل<sup>۱</sup> (دوران حکمروایی آتش<sup>۲</sup>، نقاب زورو<sup>۳</sup>، شاهد) با یکی از این موارد مواجه بود زمانی که از او خواستند روی «یک نوع فیلم جاده‌ای متفاوت» کار کند:

معمولاً وقتی فیلمنامه‌ای را به دست می‌گیرید، بعد از صحبت با کارگردان، می‌فهمید که موارد بسیار زیادی در فیلمنامه وجود دارد که می‌توان آنها را حذف کرد. موارد زائد در بیشتر فیلمنامه‌ها فراوان است. اما تلم و لسوئیز، فیلمنامه‌ی واقعاً کاملی داشت. به جرأت می‌توان گفت که هرکسی بعد از خواندن آن به این نتیجه می‌رسد که «در سراسر این فیلمنامه، حتی یک کلمه‌ی زائد وجود ندارد!»؛ و البته، شخصیت‌های داستانی زن آن، خل و چل هستند.

<sup>۱</sup> Thom Noble

<sup>۲</sup> *Reign of Fire*

<sup>۳</sup> *The Mask of Zorro*

## تولید: برداشت‌های روزانه

وقتی تدوینگر فیلمنامه‌ای را می‌خواند و تصمیم می‌گیرد کار تدوین آن را انجام دهد، اولین روز کارش معمولاً با اولین روز تولید همزمان می‌شود. کارول لیتلتون تقریباً همه‌ی فیلم‌های لارنس کسدان را تدوین کرده و تجربیات منحصر به فردی با او داشته است:

معمولاً از روز اول فیلمبرداری اصلی، کار را شروع می‌کنیم؛ اما لاری به من اجازه می‌دهد که در طول تمرین هم حضور داشته باشم. در تمرین‌ها سعی می‌کنم کاملاً شنونده باشم. این حالت به من امکان می‌دهد درکی از فیلم داشته باشم؛ و قبل از فیلمبرداری واقعی، به نوعی آن را تجربه کنم. همچنین از مشکلاتی که هنرپیشگان با آنها مواجه می‌شوند و نیز شادمانی و شغف آنها موقعی که کار را به خوبی انجام می‌دهند و شخصیت‌های داستانی را به خوبی به نمایش درمی‌آورند، ایده‌ی بهتری می‌گیرم. در طول تمرین‌ها یادداشت برمی‌دارم تا موقعی که دیگر با دستمایه‌ی فیلم ارتباط مستقیم ندارم، بتوانم دوباره آرک عاطفی فیلم را تجربه کنم. موقع تدوین هم می‌توانم با استفاده از این یادداشت‌ها کمک کنم هر صحنه و اجرا به بهترین نحو عرضه شود.

جالب است بگوییم که حضور لیتلتون در تمرینات، به ندرت تا فیلمبرداری بر روی صحنه ادامه پیدا می‌کند: «معمولاً کارهای خیلی زیاد دیگری دارم که باید انجام دهم. در صحنه، وقت فقط صرف این طرف آن طرف نشستن و منتظر ماندن می‌گذرد». او لبخندی می‌زند و ادامه می‌دهد: «همه‌ی آنچه درباره‌ی صحنه می‌توانم بگویم، این است که کل وقت من در آنجا به بطالت می‌گذرد».

تام نوبل با این نظر موافق است و تأکید می‌کند که او «تا آنجا که ممکن است، کمتر» در صحنه می‌ماند؛ و از این، نتیجه‌ی خوبی گرفته است: «شما آنها را می‌بینید که نمایی را می‌گیرند؛ و گرفتن این نمای متحرک<sup>۱</sup> بسیار پیچیده یک صبح کامل طول می‌کشد. خطر این است که شما حس می‌کنید موقع تدوین سکانس، مجبورید از آن استفاده کنید».

هر روز فیلم خام می‌رسد و تدوینگر این «برداشت‌های روزانه» را به کارگردان نشان می‌دهد. از نظر لیتلتون، این فرصتی است برای اینکه داخل این

۱. Tracking Shooting: نمای تراولینگی، نمای دوربین متحرک.

فرایند شویم: «من امیدوارم از طریق این برداشت‌های روزانه بتوانم بفهمم کارگردان روی چه مواردی بیشتر تمرکز می‌کند؛ و در هر برداشت، چه ملاحظاتی را در نظر می‌گیرد. این ملاحظه گاه ممکن است موارد عملی - مثل کامل کردن حرکت یک دوربین - باشد؛ و گاهی متوجه می‌شوید که هر برداشت آنقدر متفاوت از برداشت دیگر است که فقط باید آنچه را دوست دارید، انتخاب کنید.»

بیل رینولدز، مراحلی را که تدوینگر از شروع کار عملی تدوین طی می‌کند، با وسواس زیاد به شرح زیر توضیح می‌دهد:

از موقعی که یک صحنه‌ی کامل به دست شما می‌رسد - چه صحنه‌ی آغازین، چه صحنه‌ی میانی، و چه صحنه‌ی پایانی فیلم باشد - می‌توانید کار بر روی آن را شروع کنید. ابتدا که فیلم را نگاه می‌کنید، دنبال داستان هستید. نکته‌ی شماره‌ی یک این است که بگذارید داستان پیش برود و در جریان باشد، جزئیات داستان را آشکار کنید و بهترین اجراها را بیرون بکشید. باید تا آنجا که می‌توانید، کاری کنید که هنرپیشگان در بهترین حالت خود ظاهر شوند؛ اما مهم‌تر از همه این است که هدف شفاف باشد.

لیتلتون توضیح می‌دهد که در این مرحله‌ی ابتدایی چگونه با کارگردان کسبان همکاری می‌کند: «خیلی از مواقع لاری نمی‌گوید چه می‌خواهد؛ در اغلب موارد می‌گوید چه نمی‌خواهد. من می‌توانم به شکل تصویری تجسم کنم چه چیزی مفید و اثربخش است و چه چیزی نیست؛ و این بعد از تماشای این همه فیلم، طبیعی است.»

نوبل برای اینکه بفهمد چگونه می‌تواند بهترین جنبه‌های هر برداشت را بگیرد و آنها را تکمیل کند، ابتدا طرح می‌ریزد: «در هر برداشتی، لحظاتی وجود دارد که شما می‌خواهید آن را حفظ کنید. ممکن است به این نتیجه برسید که نور یک برداشت خیلی زیاد و آن برداشت، برداشت فوق‌العاده‌ای است. بنابراین، به خود می‌گویید باید از این برداشت استفاده کنم و به هر طریقی آن را در فیلم بگنجانم.» او همچنین توضیح می‌دهد که تدوینگر باید در مقابل این وسوسه مقاومت کند که برای اینکه هر لحظه از برداشت را به بهترین حالت خود برساند، بیش از حد کات کند:

گاهی یک صحنه در نمای اصلی خیلی خوب به عمل آمده است و شما

می‌توانید بگذارید در همانجا باشد. همچنین جزئی از یک نمای نزدیک از یک فرد وجود دارد که سعی می‌کنید با آن ارتباط برقرار کنید؛ و در شکل آرمانی دوست دارید بدون آنکه یک کات انجام دهید، آن صحنه را در کل فیلم بگنجانید، و به عبارت دیگر، می‌خواهید تا آنجا که ممکن است، هیچ شکافی در آن ایجاد نکنید.

### مونتاز اولیه: «اولین برش، عمیق‌ترین برش است»

وقتی کار تولید به‌تمام می‌رسد، فشار برای ایجاد برش اولیه در فیلم، به تدوینگر منتقل می‌شود. به‌نظر کارول لیتلتون، انتخاب‌های شخصی زیادی وجود دارد:

اولین برش در بسیاری از موارد، مهم‌ترین برش تدوینگر است؛ و او در این مرحله براساس آنچه در فیلمنامه هست، یک مونتاز مقدماتی انجام می‌دهد. در برش اول، همه چیز را قرار می‌دهید؛ و فکر می‌کنید از همه چیز باید فیلمبرداری شود و هر چیزی درنظر گرفته شود. من سعی می‌کنم از هر صحنه، بهترین را انتخاب کنم. تفسیر من این است: دیالوگ، فضا، شخصیت داستانی، هر چیزی.

البته من در طی فیلمبرداری برش می‌دهم؛ اما این برش من به ترتیبی است که فیلمبرداری انجام می‌شود؛ و بنابراین، قدری سردرگم‌کننده است. در کل، سعی می‌کنم تا آنجا که ممکن است، برش صحنه‌ها کم و به‌مورد باشد. من فقط نماها را مونتاز و آنها را دنبال هم ردیف نمی‌کنم؛ بلکه همیشه بیشترین هم‌خود را روی اجراها و تحلیل داستان می‌گذارم. جو هاتشینگ سعی می‌کند در مونتاز اولیه، فیلمنامه را تا آنجا که ممکن است، با دقت دنبال کند: «سعی می‌کنم درمورد آنچه نوشته شده است، صادق باشم و آن را به بهترین شکل درآورم، درست به همان صورتی که در فیلمنامه هست. وقتی این کار انجام شد، می‌توانید تفسیرهای خود را درمورد آن بدهید و آن را اصلاح کنید.»

ویلیام اندرسن<sup>۱</sup> که در چند طرح با کارگردان پیترو وایر همکاری داشته است، بر استقلال‌لی که پیترو در کار به او می‌دهد، تأکید می‌کند:

پیترو اساساً اولین برش را به من وامی‌گذارد. او نمی‌خواهد روی من تأثیر بگذارد یا به من بگوید چگونه آن را ازکار درآورم یا حتی در اتاق تدوین

<sup>۱</sup> William Anderson

باشد. او بعد از آنکه من برش دادم، وارد می‌شود؛ بعد با هم صحنه‌ها را مرور و آنهایی را که نیاز نمی‌بینیم، حذف می‌کنیم. شاید صحنه‌ها تکراری باشند یا صرفاً وجود آنها برای فیلم بی‌تأثیر باشد. در بقیه‌ی موارد، خودم تنها کار می‌کنم.

کارول لیتلتون توضیح می‌دهد که در برش اول، تدوینگر باید بگذارد فیلمنامه پیش برود. در جایی به این نتیجه می‌رسید که «فیلمنامه راهنمای خیلی خوبی است و این همان است که موقع فیلمبرداری از آن استفاده می‌شود؛ اما فعلاً باید آن را کنار بگذاریم و فقط روی فیلمی که داریم، کار کنیم».

حتی در مرحله‌ی مونتاژ- و شاید به‌طور خاص در این مرحله- تدوینگر تصمیم‌های خلاقیتی می‌گیرد که به‌طور عمده در این مورد که فیلم «به‌نمایش دربیاید یا درنیاید»، تعیین‌کننده است. لیتلتون سعی می‌کند سرخ‌های کارگردان در فیلم را دنبال کند؛ اما بسیاری از تصمیم‌ها را باید خود بگیرد:

در برش اول، خطوط کاری کارگردان را از نظر تصویری دنبال می‌کنم. اما اینکه از کدام نوع نما استفاده شود، نمای دوتایی، نمای از روی شانه، نمای دور، و برای چند وقت یا اینکه نما چقدر طول بکشد، تصمیم‌گیری با من است (اگر حرکت دوربین وجود داشته باشد، بدیهی است که دوست دارند بتوانند از آن قسمت استفاده کنند). کارگردان و مدیر فیلمبرداری درباره‌ی طرح تصویری، اندازه‌ی عدسی‌ها، زاویه‌ها، حرکت، و ترکیب (کمپوزیسیون) تصمیم گرفته‌اند؛ و بقیه‌ی موارد برعهده‌ی من است.

این شاخص‌ها (پارامترها) براساس دستورالعمل‌های کارگردان تغییر می‌کند. بسیاری از کارگردانان ترجیح می‌دهند در همه‌ی طرح‌ها از یک تدوینگر استفاده کنند؛ چراکه با یک نوشته‌ی کوتاه، با یکدیگر ارتباط می‌گیرند و منظور هم را می‌فهمند. لیتلتون آنقدر زیاد با لارنس کسدان کار کرده است که آنچه را که او ترجیح می‌دهد، پیش‌بینی می‌کند. از آنجا که کسدان فیلمنامه‌ها را معمولاً خودش می‌نویسد، لیتلتون موقعی که لحظات عاطفی فیلم را دنبال می‌کند، دوست دارد که به‌عنوان راهنما، به نوشته‌های او مراجعه کند:

با خواندن فیلمنامه می‌فهمید که شخصیت داستانی اصلی در هر صحنه کیست و تأکید آن صحنه روی چیست. برای مثال، در *گراند کانیون*، دنی

گلوور<sup>۱</sup> برادرزاده‌اش را زیر راه‌پله پیدا می‌کند. چه کسی در این صحنه مهم‌تر است: اوتیس<sup>۲</sup> - پسر بچه‌ای که حادثه‌ی وحشتناکی را در زندگی‌اش دیده و این حادثه بر او شوک وارد کرده است - یا عمویش؟ در این مورد خاص، تک‌نماها و نیز نماهای بازی از هر دو داشتیم؛ ولی وقتی کار به انجام رسید، بیشتر از دونمایی‌ها استفاده کردم که عرصه را تنگ‌تر می‌کرد؛ و در پایان، نماهای بسته‌ای از اوتیس گرفتیم، چراکه تأکید این صحنه بر دردی که این پسر بچه داشت و وقوع این درد باورنکردنی در زندگی او بود. و این، همان لحظه‌ی عاطفی فیلم است.

هاتشینگ توضیح می‌دهد که مواعی هم وجود دارد که نمی‌توان فیلمنامه را دنبال کرد: «آنچه در یک فیلمنامه عمل می‌کند، همیشه از نظر سینمایی مؤثر نمی‌افتد: شاید لوکیشن (محل وقوع داستان) به هم بخورد، شاید نورپردازی بد شود، یا هنرپیشه مریض شود. و شما باید با آنچه دارید، بسازید»:

شناسایی مجدد هدف صحنه و تأثیرگذار کردن آن، مهم است. من مثل یک بیننده به فیلم نگاه می‌کنم. در مورد جی/اف‌کی، از آنجا که موضوع خشک بود، با وجود داستان مهیج، سعی می‌کردم نگذارم فیلم کسل‌کننده شود. مهم است که کاری کنیم مخاطب میخ داستان شود. بنابراین، با چشم یک بیننده فیلم را تماشا کردم و سعی کردم نگذارم حرکت فیلم کند شود. بخش بسیار زیادی از طول فیلم در دست اقدام و قسمت زیادی از فیلم بایگانی و بخش اعظم کار ما صرف این می‌شود که چگونه می‌توانیم خلاقانه به این نقطه یا آن نقطه برسیم و کاری کنیم که داستان به پیش برود.

لینتون کار را با حذف تکراری‌ها شروع می‌کند: «بزرگ‌ترین خطا در این حرفه، وجود حشو و زوائد، و بعد از آن، وجود موارد واقعاً نامربوط است». این خطا به‌طور اجتناب‌ناپذیر به این مسئله برمی‌گردد که چه مواردی باید باقی بماند و چه مواردی باید حذف شود. او سعی می‌کند «مواردی را حذف کند که هیچ نقش و سهمی در کل خط فیلم ندارند». او همچنین می‌گوید: «شما می‌توانید خیلی زیاد از حجم آن بکاهید و احساسات را قلم بزنید. باید لحظاتی خلق کنید که به مخاطب امکان بدهد وارد داستان شود، در آن شرکت کند و بخشی از آن لحظه‌ی نمایشی باشد.»

<sup>۱</sup> Danny Glover

<sup>۲</sup> Otis

تام نوبل که به خاطر کارش در فیلم *شاهد*، آوازه‌اش سر به فلک کشیده است، تأکید می‌کند که بهترین تدوین آن است که آشکار نباشد: «تأثیری که همیشه در پی آنیم، این است که تدوین چنان باشد که گویی همان‌طور از دوربین بیرون آمده است؛ آن‌چنان‌که شما به هیچ‌وجه متوجه برش‌ها نشوید»:

البته، در مورد بعضی سکانس‌ها، مهم است که از همه‌ی برش‌ها آگاه باشید. اگر سکانس اکشن و همه‌ی سکانس پر جنب‌وجوش، شلوغ و مهیج است، طبیعتاً برش اهمیت پیدا می‌کند. اما اگر روی سکانس دیالوگ پیچیده‌ای کار می‌کنید با افرادی که در خودرو هستند یا پشت یک میز نشسته‌اند یا یک مهمانی شام دارند، باید سعی کنید هر لحظه‌ی فوق‌العاده‌ای را که هنریشه به شما می‌دهد، بگیرید و آن را درون فیلم بگنجانید. *تِلْمَا و لُونِیز* مثالی از این دست است. لحظاتی جادویی در آن بود که سوزان ساراندون ارائه داد؛ و شما باید فقط آنها را در داخل فیلم جا می‌دادید. این شغل شما است.

و چه شغلی! تدوینگر باید در ظرف ده یا چهارده روز بعد از تولید، فیلم را مونتاژ کند. هرچه فیلم بیشتر باشد، زمان کمتر است. آیا کارگردانان قدر این شاهکار به یادماندنی را می‌دانند؟ معمولاً نه. ذهن آنها پر است از تفاوت‌های بین فیلمنامه و پرده، و بین آنچه فکر می‌کردند باید از آنها فیلمبرداری شود و آنچه در عمل فیلمبرداری شده است.

لئونارد نیموی در ابتدای گذار از هنرپیشگی به کارگردانی، به این کشف دردناک رسیده است:

من در طول کارگردانی اولین فیلمم کشف کردم که شاید کم‌ارزش‌ترین مرحله در ساخت یک فیلم، مونتاژ اولیه‌ی فیلم باشد. فاجعه‌آمیز است. بی‌شکل است. بی‌قالب است. بدون نواخت است. خسته‌کننده است. طولانی است. معیوب است. سرگرم‌کننده نیست. نمایشی نیست. فقط یک دوره‌ی طولانی درد است. بعد از اینکه چند بار این کار را انجام دادید، به آن عادت می‌کنید؛ اما وقتی به‌عنوان یک تازه‌کار وارد این کار می‌شوید و انتظار دارید فیلم خود را ببینید، آن را کنار می‌گذارید.

کارول لیتلتون قبول دارد که بعد از دیدن برش اول فیلم، «تصور یک نفر از آنچه فیلمبرداری می‌شود، یک واقعیت است و آنچه در عمل فیلمبرداری می‌شود، واقعیت دیگر»؛ و با لبخند ادامه می‌دهد: «و در اغلب موارد با هم یکی نیستند. در نتیجه، در این مرحله، واقعاً کار جمعی می‌شود. بعضی کارگردانان

فقط می‌خواهند حرف بزنند. برخی دیگر به‌طرزی ناراحت‌کننده دخالت می‌کنند و شما نمی‌توانید آنها را از اتاق بیرون کنید.»

## برش کارگردان

در طول هشت یا ده هفته بعد، کارگردان و تدوینگر از نزدیک با هم کار می‌کنند تا فیلم را به صورت بعدی خود شکل دهند: مرحله‌ی برش کارگردان. اینکه این نسخه چقدر به آنچه پخش خواهد شد، نزدیک است، به میزان کنار آمدن کارگردان با استودیو و نیز دیگر تعهدات قرارداد بستگی دارد. نوبل توضیح می‌دهد: «اولین برش من بیشتر از یک مونتاژ است؛ برای اینکه هر صحنه چنان برش می‌شود که انتظار دارم برش نهایی شود. صبح آنچه را انجام داده‌ام، به کارگردان نشان می‌دهم و ما بلافاصله کار را مرور می‌کنیم. بعد ناهار می‌خوریم و درباره‌ی آن صحبت می‌کنیم.»

بعد از ظهر برمی‌گردیم و فیلم را حلقه‌به‌حلقه ظاهر می‌کنیم. هر سکانس را می‌بینیم. شما در این مورد که صحنه‌ها چگونه باید باشند، از قبل ایده‌هایی دارید؛ بنابراین، وقتی به آن صحنه‌ها می‌رسید، هر دو در کات کردن آنها نظر موافق دارید. و در آن موقع است که «من فکر می‌کنم اندکی دیرتر به این صحنه و اندکی زودتر به آن یکی بیایم». ما می‌دانیم که در بعضی صحنه‌ها اکشن فیلم هست؛ اما شاید جالب نباشند یا آنقدر خوب نباشند که بتوان آنها را نگه داشت؛ بنابراین، آنها را کنار می‌گذارید. فقط در اولین جاروب، ده تا پانزده دقیقه [از فیلم] حذف می‌شود.

در این مرحله معمولاً نوبل حدود یک هفته وقت لازم دارد تا حذف‌ها و افزودنی‌هایی را که کارگردان توصیه کرده است، انجام دهد:

بعد دوباره فیلم را ظاهر و تماشا می‌کنید و به این نتیجه می‌رسید که با حذف بعضی موارد، فیلم واقعاً بهتر می‌شود. سپس هر کدام از ما جداگانه هر صحنه را نگاه می‌کنیم تا ببینیم آیا می‌توان چیزی از آن زد. تا پایان هفته‌ی دوم، پنج یا شش دقیقه‌ی دیگر از فیلم را هم خارج کرده‌اید. اگر با همین مقدار راضی شدید و احساس کردید که فیلم در مسیر درست قرار گرفته است، حاشیه‌ی صوتی را روی آن قرار می‌دهید و درمی‌آورید و پیش‌نمایش آن را می‌بینید.

این مرحله‌ی پیش‌نمایش به این معنی است که مخاطب اولین مجال تماشای فیلم را می‌یابد. حتی اگر در یک «پیش‌نمایش دزدکی» که در اوایل این

فرایند صورت می‌گیرد، حضور پیدا کنید، شاید متوجه شوید که بعضی از صحنه‌ها کاملاً با هم جور نیستند؛ شاید مشکلات صدایی داشتند یا موسیقی قدری نامناسب بود. اما حتی در این نمایش‌های اولیه‌ی فیلم، کارگردان واکنش مخاطب را برآورد می‌کند: آیا در نقطه‌ای حوصله‌اش سر می‌رود؟ آیا مواردی وجود دارد که باید خنده‌دار می‌بود اما کمترین خنده‌ای هم ایجاد نمی‌کند؟ نوبل ادامه می‌دهد:

شما واکنش مخاطب را حدس می‌زنید و کم‌کم مقدار بیشتری از فیلم را حذف می‌کنید. بعد فیلم را بیرون می‌کشید و پیش‌نمایش آن را دوباره می‌بینید؛ تا ببینید آیا این کار اصلاً نتیجه‌ای داشته است (آیا هیچ نظر موافق مخاطب را جلب کرده است). در تئوری، زمانی که برش کارگردان کامل می‌شود، استودیو نباید در جریان باشد. در پایان، کار را به استودیو نشان می‌دهید؛ اما ابتدا موسیقی به آن اضافه می‌کنید و به‌طور موقت به آن جلوه‌های صوتی می‌دهید؛ که این کار دو هفته‌ی دیگر طول می‌کشد. و تا اینجا هشت هفته‌ی ما تمام می‌شود.

