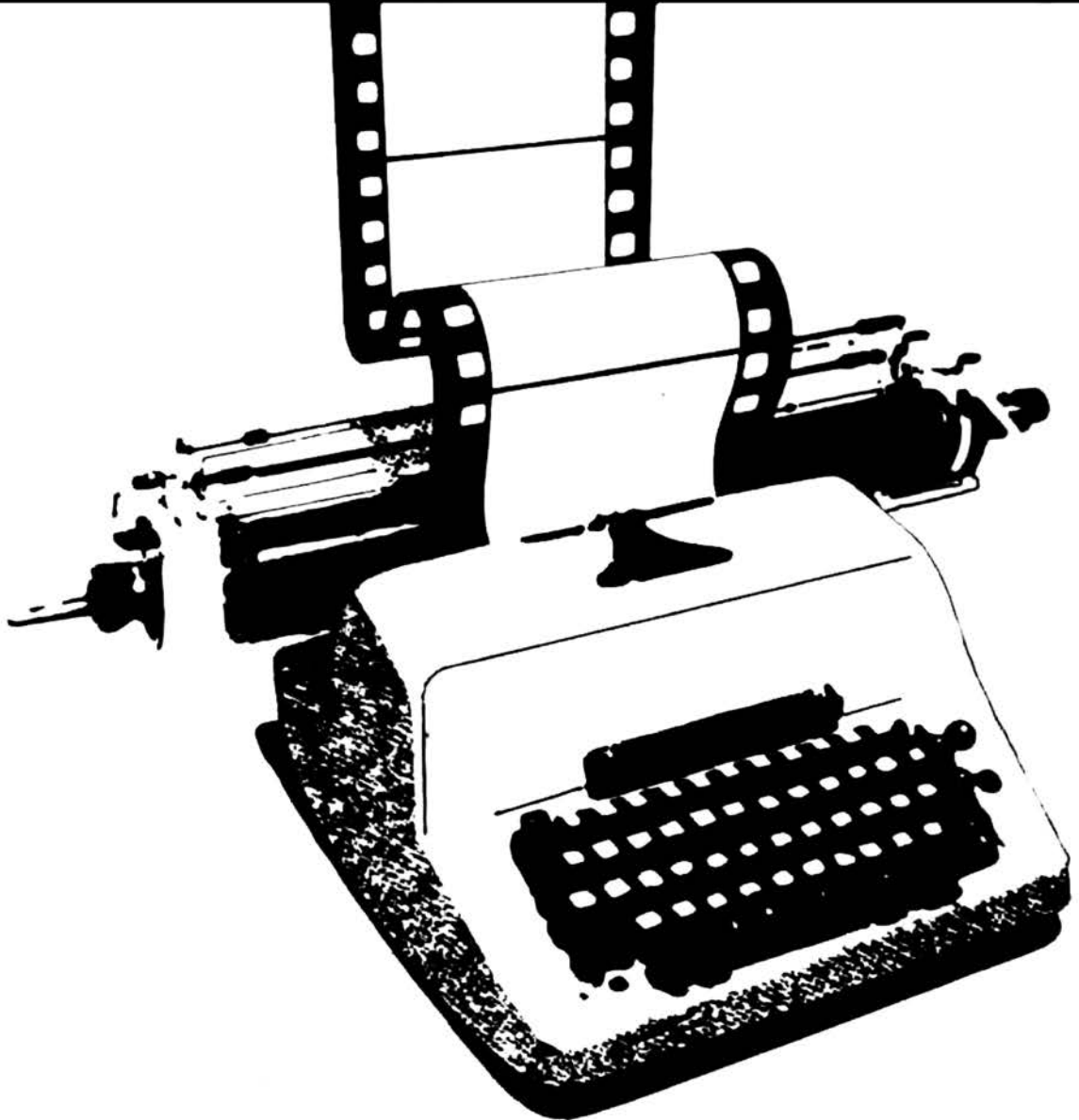


# فن سناریونویسی

یوجین ویل

مترجم: پرویز دوالی (پیام)



## فن سناریونویسی

فن سناریو نویسی

THE TECHNIQUE OF SCREENPLAY WRITING

نویسنده: یوجین ویل EUGENE VALE

مترجم: پرویز دوائی (پیام)

ناشر: اداره کل تحقیقات و روابط سینمایی، وزارت ارشاد اسلامی

حروفچینی و چاپ: نقش جهان

تعداد: ۵۰۰۰ نسخه

چاپ: دوم

سال: ۱۳۶۵

## فهرست

۷	مقدمه - يك وسیله بیانی شوق انگیز
۱۵	قسمت اول - قالب
۲۱	۱- تعریفات
۲۳	۲- زبان سینما
۳۵	۳- منابع اطلاع
۴۳	۴- بزرگنمایی و ترکیب
۵۱	۵- صحنه
۶۷	۶- انتخاب اطلاعات
۷۳	۷- تقسیم معلومات
۷۷	۸- قالب جدید
۸۱	قسمت دوم - ساختمان دراماتیک
۸۷	۱- شخصیت پردازی
۱۰۳	۲- انتقال عمل
۱۰۷	۳- انگیزه، قصد، هدف
۱۱۳	۴- آشفتگی و تعدیل
۱۳۱	۵- قصه‌های اصلی و قصه‌های فرعی
۱۳۹	۶- اثر بر تماشاگر
۱۴۹	۷- دلهره
۱۷۱	قسمت سوم - داستان
۱۷۳	۱- از فکر اصلی تا شکل نهایی
۱۷۹	۲- چگونه می‌توان ماده کار داستانی را انتخاب کرد
۱۸۵	۳- قابل فهم بودن، محتمل بودن، پیوند عاطفی برقرار کردن
۱۹۹	۴- محتوای قصه
۲۰۵	۵- نوشتن سناریو
۲۳۱	۶- فیلمسازان جوان
۲۳۵	۷- خاطر جمعی جورانه

## يك وسیله بیانی جدید شوق انگیز

در قرن بیستم وسیله بیانی تازه‌ای پا به عرصه وجود گذاشت. با سرهم کردن مبتکرانه قطعات فلز، نوارهای سلولوئید، شیشه به شکل عدسی و سیم‌کشی برق، گشایشی فنی صورت گرفت که مقدر بود بر ذهن میلیون‌ها فرد بشر اثری فوق‌العاده داشته باشد.

سینما در قیاس با سایر هنرها اصل و سرچشمه غریبی ندارد. برخلاف نمایشات پرطول و تفصیل قرون وسطائی که بر پله کلیساهای عظیم اجرا می‌شد و یا کمدهای «مولی‌بر» که در قصرهای سلطنتی روی صحنه می‌آمد، «سیم‌ما»<sup>۱</sup> در تالارهای سرگرمی‌های عامیانه، در جوار پارک‌های تفریحات و کافه‌ها زائیده شد و روبه رشد نهاد. آکروبات‌ها و فروشنده‌های کارت پستال، شعبده‌بازها و مارگیرها، پهلوان‌های معرکه‌گیر و دلک‌ها، عملیات و «چشمه»های همیشگی‌شان را در کنار بساط نمایش فیلم انجام می‌دادند. سینما از لحظه تولد موانع زیادی بر سر راه داشت و برای از میان برداشتن این موانع بتمام قدرت ذات پرتوان و سرزنده خویش نیازمند بود.

سینما نه فقط ماند و دوام آورد که بمراتبی بسیار والاتر دست یافت. فرزنانگان و اهل فرهنگ که هنرهای دیگر را در دست داشتند، اوایل کار، سینما را بخاطر اینکه اصل و نسب درستی نداشت نادیده و یا حقیر شمردند. ولی بزودی معلوم شد که این پدیده را دیگر نمی‌شود نادیده گرفت. قهقهه تماشاگران از سالن سینماهای دوپولی اوج می‌گرفت و در تمامی سرزمین گسترده می‌شد. فیلم با نیروی خارق‌العاده يك بهمن بزرگ فرود می‌آمد و همه چیز را از سر راه برمی‌داشت. زیاد طولی نکشید که سینما از نظر تعداد تماشاچی، بالاترین حد را در تمام طول تاریخ بدست آورد. در واقع این هنر نزد بسیاری

۱- نویسنده در اینجا کلمه Flicks - (تقریباً یعنی عکس چشم‌زن) را بکار برده که اشاره عوام‌الناس به سینما در نخستین روزهای نمایش فیلم بود... در ایران مردم عامی، قدیم‌ها از این هنر با لفظ «سیم‌ما» یاد می‌کردند. - (م)

از افراد نسل جوان امروز، بعنوان قالب داستانرانی در این قرن، جای رمان را اشغال کرده است.

\*\*\*

با تمام این احوال، سینما علیرغم تمام خصوصیات بی سابقه‌اش، چیزی جز یک مجرای جدید ارتباط بین قصه‌گو و مخاطبش نبوده است.

از دورانهای ماقبل تاریخ، هنگامی که شکارچی اولیه ماجرای شکار خود را در کنار آتش قرارگاه بازگو می‌کرد، نیاز عمیق بشر به شرکت در تجارب دیگران، افراد و گروه‌ها را همیشه بدور داستانرا گرد آورده است. بشر اولیه فقط از زندگی خود و محدود افراد قبیله‌اش که در ردیف خود او بودند خبر داشت. ولی این نظر بتدریج بازتر شد. افرادی که به شکل‌های مختلفی زندگی می‌کردند باهم روبرو شدند و بدلیل نیاز به کسب اطلاع از یکدیگر، به روایت پرداختند. یک فرد انسان مقید به زمان و مکان، با شنیدن روایات غریبه‌ها، هستی خود را غنی‌تر می‌کرد. میل به زندگی دیگری را در پیش گرفتن و از حد محدودیت‌های هستی خویش در گذشتن، در بشر پا می‌گرفت.

این نیاز به گسترش شعاع نظر و تعمیم آن به حوزه‌های وسیع‌تر هستی، از همان آغاز پیدایش در مجراهای متعدد و مختلفی جاری شد. بشر دریافت که کلام (لفظ) لزومی ندارد که فقط وسیله مبادله اطلاعات باشد. پیکره گلی رئیس قبیله می‌توانست در عین حال معنی مهم دیگری داشته باشد. «ماموت» های پرشکوهی که بدست اجداد دیرین ما بر دیواره قارها ترسیم شده‌اند هنوز قدرت آن را دارند که در نظر بیننده امروزی وقایع زمان‌های فراموش شده را زنده کنند.

هر قدر وسایل بیانی تازه‌تری بوجود می‌آمد خصوصیات متفاوت این وسایل آشکارتر می‌شد، انسان در می‌یافت که هر هنری محدودیت‌ها و امکانات خود را دارد و از قالب و محتوای خود چیزی خاص طلب می‌کردند.

درام‌نویس یونان باستان در تشریح و ترسیم قتل «آگاممنون»<sup>۲</sup> می‌توانست با استفاده از سیلان یکسره کلام، حالت دلهره را کش بدهد. ولی مجسمه‌ساز هیجان را می‌باید در قالب پیکره‌های ناگهان خشک شده مجسمه بی‌نظیر «لائون کون»<sup>۳</sup> متوقف سازد.

طی قرن‌ها، یک سلسله هنرمند، خصوصیات و نیازهای هر هنری را کاویده، بسط داده و تکمیل کرده‌اند. اندیشمندان بزرگ، از «ارسطو» تا «جرج برناردشو»، قابلیت‌ها و محدودیت‌های «درام» را بررسی کرده‌اند. از یک طرف این نتیجه بدست آمده که بعضی از قصه‌ها برای بعضی از قالب‌های بیانی مناسب‌ترند و از طرف دیگر معلوم شده که همان قصه‌ها در قالب‌های بیانی دیگر باید به شیوه دیگری گفته شود.

۲- آگاممنون Agamemnon در اساطیر یونان، فرمانروای سرزمین میسنا Mycenae

و فرمانده سپاه یونان در نبرد «تروآ».

۳- لائوکون، Laocoon در اساطیر یونان، راهبی از مردم «ترویا» که اهالی را از خطر

اسب چوبی - که دشمنان را در خود پنهان کرده بود - بر حذر می‌داشت و به مجازات این عمل، دو ازدهای دریائی به جانش انداخته شد.

خصوصیات منحصر به فرد هنر سینما آسان بدست نمی‌آید. می‌شود گفت که مقتضیات سینما از تئاتر بمراتب پیچیده‌ترست. معذالک ده‌ها سال طول کشید تا درام پردازان یونان باستان نظیر «اشیل»<sup>۴</sup>، «سوفوکل»<sup>۵</sup> و «اورپید»<sup>۶</sup> نمایش را در قالب «همسرائی»<sup>۷</sup> به‌والاثرین شکل خود برسانند، و تازه «ارسطو» مدتها پس از آن اصول درام را به‌قالب مدون کشید.

درمقایسه با تکوین تئاتر، سینما از بدو پیدایش تا به‌امروز قدمهای بسیار بلندی برداشته است. درچند دهه اول اختراع این هنر، وابستگان به‌آن از هرکشف تازه‌ای که در ماهیت این پدیده نو صورت می‌گرفت به‌شوق می‌آمدند. سینماگران امکانات نهفته در صحنه‌پردازی و صحنه‌آرایی را می‌کاویدند، تصویر درشت و نمای متحرک را کشف کردند، فیلم صدادار را بوجود آوردند. بیشتر این کشفیات در قالب فیلم صورت گرفت، درحالی‌که شیوه عملی بیان سینمایی در حال تکوین مداوم باقی ماند.

تصورات و مفاهیم درامی ناشی از این هنر جدید بهیچ‌وجه دریک حد متوقف نمانده‌اند. آفرینندگان بزرگ سینما مرتب به‌کشف و تجربه ادامه می‌دهند. درحقیقت، آنچه‌که باین وسیله بیانی جوان چنین جاذبه‌ای را می‌دهد اینست که هنوز به‌شکل نهائی خود نرسیده و هم‌چنان در حال تکوین و پیشرفت است.

\*\*\*

بچه‌شر و شلوغ سینما هرچه بیشتر پا می‌گرفت، تئاتر و «رمان»، این‌زادگان اجناد اصیل، باسنن مقدس خویش، به وضوح روبه‌انحلال می‌رفتند. در حال حاضر، این آغازگر پرتوان و آن اصیل‌زادگان به‌نکبت افتاده، گوئی هم‌طراز شده‌اند، و اگر به‌مسیر خود در جهات عکس یکدیگر ادامه دهند، این هنر تازه‌پا بزودی بر آن دو تفوق خواهد یافت.

عجیب آن‌که این غول جوان تا مدتهای مدید فاقد اعتماد به‌نفس لازم برای اتکاء به‌مخلاقیت خویش بود. آنچه مسلم است انتظار می‌رفت که این فن پرتوان و بسیار مستعد، در طی دوره رشد و شکوفائی، قصه‌گوهای خاص خودش را به‌سوی خویش جلب کند و پرورش دهد ولی صنعت سینما بجای آن‌که به‌سراغ نویسندگان و درام پردازانی برود که کارهای اصیل‌شان قبلاً با موفقیت چاپ و یا در تئاتر اجرا شده‌بود، صبر کرد تا نوشته‌های آنها را دست دوم کسب کند. این قوی‌ترین، نافذترین و بابرکت‌ترین هنری که جهان تاکنون بخود دیده‌است، به‌عوض اتکاء بر ماده‌خامی که مستقیماً برای سینما تهیه شده باشد به‌اقتباس از رمانها و نمایشنامه‌ها رو آورد. غول سلولوئید ترجیح

۴- «اشیل» Aeschylus تراژدی نویسنده یونان باستان (۴۵۶-۵۲۵ قبل از میلاد).

۵- «سوفوکل» Sophocles تراژدی پرداز دیگر یونان (۴۰۶-۴۹۶ قبل از میلاد).

۶- «اورپید» Euripides نمایشنامه‌نویس یونانی، که در قرن پنجم پیش از میلاد زندگی می‌کرده است.

۷- Chorus گروهی که در نمایشهای یونان باستان با رقص و آواز و روایت واقعه اصلی راهبرای و تکمیل می‌کرده‌اند.

داد که برپاهای کاغذی عاریه‌ای بایستد.

حجب نابجای سینما بخصوص از آن جهت غریب است که اینگونه انتقال‌محتوی از يك قالب به قالب دیگر در تاریخ آفرینش هنری بی‌سابقه است. آهنگساز بعنوان ماده اولیه سمفونی‌اش دست به خرید و اکتباس مجسمه نمی‌زند. شاعر برایش فایده‌ای ندارد که طرح شعری حماسی را برپایه تابلوی نقاشی بریزد. پس چرا صنعت سینما، باچنان منابع وسیعی که ذخائر «میسیناس»<sup>۸</sup> و «مدیچی»<sup>۹</sup> دوران‌های گذشته دربرابرش هیچ بود اصرار داشت که دستمایه‌کارش را از خویشان بسیار اندک‌مایه‌تر خویش خریداری کند؟

علت این امر هرچه هست نازل بودن سطح استعداد هنرمندانی که خود را وقف این هنر هم‌جا و پر‌مشتی کرده‌اند نیست. سینما تخت‌رنگ فوق‌العاده شوق‌انگیزی به‌دست تخیل خلاقه می‌دهد، خیل استادان فنی که در این هنر به‌مظهور رسیده‌اند از حد مقیدترین امیدهای هر معمار «رنسانس» درمی‌گذرد.

آنچه که شوق مستعدترین هنرمندان سینما را کند می‌کند خرجی است که این هنر به‌بار می‌آورد. بانک‌داران و اهل سرمایه که به‌تحلیل خشک و بی‌انعطاف دخل و خرج عادت دارند خصوصیات غیرقابل پیش‌بینی این محصول «فرار» گيجشان می‌کند. از دو فیلمی که هر کدام يك میلیون دلار خرج تهیه‌اش شده یکی ممکن است ده‌برابر سود برساند و دیگری نصف خرج تولیدش را ضرر بدهد.

شکی نیست در صنعتی که بر آن این همه عوامل غیرقابل پیش‌بینی حکم‌فرماست، میل بناشتن يك جای پای مطمئن، منجر به‌اتکائی عبث بر موفقیت‌های تثبیت شده می‌شود. در توجیه امتناع از بکاربردن مواد اولیه اصیل و خاص سینما، بهانه‌هایی مثل اطمینان ناشی از کار قبلاً آزموده و «فروش‌رفته» ذکر می‌گردد.

با بررسی دقیق‌تری روشن می‌شود که این استدلال بی‌پایه است. آزموده را در قالب هنر دیگری آزمودن هیچ جای اطمینانی ندارد. موتوری که در اتومبیل فولکس واگن خوب عمل کرده در اتوبوس مسافربری چیز فلاکت‌باری از کار درمی‌آید. به‌مین ترتیب هم تحلیل روانکاوانه يك رمان مردم‌پسند و با محدودیت راکد يك تئاتر «دادگاهی» (هرچند که امتحان خود را در قالبهای خودشان بخوبی پس‌داده‌اند) معلوم نیست که بر پرده عریض «سینهراما» یا بر هر نوع فیلم دیگری بتواند همان موفقیت را قطعاً تکرار کند.

پس مثل همیشه، اطمینانی که این صنعت پر‌مخاطره مدام در طلبش می‌شتابد در برابر واقعیت هیچ می‌شود. مزایای این اطمینان موهوم آن‌چنان بر مزیت انتخاب

۸- میسیناس Maecenas حامی مقتدر و ثروتمند ادبیات در «رم» باستان - دوست «ویرژیل» و «هوراس».

۹- «مدیچی» Medici خانواده‌ای دولتمند و با قدرت، حامیان هنر، مقیم فلورانس در قرن ۱۴ تا ۱۶ میلادی.

سناریوهای اصیل برای فیلم نمی‌چربد که باعث شود فیلمسازان سناریوهای دست‌اول و غیراقتباسی را بکلی کنار بگذارند و نادیده بگیرند.

فیلمهایی که براساس سناریوهای مستقیم برای سینما ساخته شده‌اند حتی بیسبب محصولات پرخرج همانقدر موفق بوده‌اند که فیلمهای «پیوندی» که سناریوشان اقتباس از جای دیگریست. فیلمهایی مثل «سانست بولوار»<sup>۱۰</sup> «مجزه در خیابان سی و چهارم»<sup>۱۱</sup> و «یاغی بی‌هدف»<sup>۱۲</sup> و «در بارانداز»<sup>۱۳</sup> شاهد این مدعا هستند. با در نظر گرفتن عمومیت فیلمهایی که قصه‌شان اقتباس از منابع دیگریست فیلمهایی که سناریوی دست‌اول دارند سابقه بسیار خوبی را ارائه می‌دهند.

بهر صورت کاهش منابع در سایر وسایل بیانی باعث می‌گردد که الزاماً گرایش بیشتری به سناریوهای اصیل برای فیلم پیدا شود. تعداد نمایشات موزیکال تئاترهای «برودوی» از اوج بیش از دوست برنامه در دهه ۱۹۲۵ تا ۳۵ به میزان فوق‌العاده‌ای کمتر شده است. از کتاب بعنوان ماده خام کمتر می‌شود استفاده کرد، چونکه گرچه تعداد زمان‌ها کم نشده ولی رمانهای بی‌حادثه و باصطلاح «ضد رمان» رواج بیشتری یافته است.

اکنون که غول سلولوئید کم‌کم یاد می‌گیرد که به تحلیل خودش اتکاء کند، ماده اولیه مستقیماً برای سینما نوشته شده، بازار بیشتری پیدا خواهد کرد و در نتیجه استعدادهای دست‌نخورده تازه‌ای به این حیطه هنری بزرگ که با میلیونها مخاطب سروکار دارد جلب خواهند شد.

درست باین دلیل که فیلم در شکل تکمیل‌شده‌اش خطاب به چنین توده عظیمی صادر می‌شود اشکالات در حین تهیه فیلم و شك در مورد قبول یا عدم قبولش از طرف تماشاگر سبب می‌شود که فیلمسازان مدام دستخوش تزلزل و نگرانی باشند. سینماگر در کار خویش باماده‌ای گریزان‌تر از حیوه و غیرقابل پیش‌بینی‌تر از هوا سروکار دارد. نتیجه آن که سینما به عقده خود کم‌بینی ناهنجاری مبتلاست، علیرغم این همه پولی که خرج تبلیغ‌های پرمدها و پرآب و تاب فیلمها می‌شود، تهیه‌کننده در يك لحظه صداقت اعتراف خواهد کرد که علت موفقیت و یا شکست بسیاری از فیلمها برای او نامعلوم است. مدیرهای تهیه ارقامی را ارائه می‌دهند که ثابت می‌کند يك فیلم بسیار پرت‌وبلا، گروه‌گروه مشتری بطرف خودش کشیده و فیلم دیگری که با تحسین همگانی روپرو شده در سالن نمایش پرنده پرنمی‌زند. بیشتر که پرس و جو کنید مدیر استودیو ممکن است اقرار کند که بعضی از فیلمهایی که عموماً مورد تحسین قرار گرفته‌اند فیلمهای پرفروش و مشتری‌پسندی هم بوده‌اند.

10- Sunset Boulevard «غروب يك ستاره» در ایران:

11- Miracle on 34th Street

12- Rebel Without a Cause «شورش بی‌دلیل» در ایران:

13- On the Waterfront

نتیجه آن که راز موفقیت فیلم با برآورد سطحی بدو خوب روشن نمی‌شود، بلکه این راز جایی در ساختمان زنده قصه نهفته است. فیلمی که ظاهراً پرت‌وپلا بنظر می‌رسد شاید مزایایی پنهانی داشته که منجر به موفقیتش شده‌است، و فیلمی که خیلی جالب و فوق‌العاده جلوه می‌کند شاید ایراد و خلل‌های نهفته‌ای دارد که به شکست آن منتهی می‌گردد.

بر اساس این علل بعضی از تهیه‌کننده‌ها در این حالت گنجی و تشویش‌تن‌درداده‌اند که موفقیت فیلم را ناشی از عامل «شانس» و سینما را یک بازی پرخطر، التهاب‌آور و هیجان‌انگیز بدانند. رفتار غریبی که از فیلمها سر می‌زند بسیاری از سناریو نویس‌ها و کارگردانها را هم گیج می‌کند. خلاصه قصه‌ای برای فیلم که خیلی خوب هم نوشته شده دربرگرداندن به سناریو ممکن است مشکلات لاینحلی را ایجاد کند. صحنه‌ای که در نوشته خوب جلوه می‌کند وقتی که فیلم شد ممکن است چیز ناهنجاری از کار در بیاید. در نتیجه مشکل آن سناریست را خوب می‌شود دریافت که با ذوق و شوق نزد تهیه‌کننده می‌شتابد و می‌گوید: «فکر فوق‌العاده‌ای دارم... اما اگر ازش خوش نیامد معلوم می‌شود خوب نتوانسته‌ام بیانش کنم...»