این «نمایش استودیویی» مهم کمک خواهد کرد میزان استقبال عمومی و حمایت تبلیغاتی که فیلم دریافت خواهد کرد، تعیین شود. البته استودیو به‌طور حتم پیشنهادهایی برای مبادله می‌دهد. نوبل می‌گوید در اینجا است که کارگردان نقشی محوری ایفا می‌کند:

کارگردان، بسته به توانایی خود، یا به آنها گوش می‌دهد یا نمی‌دهد. ممکن است پیشنهادها را بشنود ولی به هیچ‌کدام عمل نکند. یا ممکن است بگوید: «بگذارید این کارها را انجام دهیم...»؛ بعد آن را دوباره به استودیو نشان می‌دهیم و آنها خواهند گفت: «ما می‌خواهیم فیلم به همین شکل پیش‌نمایش شود». اگر واقعاً نمره‌ی خوبی به‌دست آورد، به خودمان احسنت می‌گوییم و آن را برای آهنگساز می‌فرستیم. اما اگر پیش‌نمایش آن فاجعه‌آمیز باشد، همه‌ی امکانات را به‌کار می‌گیریم تا رضایت عموم را جلب کنیم. این صحنه را بیرون می‌کشیم یا آن صحنه را اضافه می‌کنیم یا به‌طریقی آن را دوباره سازمان می‌دهیم تا خط داستان برای مخاطب روشن‌تر شود.

### جی‌اف‌کی: چالش نهایی

با مرور تاریخ فیلم، مشکل است طرحی را پیدا کنیم که عناصر به‌کاررفته

در آن بیشتر از جی/اف کی باشد. فیلم آن از شبکه‌های فیلمسازی- کمپانی مشهور زاپرودر<sup>۱</sup> - و دستمایه‌ی آن از آرشیو فیلم جنوب غرب<sup>۲</sup> و تعدادی از منابع دولتی و خصوصی دیگر تأمین شد.

کارگردان اولیور استون که به خاطر تمایل شدید همراه با کوشش برای نشان دادن واقعیت مشهور است، این عناصر خام را برای خلق یک شاهکار توزیع کرد. تدوینگر جو هاتشینگ باید هر طوری شده، این عناصر را در کنار هم قرار می‌داد و یک داستان طولانی، دشوار و بحث‌انگیز را روایت می‌کرد:

می‌دانستم کار بسیار سختی است. مثل این است که طرحی برای یک دستگاه تلویزیون بریزی؛ بعد تصور کنی که تلویزیون تماشا می‌کنی. کار به طرز باورنکردنی پیچیده بود. اطلاعات بسیار زیادی وجود داشت؛ خیلی بیشتر از آنچه در نسخه‌ی نهایی وجود دارد. دانسته‌ام بیش از حد فیلم می‌گیری تا بفهمی چه چیزی جواب می‌دهد و چه چیزی جواب نمی‌دهد و بعد از حجم آن می‌گامی و سعی می‌کنی بهترین لحظه‌ها را انتخاب کنی.

آیا در این حالت که او احساس می‌کرد در وظیفه‌اش غرق شده است، حتی یک لحظه از فیلم می‌توانست از خودش باشد؟ هاتشینگ لبخند معناداری می‌زند به این معنا که شاید یک کمی بیشتر:

بیل براون<sup>۳</sup> - که مسئولیت پس از تولید را برعهده داشت - قیاس جالبی کرد در این مورد که کارکردن بر روی این فیلم شبیه چیست. او گفت: «جو! آیا تا حالا در آن فیلم‌های دزدان دریایی، دیده‌ای که دزدان دریایی در دریا هستند با موج‌های شصت پایی و کشتی هم هست ولی همه‌ی بادبان‌ها پایین‌اند و هیچکس روی عرشه نیست و فقط سکان آن می‌چرخد؟». به نظر رسید که این، قیاس کاملی در این زمینه بود. آنقدر کار بود که هیچ‌کس توان انجام آن را نداشت. مقدار فیلم بسیار زیاد بود و مسیری بسیار طولانی وجود داشت که باید با این همه اسباب و وسایل طی می‌شد. کمی ترسناک بود. زمان‌هایی وجود داشت که حس می‌کردم دارم غرق می‌شوم و دنیا دور سرم می‌چرخد.

در این مورد، به نظر می‌رسید حلقه‌ی نجات، انرژی خود فیلم باشد. بالأخره، هاتشینگ با همکاری سه تدوینگر دیگر، عناصر داستان را چنان کنار

<sup>1</sup> Zapruder

<sup>2</sup> Southwest Film Archives

<sup>3</sup> Bill Brown

هم قرار داد که گویی داد می‌زد روایت شود:

مقدار بسیار زیادی فیلم در اختیارمان بود که باید با آنها کار می‌کردیم. بخش اعظم کار صرف این شد که چگونه می‌توان به‌طور خلاق به این نقطه یا آن نقطه رسید و داستان را به‌پیش برد. روی هر صحنه باید به روش خاص خود کار شود و بعد روی خط مشترک ساختار فیلم باید کار کرد. سرانجام باید گذاشت فیلم ریتم خود را پیدا کند و سپس در حد مقدور در داخل آن ریتم کار کرد. فیلمسازی برای همه، جز تدوینگر، یک فعالیت کاملاً اجتماعی است. تدوین عبارت است از برداشتن یک تکه‌ی گنده و تقلیل آن به یک تکه‌ی کوچک، انسجام و شتاب‌دادن درست به آن، و هموارکردن مسیر آن.

هاتشینگ لحظه‌ای مکث می‌کند تا مطلبی را به‌خاطر آورد: «فکر می‌کنم زمان فیلم در برش اول ما حدود پنج ساعت بود؛ و نسخه‌ی نهایی سه ساعت و هشت دقیقه است». در این بین، تصمیم‌های حیاتی زیادی باید گرفته می‌شد. در این مورد خاص، «در این بین»، به نمونه‌ی کلاسیکی از هنر و مهارت در زمینه‌ی تدوین فیلم تبدیل شد.

### زبان تصویر: ابزار تجارت

در هر مرحله از فرایند تدوین، وظیفه‌ی تدوینگر، کمک به روشن‌شدن داستان برای مخاطب است؛ و این وظیفه، با استفاده از یک زبان تصویری انجام می‌شود. از آنجا که بهترین تدوین در بیشتر موارد تدوینی است که مخاطب متوجه آن نشود، دستکاری تصاویر به‌دست تدوینگر، حیاتی اما به‌نوعی نادیدنی است. هاتشینگ مراحل اولیه‌ی این هنر را معقول دنبال می‌کند:

در آغاز کار فیلم، کسی از عطسه‌زدن یک نفر یا رد شدن یک ماشین آتش‌نشانی فیلمبرداری می‌کرد و مردم برای دیدن آن پول می‌پرداختند. بعد کار تدوین شروع شد؛ برای اینکه این دو نما را کنار هم بگذارند. و سال‌ها بعد کسی میان‌نما<sup>۱</sup> را اختراع کرد. با این اختراع، این امکان فراهم شد که بتوان نمایی عریض از یک نفر که به ساعتش نگاه می‌کند، گرفت و سپس به داخل آن ساعت برش کرد. ابتدا مردم با این شیوه ارتباط نمی‌گرفتند؛ ولی سرانجام آن را به‌عنوان بخشی از زبان فیلم پذیرفتند.

وقتی از تام نوبل درباره‌ی زبان تدوین سؤال می‌شود، او آن را در یک

<sup>۱</sup> The Insert Shot

کلمه خلاصه می‌کند: «زمان‌بندی. همه چیز، زمان‌بندی است. درک شهودی از ضرب‌آهنگ و ریتم هر لحظه است.».

کارول لیتلتون با این نظر موافق است. واکنش او پرشور است؛ و او شیفته‌ی ریتم خاص هر لحظه است:

زمان‌بندی، بخش بزرگی از کار است؛ که باید موزون انجام گیرد. زمان‌بندی یک قطعه‌ی موسیقی؛ زمان‌بندی یک زبان؛ اینکه چگونه باید جریان پیدا کند و از یک لحظه به لحظه‌ی دیگر برود. الگوهای حرف‌زدن یک هنرپیشه، ریتم و آهنگ خاص خود را دارد. زمان‌بندی، یک حس آهنگین است، نه حس ناگهانی. باید با تمرکز و شور و هیجان انجام شود. تدوینگر باید نظم شدیدی داشته باشد و بداند چرا فیلم می‌گیرید. زمان‌بندی، حس کردن و انتخاب کردن است.

گاهی تدوین باید به‌هم‌پیوسته باشد؛ و گاهی به‌نوعی به‌شکل پرشی انجام گیرد، بدین صورت که از یک دوربین متحرک به یک دوربین ثابت رفت و دوباره به یک دوربین متحرک برگشت. شاید فردی به دوروبر یک اتاق نگاه می‌کند. باید از دید هنرپیشگان اشیا را دید. همه‌ی این موارد، موسیقی و ریتم و زمان‌بندی خاص خود را دارند.

لیتلتن همیشه در پی «ترکیب درست اشیا» است که با آنها داستان به‌شکل مؤثر روایت می‌شود. این کاوش هیچ‌گاه پایان نمی‌گیرد؛ اما ابزار تجارت همیشه یکسان است:

شما باید همه‌ی ابزاری را که در اختیار دارید، شناسایی کنید: اندازه‌ی تصویر، سرعت برش، استفاده از حرکت‌های دوربین، دستکاری سکانس حوادث دوروبر، باقی‌ماندن در سکانس خطی بدون قطع اکشن، برش موازی.

این ابزار در مدرسه یا ضمن کار یاد گرفته می‌شوند. تأثیربخشی آنها با هر طرح بیشتر می‌شود؛ و استفاده‌ی خاص از آنها در طول یک عمر کشف می‌شود. و در نهایت، همه‌ی اینها برای خلق آن زبان تصویری که جادوی پرده را تولید می‌کنند، در اختیار تدوینگر است.

## زبان نامرئی

از آنجا که زبان تصویری تدوین، بیشتر نامرئی است، آیا می‌توان موقع دیدن محصول نهایی، سهم تدوینگر را تعیین کرد؟ این سؤالی است که هر سال

موقع اسکار، تدوینگرانی که سعی می‌کنند بهترین کار همگان خود را انتخاب کنند، با آن مواجهند. بقیه باید به فیلم‌های محبوب خود نگاه کنیم، فیلم‌هایی که بارها آنها را دیده‌ایم؛ و روی به یادماندنی‌ترین صحنه‌های آنها فکر کنیم. این کار وقتی مفید می‌افتد که تدوینگری را در اختیار داشته باشید که شما را به درون آن صحنه‌ها ببرد!

پنج هفته بعد از اینکه شاهد به مرحله‌ی تولید رفت، با تام نوبل تماس گرفتند. کارگردان پیترو وایر از نحوه‌ی تدوین فیلم ناراضی بود؛ و نوبل فرصت یافت که سکانس آغازین مزارع آمیش<sup>۱</sup>ها را به‌عنوان یک آزمون دوباره برش دهد. وقتی نماها را نگاه کرد، دریافت که فیلم نیروی بالقوه‌ی فوق‌العاده‌ای دارد:

در نماها، یک نوع ضرب‌آهنگ وجود داشت؛ و این، به‌نوعی، نحوه‌ی کارکردن بر روی آن را دیکته می‌کرد. این ضرب‌آهنگ، با در نظر گرفتن تیتراژ آغازین، با نماهای واقعی که من انتخاب کردم، دیکته شد. از نماهایی استفاده کردم که با عدسی‌های بلند گرفته شده بودند و در نتیجه هر چیزی بسیار کندتر می‌شد به این دلیل که شما باید نماها را قدری طولانی‌تر نگه می‌داشتید. و این، نوعی کیفیت خیالی به این صحنه‌های آغازین می‌داد.

نوبل که از آنچه توانسته بود انجام دهد، به هیجان آمده بود، این بخش را برای وایر به‌نمایش درآورد:

من و پیترو روی یک کاناپه‌ی راتان<sup>۲</sup> نشستیم و اولین حلقه را گذاشتیم. یادم می‌آید در ذهن خود می‌گفتم: «واقعاً حلقه‌ی بزرگی است. هرگز حلقه‌ای بهتر از این حلقه‌ی آغازین برش نداده‌ام». ویژگی رؤیایی فیلم با آمیش‌ها شروع می‌شد که از بالای تپه می‌آیند و همه داخل شهر می‌روند؛ بعد ایستگاه راه‌آهن و سفر آن پسر بچه‌ی کوچک با بالون که عبور می‌کند. و من فکر می‌کنم واقعاً پایین رفته‌ام و اگر او از این خوشش نیاید، همین جا رگ دستم را می‌زنم! خیلی عصبی شده بودم. به پیترو زل زده بودم و انتظار داشتم او به طرفم نگاه کند و به من ناز شست بدهد یا به من لبخند بزند؛ اما او فقط بادقت به پرده نگاه می‌کرد. به پایان حلقه رسیدیم و این مکث طولانی همچنان باقی بود. یادم می‌آید در آن لحظه سعی می‌کردم از

۱. Amish: فرقه‌ی مسیحی آمیش.

۲. Rattan: از انواع نی‌های پیچیده در مناطق گرمیری آسیا.

تکان خوردن خود جلوگیری کنم چون آن کاناپه‌ی راتان خیلی سروصدا می‌کرد. و بالاخره او گفت: «عالیه، خیلی اروپاییه». و این، پیشرفت مهمی در نشست ما بود.

مورد دیگر، همکاری او و وایر در صحنه‌ی بحث‌انگیز «گمشده» از این فیلم است. این مورد، همکاری بین تدوینگر و کارگردان را نشان می‌دهد:

تدوینگر اول در سی‌وپنج دقیقه‌ی اول، صحنه‌ای از خواهر بوک<sup>۱</sup> - الین<sup>۲</sup> - و راشل<sup>۳</sup> را قرار داد که در آن راشل خانه‌ی الین را تمیز می‌کند. این صحنه حدود شش یا هفت دقیقه طول می‌کشد. من این صحنه را دوباره برش دادم؛ اما کمی بعد به این نتیجه رسیدیم که نیازی به آن نیست. در موقع تماشای کل فیلم، این خواهر چندان توجه شما را جلب نمی‌کند. این صحنه در این خانه در واقع ضعیف‌ترین صحنه‌ی کل فیلم بود؛ برای اینکه ارتباط چندان با موضوع اصلی فیلم ندارد و الین شخصیت داستانی اصلی نیست.

کارول لیتلتون در سکانس آغازین *گراند کانیون*، استعاره‌ای برای احساس نگرانی شهری‌ها پیدا کرد که در این فیلم عملاً دنبال می‌شود:

*گراند کانیون*، موزائیک اصلی زندگی در لس‌آنجلس است. در آغاز فیلم، بازی بسکتبال را می‌بینید که اول در یک حیاط خلوت انجام می‌شود و سپس همان بازی را در این محل عمومی می‌بینیم. و شما به این نتیجه می‌رسید که در این بازی، به‌نوعی مهم، انرژی‌بخشی در زندگی‌ها صورت می‌گیرد و از این نظر احساس می‌کنید که همه‌ی ما در این بازی هستیم. به‌نظرم رسید که استعاره‌ی زیبایی است؛ پس با حرکت اسلوموشن (آهسته)<sup>۴</sup>، از این آدم‌ها به استادیوم ورزشی که پر از ورزشکاران خیالی بود، حرکت کردم؛ و همین ایده را در پایان به نقطه‌ی آغازی، متها به شکلی تازه، برگرداندم موقعی که دنی گلوور و کوین کلاین<sup>۵</sup> شبانه در حیاط خلوت خود دوستانه بازی می‌کنند.

داستان در اصل با خراب‌شدن اتومبیل کوین کلاین در یک محله‌ی قدیمی در نزدیکی استادیوم ورزشی شروع می‌شود. لیتلتون می‌گوید: «کل این سکانس را می‌توان یک سکانس اکشن دانست؛ یعنی از لحظه‌ای که او از بلوار

<sup>۱</sup> Book

<sup>۲</sup> Elaine

<sup>۳</sup> Rachel

<sup>۴</sup> Slow motion

<sup>۵</sup> Kevin Kline

به طرف این خیابان‌های تاریک دور می‌زند تا لحظه‌ای که دنی گلوور به نجات او می‌آید و آن دو در آن کامیون جرثقیل دار قرار می‌گیرند:

این سکansı بود که در جدول نمایشی هم پیش‌بینی شده بود و منطق خاصی داشت. قبل از اینکه دنی به آنجا برسد و بعد از آن، موارد خاصی باید اتفاق می‌افتاد. سکانس‌های اکشن، یک منطق درونی دارند؛ و شما به سرعت و ریتم فکر می‌کنید تا آن را تا آنجا که ممکن است، مهیج سازید. در این صحنه، باید فکر می‌کردید چطور می‌توان کوین را منزوی نشان داد. من نماهایی را انتخاب کردم که خطر را نشان می‌داد و اضطراب او را به تصویر می‌کشید و بیشترین نورپردازی نمایشی را داشت. آنجا که دارودسته‌ی بچه‌ها بالا می‌آیند، دالی (وسیله‌ی دوربین‌بر) حرکت می‌کند و دوربین از جایی که بچه‌ها می‌گذرند به بالای اتومبیل می‌افتد و داخل پنجره را می‌گیرد. و این، هراس خاصی (هراس از مکان‌های بسته) را ایجاد می‌کند؛ احساس محاصره‌شدن در آن. بنابراین، در طی این گفت‌وگو (دیالوگ)، از یک نمای متوسط به یک نمای بسته حرکت می‌کنید.

تصمیم بعدی لیتلتون شاید مهم‌ترین تصمیم در کل این سکانس بود: تصمیم مهم این بود که چطور آن اسلحه را نشان دهیم. آیا باید اسلحه را اتفاقی نشان می‌دادیم؛ فقط با یک فلاش بر روی اسلحه؟ یا می‌گذاشتیم آن بچه واقعاً آن را بیرون می‌کشید و آن را نشان می‌داد؛ یا شاید او با یک سطر دیالوگ از آن خبر می‌داد؟ اما در فیلم، او در این صحنه، سطری برای گفتن نداشت؛ بنابراین، باید یکی از سطرهای دیگر را روی آن می‌انداختیم؛ بدین ترتیب که آن بچه وقتی تهدیدآمیزترین سطر دیالوگ را بیان می‌کند، وجود اسلحه را آشکار کند.

تا این صحنه تمام شود، اسلحه اهمیتی اساسی دارد. وقتی دنی گلوور می‌رسد، آن بچه از او می‌پرسد که آیا به خاطر خودش به او احترام می‌گذارد یا فقط برای اینکه اسلحه دارد؛ و گلوور پاسخی به یادماندنی می‌دهد. او می‌گوید: «پسر جان! اگر این تفنگ در دست تو نبود که این گفت‌وگو صورت نمی‌گرفت».

در فیلم *تلما و لوئیز* هم گرچه چند سکانس اکشن به یادماندنی وجود دارد، گفت‌وگوی جینا دیویس و سوزان ساراندون در داخل اتومبیل است که فیلم را به پیش می‌برد. تام نوبل توضیح می‌دهد که تدوینگران برای اینکه این

صحنه‌های گفت‌وگو جذاب‌تر شود، تلاشی طاقت‌فرسا کردند.

به نظر من، در چنین مرفعیتهایی، نماهای عکس‌العمل به همان اندازه‌ی دیالوگ مهم است. اگر فقط به کسی که صحبت می‌کند، کات کنید و وقتی نفر بعد صحبت می‌کند، به او برگردید، روشی ناامیدکننده در برش صحنه‌ی دیالوگ خواهد بود. عکس‌العمل، اغلب، خیلی جذاب‌تر از آنچه یک فرد می‌گوید، است. این کار خیلی بیشتر از آن است که فقط به دستمایه‌ی فیلم نگاه کنید و بگویید: «این، نمای واکنشی مهمی است». باید آن لحظه‌ی آرمانی را پیدا کرد تا از دیالوگ گوینده به عکس‌العمل نفر دیگر رسید. گاهی ممکن است روی دیالوگ بیش از حد بمانید. سکانس‌های اکشن را بسیار راحت می‌توان انجام داد؛ اما کامل کردن دیالوگ یک نفر سخت است.

در مورد *تلما و لوئیز*، نوبل، یک تدبیر عالی به کار برد. کارگردان ریدلی اسکات تصمیم گرفت هر سه دوربین را با هم به کار گیرد تا حاشیه‌ی صوتی همیشه همزمان باشد بی‌آنکه اهمیتی داشته باشد که نوبل با کدام نما کار را به پایان می‌رساند:

در هر صحنه از اتومبیل، یک دوربین روی جینا، یک دوربین روی سوزان، و یک دوربین روی دو نفر آنها بود. بنابراین، در همه حال یک حاشیه‌ی صوتی مشترک در عمل وجود داشت. این همپوشی‌ها که معمولاً یک کابوس است، مسئله‌ساز نبود؛ برای اینکه پیوسته می‌شد در آنها «وقفه» ایجاد کرد. من این کار را در ذهنم انجام می‌دادم و همه‌ی مکان‌ها و لحظه‌های مختلف آن را مشخص می‌کردم. با این روند یاد می‌گیرید با جریان حرکت کنید. اجراها در این فیلم آنقدر خوب هستند که گویی همه چیز فیلم واقعی است. بگذارید دوربین در حرکت باشد، در این نقطه بر روی سوزان و در نقطه‌ی بعد روی جینا؛ و فقط بگذارید روشن باشد. در این فیلم همیشه این فرصت وجود داشت که یک نمای عکس‌العمل را نشان داد و برای پیش‌بردن فیلم عجله نکرد.

## درون‌مایه‌ها و وسایل

گاهی ژانر یا موضوع فیلم، در تعیین سبک مناسب تدوین مفید است. کارول لیتلتون خاطر نشان می‌کند که *گرمای تن لارنس کسدان* - اولین تجربه‌ی کارگردانی او - واقعاً در سیاهه‌ی فیلم‌ها، یک استثنا است:

این فیلم، یک ژانر خاص با قواعد سخت خاص است. نه تنها سبک تصویری بلکه همچنین نوع روایت داستان باید با این ژانر چفت شود. در این فیلم باید به دام انداختن آن مرد و نحوه‌ی بازشدن گره‌های معمای قتل همسرش نشان داده می‌شود. این مسائل باید طوری در هم بافته می‌شود که جنبه‌ی شهوانی و معمایی قضیه حس می‌شود. باید بدانید چه چیزی باید فاش شود، چقدر و چه وقت.

به نظر می‌رسد در محدوده‌ی تحریک‌کننده بودن تا پررمزوراز بودن درون‌مایه‌ها بتوان فیلم‌های به‌یادماندنی زیادی نام برد. جو هاتشینگ توضیح می‌دهد: «به نظر من، درون‌مایه‌ی فیلم‌های کلاسیک اولیور استون را در یک کلمه می‌توان خلاصه کرد: *وال استریت*<sup>۱</sup> درباره‌ی حرص، متولد چهارم ژوئیه درباره‌ی ایثار، *گفت‌وگو با شنوندگان*<sup>۲</sup> درباره‌ی نفرت؛ و *نزاع در جی‌اف‌کی*، نزاع بین مردم و حکومت و بین حقیقت و خیال است؛ و با لبخندی ادامه می‌دهد: «و *درمورد دوزخ*<sup>۳</sup>، افراط». و او یادآوری می‌کند که ژانر و درون‌مایه چگونه بر تدوین تأثیر می‌گذارند:

در *دوزخ*، به میزان زیاد از تداخل تصاویر استفاده کردیم؛ چراکه فیلم درباره‌ی مواد مخدر توهم‌زا و زندگی با تزریق دارو بود. در *وال استریت*، اولیور از تعداد زیادی حرکت دوربین استفاده کرد تا حس شکارگری-مثل کوسه‌ها- را منتقل کند. با دوربین متحرک در هر جایی می‌توان کات داد. برای کات (برش) باید دلیل داشت؛ اما فهمیدیم که دوربین متحرک برای برش دادن عقب و جلو، خیلی زیاد سرگرم‌کننده است. از طرف دیگر، در *جی‌اف‌کی*، از برش‌های سخت و شات‌های انتقالی استفاده کردیم؛ که درمورد مواردی که با آن مواجهید، عالی جواب می‌دهد. یک نفر از تلویزیون، اسوالد را تماشا می‌کند که در پاسگاه پلیس بازجویی می‌شود- و شما نمای نزدیکی از تلویزیون می‌بینید- و بعد ناگهان یک آینه که در آن یک نفر در حال راه‌رفتن دیده می‌شود؛ و این، تمام پرده و استریو می‌شود. آن چنان که گویی شما هم آنجا هستید.

و بالاخره، صحنه‌هایی هم وجود دارد که تدوینگر باید آنها را «حفظ کند» اگر قرار باشد اصلاً فیلمی ساخته شود. و اینها اغلب نتیجه‌ی مشکلاتی است که در طی فیلمبرداری یا تصمیم‌گیری‌ها در مرحله‌ی بعد از تولید با آنها مواجه

<sup>۱</sup> *Wall Street*

<sup>۲</sup> *Talk Radio*

<sup>۳</sup> *The Doors*

می‌شوند. در فیلم *جی/اف کی* از هاتشینگ خواسته شد دو صحنه را که در آنها آقای X<sup>۱</sup> (دونالد ساترلند)<sup>۲</sup> اطلاعات مهمی به بازجو جیم گریسون<sup>۳</sup> (کوین کاسنر)<sup>۴</sup> می‌دهد، با هم ادغام کند:

در این فیلمنامه، دو صحنه‌ی جداگانه وجود داشت: اولی، در وسط فیلم که او برای دیدن X می‌رود؛ و دومی در انتهای فیلم، بعد از محاکمه، که او دوباره او را می‌بیند؛ و X چیزی مثل این می‌گوید: «در این مورد حق با تو بود». در اینجا مشکل این بود که تعداد بیش از حد زیادی پایان وجود داشت! و وقتی اولیور روی پایان دیگری تصمیم گرفت، ما باید صحنه‌ی X دوم را برداشت و آن را با صحنه‌ی اول ترکیب می‌کردیم.

ادغام دو صحنه‌ی یکسان در محل‌های (لوکیشن‌های) مشابه باید نسبتاً آسان باشد؛ اما در اینجا یک مانع عمده وجود داشت:

مشکل در صحنه‌ی X دوم این بود که آنها لباس‌های کاملاً متفاوتی پوشیده بودند. او در صحنه‌ی اول یک دست لباس آبی و در صحنه‌ی دوم یک دست لباس قهوه‌ای پوشیده بود. از هیچ دیالوگی نمی‌توانستم استفاده کنم. بنابراین، همه‌ی اطلاعاتی را که در صحنه‌ی دوم وجود داشت، برداشتم و آنها را به صحنه‌ی اول منتقل کردم. به همین دلیل است که این همه مواد برای بازی کاسنر و گرفتن نمای روی شانه از کاسنر حذف شد (برای اینکه ما سخنان کاملاً متفاوتی در دهان ساترلند گذاشته بودیم). بعد فیلم بایگانی به آن اضافه کردیم؛ مثل پرواز هواپیما در آن بالا تا تنوعی به این صحنه‌ی بلند بدهیم. هر وقت که می‌توانستم، سعی می‌کردم به ساترلند برگردم؛ اما تمرکز اصلی روی گوش دادن کاسنر بود، و باید هم می‌بود!

هاتشینگ به سرعت یادآوری می‌کند که در حوزه‌ی فیلمی مانند *جی/اف کی*، به یک همکاری منحصربه‌فرد بین تدوینگران نیاز بود؛ چراکه این طرح به چهار تدوینگر محول شده بود. او می‌گوید: «برای تدوینگران مسن قدری عصبی‌کننده است که باید با تعداد زیادی تدوینگر روی یک طرح کار کنند. اما من به آن عادت دارم.»

درواقع، استفاده از چند تدوینگر، نوعی علامت تجارتي کارهای اولیور

<sup>۱</sup> Mr. X

<sup>۲</sup> Donald Sutherland

<sup>۳</sup> Jim Garrison

<sup>۴</sup> Kevin Costner

استون شده است. هاتشینگ هم بدش نمی‌آید: «من از کار جمعی لذت می‌برم؛ به‌علاوه، دوست دارم توانایی تدوینگران دیگر را هم ببینم. من یک مجوز بر روی صحنه می‌زنم و آن را به نفر بعد می‌دهم. ممکن است صحنه‌هایی حوصله‌ام را سر ببرد؛ بنابراین، اگر با تدوینگر دیگر جریان روی خط متفاوتی بیفتد، از نظر من، خیلی سرگرم‌کننده است.»

روزبه‌روز تفکر یک تدوینگر که «تنها در تاریکی» کار می‌کند، جای خود را به استفاده از چند تدوینگر می‌دهد. هاتشینگ دلیل این امر را فشارهای زمانی مرحله‌ی پس از تولید می‌داند: «به‌نظر من، استودیوها می‌خواهند بازگشت پولشان را سریع‌تر ببینند؛ و یک راه کوتاه‌کردن این زمان، محول‌کردن هر طرح به چند تدوینگر است.»

اگر هنرپیشگان در کار با یکدیگر از هم الهام می‌گیرند و کار خود را به بهترین وجه ارائه می‌دهند، چرا تدوینگران نتوانند؟ و این، مثال دیگری است که نشان می‌دهد چگونه ماهیت هنر فیلمسازی بیش از پیش جمعی می‌شود.

### آن سوی اتاق تدوین: همکاری با هنرپیشه

آیا کسی هست که درمورد بازیگری هنرپیشه، دیدی جامع‌تر از هنرپیشه داشته باشد؟ او هر برداشت را می‌بیند، سپس باز هم می‌بیند تا تصمیماتی خلاق بگیرد. با در نظر داشتن این مطلب، جالب است که از تدوینگران پرسیده شود نظرشان درباره‌ی روند بازیگری چیست و چقدر با کارشان بر روی فیلم مرتبط است. هاتشینگ روی استمرار - یکی از اجتناب‌های آشنا در کار تدوینگری - تأکید می‌کند:

هر کسی به روشی به استمرار می‌رسد؛ اما فردی مثل مارتین شین<sup>۱</sup>، روشی یکسان در هر برداشت دارد؛ و هر برداشت او، عالی است. او هر بار، همان برداشت‌ها را می‌دهد؛ و شما می‌توانید حرف‌های یک برداشت را به برداشت دیگر منتقل کنید؛ چراکه او آنها را با یک سرعت ارائه می‌دهد. او رؤیای یک تدوینگر است. تام کروز دوست دارد این ویژگی او را بشناسد و هر بار به روشی خاص آن را مراعات کند. هنرپیشگان دیگر در این مورد، بیشتر تجربه می‌کنند. رابرت ردفورد<sup>۲</sup> هر بار این

<sup>۱</sup> Martin Sheen

<sup>۲</sup> Robert Redford

موارد را به روشی متفاوت انجام می‌دهد. در کار او ممکن است اکشن‌ها همیشه با هم مطابقت نکنند؛ اما من از اینکه او از میان همه‌ی این برداشت‌های مختلف به شما حق انتخاب می‌دهد، لذت می‌برم. او در این مورد که کدام راه را می‌توانید دنبال کنید، گزینش‌های زیادی به شما می‌دهد.

ویلیام اندرسون<sup>۱</sup> می‌گوید که کار با رایین ویلیامز در *انجمن شاعران مرده*، تجربه‌ی واقعاً جالبی بود:

البته، رایین ویلیامز بازیگر منحصربه‌فردی است. پیتر به من گفت که او برای هر صحنه، سه اجرای مختلف انجام داده است و به اختیار من گذاشت که هر کدام را احساس کردم خوب است، انتخاب کنم. از یک طرف، رایینی هست که خودش هست و فی‌البداهه بازی می‌کند، که می‌تواند بالای نقطه‌ی اوج باشد؛ بعد رایینی هست که نزدیک به فیلمنامه بازی می‌کند؛ و بالأخره، رایینی که در میانه است. من فقط از شم خود کمک می‌گیرم و بین این سه، توازنی پیدا می‌کنم. در این فیلم، صحنه‌ای وجود داشت که رایین در کلاس است و نقش جان وین خود را ایفا می‌کند؛ و من اول از این صحنه استفاده نکردم. پیتر بر آن بود که باید آن را در مرحله‌ی نمایش فیلم امتحان کنیم. این صحنه خوب اجرا شده بود؛ و بنابراین، آن را حفظ کردیم. پیتر اساساً آنچه را که من در برش اولم انتخاب کردم، دنبال کرد.

حتی در جلسات صداگذاری که هنرپیشگان دیالوگ خود را دوباره ضبط می‌کنند تا با فیلم منطبق شود، ممکن است توانایی‌های منحصربه‌فرد خاصی در اجرا بروز داده شود. هاتشینگ توضیح می‌دهد که بیشتر هنرپیشگان هر بار فقط چند کلمه یا یک جمله را می‌توانند ادا کنند: «دونالد ساترلند، هنرپیشه‌ی بسیار پیچیده‌ای است. او می‌آمد و کل پاراگراف‌ها - هر بار چند صفحه - را ادا می‌کرد. او خودش را یک یا دو بار بر روی پرده تماشا می‌کرد؛ بعد آن را کامل اجرا می‌کرد.»

از نظر کارول لیتلتون هم استمرار یکی از ملاحظات اصلی است: «من از هنرپیشه می‌خواهم همیشه در مورد شخصیت داستانی قاطع باشد تا اجرای درست و صادقی ارائه دهد»:

اما اغلب این‌طور نیست. ممکن است در یک برداشت لیوان را با دست

<sup>۱</sup> William Anderson

راست بردارند و در برداشت بعد با دست چپ. بهتر است هنرپیشه استمرار را به خاطر داشته باشد و با توجه به آن، اجرای درستی ارائه دهد. اگر هنرپیشگان استمرار را در نظر نگیرند، گزینش‌های تدوینگر به‌طور قابل ملاحظه‌ای کم می‌شود.

از نظر لیتلتون، «دقیق بودن از جهت فنی به همان اندازه‌ی دقیق بودن از جهت عاطفی اهمیت دارد. این مسئله مرا دیوانه می‌کند». هنرپیشگان فکر می‌کنند تدوینگر دشمن آنها است، کسی که بهترین اجرا- یا همه‌ی اجراهایشان- را به اتاق تدوین می‌برد:

هنرپیشه باید بداند که ما اینجا ننشسته‌ایم که براساس آنچه دوست داریم یا نداریم، قضاوت کنیم. ما بهترین دوست آنان هستیم و همه‌ی سعی خود را برای آنها به‌کار می‌بریم؛ اما نمی‌توانیم بهترین اجرایشان را اگر از نظر فنی نقص داشته باشد، عرضه کنیم. ما گروه بسیار آبرومندی هستیم؛ ما تدوینگریم. اما اگر دستمان در برش بسته باشد، مجبوریم آن را در فیلم بگنجانیم؛ و مسئولیت این کار برعهده‌ی آنان خواهد بود.

بیل رینولدز اغلب خاطر نشان می‌کند که در بیشتر مواقع از تدوینگران خواسته می‌شود مشکلات بازیگری هنرپیشه را ترمیم کنند: «شما می‌توانید یک اجرای بد را با قراردادن دیالوگ بر پشت او یا با برش بر روی هنرپیشه‌ی دیگر حفظ کنید. می‌توانید دیالوگ را خارج صحنه قرار دهید یا کاری کنید یک نفر دیگر در برابر آنچه خارج صحنه گفته می‌شود، واکنش کند.»

از آنجا که تدوینگران هر اشتباهی را می‌بینند و اغلب از کار هنرپیشه مأیوس می‌شوند، همیشه برای آنان جالب است که تحت تأثیر یک اجرا قرار گیرند. کارول لیتلتون با موارد دلخواه شخصی موافق است:

مری مک‌دائل در آن لحظه به‌شکلی باورنکردنی فعال و واقعی است؛ و شما با دیدن برداشت‌های روزانه‌اش واقعاً به این احساس می‌رسید. شما واقعاً برداشت‌هایی را که در آنها پوستش مورمور می‌شود و برداشت‌هایی را که در آنها سردرگم است یا سعی می‌کند کاری را انجام دهد که تأثیرگذار نیست، می‌فهمید. تفاوت بین برداشت‌هایی که واقعاً موفقیت‌آمیزند و برداشت‌هایی که واقعاً خوب از کار در نمی‌آیند، محسوس است. از آنجا که او امتحان می‌کند، به خودش اجازه می‌دهد موردی را در درون شخصیت داستانی‌اش پیدا کند که انجام آن برای او عملی است؛ و مادام که کارگردان صبور باشد و او احساس راحتی، آزادی و امنیت کند،

می‌تواند. مسیر خود را در میان آن همه میدان مین‌گذاری‌شده دنبال کند. بسیاری از هنرپیشگان نمی‌توانند از عهده‌ی این کار برآیند. بخشی از این کار به استعداد و بخشی به پشتکار است. و وقتی مری کارش را انجام می‌دهد، سرشار از عاطفه‌ی محض است و تماشای آن بسیار مهیج است. او می‌تواند خیلی ثابت باشد، بسیار تمرکز کند، و کاملاً در موقعیت قرار گیرد.

## همکاری با کارگردان

تدوینگران و کارگردانان دوست دارند ارتباطی طولانی داشته باشند و روی بسیاری از طرح‌ها با هم کار کنند. هر یک می‌داند چه انتظاری از دیگری دارد؛ و هر یک نیازهای خاصی دارد که اگر قرار باشد این همکاری موفقیت‌آمیز شود، باید برآورده شود. از نظر بیل رینولدز، مهم‌ترین مسئله، انعطاف‌پذیری است:

آنچه تدوینگر حتماً از کارگردان می‌خواهد، پوشش است، یعنی دستمایه‌ی کافی که بتوان روی آن کار کرد؛ چون کارگردان است که این دستمایه را که از آن فیلم ساخته می‌شود، تولید می‌کند. اگر پوشش کافی باشد، انعطاف‌پذیری حاصل می‌شود. همیشه مشکلات غیرقابل‌پیش‌بینی بروز می‌کند؛ شاید بعضی صحنه‌ها بیش از حد نوشته شده‌اند و بیشتر از آنچه نیاز است، مطلب دارند. اگر پوشش کافی در اختیار داشته باشید، می‌توانید یک صحنه‌ی کامل که جریان روانی داشته باشد و در خدمت مقصود باشد، خلق کنید. البته این پوشش خیلی کمتر از شروع است.

کارول لیتلتون در پی درک دستمایه‌ای است که برای کار به او داده می‌شود؛ و به اعتقاد او، فقط از یک ناحیه می‌توان دستمایه را فهمید:

من از کارگردان استمرار می‌خواهم، به‌ویژه استمرار در اجرا. هنرپیشه، کار خیلی مهمی دارد. او متولی شخصیت داستانی خود است و باید بداند او در آن لحظه چه احساسی دارد، قبل از این صحنه چه احساسی قرار بود داشته باشد و بعد از این صحنه چه احساسی باید داشته باشد.

مهارت‌های کارگردان با شناسایی یک اجرای خوب و اینکه چگونه از برداشت یک به برداشت دو، سه، چهار و غیره برود، بیشتر می‌شود. او باید در هر برداشت، درباره‌ی یک ایده‌ی خاص توضیح دهد و آن را اصلاح کند. من ظرافت‌های برداشت را دنبال می‌کنم تا بفهمم کارگردان

واقعاً در پی چه بود. به حیرت می‌افتید اگر بدانید بسیاری از کارگردانان نمی‌دانند موقع فیلمبرداری از اجراها، چگونه درباره‌ی آنها قضاوت کنند. آنها بسیار فیلمبرداری می‌کنند و می‌گویند: «بالأخره برای آنها جایی (در فیلم) پیدا می‌کنیم!».

اما کجا؟ همین جا است که مشکل پیش می‌آید. او می‌گوید: «بی‌نهایت فیلم بر سرم می‌ریزند؛ و من باید کار کارگردان یا هنرپیشه را انجام دهم. چرا آنان بیست درصد از کار را انجام داده‌اند؟ پس آنها چه می‌کردند؟ و این سؤال‌های من به جایی نمی‌رسد.».

جو هاتشینگ، با توجه به تجربیات خود در کار با اولیور استون، درباره‌ی نیاز به ایجاد هیجان در مخاطب حرف می‌زند:

اولیور در برابر پیشنهادها باز برخورد می‌کند و پیوسته مشوق جمع است. او می‌گفت بدترین حالت برای من این است که: «جو! خیلی معمولی است!»، این، همان چیزی است که او واقعاً از آن متنفر است. و من از همان اوایل یاد گرفتم که هیچ کار معمولی به او ندهم. او خود موقعی که در یک صحنه، پوشش بسیار معمولی می‌داد، به من می‌گفت که از آن رد شوم. او می‌گفت: «بیش از حد تمیز است؛ کثیف‌ترش کن! پاره‌پوره‌ترش کن!».

تجربیات هاتشینگ در کار با متولد چهارم ژوئیه، در این مورد، بسیار آموزنده است:

در متولد چهارم ژوئیه، وقتی تام کروز به مکزیک می‌رسد، به یک «بار» در فضای آزاد می‌رود. در آنجا بسیار می‌نوشند، سیگار می‌کشند و پوکر بازی می‌کنند، و زنان روسپی و دوره‌گرد در آن حوالی پرسه می‌زنند. این صحنه از زوایای مختلف فیلمبرداری شد؛ بازی پوکر و هر چیزی که آنها می‌گفتند، واضح نشان داده شد. تام وارد می‌شود؛ کمی خجالتی است، و می‌خواهد آن افراد را بشناسد. به زبان آنها حرف نمی‌زند؛ و سردرگم است. من این صحنه را برش نزدم؛ آن را پیش اولیور بردم و گفتم: «این صحنه خیلی کسل‌کننده است؛ حتی نمی‌توانم آن را تماشا کنم.».

بالأخره، مستأصل شدم. گفتم: «چه کاری قرار است انجام دهم؟». او گفت: «فقط آن را از نیمه برش بزن!»، گفتم: «باشد! اما در این صورت هیچ معنایی ندارد.» و او فقط به من می‌گفت «سعی کن!». من هم این صحنه را بسیار تکه‌پاره، ناموزون، ناهنجار، و درهم‌برهم ساختم؛ و این درست همان چیزی بود که او می‌خواست از کار درآورد. قرار بود برش‌ها

این اطمینان را ایجاد کنند که این صحنه جریان ندارد؛ چراکه اگر غیر از این بود، احساس بعد از آن درمورد این شخصیت داستانی متقل نمی‌شد. ارتباط مؤثر بین کارگردان و تدوینگر، موضوعی است که بارها روی آن تأکید شده است و به آن ارجاع داده‌اند. اندرسون درباره‌ی وایر می‌گوید:

کار با پتر همیشه خاص است. ما درباره‌ی تغییرات بحث می‌کنیم و بعد از آن، او کار را به من وامی‌گذارد. او به خلاقیت افراد و به افرادی که سخت کار می‌کنند و کارشان را به‌ثمر می‌رسانند، بسیار احترام می‌گذارد. در پایان روز، تدوینگران و کارگردانان سعی می‌کنند یک کار را به‌انجام برسانند؛ و موفقیت این همکاری آنها، از درک یکدیگر - و تاحدودی، همدلی - حاصل می‌شود. هاتشینگ لحظه‌ای مکث می‌کند و سپس ادامه می‌دهد: «می‌دانید! اولیور [استون] می‌توانست تدوینگر بزرگی شود. نگاه او بسیار تصویری است و درک داستانی بسیار خوبی دارد.» و این، بزرگ‌ترین قدردانی است که یک کارگردان ممکن است از یک تدوینگر دریافت کند.

### مخاطب: همکار آخر

تدوینگران اغلب می‌گویند «اولین مخاطبانی» هستند که فیلم را می‌بینند. مهم‌ترین نکته‌ای که این مخاطبان در موقع انجام وظیفه در ذهن دارند، این است که داستان را به روشن‌ترین، منسجم‌ترین و تصویری‌ترین حالت روایت کنند. شاید تنها نگرانی بزرگ تدوینگران امروز این باشد که از آنها خواسته شود کارشان را بیش از پیش با سرعتی بیشتر انجام دهند.

آیا واقعاً همیشه وقت کافی وجود دارد؟ هاتشینگ دوست داشت درمورد جی‌اف‌کی وقت بیشتری در اختیار او بود: «وقتی فیلم از کار درآمد، خیلی از موارد در آن وجود داشت که من واقعاً از آنها ناراضی بودم؛ اما وقت دوباره انجام دادن آنها را نداشتم. مواردی کوچک». در مواردی مانند این، سیاست‌های استودیویی جالبی هم درکار است:

مشکل این بود که ما آن را به استودیو نشان می‌دادیم و آنها می‌گفتند: «شما نمی‌توانید [در طول کالبدشکافی]، این همه مغز کیندی<sup>۱</sup> را به روی میز بریزید؛ و ما آن را تغییر می‌دادیم. بعد از چند بار نمایش، معلوم شد که باید مطالب «آزاردنده‌ی» بیشتری را بیرون بکشیم.