پس جواب معمای موفقیت چیست؟ می‌شود با تجربه باین جواب دست یافت؟ سینما جوان که بود کورمال کورمال، به روش تجربی جلو می‌رفت. هر فیلم یک جور نظر آزمائی بود. مردم رای موافق و مخالف خود را می‌دادند و سینما مطابق با موفقیت یا عدم موفقیت فیلمها، شگردهای فنی جدیدی را تکوین می‌کرد و یا کنار می‌گذاشت. این روش «آزمایش و خطا» نمی‌تواند عملکرد و ساختمان باطنی فیلم را بطور کافی نشان بدهد. پس چطور می‌شود به سطح کار نگاه کرد و آنچه را که زیر این سطح می‌گذرد دید و دریافت؟

وقتی که دفتر نمایشنامه‌های «شکسپیر» را باز کنید مثنی کلمه بر کاغذ سفید می‌بینید. این کلمات که حدود چهار قرن پیش به نحوی خاص در کنار هم قرار گرفته‌اند امروز هنوز همان قدرت غریب و باور نکردنی را دارند که مارا گاهی بخنداندند و گاهی به گریه بیاندازند. کلمات شکسپیر چون جوری تنظیم شده‌اند که دارای انگیزه‌های حسی هستند می‌توانند در ما نفرت و همدردی، ترحم و خوف بوجود بیاورند. اگر این انتقال حس بعد از صدها سال هنوز می‌تواند صورت پذیرد و اگر نسلهای پیاپی تماشاگر متشکل از انواع و اقسام افراد مختلف هنوز با خواندن این آثار در احساس واحدی شریک می‌شوند پس حتماً باید قوانین و مقرراتی وجود داشته باشد که در تحقق چنین امر شگفت‌انگیزی حکمفرمائی کند.

اگر چنین قوانین و مقرراتی باشد احتمالاً هنرمندانی هم هستند که بر آنها تسلط پیدا کرده‌اند. در واقع اگر حاصل کار بعضی از سناریست‌ها و کارگردانهای برگزیده را در نظر بگیریم متوجه می‌شویم که سابقه موفقیت بسیار پیوسته‌ای دارند. این پیوستگی نشان می‌دهد که توفیق آنها صرفاً معلول خوش‌شانسی و استعداد و کیفیت نامتغیر آثار آنان از شناخت عمیق زبان سینما ناشی می‌شود.

پس بیائید که با هم به کشف راز ساختمان و عملکرد این قالب هنری جدید و جذاب  
پردازیم، و در این راه پند نقاش بزرگ «دلاکروآ»<sup>۱۴</sup> را بیاد داشته باشیم که به آن  
مبتدی پرمدها گفت:

«اول فوت و فن کار را یاد بگیر... این کار از نبوغ تو چیزی کم نمی کند.»

قسمت اول

---

قالب

در شرف اولیه ناشی از اختراع سینما، عقیده بر آن بود که این شکل بی قید و بند قصه‌گوئی، هنری است با آزادی نامحدود. با دوربین فیلمبرداری همهجا می‌شد رفت. می‌شد قطارها را روی پرده آورد، می‌شد از نبردها، کشتی‌ها، معدن‌های ذغال فیلم گرفت، می‌شد فیلم کوتاه یا بلند ساخت. رمان، نمایشنامه، داستان کوتاه، حماسه، درام را به فیلم برگرداند... هیچکس قائل باین نبود که سینما ممکن است برای خودش قالب و شکل خاص داشته باشد و محدودیتهای هنری خویش را بر تخیل آفریننده‌اش تحمیل کند.

همان‌طور که کتابی درباره «نمایشنامه‌نویسی» احتمالاً مجموعه حقایقی خواهد بود که طی صدها سال نمایشنامه‌نویسی و شرح و تفسیر نمایشها گرد آمده است. کتابی درباره «سناریونویسی» هم باید با «یافتن» حقایق سروکار داشته باشد. اگر آن کتاب بگذشته نگاه می‌کند این دیگری نظر به آینده دارد. بنابراین روش مناسبی که باید بکار برده شود روش بررسی عملی است. بنابراین قصد داریم که پایه را بر سطح بگذاریم و از این نقطه شروع تمام ماده‌کار را بطور منظم طی کنیم و پشت سر بگذاریم. در این راه کلمات قصار و افکار پراکنده را کنار خواهیم گذاشت. هیچ چیز را قطعی و امر مسلم نخواهیم دانست. هرچند که این چیز ممکن است که مدتهای مدید عملاً مورد استفاده بوده باشد. بجای اظهار نظر بر اساس تجارب، می‌کوشیم از تجارب نتیجه بگیریم و تابشمان کنیم.

غیر از این، بدقت از ارائه نظریه‌های کلی هنری خودداری خواهیم کرد. هدف این کتاب آن نیست که بگوید چه بنویسید، بلکه صرفاً، چگونه بنویسید. ما فقط تا آنجائی با محتوای قصه‌ها سروکار داشته باشیم که این محتوای را خصوصیات و مقتضیات سینما مشروط و محدود می‌کند. سعی در وضع نظریه‌های کلی هنری احتمالاً تلاشی بیهوده خواهد بود چراکه این نظریه‌ها ناچار جنبه عقاید شخصی را خواهد داشت و تابع احوالات متغیر زمان خواهد بود. از این گذشته نظریه‌های کلی هنری، تخیل خلاقه نویسنده را محدود خواهد کرد.

در واقع قصد ما اینست که در بررسی قوانین حاکم بر این وسیله بیانی فوق‌العاده سیال هیچگونه قید و عامل بازدارنده‌ای در میان نباشد. برای روشن شدن این قوانین

ممکن است بریک، قاعده خاص تاکید کنیم، بدون آنکه در هر مورد، استثنای احتمالی که آزادی خلاقه را احیاناً در اختیار نویسنده قرار می‌دهد بر شماریم. بعد از تعریف هر «اصطلاح»، دیگر شرح و بسط و خصوصیات آنرا تکرار نخواهیم کرد. مثلاً از اصطلاح «داستان گوئی» منظور همان چیزی بیش از گروه و هسته داستان خواهد بود. یک نمایشنامه «چخوف» بدون آنکه شخصیت‌هایش را از وسط یک سلسله حوادث پرهیجان بگذارند، احوالات آنها را بازگو می‌کند.

به همین ترتیب هر فیلمسازی به حسب بینش هنری‌اش معمولاً به «سناریو»ی خود سبک خاصی می‌بخشد. ولی هر یک از پرداختهای سناریو‌اش دارای یک استخوان‌بندی نمایشی خواهد بود. درست است که بسیاری از نویسندگان با تجربه ظاهراً بدون توجه به هر نوع نظریه خاص هنری آثار خود را می‌آفرینند. در عین حال منظور این نیست که کار این فرد عناصر ساختمانی دربر ندارد، کسی که می‌خواهد زبانی را بیاموزد باید دستور آن زبان را یاد بگیرد. کسی که زبانی را می‌داند آن را جوری که دستور آن زبان حکم کرده است حرف می‌زند، هر چند ممکن است آگاه باین امر نباشد. درام پرداز توانا ممکن است که قواعد دستور زبان را به نحو موثری درهم بریزد، جوری که مثلاً نحوه حرف زدن یک دهاتی بیسواد را برساند. شکی نیست که بدعت‌گذارانی مثل «اینگمار برگمان»، «فلینی»، «کوروساوا» و «بونوئل» از فنون اساسی سینما اطلاع کافی دارند، گیرم بعضی از خصوصیات فنی را عمداً برای رسیدن به نتیجه‌هایی اصیل نادیده بگیرند.

### \*\*\*

پس سناریو از چه نظر با سایر اشکال بیان فرق می‌کند؟ فرض کنیم داستانی گیرا ذهن ما را به شدت به خود مشغول داشته است، داستانی که برای فیلم‌شدن جان‌می‌دهد. از کجا شروع کنیم و مضمونی را که هنوز شکلی ندارد چطور جور کنیم که به بهترین وضعی با خصوصیات این وسیله بیان جدید تطبیق کند؟ برای اینکه بدانید دیگران چطور این کار را کرده‌اند می‌توانید به سینمای محله‌تان بروید. همانطور که فیلم را تماشا می‌کنید نه فقط شاهد واکنشهای خود هستید بلکه حس می‌کنید تماشاگران دیگر در اطراف شما نیز در برابر آنچه روی پرده می‌بینند عکس‌العمل نشان می‌دهند.

سناریو شاید بخواهد در شما حس دلهره، اندوه یا شفقت ایجاد کند و یا شمارا به خنده بیاندازد. شما هم به این خواسته تن در می‌دهید بدون اینکه آنرا و در آن لحظه بدانید که چرا. ولی گاهی پیش می‌آید که در صحنه‌ای که قرار است غمگین باشید خنده‌تان می‌گیرد و یا صحنه‌ای شاد حوصله‌تان را سر می‌برد. و غیر از این‌ها ممکن است واکنشهای مختلف دیگر در شما ایجاد شود که اصلاً مورد نظر نویسنده سناریو نبوده باشد. بنظرتان می‌رسد که فیلم‌کند جلو می‌رود. قسمتهائی از آن جالب است ولی آخر کار شدت خسته می‌شوید در حالی که فیلم خیلی هم کوتاه است. بعد از خروج از سینما ممکن است دستخوش احساسات گوناگون از قبیل رضایت

یاعدم رضایت، تحریک عصبی یا آسایش و رخوت، شادی یا افسردگی باشید. حس می‌کنید فریب‌تان داده‌اند و کلاه سرتان گذاشته‌اند، قبل از اینکه سیراب شوید فیلم تمام شده، حس می‌کنید که انتظارتان برآورده نشده است.

چرا نویسنده با ایجاد واکنشهای ناخواسته در انجام مقصودش موفق نشده‌است؟ آیا موفقیتش در قسمت‌های دیگر صرفاً تصادفی بوده است؟ انسان ممکن است با خیلی از فیلمسازان مجرب هم‌عقیده شود که «فیلم»، اصولاً موجودی است مطلقاً غیرقابل پیش‌بینی و تخمین. درست عکس این امر مصداق دارد.

در فصل‌های بعدی سعی خواهیم کرد علل بعضی از واکنش‌های تماشاگران را تحلیل کنیم. خواهیم دید که این واکنش‌ها را بعضی علل ایجاد می‌کند و این علل همیشه نتایج یکسانی دارند. ثابت بودن این وضعیت را می‌شود در قالب قوانین درامی (نمایشی) کلیت بخشید.

\*\*\*

از سینما که بیرون می‌آئید می‌خواهید هرچه زودتر خود را به ماشین تحریر تار برسانید چون حس می‌کنید هرچه باشد از نویسنده پرت فیلم وسترن مبتدلی که چند دقیقه پیش دیده‌اید بهتر چیز می‌نویسید. یک صفحه کاغذ سفید در ماشین قرار می‌دهید و دستتان می‌رود که عبارت «تصویر باز می‌شود» را در گوشه راست بالای صفحه کاغذ بنویسید. ولی قبل از نوشتن اولین حروف دست نگه می‌دارید که بهترین صحنه افتتاحیه را انتخاب کنید. شاید هیچ صحنه درخشانی بنظرتان نرسد که ارزش حفظ کردن داشته باشد، شاید امکانات مختلف با شرایط و ارزش یکسان بنظرتان برسد... در این حال متوجه می‌شوید که مکث شما بیش از آنچه انتظار داشتید دارد طول می‌کشد. صفحه کاغذ سفید می‌ماند...

مدادی برمی‌دارید و تیز می‌کنید. بعد مدادی دیگر. نوار ماشین تحریر را رسیدگی می‌کنید و وضع مرتب است. ناگهان خاطره فیلم فوق‌العاده‌ای که زمانی دیده‌اید یادتان می‌آید. بتدریج یادآوری این خاطره و مقایسه آن با صحنه افتتاحیه خودتان تردید شما را بیشتر می‌کند.

صفحه کاغذ همچنان سفید می‌ماند...

بجای سرخوردگی، به خودتان لطف کنید. فرصتی به خودتان بدهید از همان قدم اول دست به نوشتن شکل نهائی سناریو ترنید. بدانید که فیلمی را که اخیراً دیده و پسندیده‌اید نتیجه نهائی یک سلسله اعمالی است که در این وسط صورت گرفته است چه کسی می‌تواند از همان قدم اول به‌بام یک آسمانخراش بجهد؟ اول باید وارد ساختمان شوید، از سرسرا بگذرید و طبقه‌ها را یکی بعد از دیگری پیاده و یا با آسانسور بالا بروید. تلاش در پریدن شما را به‌جائی نمی‌رساند. بالا رفتن، کار طولانی و پرمشقتی است، ولی قطعاً شما را به مقصد می‌رساند.

اگر از اول کار زیاده از حد از خودتان توقع نداشته باشید می‌توانید بگذارید که فکر اولیه اصلی پخته و رسیده شود. باید فکر را مرحله به مرحله از طرح تا

سناریوی آماده برای فیلمبرداری تکوین بخشید. در این حالت است که فرصت خواهید داشت کار را در هر مرحله‌ای نظم بدهید و کامل‌تر کنید و تسلط بر کار از یک پیش‌نویس سناریو تا پیش‌نویس بعدی زیاد دشوار و خارج از حد قدرت شما نخواهد بود. حالا می‌توانید عنان تخیل را رها کنید چون دیگر بیم از آن ندارید که اولین تصورات شما با انتقادهای تند روبرو شود. بعدها فرصت کافی هست که کار تمیزتر و بهتر شود. در واقع هر قدر که کار به مرحله و شکل نهائی نزدیک‌تر گردد قدرت خرده‌گیری و تحلیل شما نقش موثرتری ایفاء خواهد کرد و بر آن حس ابداع لجام‌گسیخته‌آنی تسلط خواهد یافت.

خیلی از هنرمندان بزرگ این قدرت را داشته‌اند که توان خلاقه‌شان را با حس انتقاد از خویش متعادل و متوازن سازند. بدون قدرت خرده‌گیری و برآورد خویشتن، پرمایه‌ترین برنامه‌ها و طرح‌ها بهم‌ریخته می‌شود. ولی در سلسله مراتب آفرینش هنری، انتقاد نباید خیلی زود و خیلی سخت صورت بگیرد. اگر واکنش بازدارنده، اغلب به دلیل ترس از مسخره و رد شدن توأم با واکنش آفریننده رها شود اثری خفه‌کننده خواهد داشت. پس لذت خیالپردازی‌های اولیه را از خودتان دریغ مدارید، فقط بدانید که این خیالپردازی‌ها را بعداً باید اصلاح کنید و شکل بدهید.

ناگهان متوجه می‌شوید که صفحه کاغذ دیگر سفید نیست:

بجای عبارت «تصویر باز می‌شود» نوشته‌اید: «آنچه در نظر دارم ماجرای پسر بچه‌ایست که به دروسری دچار شده و می‌خواهد...»  
می‌خواهد چه بکند؟

مثل جدول کلمات متقاطع، آنچه را که بنظرتان می‌رسد باید در خانه‌های جواب پر کنید. بعد خواهید دید که از هر جواب، سؤال‌های تازه‌ای پیش خواهد آمد. وقتی که خواستید این سؤالها را روشن کنید و جواب بدهید می‌بینید نه فقط طرح کلی قصه‌ای را که شروع کرده‌اید پر شده است بلکه بیشتر از حد نیازتان ماده کار در دست دارید. البته «زیادی داشتن» بهر ترتیب قابل حل‌تراست تا خلاء وحشتناک کاغذ سفید.

پس طرح کلی کتاب حاضر چنین است: شخصی می‌خواهد بداند چطور می‌شود سناریو نوشت. و اولین سؤالی که برایش مطرح می‌شود اینست:

— «فیلم چیست؟»

فیلم چیست؟

فیلم اساساً داستانی است که برای مخاطب بوسیله يك سلسله تصوير متحرك گفته شود.

با این تعریف سه عامل مشخص می‌شود:

۱- داستان: یعنی آن چیزی که گفته می‌شود.

۲- مخاطب (تماشاگر)، کسی که داستان برایش گفته می‌شود.

۳- سلسله تصاویر متحرك، چیزی که داستان بوسیله آن بیان می‌شود. به «رمان» و نمایشنامه هم داستان می‌گویند، پس از چه نظر با فیلم فرق می‌کنند؟ این اختلاف مسئله‌ای بود که سالهای سال بر سرش بحث‌های موضعی درمی‌گرفت. چون هر سه این هنرها: فیلم، ادبیات و تئاتر را داستان می‌گویند. پس اختلافشان بر سر داستانی که گفته می‌شود نباید باشد. اختلاف بر سر مخاطب هم نیست، چون کسی که قصه برایش گفته می‌شود در هر سه مورد می‌تواند یکی باشد. پس اختلاف این سه هنر باید در شکل ظاهری (قالب) آنها باشد، چون شکل یا چیزی که داستان به وسیله آن بیان می‌شود در مورد هر يك از این سه هنر فرق می‌کند. اگر بخواهیم ماهیت فیلم را بشناسیم باید از بررسی شکل (قالب) خاص آن شروع کنیم.

کار بهمین جا تمام نمی‌شود. چون شکل، شیوه بیان داستان را هم معین می‌کند و این امر در مورد فیلم، تئاتر و ادبیات داستانی (رمان) هر سه مصداق دارد. غیر از این، همانطوریکه «مک‌لوهان»<sup>۲</sup> هم اشاره کرده است، اشکال مختلف داستانسراپی اثرات مختلفی بجا می‌گذارند. می‌شود گفت که رمان داستان خود را از راه چشم، رادیو از راه گوش و تلویزیون از راه چشم و گوش بازگو می‌کند. اشکال مختلف هنر حرف خود را به افرادی از نوع و به تعدادی متفاوت خطاب می‌کنند. خود شکل و قالب هنر هم روی قصه اثر می‌گذارد. نه اینکه قصه تغییر کند، چون

---

۲- مارشال مک‌لوهان M. McLuhan نویسنده کانادایی، متخصص وسایل ارتباط جمعی.

حوادثی که در آن می‌آید باید مطابق با واقعیت خارجی باشد و نه مطابق با قالب فلان هنر خاص. ولی چون شیوه بیان و ارائه قصه فرق می‌کند همه قصه‌ها را به همه اشکال نمی‌شود گفت.

پس اولین وظیفه ما اینست که فروتنانه با بررسی خصوصیات مادی هنر مورد نظرمان کار را شروع کنیم، چون این خصوصیات آنچه را که فیلم بوسیله آن منظور خود را بیان می‌کند مشخص می‌سازند. بعد از وسیله بیان، به سراغ شیوه‌ای که فیلم داستان خود را با آن می‌گوید می‌رویم و اثراتی که شیوه بیان بر تماشاگر فیلم دارد. و بالاخره می‌توانیم کیفیت ماده داستانی فیلم را با توجه به امکانات بیان و تماشاگری که داستان برایش گفته می‌شود بررسی کنیم.

این ملاحظات منجر به تقسیم کتاب حاضر به سه قسمت می‌شود. قسمت اول «شکل» (قالب) است. هدف این قسمت بررسی خصوصیات ظاهری و مادی فیلم با توجه به وسایل بیان سینمایی است. قسمت دوم «ساختمان نمایشی» (دراماتیک) است که نه فقط شیوه‌ای را که وقایع زندگی خارجی باید در قالب و به شکل خاص سینما ارائه شوند بررسی می‌کند بلکه اثرات این نحوه ارائه و نمایش را بر تماشاگر سینما نیز مورد ملاحظه قرار می‌دهد. در قسمت سوم به بررسی محتوای «ماده داستانی» فیلم می‌پردازیم و خواهیم دید که کشفیاتمان را در کار عملی نوشتن سناریو چگونه باید بکار بندیم.

ما در این مرحله فعلا با جنبه‌های فنی و مکانیکی نوار سلولوئید کاری نداریم. شیوه‌های فیلمبرداری، گردآوری و سرهم کردن تکه‌های فیلم و نمایش آن بکار ما نمی‌آید. ولی می‌خواهیم بدانیم که این نوار سلولوئید چگونه می‌تواند داستانی را بیان و اطلاعاتی را به تماشاگر منتقل سازد. وسیله انتقال این اطلاعات را می‌توان زبان سینما نامید.

یگانه هدف هر زبانی اینست که چیزی را بیان کند. سبک<sup>۲</sup>، وزن<sup>۳</sup> و زیبایی نظام کلام خصوصیتی هستند که هنرمندانه حاصل می‌شوند. اما زبان خود به تنهایی کافی نیست و در هر حال در خدمت آنچه که گفته می‌شود قرار دارد.

زبان سینما را نباید فقط بر اساس ارزش‌های هنری (زیبائی شناسانه) اش قضاوت کرد. بلکه باید دید چه خدمتی به داستان انجام می‌دهد. زبان سینما هدف نهائی نیست، هدف نهائی داستان است. بهترین نحوه استفاده از زبان سینما آن نیست که با وسایل سینمایی هنرمندانه بازی شود، آنست که محتوی (داستان) را به بهترین نحوه ممکنه بازگو کند. هر نوع تلاش دیگری را می‌توان قیاس کرد با ترکیب کلمات ظاهر آجالب ولی بی‌معنای «گرتروداستاین»<sup>۵</sup> و یا دری‌وری‌گوئی‌های ابله‌ی که کلماتش معنایی ندارد و در نتیجه زبان شمرده نمی‌شود.

زبان سینما را از نقطه نظر رسا و گویا بودنش بررسی می‌کنیم. زیبایی زبان سینما در انجام کامل وظیفه‌ایست که به عهده دارد.

---

### 3- Style

### 4- Rhythm

۵- گرتروداستاین G. Stein (۱۹۴۶-۱۸۷۴) نویسنده آمریکائی.

## محدوده:

اگر نوار فیلمی را که در مقابل ماست بدون کمترین اطلاعی از حقایق دیگر سینما در نظر بگیریم می‌بینیم که طول معینی ندارد. اگر این نوار را از قرقره‌ها باز کنیم و بر جاده‌ای بطول یک و نیم میل (۲۴۱۵ متر) بخوابانیم تصویری از (محدوده) به دستمان می‌آید، چونکه در این محدوده طولی است که باید داستان سینمایی خود را بگوئیم. باید در نظر بگیریم همچنانکه این جاده را طی می‌کنیم صحنه‌ها، حوادث، لحظه‌های اوج هیجانی و راه‌حل‌های خود را بر طول آن قرار می‌دهیم. کلمه «محدوده» در سینما کلمه مناسبی است چونکه واقعاً با متر سنجیده می‌شود. رمان از این لحاظ مفهومی از محدوده ندارد. قصه در رمان با محدوده کمتری سروکار دارد. نویسنده هر وقت حس کرد حرف خودش را به‌بهترین نحوی زده است دست از نوشتن می‌کشد. ولی تئاتر قید محدود را بر داستان خوب می‌شناسد، چونکه نمایشنامه مدت محدودی برای اجرا دارد.

باستثنای چند فیلم طولانی‌تر از حد معمول، شکل ظاهری فیلم محدود می‌شود به نواری بطول بین ۷۰۰۰ تا ۱۰۰۰۰ فیت که طی مدت ۸۵ تا ۱۲۵ دقیقه نشان داده می‌شود. گرچه در مقایسه با برنامه‌های تلویزیونی که طول بسیار قاطع‌تری دارند (۳۵، ۶۰، ۹۰، ۱۲۵ دقیقه، با آگهی) سینما از نظر زمان دارای حد اختیار بیشتری است، معذالک قید «محدوده» در سینما بر جنبه‌های خلاقه آن به‌انواع مختلف اثر می‌گذارد. داستان ما هر چه باشد، کوتاه یا بلند، بهر جهت نمی‌توانیم طول داستان را دقیقاً در طول فیلم بگنجانیم، ولی قصه را باید در محدوده موجود جا بدهیم. باین ترتیب «محدوده» اولین عامل تعیین‌کننده در انتخاب ماده داستان بشمار می‌آید.

از این گذشته «محدوده» یکی از ضروریات اولیه سینما یعنی ایجاز در داستان‌رانی را بما تحمیل می‌کند. تهیه‌کننده هر قدر در خرج کردن برای فیلم دست و دل‌باز باشد، سناریست باز مجبور است که در کلمات صرفه‌جوئی کند، چون محدوده‌ای که به‌او اختصاص داده شده معین است. نویسنده می‌تواند صحنه‌ها و دکورهای پرخرجی برای قصه در نظر بگیرد ولی باید ایجاز را در نوشتن رعایت کند چونکه محدودیت‌های زمانی باندازه هزینه تغییرپذیر نیستند. در نتیجه نویسنده باید برای محدوده‌ای که باندازه یک تا یک و نیم میل در اختیار دارد نقشه‌ای دقیق بریزد. هر قدر نویسنده حرف بیشتری داشته باشد در استفاده از طول فیلمی که طی آن باید قصه خود را به‌تمامی بگوید باید صرفه‌جوئی بیشتری بخرج دهد.

مفهوم «محدوده» فقط به‌نویسنده سناریو مربوط نمی‌شود، با تماشاگر هم سروکار دارد. تمام فیلم باید ناگزیر در یک نشست یکسره برای تماشاگر نشان داده شود، تماشاگر

مجال مکث و استراحت ندارد. پس داستان باید جوری باشد که خسته نکند و ضمناً کاملاً درک شود. اگر بعضی از قسمتهای داستان روشن نباشد تماشاگر فرصت مکث و تعمق بر آنها را ندارد. ماجرا بی ملاحظه جلو می‌رود. تماشاگر نمی‌تواند قسمت‌هایی را که فهمشان مشکلست «بازخوانی» کند.

## تصویر:

در ابتدا فیلم سینمایی از یک نوار سلولوئید تشکیل می‌شود که بر آن عکس ضبط شده بود. این فیلم صامت بود. با اختراع سینمای ناطق، نوار دیگری اضافه شد که موازی با نوار عکس جلو می‌رفت و بر آن صدا ضبط می‌شد. این دو نوار که با هم برای تماشاچی داستانی را بازگویی کنند دربر دارند. این دو نوار که با هم برای تماشاچی داستانی را بازگو می‌کنند دربر دارند. راکه بر نوار تصویر می‌بینیم و از نوار صدا می‌شنویم بشناسیم.