<sup>۱</sup> Kennedy

اولیور در مورد خواسته‌های افراد حساس است؛ اما متوجه است که فیلم از آن او است و او خود باید آن را اصولی کند. بنابراین، به ما گفت به خودمان بستگی دارد که اگر می‌خواهیم هفت روز هفته کار کنیم و زودتر اما یک فیلم سرهم‌بندی‌شده‌تر ارائه دهیم یا وقت بیشتری بگذاریم و نسخه‌ی دقیق‌تری به دست دهیم. جای سؤالی برای ما باقی نماند؛ گفتیم: «بگذارید حالا آن را بیرون بدهیم! بگذارید کار انجام شود!». و این جواب شاید کمی تند بود، ولی در آن زمان و شرایط، اظهارنظر محکمی بود.

آنچه در این گزارش وجود داشت، روحیه‌ای است که هر روز با موفق‌ترین تدوینگران هالیوود به سر کار می‌آید؛ و آن این است که با دیدی بی‌نظیر به اتاق تدوین می‌آیند.

آنها هم مثل همه‌ی هنرمندان دست‌اندرکار ساخت فیلم ممکن است به همان اندازه که موفق می‌شوند، شکست بخورند؛ اما با هیچ امکاناتی جز درک داستان و اندکی ابزار در این تجارت، با زبان تصویری فیلم حرف می‌زنند. وقتی موفق می‌شوند، کارشان به ما می‌رسد و چنان ما را تحت تأثیر قرار می‌دهد که نمی‌توانیم حتی آن را توصیف کنیم. ممکن است تدوینگران، نامرئی (نادیدنی) باشند؛ ولی تأثیری پاک‌نشدنی بر زندگی ما - مخاطبان «حاضر در آن مکان تاریک» - به جا می‌گذارند.

جو هاتشینگ نتیجه می‌گیرد: «بعضی کارگردانان می‌گویند همه‌ی آنچه تدوینگران باید به آن توجه کنند، این است که آیا برش آنها تأثیرگذار است یا نه؛ و این اصلاً درست نیست. ما باید به همه چیز توجه کنیم. باید توجه کنیم؛ چون با همه‌ی وجود فیلم را دوست داریم و باید مجسم کنیم هر چیزی چگونه خواهد بود. و این، یک شیوه‌ی دیدن است.

### نمای نزدیک

#### تدوینگران: مایک هیل<sup>۱</sup> و دن هنلی<sup>۲</sup>

مایک هیل: ما از اولین روز تولید، وارد این فرایند شدیم. البته برای کارگذاشتن وسایل، کار را یک هفته زودتر شروع کردیم و به محض شروع فیلمبرداری و کامل‌شدن صحنه‌ها، کار اصلی بر روی فیلم را آغاز کردیم.

<sup>۱</sup> Mike Hill

<sup>۲</sup> Dan Hanley

دن هنلی: من و مایک در همه‌ی فیلم‌های ران با هم کار کرده‌ایم. همکاری ما از بیست سال قبل با فیلم *ثیفیت شبانه*<sup>۱</sup> شروع شد. ما در اصل قرار بود دستیار تدوینگر فیلم باشیم؛ اما برای تدوینگر حادثه‌ای رخ داد و ما را فوراً برای تدوینگری انتخاب کردند. ران دوست داشت دو تدوینگر داشته باشد و هر دوی ما را می‌خواست؛ و ما از آن زمان با هم بوده‌ایم.

مایک: ما مثل همه‌ی تیم‌ها، برنامه و اتاق تدوین جداگانه برای خود داریم. ما روی صحنه‌های خود که به‌طور اتفاقی آنها را انتخاب می‌کنیم، کار می‌کنیم. خوب است که تدوینگر دیگری باشد که از شما حمایت کند؛ و اگر صحنه‌ی مشکلی وجود داشته باشد، نگاهی به آن بکند.

دن: وجود دو تدوینگر، یک امتیاز است. داده‌های زیاد و مختلفی وجود دارد؛ و ما حقیقتاً در برش اول خود می‌توانیم قدری طولانی‌تر روی یک صحنه کار کنیم. ابتدا که تدوینگری را شروع کردم، فکر می‌کردم هرچه می‌کنم، با ارزش‌ترین چیز در دنیا است؛ اما این، بخشی از روند کار جمعی است. و اگر یکی از ما در کار خود گیر کنیم، خیلی راحت در را باز می‌کنیم و می‌گوییم: «من در اینجا گیر کرده‌ام. نظر شما در این مورد چیست؟». مشکل اصلی من در کار تدوین و در واقع سخت‌ترین قسمت کارم، برش اول است؛ برای اینکه در برش اول است که باید ضرب‌آهنگ داخلی صحنه را محاسبه کنید و سردر بیاورید که کارگردان در پی چیست و بهترین اجرا را کشف کنید. در این برش است که می‌توان ضرب‌آهنگ کلی صحنه را پیدا کرد.

مایک: ما معمولاً روی یک تدوین کار می‌کنیم و سپس درمورد برش همدیگر پیشنهاد می‌دهیم؛ و وقتی همه‌ی صحنه‌های خود را به داخل فیلم اصلی مونتاژ کردیم، ران وارد می‌شود و با ما روی صحنه‌ها کار می‌کند. در برش اول، آزادی کامل داریم که هرچه می‌خواهیم، انجام دهیم.

دن: آنگاه با هم و به‌اتفاق ران، کار را آغاز می‌کنیم. اوایل از این بخش می‌ترسیدم، شاید مسئله‌ی مالکیت در میان بود؛ اما حالا این بخش را دوست دارم.

مایک: کار جمعی از این جهت بهتر است که خودخواهی و خودکامگی در آن نیست. ما به هم اعتماد کامل داریم و مدت‌های مدید همدیگر را

<sup>۱</sup> *Night Shift*

می‌شناسیم؛ و این، در روند کار بسیار مفید است. در طول فیلمبرداری، وقتی برداشت‌های روزانه را تماشا می‌کنیم، ران برداشت‌های دلخواه خود را اعلام می‌کند. ممکن است بگوید: «برداشت خوبی است»؛ و این روند در هر نما چهار بار صورت می‌گیرد؛ بعد پیش می‌رویم و صحنه‌ها را به روشی که احساس می‌کنیم بهترین حالت برای ما است، ساختار بندی می‌کنیم. وقتی او فیلمبرداری را انجام می‌دهد، ما صحنه به صحنه آن را با دقت با او مرور می‌کنیم؛ همه‌ی یادداشت‌های او را برمی‌داریم و تغییراتی را که او می‌خواهد، در آنها وارد می‌کنیم و از این مرحله می‌گذریم.

دن: به لطف کار با ران، شانس خوبی داشتیم که بر روی بسیاری از انواع مختلف فیلم‌ها کار کنیم و مثل تدوینگران دیگر در یک ژانر خاص متوقف نشویم. بعضی از فیلم‌های متنوعی که روی آنها کار کرده‌ایم، عبارت‌اند از: *آپولو ۱۳*، *ولایت*<sup>۱</sup>، *شفت شبانه* و *باج*<sup>۲</sup>. ران ضرب‌آهنگ کارگردان را تعیین می‌کند. او دیدگاه و نواخت خاصی دارد؛ اما به ما آزادی زیادی می‌دهد که با دیدگاه خودمان به آن برسیم.

مایک: ما تدوینگران، سبک کاری خود را از دستنایه می‌گیریم. من کاملاً بر فلسفه‌ی خود در تدوین پایبندم و آن این است که تدوینگر نباید سبک شخصی داشته باشد، بلکه باید سبک خود را با دستمایه‌ای که کارگردان در اختیار او می‌گذارد و آنچه هنرپیشه به او می‌دهد، هماهنگ کند. اینها است که نحوه‌ی تدوین فیلم را دیکته می‌کند. و اگر شما می‌خواهید سبکی را تحمیل کنید - مثلاً دور فیلم یا ضرب‌آهنگ صحنه را تغییر دهید یا سرعت صحنه را زیاد یا کم کنید - این کار را باید برای بعد - در مراحل نهایی - بگذارید. اما در برش اول باید با آنچه به شما می‌دهند، پیش بروید؛ و نحوه‌ی اجرای هنرپیشگان و نحوه‌ی فیلمبرداری کارگردان، دیکته‌کننده‌ی سبک فیلم است.

دن: به نظر من، سبک به حساسیت کارگردان بستگی دارد؛ حالا سبک او هرچه می‌خواهد باشد. گاهی این، یک روند یادگیری است و این حساسیت ممکن است با فیلم‌های مختلف تغییر کند. شما جریانی برای کل فیلم ایجاد می‌کنید. گاهی یک صحنه خیلی خوب کار می‌کند اما به دلایلی در جریان فیلم

<sup>1</sup> *Parenthood*  
<sup>2</sup> *Ransom*

وقفه می‌اندازد؛ در نتیجه باید روی صحنه‌ها با هم کار کنید. در این فیلم، صحنه‌ای وجود دارد که در آن نش در بیمارستان است و با روزن حرف می‌زند. در این صحنه، نش، با دیدن یک بیمار اسکیزوفرنی (روان‌گسیخته) در پس‌زمینه، یک برداشت کلی از این بیماری می‌گیرد. اما این صحنه، یکی از اولین صحنه‌هایی بود که از آن رد شدیم؛ چراکه مسئله‌ی بیماری را کمی بیشتر از آنچه در آن موقع نیاز بود، عیان می‌کرد؛ و اگر این نکته که نش اسکیزوفرنی دارد، خیلی خشن و بیش از حد زود عنوان می‌شد، کل ایده‌ی توطئه به هم می‌ریخت.

مایک: ما تدوینگران، ضرب‌آهنگ‌های هنرپیشگان را هم دنبال می‌کنیم. راسل، با دادن گزینش‌های بسیار به ما در مورد میزان این رفتار عجیب، تغییرات مختلف زیادی در این صحنه ایجاد کرد. او چند برداشت در اختیار ما گذاشت از موقعی که او کاملاً عادی رفتار می‌کرد، و بعد به یک مرحله بالاتر قدم گذاشت که در آن کمی غیرعادی بود و سپس از موقعی که کاملاً غیرعادی رفتار می‌کرد. ما در بیشتر مواقع تمایل داشتیم به میانه برویم. نیمه‌ی اول فیلم بیشتر دوست داشتیم حالت عادی نش را نشان دهیم تا وقتی همه‌ی موارد آشکار می‌شد، می‌توانستیم کمی بیشتر به حالت غیرعادی پردازیم و برداشت‌های چرخشی بیشتری بگیریم. اد [هریس]<sup>۱</sup> از برداشتی به برداشت دیگر ثابت است و خیلی آنها را تغییر نمی‌دهد. جنیفر هم به شیوه‌ای کاملاً مشابه عمل می‌کند. بنابراین، راسل تنها کسی بود که در کل ثابت عمل نمی‌کرد؛ و این هم عمدی بود.

دن: ما از همان اوایل درباره‌ی موارد خاصی که ران می‌خواست با شخصیت‌های خیالی منتقل کند، صحبت کردیم. این موارد همیشه از دید جان نش بیان می‌شد و ما خیلی هشیار بودیم که این شخصیت را همیشه ابتدا با صدا معرفی کنیم. ران در طی تحقیق درباره‌ی اسکیزوفرنی (روان‌گسیختگی) پی برد که این بیماری اغلب شنیداری است؛ و ما می‌خواستیم از این موضوع استفاده کنیم. اد هریس با صدای در و صدای پا معرفی شد. وقتی چارلی وارد شد، یک صدای سرفه‌ی خارج کادر هم وجود داشت. من از ران پرسیدم: «چگونه این کار را بکنیم، ران، که احساس نشود حقه‌ای در کار است؟ چگونه

<sup>1</sup> Ed [Harris]

بر حمایت از مخاطب باقی بمانیم؟». و او تصمیم گرفت زمانی که شخصیت‌های داستانی معرفی می‌شوند، صحنه باید واقعی نشان داده شود.

مایک: ذهن زیبا به مشکلی فیلم‌های دیگری که با ران انجام دادیم، نبود؛ فیلم‌هایی مثل *آپولو ۱۳* یا *ویلو*<sup>۱</sup>، دو فیلمی که جلوه‌های ویژه و کار کامپیوتری زیادی داشت. ذهن زیبا کاملاً یک درام مستقیم بود که من در هر حال آن را ترجیح می‌دهم. چنان نوشته شده بود که مخاطب در نیمه‌ی راه کاملاً شگفت‌زده می‌شد؛ بنابراین، ما می‌خواستیم مطمئن شویم در رسیدن به این نقطه هیچ چیز را از نظر دور نمی‌داریم. باید مطمئن می‌شدیم که سرنخ‌های خیلی زیادی وجود ندارد که نشان دهد او خیالاتی است. اما از آنجا که فیلمنامه خیلی خوب نوشته شده، و فیلمبرداری و کارگردانی خیلی خوب انجام شده بود، حق این بود که فقط دستمایه را دنبال می‌کردیم. نیازی به گفتن نیست که این کار آسان بود؛ البته کار با هیچ‌یک از آنها به‌تنهایی آسان نبود، ولی با هم خیلی خوب پیش می‌رفت.

دن: بخشی از علت اینکه کار در کنار هم خوب پیش می‌رود، این است که ران یکی از خلاق‌ترین و بهترین افراد در کار جمعی است که من تاکنون با او کار کرده‌ام. او دیدگاهی دارد و این دیدگاه، قوی است؛ اما او داده‌های خلاق ما را می‌خواهد. او نه تنها آرام و مطمئن است، بلکه می‌تواند دیدگاه خود را باصراحت بیان کند. به نظر من، ران می‌داند که در فیلمنامه یا آنچه او می‌سازد، باید چیزی وجود داشته باشد که او بتواند قلاب‌هایش را خلاقانه داخل آن بیندازد. او به دنبال چیزی است که شما بتوانید با آن ارتباط برقرار کنید. در هر یک از فیلم‌های ران، مسئله‌ی انسانیت به‌طور قطع وجود دارد.

<sup>۱</sup> Willow



ON ALERT  
TURNING TOWARD  
THE WINDOW  
HEARS (M)  
PROBING ALERT



WIDE PAN  
PROBING INTERLUDES  
WINDS  
BRIEF MOUTH  
PUSH IN



کارم این است  
که جاهایی که کارگردان ایست می‌کند،  
کار را برعهده بگیرم؛  
و آنچه را نمی‌توان با تصاویر یا واژه‌ها منتقل کرد،  
بیان کنم،  
آن هم به شکلی گیرا.  
- هنس زیمر<sup>۱</sup>

## آهنگساز: پل‌های نادیدنی

کارنامک (رزومه‌ی) غربی است. در آلمان بزرگ شد با هیچ آموزش موسیقی رسمی. (او توضیح می‌دهد: نمی‌توانستم کاری در آنجا پیدا کنم.) با پشتکار به کار خود ادامه داد تا در اوایل دهه‌ی ۱۹۸۰ در موسیقی پاپ برجسته شد. در واقع گروه او، باگلز<sup>۲</sup>، شهرت اندک خود را وقتی پیدا کرد که «ویدیو، ستارگان رادیو را خاموش کرد» آنها اولین ویدیویی شد که تا آن زمان از ام‌تی‌وی<sup>۳</sup> پخش شد.

بعد از آنکه از صحنه‌ی پاپ کنار رفت، آهنگسازی فیلم را شروع کرد. توانایی منحصر به فرد او در تلفیق صداهای الکترونیک و اکوستیک که در طول سال‌ها فعالیت او در پاپ به دست آمد، خیلی خوب به کارش آمد. بعد از بیست سال و هفتادوپنج فیلم، هر جایزه‌ی قابل تصور در موسیقی را از آن خود کرد. اگر تا حال فیلم‌های گلادیاتور<sup>۴</sup>، سقوط شاهین سیاه<sup>۵</sup>، سخاوتمند، تلمنا و لوئیز، خط قرمز نازک<sup>۶</sup> یا شیرشاه را دیده باشید - که او جایزه‌ی اسکار در موسیقی آنها را گرفت - پس موسیقی هنس زیمر را شنیده‌اید.

لبخند زیمر، گویای همه چیز است. او در استودیوی بزرگ موسیقی‌اش، با ابزار عجیبی - که هر توصیف ممکن در مورد آنها صادق است - احاطه شده بود؛ و آرایش اعجاب‌انگیز سازهای برقی و کامپیوترهایی که واقعاً توان تولید هر نوع صدایی را دارند، نیازی به گفتن ندارد. سخت‌ترین بخش کار برای یک

---

<sup>1</sup> Hans Zimmer

<sup>2</sup> Buggles

<sup>3</sup> MTV

<sup>4</sup> Gladiator

<sup>5</sup> Black Hawk Down

<sup>6</sup> The Thin Red Line

نفر که می‌خواهد موفق‌ترین آهنگساز فیلم در هالیوود شود، چیست؟ شما اولین کسی هستید که کارگردان نمی‌تواند درباره‌ی آنچه می‌کنید، با شما حرف بزند. او چیزی درباره‌ی کار شما نمی‌داند. او می‌تواند درباره‌ی فیلمنامه و هنرپیشه نظر بدهد، و می‌تواند از درون عدسی‌های دوربین، بر آنچه می‌گذرد، نظارت کند؛ اما وقتی صحبت موسیقی به‌میان می‌آید، به‌ناگاه مدیریت خود را از دست می‌دهد.

با دقت در کار زیمر، به‌راحتی می‌توان مقصود او را درک کرد. ورود به دنیای آهنگساز فیلم، ورود به محیطی تکنو<sup>۱</sup> است که به‌نظر می‌رسد جدای از دنیای همکاران دیگر باشد. برای تخفیف این مشکل، زیمر سعی می‌کند کارگردانان را تا آنجا که ممکن است، به‌خوبی بشناسد:

سعی می‌کردم مرتباً با کارگردان باشم تا بفهمم چه چیزی را تیک می‌زند و تأیید می‌کند. برای مثال، در فیلم *تلما و لئوئیز همیشه با ریدلی اسکات* برای شام بیرون می‌رفتم، با هم درباره‌ی دوستان و درباره‌ی کتاب‌های دیگری که می‌خواندیم، و نیز پیرامون موضوع پرخش و خاشاک فیلم صحبت می‌کردیم.

آهنگساز معمولاً آخرین هنرمندی است که بر روی فیلم کار می‌کند؛ و کار او از موقعی شروع می‌شود که کار همه به پایان رسیده و کارگردان نسخه‌ی «نهایی» فیلم را ارائه داده است. «نهایی» یعنی همه‌ی موارد جز موسیقی. آخرین بودن، خطرهای خاص خود را دارد. تضاد هنر و تجارت که روند تولید استودیویی در هالیوود است، همچنان که طرح به پایان خود نزدیک می‌شود، افزایش می‌یابد. اگر در جایی زمان خیلی محدود باشد، همین جا است. با چند میلیون دلاری که درگرو است، فشار برای دادن یک نسخه‌ی نهایی، شدید است.

آهنگساز کارکشته دیوید راکسین<sup>۲</sup> با لبخندی توضیح می‌دهد: «حدود ۹۹ درصد زمان، ما را خیلی دیر سر کار می‌آورند و ما همیشه کار هشت‌هفته‌ای را در سه هفته انجام می‌دهیم. برای آنکه آهنگساز فیلم شوید، باید به‌نوعی همه‌فن‌حریف باشید و قسمی معصومیت احمقانه داشته باشید.»

راکسین - که برای همیشه به‌عنوان فردی که خالق درون‌مایه‌ای

<sup>۱</sup> Techno

<sup>۲</sup> David Raksin

فراموش‌نشدنی برای فیلم پلیسی کلاسیک اوتو پرمینگر<sup>۱</sup> به‌نام لورا<sup>۲</sup> در خاطره‌ها است - با بسیاری از بهترین کارگردانان هالیوود کار کرده است. مجموعه‌ای از کارها که حدود هشتاد دهه را دربر می‌گیرد، حقیقتی اساسی درباره‌ی آهنگسازی فیلم به او آموخته است. مردی که بیشتر او را «بهترین آهنگساز فیلم که هیچ‌گاه اسکار را از آن خود نکرده است» می‌شناسند، می‌گوید: «کار ما دستکاری کردن است؛ ناخودآگاه تأثیر گذاشتن بر مخاطب است. این دستکاری، مربوط به موسیقی است که به روایت داستان کمک می‌کند.»

بیل کنتی<sup>۳</sup> در ساختن آهنگی که روایتگر داستان باشد، خبره است. دیدن او که هر سال ارکستر شب جایزه‌ی اسکار را هدایت می‌کند، باعث می‌شود که راحت فراموش شود که او همان است که آهنگش برای فیلم راکی<sup>۴</sup>، وی را در حرفه‌اش به‌اوج رساند و او را در بالاترین رده‌های مالیاتی قرار داد. وقتی این فیلم رکورد گیشه را شکست، موقعیتی که این «کار با بودجه‌ی پایین» برای آهنگساز فیلم آن فراهم آورد، از نوعی بود که یک بار در زندگی به‌دست می‌آید.

نتیجه‌ی این کار، یک خانه‌ی بزرگ است که کاملاً با نقاشی‌ها و فرشینه‌های دوره‌ی قرون وسطی از اقصی نقاط اروپا پر شده است. گرچه درمیان چنین شکوه و عظمتی، تصور رفیق شفیق سیلوستر استالونه<sup>۵</sup> دشوار است، او با خنده‌ای می‌گوید: «این، خانه‌ای است که راکی ساخت.» کنتی درباره‌ی موسیقی [فیلم] چنین توضیح می‌دهد:

موسیقی از درون برمی‌خیزد؛ منحصر به فرد است، اصل است، توضیحی است و در کل سرگرم‌کننده است. ما در پی سرگرم کردن هستیم. باید از وسایل هنری استفاده کنید و کاری تحویل دهید که در مفهوم کلاسیک واقعاً هنری باشد. موزارت<sup>۶</sup> فقط برای سرگرمی نوشت؛ اثری هنری نوشت که حالت سرگرم‌کنندگی هم دارد. ما پریشان نمی‌شویم که چرا چنین می‌کنیم - ما هنرمندیم.

<sup>۱</sup> Otto Preminger

<sup>۲</sup> Laura

<sup>۳</sup> Bill Conti

<sup>۴</sup> Rocky

<sup>۵</sup> Sylvester Stallone

<sup>۶</sup> Mozart

زمانی زیمر به کریسچن ساینس مانیتور<sup>۱</sup> گفته بود که پسرش همه‌ی کار را برای او به داخل پرسپکتیو می‌برد. یک بار که زیمر نام موزارت را به‌زبان آورده بود، پسرش با احترام به او نگاه کرد و پرسید: «پدرا! او برای چه فیلمی موسیقی (نت) نوشت؟».

### خواندن یا نخواندن؟

همه‌ی همکاران دیگر، کار را با خواندن فیلمنامه شروع می‌کنند؛ و تا زمانی که فیلم به آهنگساز می‌رسد، به معنای واقعی کلمه می‌توان گفت که به داستانی متفاوت تبدیل شده است. بعضی آهنگسازان از قبل فیلمنامه را می‌خوانند تا با داستان آشنا شوند؛ و برخی ترجیح می‌دهند قبل از ملاقات با کارگردان، پیش‌نمایش فیلم را ببینند.

از نظر دیوید راکسین، نکته‌ی مهم و کلیدی، تفاوت بین آنچه در فیلمنامه نوشته شده است و آنچه بر روی پرده دیده می‌شود، است:

بین فیلمنامه و فیلم، تفاوت زیادی هست. من معمولاً، اما نه همیشه، فیلمنامه را می‌خوانم. کارگردانان اغلب تحت تأثیر موارد خاصی قرار می‌گیرند که به آنها گفته می‌شود یا انجام می‌شود، اما در فیلمنامه نیست؛ و اگر شما هیچ‌یک از موارد فیلمنامه را نپذیرید، خیلی بیشتر برای آنها مفید واقع می‌شوید. من می‌خواهم از آنچه آنان بر روی پرده دارند، الهام بگیرم، نه از آنچه آنان فکر می‌کنند بر روی پرده دارند.

نام هنری مانچینی<sup>۲</sup> فقید برای همیشه با موسیقی‌های متن به‌یادماندنی مترادف است. او خالق موسیقی فیلم‌های پلنگ صورتی<sup>۳</sup> است؛ و البته او همان کسی است که موسیقی (نت) رودخانه‌ی مهتاب<sup>۴</sup> را نوشته است. وی زمانی گفته بود: «دلیل اصلی خواندن فیلمنامه، یافتن دستمایه‌ی مبدأ است که باید قبل از شروع فیلمبرداری نوشته شود؛ اما وقتی من فیلمنامه را جلوتر از زمان می‌خوانم، آن را فراموش می‌کنم، چراکه لغزش‌های زیادی در انتقال فیلمنامه از صفحه به روی پرده صورت می‌گیرد».

موريس ژار<sup>۵</sup> برای آهنگسازی فیلم‌های لورنس عربستان<sup>۱</sup>، دکتر ژيوگو<sup>۲</sup> و

<sup>۱</sup> *Christian Science Monitor*

<sup>۲</sup> Henry Mancini

<sup>۳</sup> *The Pink Panther*

<sup>۴</sup> *Moon River*

<sup>۵</sup> Maurice Jarre

گذرگامی به هندوستان<sup>۲</sup> جایزه‌ی اسکار گرفته است. بر فیلم‌های گوریل‌ها<sup>۴</sup> در مه<sup>۵</sup> و روح<sup>۵</sup> نیز نام او مهر خورده است: «در طول فیلمبرداری، به محل [فیلمبرداری] می‌روم تا بینم کارگردان چگونه کار می‌کند، هدفش چیست، و با درون‌مایه‌ی خود چه می‌خواهد بگوید».

به عقیده‌ی بیل کتی، سودمند خواهد بود که این فرایند از موقعی که فیلم هنوز در مرحله‌ی تولید است، شروع شود: «گاهی کارگردان، برداشت‌های روزانه را بر روی نوار ویدیویی برایم می‌فرستد تا مرا با آنچه انجام می‌شود، آشنا سازد. سروکار من با کارگردان است؛ هرچند که آغازگر این فرایند، نویسنده است.».

هنس زیمر با این نظر موافق است: «کار شما با فیلم است؛ و این فیلم باید فیلم کارگردان باشد نه نویسنده». همچنین با تأسف می‌گوید: «یکی از تراژدی‌های ساخت فیلم این است که به متن نوشته‌شده خیلی کم توجه می‌شود. کار فیلم، روایت داستان است، و موسیقی واقعاً می‌تواند به این فرایند کمک کند؛ اما اگر دقت نکنید، ممکن است به آن آسیب هم برساند.»

## آهنگ موقت

قبل از اینکه آهنگساز کار را شروع کند، سرپرست یا تدوینگر موسیقی، یک آهنگ موقت می‌سازد. این آهنگ موقت متناسب با فیلم به نظر می‌آید و نشانه‌هایی به دست می‌دهد که با آنها مسیرهای ممکن در ساخت موسیقی متن نهایی مشخص می‌شود. از نظر باری لوینسون، این مرحله از کار، بخش مهمی از روند کار جمعی در *سخاوتمند بود*؛ داستان یگ بیمار خودگرا<sup>۱</sup> (داستین هافمن) و برادر هم‌نقش او (تام کروز) که در جاده به هم برمی‌خورند. و این داستان، برنده‌ی جایزه‌ی اسکار شده است.

مسیری که لوینسون با قراردادن حاشیه‌ی صوتی نهایی طی می‌کند، نگاهی است اجمالی به این فرایند کار جمعی و نیز نقش حیاتی آهنگ موقت:

<sup>۱</sup> *Lawrence of Arabia*

<sup>۲</sup> *Doctor Zhivago*

<sup>۳</sup> *A Passage to India*

<sup>۴</sup> *Gorillas in the Mist*

<sup>۵</sup> *Ghost*

۶. autistic: فرد مبتلا به بیماری اوتیسم (autism). (روانشناسی) خودگرایی، درخودماندگی.

به هنگام ساخت یک آهنگ موقت، با چند تدوینگر موسیقی کار می‌کنم؛ و دربارهی آنچه فکر می‌کنم، با آنها به گفت‌وگو می‌نشینم. در طی این گفت‌وگو، تدوینگر موسیقی پیشنهادهای زیادی به من می‌دهد. ممکن است کار را با ششصد آهنگ به پایان ببرم و ممکن است دو آهنگ را دنبال کنم. در بسیاری موارد، کار با ایده‌ها شروع می‌شود.

در سخاوتمند باید فکر می‌کردم چگونه آهنگی بدون سازهای زهی بنویسم؛ چراکه فکر می‌کردم سازهای زهی بیش از حد پرسوزوگداز هستند. همچنین می‌خواستم گیتار را هم حذف کنم؛ چون گیتار مخصوص فیلم‌های جاده‌ای است.

قطعاتی از جانی کلگ<sup>۱</sup> به نام «نغمه‌های پراکنده‌ی افریقا»<sup>۲</sup> را برایم فرستادند. من عاشق آنها شدم و گفتم اگر در موقعی که اتومبیل به سمت پالم اسپرینگز<sup>۳</sup> حرکت می‌کند و آسیاب‌های بادی آنجا هستند، نواخته شوند، خیلی خوب است. به هنس زیمر گفتم: «این، صدای فیلم است؛ این موسیقی خیلی موزون است». مناسب بود برای اینکه در طی یکی از گفت‌وگوهایم با افرادی که با اوتیسم سروکار داشتند، آنها اشاره کرده بودند که افراد خودگرا (اوتیست) در برابر آهنگ‌های موزون واکنش می‌کند.

بنابراین، قبل از اینکه از فیلم فیلمبرداری کنند، می‌دانستم که از «نغمه‌های پراکنده‌ی افریقا» و «استخوان‌های خشک»<sup>۴</sup> در پایان استفاده خواهم کرد. فیلم را با آهنگ موقت برای هنس عرضه کردم. او چیزی ارائه می‌داد، ما روی آن کار می‌کردیم؛ بعد نگاهی به فیلم می‌انداختیم و همچنان آهنگ را در قالب می‌ریختیم و تغییر می‌دادیم تا به یک قطعه‌ی منسجم تبدیل شد.

در اغلب موارد، موسیقی متنی که از آهنگ موقت ساخته می‌شود، آنقدر مناسب به نظر می‌رسد که کارگردان آن را حفظ می‌کند. در جوخه‌ی نظامی<sup>۵</sup>، اولیور استون، «آداجیو برای سازهای زهی»<sup>۶</sup> ساموئل باربر<sup>۷</sup> را به عنوان آهنگ موقت انتخاب کرد؛ که تأثیر این آهنگ موقعی که بر روی صحنه‌ی سوختن

<sup>۱</sup> Johnny Clegg

<sup>۲</sup> Scatterlings of Africa

<sup>۳</sup> Palm Springs

<sup>۴</sup> Dry Bones

<sup>۵</sup> Platoon

<sup>۶</sup> Adagio for Strings

<sup>۷</sup> Samuel Barber

دهکده قرار گرفت، عالی بود: کسی «آداجیو» را به من پیشنهاد کرد و با اینکه ژورژه دلوره<sup>۱</sup> موسیقی فیلم را ساخته بود، از بخش اعظم این آهنگ موقت استفاده شد و آن را با موسیقی دلوره درآمیختند.

تجربه‌ی الکس نورث<sup>۲</sup> در ۲۰۰۱: *ادیسه‌ی فضایی*<sup>۳</sup>، نمونه‌ی دیگری در این زمینه است. نورث آهنگ اصلی را ساخت؛ اما استنلی کوبریک<sup>۴</sup> آن را کنار گذاشت و آهنگ موقت معروف زمان حاضر را که «دانوب آبی»<sup>۵</sup> یوهان اشتراوس<sup>۶</sup> و سمفونی شعر<sup>۷</sup> ریچارد اشتراوس را در خود داشت، حفظ کرد.

و بالأخره، بعضی از آهنگسازان ترجیح می‌دهند هیچ آهنگ موقتی وجود نداشته باشد؛ زیرا معتقدند با هر موسیقی که از آن استفاده می‌شود، همخوانی‌های بسیاری زیادی وجود دارد. وقتی از دیوید راکسین خواستند برای *لورا* آهنگ بسازد، به او گفتند که از «خانم فرهیخته»<sup>۸</sup> به‌عنوان آهنگ موقت استفاده کند: «می‌توانستم بفهمم که نظر آنان در به‌کارگیری «خانم فرهیخته»، استفاده از کلیشه‌ی قدیمی ساکسوفون یا ترومپت ملایم است؛ که به نظر من، درون‌مایه‌ی خیلی زیادی نداشت». در عوض، راکسین، در طی یک تعطیلات آخر هفته، آهنگ درون‌مایه‌ی اصلی را چنان ساخت که کارگردان هرگز برای این صحنه، موسیقی «دیگری» نمی‌شنید.

### جلسه‌ی توجیهی

دست‌کم در تئوری، کار عملی آهنگساز با یک «جلسه‌ی توجیهی» شروع می‌شود که در آن او با کارگردان (و گاهی با تهیه‌کننده) می‌نشیند و فیلم را تماشا می‌کنند تا تعیین کنند موسیقی متن آن چگونه باشد. بیل کنتی هم مثل بیشتر آهنگسازان ترجیح می‌دهد پیش‌نمایش فیلم را ببیند: «من قبل از جلسه‌ی توجیهی، فیلم را می‌بینم. هرچه بیشتر فیلم را ببینید، افکار بیشتری در این مورد که چه می‌خواهید بکنید، در ذهن شما شکل می‌گیرد.»

<sup>۱</sup> Georges Delerue

<sup>۲</sup> Alex North

<sup>۳</sup> 2001: A Space Odyssey

<sup>۴</sup> Stanley Kubrick

<sup>۵</sup> Blue Danube

<sup>۶</sup> Johann Strauss

<sup>۷</sup> tone poem: نطه‌ی موسیقی سمفونیک مبتنی بر یک داستان ادبی یا تاریخی.

<sup>۸</sup> Sophisticated Lady

با شروع جلسه‌ی توجیهی، نقش سرپرست موسیقی، حساس می‌شود: آهنگساز دوست دارد درباره‌ی «تفکرات مهم» فیلم با کارگردان بحث کند؛ اما برعهده‌ی تدوینگر موسیقی است که به آنچه گفته می‌شود، گوش کند و از آنها یادداشت بردارد. او کسی است که به شمارنده‌ی طول فیلم نگاه می‌کند و از هر سرنخی یادداشت برمی‌دارد.

آهنگساز شرلی واکر<sup>۱</sup> (ویلارد<sup>۲</sup>، مقصد نهایی<sup>۳</sup>) می‌گوید که این یادداشت‌ها بعداً مهم می‌شود، در جایی که بر روی آنچه توافق شده است، مشاجره درمی‌گیرد:

این یادداشت‌ها حامی همه‌ی ما هستند؛ و بنابراین برای کارگردان و تهیه‌کننده فرستاده می‌شوند. و موقعی که روی این موارد بحث می‌کنیم و کسی می‌گوید: «به نظر من، این صحنه باید مرگبار و پراز خشم باشد»، می‌توانیم به یادداشت‌های جلسه‌ی توجیهی نگاه کنیم و یادآور شویم که اجماع بر این بوده است که این صحنه، ملایم و آرام باشد. البته ممکن است به اتفاق تصمیم بگیریم که دوباره روی این موضوع فکر شود.

بعد از اتمام جلسه‌ی توجیهی، آهنگساز تعمداً کار را با جست‌وجو برای یافتن انتخاب موسیقی در درون فیلم آغاز می‌کند. از آنجا که هر فیلمی متفاوت از فیلم دیگر است، نیاز به تشخیص ماهیت داستان و دنبال کردن کامل آن، در مرکز این فرایند است. واکر کار را با شناسایی آنچه او «مفهوم مرکزی» می‌نامد، شروع می‌کند:

اگر مفهوم مرکزی داستان و شخصیت‌های داستانی را نداشته باشم، فقط انبوهی از یادداشت‌ها بیرون می‌دهم. مفهوم مرکزی همیشه موضوعی درباره‌ی داستان و روایت داستان است. اگر در جای خود به این مفهوم مرکزی برسم، بعد آن را به موسیقی برمی‌گردانم. مثل این است که اول اسکلت داشته باشید و موسیقی گوشت و عضله‌ی آن باشد. من می‌نشینم و متن‌های عاطفی مختلف زیادی خلق می‌کنم. دوست دارم این متن‌ها را درون ضبط‌صوت بگذارم و چند روز، فقط آنها را گوش کنم و این دستمایه را این طرف آن طرف کنم. بعد آن را پیش کارگردان می‌برم و می‌گویم: «این همان چیزی است که می‌خواهم مبنای کار من در ساخت

<sup>1</sup> Shirley Walker

<sup>2</sup> Willard

<sup>3</sup> Final Destination

موسیقی متن این فیلم باشد».

هنری مانچینی توضیح می‌دهد: «برای رسیدن به دستمایه‌ای که فکر می‌کنم درست است، چند روز صرف می‌کنم. اگر این ابزار را داشته باشید و دستمایه‌ی خود را بشناسید، مثل این است که یک خانه می‌سازید. سبک، روش‌ها و ضرب‌آهنگ خود به خود به دست می‌آید.».

این قیاس، با توضیحی که دیوید راکسین درباره‌ی ساختارهای اساسی در ترکیب‌بندی اجزای فیلم می‌دهد، باز هم آشکارتر می‌شود:

همیشه طرحی برای معماری وجود دارد. یک ساختار معین هست که از روی آن باید فهمید هر صحنه درباره‌ی چیست و چه موقعیتی در کل فیلم اشغال می‌کند. وقتی به یک صحنه‌ی معیوب می‌رسم، دور هر چیزی که خیلی مهم است و نمی‌توانم از آنها چشم‌پوشم، یک خط قرمز می‌کشم.

راکسین هم مثل نویسندگان، کارگردانان و دیگر دست‌اندرکاران ساخت فیلم، در پی یافتن لحظات عاطفی در داستان و کوشش برای یافتن راهی برای ارائه‌ی صادقانه‌ی آنها است؛ و این کار اغلب بدون یک کشمکش خلاق درونی امکان‌پذیر نیست:

باید از احساسات و جریان صحنه سردر بیاورید. باید بتوانید وقایع را با ترتیب زمانی آنها بنویسید تا همچنان که داستان پیش می‌رود، درکی از آن داشته باشید. وقتی روی یک صحنه‌ی طولانی کار می‌کنم، به خود می‌گویم: «به نظر نمی‌رسد با این شیوه کار پیش برود»؛ اما همچنان می‌نویسم.

در مورد *لورا*، در آن تعطیلی آخر هفته باید چهل یا پنجاه درون‌مایه را نوشته باشم؛ اما این درون‌مایه‌ها، آنهایی نبودند که فکر می‌کردم و ارزش یادداشت کردن نداشتند. بالأخره در شب یکشنبه، بعد از همه‌ی اینها به آنچه می‌خواستم، رسیدم. وقتی آن را برای اوتو پرمینگر به اجرا درآوردم، او گفت که این کار، یک کار استثنایی است.

### متعلقات درون‌مایه

بسیاری از آهنگسازان، به درون‌مایه‌های خاصی در آهنگسازان برای شخصیت‌های داستانی اصلی می‌اندیشند که می‌توان آنها را به بسیاری از

سبک‌های مختلف اجرا کرد. گاهی درون‌مایه ترسناک است و با باسون<sup>۱</sup> نواخته می‌شود؛ و گاهی رمانتیک (عاشقانه) است و با ویولون نواخته می‌شود. همچنان‌که فیلم پیش می‌رود، درون‌مایه‌ها ممکن است به داخل کلیدهای مینور برده شود یا هارمونی‌های مختلفی به آنها داده شود.

هنس زیمر سعی می‌کند تا آنجا که ممکن است، در این فرایند، انعطاف‌پذیر باشد:

من برای آنچه شخصیت‌های داستانی بادقت انجام می‌دهند، درون‌مایه‌هایی دارم. اما هرگز در درون‌مایه‌هایم فرو نمی‌روم؛ بلکه درون‌مایه‌هایم دائم در حال تغییرند. سخاوتمند، احمقانه‌ترین درون‌مایه را داشت؛ برای اینکه هرگز در آن واقعاً یک درون‌مایه نمی‌شنوید. فقط موقعی آن را می‌شنیدید که هر قطعه از موسیقی در فیلم را برمی‌داشتید و آنها را با هم دسته‌بندی می‌کردید تا به یک هم‌نوایی کامل می‌رسیدید.

اینجا همان جایی است که موسیقی چیزی بیش از یک طرح عاطفی برای فیلم می‌شود؛ و عملاً در خدمت روشن‌سازی داستان است و نقشی زیربنایی برای آن دارد:

طرح کلی این است که ریموند (برادر اوتیست<sup>۲</sup>) همچنان می‌رود و شما هیچ‌گاه کل تصویر را نمی‌گیرید. بنابراین، این نوا با نُت اول بر روی حلقه‌ی اول شروع می‌شود و تا آخرین نُت تیتراژ پایانی فیلم کامل نمی‌شود؛ چراکه آرک<sup>۳</sup> عظیمی است اما همیشه با خشونت قطع می‌شود.

بعضی از به‌یادماندنی‌ترین درون‌مایه‌های (تم‌های) فیلم، با شخصیت‌های داستانی دیگر یا حتی طرح‌های دیگری که در ذهن هستند، شکل می‌گیرند. هنری مانچینی پلنگ صورتی را در عمل قبل از آنکه حتی شخصیت این پلنگ در ذهن شکل بگیرد، خلق کرد:

«پلنگ صورتی» در واقع به‌عنوان تمی برای دیوید نیون<sup>۴</sup> - سارق جواهر - نوشته شد. این شخصیت داستانی، رند و تیزپا بود؛ و من قبل از آنکه استفاده از ساکسوفون متداول شود، فقط به‌طور اتفاقی پیشنهاد کردم که آغاز آن «به این صورت، به این

۱. basson: از آلات موسیقی.

۲. autistic: خودگرا.

۳. Arc: چرخش دایره‌وار دوربین؛ حرکت قوسی (دوربین).

<sup>۴</sup> David Niven

صورت» باشد. بعد بلیک ادواردز<sup>۱</sup> - کارگردان - خواست تیتراژ اصلی به صورت نقاشی متحرک (انیمیشن) باشد؛ و این درون‌مایه با ساکسوفون و فلوت کامل می‌شد. این دو وسیله‌ی موسیقی در طول فیلم کوک می‌شد و دائم تغییر می‌کرد.

و آهنگسازانی هم هستند که ترجیح می‌دهند برای شخصیت‌های داستانی خاص، آهنگ (نت) بنویسند. توماس نیومن<sup>۲</sup> بیشتر برای کارش در فیلم‌های زیبایی امریکایی و مسیر سبز<sup>۳</sup> معروف است. او همچنین آهنگساز درون‌مایه‌ی فیلم تلویزیونی شش پا در زیر<sup>۴</sup> است. وی در مصاحبه‌ای با رادیو دولتی توضیح می‌دهد که فقط وقتی «پرابی» انجام می‌دهید که در آن خوب و بد به وضوح معلوم است، نیاز چندانی به تم شخصیت داستانی نیست: «من برای شخصیت‌های داستانی، تم نمی‌نویسم؛ بلکه آهنگی می‌نویسم که طبق آن، شخصیت داستانی زندگی می‌کند».

هنس زیمر معتقد است که آهنگسازان هم مثل خالقان دیگر، کار را با گرفتن ایده‌ها شروع می‌کنند و سپس با آن ایده‌ها زندگی می‌کنند. آنها در شرایط تنگنای شدید زمانی، دامنه‌ی خلاقیت خود را گسترش می‌دهند. این فرایند بیشتر از آنکه تفکر باشد، احساس است. هر طرح روز و شب فکر را به خود مشغول می‌دارد:

من آن را هضم می‌کنم، با آن می‌خوابم، با آن خواب می‌بینم، سعی می‌کنم بفهمم بویش شبیه چیست، چه بویی دارد. جست‌وجو برای یافتن تم، مثل شکار حیوانات است: شما شکار می‌کنید. و از ته دل مشتاق آن هستید. از همان اول باید منطقی بودن را به‌طور کلی کنار بگذارم. این روند، ارتباطی با فکر کردن ندارد.