\*\*\*

خوب شد که فیلم صامت پیش از فیلم ناطق بوجود آمد. همینقدر که بدانیم فیلمسازان اولیه بدون استفاده از صدا کار خود را پیش می‌بردند بما می‌آموزد که می‌توانیم بدون بکاربردن گفتگو داستانمان را نقل کنیم. فیلمهای اولیه فقط با استفاده از چند نوشته که لابلای تصاویر می‌آمد، و بدون بکاربردن صوت، داستانی را به روشنی بازگو می‌کردند. از اینجا معلوم می‌شود که ابزار بیانی موجود در نوار تصویر برای نقل داستان باندازه کافی رسا هست. این امر بخصوص در آن جهت قابل ملاحظه است که نمایش تئاتری را بدون شنیدن گفتگوها نمی‌توان درک کرد.

برمی‌گردیم به سراغ تصویر که ببینیم در آن چه عوامل و عناصری ارائه شده است. می‌بینیم که دوربین فیلمبرداری، صحنه، لوازم صحنه، اشیاء و هنرپیشه‌ها را ضبط می‌کند و این عوامل با نورهای مختلفی نشان داده می‌شوند.

از آنجائی که سینمای صامت بجز چند نوشته «لائی» وسیله دیگری برای بیان نداشت معلوم می‌شود که این عوامل می‌توانند اطلاعات کافی را برسانند.

همین عوامل در ادبیات (رمان) و تئاتر هم وجود دارند ولی قدرت انتقال اطلاعات کافی به مخاطب را ندارند. علتش آن است که «رمان» نمی‌تواند عوامل ذکر شده را با تصویر ارائه بدهد. در تئاتر این عوامل در حد کمتری راه دارند تا در سینما مثلاً در سینما تعداد صحنه‌های ارائه شده آنقدر زیاد است که «صحنه» در سینما صورت جزء مستقلی را پیدا می‌کند که باید جداگانه و بطور خاص مورد بررسی قرار گیرد. با به کار رفتن تعداد زیادی صحنه در فیلم، تعداد زیادی لوازم صحنه هم مورد استفاده

قرار می‌گیرد. از این گذشته نمای درشت‌۷، با درشت‌کردن جزء خاصی از جسم به‌لوازم صحنه اهمیت بیشتری می‌دهد تا در تئاتر. نه فقط تعداد اشیاء ارائه شده در سینما خیلی بیشتر از تئاتر است، بلکه در فیلم اشیاء در حال حرکت هم دیده می‌شوند: قطاری که روی خط می‌گذرد، هواپیمائی که سقوط می‌کند، رودی که طغیان می‌کند. در تئاتر حرکت انسان نشان داده می‌شود در حالی که سینما حرکت انسان و جسم، هر دو را نمایش می‌دهد. غیر از این، در سینما هنرپیشه اهمیت تازه‌تری پیدامی‌کند. اولاً که هنرپیشه را می‌توان در حال بروز اعمال و عکس‌العمل‌هائی ارائه‌داد که نشان دادن آنها در تئاتر غیرممکن است. ثانیاً، نمای نزدیک، حالت صورت هنرپیشه را بخوبی نشان می‌دهد، در حالی که با فاصله‌ای که در تئاتر بین هنرپیشه و تماشاگر وجود دارد مشاهده حالات چهره بازیگر میسر نیست.

هرچند این عوامل، یعنی صحنه، لوازم صحنه، اشیاء و هنرپیشه‌ها در رمان و تئاتر هر دو وجود دارند ولی در سینما، بعلاوه شکل و قالب خاص این هنر، ارزش و اهمیت تازه‌ای پیدا می‌کنند، بطوریکه حتی رمان‌نویس و نمایشنامه‌پرداز با تجربه هم اگر خواسته باشند کار خود را در قالب بیانی سینما ارائه بدهند باید امکان و ظرفیت تازه این عوامل را در بیان اطلاعات مورد بررسی قرار دهند.

## صحنه<sup>۸</sup>:

منظور از «صحنه» یعنی چهاردیواری يك اتاق. ولی در سینما این مفهوم بسط پیدا می‌کند. «صحنه» در سینما یعنی هر نوع محیط یا زمینه، مثل اتاق نشیمن، سلسله کوه یا فضاهای باز خارجی. اهمیت صحنه از ارتباطش با «محل وقوع» رویداد ناشی می‌شود. صحنه نشان می‌دهد که ما در حمام سونا، کتابخانه یا اتاق خواب هستیم و از این بابت تعدادی واقعیت مهم را بازگو می‌کند. از این گذشته «صحنه» اتاق نشیمن می‌تواند فقیرانه یا مجلل، زشت یا قشنگ، امروزی یا قدیمی باشد و باین وسیله ثروت، سلیقه و یا حتی زمان وقوع داستان را برساند.

## لوازم صحنه<sup>۹</sup>:

لوازم صحنه می‌تواند جزئی از صحنه یا هنرپیشه باشد و در هر مورد خصوصیات را افشاء کند. اگر در صحنه‌ای تعدادی سبد میوه دیده شود می‌رساند که اینجا بازار

- 
- 7- Close up
  - 8- Set
  - 9- The Prop

میوه‌است. اگر ببینیم که در ویتترین مغازه‌ای لباس زنانه آویزان شده پیداست که کار این مغازه چیست. نوع و ریخت لباس‌ها باز می‌تواند برساند که مشتری‌های مغازه تیپ جوان هستند یا جاافتاده.

اگر لوازم جزء وجود هنرپیشه باشند به‌مشخص کردن و شناساندن شخصیت او کمک می‌کنند. (بهرتر دیدن و کمتر دیده شدن يك جور جمع اضداد است، که دراین صورت با حقه‌های سینمایی معمولاً چنین موردی را نشان می‌دهند). زنی که جواهر به‌خودش آویزان می‌کند پیداست که جزء ثروتمندان است.

لوازمی هستند که با بعضی اعمال خاص ارتباط پیدا می‌کنند. کسی که درخیابان با چوب ماهیگیری راه می‌رود پیداست که به‌صید ماهی می‌رود. توپ تنیس حاکی از هویت يك تنیس‌باز یا قصد بازی تنیس است. (معروفترین ابزار صحنه شاید آن تخته معمای سرهم کردنی<sup>۱۰</sup> فیلم «همشهری‌کین»<sup>۱۱</sup> باشد که نشان می‌داد چه ملالی بر زندگی «کین» و همسرش حاکم است.)

شاید بشود گفت که ابزار صحنه در سینما معادل با «صفت» است در «رمان». نویسنده از «زنی شیک‌پوش» سخن می‌گوید، درحالی‌که سناریست باید این زن را با پالتوی پوست نشان بدهد. نویسنده اتاقی را بهم ریخته توصیف می‌کند. سناریست باید قوطی‌های خالی کسرو را پراکنده برکف اتاق ارائه بدهد.

## شیئی ۱۲:

اختلاف بین شیئی و اسباب صحنه را نمی‌شود بطور قاطع مشخص کرد، هر دو اجسام بی‌جان هستند ولی شیئی امکان حرکت دارد. باین مفهوم اتوموبیل، هواپیما، کشتی، کوه آتشفشان، سیل یا ابر باران‌زا شیئی قلمداد می‌شوند چونکه محتمل حرکت هستند. این قابلیت حرکت عامل مهمی است، کافی است مردی در حال برداشتن هفت‌تیری از کشوی میز نشان داده بشود تا بدانیم قصد کشتن کسی را دارد.

از این گذشته می‌توان به‌شیئی اهمیت و «بار» دراماتیک و حتی عاطفی بخشید. در فیلم «مادیگان»<sup>۱۲</sup> ریچارد ویدمارک<sup>۱۳</sup> کارآگاه پلیس است که دچار خطائی می‌شود و سلاحش بدست يك قاتل می‌افتد. بدنبال این اتفاق، «دانالدسیگل»<sup>۱۵</sup>، کارگردان فیلم،

---

۱۰- Jigsaw Puzzle تکه‌های پراکنده يك تصویر که باید کنار هم چیده شوند تا تصویر

از نو درست شود.

11- Citizen Kane

12- Object

13- Madigan

14- Richard Widmark

15- Donald Siegel

در صحنه مؤثری نشان می‌دهد که چگونه يك مأمور پلیس دیگر بوسیله همین سلاح هدف قرار می‌گیرد. کارگردان با گرفتن بازی درخشانی از هنرپیشه نخست فیلم، بخوبی می‌رساند که ویدمارک چطور از بابت این اشتباه خود را سرزنش می‌کند و چقدر از این موضوع مدام رنج می‌برد.

## هنرپیشه:

ریخت ظاهری هنرپیشه خودش کافی است تا گواه شخصیت او باشد. هنرپیشه ممکن است قیافه آدمهای بدجنس یا مهربان، فهمیده یا ابله را داشته باشد. صرفنظر از این مشخصه دائمی، هنرپیشه می‌تواند حالات گذرائی مثل خشم، درد، تسلیم، اطاعت، محبت، حسد یا خستگی را بازگو کند. بعضی وقت‌ها این حالات به بیننده خبر از اتفاقی می‌دهد که قبلاً صورت گرفته است و یا قصد انجام اتفاقی را می‌رساند که قرار است بعداً انجام بشود. هرچند لباس هنرپیشه را می‌توان از اسباب صحنه دانست باید در اینجا ذکر کرد که آن میان بیاید چونکه در افشای شخصیت قهرمان ماجرا نقش مهمی را بازی می‌کند. ببینید که دیدن روپوش دکتری، اونیفورم صلیب سرخ و لباس سپاه رستگاری چه میزان اطلاعاتی راجع به کسی که این لباسها را بتن دارد بما می‌دهد. لباس شخصی هم می‌تواند بازگوکننده اطلاعات باشد. لباس شخصی می‌تواند گران، شیک، شلخته‌وار، فقیرانه، کثیف و بی‌توجه باشد. لباس می‌تواند لباس شب، لباس ورزش یا لباس کار باشد. می‌تواند امروزی یا متعلق به زمانی در گذشته باشد. غیر از این مثلاً لباس شیک می‌تواند پاره باشد، پالتویی با دکمه‌ها و یقه‌باز باشد. لباس همراه با سایر اطلاعات می‌تواند از يك اتفاق عمده‌ای خبر بدهد.

## روشنائی:

روشنائی صحنه می‌تواند بما بگوید که زمان اتفاق صبح زود است، روز روشن است، غروب و یا شب است. ساعات مختلف روز بر ما اثرات مختلفی دارند. چنانکه در فصل مربوط به «زمان» خواهیم دید.

روشنائی، در يك میزان کمتری می‌تواند اشخاص، اجسام و یا ابزار خاص صحنه را با نشان دادن آنها به شکل طرحی سایه‌وار، در نور کامل و یا در حالت نیمه روشن مورد تأکید قرار بدهد. تغییر میزان روشنائی خبر از باز شدن در یا پنجره‌ای می‌تواند بدهد. می‌تواند برساند که آباژوری روشن شده یا اتوموبیلی دارد نزدیک می‌شود یا نورافکنی متوجه شخصی شده است.

روشنائی در انتقال حالت کلی فیلم نقش بسیار مهمی را بازی می‌کند ولی از لحاظ

بیان اطلاع مستقیم و نقل قصه نقش چندان عمده‌ای ندارد.

## صدا:

اختراع فیلم صدادار را انقلاب مهمی نباید تلقی کنیم صدا صرفاً عاملی بود که به یک وسیله بیانی که قبلاً وجود داشت افزوده شد. عمل اصلی صدا که سایر کاربردهای آنرا تحت‌الشعاع قرار می‌دهد در استفاده از «گفتگو» نهفته است.

## گفتگو:

بنظر می‌رسید که وقتی هنرپیشه‌های فیلم امکان حرف زدن پیدا کنند سینما در ردیف و هم‌تراز تئاتر قرار خواهد گرفت، ولی گفتگو در سینما نقش و ارزشهای متفاوتی دارد، همانطوریکه صحنه، ابزار صحنه، اشیاء و حالات هنرپیشه در کار داستانسراپی سینمایی دارای خصوصیات متفاوتی هستند. گفتگوهای نمایشنامه‌ای را که بخوانیم بدون توضیح اضافی از اتفاقاتی که رخ می‌دهد سرد می‌آوریم ولی صرفاً با خواندن گفتگوهای یک سناریو نمی‌توان فهمید که در آن چه وقایعی صورت می‌گیرد. این اختلاف از آنجاست که در نمایشنامه گفتگو عامل اصلی بیان است در حالی که در سینما گفتگو همراه با سایر عواملی که ذکر شد و بعداً نیز مورد بررسی قرار خواهد گرفت جزئی است از چند عامل انتقال مطلب.

در اینجا این سؤال پیش می‌آید که اهمیت نقش گفتگو در سینما تا چه اندازه است؟ در شروع کار سینمای ناطق بین فیلمسازان بر سر استفاده از گفتگو در فیلم بحث و جدل‌های بسیار صورت گرفت. هر دو نقطه‌نظر افراطی، طرفداران خود را داشت: نهایت صرفه‌جوئی در استفاده از گفتگو و حداکثر استفاده از آن، هم‌چنان که در تئاتر. مردم در زندگی عادی حرف می‌زنند، پس در فیلم هم باید حرف بزنند. باین ترتیب گفتگو را در سینما نباید بکلی پس زد، بلکه آنرا باید در جای خودش، در داخل یک «کلیت» قرار داد.

در تعیین کاربرد گفتگو، توجه به دو موضوع بامکمل می‌کند. باید بدانیم که گفتگو آسانترین وسیله بازگو کردن وقایع است. گفتگو برای نویسنده تنبل ساده‌ترین عامل انتقال مطلب محسوب می‌شود. بنابراین، چنین نویسنده‌ای غالباً بیشتر به استفاده از گفتگو می‌پردازد و از سایر عوامل غافل می‌شود. این امر به نوعی از افراط منجر می‌شود که باید از آن برحذر بود.

گفتگو گرچه برای نویسنده سهل‌ترین عامل انتقال خبر است، برای تماشاگر آسانترین وسیله دریافت خبر نیست. درک و هضم کلام شفاهی کار مشکلی است. هر خطیب

و هر کسی که در جلسات سخنرانی‌های عمومی حضور داشته و هر محصل مدرسه‌ای می‌داند که پای سخنرانی‌های طولانی نشستن چقدر خسته‌کننده است و چطور بعد از مدتی قدرت تمرکز و توجه آدمی از بین می‌رود. گفتگو، از نطق فردی جالب توجه‌ترست چونکه در اینجا دو نفر باهم حرف می‌زنند، ضمناً هر قدر حرف‌های کوتاه‌تری مبادله بشود باز گفتگو کمتر یک نواخت می‌شود. با وجود این قدرت جذب آدمی از راه گوش محدود است. هر چند که گفتگو برای نویسنده بعنوان عامل انتقال مطلب وسیله فریبنده‌ایست، عامل خطرناکی هم هست چون که تماشاگر بعد از مدتی خسته می‌شود و دیگر چیزی از مطلب نمی‌فهمد.

یک تصویر معادل هزار کلمه است. یکی از خصوصیات ذهنی انسان امروزی آن است که خیلی زود مجذوب تصویر می‌شود در حالی که گوش دادن به زودی خسته‌اش می‌کند. اثری که از راه چشم وارد می‌شود قدرتی هیپنوتیزم‌کننده در ما دارد. ترک مجلس سخنرانی در وسط حرف ناطق برای آدمی آسان است. ترک نمایش تئاتر ممکن است، ولی ترک سالن سینما هر چند فیلم ممکن است جالب نباشد برای آدمی کار مشکلی است.

باین دلیل عاقلانه‌تر آن است که نویسنده سناریو بجای تکیه بر گفتگو، برای انتقال مطالب خود از منابع و عوامل عینی کمک بگیرد. «دموستن»<sup>۱۶</sup> که لکنت‌زبان داشت با گذاشتن سنگریزه در دهان خویش بر این مشکل غلبه کرد. نویسنده‌ای که می‌خواهد طرز استفاده از گفتگو را در سینما بیاموزد باید بکوشد که داستانش بدون استفاده از کلام، مفهوم باشد. باین ترتیب یاد می‌گیرد که از سایر وسایل بیان مطلب نهایت استفاده را ببرد. بعداً می‌تواند برای خودش این قاعده را وضع کند: از گفتگو فقط باید وقتی استفاده کرد که سایر وسایل بیان، قدرت و امکان خود را بروز داده‌اند و دیگر نمی‌توان آنها را بکار بست. گفتگو باید آخرین مستمسک باشد و تنها در این هنگام است که استفاده از آن بجا خواهد بود. بعد هم یک ملاحظه و دلیل خیلی بارز وجود دارد که نویسنده را مکلف می‌کند که از گفتگو حداقل استفاده ممکنه را بکند: در سرزمین‌های دیگر، که مردمانش زبان فیلم را نمی‌فهمند، پر حرفی فیلم بیننده را خسته خواهد کرد.

## سرو صدا:

«گفتگو» تنها کاربرد صدا نیست. عامل دیگری هم هست که به آن سرو صدا می‌گوئیم. هر نوع عملی سروصدای خاص خودش را دارد. قابل قبول نیست که روی پرده تفنگی را نشان بدهیم که شلیک می‌کند بدون اینکه صدایش شنیده شود، یا قطاری بگذرد و صدائی از حرکت چرخ‌هایش برنخیزد. این امر به‌خودی خود جالب نیست چون

۱۶- Demosthenes حکیم و دولتمرد یونانی (۳۲۲-۳۸۵ قبل از میلاد).

امریست بدیهی، ولی سلسله مراتب خلاف آن قابل بررسی است. سروصدائی خاص یادآور عملی خاص است و اگر صدا باندازه کافی مشخص باشد، می‌توان عملی را که این صدا از آن ناشی می‌شود تشخیص داد. صدای شلیک گلوله باندازه کافی بیان‌کننده عمل هست و لزومی ندارد که تفنگ را هم نشان بدهیم. صدای حرکت قطار را که می‌شنویم بدون اینکه احتیاجی به دیدن خود قطار داشته باشیم، می‌دانیم که چه خبر است. صدا نه فقط تصویر را همراهی می‌کند، که برای خود زندگی و اهمیت خاصی را داراست.

باید در نظر داشت که حوزه تصویر محدود است، ولی صدا که جزئی مستقل بحساب می‌آید می‌تواند و باید بما بیشتر و دورتر از حوزه تصویر خبر بدهد. از این نظر سروصدا عاملی است ارزشمند، چون از واقعای خبر می‌دهد که در معرض چشم نیست. نمونه ساده‌اش اینکه: هنرپیشه‌ای «سن» تئاتر را ترك می‌کند و به طرف رختکن می‌رود. چیزی غیر از راهرو پشت صحنه دیده نمی‌شود، ولی ما صدای هلهله و کف‌زدن تماشاچیان را می‌شنویم این صدا از وجود تماشاگرانی علاقمند خبر می‌دهد، صدائی که فاصله به فاصله خفیف می‌شود و باز اوج می‌گیرد و گواہ آن است که پرده تئاتر هر چند لحظه يك بار بالا می‌رود و دوباره پائین می‌آید. قصد اولیه ما این است که نشان بدهیم هنرپیشه به رختکن می‌رود. ضمن انجام این کار، بدون از دست دادن وقت و تلاش زائد، مقدار زیادی اطلاع به تماشاچی داده‌ایم. خبر داده‌ایم که در تئاتر تماشاگرانی هستند و این تماشاگران نظر مساعد دارند و اینکه هنرپیشه موفق بوده است. اطلاع از این امر که پرده بالا و پائین می‌رود باز به یکی از خصوصیات تئاتر و نمایش برمی‌گردد می‌توانیم با نشان دادن واکنش هنرپیشه نسبت باین صداها عامل دیگری به صحنه اضافه کنیم، می‌توانیم برسانیم که هنرپیشه از بابت این تعصین‌ها سپاسگزار است، ملول است و یا احساس پیروزی و سربلندی می‌کند.

صدا از این جهت ارزش دارد که می‌تواند بدون اینکه جای اضافی برای خودش بگیرد به داستان چیزی اضافه کند. صدا بدون کند کردن یا باز داشتن جریان واقعه، به آن کمک می‌کند. مثلاً ولگردی را در يك اتاق تاریک می‌بینیم. همراه با آن صدای حرکت قطار را می‌شنویم. می‌فهمیم که این ولگرد سوار يك واگن باری است. وقتی که خوب صدا بتدریج کند و بالاخره متوقف می‌شود درمی‌یابیم که قطار ایستاده است. سروصدای ماشین‌های يك کارخانه، مشخصه محل را برای ما تعیین می‌کند. از صدای موسیقی می‌فهمیم که در يك کاباره هستیم. موقعی که موسیقی قطع می‌شود می‌فهمیم که مشتری‌هائی که مشغول رقص بودند سر میزهایشان برگشته‌اند. اگر در خلال سکوت کسی از سر جایش بلند شود نتیجه می‌گیریم که می‌خواهد به خانه برود. صدا حتی مکان را هم مشخص می‌کند. اگر موسیقی خفیف‌تر شود میتوان تصور کرد که در راهروی کاباره هستیم. دونفر که از کاباره خارج می‌شوند اگر هنوز در خیابان صدای موزیک شنیده می‌شود می‌فهمیم که نزدیک کاباره هستند. اگر دیگر صدای موسیقی نیاید نتیجه می‌گیریم که از کاباره دور شده‌اند.

در فیلم «میخواهم زنده بمانم» ۱۷، «رابرت وایز» ۱۸، کارگردان اثر، تسلط خود را در استفاده از زبان سینما با بکارگرفتن صدا به شیوه‌ای فوق‌العاده گویا نشان داد. بعد از این که «باربارا گریهام» ۱۹ محکوم می‌شود روزنامه‌نگاری که در تمام این مدت از او طرفداری می‌کرده از بازداشتگاه خارج می‌شود. با یادآوری آنچه که اتفاق افتاده، برای نشان دادن خشم خود نسبت به جامعه، سمک خود را خاموش می‌کند. ناگهان تمام سرو صدای خیابان بند می‌آید، و تماشاگر دیگر صدای بهم خوردن در اتوموبیل و روشن شدن موتور را نمی‌شنود.

یکی از عملکردهای بسیار مهم صدا ایجاد پیوستگی است. صحنه‌ها را می‌توان به «نما»های متعدد قسمت کرد ولی صدا پیوسته باقی می‌ماند. چشم ما از جسمی به سراغ جسم دیگر می‌رود ولی گوش ما مدام صدای واحدی را می‌شنود. اگر عدسی دوربین نمودار عامل تفکیک‌کننده است، میکروفن نمودار عامل پیوند دهنده است. مثلاً در یک کارگاه خیاطی می‌توان ده «نما»ی مختلف داشت که هر یک چیز جداگانه‌ای را نشان بدهد. ولی صدای چرخ خیاطی صدای واحد و مداومی خواهد بود. گفتگو نیز عامل رابط فوق‌العاده‌ایست، فرق نمی‌کند که کدام هنرپیشه در حال حرف زدن است، گفتگو روی چهره‌های مختلف بطور پیوسته می‌تواند ادامه پیدا کند. هیچ تدوین‌کننده باتجربه‌ای تصویر را در انتهای گفتار یک طرف، به صورت طرف دیگر قطع نمی‌کند، بلکه ته گفته، یک طرف را در صورت طرف دیگر می‌آورد در غیر این صورت جریان واقعه حالت پرش پیدا خواهد کرد. قطع از تصویری به تصویری دیگر در لحظه سکوت هم کار غلطی است.

نوار سلولوئید که تصویر را بر خود دارد می‌توان به اختیار قطع کرد و تغییر و تبدیل داد، ولی در مورد نوار صوتی بدلیل پیوسته بودن صدا باید با دقت و ظرافت عمل کرد.

### موسیقی متن:

یکی از اجزاء اصلی نوار صوتی، ونه داستان، موسیقی متن است، معمولاً وقتی که سناریو در دست نوشتن است کسی با آهنگسازان سینمایی مشورت نمی‌کند. پیام که تمام شد آنرا به آهنگساز نشان می‌دهند و از او می‌خواهند برایش موسیقی تنظیم کند. سلسله مراتبی که معمولاً دلخواه آهنگسازان نیست.

تماشاگر عادی معمولاً موسیقی متن فیلم را بطور ناخودآگاه و غافل از آنچه که می‌شود جذب می‌کند، حتی در خروج از سینما ممکن است مایه اصلی موسیقی فیلم را اصلاً بیاد نیاورد، مگر آن که این مایه را یکی از هنرپیشه‌ها در جریان فیلم خوانده باشد و یا کسی با پیانو نواخته باشد، مثل فیلم «کازابلانکا» ۲۰ با وجود این موسیقی متن

17- I Want to Live

18- Robert Wise

19- Barbara Graham

در ارائه ماجرا سهم عمده‌ای را به‌عهده دارد. گرچه وجود موسیقی در شعور آگاه تماشاگر اثر نمی‌گذارد، نبودنش گاهی شدت حس میشود.

چند سال پیش بخش آهنگسازان آکادمی هنرها و علوم سینمایی آمریکا دست به تجربه زیر زد. فصل‌هایی از چند فیلم باین ترتیب نمایش داده شدند: (۱) با موسیقی متن خود این فصلها، (۲) بدون موسیقی متن، (۳) موسیقی بدون تصویر نواخته شد. اثر این تجربه فوق‌العاده قوی بود. بعضی از فصل‌ها وقتی که بدون موسیقی نمایش داده شدند نیمی از مفهوم و گویائی خود را از دست دادند. وقتی که نوار صدا (موسیقی) به‌تنهایی پخش شد، اثر و محتوای داستان به‌مقدار زیاد به تماشاگر منتقل شد، گرچه تصویر را نمی‌دیدند. موسیقی متن می‌تواند هم‌چنین منبع ابراز خیر و اطلاع باشد. اما خبری که موسیقی می‌دهد، برخلاف اطلاعی که باشنیدن صدا حاصل می‌شود، مستقیم درك نمی‌گردد. می‌توان گفت که موسیقی حرف و مطلب خود را در «بعد» سوم بیان می‌کند، یعنی در «بعد» حس و حال. از این لحاظ موسیقی قدرت آن را دارد که اگر نه افکار، لااقل احساسات بازیگران را بیان کند و باین وسیله بریکی از نقایص حساس و مهم هنر سینما فائق آید. در فیلم «باچ کاسیدی و ساندنس کید»<sup>۲۱</sup> آهنگساز فیلم «برت باکاراک»<sup>۲۲</sup> با موسیقی خود عملاً به معرفی شخصیت‌ها کمک کرد. در «ربکا»<sup>۲۳</sup> «جون فونتین»<sup>۲۴</sup> در اتاق‌هایی راه می‌رود که زمانی در آنها خانم «دوینتر» سابق زندگی می‌کرد. این فصل بدون صدا و قبل از افزودن موسیقی رسا نبود، ولی بعد که موسیقی روی آن گذاشته شد وجود ملودی‌های هراس‌انگیز، مرموز و در یاد ماندنی اثری گیرا برجای گذاشت.

در فیلم «نامه»، «ویلیام وایلر»<sup>۲۵</sup> می‌خواست خطری که «بت دیویس»<sup>۲۶</sup> را از جانب يك زن بومی تهدید می‌کرد برساند، بدون آنکه این زن را نشان بدهد. برای ایجاد این احساس مرتب و جابجای قرص درشت و غریب ماه‌استوائی را نشان می‌داد که تماشايش «بت دیویس» را مجذوب می‌کرد. اما آهنگساز هم با موسیقی تیز و غیر معمولی خود که روی این تصاویر گذاشته بود و تقدیری گریز ناپذیر را اخطار می‌کرد به فیلمساز کمک زیادی کرده بود.

بیان حس و حال بوسیله موسیقی چندان قوی است که گاه موسیقی می‌تواند مطلبی را در قصه بازگو کند. در فیلمهای پیش‌یا افتاده این خاصیت مورد سوء استفاده قرار می‌گیرد. يك قطعه موسیقی نرم و سوزناك و یولن جلوتر خبر می‌دهد که قرار است صحنه

20- Casablanca

21- Butch Cassidy and the Sundance Kid

22- Burt Bacharach

23- Rebecca

24- Joan Fontaine

25- William Wyler

26- Bette Davis

عاشقانه‌ای اتفاق بیفتد. مردی بدون هیچ احساس خطر و اخطار قبلی به‌خاندای نزدیک می‌شود ولی موسیقی تند و کوبنده و مهیج متن پیشاپیش به‌تماشاگر هشدار می‌دهد که اتفاق وحشتناکی قرار است صورت بگیرد. این نحوه استفاده از موسیقی متن چون بجای آشکار ساختن احساسات بازیگر یا تماشاگر، احساس کارگردان را بیان می‌کند، استفاده‌ای نابجاست.

در اینجا دو مورد و نمونه درست هست: زنی وارد خانه‌اش می‌شود و نامه‌ای را روی میز می‌یابد. با باز کردن نامه متوجه می‌شود که این کاغذ از طرف شوهرش است که ضمن انجام عملیات جنگی مفقود شده بوده، پیش از آن که تماشاگر از مفهوم نامه اطلاع پیدا کند، چند ضربه تند موسیقی، حالت هول و حیرت زن را بازگو می‌کند. در فیلم «دوستی قدیمی» ۲۷ نمونه خوبی است از اینکه چطور موسیقی متن عملاً وارد متن قصه می‌شود. مردی که مورد علاقه «بت‌دیویس» است باو خبر می‌دهد که خیال دارد با دختر جوانی ازدواج کند. دوربین به بت‌دیویس نزدیک می‌شود که احساس او را نشان بدهد و در همین موقع موسیقی متن اوج می‌گیرد بطوریکه حرفهای مرد را محو می‌کند، حرفهایی را که دیگر در این لحظه اهمیت ندارد. اوج گرفتن موسیقی در این موقع همان اثری را دارد که نزدیک شدن دوربین برای «نمای» درشت به‌هنرپیشه.

کار دیگر موسیقی متن ایجاد ارتباط بین یک سلسله «نما» و یا حتی صحنه است، باین دلیل می‌توان یک فصل کامل از تصاویر گسسته را براساس یک مایه قوی ملودیک قرار داد و گذاشت که تصاویر را موسیقی باصطلاح جریان دهد. چون گرچه تصاویر با قطع از هم گسسته شده‌اند، موسیقی تداومی ناگسسته دارد.

گاهی یک قطعه موسیقی کلاسیک به‌نحو فعال و سازنده‌ای در متن فیلم یافت می‌شود، مثل موسیقی «موتسارت» در سراسر فیلم «الویرا مادیکان» ۲۸ ولی بطور کلی موسیقی متن، زندگی مستقلی ندارد، بلکه ساخته می‌شود تا به داستان خدمت کند. در نتیجه بازی‌ها و حالات ارکستری اغلب مفیدتر است تا موسیقی ملودیک. شنونده‌ای که هارمونی‌های بتهوون و شوپرت را در سالن کنسرت دوست می‌دارد، اگر همین موسیقی را در متن فیلم بشنود معذب می‌شود. موسیقی مدرن باگرایشی که بسوی موسیقی داستان‌سرا دارد برای متن فیلم مناسب‌ترست. موسیقی تجریدی و بی‌قصه «یوهان سباستین باخ» که به‌خودی‌خود کامل است نمی‌تواند بزور بر محتوای صحنه‌ای افزوده شود، درحالی‌که موسیقی «روشنائی ماه» اثر «دوبوسی» وقتی که در سالن کنسرت نواخته شود تصاویر و صحنه‌هایی را در ذهن ما ایجاد می‌کند.

امتیاز موسیقی متن فیلم به‌ارزش آن بعنوان یک قطعه برای کنسرت بستگی ندارد، بلکه بسته به خدمت و عملکرد آن در فیلم است. با وجود این بسیاری از آهنگسازان جدی معاصر، سازندگان موسیقی کنسرت، برای فیلمها نیز موسیقی متن ساخته‌اند.

دیدیم که هر يك از اجزاء و عواملی که در فیلم می‌آید چگونه از مطلبی خبر می‌دهد. حالا می‌پردازیم به اینکه چگونه چطور مجموعه عوامل به نقل مطالب می‌پردازند.

#### ترکیب:

بدیهی است که تعداد ترکیب‌های اطلاع دهنده عناصر فیلم آنقدر زیاد است که هرگز نمی‌توان به دسته‌بندی کردن همه آنها پرداخت، ولی می‌توان اصول مختلفی را پیش کشید که به شناخت نحوه استفاده از این منابع اطلاعاتی کمک می‌کنند. ترکیب عناصر متشکله فیلم را به صورت زیر می‌توان در نظر گرفت:

مثلاً «صحنه» می‌تواند نمودار محل وقوع باشد، چند تکه اسباب در رابطه با صحنه می‌توانند خصوصیات مثل زیبایی، فقر، تحمل، کثافت را بیان کنند. کار هنرپیشه می‌تواند بازگوکننده رابطه او با صحنه باشد. مثلاً مردی را می‌بینیم که در اتاقی خوابیده است، می‌شود به حدس قوی گفت که اینجا اتاق خود اوست. مردی که در اتاق نشیمن برای سایرین جای می‌ریزد نشان می‌دهد که در خانه خودش است.

این ترکیب در نوع رابطه بین اجزاء اطلاعات تازه‌تری را روشن می‌کند. وقتی که بدانیم فلان قصر به فلان آدم تعلق دارد می‌توانیم نتیجه بگیریم که این آدم باید مرفه باشد. وقتی که آشپزخانه مجهزی کثیف باشد می‌شود دریافت که خانم خانه شلخته است. کافی است مردی در حال کار در پمپ‌بنزین دیده شود تا خود به خود اطلاع کافی درباره او به ما داده شود. می‌دانیم که این آدم روزی هشت ساعت کار می‌کند. بنزین می‌زند شیشه‌های اتوموبیل را پاک می‌کند. لاستیک عوض می‌کند و درآمدش آنقدر نیست که بتواند در يك قصر زندگی کند. وقتی که بقایای يك خانه سوخته به ما نشان داده شود بیش از این درباره این خانه چیزی نمی‌دانیم، اما اگر کسی را به بینیم که در ویرانه‌های خانه می‌بلکد می‌توانیم حدس بزنیم که اینجا خانه او و یا یکی از بستگانش است. پس

هر يك از عوامل درباره دیگری بما خبری می دهد. اگر منابع اطلاعاتی در آن واحد فاش شود ترکیب آنها همزمان است، ولی این ترکیب می تواند از مجموعه عواملی که با فاصله دنبال هم می آیند ناشی شود. نکته ای و خبری می تواند با نکته ای که قبلاً آمده و یا بعداً خواهد آمد ترکیب شود. وقتی که در فیلم مطلبی به ما اطلاع داده شد در تمام طول داستان اصالت خود را حفظ می کند، مگر آنکه مطلب و خبر بعدی آنرا نقض کند. اگر دانستیم که فلان خانه متعلق به يك دندان پزشك است در این اطلاع باقی می مانیم تا وقتی که به ما خبر داده شود خانه خراب شده و یا به فروش رفته است.

با سلسله اطلاعاتی که در طی داستان در اختیار ما قرار می گیرد يك مقدار معلومات برای ما حاصل می شود. معلومات حاصله از اطلاعات قبلی، به اطلاعاتی که بعداً در طول ماجرا داده می شود معنی تازه ای می بخشد و یا به اطلاعات قبلی ما اضافه می کند. مثلاً مردی را می بینیم که سوار اتوموبیلی می شود. قبلاً به ما خبر داده شده که این آدم می خواهد با هواپیما به جایی برود. وقتی که سوار اتوموبیل شد می دانیم که می خواهد به فرودگاه برود و یا رجوع به مثال قبلی مان، و معکوس این سلسله مراتب: مردی را می بینیم که هفت تیری را از کشوی میزی برمی دارد، نمی دانیم قصد کشتن چه کسی را دارد، بعدها که او را در حال ورود به خانه دشمنش دیدیم علت برداشتن هفت تیر بر ایمان روشن می شود.

تداوم جریان اطلاعاتی که به ما داده می شود در هر حال مجموعه ای از عوامل را به ما ارائه می دهد، هر چند که در آن واحد بیش از یکی از این عوامل را مشاهده نکنیم. اگر قبلاً دریافته باشیم که بچه ای با اسباب بازی خاصی بازی می کند، دیدن این اسباب بازی در يك محل غریبه به ما می فهماند که بچه در آنجاست با قبلاً آنجا بوده است. اگر بچه مرده باشد این اسباب بازی هم چنان یادآور وجود او نزد مادرش است.

وقتی که اطلاع جدیدی اطلاع قبلی را نقض کند متوجه می شویم که تغییری پیش آمده است. این تغییر می تواند به وسیله تحول و یا عملی خاص صورت بگیرد.

سینما با نشان دادن يك تغییر می تواند از تحولی بزرگ خبر بدهد. مثلاً اول يك تکه زمین خالی را می بینیم و بعد مشاهده می کنیم که در این زمین خانه ای بنا شده است. یا زن و شوهر جوانی را می بینیم که وارد خانه ای می شوند. در اتاق خواب آنها يك تختخواب دونفره بزرگ دیده می شود. در صحنه بعدی می بینیم که تختخواب بزرگ تبدیل به دو تختخواب جداگانه شده است. کمی بعد تراز دو تختخواب فقط يك تخت باقی می ماند. این دگرگونی ها نشانه سرد شدن عشق و جدا شدن زوج است. یا زن و شوهری سر میز صبحانه دیده می شوند. شوهر با زنش صحبت می کند. چند سال بعد مرد را می بینیم که دارد روزنامه می خواند. یا مردی سوار اتوموبیلی می شود که جلوی خانه اش ایستاده است. در صحنه بعدی از اتوموبیل پیاده می شود. ولی حالا اتوموبیل در مقابل يك بانك قرار دارد. تغییر محل، خبر از عمل می دهد. «رمان» نویس می تواند این عمل را با يك جمله ساده بیان کند: «مرد سوار اتوموبیل شده و از خانه به بانك رفت.»

سناریست برای نشان دادن تغییر صحنه باید به نمایش عینی این تغییر متوسل شود.

روبهم رفته رفته رمان‌نویس وسیله سهل‌تری در اختیار دارد. درحالی‌که مشکلات زبان سینما دست و پای سناریست را به‌سختی بسته است. سناریست باید دائم در پی یافتن ترکیب‌های تازه برای بیان تحول‌های قصه‌اش باشد. تنها با استفاده مؤثر و پرمعنی از وسایل بیان سینمایی است که سناریست می‌تواند به‌مقصد خویش دست یابد. فراموش نکنیم که سینما به‌داستانی به‌مراتب پرت‌تر و غنی‌تر و متنوع‌تر نیاز دارد تا تئاتر، نه فقط از نظر محتوی بلکه از لحاظ میزان اطلاعاتی که داده می‌شود. در سینما حوادث كوچك، اقدامات فرعی، جاهای مختلف، شخصیت‌های اصلی و كوچك بیشتری دخالت دارند، برای برآوردن این نیازها باید اطلاعات بیشتری ارائه دهیم. سینما بجز گفتگو، وسیله آسان و مستقیمی برای بیان در اختیار ندارد. بنابراین ما باید بدقت معنی، هدف، مشخصات و قابلیت صحنه، لوازم صحنه، اشیاء، هنرپیشه‌ها، نورپردازی و صدا را مورد مطالعه قرار دهیم.

## دوباره‌سازی:

معلم‌های مدرسه به‌شاگردانشان می‌گویند که در نوشتن انشاء باید از تکرار پرهیز کنند. این موضوع شاید در مورد انشاءهای ابتدائی درست باشد، ولی وقتی که مشکلات فهمیدن افزوده شد تکرار، عامل مفیدی می‌شود. در نوشتن نمایشنامه تکرار مجازست چون درك نمایش برای تماشاچی همیشه کارآسانی نیست.

يك دستور قدیمی تئاتر چنین می‌گوید: «اگر می‌خواهی تماشاگر مطلب رومی را حتماً بفهمد، آنرا سه‌بار تکرار کن.» این موضوع در مورد سخنرانی هم درست است. هر خطیب بزرگی چون «دیوستن» و «سیسرون»<sup>۲۹</sup> و «مارک آنتونی»<sup>۳۰</sup> در «ژول سزار»<sup>۳۱</sup> شکسپیر، برای سهولت فهماندن در خطابه‌هایش از تکرار استفاده کرده است. سینما هم برای خودش شیوه دوباره‌گویی خاصی دارد که نمی‌شود آنرا تکرار گفت چون سینما وسایل بیانی مختلفی در اختیار دارد و هر يك از این وسایل مطلبی را به‌شیوه دیگری بازگو می‌کند. تکرار در سینما را می‌توان دوباره‌سازی نامید.

دوباره‌سازی در سینما یعنی استفاده از وسایل مختلف برای بیان يك موضوع واحد. شاید اول بنظرمان برسد که دوباره‌سازی کار درستی نیست و معنی‌اش هدر دادن وقت و مغایر با ایجاز است ولی برای بکار بردن این تدبیر دلایلی قوی و کافی وجود دارد. در جریان نمایش فیلم ممکن است بیننده دچار حلال شود، چشمش خسته شود.

۲۹ - Cicero مارکوس تیلیوس سیسرون، دولتمرد و فیلسوف رواقی رم باستان - ۴۳ - قبل از میلاد.

۳۰ - Marcus Antonius (۸۳-۳۰ قبل از میلاد) ژنرال رومی و دوست نزدیک جولیس قيصر «رم» که بعد از قتل قيصر با خطابه‌ای عوام‌الکاس را علیه قاتلین او شوراند.

۳۱ - Julius Caesar، ژنرال و فرمانروای رومی (۱۰۳-۴۴ قبل از میلاد).

کوشش قسمتهائی از گفتگوها را نگیرد و بهرجهت در دنبال کردن و فهم اساس قصد دچار اشکال شود. در این موارد خیلی بجاست اگر با دوباره گوئی توجه ما به بعضی از مطالب و قسمتها از نو جلب شود.

دوباره سازی را می‌توان برای یادآوری اطلاعاتی که قبلاً داده شده بکار برد. تماشاچی ممکن است مطالبی را که در شروع فیلم ذکر شده، هرچند خیلی روشن و صریح قیدگردیده باشد، فراموش کند. دراین صورت، و اگر این مطالب واجد اهمیت هستند بجاست که درطول فیلم گاه به گاه به یاد بیننده آورده شوند. اگر این مطلب به شکل یکسانی بازگو شود منجر به مکرر بافی و ملال و اتلاف وقت می‌شود. ولی اگر همان مطلب واحد را به شکل‌هائی مختلف بیان کنیم حالت متنوع و اثر مطبوعی دارد.

یادآوری مطالب به وسیله دوباره گوئی به وقت و ملاحظه نیاز دارد چونکه مطالب درست و لازم را باید در موقع مناسب بازگو کرد. مثلاً اگر اشاره شده که فلان مرد، آدم خشن و بیرحمی است جا دارد که در صحنه‌ای که همسرش از او تقاضای لطفی را می‌کند این خصوصیت به تماشاگر یادآور شود. اشاره و قید مجدد یک نکته، در محل مناسب و بجای، به میزان تأثیر صحنه فوق‌العاده می‌افزاید.

بازگوئی را می‌توان برای توضیح بعضی از نکات بکار برد. گاهی در سینما دیده‌ایم که بعضی از تماشاگران موقعی که صورت هنرپیشه با ژست مبالغه آمیزی، واضح‌تر از روز، حالت خشم را نشان می‌دهد، به صدای بلند می‌گویند، «عصبانی شد!» - و یا موقعی که هنرپیشه دهان را تا بناگوش به خنده باز کرده، می‌گویند: «خوشحال است!» - هرچند که میل تماشاچی به مفهوم معنی نهفته در زیر ظاهر صحنه و اعلام این فهم، در این موارد ذکر شده مبالغه آمیز و مسخره به نظر می‌رسد، این میل را باید در مواردی که چنین وضوحی را ندارد تحت بررسی دقیق قرار داد. باید در نظر داشته باشیم که فیلم سریع حرکت می‌کند و تماشاچی مجال ندارد که سر فرصت درباره تمام آنچه که به او گفته می‌شود تعمق کند. مثلاً کلمه «ثروت» به تنهائی گویا نیست. حتی نویسنده در قید کلمه ثروت گاهی باید مفهوم آنرا بیشتر توضیح بدهد، مثلاً بگوید ثروت یعنی غذای خوب، لباسهای قشنگ، مستخدمین، آسایش. همینطور هم وقتی سناریستی به ما خبر بدهد که فلانی هنرمندی است مورد تحسین، این موضوع برای ما معنی زیادی دربر ندارد. چون که وقت نداریم که فکر بکنیم و ببینیم مورد تحسین بودن چه مفاهیمی را شامل می‌شود. لازم است که این موضوع یعنی تحسین عمومی از یک هنرمند با چند نکته و چند رویداد توضیح داده شود. البته بازگوئی می‌تواند در عین حال ابزار خطرناکی باشد. اگر کسی از خیابان وارد خانه شود و سر تا پایش آب بچکد و کسی از او بپرسد: «بیرون باران می‌بارید؟»، دوباره گوئی کار مهملی است. اگر کسی خون از بدنش برود و دیگری از او بپرسد: «زخمی شده‌ای؟» سؤالش ابلهانه خواهد بود. ولی همین سؤال در سناریو و روی کاغذ چنین خاصیت مهملی را ندارد، چون نویسنده موقع نوشتن شاید فکر به لحظه تماشا نمی‌کرده و بیان عینی واقعه را از یاد برده بوده است.

## هماهنگی:

هیچ هنری به اندازه سینما وسیله بیان در اختیار ندارد. مجسمه‌سازی مایه کارش قالب مجسم است، موسیقی، صدا، نقاشی، رنگ و خط و ادبیات، کلمه است. حتی تئاتر که از این لحاظ به سینما شباهت دارد وسیله اصلی کارش گفتگوست. درست است که گفتگو را هنرپیشه‌ها برزمینه صحنه‌جان می‌دهند، ولی نمایشنامه‌نویس موقع نوشتن زیاد در بند دکور نیست و می‌داند که هر مطلبی را که بخواهد بگوید باید با گفتگو بیان کند. بنابراین نمایشنامه را با خواندن گفتگوها می‌شود فهمید، درحالی که فقط با خواندن گفتگوها نمی‌شود مفهوم سناریوی فیلم را درک کرد. در واقع خواندن سناریوی فیلم که در آن تمام عوامل سینمایی برای بیان بکار برده می‌شوند، نیاز به تجربه و تمرکز خاصی ندارد. تجسم صحنه، ابزار صحنه، اشیاء، حرکات، حالت هنرپیشه‌ها، سرو صدا و موسیقی و نورپردازی مستلزم قدرت تخیل است.

در تئاتر، آفریننده اصلی نویسنده نمایشنامه است، چونکه کلام او یعنی گفتگوها وسیله اصلی و اساسی بیان است و کارگردان، تهیه کننده و هنرپیشه‌ها دستیاران او محسوب می‌شوند ولی در سینما، استفاده از وسایل مختلف بیان، نیازمند وجود یک هماهنگ‌کننده است تا نحوه بکار بردن عوامل را انتخاب و خود این عوامل را رهبری و هدایت کند.

در سینما معمولاً این هماهنگ‌کننده شخص کارگردان است، و این خود گواه اهمیت فوق‌العاده بیشتری است که کارگردان سینما در قیاس با کارگردان تئاتر دارد. او کسی است که ساخته (کمپوزسیون) نویسنده را تنظیم (ارکستره) و سپس آنرا رهبری می‌کند.

بین حیطه کار و آفرینش نویسنده و کارگردان بهر جهت خط تفکیک قاطعی وجود ندارد. خیلی از نکاتی که به اثر دست و نشانه فلان کارگردان بخصوص نسبت داده می‌شود در سناریو بصورتی نوشته می‌توان دید. هم‌چنین، خیلی از سناریوهائی که فقط نام نویسنده را بر خود دارد در عین حال برخوردار از پیشنهادها و ابداعات خلاقه کارگردان است. آنچه که روی نوار سلولوئید می‌آید در حد کمال باید حاصل همکاری نویسنده و کارگردان بحث و جدل بسیار هست هیچ فیلمی تا از نهایت همکاری هر دو طرف برخوردار نباشد موفق نیست. در آخرین نسخه و نوبت نگارش سناریو، معمولاً نویسنده و کارگردان باهم می‌نشینند که درباره مؤثرترین نحوه استفاده از وسایل بیان بحث کنند. گاهی یک گفتار ممکن است از سناریو حذف شود چون کارگردان این‌طور بنظرش می‌رسد که تصویر درشت صورت هنرپیشه اهمیت کلام را از بین خواهد برد. و یا در موقع عبور هنرپیشه‌ای در صحنه ممکن است یک جمله هم در دهان او گذاشته شود. گاهی در این مرحله اشتباه‌های ناشی از انطباق‌هائی غیر عمد کشف می‌شود. چون هر عاملی بطور مستقل از نکته‌ای خبر می‌دهد. ترکیب عوامل گاهی ممکن است اطلاعاتی غلط و یامغایر

بدست بدهد. مثلاً برای ما تعجب آور است اگر يك پروفیسور زیست شناس را در حال کار در يك داروخانه ببینیم، و یا ببینیم که روزنامه فروشی روزنامه‌هایش را با ماشین رولز رویس توزیع می‌کند، و یا مردی نشسته بر صندلی چرخ‌دار در صف شروع مسابقه اتوموبیل‌رانی منتظر نوبت است.

گاهی اینطور اطلاعات نقض‌کننده، نتیجه سهو است. ولی گاهی برای ایجاد حالات مضحك عمداً به کار می‌رود. مثلاً مردی از روی تخته پرش شیرجه می‌رود، بعد می‌بینیم که استخر خالی است. اما اگر این تناقض عینی بر اساس علتی قرار دارد که ما هنوز از آن خبر نداریم، این علت باید توضیح داده شود: دو چرخه پسرک روزنامه‌فروش خراب شده، و یکی از مشتری‌ها رولز رویس خودش را به او قرض داده که کارش را تمام کند. متأسفانه بسیاری از فیلم‌ها پر از اطلاعات متناقضی هستند که اغلب تماشاچی را گیج و به تأثیر صحنه لطمه وارد می‌کنند. تناقض را نباید با تضاد اشتباه کرد، تضاد در ارائه ترکیب همزمان اطلاعات تأثیر بسزائی دارد. در فیلم «ام»<sup>۳۲</sup> به کارگردانی فریتز لانگ<sup>۳۳</sup> مادری که بچه‌اش به‌خانه برگشته نام او را در راهروی پلکان خانه فریاد می‌کند. «نمای» پلکان را می‌بینیم و فریاد مادر را می‌شنویم. فریاد حاکی از نگرانی مادرست. پلکان خالی نمودار کودکی است که باز نخواهد گشت. این يك هماهنگی مؤثرست. اگر اول مادر را می‌دیدیم که فریاد می‌کند، و بعد پلکان خالی نشان داده می‌شد تأثیری آن‌چنان نمی‌گذاشت.