### موسیقی و تصویر: بالآخره در کنار هم!

بعد از استقرار تم‌های اصلی، وقت آن است که هر صحنه مرور و تصمیم گرفته شود که چگونه از موسیقی استفاده شود. این مرحله اغلب در همکاری نزدیک با کارگردان انجام می‌شود تا این اطمینان حاصل آید که موسیقی نه تنها آنچه را که بر روی پرده است، کامل می‌کند، بلکه کشش لازم یا زمینه‌ی عاطفی

<sup>۱</sup> Blake Edwards

<sup>۲</sup> Thomas Newman

<sup>۳</sup> *The Green Mile*

<sup>۴</sup> *Six Feet Under*

اساسی را که بر کل داستان اثر دارد، تأمین می‌کند. با موسیقی چقدر می‌توان منتقل کرد؟ چقدر باید منتقل کرد؟ در این مورد، چند مکتب فکری وجود دارد. شرلی واکر را می‌توان در گروه مینی‌مالیست‌ها<sup>۱</sup> قرار داد: «دوست ندارم موسیقی دربرابر شما باشد. در مکتب آهنگسازی که من بر آنم، زیرا آهنگسازی، واقعاً زیرآهنگسازی است. در خاطرات یک مرد نامرئی<sup>۲</sup>، موسیقی بیشتر از آنکه یک قدرت دستکاری کردن باشد، یک حضور نامرئی است.»

نیومن با این نظر موافق است و توضیح می‌دهد که آهنگسازی واقعاً یک «فرایند زایش» است: موسیقی فیلم در دهه‌ی ۳۰ و ۴۰ بیشتر ملودرام و «از نظر حوزه، وسیع» بود؛ آهنگسازان امروز دوست دارند ملایم‌تر باشند: «دوست دارم فارغ باشم. من زیاد لحظه‌ها را از حرکت بازمی‌دارم.»

آهنگ در اتاق<sup>۳</sup>، خیلی کم بود. واضح بود که موسیقی زیاد، فیلم را خسته‌کننده می‌ساخت. باید دائم در حال تغییر می‌بودیم و شاید مواردی بیان می‌کردیم که قصد نمایشی، کمتر مبهم (کژتاب) می‌شد. ابهام ممکن است اجتناب‌ناپذیر باشد...

جالب است بگوییم که فیلم‌هایی که موسیقی متنشان به یادماندنی است، همیشه از فیلم‌هایی نیستند که مقدار موسیقی‌شان زیاد است. زمانی هنری مانچینی گفته بود که هر یک از فیلم‌های صبحانه در اتاق تیفانی<sup>۴</sup> (که آهنگ «رودخانه‌ی مهتاب»<sup>۵</sup> در آن گنجانده شد) و روزهای شراب و گل‌های سرخ<sup>۶</sup>، حدود چهار دقیقه موسیقی داشت. با این حال، هر دو طرح سه جایزه‌ی اسکار برای او به ارمغان آوردند.

موريس ژار هم در کار مشترک با پيتر وایر در انجمن شاعران مرده، تجربه‌ی مشابهی داشت:

اولین نکته‌ای که پيتر گفت، این بود: «فکر نمی‌کنم به موسیقی زیادی نیاز باشد، احتمالاً نه بیشتر از سی دقیقه». او از قبل می‌دانست که اگر بیش از حد موسیقی در فیلم گنجانده نشود، فیلم بهتر خواهد شد. نباید بگذارید

۱. minimalist: کمینه‌گرا، حداقل‌گرا.

۲. *Memoirs of an Invisible Man*

۳. *In the Bedroom*

۴. *Breakfast at Tiffany's*

۵. *Moon River*

۶. *The Days of Wine and Roses*

موسیقی به این مرحله برسد. این نکته را اغلب باید برای کارگردان توضیح داد؛ اما پتر این را می‌داند. با این حال، قدرت موسیقی در یک صحنه انکارناپذیر است. آهنگسازی بیل کنتی همیشه کیفیت بالایی دارد. دیوید راکسین می‌گوید که احساس می‌کند مشکل‌ترین وظیفه برعهده‌ی آهنگسازان فیلم است: «با موسیقی نمی‌توان یک فیلم را نجات داد؛ اما می‌توان فیلم را از فروپاشی حفظ کرد. با موسیقی می‌توان در سطحی ناخودآگاه به مخاطب گفت چه اتفاقی می‌افتد». شرلی واکر با این نظر موافق است و محدودیت‌های این کار را توضیح می‌دهد:

با موسیقی نمی‌توان یک فیلم بد را نجات داد. ما از چنین موقعیت‌هایی به طنز به «لباس پوشاندن یک جسد» اشاره می‌کنیم. اگر مرده باشد، مرده است و تنها کاری که می‌توان انجام داد، این است که به او لباس خوب بپوشانیم و دوروبرش را زیبا کنیم. اما با یک موسیقی خوب می‌توان یک فیلم خوب را به‌اوج رساند». مسلماً راکمی نمونه‌ی کلاسیکی در این زمینه است. بیل کنتی در ساخت آهنگ برای صحنه‌ی مونتاژی مشهور در نزدیکی‌های پایان فیلم - که در آن، مبارز بازنده خود را برای مسابقه‌ی بزرگ قهرمانی آماده می‌کند - با مشکل واقعی مواجه بود:

کارگردان جان دی. آویل‌سون<sup>۱</sup> حدود پنج مایل از فیلم را به سیلوستر استالونه اختصاص داد که با یک دست شنا می‌کند، می‌دود، می‌پرد. ما با افزایش‌های ۳۰ ثانیه‌ای کار را به پیش بردیم تا به حدود سه دقیقه مونتاژ رسیدیم. هدف ما در اینجا، در حلقه‌ی دهم، این بود که مردم، درست قبل از مبارزه، فکر کنند که این فرد شانس دارد گرچه در شرح و نمایش ما از داستان فیلم، شانس موفقیتی برای او در نظر گرفته نشده است. بنابراین به طریقی باید بگوییم: «در این مورد می‌توان یک نما برای او در نظر گرفت»؛ و این پیشنهاد مؤثر واقع شد.

نمونه‌ی پیچیده‌تر این مشکل مربوط به کار هنس زیمر با تهیه‌کنندگان و کارگردان فیلم *رانندگی خاتم دیزی* است. این فیلم ساده‌ی کند تا افتخار اسکار

<sup>۱</sup> John D. Avildson

پیش رفت. به نظر بیشتر منتقدان، بخش عمده‌ی دلیل این امر، موسیقی متن آن بود. زیمر توضیح می‌دهد که چگونه این اتفاق افتاد:

آهنگی که کارگردان بروس برسفورد<sup>۱</sup> برای فیلم می‌خواست، بسیار متفاوت از آهنگی بود که من نوشتم. احساس می‌کردم بروس یک موسیقی بیشتر کلاسیک می‌خواست. ما با آدم‌های پرسن و سال و در نتیجه با نوعی وقار سروکار داشتیم. بروس، خوره‌ی اپرا است؛ و اگر من همنوایی‌هایی از چند اپرا درمی‌آوردم، او فوق‌العاده خوشحال می‌شد. اما تهیه‌کننده‌ی همکار لیلی زانوک<sup>۲</sup> مرا به فکر انداخت وقتی گفت: «اشکال ما در مورد آدم‌های مسن، در نگاه ما به آنان است: ما آنها را آدم‌های خسته‌ای می‌دانیم که در جایی غیرفعال می‌نشینند. ما جوان‌ها آنها را به این روز می‌اندازیم. اما آنان انرژی و شور و شوق زیادی دارند» و خانم دیزی (جسیکا تندی)<sup>۳</sup> قطعاً پرشور و شور است.

زیمر همانند بسیاری دیگر از موارد رویارویی با وضعیت‌های دشوار آهنگسازی، این بار هم به یک راه‌حل خلاق رسید. او آن لحظه‌ی شفاف‌سازی را که در آن همه‌ی عناصر در کنار هم آورده می‌شوند، پیدا کرد و نغمه‌ی موجود در آن را برای آهنگ کل فیلم و خود فیلم در نظر گرفت:

من در پی یک ضرب‌آهنگ بودم و این را در نحوه‌ی راه‌رفتن خانم دیزی پیدا کردم: آن قدم‌های کوچک پرحرارت موقعی که به‌طرف پیگلی ویگلی<sup>۴</sup> می‌رفت. سبک صورت او، نحوه‌ی حرکت پاهای او، همه چیز را روشن می‌کرد. راه‌حل همین بود! وقتی به راه‌رفتن او نگاه کردم، این نغمه را شنیدم.

به کلارینت به‌عنوان ابزار تکنوازی<sup>۵</sup> برای خانم دیزی فکر کردم. می‌خواستم این یکی را داشته باشم؛ خطی به شفافیت بلور که در همه جا حضور دارد، درست به همان صورت که مصمم‌بودن او در سراسر فیلم نمود دارد.

من به‌طور مشخص آن موسیقی زیبای آرام‌بخش با تعداد زیادی سازهای زهی را کنار گذاشتم. هیچ ساز زهی در کل فیلم وجود ندارد. کل آهنگ، الکترونیک است و من فکر می‌کنم این باعث شد فیلم خیلی کند اما عالی

<sup>۱</sup> Bruce Beresford

<sup>۲</sup> Lili Zanuck

<sup>۳</sup> Jessica Tandy

<sup>۴</sup> Piggly Wiggly

<sup>۵</sup> Solo Instrument

شود.

هر وقت می‌توان به راه‌حل‌های خلاق رسید؛ اما این راه‌حل‌ها همیشه به‌طور مستقیم به موسیقی متن کامل منتهی نمی‌شود. در مورد *سناخاوت‌مند*، زیمر با معضلی بسیار متفاوت روبه‌رو بود:

من آنجا می‌نشینم و این نغمه را کم‌کم می‌نویسم؛ کمی زمزمه می‌کنم و می‌گویم: «عالیه، همینه». تا اینکه تهیه‌کننده، مارک جانسون<sup>۱</sup>، از آنجا رد می‌شود و آن را می‌شنود و می‌گوید: «نغمه‌ی فوق‌العاده‌ای است» و با باری<sup>۲</sup> درباره‌ی آن حرف می‌زند. تنها مشکل تا این نقطه از کار این بود که من به آن گوش می‌کردم و به شک می‌افتادم: «درست نیست؛ اما مارک فکر می‌کند فوق‌العاده است و می‌گوید در همه جای فیلم باید باشد». بعد باری لوینسون - کارگردان - می‌آید و می‌گوید: «خوب! بگذار گوش کنیم!». به‌طور قطع تا تکه‌ی چهارم نباید چیزی بگوید. شاید نغمه‌ی خوبی بود؛ اما برای فیلم او هیچ چیز نداشت.

ارتباط خلاق بین کارگردان و آهنگساز در مرکز روند ساخت موسیقی فیلم است؛ و این هم، مثل همه‌ی همکاری‌های دیگر، همیشه خوب پیش نمی‌رود. زیمر یک سوءتفاهم اساسی در فیلم *احتراق* را که نزدیک بود به فاجعه منتهی شود، یادآوری می‌کند:

نزدیک بود کار را کنار بگذارم برای اینکه همچنان غلط می‌نوشتم. آتش‌سوزی‌ها را مثل یک فیلم اکشن نوشتم. فراموش کرده بودم که قرار گذاشته بودیم به آنها جان بدهیم. ران هوارد، کارگردان، به این نتیجه رسید که به این آتش‌سوزی‌ها می‌توان شخصیت داد و روحی از آن خودشان برای آنها قائل بود.

وقتی موسیقی اولین آتش را شنید، حالش به‌کلی دگرگون شد چون همه چیز اشتباه بود. من سیزده تکه را عوض کردم و به یکباره همه چیز کامل شد؛ چراکه وقتی دکمه‌ی درست عاطفی را می‌فشارید، هر چیز دیگر در جای خود قرار می‌گیرد. مثل خانه‌سازی است: همه چیز اشتباه است تا موقعی که سقف زده می‌شود یا پنجره‌ها گذاشته می‌شود؛ و این کار، مشخصه‌ی خاص خود را دارد.

زمینه‌ی آلمانی زیمر گاه در طرح‌های امریکایی او به سوءتفاهم‌هایی

<sup>۱</sup> Mark Johnson

<sup>۲</sup> Barry

منتهی شده است؛ مثل موقعی که پنی مارشال<sup>۱</sup> باید در فیلم *بازی‌های سراسری خودشان*<sup>۲</sup>، بیس‌بال را برای او توضیح می‌داد. اما موقعیت‌هایی را هم به یاد می‌آورد که احساس می‌کند این زمینه، تأثیر مثبتی بر کار او داشته است:

باید به یاد داشته باشید که من جز آنچه در فیلم‌ها دیده‌ام، چیزی درباره‌ی امریکا نمی‌دانم. اگر به آنچه باری لوینسون در *سخت‌و‌تند* با دراختیارگرفتن یک فیلمبردار استرالیایی و یک آهنگساز آلمانی انجام داد تا چشم و گوش امریکا باشند، بیندیشید، به این نتیجه می‌رسید که دلیل مؤثرافتادن این روش این بود که وقتی ما به امریکا نگاه کنیم، بگوییم: «وای! چقدر عالی! عجب جایه اینجا!».

شما همه جای آن را دیده‌اید، اما ما ندیده‌ایم؛ و به همین دلیل با دیدن آن به حیرت می‌افتیم. بنابراین، با یک چرخش کمی مختلف، بار دیگر می‌توان شگفتی دیدن آن را نشان داد. عین همین مورد در *تلمنا و لوئیز* هم اتفاق افتاد؛ در آنجا هم ریدلی اسکات - تصویرگر بزرگ انگلیسی - نگاهی عالی به امریکا دارد.

### موسیقی فیلم و بیشتر: گزینش‌های جالب

بعد از اینکه تصمیم‌های خلاق گرفته شد، وقت آن است که آهنگساز نوشتن موسیقی متن را آغاز کند. مقدار موسیقی از هر فیلم تا فیلم دیگر متفاوت است. ممکن است در یک فیلم دوساعته، یک مقدار اندک پانزده یا بیست دقیقه باشد، یا یک مقدار زیاد صد دقیقه. متوسط این مقدار، حدود پنجاه تا شصت دقیقه است.

موسیقی به یادماندنی *راتندگی خانم دیزی* کمتر از سی دقیقه است؛ و نوشتن آن حدود دو هفته برای هنس زیمر طول کشید. طول مدتی که آهنگساز روی یک فیلم کار می‌کند، معمولاً با مقدار موسیقی لازم بر روی آن فیلم تعیین می‌شود؛ اما استثناهایی هم وجود دارد. طرح‌های بزرگ، به زمان بیشتری نیاز دارند. زیمر حدود یک سال بر روی فیلم *اسباب‌بازی‌ها* کار کرد؛ گرچه در همین دوره‌ی زمانی، آهنگ *بازی‌های سراسری خودشان* و *قدرت فردی*<sup>۳</sup> را هم تکمیل کرد.

<sup>۱</sup> Penny Marshall

<sup>۲</sup> *A League of Their Own*

<sup>۳</sup> *The Power of One*

هنری مانچینی دوست دارد کارش را خیلی سریع تمام کند: «من هر روز به طور متوسط حدود سه تا پنج دقیقه آهنگ می‌سازم. اندازه‌ی این سرعت به توانایی شما در پیش‌رفتن در کار بستگی دارد: تا موقعی که کار خوب پیش می‌رود، شما هم پیش بروید. ساخت موسیقی بیشتر فیلم‌ها دو یا سه هفته طول می‌کشد؛ بسته به اینکه چقدر کار باید روی آن انجام شود.»

همچنان‌که به ضرب‌الاجل نهایی نزدیک می‌شویم، انتخاب ابزار آهنگساز، بخش مهمی از این فرایند تصمیم‌گیری خلاق می‌شود. هر وسیله با در نظر داشتن داستان و شخصیت‌های داستانی انتخاب می‌شود. توماس نیومن انتخاب ابزار موسیقی را یک فرایند هنری توصیف می‌کند:

در فیلمی مثل *زیبایی امریکایی*، شاید نخواهید از سازهای بادی، زیاد استفاده کنید. ممکن است بگویید: «خوب! با ساز بادی، این نوع احساس به من دست می‌دهد» و این نوع احساس، آن احساسی نیست که من در *زیبایی امریکایی* پیدا می‌کنم. در این فرایند، هر چیزی را که عمل نمی‌کند، دور می‌ریزید؛ طرح کار خود را کشف می‌کنید و سپس از همان‌جا پیش می‌روید.

کارگردان و همکاران دیگر می‌توانند نقشی محوری ایفا کنند. نیومن توضیح می‌دهد که در مورد *زیبایی امریکایی*، کارگردان سام مندز<sup>۱</sup> می‌خواست «از سازهای کوبه‌ای، زیاد استفاده کند؛ و به همین دلیل از من خواست در این جهت حرکت کنم»:

بعد از آن، به سراغ گروهی از نوازندگان که مدت‌ها با آنها کار می‌کردم، رفتم و درباره‌ی ایده‌های مختلف با هم به گفت‌وگو نشستیم. یکی از نوازندگان سازهای کوبه‌ای، یک دست طبل<sup>۲</sup> انتخاب کرد و با این ایده‌ها ضرب گرفت. بیشتر وقت‌ها فکر می‌کنم بعضی از بهترین ساخته‌هایم فقط به این دلیل به کمال رسید که به نوازندگان اجازه می‌دادم به فضایی که دوست دارند، وارد شوند و آنچه را که علاقه دارند، انجام دهند.

موفق‌ترین آهنگسازان، کسانی هستند که از آزمایش کردن سازهای غیرعرف و غیرمعمول نمی‌ترسند، در صورتی‌که چنین سازهایی با حال و هوای فیلم مناسب باشد. در ۱۹۶۲، هنری مانچینی در فیلم *تجربه‌ای در وحشت*

<sup>۱</sup> Sam Mendes

<sup>۲</sup> Tabla: دو طبل کوچک و مجاور هم که با دست می‌زنند.

(صدایی در تاریکی)<sup>۱</sup>، از سازی به نام اتوهارپ<sup>۲</sup> استفاده کرد: «در آن موقع، از این ساز در گروه‌های محلی<sup>۳</sup> استفاده می‌شد. شما نت‌ی می‌زنید و صدایی مثل اتاق پژواک<sup>۴</sup> می‌دهد؛ و این ساز به دلیل پژواکی که دارد، بسیار مؤثر می‌افتد.» در مکان‌های افریقایی در *هاتاری!*<sup>۵</sup> اجازه بدهید از پیانوهای شخصی افریقایی استفاده کنند که از کدوهای پوست نخودی بزرگ و کدوهای صدفی (لاکی) ساخته شده است.

موريس ژار از مطابقت ابزار موسیقی با صحنه‌ها و شخصیت‌های داستانی در *انجمن شاعران مرده* می‌گوید:

برای مراسم آغازین از نی‌انسان استفاده کردم و بعد، درست بعد از خودکشی نیل، همین وسیله‌ی موسیقی را به صورت نکتوازی به کار بردم، که خیلی نمایشی بود. به این دلیل آنقدر نمایشی و ترحم‌آور بود که تنها صدایی بود که شنیده می‌شد و ما برای مدتی طولانی، هیچ موسیقی نداشتیم؛ و این، آن را استثنایی می‌کند. در مورد شخصیت داستانی نوکس اوراستریت<sup>۶</sup>، از چنگ سلتی<sup>۷</sup> با زه فلزی استفاده کردم. دو نوع چنگ سلتی وجود دارد، که در یکی از آنها زه‌ها معمولی است؛ اما من از چنگ با زه فلزی استفاده کردم، برای آنکه پژواک بیشتری دارد و شاعرانه‌تر است. در آغاز که نوکس سوار دوچرخه می‌شود، صدای این ساز مثل صدای باد است. تقریباً مثل این است که این وسیله از باد می‌آید.

بیل کنتی هم استفاده‌ی خود از سازهای غیرمعمول را یادآور می‌شود: «پیدا کردن این ساز کوچک منحصربه‌فرد، با صدای کوتاه بامزه، صدای سوت، حکایتی دارد. همه‌ی ما می‌خواهیم داستانی متمایز خلق کنیم. انتخاب ابزار، یک راه منحصربه‌فرد بودن است.»

شرلی واکر توضیح می‌دهد که آهنگساز اغلب از نزدیک با یک رهبر ارکستر کار می‌کند؛ که فقط او را در یافتن آواهای درست کمک می‌کند: زمانی ممکن است برگردم و بگویم: «ایده‌ی شما را در استفاده از زه در

<sup>۱</sup> *Experiment in Terror*

<sup>۲</sup> Autoharp: نام تجاری نوعی آلت موسیقی زهی (ستورمانند).

<sup>۳</sup> Hootenanny: (امریکا) گروه‌هایی آوازخوان‌های محلی، گروه خوانندگان آوازهای محلی.

<sup>۴</sup> Echo Chamber: اتاق بازآوا.

<sup>۵</sup> *Hatari!*

<sup>۶</sup> Knox Overstreet

<sup>۷</sup> Celtic harp: چنگ سلتی (وابسته به نژاد سلت).

اینجا می‌پذیرم؛ اما نظر شما در مورد امکان بهره‌گیری از شیپور فرانسوی در این قسمت چیست؟». این ساز به صدا گرمی می‌دهد؛ و وقتی مؤثر می‌افتد، آهنگساز به شما اجازه می‌دهد در آن سطح، سهمی داشته باشید. در سراسر این فرایند، آهنگساز همیشه با یک معمای اساسی سروکار دارد؛ و آن عبارت از این است که چرا کار فیلم تا این حد متفاوت از کار یک مسئول صداگذاری است. کتی توضیح می‌دهد: «شما آنچه را که ما می‌سازیم، یک بار می‌شنوید؛ و به این ترتیب، ما صدای خود را به گوش شما می‌رسانیم. یک بار که عمل کرد، در کانون توجه ما قرار می‌گیرد.»

### از اوج آن را بگیر!

بعد از ظهر است، دیرهنگام، در محوطه‌ی دیزنی، در بوربانک<sup>۱</sup>. بیل کتی در سین صدا، جلوی یک ارکستر بزرگ ایستاده است. مثل شب افتتاحیه‌ی یک (کنسرت) سمفونی است جز اینکه هر کسی به‌طور اتفاقی لباس پوشیده است و به‌غیر از چند تکنسین صدا و افراد خدمه، مخاطبی وجود ندارد. آخرین روز ضبط برای فیلم سه‌ساعته‌ای است که کتی حدود یک سال روی طرح آن کار کرده است. بارها صحنه روی پرده‌ی بزرگ طراحی می‌شود تا نوازندگان بتوانند اجراهای خود را با هر نشانه‌ی تصویری هماهنگ کنند.

یک قطعه موسیقی در طی این جلسه‌ی هفت‌ساعته بارها و بارها نواخته می‌شود تا حاشیه‌های صوتی جداگانه برای گیتار، سازهای بادی، سازهای کوبه‌ای، و بالأخره کل ارکستر را ضبط کنند.

کتی تنفسی به نوازندگان می‌دهد و به آنها می‌گوید امشب آخرین جلسه‌ای است که به این آهنگ که بر روی تیتراژ پایانی گذاشته خواهد شد، اختصاص دارد. آنگاه با خنده می‌گوید: «البته هیچ‌کس آن را نخواهد شنید!». مسخره است که این همه وقت و پول صرف موسیقی می‌شود و آن وقت در سالنی نواخته می‌شود که بیشتر آن خالی است.