يك نمونه برجسته از «هماهنگی» عوامل در فیلم «نامه» به کارگردانی «ویلیام وایلر» و با سناریوی «هوارد کاج»<sup>۳۴</sup> و با شرکت «بت دیویس» ارائه می‌شود. هدف آن بود که سکوت مرگبار يك ملك و مزرعه دور افتاده نشان داده شود. سکوت فقدان صداست ولی «بی‌صدائی» به‌تنهایی گویا نیست. «وایلر» نماهائی از برگهای تیره و دلگیر درختان، پنجره‌ها با روکش‌های بسته و افراد خفته نشان می‌داد. ناگهان این آرامش با صدای شلیک گلوله‌ای بهم می‌ریخت، نمایش عینی سکوت را حضور صدا آشفته می‌کرد.

کارگردان باید بکوشد در کمترین محدوده نهایت مطلب را بیان کند. یعنی باید برای بیان آنچه که در لحظه‌ای بخصوص در نظر دارد گویاترین تدبیر و وسیله و یا مجموعه تدابیر و وسایل را انتخاب کند. در این راه ممکن است گفتگو، عمل یا شیئی خاصی را بهترین وسیله انجام مقصد بداند و بعد از آن که این وسایل منظور خود را بروز دادند و اثرشان از بین رفت، از وسیله دیگری استفاده کند.

در عمل همیشه يك نکته و واقعیت اصلی هست که به «نما» یا صحنه معنی و هدف می‌بخشد. ولی در عین حال برای افزودن اطلاعات بیشتری می‌توان از سایر منابع اطلاعاتی

32- M.

33- Fritz Lang

34- Howard Koch

هم استفاده جست.

نباید تنها به بیان هدف اصلی صحنه اکتفا کنیم، باید بکوشیم که در صحنه ضمناً نکات کوچک و اطلاعات کم اهمیت‌تری را هم بیاوریم. مثلاً صحنه مغازه‌ای را نشان می‌دهد که به کمک بعضی از وسایل مشخص می‌شود که مغازه سمساری است. مرد جوانی داخل می‌شود که سرو وضعش از دست‌تنگی او خبر میدهد. وی با خود گیتاری دارد که از نحوه در دست گرفتنش پیداست نسبت به آن علاقه خاصی حس می‌کند. در این موقع به گفتگو متوسل می‌شویم: جوان می‌گوید که به پول احتیاج دارد چونکه رفیقش مریض است. با وجود این، بهره‌برداری از صحنه بهمین اندازه راضی‌مان نمی‌کند. نشان می‌دهیم که مردی که پشت «دخل» نشسته در حال گوش کردن به حرفهای جوانک چطور پولهایش را می‌شمرد. این اقدام فرعی اضافی خبر از طمع و پول‌پرستی دکاندار می‌دهد. باین وسیله ما در یک محدوده واحد سه‌چهار معنی را گنجانده‌ایم. بر سطح هر لحظه از فیلم باید تا آنجا که جا دارد نکته گنجانند.

در خاتمه این فصل مربوط به وسایل مختلف بیان باید بدانیم که منابع اطلاعی با سمبولیزم تفاوت دارند. سمبولیزم شکل بسیار مشکوک و گنگی از هماهنگی تصویری است. اختلاف این دو را باین صورت می‌شود بیان کرد: دختر بیگناهی را با گل یاس سفید نشان دادن سمبولیزم است. فهم اینکه یاس سفید نشانه بی‌گناهی است سه مراتب پیچیده‌ای را شامل می‌شود که تماشاچی هرگز مجالش را ندارد. برای بیان این واقعیت کافی است دختر با لباس سفید و دو رشته موی بافته نشان داده بشود. در اینجا درک بطور ناخودآگاه حاصل می‌شود. نشان دادن یک بازیگر «راگی» و در «نما» ی بعدی یک دستگاه «بولدوزر» سمبولیزم است، ولی نشان دادن واکنش یک بازیگر «راگی»، نسبت به عکس اعلان یک «بولدوزر» نحوه طبیعی فاش کردن افکار اوست.

تا حال حاضر نوار سلولوئید را در وضعیت کلی‌اش بررسی کردیم. جلوتر که می‌رویم می‌بینیم که محدوده فیلم به واحدهای کوچکتری تقسیم می‌شود و این واحدها به نوبه خود از قسمت‌های کوچکتری تشکیل شده‌اند و خود این قسمت‌ها را گردآمدن اجزائی باز کوچکتر به وجود آورده است. تکه تکه کردن محدوده فیلم این خطر را دارد که اجزاء آن از هم پراکنده شوند، پس باید راهی برای پیوند دادن اجزاء تقسیم شده بیکدیگر پیدا کرد. از تصور محدوده، اصول تقسیم و پیوند ناشی می‌شود. این دو اصل در تمام ملاحظات بعدی و در ماهیت کلی سینما اهمیت و دخالت فوق‌العاده دارد.

در این لحظه هنوز آماده بررسی تقسیم و پیوند ساختمان قصه نیستیم. کار ما منحصر به بررسی تقسیم و پیوند صرفاً فنی نوار فیلم است. در این قسمت درمی‌یابیم که کوچکترین واحد متشکله نوار فیلم، کادر فیلم است. در هر فوت فیلم، ۱۶ کادر وجود دارد، یعنی در یک فیلم سینمایی کامل بین ۱۲۵ تا ۱۷۵ هزار کادر، اگر نوار فیلم را در دست بگیریم می‌بینیم که هر یک از این کادرهای کوچک با کادر دیگر اندکی متفاوت است و هر کادر نسبت به کادر قبلی مختصری پیشرفت نشان می‌دهد. این امر گرچه یک خاصیت صرفاً فنی است بما می‌آموزد که داستان فیلم هم مثل این کادرهای کوچک باید بی‌وقفه و بی‌امان جلو برود. پیوند بین این کادرها را دستگاه نمایش فیلم به وجود می‌آورد.

سلسله مراتب این تقسیم و پیوند چیزی صرفاً فنی است و ربطی بما ندارد. تعداد نامحدودی کادر فیلم یک «نما» را بوجود می‌آورند. «نما» با عوض کردن جای دوربین فیلمبرداری مشخص می‌شود. تا وقتی که جای دوربین عوض نشده یک «نمای» واحد در اختیار داریم، هر چند چیزهایی که جلوی دوربین قرار دارند ممکن است تغییر کنند. بمحض اینکه جای دوربین عوض شد با «نمای» جدیدی سروکار داریم. هر چند ممکن است آنچه که در این «نمای» جدید دیده می‌شود همان‌هایی باشد که در «نمای» قبلی وجود داشته است.

تعداد کادرهای یک فوت نوار فیلم بطور فنی معین شده است، ولی طول یک «نما» (به حسب فوت) معین و مشخص نیست. غیر از این، فاصله دوربین فیلمبرداری و

جهت نگاه کردن دوربین به جسمی که ضبط می‌کند نیز نامشخص است. در نتیجه این بدهنده ماست که تصمیم بگیریم دوربین را در چه فاصله‌ای نسبت به جسم قرار دهیم، در چه جهتی جسم را فیلمبرداری کنیم و چه موقعی «نما» را قطع کنیم. اصولی که تصمیم در این موارد را هدایت می‌کند باید مورد بررسی قرار دهیم.

اول باید بدانیم که حوزه و میدان دید دوربین فیلمبرداری محدود است. عدسی دوربین فقط قسمتی از يك كل را می‌گیرد و ضبط می‌کند. این امر در قیاس با تأثیر اهمیت فوق‌العاده‌ای دارد. در تأثیر هر چند امکانات ارائه و نمایش محدود است، حوادثی که روی صحنه می‌آید به‌طور کامل در برابر دید ما قرار می‌گیرد. هر چیزی که در اتاق یا صحنه‌ای خاص رخ می‌دهد بطور همزمان و کامل به‌ما نشان داده می‌شود. فیلم می‌تواند به‌ما قسمت‌هایی از اتاق یا صحنه را ارائه بدهد. دوربین فیلمبرداری که فقط قسمتی از يك میدان دید را دربر می‌گیرد همه چیز را نه، که فقط جزئی از همه چیز را عرضه می‌کند. هر «نما» قسمتی خاص را نشان می‌دهد و «نما»ی بعدی احیاناً قسمتی دیگر را. به این سؤال که «چه قسمتی از صحنه باید نشان داده شود؟» به این نحو می‌توان پاسخ داد: چون دوربین فقط جزئی از كل را می‌تواند نشان بدهد، این جزء و قسمت باید مهمترین قسمت باشد. سینما در نتیجه تصویری واقعی از وقایع بما نمی‌دهد، بلکه تصویری منتخب عرضه می‌دارد: منتخبی از آنچه که آفریننده فیلم تشخیص می‌دهد که اهمیت و ارزش نمایش دارند.

چون ما خوبان نمی‌توانیم «كل» را به‌بینیم و آنچه را که در میان اجزاء يك کلیت مهم است برای خود انتخاب کنیم، سازنده فیلم باید برای ما تصمیم بگیرد که چه چیزی برای ما اهمیت نمایش دارد، مثل اینکه بخواهد بگوید: نگاه کن، این حالت صورت، یا این حرکت یا این جسم مهم و اساسی است. مثل اینکه به‌عوامل خاصی اشاره کند و این عوامل را مؤکد و مشخص سازد بطوریکه در داستان مفهوم و اهمیت خاصی بدست آورند. کارگردان می‌تواند عوامل تصویر را به‌نحو دیگری هم مؤکد سازد و آن اینکه آنها را در محدوده مکانی به‌نحوی بچیند و قرار دهد که اجسام قسمت‌جلوی تصویر نسبت به اجسام زمینه و قسمت عقب تصویر خیلی بزرگتر جلوه کنند. این کار با خاصیت مسخ‌کننده عدسی دوربین فیلمبرداری قابل انجام است.

عکاس‌های غیر حرفه‌ای از این خاصیت به‌صورت يك شوخی رایج استفاده می‌کنند، مثلاً رفیقی را که خوابیده است از طرف پایش عکس می‌گیرند جوری که پاهایش خیلی بزرگتر از سرش بنظر می‌رسد. در سینما از این خاصیت مسخ‌کننده عدسی دوربین برای تأکید استفاده می‌شود. چون کارگردان فیلم دارای قدرت انتخاب ضروریات است تماشاگر خود به‌خود تصور می‌کند که هر چه را که کارگردان به او نشان می‌دهد مهم است. ولی از این امر می‌تواند تأکیدی غلط ناشی شود، در موردی که مثلاً کارگردان چیزی را که واجد اهمیت نیست به‌تماشاچی نشان بدهد. تماشاگر سینما، برخلاف تماشاچی تأثیر که توجه‌اش خود به‌خود معطوف به قسمت‌های خاصی از صحنه می‌شود، سعی نمی‌کند که برای خودش تصمیم بگیرد که چه چیزی اهمیت دارد.

بلکه این انتخاب را به کارگردان وامی گذارد.

چون این اصل چیز است که کار با دوربین فیلمبرداری را هدایت می‌کند باید به پرسیم: «چه چیزی اهمیت دارد؟»

نشان دادن چیزهای مهم یعنی نشان دادن عواملی که اطلاعات به تماشاچی می‌دهند. با آگاهی از اینکه یگانه عامل انتقال اطلاع، هنرپیشه نیست، نباید خود را صرفاً به هنرپیشه محدود کنیم. اگر عامل مهم اسلحه است، باید اسلحه را نشان بدهیم، اگر لاستیک پنچر شده است باید به آن بپردازیم، اگر یک فضای روستائی است باید آنرا مطرح کنیم، اگر چشم‌های هنرپیشه است باید این چشم‌ها را ارائه بدهیم. به نسبت اندازه و بزرگی یا کوچکی عاملی که مورد اهمیت است باید دوربین را دور یا نزدیک کنیم تا حوزه دید دوربین مطابق با اندازه عاملی باشد که داریم از آن فیلم می‌گیریم.

چون عوامل متعددی می‌توانند گویا باشند چندتای آنها در آن واحد ممکن است مهم قلمداد شوند و در نتیجه این چند عامل را می‌شود با هم در یک «نما» ترکیب کرد. خود این امر که چند عامل هر چند متفاوت و مغایر با یکدیگر در یک «نما» آمده‌اند آنها را بهم پیوند می‌دهد، باین کار ترکیب عوامل مختلف بیان در یک «نما» می‌گوئیم. ترکیب (کمپوزیسیون) در سینما، برخلاف ترکیب در نقاشی مسئله هنری نیست، یک امر مصرفی و مربوط به کاربرد است. با پیشرفت داستان، توجه از یک هنرپیشه به هنرپیشه دیگر، از صحنه به‌شئی، از هنرپیشه به اسباب صحنه، از ترکیبی از عوامل به ترکیبی دیگر از عوامل معطوف می‌شود. امکان ندارد که یک «نما»ی واحد در مدت زمانی طولانی بطور مداوم موضوع مهمی را نشان بدهد چون که هیچ‌یک از عوامل اطلاع دهنده نمی‌توانند برای مدتی طولانی خبر و مطلب فاش‌کنند. مدام نکات مورد توجه تازه‌ای مطرح می‌شود، یعنی اطلاعات تازه‌ای اهمیت پیدا می‌کند و در نتیجه جای دوربین فیلمبرداری را باید تغییر بدهیم، باید «نما»ی دیگری ارائه بدهیم که با آن تغییر نقطه توجه را مطرح سازیم. کار کردن با دوربین بطور نرم و روان یعنی دنبال کردن تغییر مرکز توجه بطور مداوم، اگر توجه ما از موضوع یا جسمی سلب‌شد ولی دوربین همچنان روی آن جسم باقی ماند ناراحت می‌شویم. اگر خواسته باشیم که قسمتی از رویدادها را تماشا کنیم ولی دوربین در عوض، حالت چهره هنرپیشه را نشان بدهد ذهنمان پریشان می‌شود. گاهی عکس‌العمل مهم‌تر از عمل است. گاهی حالت صورت کسی که حرف می‌زند کمتر اهمیت دارد تا حالت صورت شنونده.

اگر نتوانیم اجزاء و عواملی را که تماشاگر به آنها توجه دارد، که یعنی عوامل مهم محسوب می‌شوند نشان بدهیم، بنظر می‌رسد که خواسته باشیم چیزی را پنهان کنیم. این امر یا خطاست و یا کارگردان به عمد خواسته که با استفاده از محدود بودن حوزه دید دوربین، حالت خاصی ایجاد کند. مثلاً از حالت چهره هنرپیشه‌ای می‌فهمیم که اتفاقی دارد رخ می‌دهد، اگر این اتفاق آنآ به‌ما نشان داده نشود، پنهان داشتنش از حوزه دید باعث می‌شود کنج‌کاوی ما بیشتر تحریک گردد. بعداً می‌توان این عامل را ارائه داد که مثلاً ورود شخصی دیگر است، سلاحی است که روبه‌هنرپیشه نشانه رفته و یا

هم‌اکنون آتش‌سوزی در گرفته است.

پنهان کردن اجسام و خارج از حوزه دید قرارداد نشان بخصوص در ارتباط با صدا جالب توجه است. عامل ایجاد صدا را می‌توان نشان‌داد یا پنهان نگاه داشت، صدا جالب توجه است. عامل ایجاد صدا را می‌توان نشان‌داد یا پنهان نگاه داشت، هم‌چنین شخصی را که دری را باز یا سلاخی را شلیک می‌کند.

دوربین فیلمبرداری را می‌توان با چشمان آدمی مقایسه کرد. در سینما دوربین چشم‌های داستان‌سراست، در نتیجه باید جایی قرار گیرد که بتواند چیزهای مهم را ببیند و بهما نشان بدهد. ولی گاهی داستان‌سرا می‌تواند خود را جای یکی از هنرپیشه‌ها قرار دهد، یعنی به روح او نفوذ و از دریاچه چشم‌های او نگاه کند، و بعد جای هنرپیشه دیگری قرار گیرد و از نقطه‌نظر او به دنیا بنگرد.

اگر مردی وارد اتاقی شود و با بهم‌ریختگی وحشتناکی روبرو گردد دوربین می‌تواند صحنه را از نظر او عرضه کند، یا وقتی بین دو نفر که یکی نشسته و دیگری ایستاده است صحبتی درمی‌گیرد، دوربین می‌تواند به نوبت جای شخص نشسته و یا ایستاده قرار بگیرد و طرف دیگر را از نظر شخص مخاطب (یا گوینده) نشان بدهد و یا دوربین می‌تواند هر دو نفر را از پهلو نشان دهد که در این صورت باز نقطه‌نظر گوینده داستان خواهد بود.

در آغاز این فصل گفته شد که هماهنگ‌کننده (کارگردان) در سینما می‌تواند که نوع و طول «نما»ها را انتخاب کند. او در این انتخاب کاملاً آزاد نیست چون که طول و نوع «نما» باید مطابق با نیازهای داستان و اصولی که در این صفحات مطرح می‌گردند انتخاب شود. کارگردانان بسیاری هستند که در انتخاب «نما»های عجیب و غریب افراط می‌کند. هر قدر کار آنها از نظر فنی کامل و جالب باشد باز از لحاظ داستان‌گوئی کاری زیان‌بخش است تا مفید. در فیلم «همشهری کین» دوربین در یک «نما» از سقف وارد یک کاباره می‌شود. از نظر فنی، این «نما» فوق‌العاده خوب اجرا شده، ولی از نقطه‌نظر داستان‌گوئی هیچ مفهوم و معنایی ندارد. باز در همین فیلم «نما»ئی است که ترکیب درخشانش شهرت بسیار بدست آورده است: در قسمت جلوی تصویر یک لیوان حاوی سم قرار دارد. در قسمت وسط زنی که این سم را خورده بر بستر در حال مرگ افتاده، در قسمت آخر و زمینه تصویری دری است که «کین» از آن وارد می‌شود، و به خاطر اوست که زن دست به خودکشی زده است.

از نظر فنی، انواع مختلف «نما» به شرح زیر تقسیم‌بندی می‌شود:

«نما»ی درشت ۲۵: تصویری که دوربین از فاصله کمی از موضوع می‌گیرد.

«نما»ی نزدیک ۲۶: «نما»ی بین متوسط و درشت:

- «نما»ی دونفره بسته ۳۷: تصویر سر دو نفر.  
 «نما»ی سه نفره ۳۸: تصویر سه نفر.  
 «نما»ی متوسط نزدیک ۳۹: یکی از رایج‌ترین «نما»ها در سناریوی تنظیم شده برای فیلمبرداری.  
 «نما»ی متوسط دور یا «نما»ی متوسط ۴۰: بین «نما»ی دور و «نما»ی نزدیک.  
 «نما»ی دور ۴۲: تصویر کامل و جامع یک صحنه و یا منظره بطور کلی.  
 «نما»ی کامل ۴۲: تصویری که همه شخصیت‌ها را در صحنه شامل می‌شود.  
 «نما»ی متحرک ۴۳: یا نمای ارابه‌ای ۴۴ یا «نما»ی روی ریل ۴۵ یا «نما»ی سیار ۴۶:  
 «نما»ئی که طی آن دوربین با موضوع حرکت می‌کند.  
 حرکت به عقب ۴۷: دوربین از هنرپیشه یا موضوع به عقب می‌کشد.  
 حرکت به جلو ۴۸: دوربین بطرف هنرپیشه یا موضوع می‌رود.  
 زاویه معکوس ۴۹: قراردادن دوربین در نقطه‌ای درست معکوس نقطه نظر قبلی‌اش.  
 «نما»ی نقطه نظری، دریاچه چشمی ۵۰: «نما»ئی که نقطه نظر شخص خاصی را نشان می‌دهد.  
 حرکت افقی ۵۱: حرکت دوربین به یکی از دو سمت چپ یا راست برای دربر گرفتن یک «نما»ی افقی.  
 حرکت عمودی ۵۲: حرکت دوربین به بالا یا پائین.  
 حرکت افقی و توقف بر ۵۳: حرکت افقی بر منظره و تمرکز بر موضوعی خاص.  
 «نما»ی زمینه‌ای (آرشیوی) ۵۴: صحنه‌هایی که قبلا جای دیگری گرفته شده

- 37- Tight two-Shot
- 38- Three - Shot
- 39- Medium Close - Shot
- 40- Medium Long Shot (Medium Shot)
- 41- Long Shot
- 42- Full Shot
- 43- Moving Shot
- 44- Dolly Shot
- 45- Trucking Shot
- 46- Traveling Shot
- 47- Dolly Back (Pull Back)
- 48- Dolly In
- 49- Reverse Angle
- 50- Point of View Shot
- 51- Pan
- 52- Pan Down or Up
- 53- Pan To
- 54- Process (or Stock) Shot

و بر پرده شفاف‌ی که پشت سر هنرپیشه هست (و امروزه در قسمت پیشین تصویر هم گاهی قرار دارد) تابانده می‌شود و از مجموع این دو فیلم گرفته می‌شود. پرده تقسیم شده<sup>۵۵</sup>: دو نوع تصویر متفاوت که دو دوربین جدا گرفته است و بر يك «نما» و يك كادر واحد ظاهر می‌شوند.

«زوم»<sup>۵۶</sup>: تغییر سریع کانون تمرکز دوربین از «نما»ی دور به نزدیک یا برعکس.

«لای»<sup>۵۷</sup>: معمولاً «نما»ی درشتی از جسمی که برای توضیح قسمتی از رویداد وسط قضایا می‌آید.

هر نوع «نما»ئی يك مجموعه خاص و متفاوت از وقایع را به‌ما نشان می‌دهد و اطلاعاتی خاص را فاش می‌سازد. «نما»ی دور تمامی عوامل، سراسر صحنه و کلیه افراد و اعمالشان را ارائه می‌دهد. منتهی چون این عوامل از دور دیده می‌شوند جزئیاتشان روشن نیست.

«نما»ی کامل ما را نزدیکتر می‌سازد، همه عوامل صحنه را در عین حال گرد می‌آورد، تمام اشیاء ابزار صحنه، هنرپیشه‌ها و اعمالشان را.

«نما»ی متوسط فقط جزئی از کل را نشان می‌دهد، قسمتی از صحنه و يك تعداد از افراد و نه تمام آنها را. به‌محض اینکه تماس با نمایش تمامی صحنه قطع شد، دوربین به‌قسمت‌هایی خاص توجه می‌کند، مثل اینکه خواسته باشد بگوید: اینست که اهمیت دارد. در نتیجه قسمت‌هایی که ارائه می‌شود واقعاً باید مهم باشد. نمایش «کل» تقلیدی از زندگی است، ولی از این مرحله به‌بعد، اصل انتخاب شروع می‌شود و ما می‌توانیم عواملی با مفاهیم مختلف را گردبیاوریم، مثلاً يك سوارکار را، اسبش را، يك قمارباز و خط پایان مسابقه را... و یا يك مأمور پلیس، يك تبهکار، و يك گاوصندوق درهم شکسته را.

قابلیت «نما»ی متوسط نزدیک، بین «نما» متوسط و «نمای» نزدیک است. این «نما» در عین ترکیب کردن عوامل مختلف می‌تواند جزئیات این عوامل را هم به‌ما نشان بدهد.

«نما» درشت به‌جزئی خاص اشاره می‌کند. این جزء می‌تواند قسمتی از صحنه باشد، مثل سوراخ گلوله در دیوار، یا قسمتی از يك جسم، مثل لاستیک پنچر شده يك اتوموبیل، یا یکی از وسایل صحنه مثل يك نامه یا انگشت هنرپیشه که با حرکتی عصبی بر سطحی کوفته می‌شود.

«نما»ی نیمه نزدیک یا «نما»ی دونفره، باز «نما»ئی است نزدیک‌تر، موقعی که خواسته باشیم صورت دو نفر را نشان بدهیم و بالاخره «نما»ی نزدیک را داریم که

حالت صورت هنرپیشه را به تماشاچی‌ای که در دورترین نقطه سالن نمایش نشسته نیز نشان می‌دهد. محبوبیت سینما به‌عنوان یک هنر دموکراتیک از این‌روست. در تأثر مشاهده حالت چهره هنرپیشه فقط برای کسانی که گرانترین بلیت‌ها را خریده‌اند میسر است.

هدف «نما»ی متحرك این است که اگر «موضوع» و محور توجه ما در تصویر به حرکت درآید، آن را دنبال کند. یعنی از يك «نما» با قطع تصویر به «نما»ی دیگر نجهد. در نتیجه کاربرد این «نما» محدود به مواردی است که محور توجه جابجا شود و دوربین بتواند تعقیبش کند.

موارد دیگر مصرف «نما»ی متحرك موقعی است که چهره یکی از هنرپیشه‌ها ناگهان اهمیتی بیشتر از چهره سایرین که دوربرش هستند و یا صحنه‌ای که در زمینه قرار دارد پیدا کند. یا توجه از يك جسم به تمامی صحنه معطوف شود، یا توجه روی شخصی متمرکز باشد که به حرکت درمی‌آید. در هر صورت دوربین موضوع را دنبال می‌کند، ولی حرکت دوربین باید در خدمت وقایع داستان باشد، نه ناشی از هوس کارگردان.

همین اصول در مورد حرکت افقی (پانورامیک) دوربین هم حکمفرماست. تا دلیلی برای حرکت دادن دوربین از روی يك جسم به سمت جسمی دیگر نداشته باشیم نباید این کار را بکنیم. ممکن است خواسته باشیم که از روی يك گروه آدم به سراغ يك فرد خاص برویم، یا اینکه کارگردان بخواهد با حرکت دادن دوربین در يك محور افقی تمامی صحنه را نشان دهد. در این صورت می‌توان هنرپیشه‌ای را در عرض صحنه به حرکت واداشت و دوربین را با حرکت او چرخاند و باین نحو صحنه را نشان داد. ولی حرکت هنرپیشه در صحنه باید دلیلی داشته باشد. گاهی خود راه رفتن هنرپیشه اهمیت خاصی را ندارد. راه رفتن «چارلز لاتون» ۵۸ در فیلم «هنری هشتم» ۵۹ گواه جزئی از شخصیت او بود. اشکال حرکت افقی دوربین، مثل دوربین متحرك در کند بودن آن است. قطع از يك «نما» به «نما»ی دیگر سریع‌تر انجام می‌شود. در نتیجه «نما»ی متحرك و حرکت افقی فقط در موقعی که محور توجه به حرکت درمی‌آید باید بکار برده شود.

باید توجه داشت که هر «نما»، جزئی جداگانه و در حد خود مستقل است، در حالی که داستانی که این «نما»ها ارائه می‌دهند يك جریان پیوسته دارد. قطع داستان به «نما»های مجزا یعنی بریده - بریده کردن داستان، در حالی که ما می‌خواهیم قصه‌مان تداومی نرم و روان داشته باشد. ایجاد این تداوم و پیوستگی بین «نما»ها راه‌های مختلفی دارد.

اولاً تغییر و قطع از يك «نما» به «نما»ی دیگر نباید خیلی محسوس و تکان

دهنده باشد. مثلاً اگر صحنه با «نما»ئی دور از ورود يك شخص به اتاقی شروع می‌شود، «نما»ی بعدی نباید تصویر نزدیک صورت او باشد. تغییر «نما» در این مورد چنان محسوس است که رابطه بین دو «نما» را بهم می‌زند. در عوض دوربین را باید طی چند «نما» و به تدریج به شخص نزدیک و نزدیکتر کنیم. مثلاً بعد از «نما»ی دور، يك نماى دور متوسط، يك نماى متوسط و يك نماى متوسط نزدیک بیاید. معکوسش هم مصداق دارد، یعنی موقعی که خواسته باشیم از نماى درشت شروع و به نماى دور ختم کنیم. هر يك از این دو شیوه تأثیری خاص برای خود دارد. با شروع صحنه به وسیله نماى دور و بعد کم‌کم رسیدن به نماى نزدیک حالت هیجان واقعه را به تدریج افزوده‌ایم (که در واقع تحول بیشتر صحنه‌ها به این صورت انجام می‌شود، یعنی هیجان کم‌کم افزوده می‌شود). نوع معکوس خاصیت دور کردن ما را از جزء و رساندن به کلیت صحنه دارد، تا به این وسیله احساس محیط و فضائی که واقعه در آن رخ می‌دهد به بیننده منتقل شود. لازمه نشان دادن تحرك، روانی پیوند بین نماهاست. اگر در يك نما قسمتی از يك حرکت و در نماى بعدی دنباله آن را نشان دهیم تماشاچی متوجه قطع بین دونما نمی‌شود. نمونه خوبش شخصی که در يك نما شروع به نشستن و در نماى بعدی این حرکت را تمام می‌کند. حتی روشن کردن سیگار می‌تواند وسیله ربط دادن دو نما باشد. دلیل این امر پیش‌بینی است، یعنی شروع عمل در ما حس پیش‌بینی دنباله آن را ایجاد می‌کند، دنباله‌ای که به نماى بعد کشیده می‌شود. پیش‌بینی در مورد نماهائی هم که نشان دهنده حرکت (تحرك) نیستند باز به قوت عمل می‌کند. کافی است شخصی در حال نگاه کردن به جهتی نشان داده شود بآسانی می‌توان پیش‌بینی کرد که در جهت نگاه او چیزی رخ داده است و «نما»ی بعدی این اتفاق را به ما نشان خواهد داد.

بالاخره از صدا می‌توان به عنوان يك عامل ربط دهنده استفاده کرد. تصویر بعضی از اجزاء را مجزا می‌کند ولی صدا غیر قابل تجزیه و تقسیم است. در نتیجه انتقال از يك نما به نماى دیگر را می‌توانیم بر اساس صدا که ارائه دهنده حرف‌ها و سر و صداهاست قرار بدهیم. تدبیری که غالباً «هیچکاک»<sup>۴۰</sup> مورد استفاده قرار می‌دهد.

صحنه جزئی از تمامی محدوده سینماست. طول صحنه را ضروریات مادی معین نمی‌کند، طول صحنه صرفاً بستگی به نیازهای قصه دارد. صحنه ممکن است از يك، دو یا چندین «نما» تشکیل شود.

داستان فیلم عبارت از يك سلسله وقایع و تحولات بی‌وقفه است. ولی از این جریان مداوم، صحنه‌های فیلم فقط بعضی حوادث خاص را نشان می‌دهند. ما باید فیلم را روایتی قلمداد کنیم که بعضی حوادث در آن گفته می‌شود و بعضی گفته نمی‌شود. حوادثی که گفته می‌شود در صحنه‌ها می‌آید، و حوادثی که گفته نمی‌شود بین صحنه‌ها. صحنه را می‌توان بخشی از تمامی قصه دانست که در آن اتفاقی خاص رخ می‌دهد چون هر اتفاقی در زمان و مکانی معین واقع می‌شود، زمان و مکان در سینما اهمیتی عمده پیدا می‌کند.

رمان‌نویس مقید به زمان و مکان نیست و می‌تواند بایک جمله در زمان و عقب جلو برود و یا در شرح افکار قهرمانانش مارا به جاهای مختلفی ببرد بی‌آنکه مقید به يك صحنه خاص باشد.

تأثر بهر حال سخت در قید مفهوم صحنه است، ولی تعداد صحنه‌های تأثر آنقدر محدود است که زمان و مکان نمی‌تواند تأثیر عمده‌ای داشته باشد. فرض کنیم که يك نمایش کلاسیک چهار یا پنج صحنه دارد. يك فیلم معمولی حدود سی صحنه. از این قیاس می‌توان دریافت که زمان و مکان در سینما اهمیتی جدید پیدا می‌کند چون اثراتی متعدد برجای می‌گذارد.

صحنه در سینما با محتوی رویداد و با ورود و خروج هنرپیشه ایجاد نمی‌شود، صحنه را تغییر مکان و گذشت زمان ایجاد می‌کند. اگر صحنه يك ضیافت را قطع کنیم و مردی را نشان بدهیم که در خانه خوابیده است این يك «نما»ی مرد خفته، صحنه‌ای جدید قلمداد می‌شود هرچند که در این صحنه اتفاق خاصی رخ نمی‌دهد. دلیلش اینست که زمان و مکان تغییر کرده است. همچنین اگر صحنه اتاق خوابی را در شب قطع کنیم و همین اتاق را صبح نشان بدهیم، با يك صحنه جدید سروکار داریم، گرچه مکان

عوض نشده است. در اینجا بر صحنه زمان گذشته است. در مورد مکان، هر فیلم حدود سی صحنه دارد که یا در جاهای مختلف رخ می‌دهد و یا بازگشت به مکان‌های مکرری است. این سی صحنه یک رقم متوسط است و می‌تواند کم یا زیاد شود. از نظر زمانی باید دو جنبه را در سینما در نظر بگیریم: گذشت زمان در جریان صحنه، و گذشت زمان بین دو صحنه. ولی طول گذشت زمان مشخص و قاطع نیست. از نظر اهمیت زمان و مکان در سینما، هر یک از دو عامل را جداگانه مورد بررسی قرار می‌دهیم.

## مکان:

نقش مهمی را که مکان در سینما بازی می‌کند از این واقعیت ناشی می‌شود که دوربین فیلمبرداری به هر نقطه و مکانی در این دنیا می‌تواند راه پیدا کند. دوربین می‌تواند صحنه‌ای در آفریقا و بلافاصله صحنه‌ای در آسیا را نشان دهد. یک صحنه از هواپیما می‌تواند بلافاصله با صحنه‌ای از زیر زمین در یک معدن زغال‌سنگ دنبال شود. تأثیر از این نظر محدود است، نمایش نمی‌تواند به جاهائی برود که بعضی اتفاق‌ها در آن رخ می‌دهد بلکه باید این اتفاق‌ها را به داخل مکان‌های بکشاند که بشود آنها را (مکان‌ها را) در تأثیر به نحوی ارائه داد. تعداد این مکان‌ها به سبب قید و بند فنی و مشکلات تغییر صحنه محدود است. تأثیر چون نمی‌تواند به جاهائی برود که بعضی از افراد را می‌توان در آنها یافت، ناچار است این افراد را در یک تعداد صحنه محدود ظاهر کند و در نتیجه ورود و خروج آنها و نیز تمامی خط قصه قلبی و ساختگی جلوه می‌کند.

سینما از این نظر آزادی دارد. ولی شرف ما از دست‌یابی به این امکانات وسیع خیلی زود در برابر این سؤال رنگ می‌بازد: با دوربین به کجاها باید برویم؟ همانطوری که در مورد انتخاب «نما» ها گفتیم اینجا هم می‌شود گفت که با دوربین باید به جاهائی برویم که اتفاقات مهم رخ می‌دهد. اصل حکم در اینجا همان اصل دنبال کردن محور جابجا شونده توجه است.

مطلب دیگری که از این اصل ناشی می‌شود آن است که باید به تمام جاهائی برویم که اتفاقات مهمی در آنها صورت می‌گیرد. ناراحت‌کننده است که به اتفاق مهمی که در جای دیگری صورت گرفته است اشاره شود ولی هیچ چیز از آن اتفاق مشاهده نگردد. این اختلافی هم و اساسی بین سینما و تأثیر است.

غالباً رویداد مهمی، مثل جدل بین دو حریف می‌تواند بدون نیاز به جایی مشخص رخ بدهد. در اینجا به عهده نویسنده است که محلی مناسب برای این رویداد انتخاب کند. آزادی رفتن به هر کجا منجر به نیاز به انتخاب صحیح مکان واقعه می‌شود.

باید در نظر داشته باشیم که هر مکانی خصوصیات مشخصه خودش را دارد و این خصوصیات بر وقایعی که در این مکان‌ها رخ می‌دهد اثر می‌گذارد. در نتیجه انتخاب صحیح مکان سبب می‌شود که این خصوصیات مکانی بر اثر و قدرت وقایع بیافزاید. انتخاب بی‌اعتنای مکان سبب می‌شود که خصوصیات مکانی بر وقایع اثری نداشته باشد، و انتخاب نابجای مکان سبب می‌شود که مشخصات آن مکان بخصوص تأثیر وقایع را نقض کند. فیلم‌های پیش‌پا افتاده پر از مکان‌هایی هستند که با بی‌توجهی انتخاب شده‌اند، و در فیلم‌های بد، با انتخاب غلط مکان، بسیار روبرو می‌شویم. در فیلم‌های خوب، مکان‌ها درست و بجا انتخاب می‌شوند، خصوصیات مکانی به‌تعداد عمده به‌ارزش و تأثیر قصه می‌افزاید.

در فیلم بچه دیروزه<sup>۶۱</sup>، ویلیام هولدن<sup>۶۲</sup>، می‌خواهد اصول دموکراسی را به، جودی هالیدی<sup>۶۳</sup>، بیاموزد، تأثیر برای نشان‌دادن این تلاش فقط به‌گفتگو و به‌بعضی ابزار می‌توانست متوسل شود، مثلاً کتابهایی را نشان بدهد که مرد به‌دختر می‌دهد که بخواند. ولی این استاد ممتاز «جرج کیوکر»<sup>۶۴</sup> در جریان «بازکردن»<sup>۶۵</sup> فیلم، این زوج را عملاً درمیان آثار و یادگارهای دموکراسی مثل مجسمه لینکلن و بنای کنگره آمریکا نشان میداد، یعنی درس دموکراسی عملاً ارائه می‌شد. «جرج کیوکر» به‌من خاطر نشان کرد که در امر «بازکردن» نمایشنامه تأثیری باید توافقی متناسب رعایت شود که پیوستگی درام بهم نخورد.

خصوصیات مکان اینهاست:

نوع: (مثلاً اداره، مزرعه، بیمارستان)

حالت: (شلوغ، نو، فقیرانه)

کاربرد (موزه، نمایشگاه، تابلو - کارخانه: تولیدکننده کالا - زندان: برای مقید کردن افراد) رابطه با یک یا چند شخص («آ» می‌خواهد خانه‌ای را بخرد - «ب» در کتابخانه دشمنش در کمین است - اینجا رختکن قهرمان ماجراست).  
جائی بخصوص (مثل رستورانی در بیلاقی تابستانی کلبه‌ای در صحرا - اتاقی در هتلی در سانفرانسیسکو).

هریک از این خصوصیات می‌تواند بر صحنه تأثیر بسیاری بگذارد. هر نوع مکانی می‌تواند در واقعه مؤثر باشد (مثل قطع پای یکی از افراد در فیلم «قایق نجات»<sup>۶۶</sup> اثر «هیچکاک»).

61- Born Yesterday

62- William Holden

63- Judy Holliday

64- George Cukor

۶۵- منظور حالت بیرونی دادن به نمایشنامه است، بیرون بردن بعضی صحنه‌ها، که اصطلاحاً در کار برگرداندن نمایشنامه به‌فیلم «هوا دادن» هم گفته می‌شود (م).

66- Lifeboat

نوع مکان می‌تواند خبر از شخصیت مالکین مکان بدهد، مثل اسباب و اثاثیه بی‌سلیقه حاکی از تازه بدوران رسیدگی (نمونه از فیلم «خدا صبر دارد»<sup>۶۷</sup> اثر «ارنست لوییج»<sup>۶۸</sup>).

با توجه به کاربرد مکان می‌دانیم که یک کنفرانس تجاری باید در یک اداره برگزار شود. و کار باید در کارخانه انجام گیرد. ولی از این که بگذریم، کاربرد مکان اثر زیادی بر تماشاچی ندارد.

از تناقض بین کاربرد یک مکان و نوع واقعه غالباً نتایج جالبی حاصل می‌شود. مثل دونفر که در متروئی شلوغ صحبت داد و ستم تجارتمی‌کنند. هدف مترورساندن افراد به مقصد است نه اینکه خلوتی برای مذاکرات تجارتمی‌باشد. این تناقض می‌تواند به وقایع خنده‌داری منجر شود، چون این دو تا آدم سعی دارند دور از دخالت مردم حرفهایشان را بزنند ولی وجود دیگران مزاحم است. یک مثال دیگر از این تناقض وجود گاوی است در آشپزخانه، بجای آغل (از فیلم معجزه خلیج مورگان<sup>۶۹</sup> اثر «پرستون استرجس»<sup>۷۰</sup>).

ارتباط مکان با شخص ممکن است به صحنه جنبه کاملاً متفاوتی ببخشد. مثلاً کارآگاهی که در رستورانی غذا می‌خورد. وقتی که بدانیم این رستوران به یک گانگستر تعلق دارد، صحنه معنی خاصی پیدا می‌کند. جا و موقعیت بخصوص محل رویداد ممکن است به خودی خود مهم نباشد ولی در رابطه با وضع محلی دیگری اهمیت پیدا کند. جوان در نیویورک است ولی دوستش در سانفرانسیسکو به سر می‌برد، یا اینکه هر دو ممکن است همسایه یکدیگر باشند. مردی که از نقطه‌ای به نقطه دیگر میراند موقع محلی هر یک از این دو نقطه به درک فاصله بین آن دو در نتیجه زمان لازم جهت تخمین رسیدن این شخص به مقصد کمک می‌کند. این امر نکته‌ای مهم است چون که زمان ممکن است یک ساعت، یک هفته و یا یک ماه باشد.

با دانستن این نکات درباره مکان باید یاد بگیریم که چطور آنها را در داستان بکار ببریم.

بیائید محلی برای وقوع صحنه زیر در نظر بگیریم. مردی به مرد دیگر خبر می‌دهد که دخترش (دختر مرد دوم) با کسی که مورد نفرت پدر دختر بوده عروسی کرده است. انتخاب بی‌دقت و بی‌تفاوت محل: دفتر کار پدر دختر. این مکان هیچ ربطی به صحنه ندارد، در نتیجه تأثیرش را تنها باید بوسیله گفتگو بروز بدهد.

انتخاب صحیح محل: خیابان جلوی خانه پدر دختر. مرد از بیرون پدر دختر را صدا می‌زند. پدر پشت پنجره می‌آید. مرد خبر می‌دهد که دختر عروسی کرده است. در

67- Heaven can Wait

68- Ernest Lubitsch

69- Miracle of Morgan's Creek

70- Preston Sturges

طول این صحنه خانه که شاهد خاموش رفتن دخترست جلوی چشم ما قرار دارد («اوتلو»، پرده اول).

نمونه‌های دیگر: به‌پدري خبر می‌دهند که راننده‌ای که با اتوموبیل پسر کوچک او را زیر گرفته و فرار کرده، همسایه دیوار به دیوار آنهاست. این خبر در محل‌های زیر می‌تواند باو داده شود، مثلاً در:

الف - کلاتری، که روی جنبه جرم قضیه تاکید شود.

ب - در بیمارستان، که پسر تحت جراحی حساسی قرار دارد، که این امر خود تأثیر عاطفی امر را برپدر مؤکد می‌سازد.

ج - در محوطه جلوی خانه پدر که از وراء نرده بین دو خانه، پدر بچه‌های همسایه را می‌بیند که شاد و خندان مشغول بازی هستند درحالی‌که پسر خودش با مرگ دست و پنجه نرم می‌کند.

درمورد هر سه صحنه، يك گفتگوی واحد می‌تواند به‌کار رود، معذک از هر يك از این سه صحنه مفهوم جداگانه‌ای استنباط می‌شود. حتی می‌شود پدر را پشت به‌دوربین نشان داد، با وجود این تماشای افکاری را که در سر او می‌گذرد درخواهد یافت و نیازی به‌نشان دادن حالت صورت او نیست. بیشتر بار عاطفی صحنه از روی دوش هنرپیشه برداشته و برعهده «مکان» گذاشته خواهد شد.

فیلم «قصه عشق»<sup>۷۱</sup> که کارگردانی باریک‌بینانه و حساس «آرتور هیلر»<sup>۷۲</sup> به‌زیبائی به‌آن جان بخشیده بود، بعد از آن که به‌شوهر خبر می‌دهند که همسرش به‌بیماری مرگبار مبتلاست يك صحنه بی‌گفتگو گنجانده شده است. مرد درمقابل يك نمایندگی مسافرتی می‌ایستد، کلمه «پاریس» در ویتترین نظرش را جلب می‌کند. این کلمه به‌وجهی پرمعنی یادآوری می‌کند که این زوج جوان قصد سفر به‌پاریس را داشتند که حالا این قصد با مرگ قریب‌الوقوع دختر عقیم خواهد ماند.

بعد از انتخاب محل مناسب برای واقعه باید شروع به‌بهره‌برداری از حالات و اثرات نهفته در مکان بکنیم. از آنجائی که می‌دانیم هر مکانی عوامل خاص خود را دارد باید این عوامل را در صحنه به‌طور فعال بکار بگیریم. می‌دانیم که پمپ‌بنزین برای خودش ابزاری خاص دارد، مثل پمپ‌باد یا جک اتوموبیل، توالت مردانه و زنانه و تلفن عمومی. تأثر دارای سن است و پرده و نورافکن، ردیف و صندلی‌ها و غیره. تالار ورودی هتل میز اطلاعات دارد و اتاقک تلفن و چند در خروجی و آسانسور. اگر مکان درست انتخاب شده باشد لازمه‌اش اینست که از ابزار و لوازم وابسته به‌مکان در جریان اتفاقی که در صحنه رخ می‌دهد بطور فعالانه‌ای مورد استفاده قرار گیرد. این کار دو حسن دارد: اول اینکه ماده‌کار بیشتری برای صحنه به‌دست ما می‌دهد، و دوم اینکه اگر ابزار و لوازم خاص محلی مشخص باشند، ارائه این ابزار به‌شناخت بیشتر محل برای تماشاگر

کمک می‌کند، و احساس غنی‌تری از فضای رویداد، ارزش و تأثیر صحنه را بالا می‌برد. «گوته» می‌گوید: «شاعر کسی است که فضا را به روشنی حس کند و بتواند آنچه‌را که حس کرده باز گوید.»

صحنه معروف سلمانی در فیلم «دیکتاتور کبیر» ۷۳ چارلی چاپلین، نمودار انتخاب صحیح مکان و نیز بهره‌برداری کامل از ارزش‌ها و امکانات مکان است. اصلاح موی سر یک ضرورت بسیار انسانی است و در نتیجه با رفتار فوق انسانی و خود خواهانه دیکتاتورها مغایرت دارد. «چاپلین» با قراردادن صحنه فیلم در این مکان از خاصیت بالا و پائین رفتن صندلی‌ها استفاده کرده به این قسمت از ماجرا تأثیری تقریباً فلسفی بخشید.

آشکارست که شناخت و احساس مکان بیشتر بستگی به بهره‌برداری از عوامل مربوط به آن مکان خاص دارد تا اینکه صحنه تاجه‌میزان واقعی شناخته شده است. واقع‌گرا بودن صحنه لازم است چون که دوربین فیلمبرداری «جایگزین نشانه‌ای» تأثر را از بین برده است. در گذشته کافی بود در تأثر پرده‌ای آویخته شود تا نشانه دیواری باشد. یک صندلی علامت چشمه‌ای، و نیمکت نشانه تختخوابی. تخیل تماشاگر این نشانه‌ها را به واقعیت تبدیل می‌کرد. ولی ما از سینما توقع واقع‌گرایی بیشتری داریم چونکه دوربین تیزچشم فیلمبرداری یک نسخه عکسبرداری شده از دنیای خارجی را به ما ارائه می‌دهد، یک نسخه عینی و تصویری.

بهر حال نباید نتیجه بگیریم که صحنه‌هایی که به دقت و با تمام جزئیات ساخته شده‌اند به ارزش درامی فیلم می‌افزایند. برعکس، این صحنه‌ها نظر را جلب و توجه بیننده را از داستان سلب می‌کنند. صحنه به خودی خود نمی‌تواند جالب باشد چونکه جان ندارد، صحنه فقط از آن نظر جالب است که پرده از خصوصیات افرادی که در آن زندگی می‌کنند بردارد.

بعضی از صحنه‌ها «فضا» دارند و بعضی ندارند. هنرمندانی چون «اینگمار برگمان» در ایجاد حالت یک محیط بسیار موفق بوده‌اند. دریافت و ارائه روح یک محیط به چیزی بیش از تکنیک نیاز دارد. روح محیط خصوصیتی گریده‌تر از آن است که بتوان بطور قاطع مشخص کرد. بطور مثال می‌شود گفت هر جایی که معمولاً یک گروه یا طبقه خاص از افرادی مشخص به آنجا رفت و آمد می‌کنند غالباً روح بخصوصی دارد. مثلاً جایی که به کسانی که یک عمر ماهیگیری کرده‌اند لوازم ماهیگیری می‌فروشد روح خاص خود را دارد، اما قسمت فروش لوازم ماهیگیری در یک فروشگاه بزرگ که معمولاً کارمندا و تاجرها برای ماهیگیری آخر هفته از آن خرید می‌کنند چنین روحی را ندارد.

## زمان:

در بررسی «مکان» ظواهر مجسم و واقعیت‌های مادی راهنمای ما بود. ولی حالا باید عاملی را مورد بررسی قرار دهیم که کاملاً انتزاعی است. زمان عاملی است نامرئی که این امر سبب شده که بسیاری از سناریو نویس‌ها آنرا نادیده بگیرند. ولی این عامل علیرغم نادیدنی بودنش به شیوه‌های مادی بسیار می‌تواند به بیان فیلم کمک کند و یا به آن لطمه بزند.

اختلاف اساسی بین زمان و مکان در اینست که مکان کمابیش یکسان می‌ماند در حالی که زمان حتی برای یک ثانیه ثابت باقی نمی‌ماند. اتاق خواب بعد از یک روز یا یک هفته همان اتاق است ولی زمان لحظه به لحظه پیش رفته است. مکان چون معمولاً در طول داستان ثابت است عاملی پیوند دهنده محسوب می‌شود، در حالی که زمان مرتب پیش می‌رود و نمودار دگرگونی و حرکت به جلوست. از سوی دیگر می‌توان مکان‌های متفاوت بسیاری داشت که فاصله‌ای بینشان جدائی می‌اندازد.