زمان یک سؤال دیگر است: چطور او می‌داند که به چند نوازنده نیاز

است؟

من آنچه را که باید در فیلم باشد، می‌شنوم. کلیشه‌هایی وجود دارد که وارد مغز می‌شوند: یک ارکستر سمفونی، هشتادوشش، نودوشش، صد؛

<sup>۱</sup> Burbank

یک ارکستر مجلسی، موزارت، سی و پنج؛ یک همنازی سازهای بادی، به‌اندازه‌ی راک‌اندروول<sup>۱</sup>. من اینها را در ذهن دارم؛ بعد می‌گویم: این به حدود پنجاه یا شصت نوازنده نیاز دارد؛ برای آنکه آنچه در ذهنم می‌شنوم، بدون حضور پنجاه یا شصت نوازنده انجام نمی‌شود. و اگر بگویند: «باید صدایی مثل فیلم‌های دهه‌ی ۴۰ داشته باشد»، بلافاصله عدد هشتادوشش به ذهنم می‌رسد: به هشتادوشش نوازنده نیاز است چون آهنگی مثل این را در دهه‌ی ۱۹۴۰ با کمتر از این تعداد نمی‌توانستند بنوازند. و به‌نظر می‌رسد این طرز فکر، نتیجه‌بخش باشد.

از دید یک مشاهده‌گر آموزش‌ندیده، ضبط فرایندی است که آن‌چنان راحت پیش می‌رود که مشکل بتوان باور کرد زمانی اندک یا اصلاً زمانی برای تمرین آن صرف شده باشد. با این حال، هیچ‌یک از نوازندگان تا قبل از حضور در این جلسه، حتی یک نُت از آهنگ را نشنیده است. شرلی واکر توضیح می‌دهد:

اینجا در لس‌آنجلس نوازندگانی از نسل سوم موسیقی فیلم وجود دارد؛ و به‌خاطر داشته باشید که نوع اجرای موسیقی فیلم، بسیار متفاوت از اجرای سمفونی است.

و افراد در اینجا هر دو نوع اجرا را انجام می‌دهند چون از دو نوع ارکستر هستند. اما سخت است که از یک نوازنده، اجرای موسیقی فیلم بگیری؛ و بیشتر نوازندگان ارکستر خیلی محبوب هستند. بعضی تهیه‌کنندگان ممکن است خواهان ارکستر سمفونیک لندن باشند؛ اما نوازندگان لس‌آنجلسی بهترین‌اند.

## کار جمعی و آهنگساز

هر قطعه موسیقی بعد از ضبط، برای کارگردان پخش می‌شود. بعضی کارگردانان هم حضور در جلسه‌های ضبط را برای خود اصل می‌گیرند تا بتوانند از آنچه پیش می‌رود، اطلاع حاصل کنند. اما کمتر تهیه‌کننده یا کارگردانی هست که در زمینه‌ی موسیقی، دانش فنی خاصی داشته باشد. از این رو، کنتی نتیجه می‌گیرد که روند کار جمعی در این زمینه، همیشه خوب نیست: کارگردان، سرگروه‌بان است؛ کسی که در همه‌ی سطوح تصمیم می‌گیرد.

۱ rock'n'roll یا rock-and-roll نوعی موسیقی پاپ؛ نوعی موسیقی مردمی در امریکا.

اما آیا او می‌تواند در تمامی سطوح صاحب صلاحیت باشد؟ نه، نمی‌تواند. من باید یک قطعه موسیقی برای او اجرا کنم و او باید نظرش را بگوید. آن که گنگ حرف می‌زند، درواقع به همه آسیب می‌رساند. اگر بگوید: «نمی‌دانم. می‌توانی بیشتر از این سعی کنی؟»، خوب، کار مشکل‌تر می‌شود. من می‌خواهم درک او آنقدر باشد که بگوید: «من این را دوست دارم؛ از این خوشم می‌آید». می‌توانم قطعه‌ای با پیانو بنوازم و بعد بپرسم: «منظورت، چیزی مثل این است؟». اما نمی‌توان از آنان انتظار داشت که درباره‌ی نُت یا وسایل موسیقی حرف بزنند.

نیومن به‌یاد می‌آورد که کارگردان زیبایی/امریکایی، سام مندز، عقاید مشخص و خاصی برای خود داشت، اما این عقاید درنهایت درباره‌ی کار جمعی بود:

چیزهایی هست که او دوست داشت؛ و چیزهایی که او بیشتر از چیزهای دیگر دوست داشت. از جهتی بسیار برابرگرا بود. منظورم این است که می‌دانست چه می‌خواست و البته از بیان آنچه دوست نداشت، نمی‌ترسید. و به‌نظر من، سام، همکار واقعاً فوق‌العاده‌ای است؛ می‌داند چگونه از افراد کار خوب بکشد. در این کار هم مثل همه‌ی کارهای دیگر، بده-ستان وجود دارد.

موریس ژار در فیلم‌های شاهد و انجمن شاعران مرده، با پیتر وایر همکاری داشته است:

از نظر من، به‌طور خاص، کار با پیتر همیشه جذاب است؛ او بسیار اهل موسیقی است و درک فوق‌العاده‌ای درباره‌ی فرهنگ موسیقی دارد، و این باعث می‌شود ارتباط با او بسیار راحت صورت گیرد. او موسیقی کلاسیک، موسیقی پیشرو<sup>۱</sup>، موسیقی عیصر جدید، اپرای الکترونیکی، موسیقی بومی (محلی)- و خلاصه، هر چیزی- را می‌شناسد. و این حالت درمورد یک کارگردان، بسیار نادر است. او به‌درستی می‌داند چه نوع موسیقی را می‌خواهد و آن موسیقی کجا باید باشد. می‌داند آهنگ ارکستری می‌خواهد یا الکترونیک؛ و بالاتر از همه‌ی اینها، می‌داند موسیقی چه نقش و وظیفه‌ای باید داشته باشد. کارگردانان دیگر فقط می‌گویند: «بگذارید این تکه را با ابوا<sup>۲</sup> یا با ترومپت امتحان کنیم» یا

۱. avant-garde: آوانگارد، وابسته به مکتب‌های هنری نوین و غیرستی.

۲. Oboe. نوعی ساز بادی.

ممکن است بداهه‌گویی کنند؛ اما پیتز همیشه می‌داند چه می‌خواهد. نمی‌توانید وارد استودیوی ضبط شوید و روش متفاوتی را در تنظیم آهنگ برای ارکستر آزمایش کنید. پیتز حتی در جلسه‌ی توجیهی آمادگی دارد که به آهنگساز بگوید چه می‌خواهد. در ضمن، او در برابر عقاید خیلی باز برخورد می‌کند؛ و همیشه مایل است تازه‌ها را آزمایش کند. این حالت در کار جمعی در زمینه‌ی موسیقی بسیار نادر است.

### احساس متحرک (جُنبا)

از آنجا که وقتی فیلم به دست آهنگساز می‌رسد، در بیشتر مواقع تقریباً کامل است، آهنگسازان در واقع اولین مخاطبانی هستند که پیش‌نمایش فیلم را می‌بینند؛ با این تفاوت که آنها وظیفه دارند آخرین لایه‌ی رنگ را هم به فیلم بزنند، یعنی آن پل‌های آهنگین نادیدنی که مخاطب را به درون داستان می‌کشاند.

همه‌ی ما لحظات محبوب خود از فیلم‌ها را به یاد داریم. بهترین آهنگسازان، این لحظه‌ها را پیشاپیش برای ما بیرون می‌کشند و با آهنگی که روی آنها می‌گذارند، باعث می‌شوند به سمت آنها متمایل شویم. آنها همچنین همه‌ی ما را به عقب برمی‌گردانند، به آن «ردپاها در تاریکی»، به آن لحظه‌های درخشان نسخه‌ی اصلی که از وقتی شروع می‌شود که نویسنده این دو کلمه را تایپ می‌کند: ظهور تصویر<sup>۱</sup>.

آهنگسازان برای اجرای این وظیفه باید با احساساتشان لمس کنند؛ و این احساسات اغلب با وسایل خاص مرتبط‌اند. وقتی از توماس نیومن خواسته شد که توضیح دهد به‌هنگام ساخت آهنگ برای رهایی از شاولشنک<sup>۲</sup> - فیلمی که حوادث آن در زندان اتفاق می‌افتد - چه احساساتی را دنبال می‌کرد، پاسخ داد: شاید ایده‌ی شما این باشد که با پیانو شروع کنید. باید مراقب باشید که آنچه می‌خواهید، نباید بیش از حد تصنعی باشد چراکه احساسی را که به طرف خود می‌کشاند، ضعیف‌تر می‌کند. به نظر من، آلات موسیقی را منطبق بر بعضی حالات عاطفی در فیلم انتخاب کنید.

بیل کنتی می‌گوید روند عاطفی، خالی از خطر نیست: متأسفانه، برای نوشتن آهنگ غمگین باید غمگین شوید. علت اینکه من

<sup>۱</sup> FADE IN

<sup>۲</sup> *The Shawshank Redemption*

احساساتی را که فرار است احساس کنم، احساس می‌کنم، این است که آهنگی می‌نویسم که باعث می‌شود آنها را احساس کنم. موقعی که طرحی مایوس‌کننده می‌نویسم، مایوس می‌شوم، کرخ (بی‌حس) می‌شوم، در آن فضا قرار می‌گیرم.

شکی نیست که در نوشتن موسیقی، از عاقل کمک می‌گیرم؛ اما موسیقی را باید در جای دیگری جست‌وجو کنم. هیچ‌کس نمی‌داند موسیقی از کجا می‌آید؛ حالتی مادی و عاطفی است.

به‌ناگاه خنده به چهره‌اش برمی‌گردد و ادامه می‌دهد: «البته روزی که تمِ راکبی را نوشتم، احساس کردم دوست دارم به صورت یک نفر مشت بزنم!»: وقتی همه چیز گفته و انجام می‌شود، باید به سبکی خاص - با استفاده از ملودی، آلات موسیقی و بافت - عواطف را منتقل کنیم. ما بر روی این واقعیت حساب [باز] می‌کنیم که همه‌ی ما عواطف مشترکی داریم چون انسانیم. من انتظار دارم وقتی آهنگی می‌نویسم که مرا می‌گریاند، شما را هم بگریاند. کار ما ایجاب می‌کند که شما را بترسانیم، به هیجان بیاوریم، بخندانیم، به شما احساس تنهایی بدهیم، احساس زنده‌بودن بدهیم. ما آهنگسازیم؛ و این است آنچه می‌کنیم.

نمای نزدیک

آهنگساز: جیمز هورنر<sup>۱</sup>

آغاز فرایند

من فیلمنامه را نمی‌خوانم؛ برای اینکه در مرحله‌ی پس از تولید - در آن طرف سطح فیلمنامه - وارد این فرایند می‌شوم. آنچه بر روی صفحه نوشته شده، ممکن است عالی باشد؛ اما کارگردان حال و هوای فیلم را طوری قرار می‌دهد که من بتوانم آن را تماشا کنم. معمولاً فیلم را موقعی تماشا می‌کنم که درباره‌ی موسیقی آن با کارگردان صحبت نکرده‌ام. با ذهن خالی فیلم را نگاه می‌کنم؛ بنابراین، تماشای فیلم برای من، یک روند آبی و بی‌واسطه است. این روند، واکنشی عاطفی و شنیداری در من اینجا می‌کند؛ و این همان چیزی است که درباره‌ی آن با کارگردان بحث می‌کنم.

<sup>۱</sup> James Horner

در تماشای اول فیلم، صداها را می‌شنوم؛ و این، واکنشی عاطفی است. از آنجا که من آهنگسازم، برخلاف مجسمه‌ساز، کارگردان، نقاش یا فیلمبردار، باید در این فکر باشم که چطور فضاها و احساسات را در حرفه‌ی خاص خودم تسخیر کنم و آنها را به نت برگردانم، نه رنگ یا دوربین یا عدسی یا نما.

ابتدا فقط به سبک و آلات موسیقی فکر می‌کنم، نه ملودی. خیلی به کار نقاش شبیه است. به رنگ‌هایی فکر می‌کنم که تأثیر فوق‌العاده‌ای به‌جا بگذارند. بهترین راه برای رنگ‌کردن این احساس خاص چیست؟ آیا باید از سوپرانوی کودک استفاده کنم، از فلوت، از گیتار الکتریکی؟ سعی می‌کنم رنگی پیدا کنم که بر آنچه احساس می‌کنم، منطبق باشد.

گاهی در نمایش دوم، یک تکه آهنگ هم وجود دارد که کارگردان یا تدوینگر موسیقی به آن افزوده است. دوست دارم از این آهنگ موقت استفاده کنم؛ چون نقطه‌ی شروع خوبی برای بحث‌کردن است. می‌توانم به کارگردان بگویم: «واقعاً عالی است؛ دقیقاً می‌فهمم که دربی چه هستید؛ یا بگویم: «از نظر شما این خیلی عالی است؛ اما وحشتناک است، وحشتناک. از من نخواهید که از آن در جایی استفاده کنم!».

پشت میز، آهنگ می‌سازم. از کامپیوتر یا پیانو استفاده نمی‌کنم. به‌نظر من اگر پشت میز پیانو آهنگ بسازم، انگشتانم با یک الگوی راحت کلیشه‌ای به حرکت درمی‌آیند؛ بنابراین، راحت‌ترم که پشت میز آهنگ بنویسم؛ و بعد، در بعضی مواقع، آن را پشت میز پیانو امتحان کنم.

من پی برده‌ام که می‌توانم آهنگ را بسیار واضح در ذهنم بشنوم؛ و در این حالت، نوشتن آن بر روی یک تکه کاغذ، خیلی راحت‌تر است. آهنگ در ذهنم کامل است؛ اما وقتی آن را با پیانو اجرا می‌کنم، ممکن است با توجه به اینکه انگشتانم چگونه حرکت کنند، تغییر کند.

## سازها و ملودی‌ها

ابتدا که به موسیقی فکر می‌کنم، خیلی ذهنی (انتراعی) است. در فکر ملودی‌ها نیستم؛ بلکه به این می‌اندیشم که برای انتقال احساسی که دارم، از طنین چه سازی استفاده کنم.

اگر به نوشتن ملودی نیاز باشد، معمولاً کمی بعد انجام می‌گیرد. اگر ساز درست را پیدا کنم، خیلی سریع می‌توانم ملودی را ایجاد کنم؛ چه ملودی زیبا باشد، یا شلوغ، یا غم‌انگیز. این، خیلی برایم راحت است. پیدا کردن طنین ساز درست، دشوارتر است.

در ذهن زیبا، هدفم این بود که یک سیال صوتی داشته باشم تا همیشه ندانید که موسیقی است یا صدا. به این نتیجه رسیدم که با ارکستر، مشکلات کمتری حل می‌شود. با استفاده از ارکستر فقط احساس را تحلیل می‌بردم؛ چراکه در به‌کارگیری طنین افراط می‌شد. یک ارکستر بزرگ و سازهای معین، صدای معینی دارند. اگر به شما بگویم نوای زیبایی دارم که با ابوا اجرا می‌شود، واقعاً مهم نیست که آن نوا چه باشد؛ چون از قبل در ذهنتان تصور می‌کنید که صدای ابوا چگونه است.

ایده‌ای که در ذهن داشتم، این بود که موسیقی و کل هنر ریاضیات، در مرحله‌ای خاص، فقط شماره و راه‌حل نیستند. بیشتر مثل این است که از درون هوا یک شهر فرنگ به آنها نگاه می‌کنید. من می‌دیدم که تغییرات مثل حرکت سریع هوا اتفاق می‌افتادند. دلیل وجود این تصور در من این بود که شخصیت داستانی نش مرتب تغییر می‌کرد.

به نظر می‌رسید این تصور شهر فرنگی نتیجه‌بخش باشد؛ چراکه وقتی از میان شهر فرنگ نگاه می‌کنید و به‌آرامی آن را می‌چرخانید، الگوها در این پیچیدگی دائم در حال تغییر، عوض می‌شوند. می‌خواستم این الگو در آغاز فیلم مثل ذهن یک ریاضیدان- شبیه شهر فرنگ- باشد. برای انتقال این حالت به موسیقی، از پنج پیانو استفاده کردم؛ که هر پیانو با الگوی متفاوتی نواخته می‌شد و صدای کل مجموعه، این ساختار پیانو و صدا می‌شود. این ساختار، تغییر تدریجی خود را از زیر حفظ می‌کند؛ مثل موقعی که شهر فرنگ را می‌چرخانیم. در همه جا، جز بعد از صحنه‌ی شروع آن حالت روانی، خیلی کم از ارکستر استفاده کردم. به‌نظرم رسید که بعد از آن صحنه، ضروری است فیلم به سبکی بیشتر سستی شود تا واقعاً در قالب عقایدی ریخته شود که من می‌کوشیدم دنبال کنم. نمی‌توانستم تا آن حد انتزاعی یا ناستوار باشم که در طنین‌ها و رویکردهای بسیار معمولی قفل کنم.

وقتی به ران و برابان گفتم می‌خواهم از شارلوت چرچ<sup>۱</sup> استفاده کنم، خیلی ترسیدند؛ و وقتی از «صدا» حرف زدم، فکر آنها به سرودهای چندصدایی قرن ۱۵ و گلاادیاتور رفت؛ اما من گفتم: «نه؛ به من اعتماد کنید! این، قطعاً دنیای متفاوتی خواهد بود».

شارلوت هرگز نشان داده نشد؛ و هرگز بدین طریق طراحی نشد. طراحی او به صورتی بود که گویا یکی از پیانو‌ها است متها حرف هم می‌زند. طنینی دوست‌داشتنی بود؛ و من او را به دلیل طنین صدایش انتخاب کردم و به این دلیل که او خصوصیتی منحصر به فرد داشت: نه بچه بود، نه بزرگسال. من سرده‌ی زنان خواننده‌ی اپرا<sup>۲</sup> یا سوپرانوی کودک نمی‌خواستم؛ نوعی غیرشفاف می‌خواستم. من به دنبال یک طنین خیلی خاص بودم که فقط شارلوت چرچ می‌توانست از پس آن برآید. صدای او، نوعی جادو و روحانیت به فیلم می‌داد. صدایی که در همه سو شناور است.

### روند کار جمعی

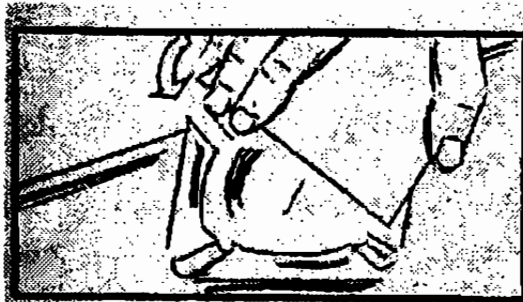
در این روند، همیشه بده-بستان زیادی صورت می‌گیرد؛ چراکه فیلم، فیلم من نیست. در نهایت، من برای کسی کار می‌کنم؛ بنابراین، حتی اگر بخواهم آن را به یک اثر هنری متعالی تبدیل کنم، باید آن را تا آنجا که می‌توانم، به شکلی که کارگردان دوست دارد، دریاورم. از طرفی، می‌خواهم تا آنجا که می‌توانم، احساسات خودم درباره‌ی آن را نیز وارد کنم؛ از این رو، کل این فرایند در حال تغییر است و هرگز نظر ثابتی وجود ندارد که «همین است؛ خواستی آن را بردار یا کنار بگذار!».

حتی با ران نیز انتزاعی حرف می‌زنم. تا زمانی که آن را به روی کاغذ می‌آورم، ساختار اصلی آن را با پیانو برای ران اجرا کرده‌ام. به شبیه‌سازی با ترکیب‌کننده‌ها- با استفاده از گیتار یا ویولون دروغی- اعتقادی ندارم. بنابراین، فقط درباره‌ی آرک موسیقی با ران صحبت می‌کنم. همیشه پیرامون این آرک حرف می‌زنم که به نظر من ضروری است و فکر می‌کنم ران این را می‌فهمد.

همیشه تغییراتی در کار وجود دارد؛ اما تا به نقطه‌ای نرسیم که بتوانم همه

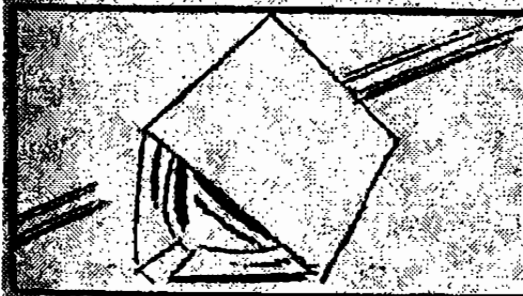
<sup>۱</sup> Charlotte Church  
<sup>۲</sup> diva prima donna

چیز را در ذهنم تثبیت کنم و با مهارت به کار ببرم، خیلی زیاد از موسیقی را برای ران به اجرا در نمی آورم یا بیش از حد در این مورد با او حرف نمی زنم؛ و بدین ترتیب، او می تواند هر چه دارد، در برابرم بیرون بریزد و من به آنها جواب دهم. اگر در موقعیتی باشم که راه حلی نداشته باشم، در این صورت خیلی زود وارد روند اجرای موسیقی برای او شده ام. می خواهم صبر کنم تا همه چیز در ذهنم جا گیرد، نه به طور واقعی، بلکه به شکلی انتزاعی؛ تا بتوانم به او ایده بدهم که با آنها کجا می خواهم بروم.



31-4 CONT'D

3A  
NASH HOLDS  
COASTER, TURNS  
IT -



31-4 CONT'D

HE DROPS IT  
OVER THE ASH-  
TRAY, CREATING  
5-POINTED SHAPE



32-1

32 MATCH DISSOLVE  
TO DIRECT  
OVERHEAD SHOT OF  
PENTAGON

ران ایده‌ی سرود چندصدایی را پیش کشید و به من گفت: «چرا به این گوش نمی دهی؟ به نظر من یه جورایی جذابه». به ران گفتم: «مطمئن نیستم وقتی به دنیای سرود چندصدایی نگاه می کنی، همان باشد که می خواهی». بعد از آن، سه یا چهار سرود چندصدایی برای او اجرا کردم و به نظرم رسید که او آنها را نمی خواهد. ایده همان بود که او می خواست؛ اما ساختار و صدا آن طور

نبود که او می‌خواست. وقتی انتزاعی راجع به آن صحبت می‌کردیم، خوب به نظر می‌رسید، اما وقتی او به‌طور عملی آن را شنید و در برابر فیلم قرار داد، فهمید که به‌هیچ‌وجه مناسب فیلم نیست. و وظیفه‌ی من است که این خواسته را به شکلی عملی کنم که جواب دهد. تنها نشان سرود چندصدایی در کل آهنگ، شارلوت است؛ که آن هم خیلی با سرود چندصدایی فاصله دارد.