هر قدر فاصله بین این مکان‌ها زیاد باشد، زمان در یک لحظه معین برای تمام این مکان‌ها یکی است و طول مدت یکساعت در تک‌تک این مکان‌های مختلف همان یک ساعت است. زمان، چون در جاهای مختلف یکسان می‌ماند، برای بهم پیوستن مکان‌های پراکنده عامل فوق‌العاده مناسبی محسوب می‌شود. معنی‌اش آن است که اتفاقی که در زمانی خاص در یک مکان رخ می‌دهد می‌تواند رابطه و نسبتی پیدا کند با اتفاقی که در همان زمان در مکان دیگری صورت می‌پذیرد. وسیله ایجاد ارتباط، هم‌زمان بودن در اتفاق است. مثلاً زنی با یک خلبان جوان صحبت می‌کند و در همین حال شوهرش روی صحنه مشغول نقل گفتاری از «هملت» است (از فیلم «بودن یا نبودن»)<sup>۷۴</sup>.

زمان همیشه در حرکت و این حرکت همیشه به پیش است. رمان نویس می‌تواند آزادانه وقایعی را که در گذشته رخ می‌دهد یا قرار است در آینده رخ دهد توصیف کند. ولی صحنه‌های فیلم بطور مفروض همیشه نمودار حرکت به جلو هستند و وقتی به ترتیب دنبال هم بیایند از توالی و ترتیب زمانی حکایت می‌کنند.

جریان زمان را می‌توان با صحنه‌های «رجوع به گذشته»<sup>۷۵</sup> و یا به شکلی که اخیراً رایج شده با «رجوع به آینده»<sup>۷۶</sup> دگرگون کرد. برای آن که تماشاچی گیج نشود رجوع به گذشته یا آینده باید خیلی ماهرانه و بدقت صورت بگیرد. یک نشانه سریع و مشخص باید قطع و تبدیل زمانی را برساند. صحنه‌های طولانی و مکرر رجوع به گذشته، بهر حال پیشرفت درامی را کند می‌سازد. جهش‌های بی‌دلیل در سیر زمان فیلم حواس تماشاچی

74- To Be or not to Be

75- Flashback

76- Flashforward

را منحرف می‌سازد و از این توهم که در زندگی شخصیت‌های فیلم شرکت دارند بازمان می‌دارد. تحسین ناشی از آرتیست‌بازی‌های فنی کارگردان، جبران لطمه ناشی از این «هنرنمایی»ها را نخواهد کرد.

کل مدت زمانی که داستان فیلم نماینده آنست نامشخص است. داستان فیلم می‌تواند نمودار گذشت دوساعت یا دوپست سال باشد. ولی باید دانست که در متن و جریان هر صحنه‌ای، گذشت يك ثانيه زمان معادل گذشت يك ثانيه از زمان واقعی و خارجی است. صحنه‌ای که پنج دقیقه طول می‌کشد نمودار پنج دقیقه زمان واقعی است، نه کمتر و نه بیشتر. به عبارت دیگر، در فیلمی که در ظرف دوساعت، دوپست سال زمان را نشان می‌دهد، ما فقط دوساعت از این هزارها ساعت زمانی را که مجموعه‌اش دوپست سال می‌شود مشاهده می‌کنیم؛ بقیه این دوپست سال زمان، در فاصله بین صحنه‌ها نهفته است و جریان دارد. درحالی که گذشت زمان در جریان گذرا، مدت زمان لازم برای قطع از يك صحنه به صحنه دیگر می‌توان پنج یا ده سال زمان گنجانید.

مفهوم این امر آن است که صحنه‌ای که زیاد طول می‌کشد کند جلوه خواهد کرد چونکه جریان بی‌وقفه زمان در قیاس با فواصل زمانی که در يك چنین مدتی می‌توانیم طی کنیم کند بنظر خواهد رسید. سناریو نویس می‌تواند این صحنه را با آوردن صحنه دیگر در وسط آن قطع کند و بعد دوباره به سراغ صحنه اول برگردد. اما باید این نکته را در نظر داشته باشد که وقتی بعد از مدتی به سراغ صحنه اول می‌رود نباید دنباله صحنه را از همان جایی که قطع کرده بگیرد، بلکه دنباله را باید از مدتی بعد، از جایی بگیرد که حداقل نمودار گذشت زمان وقایع این صحنه دوم است. این گذشت زمان می‌تواند طولانی‌تر باشد، چون زمانی که بین تغییر و تبدیل این دو صحنه گذشته، مشخص نشده است. طول گذشت زمان بر قصه اثر ندارد. یکی از اثرات اصلی گذشت زمان بر ذهن ما اینست که باعث می‌شود فراموش کنیم. گذشت زمان زخم‌ها را درمان می‌کند، خشم‌های گذشته‌مان را مسخره می‌یابیم. یکساعت بعد از اینکه بما توهین شد هنوز عصبانی هستیم، یکسال بعدش قضیه را بکلی از یاد برده‌ایم.

اگر دو صحنه را گذشت فقط يك روز از هم جدا کند، وقایع صحنه قبلی در ذهن تماشاگر و بازیگر هنوز زنده است. اگر در قصه بین دو صحنه يك سال گذشته باشد، وقایع صحنه قبلی برای تماشاگر زنده است، چون که بین دو صحنه فقط با گذشت يك ثانيه فاصله است، مدت زمان لازم برای يك «قطع»، ولی وقایع صحنه قبل در ذهن بازیگران نباید دیگر زنده و نو باشد. چون که برای آنها قضیه یکسال کهنه شده است و در این مدت اثرگذاری خشم، شادی و اندوه زایل گشته است. فقط عمیقترین و اساسی‌ترین عواطف و وضعیت‌ها هستند که گذشت زمان بر آنها اثری نمی‌گذارد. بیست و چهار ساعت شبانه روز به قسمت‌های خاص تقسیم می‌شود که هر قسمتی عادتاً به نحوی خاص مورد استفاده قرار می‌گیرد. روز معمولاً صرف کار و سایر فعالیت‌های مشابه می‌شود و شب زمان استراحت و تفریح و خواب است. این شیوه مرسوم در همه‌جای دنیا برای همه افراد بشر رایج است. از این امر می‌توان به عنوان اساسی برای حالات و اثرات

درامی استفاده کرد، مخصوصاً اگر در وضع و مفهومی مغایر با انتظار رایج بکار گرفته شود. مثلاً مردی شب در بستر خفته است. این يك عمل عادی است، ولی اگر مردی روز خوابیده باشد این کار به جهت مغایرتی که با روش مرسوم جهانی دارد غریب و مؤکده جلوه می‌کند. از این غرابت می‌توان نتیجه‌گیری کرد که این مرد یا شب‌ها کار می‌کند یا اتفاقی باعث شده که شب گذشته نتواند بخوابد.

مثال دیگر: مردی می‌خواهد خبر بسیار مهمی به دیگری بدهد. اگر این کار را در روز و در دفتر کار طرف انجام بدهد عاملی نیست که حاکی از اهمیت خبر باشد چونکه وقت روز يك وقت عادی است و نویسنده سناریو ناگزیر است اهمیت و غرابت خبر را صرفاً با گفتگوها برساند. ولی نویسنده خوب شب را برای انتقال این خبر انتخاب می‌کند. کسی که دیر گاه و بی‌وقت وارد خانه کس دیگری می‌شود که مطلبی را به او بگوید باید خبر مهمی داشته باشد، وگرنه لازم نبود که در چنین ساعتی مزاحم خواب و استراحت طرف شود. در اینجا برای تأکید بر اهمیت خبر، احتیاج حتی به يك کلمه گفتگو نیست.

کارمندی که در اداره‌ای پشت میز نشسته است کارش عادی بنظر می‌رسد. وجود همین شخص پشت میز در شب نمودار يك کار غیر عادی است. باید اتفاقی افتاده باشد، این آدم یا دارد به کارهای عقب مانده‌اش میرسد، یا دارد «صورت‌سازی» می‌کند و یا می‌خواهد (مثل «پیتریوستینف» ۷۷ در فیلم «میلیون‌های داغ» ۷۸) دستگاه کامپیوتر را گیج کند.

زمان نمایش حسادت می‌تواند هر زمان نامشخصی باشد، ولی اگر زن حسود را نشان بدهیم که تمام شب را بیدار مانده تا مرد از سرکاری نامعلوم بازگردد زمان به‌تأثیر نزاع بین آن‌دو خواهد افزود.

\*\*\*

هر عملی محتاج به زمان است. هر تحولی به مدت زمانی خاص نیاز دارد. هر کاری که صورت می‌گیرد تلویحاً حاکی از گذشت مدتی از زمان است. پختن کیک یا جوشاندن آب مدتی وقت می‌برد. وقتی که با آبی در حال جوشیدن روبرو می‌شویم می‌توانیم استنباط کنیم که این آب مدتی خاص بر سر آتش بوده است. مدت زمان نهفته در هر عملی به نوع آن عمل بستگی دارد. بعضی اعمال زیاده‌تر و بعضی کمتر زمان می‌برند. در نتیجه اگر انسان بداند چه نوع عملی شروع شده است می‌تواند پیش‌بینی کند که انجام این عمل چقدر وقت خواهد برد. اگر آدم عملی ختم شده را ببیند می‌تواند برآورد کند که چه مدتی زمان سرآمده تا این عمل انجام پذیرفته است.

با توجه به این امر می‌توان دریافت که هر عمل خاصی خبر از گذشت مدت زمانی خاص و معلوم می‌دهد، بدون آن که توضیحی لازم باشد. ولی اگر گذشت مدت خاصی از زمان را نشان بدهیم و خبر از قصد انجام عملی خاص در بین باشد و هر يك از این

دو جداگانه ارائه گردد در برابر هیجان‌های خاص قرار خواهیم داشت. در يك سناریوی من با اسم «توفانی با اسم کلار» ۷۹ يك کشتی ماهیگیری در حال غرق، چند کشتی را به کمک می‌طلبد. ضرب‌الاجل (محدوده زمانی) مشخص است: مدت زمانی که طول می‌کشد تا کشتی غرق شود. زمانی که لازم است تا کشتی‌ها به کمک این کشتی مصدوم برسند ممکن است بیشتر باشد تا زمان ضرب‌الاجل. هیجان موضوع در این بود که آیا کشتی‌ها بموقع به نجات این کشتی ماهیگیری خواهند رسید؟ این مسئله‌ایست که تقریباً در هر فیلمی وجود دارد؛ قهرمان برای سامان دادن به قضیه به موقع خواهد رسید؟ يك خرابکار می‌خواهد سدی را منفجر کند، باید دینامیت را کار بگذارد و مقدمات انفجار را آماده کند. قهرمان ماجرا باید خود را با اتومبیل بسد برساند. کدامیک از این دو عمل زمان کمتری خواهد برد؟

مثال دیگر قطاری است که دارد به سوی پلی ویران شده پیش می‌رود و در همین بین نگهبان می‌دود که لکوموتیوران را خبر کند. یا يك سوارکار که دیر رسیده دوان دوان به سوی اصطبل می‌رود در حالی که سوارکاران دیگر سوار بر اسب‌ها در خط شروع مسابقه قرار دارند.

## نمایش مکان:

هر صحنه در زمان و مکانی خاص رخ می‌دهد. از این امر می‌توان نتیجه گرفت که تماشاچی باید زمان و مکان هر صحنه را بداند. نشان ندادن و مشخص نکردن زمان و مکان صحنه به فهم صحنه از جانب ما لطمه می‌زند چون از دو عامل اصلی و اساسی اطلاعاتی نداریم، ضمناً با نشناختن زمان و مکان از مزایایی که این دو در افزودن روح و گیرائی و معنا به صحنه دارند محروم خواهیم ماند. باین ترتیب نشان دادن زمان و مکان حکم مسئله مهمی را در سینما پیدا می‌کند. رمان نویس می‌تواند با چند کلمه جای وقوع حوادث را مشخص سازد: «او به موزه رفت» یا «او در منزل جک خوابیده». تأثیر وسیله مستقیمی برای مشخص کردن زمان و مکان وقایع ندارد، ولی برنامه نمایش بما دقیقاً اطلاع می‌دهد که هر صحنه چه وقت و کجا رخ می‌دهد: «پرده اول، اتاق ناهار خوری منزل آقای کلیتون» - «پرده دوم چند ساعت بعد» - «پرده سوم، سالن زیبایی ایولین».

سینما، بجز نوشته‌های لای فیلم امروز دیگر تقریباً بکلی منسوخ شده، فاقد يك چنین وسیله ابتدائی برای نشان دادن زمان و مکان است. از این گذشته می‌دانیم که فیلم در مقابل چهار یا پنج صحنه‌ی تأثیر، دارای حدود سی صحنه است و این امر بمشکلات ما می‌افزاید. بدیهی است که نشان دادن هر چیزی جائی برای خودش اشغال می‌کند. اگر

قرار باشد که برای زمان و مکان رویداد حدود سی صحنه را نشان بدهیم می بینیم که فیلم محدود و محل زیادی در اختیار ندارد. بنابراین تعجبی ندارد که خیلی از سناریونویس ها در حالت استیصال و یا در نتیجه عدم آگاهی از مقتضیات سینما، از نشان دادن زمان و مکان باز میمانند.

بیاید به بررسی شیوه نشان دادن زمان و مکان صحنه پردازیم. این امر را می توان یا در همان اول و شروع صحنه به تماشاچی اطلاع داد و یا در خلال و جریان صحنه مطلعش ساخت. هر يك از دو شیوه عملی است بشرط اینکه تأثیر موقع سنجی و لحظه ارائه و مشخص کردن زمان و مکان را برداستان و تماشاگر بدانیم.

در مورد اول جایی که قرار است صحنه بعدی بگذرد جلوتر مشخص میشود، در نتیجه موقعی که به سراغ صحنه وقوع می رویم از قبل می دانیم کجاست. مثلاً يك نفر به دیگری می گوید: «برویم خانه ديك». آماده کردن قبلی محل در تماشاچی حس کنجکاوی و علاقه ایجاد می کند، تماشاگر انتظار دارد محلی که او را برای دیدنش آماده کرده اند زودتر ببیند.

برای نشان دادن محل وقوع در شروع صحنه چند شیوه را می توان بکار برد. يك ورقه صورت غذا می تواند گواه رستورانی باشد. عکسی با دست نویسی می تواند خانه دوستی را مشخص سازد. لوازم جراحی خبر از بیمارستان می دهد. این نوع مشخص کردن بخصوص وقتی که بدلیل صرفه جوئی فقط يك قسمت و جزئی از صحنه ساخته می شود مفید است.

مکان را می توان همچنین به کمک گفتگو، سرو صدا و یا اعمال اشخاص معرفی کرد.

تمام این منابع اطلاعی می توانند در انجام وظیفه معرفی مکان هماهنگی کنند و در واقع این امریست که به طور طبیعی صورت می گیرد، چون دوربین فیلمبرداری صرفاً روی يك جسم یا آدم ثابت نمی ماند و از جسمی به جسمی دیگر و از شخصی به سراغ شخص یا وسیله ای خاص می رود. این موضوع بخصوص از آن جهت اهمیت دارد که شناخت کامل مکان فقط به شناخت و اطلاع از يك عامل بسته نیست، به اطلاع از مجموعه عوامل بستگی دارد. بنابراین صحنه می تواند مکانی را که مثلاً يك اتاق نشیمن است نشان بدهد، بعد یکی از وسایل صحنه مثل يك مجسمه مرمری نیم تنه گران بها که اینجا يك اتاق نشیمن فاخر و سطح بالاست. بعد رفتار هنرپیشه مثلاً جای ریختنش برای دیگران می تواند برساند که اینجا خانه اوست. اگر لازم باشد به صحنه گفتگو هم می توان افزود.

البته لزومی ندارد که تمام عوامل معرفی کننده صحنه در آن واحد و در اول کار ارائه شود.

عامل اساسی نوع مکان است چونکه در عین حال مصرف مکان را هم مشخص می سازد. اطلاعات بعدی را می شود بتدریج و هر موقع که لازم بود داد.

نتیجه آن که بوسیله تدارك و معرفی قبلی مکان می توان یکی دو عامل را ارائه

داد و عوامل بعدی معرفی کننده را با نشان دادن در شروع صحنه آورد و جزئیات را در جریان برگراری صحنه تکمیل ساخت.

اما غفلت کامل از لزوم شناساندن و نشان دادن مکان اثری منحرف کننده و مخرب دارد. واقعه‌ای که در صحنه رخ می‌دهد هر قدر جالب باشد تا ندانیم که در کجا هستیم با صحنه تفاهمی نداریم. کنجکاوی ما خواه ناخواه تحریک می‌شود، می‌خواهیم بدانیم کجا هستیم. نویسنده می‌تواند که با خودداری از معرفی مکان در شروع صحنه این کنجکاوی را به‌تعویق بیاندازد ولی تنها بشرط اینکه این امر را در طول صحنه یک‌جائی بالاخره به‌اطلاع بیننده برساند.

در این مورد تدبیر بسیار مؤثری در فیلم «خیل‌سواره»<sup>۸۰</sup> بکار رفته بود. صحنه‌ایست که بر کشتی‌ای می‌گذرد. زوج جوانی بر عرشه ایستاده و نقشه آینده را می‌کشد. در پایان صحنه آندو محل خود را ترک می‌گویند. در جائی که ایستاده بودند یک حلقه لاستیک نجات که اسم کشتی بر آن نوشته شده دیده می‌شود. این اسم «تایتانیک»<sup>۸۱</sup> است. نشان دادن و معرفی محیط باین وسیله اثری بسیار تکان دهنده دارد.

## نمایش زمان:

هر جای خاصی را کافی است یک بار نشان داد، چون که مکان ثابت باقی می‌ماند. اگر در جریان داستان چند صحنه در مکان واحدی رخ دهد کافی است که مکان فقط نوبت اول شناسانده شود، در نوبت‌های بعدی شناخت مکان آسان است و در نتیجه با ظهورهای بعدی این مکان نیاز ما به معرفی مکان مرتب کمتر می‌شود. فایده حاصله از این امر آن است که توجه ما می‌تواند هر چه بیشتر به‌روی واقعه متمرکز شود چونکه معرفی و یا عدم معرفی مکان دیگر حواس ما را بخود معطوف نمی‌کند. در مورد زمان اینطور نیست. زمان که عاملی است مدام در تغییر، باید مرتب یادآوری و شناسانده شود.

نیاز به شناساندن زمان آنقدر جدی و ضروری نیست که نیاز به معرفی مکان، مگر در مورد یک صحنه که به‌زمانی خاص در گذشته برمی‌گردد. ما بطور عادی می‌دانیم که در فیلم هر صحنه که بدنبال صحنه دیگری می‌آید در زمانی بعد از صحنه قبل از خودش رخ می‌دهد. سئوالی که در اینجا پیش می‌آید اینست: چه مدت بعد؟

دو جور می‌شود به این سئوال جواب داد. اینکه اول زمان یک صحنه را مشخص کنیم و بعد زمان صحنه دوم را بطور مجزا مشخص سازیم که باین ترتیب فاصله زمانی

### 80- Cavalcade

۸۱ — Titanic کشتی مسافربری عظیمی که در اولین سفر دریائی‌اش در سال ۱۹۱۲ به‌کوه یخ برخورد کرد و غرق شد. ۱۵۱۳ نفر در این سانحه از بین رفتند.

بین این دو صحنه بدست بیاید. دوم اینکه زمان صحنه اول را مشخص کنیم و بعد نشان بدهیم که در این صحنه، تا قبل از ظهور صحنه دوم چقدر زمان گذشته است، که باین ترتیب مشخص می‌شود که صحنه دوم در چه هنگامی ظاهر می‌گردد. باین ترتیب می‌توان بین تمام صحنه‌های فیلم از نظر زمانی رابطه ناگسسته‌ای بوجود آورد.

باتوجه به این واقعیت، به یک نقطه آغاز نیاز داریم: باید زمان وقوع اولین صحنه را بدانیم. مدلباس و اسباب و اثاثیه و غیره به معرفی سال وقوع اولین وقایع فیلم کمک می‌کند. در مورد فیلم‌های تاریخی لباس زمان را مشخص می‌کند. رجوع به توافقی که در مسیر تاریخ جای مشخصی دارد خود در معرفی زمان و قاطع ساختن آن کمکی محسوب می‌شود، مثل اختراع اتوموبیل، جنگ‌های داخلی آمریکا، جنگ‌های جهانی اول یا دوم. تمام صحنه‌های بعدی در ارتباط با نقطه شروع قرار می‌گیرند. جمع زمانی که در فاصله بین صحنه‌ها گذشته است با ضافه زمانی که در خلال وقایع هر صحنه می‌گذرد برابر است با زمانی که داستان فیلم را شامل می‌شود.

زمان را چون عاملی است ناپیدا و تجریدی، فقط می‌توان با نماینده‌ها و شاخص‌های عملی و مادی‌اش شناساند.

چون هر عمل و یا تحولی متضمن مقدار زمانی خاص است. گذشت زمان را می‌توان با پیشرفت و یا حاصل یک عمل و یا تحول نشان داد. نتیجه و یا پیشرفت عمل در فیلم به آسانی قابل نشان دادن است و ما بکمک آن زمان را نمایش می‌دهیم.

تغییر روز به شب و یا شب به صبح را می‌توان دگرگونی قلمداد کرد. هرکس می‌داند که تحول از روز به شب دوازده ساعت طول می‌کشد. همین امر در مورد فصلها مصداق دارد. می‌دانیم که فصلی که در بهار بیاید و بدنبالش پائیز نشان داده شود نمودار آن است که شش‌ماه زمان بر واقعه‌ای گذشته است هرچند این دگرگونی می‌تواند نشانه یک سال و نیم هم باشد.

بر آورد زمان، بیشتر یک کار ناخودآگاه است. برای درک مدت زمانی که در جریان حادثه‌ای گذشته است باید میزانی از زمان لازم برای برگزاری آن حادثه خاص در دست داشته باشیم. اگر کسی بگوید: «بعد از این که این نامه را نوشتم به‌خانه می‌روم»، می‌دانیم که طولی نخواهد کشید که راهی خانه خواهد شد، چونکه نوشتن یک نامه وقت زیادی نمی‌برد. اگر کسی با اتوموبیل از نیویورک رهسپار لوس آنجلس شود هرکسی در آمریکا می‌داند که چنین مسافرتی بین سه تا پنج روز بطول خواهد انجامید. اگر همین آدم بجای اتوموبیل از هواپیما استفاده کند پیدا است که سفرش چند ساعت بیشتر طول نخواهد کشید. تخمین ممکن است دقیق نباشد ولی می‌دانیم که یک ساعت و یا یک ماه نخواهد بود. اما اگر آهنگسازی بگوید: «منتظرم فکر ساختن آهنگی برایم پیدا شود»، هیچ امکانی برای بر آورد زمان در دست نداریم چون نمی‌دانیم که این آدم چقدر وقت لازم دارد. اگر بدانیم که رسیدن شخصی از خانه به اداره‌اش یک ساعت طول می‌کشد نمی‌توانیم او را زودتر در محل کارش حاضر کنیم هرچند که این کار از نقطه نظر قصه دلخواه باشد. نمیتوان شخصی را نشان داد که دکتری را خبر می‌کند و بعد دکتر را

نشان داد که در همین صحنه ظاهر می‌شود. این امر بخصوص در موردی جالب است که ما با دو اتفاق سروکار داشته باشیم که هر یک نمودار گذشت زمان متفاوتی است. اگر دو نفر از دو نقطه مختلف شروع به حرکت کنند نمی‌توان آن دو را با هم به مقصد واحدی رساند، مسائلی از این قبیل در ساختمان قصه غالباً موانع عمده‌ای ایجاد می‌کنند و در موارد بسیاری - در نتیجه غفلت - نتایجی پرت و بی‌معنا بیار می‌آورند...

اما اگر بعوض گذشت زمان بین دو صحنه خواسته باشیم گذشت زمان صحنه بعدی را صریح و مستقیم مشخص کنیم، کافی است به گفتگو متوسل شویم. این شیوه مشابه با شیوه معرفی مکان است. زمان صحنه را می‌توان قبلاً درباره‌اش خبر داد و یا در شروع و یا کمی بعد در خلال جریان وقایع صحنه.

## وزن گذشت زمان:

در بعضی موارد اتفاق و یا دیگر گونی بین دو صحنه می‌تواند تصویری تقریبی از گذشت زمان بما بدهد. ولی موارد بسیاری هم هست که هیچ‌ذکری از اتفاق و تحولی که در خلال انتقال از صحنه‌ای به صحنه بعد رخ داده باشد نشده است. بد نیست ببینیم که به چه شیوه‌هایی می‌شود این‌گونه گذشت‌های نامشخص زمانی را با زمان‌هایی که قبلاً گذشته و شناسانده شده ربط داد.

زمان صحنه اول و زمان صحنه آخر مشخص‌کننده سرتاسر طول زمانی است که بر فیلم گذشته است. این مدت می‌تواند بیست و چهار ساعت یا چند سال باشد. سی صحنه‌ی فیلم در طول این مدت زمان کلی پراکنده شده است. سراسر طول و گذشت زمان یک فیلم را می‌توان با خطی مستقیم ارائه داد:

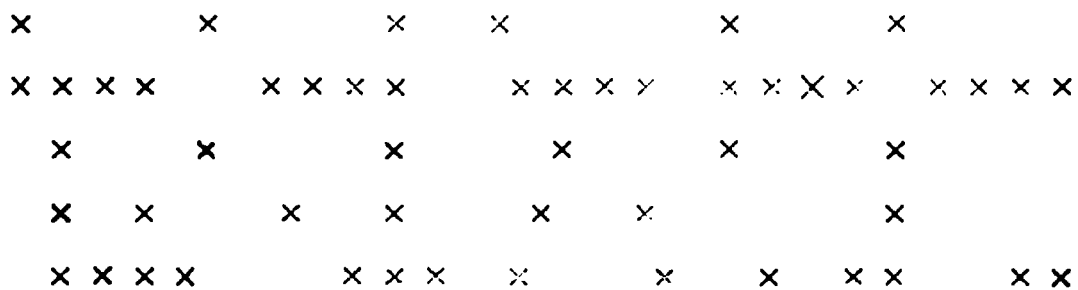
× ————— ×

در این خط صحنه را با نشانه × مشخص می‌کنیم. فاصله بین × ها نمودار فاصله زمانی بین صحنه‌هاست. اگر این فاصله‌ها نامرتب باشد به حس زیباشناسی ما در نگاه کردن به × ها لطمه می‌خورد، هم‌چنان که اگر فواصل بین صحنه‌ها در فیلم نامرتب بیاید درک و درباقت ما از فیلم دچار اختلال می‌شود.