من و ران درباره‌ی صحنه‌ی محوری فیلم صحبت کردیم؛ صحنه‌ای که در آن نش می‌فهمد مشکلی دارد، وقتی می‌فهمد نمی‌تواند بین آنچه واقعی است و آنچه واقعی نیست، فرق بگذارد، و دنیا برایش عوض می‌شود. این صحنه، بخش واقعاً مهمی از فیلم است. این تشخیص در این صحنه بدین صورت نشان داده می‌شود که: نش در میان باران، بیرون می‌رود؛ دستانش را به روی اتومبیل می‌گذارد و به آلیشیا می‌گوید: «مارسی اصلاً بزرگ نمی‌شود!». و این قطعاً نقطه‌ای محوری در فیلم است؛ و همان جایی است که کار ارکستر شروع می‌شود و تا پایان ادامه پیدا می‌کند.

قبل از آن، شما در عالم نادانسته‌ها هستید: نمی‌دانید چه چیز واقعی است؛ نش و همسرش هم نمی‌دانند؛ اما در این نقطه، با منطق صرف، نش می‌فهمد. خیلی مهم است که تا این نقطه همه چیز متوقف بماند و چیزی به ذهن مخاطب خطور نکند.

بار اول که فیلم را دیدم، ران این صحنه را خیلی کوتاه برش داده بود؛ و من گفتم: «به‌عنوان یک بیننده‌ی تازه‌وارد و آهنگساز، به زمان بیشتری نیاز دارم». این برای من، و برای مخاطب، از جنبه‌ی موسیقی مهم است؛ و از این رو، دوباره این صحنه‌ها را برش دادند.

بعد از آنکه توافق کردیم، به مرحله‌ی تنظیم برای ارکستر گام نهادم و سپس آن را برای ران و براین اجرا کردم. ما زمان‌های زیاد با هم کار کرده‌ایم و درک و اعتماد متقابلی پیدا کرده‌ایم. آنها می‌توانند زبان انتزاعی موسیقی را درک کنند؛ و ما توافق کردیم از آن زبان، هم برای احساس آن‌دنیایی و هم برای احساس واقعی استفاده کنیم.

کارگردان‌هایی هم هستند که با هر صحنه طوری برخورد می‌کنند که همه‌ی فیلم و همه‌ی هدف، آن است. این تفکر، خیلی خطرناک است؛ چراکه هر صحنه ممکن است کامل به‌نظر آید؛ اما اگر همه‌ی آنها را با هم بدوزید، فیلم با مخلوطی از همه‌ی آنها کامل می‌شود. من هم در این باره که فیلم

چگونه شروع شود (یعنی اولین صدایی که مخاطب بعد از لوگوی کمپانی فیلم می شنود)، فکر می‌کنم و هم به آخرین صدایی که مخاطب موقع ترک سالن سینما (درست قبل از روشن شدن چراغ‌ها) می شنود، می‌اندیشم.



## همکار آخر

آنچه در سفر از فیلمنامه تا فیلم حاصل می‌آید، ممکن است یک ماجرای حماسی باشد، یک داستان تفکربرانگیز باشد مثل ذهن زیبا، سیاسی باشد مثل جی‌اف‌کی، هوس‌انگیز باشد مثل زیبایی امریکایی، یا الهام‌بخش باشد مثل انجمن شاعران مرده؛ که بر روی پرده در معرض تماشا قرار می‌گیرد.

در اولین قدم، نویسندگان، کارگردانان و تهیه‌کنندگان که فقط به فیلمنامه مجهزند، باید این جرأت را داشته باشند که خود را قانع کنند این صد صفحه یا چیزی در این حدود را می‌توان به شکلی جادویی، به یک فیلم عالی تبدیل کرد.

در گام دوم، ارتشی از همکاران را گرد آورند که با هم و با آنها دیدی مشترک دارند و قریحه و استعدادهایشان را برای تحقق آرمان خود به خدمت می‌گیرند. این ارتش شب و روز کار می‌کند و وقتی تلاششان به پایان می‌رسد، آنچه باقی می‌ماند، چند تصویر است که برای همیشه بر روی نوارهای ظریف سلولوئید ضبط می‌شود.

در گام سوم، همچنان‌که این داستان به انتهای خود نزدیک می‌شود، فشار بالا می‌رود. میلیون‌ها دلار درگرو است. آیا فیلم به موقع آماده و پخش می‌شود؟ آیا برش نهایی بر روی نسخه‌ی اصلی زده می‌شود؟ همه امیدوارند که چنین شود؛ و همه‌ی تلاش خود را در این راه به کار می‌برند.

و وقتی کار به قله‌ی خود می‌رسد، زمان آن است که همکار نهایی وارد شود که حضور او در دقیقه‌ی پایانی، تعیین‌کننده خواهد بود اگر قرار باشد کار پایان خوشی داشته باشد. و این «همکار آخر»، مخاطب است؛ که سرنوشت هر فیلم و همه‌ی فیلم‌ها، بی‌چون و چرا بر روی شانه‌های آنها قرار دارد.

چنان‌که پیشتر ملاحظه شد، فیلمسازان و استودیوها برای سنجش واکنش مخاطبان، پیش‌نمایشی از فیلم‌هایی که به‌زودی پخش می‌شود، برگزار می‌کنند تا با استفاده از کارت‌های واکنش، بازخورد کمی آنها را به دست آورند. فیلمسازان را براساس نظرشان در مورد سودمندی پیش‌نمایش، به دسته‌هایی مشخص تقسیم می‌کنند. بسیاری فکر می‌کنند مهم‌ترین جنبه‌ی رابطه‌ی فیلمساز مخاطب، به مسئولیت اجتماعی آنها مربوط می‌شود. از دید آنان، این رابطه به

موارد کیفی برمی‌گردد، نه واکنش‌های کمی.

### واکنش کمی: معیار پیش‌نمایش

در تئاتر (نمایش روی صحنه و زنده)، سنت برگزاری اجراهای پیش‌نمایش برای تنظیم درست آثار جدید و بازی هنرپیشگان، مدت‌ها است که به‌طور کامل پذیرفته شده است. [اما] در فیلم‌های متحرک (سینمایی)، تمایل به دیدن این فرایند، با قدری ترس و نگرانی انجام می‌گیرد.

آرشیو هالیوود پر است از داستان‌هایی در این باره که چگونه یک استودیو با داده‌هایی که از اجراهای پیش‌نمایش گرفته، یک فیلم بزرگ را با تغییر پایان آن یا تزریق اکشن یا موارد دیگر در داخل نسخه‌ی نهایی درهم ریخته است. بیل رینولدز تدوینگر زمانی گفته بود: «پیش‌نمایش‌ها از این جهت سودمندند که شما می‌توانید از روی آنها بفهمید مخاطب چه چیزی را دوست دارد و چه چیزی را دوست ندارد؛ چه چیزی را می‌فهمد و چه چیزی را نمی‌فهمد»:

اغلب اتفاق می‌افتد که در موردی فکر می‌کنند فیلم خنده‌دار است درحالی‌که قرار نیست خنده‌دار باشد. البته اگر فیلمی دراماتیک باشد و مخاطب با دیدن آن روی لبه‌ی صندلی‌هایشان نشسته و نفس‌ها در درونشان حبس شده باشد، می‌توان نتیجه گرفت که کار خوب درآمده است. حتی کارت‌های پیش‌نمایش هم در این زمینه مفید است، اگر به‌نوعی در آنها اجماع (اتفاق نظر) باشد. اما این سبک پیش‌نمایش، قدیمی است. امروزه بر تحلیل فیلم با میزان فروش آن تأکید می‌شود.

کارل لیتلتون تدوینگر با این نظر موافق است؛ اما یادآور می‌شود که تمایز اساسی بین پیش‌نمایش‌های تولید و پیش‌نمایش‌های بازاریابی از بین رفته است: پیش‌نمایش‌های تولید همیشه سودمند است چراکه به ما کمک می‌کند فیلم را به بهترین وجه ممکن درآوریم. باید بدانیم مخاطب با چه چیزی ارتباط برقرار می‌کند و با چه چیزی ارتباط نمی‌گیرد. پیش‌نمایش‌های بازاریابی، موضوع دیگری است. در اینجا تأکید بر روی شماره است و تلاش در این راستا صورت می‌گیرد که فیلم را از جهت کمی بالا ببرند؛ و من فیلم‌های فوق‌العاده‌ای را دیده‌ام که در طی این فرایند از بسین رفته‌اند. استودیو اصرار دارد که برش فیلم برای یافتن کمترین وجه مشترک صورت گیرد.

استودیوها برای آنکه بفهمند مخاطب چه احساسی درباره‌ی فیلم دارد، اغلب از گروه‌های متمرکز استفاده می‌کنند. از نظر لیتلتون، مشکل این است که «یک صدای فریاد ممکن است بحث را دردست بگیرد و آن را منحرف کند؛ در نتیجه باعث شود فیلم را به‌خاطر آن یک فریاد برش بزنید»:

بسیار مایوس‌کننده است وقتی نسخه‌ی اصلی فیلمی را می‌بینم که مرحله‌ی تولید را با موفقیت کامل پشت‌سر گذاشته و فقط به این دلیل که پیش‌نمایش‌های بازاریابی در برش نهایی تعیین‌کننده بوده، ازبین رفته است. لحظات جادویی که یک فیلم را منحصربه‌فرد می‌کنند، اغلب گم می‌شود. یکی از دلایل اینکه چرا بسیاری از فیلم‌ها امروز ناموفق هستند، این است که شش یا هفت بار این فرایند درمورد آنها به‌اجرا درآمده است. آنچه باعث می‌شود فیلمی را کنار بگذارید، این است که نه کسی را می‌رنجاند و نه کسی را منقلب می‌کند. [در گذشته،] استودیو نسخه‌ی اصلی را می‌خرید؛ اما امروز به‌جای آنکه حساب کنند چگونه آن فیلم را بازاریابی کنند، دوست دارند آن را به یک فیلم دیگر تبدیل کنند؛ و فکر می‌کنند با این روش، فروش فیلم راحت‌تر صورت خواهد گرفت. ساخت فیلم، شهودی و کیمیاگری است و به‌هیچ‌وجه نمی‌توان آن را علم به‌حساب آورد.

کاتلین کندی تهیه‌کننده می‌گوید: پیش‌نمایش تا یک نقطه‌ی معین ارزشمند است: «تا آنجا که بدانید کجا باید کار را ببندید و دنبال کار خود بروید»:

نکته اینجا است که به‌عنوان یک قاعده، فیلم همان است که هست؛ مگر اینکه بخواهید به عقب برگردید و پول زیادی برای فیلمبرداری مجدد و تحلیل فیلم صرف کنید. شما نمی‌توانید هر کاری بکنید تا فیلمی را که واقعاً معنادار است، عوض کنید.

کندی می‌افزاید داستان‌هایی که استودیو را دربرابر کارگردان قرار می‌دهند، اغلب نتیجه‌ی عجز فیلمساز دربرابر اعمال زور هستند. هرچند چنین موقعیت‌هایی هنوز هم وجود دارد، به‌نظر او این موقعیت‌ها روزبه‌روز کمتر می‌شود:

بیشتر مدیران استودیو واقعاً نمی‌خواهند بدون نظارت کارگردان، ساخت فیلمی را شروع کنند یا دردست بگیرند. نتیجه این خواهد شد که این افراد دیگر هرگز به آنجا بر نمی‌گردند و دوباره با آنها کار نمی‌کنند. دنیا

کوچک است.

کندی فکر می‌کند که موقعیت بهتر می‌شود: «جو امروز بیشتر جو همکاری است. من استودیو را خصم نمی‌بینم، بلکه آنها را بیشتر شریک می‌دانم. افراد بسیار باهوشی در استودیوها کار می‌کنند و سهمی که آنان در استودیوها دارند، بسیار سودمند است.»

### واکنشی کیفی: مسئولیت اجتماعی

پیش‌بینی واکنش‌های «همکار آخر» ممکن است فرایند بسیار دقیقی باشد. موفق‌ترین و برجسته‌ترین فیلمسازان هالیوود برای ساخت فیلم‌های کلاسیک از فیلمنامه و آوردن آنها به روی پرده، روی خط نازکی گام می‌نهند؛ خطی که در آن هم مخاطب را در ذهن دارند و هم نگرش خاص خود را دنبال می‌کنند. هرچند روش‌های اجرایی این فیلمسازان ممکن است متفاوت باشد، درون‌مایه‌ی مشترکی که باعث می‌شود تلاش‌هایشان یکپارچه شود، بسیار برای مخاطب ارزشمند و در جهت علایق آنان است. همچنین، این تمایل در آنان وجود دارد که مسئولیت آنچه را که برای افراد «بیرون از این مجموعه و در آن سالن تاریک» خلق می‌کنند، بپذیرند.

به‌خاطر بیاورید اکیوا گلدزمن را که موفقیت‌های تجاری فوق‌العاده‌ای کسب کرده بود و با این حال آرزو می‌کرد فیلمنامه‌ای بنویسد که در میان کارهای او خیلی خاص باشد؛ چراکه به بیان او، «در غیر این صورت، این فرصت عظیم را از دست داده است». و این آرزو، به خلق ذهن زیبا انجامیده است.

و تام شولمن نویسنده را که گفت: «اگر درباره‌ی موضوعاتی می‌نویسید که عمیقاً آنها را حس می‌کنید، در این صورت خود را متعهد می‌دانید که به طریقی مردم را تحت تأثیر قرار دهید.»

ریچارد زانوک تهیه‌کننده معتقد است که «نمی‌توان فقط فیلم معمولی ساخت؛ باید فیلمی فوق‌العاده ساخت. موضوعی پیدا کنید که استثنایی باشد و به این دلیل برای مردم جذاب باشد که منحصر به فرد است.»

ران هوارد کارگردان می‌گوید: «ما ملزم هستیم که آدم‌های بهتری باشیم. این توان در ما هست که در عمل، رفتارهای خاصی - مثل خشونت - را مرحله

به مرحله به دست دهیم و حالت‌های دارای امکان موفقیت دیگری را خلق کنیم». هدف هوارد و دیگر کارگردانان از نظر اجتماعی متعهد در کشف این درون‌مایه‌ها و تبدیل آنها به متن (بافت) نمایشی این است که هم مخاطب را سرگرم کنند و هم به آنان اطلاعات دهند.

برجسته‌ترین هنرپیشگان زن و مرد، از قدرت این رسانه آگاهند و خود را متعهد می‌بینند که از این توان در جهت پیشرفت جامعه استفاده کنند. مری مک‌دانل احساس می‌کند «مسئولیت عظیم او این است که آن نقش‌های زنان را که دوست دارد در جهان واقعی ببیند، پیدا کند. دوست ندارم کارم تقویت کلیشه‌های قدیمی در مورد زنان باشد؛ کلیشه‌هایی که طی دهه‌ها برای ریشه‌کن کردن آنها مبارزه کرده‌ایم:

مطمئناً نمی‌خواهم آن کلیشه‌ها را برای میلیون‌ها زن جوان بر روی پرده مطرح کنم تا به آنها دل ببندند. این به آن معنی نیست که هر زنی که در نقش او بازی کرده‌ام، قهرمان است. اما معضلات زنانی که من نقش آنها را بازی می‌کنم، باید از آن دسته معضلات باشد که من تأیید می‌کنم. باید واقعی باشند و این امکان را برای مخاطب فراهم کنند که ببینند زنان چگونه می‌توانند در دنیای ما تأثیرگذار باشند.

ادوارد جیمز اولموس، در مصاحبه‌ای در خانه‌اش، با حضور دوستان و خانواده، این درخواست را در میان گذاشت که در مورد قدرت شگفت‌انگیز این رسانه و مسئولیت‌هایی که در پی دارد، باید هشیار بود:

فیلم قدرتمندترین رسانه‌ای است که تاکنون نوع بشر خلق کرده است. تأثیری که این رسانه بر ذهن نیمه‌هشیار می‌گذارد، به هیچ رسانه‌ی دیگر شبیه نیست. نه اجزای زنده، نه نمایش تلویزیونی، نه کتاب، هیچ‌یک را یارایی کامل با قدرت این رویداد صوتی- تصویری که بر روی پرده‌ی بزرگ افکنده می‌شود، نیست.

هنرمند باید مسئولیت کاری را که در آن دوره‌ی زمانی در آنجا انجام می‌دهد، برعهده بگیرد: «چه کسی این کار را کرد؟ من کردم». وقتی با جوانان صحبت می‌کنم، به آنها می‌گویم اول آموزش ببینند و بعد وارد این رسانه شوند. ورود به این رسانه آزاد است. در همه حال می‌توانید آن را یاد بگیرید. اما همیشه باید به‌خاطر داشته باشید که «از کوزه همان برون تراود که در اوست»؛ بنابراین، مقصود و نظر خاص خود را امتحان کنید. اگر هدف شما این است که پولدار و مشهور شوید، دنبال کار دیگر

بروید. حرص و اقتصاد، دو عاملی هستند که در بیشتر مواقع صنعت ما را به پیش می‌رانند. به همین دلیل است که تعداد فیلم‌های واقعاً متفاوتی که در هالیوود ساخته می‌شود، اینقدر اندک است. باید دیدی طولانی داشته باشید و فکر کنید که اثر شما از الآن تا صد سال چگونه ارزیابی می‌شود؛ چراکه این اثر همیشه خواهد ماند.

اینها موضوعاتی است که در آثار همه‌ی بهترین همکاران هالیوود- از هنرپیشگان معروف تا عوامل پشت صحنه- بررسی می‌شود. هر یک از این همکاران، از طراحان لباس و تولید تا فیلمبرداری و جلوه‌های ویژه، مسئولیت خاصی در برابر مخاطب حس می‌کنند.

هر فیلم کلاسیک، نتیجه‌ی نهایی کار همه‌ی کسانی است که به یاری هم به آن حیات می‌بخشند. گاه مشکل‌ترین تصمیم‌ها را کسانی می‌گیرند که نیازهای خود را فدای مصلحت بزرگ‌تر می‌کنند. این مورد برای جو هاتشینگ تدوینگر و گروهش اتفاق افتاد که اولیور استون از آنها خواست شبانه‌روز کار کنند تا مطمئن شوند که تصویر جمعی آنها از جی/اف‌کی به‌طور موفقیت‌آمیز نتیجه خواهد داد. و او توضیح می‌دهد: «شاید چنین درخواستی با این لحن کمی زننده بود؛ اما بهترین و قاطع‌ترین شکل بیان در آن شرایط بود».

بیل کنتی آهنگساز در بررسی سهم خود در فرایند فیلمسازی گفته است: «ما روی این واقعیت حساب می‌کنیم که همه احساسات مشترکی داریم؛ چون همه انسانیم.».

و دقیقاً همین همدلی با نوع بشر است که بارها در مورد نقش مخاطب به‌عنوان همکار آخر مطرح می‌شود. اولیور استون همیشه درس‌های بزرگی را که در طی فرازونشیب‌های خود در حرفه‌ی فیلمسازی گرفته است، به‌خاطر می‌آورد:

در این حرفه، مصرف‌کننده‌بودن و در همین چهارچوب ماندن و بریدن از تجربه راحت است. هیچ‌گاه نباید فراموش کنید که بند ناف این حرفه به زندگی واقعی و مردم واقعی [وصل] است. در این مسیر، انسانی‌تر و در طول این حرفه انسان‌گراتر می‌شوید. البته همکاری شما در اینجا با گروه بازیگران و خدمه است؛ اما با نوع بشر هم باید همکاری کنید. شما به‌عنوان هنرپیشه باید بیرون و به میان مردم کوچه و خیابان بروید، در تجربیات هر روزه‌ی آنها سهیم شوید و با افراد دیگر ارتباط برقرار کنید. با این طرز تفکر است که می‌توانید ترس، نگرانی، آرزوها، و شادی‌های

انسانی را منتقل کنید.

و بالأخره، پیترو وایر همیشه مخاطب را در اعماق ذهن خود دارد: باید به خاطر داشته باشید که مخاطبان روی صندلی نشسته‌اند و خیالپردازی می‌کنند؛ و اگر شما بتوانید با ذهن ناخودآگاه آنان ارتباط برقرار کنید، به واقع ارتباطی قدرتمند بین بیننده و پرده به وجود می‌آورید. آزمون واقعی برای این حالت این است که وقتی از [تماشای] فیلمی بیرون می‌آیید، نتوانید به یاد بیاورید که موقعی که وارد شده بودید، روز بود یا شب: «اتومبیل را کجا گذاشتم؟». حد نهایی این است: گم شدن در دنیای فیلم.

و بدین ترتیب، این سرگذشت حماسی که سفری از فیلمنامه تا فیلم است، با کلمات شروع می‌شود و سرانجام در سالن‌های نمایش سراسر جهان به نمایش گذاشته می‌شود. و در آنجا، در نور پایین، می‌توانید اشک‌ها و خنده‌های انسانیت را که بر چهره‌های آخرین همکاران نشسته است، ببینید.



همه‌ی ما عموماً خوشحال می‌شویم با پرداخت ورودیه، لحظاتی در آن «اتاق‌های تاریک» قرار بگیریم، پاپ‌کورن بخوریم و در دنیای اسرارآمیزی که فیلمسازان خلق می‌کنند، غرق بشویم. اما اگر نمی‌دانید آنها چه می‌کنند، چگونه چنین می‌کنند، و چرا چنین می‌کنند، این کتاب به شما پاسخ می‌دهد.

درباره‌ی خلق داستان و نوشتن فیلمنامه تاکنون کتاب‌های زیادی نوشته شده است. در بسیاری دیگر به‌طور دقیق توضیح داده شده است که یک دستیار کارگردان یا نورپرداز در طول تولید چه می‌کند، از فیلمنامه تا فیلم به هیچ‌یک از این موارد کاری ندارد؛ بلکه در آن، مسیری که یک فیلمنامه از میان دست‌های همه‌ی دست‌اندرکاران ساخت فیلم طی می‌کند، دنبال می‌شود. این دست‌اندرکاران، در طی سخنان خود با ما، اسرار کیمیاگری را که به کار می‌برند تا به یک داستان حیات دهند، برای ما گشودند. شروع این روند بدین صورت است که آنها تنها می‌نشینند و فیلمنامه را می‌خوانند. اما جادوی واقعی در این روند، در بیشتر اوقات در شیوه‌هایی است که آنها در کارکردن با هم به کار می‌گیرند.

ISBN 964-7640-50-1



9 789647 640503