× × × + × × × × × × × ×

در عوض، فکر یک‌جور طرح مدونی، بما القاء می‌شود. معنی‌اش آن نیست که در داستانی که طی سی سال می‌گذرد، فاصله بین هر صحنه باید یکسال باشد. طرح‌های مختلفی است که می‌شود پیروی کرد و این طرح‌ها نتایج طبیعی داستان و مدت زمانی است که داستان شامل آن می‌شود. اگر سراسر زمان قصه در چند روز می‌گذرد حفظ طرح فاصله‌ای با اندازه‌های مساوی در عمل خیلی کمک می‌کند: اگر زمانی که قصد دربر می‌گیرد زمانی طولانی است می‌توان صحنه را دسته دسته کرد و بین هر یک دسته مجموعه

چند صحنه و دسته‌بندی مجموعه صحنه‌ها فواصل مساوی و بین صحنه‌هایی که در خود هر يك از این دسته‌ها وجود دارد نیز فاصله‌ای یکسان در نظر گرفت. طرح دیگر می‌تواند فواصل بتدریج افزایش یافته بین صحنه‌ها باشد. یا می‌شود با فاصله‌های طولانی بین صحنه‌ها شروع و بتدریج این فاصله را کم کرد. می‌توان در يك فیلم واحد دوجور طرح بکار برد. در اینجا مشکل عینی بعضی از این طرح‌های فواصل بین صحنه‌ها ارائه می‌شود.



بدیهی است که این چند نمونه تمام امکانات و احتمالاتی را که می‌تواند در این مورد وجود داشته باشد شامل نمی‌شود. اما کافی است که فقط چند لحظه به نظام درهم‌ریخته طرح بی‌نظم نگاه‌های بی‌اندازیم و به بینیم که چقدر با شکل منظم و آرایش چشم نواز طرح‌های منظم فرق دارد.

این‌جور وزن (ریتم) برای به‌پیش‌کشاندن تخیل تماشایی کاملاً ضرورت دارد. اگر بیننده به‌نوعی طرح خاصی طی یک ربع ساعت اول فیلم آموخته شود می‌تواند گذشت زمان بین صحنه‌های بقیه طول فیلم را پیش‌بینی کند. درک و دریافت او به‌راحتی و نرمی پیش خواهد رفت و مسئله نمایش زمان باین ترتیب حل خواهد شد.

اگر نویسنده نتواند این وزن را ایجاد کند با معنائی روبرو خواهد بود: اگر برای نمایش زمان در هر صحنه آنقدر جا مصرف‌گردد که دیگر جایی برای بقیه چیزها برایش نماند از لزوم نمایش زمان غافل مانده و در نتیجه تماشایی را به‌گیجی و آشفتگی کشانده است.

با مروری در گذشته زندگی خودمان متوجه می‌شویم که اتفاقات مهم با «ریتم» زمانی خاصی صورت پذیرفته است. حوادثی مثل تولد، اولین تلاش برای حرف زدن، اولین روز مدرسه، فراغت از مدرسه، اولین شغل، ازدواج، اولین کودک زندگی را به‌صورت طرحی خاص تقسیم کرده است. اگر فاصله بین این اتفاقات را با معیار زمانی در نظر بگیریم می‌بینیم که فواصل بین اتفاقات اولیه بسیار کوتاه‌تر است و هرچه جلوتر می‌رویم این فواصل بیشتر می‌شود. طولانی‌ترین فواصل در نیمه دوم زندگی آدمی قرار دارند، که مرگ آخرین رویداد آن است.

دیدیم که سینما به کمک چه وسایلی اطلاعات خود را بازگو می‌کند. حال بینیم که وظیفه و عملکرد این اطلاعات چیست.

باید بدانیم که هر داستان از یک سلسله مطالب و مسائلی که باید درباره‌اش اطلاع داده شود تشکیل می‌شود. داستانرا به مخاطب خود از آن‌ها و رویدادها خبر می‌دهد. رمان، تأثر و سینما به سبب اختلافی که در قالب و شکل ظاهری آنها وجود دارد هر یک اطلاعات خود را به نحوی خاص و متفاوت با دیگری ارائه می‌دهد. گرچه بدلیل انواع متعدد رمان که وجود دارد نمی‌توان درباره آن قاعده و یا قواعد ثابت واحدی بنیاد نهاد، باز می‌توان بطور کلی گفت که «رمان» می‌تواند درباره داستانی که مطرح می‌کند همه اطلاعات لازم را در اختیار مخاطب بگذارد و این امکان در «رمان» وجود دارد. به عبارت دیگر رمان این قابلیت را دارد که همه چیز را درباره قهرمانان خود بما بگوید، گذشته‌ها، افکار و اعمالشان. «رمان» غالباً این امکان را مورد بهره‌برداری کامل قرار می‌دهد. در بعضی رمان‌ها حتی شرحی از دوره تاریخ، زمینه داستان، زمانه و رسوم داده می‌شود. در این مورد می‌توان «بوم» وسیعی که رمانی مثل «برباد رفته» را نقاشی می‌کند مورد نظر قرار دهیم.

در مورد تأثر می‌شود گفت که تأثر تمامی اتفاقات یک صحنه خاص را نشان می‌دهد. فقط در مورد گفتگوهاست که نمایشنامه‌نویس در انتخاب اطلاعاتی که می‌خواهد به تماشاگر منتقل سازد تا حدودی اختیار دارد و مثلاً می‌تواند از قول هنرپیشه‌ها درباره اتفاقات گذشته حرف بزند، ولی نمی‌تواند درباره آنچه که روی صحنه و جلوی چشم بیننده دارد رخ می‌دهد چیزی را از بیننده پنهان کند.

اما اطلاعی که سینما بدست می‌دهد جامع و کامل نیست و مطلقاً جنبه انتخابی دارد. البته رمان و تأثر هم تاحدی اطلاعاتی را که ارائه می‌دهند انتخاب می‌کنند. ولی این انتخاب در سینما نقشی به مراتب مهمتری را به عهده دارد.

دیدیم که دوربین فیلمبرداری بعضی از قسمت‌های صحنه را حذف و به عبارت دیگر اطلاعاتی را که ارائه می‌دهد انتخاب می‌کند. هم‌چنین فیلم، نمودار تمامی قصه نیست بلکه

فقط قسمت‌هایی از وقایع را نشان می‌دهد و انتخاب می‌کند. فیلم از میان وقایع متعدد و نامحدود، بعضی را که لازم است گفته شود بازگو می‌سازد، بعضی را به‌تلویح بیان می‌کند و وقایعی دیگر را بکلی ناگفته می‌گذارد. با توجه به این امر باید دید چه چیزهایی را لازم است انتخاب کنیم.

ابتدا باید دانست که در انتخاب اطلاعات فقط تا حدودی آزادی داریم، یعنی این انتخاب تنها به قضاوت نویسنده بستگی ندارد بلکه محدود و منوط به مقتضیات داستان نیز هست. تقریباً هر نوع اطلاعی که نویسنده تصمیم می‌گیرد به مخاطب بدهد، لازمه‌اش دادن يك مقدار اطلاعات اضافی و در واقع مقداری توضیح است. در نتیجه نویسنده برای آنکه مخاطب قصه را خوب بفهمد باید عوامل و مطالب کافی در اختیار او بگذارد و هیچ‌یک از این مطالب و عوامل لازم و اساسی را نباید نامطمئن و یا گنگ باقی بگذارد.

«ارسطو» می‌گوید: «تا وقتی که اسکت قصه در سراسر ماجرا روشن است، هر قدر که قصه طولانی‌تر باشد، به سبب عظمت و شکوهش زیباتر خواهد بود». بدیهی است که اگر هدف نویسنده دستیابی به چنین عظمتی باشد باید از افراد و رویدادهای بیشتری سخن بگوید تا وقتی که صرفاً به بیان يك قصه توخالی می‌پردازد. اما سینما چنین امکانی را به نویسنده می‌دهد، چون نویسنده فیلم لازم ندارد همه اطلاعات را ارائه بدهد، او می‌تواند با انتخاب ماهرانه درباره داستانی پیچیده همان قدر به مخاطب خود اطلاعات بدهد که درباره قصه‌ای توخالی می‌دهد، قصه‌ای که اطلاعات مربوط به آن بد و نابجا انتخاب شده است.

نویسنده برای انتخاب اطلاعات بجا و مناسب باید ابتدا از تمامی اطلاعات مربوط به تحولات و رویدادها: داستان خود اطلاع داشته باشد. گرچه قصه‌ای که مطرح می‌گردد در شکل نهائی‌اش فقط جزئی از يك کل را بیان می‌کند با وجود این در مفر نویسنده این قصه نباید به این شکل جزئی و غیر کامل فرم گرفته باشد، در غیر این صورت نویسنده اطلاعات نابجائی را انتخاب خواهد کرد و انتخاب او آکنده از اشتباه خواهد بود.

نویسنده چون نمی‌تواند تمامی اطلاعات مربوط به قصه را به مخاطب بدهد باید اطلاعاتی را انتخاب کند که اهمیت دارد. در این مورد که کدام دسته اطلاعات مهم و کدام غیر مهم است قانونی وجود ندارد. این موضوعی است که در مورد هر قصه‌ای با قصه دیگر فرق می‌کند. اگر قصه مربوط به شوهری باشد که همسرش را ترك می‌کند مخاطب لازم ندارد بداند که این شوهر به بازی تنیس علاقمند است یا نه، بلکه باید بداند شوهر خرج خانه به‌زنش می‌دهد یا خیر. در داستانی دیگر همین قضیه بازی تنیس ممکن است در شناخت شخصیت قهرمان نقش مهمی را بازی کند. کسی که تقاضای استخدام در کارخانه هواپیماسازی می‌دهد با کسی که می‌خواهد در بانکی حساب باز کند باید دوجور فرم مختلف و جداگانه پر کنند، چونکه رئیس کارخانه و رئیس بانک هر کدام به نوعی اطلاع جداگانه در مورد تقاضا دهنده توجه دارند. بهمین ترتیب نیز در مورد هر قصه‌ای عوامل جداگانه‌ای واجد اهمیت است. بهترین نحوه تلقی در مورد هر قصه‌ای اینست که بپرسیم: در این قصه چه عواملی اهمیت دارند و اساسی هستند؟

نویسنده خوب با انتخاب اطلاعات مهم، داستانی را در محدوده زمانی کمتری می‌تواند بازگو کند تا نویسنده‌ای که قادر به انتخاب عوامل اساسی نیست. چون فیلم فضا و طول محدودی دارد نویسنده‌ای که در کار انتخاب عوامل مهم مهارت دارد در این محدوده می‌تواند وقایع و مطالب بیشتری را مطرح کند تا نویسنده‌ای که عوامل لازم و غیر لازم را درگفتن قصه درهم می‌آمیزد.

در مورد يك واقعه خاص، نویسنده ممکن است یا خیلی کم اطلاع بدهد یا خیلی زیاد و یا اطلاعات صحیح بدهد. خواهیم دید که دادن اطلاعات صحیح به تماشاگر معنی‌اش دادن اطلاعات لازم برای فهم ماجرا نیست. برای بهره‌برداری از ارزشهای يك وضعیت، این وضعیت نه فقط باید قابل فهم بلکه باید موثر باشد. درعین حال که وسایل بیان در سینما باید با نهایت صرفه‌جوئی بکار رود، اطلاعاتی که داده می‌شود نباید کم باشد، باید کافی باشد.

صحنه‌ای را در نظر بگیریم که شوهری می‌خواهد از زنش جدا شود. به‌زنش می‌گوید خیال دارد وکیل بگیرد و او را طلاق بدهد و بدنبال این حرف از اتاق خارج می‌شود. معنی صحنه روشن است و نویسنده شاید فکر کند که اطلاع کافی درباره این وضعیت به تماشاچی داده است. معذک صحنه، صحنه جذاب و موثری نیست، چون اطلاع کافی درباره‌اش در دست نداریم.

حالا در نظر بگیریم که داستان درباره این صحنه اطلاعات کافی بما داده بود، و مثلاً می‌دانستیم که زن به شوهرش شدیداً علاقمند است. این امر به صحنه قوت می‌بخشد. اگر بدانیم که شوهر از همسرش به‌خاطر زنی دیگر جدا میشود احساس حسادت در این قضیه وارد خواهد شد. اگر بدانیم شوهر بدون اینکه پولی برای مخارج زندگی به‌زنش بدهد او را ترك می‌کند نسبت به او احساس خشم خواهیم کرد. اگر بدانیم که زن به‌زودی بچه‌دار خواهد شد دلمان به‌طال او خواهد سوخت. اگر بدانیم که زن علیرغم میل خانواده‌اش به‌همسری این مرد درآمده و برای اینکه با او باشد به‌تامین مادی پشت‌پا زده است باز بیشتر نگران وی خواهیم شد. در مورد اول چون اطلاع اضافی پیرامون صحنه در دست نداریم قضیه در ما اثری نمی‌گذارد، در موارد دیگر احساس ما برانگیخته خواهد شد. هر چند خود این صحنه در هر مورد ممکن است عیناً به‌شکل واحدی اجرا بشود و در آن گفتگوی واحدی مبادله گردد و هنرپیشه‌های واحدی باشند و اعمال یکسان و واحدی را انجام دهند. صحنه بدون در دست داشتن اطلاعات اضافی کاملاً قابل درک است، ولی تماشاگری که قبل از روبرو شدن با این صحنه، اطلاعات قبلی در اختیار دارد بر مراتب بیشتر تحت تأثیر قرار خواهد گرفت تا تماشاگری که این اطلاعات را ندارد.

صحنه صامتی را در نظر بگیریم که در حد خود کاملاً روشن است. مردی هزار دلار می‌بازد — که چی؟! چیز بخصوص جالبی در این صحنه نیست. اگر این آدم میلیونر باشد باختن برایش اهمیتی ندارد. ولی اگر بدانیم که آدم فقیر است و این پول آخرین سرمایه‌اش بوده صحنه معنی و هیجان پیدا می‌کند. اگر بدانیم که این هزار دلار را قرار بود خرج جراحی بچه مریضش کند و جان او را نجات بدهد صحنه باخت معنی

غم‌انگیزی بخود می‌گیرد حتی اگر يك کلمه صحبت در این صحنه نشود. پس روشن است که اهمیت و تأثیر صحنه در مسئله باختن نیست، اطلاعات مربوط به این عمل است که به صحنه نفوذ می‌بخشد.

برای تغییر و یا افزایش نفوذ صحنه همیشه لازم به دادن اطلاعات زیادی نیست. گاهی يك کلمه «فقط» می‌تواند ارزش درامی مهمی داشته باشد. مثلاً دختر جوانی در تئاتر اتوموبیل کشته می‌شود. دوستان خبر مرگ او را به مادرش می‌دهند، این خبر در حد خود متأسف‌کننده است. ولی اگر بدانیم که این زن «فقط» همین يك فرزند را داشته می‌توان تصور کرد که تأثیر اندوهبار این خبر تا چه حد افزایش خواهد یافت. از این امر می‌توان نتیجه گرفت داستانی که اطلاعات کافی نمی‌دهد مهیج، جالب و دراماتیک نیست. ولی اطلاعات زیادی دادن هم اثرات بدی دارد. از این گذشته زیادی اطلاع دادن یعنی اطلاع غیر اساسی و غیر لازم دادن، اطلاعی که به جهت درک و ارزیابی صحنه اهمیتی ندارد. اطلاعات زیادی دادن، مانع از روشن بودن صحنه می‌شود و به‌اثر دراماتیک آن لطمه می‌زند.

وقتی که اطلاعات کافی را گرد آورده‌ایم باید به‌سراغ مسئله بعدی برویم: درجه لحظه‌ای در داستان فلان موضوع خاص باید اطلاع داده شود.

در شروع فیلم ما هیچ نمی‌دانیم. هرچه فیلم جلوتر می‌رود بر میزان اطلاع ما افزوده می‌شود، تا در پایان دیگر همه‌چیز را می‌دانیم و یا لاًقل از مطالب مهم و اساسی اطلاع داریم. اگر نویسنده نتوانسته باشد این اطلاعات را درباره تمام عوامل مهم بمانده و بعضی از دیگر گونی‌ها برای ما مبهم مانده باشد پیداست که نویسنده قادر نبوده که قصه کاملی را برای ما بیان کند.

اطلاع به این صورت گرد می‌آید که ما هر مطلب و عاملی که در قصه تحویلیمان داده می‌شود ثابت می‌دانیم تا اطلاع تازه‌ای دریافت می‌کنیم که اعتبار مطلب قبلی را باز گیرد. ثبوت اطلاع دو نتیجه دارد: اول اینکه وظیفه اطلاعاتی که در اول قصه داده می‌شود خیلی سنگینتر و بزرگتر است تا اطلاعاتی که در اواخر فیلم داده می‌شود. چون داستانی را از هیچ شروع می‌کنیم ممکن است مایل باشیم که هرچقدر که می‌شود در همان اول ماجرا مطالبمان را اطلاع بدهیم، چون تماشاگر تا يك مقدار اطلاع حاصل نکرده باشد نمی‌تواند در احساسی شریک شود.

در نتیجه، قسمت اول داستان صرف فاش کردن وقایعی می‌شود که وضعیت‌های دراماتیک بعدی را مهیا می‌سازد. دادن اطلاعات اولیه و اساسی، بدون ملال‌انگیز و کند بودن، کار آسانی نیست. نویسنده مجرب رامی‌تواند از آنجا شناخت که با چه میزان از موفقیت این مسئله را حل می‌کند. خوش شانس خیلی از نویسندگان بد در اینست که تماشاگران معمولاً با حسن نیت قبلی با فیلم روبرو می‌شوند که در نتیجه قسمت‌های مقدماتی برایشان ملال‌انگیز نیست.

دومین اثر ثابت بودن اطلاعات را می‌تواند باین صورت توضیح داد:

هرچند بعضی از اطلاعات را می‌تواند خیلی دیرتر در طول ماجرا به مخاطب داد،

این اطلاعات را می‌توان زودتر هم در اختیار مخاطب گذاشت چون اعتبار آنها تا هر موقع که لازم باشد ثابت می‌ماند. از نظر حرفه‌ای این کار را «کاشتن» اطلاعات می‌گویند. مزیت این کار آن است که اطلاع را می‌توان هر موقع که مناسب بود کاشت و ثمره‌اش را بعدها چید.

در آغاز داستان، نویسنده اطلاعاتی را که بعداً به کار می‌آید می‌کارد. در قسمت‌های بعدی وی سعی به معرفی عوامل جدیدی نخواهد کرد بلکه عواملی را که قبلاً ارائه داده است بکار خواهد گرفت.

ولی گاهی نویسنده ممکن است تصمیم بگیرد که مطلبی و خبری را درست در لحظه‌ای که مورد نیاز است اطلاع دهد. این امر را می‌توان آشکار کردن اطلاعات نامید. اطلاع مربوط به یک عامل در پیوند نزدیک با عامل دیگر می‌تواند به ایجاد حالت و تأثیری شدید منجر شود، مخصوصاً اگر این دو عامل باهم در تضاد باشند. مثلاً اندکی پیش از اینکه مردی ازدواج کند مطلع می‌شویم که شغل یا پولش را از دست داده‌است. موقع‌شناسی به این افشاگری تأثیر و نفوذ می‌بخشد. اگر این اطلاع و خبر قبلاً «کاشته» می‌شد چنین تأثیری را نمی‌داشت.

اگر نویسنده نتواند خبری را بکارد و یا نتواند در موقع لزوم آنرا افشاء سازد از دادن اطلاع مضایقه کرده است. این امر با عجز از دادن اطلاع فرق دارد، عجز از اطلاع دادن قصوری است که برای آن عذر یا هدفی نمی‌توان یافت. نتیجه عدم توانائی در اطلاع دادن این است که تماشاچی قصه را نفهمد و یا نتواند حادثه را ارزیابی کند و در آن از احساس خود مایه بگذارد چونکه درباره وقایع به اندازه کافی اطلاع ندارد. خودداری از دادن اطلاع باعث برانگیخته شدن حس کنجکاوی و در نتیجه بیشتر مشتاق دانستن می‌شود. در نتیجه نویسنده با برانگیزاندن کنجکاوی تماشاچی می‌تواند توجه و علاقه او را بیدار کند. در عین حال نویسنده باید بداند که ممکن است کاری کند که ما در لحظه وقوع حادثه مطلقاً چیزی از آن نفهمیم و در نتیجه احساسات و عواطفمان مطلقاً در صحنه دخالتی پیدا نکنند.

تا اینجا تعجباً قبول کردیم که تمام اطلاعات داده شده واقعی بوده است. ولی داستان می‌تواند اطلاعات نادرست هم بدهد. تماشاچی اصولاً موجودی است اطمینان کننده که می‌شود اعتمادش را مورد سوء استفاده قرار داد و به راه‌های غلط کشانیدش. مثلاً تماشاگر ممکن است تصور کند که فلان آدم قاتل است در حالی که در واقع بیگناه است، یا می‌توان بیننده را واداشت باور کند که فلان شخص موجود معتبری است در حالی که وی کلاهبرداری بیش نیست. این اطلاعات نادرست به جهت باید بعداً بوسیله اطلاعات درست کاملاً اصلاح شود، هر قدر که این تصحیح دیر صورت بگیرد. اگر نویسنده برای این افشاگری بهترین لحظه را در نظر بگیرد اثری شدید برجا خواهد گذاشت.

در بررسی این فصل درمی‌یابیم که انتخاب اطلاعات می‌تواند داستانی را جالب‌تر از آنچه که واقعاً هست از کار در بیاورد. چون از تمام وقایع فقط اساسی‌ترین آنها را ارائه می‌دهیم داستان هر چه بیشتر نافذ و معنی‌دار می‌شود. اگر اطلاعات در دقیق‌ترین

و مناسب‌ترین لحظه داده شود اثر غافلگیرکننده و تکان دهنده خواهد داشت. اگر از دادن اطلاع خودداری شود کنجکاوی تماشاچی تحریک خواهد شد. چون تماشاگر را می‌توان به اطلاعات نادرست معتقد ساخت. با افشای واقعیت در لحظه مناسب حالت و تأثیری ایجاد می‌شود که جزء سلسله وقایع ماجرا نیست بلکه در شیوه بیان وقایع نهفته است. بنابراین داستان می‌تواند برای تماشاگر جالب‌تر جلوه کند تا برای نویسنده که از تمام جزئیات عوامل آن در همه حال خبر دارد.

فصل قبل تمام وظایف اطلاعات ارائه شده را مطرح نکرد. تابحال فقط با اطلاعاتی سروکار داشتیم که به تماشاگر داده می‌شود. ولی باید در نظر داشته باشیم که در هر استان قهرمانانی شرکت دارند و هر يك از آنان درباره آنچه رخ می‌دهد ممکن است معلوماتی خاص و متفاوت داشته باشد و این معلومات ممکن است با آنچه تماشاگر از آن خبر دارد فرق داشته باشد.

تقسیم معلومات امر پیچیده‌ایست ولی باید فراگرفته شود: مثلاً «الف» مرتکب قتل «ب» میشود. «ج» نیز محل حضور دارد، پس آنچه را که «الف» می‌داند «ج» هم می‌داند. در عین حال «د» و «ه» از این قضیه خبری ندارند. تماشاچی که قضیه را روی پرده دیده است در معلومات «الف» و «ج» شریک است. اما اگر تماشاچی قضیه را ندیده باشد و فقط بداند که «ب» را کشته‌اند در وضعیت «د» و «ه» قرار دارد. این تقسیم و پراکندگی معلومات نیازها و اثرات اطلاعات را چند برابر می‌کند. «ج» ممکن است اطلاعات صحیح داشته باشد. «د» اصلاً اطلاعی نداشته باشد و «و» اطلاعات غلط داشته باشد. تماشاگر و «ج» ممکن است اطلاعات درست داشته باشند و «ه» اطلاعات غلط. یا «د» تماشاگر ممکن است اصلاً اطلاعی نداشته باشند و «ج» دارای اطلاعات صحیح باشد. یا تماشاگر ممکن است اطلاع غلط داشته باشد و این هنرپیشه‌ها باشند که از حقیقت قضیه خبر ندارند. ترکیبات دیگری باز در این مورد ممکن است که هر يك بر قصه اثری خاص می‌تواند داشته باشد.

فرض کنیم که «ج» کارآگاهی باشد که قاتل واقعی را می‌شناسد در حالی که هیچ‌يك از هنرپیشه‌های دیگر و تماشاچی قاتل را نمی‌شناسند. حال اگر قاتل نام کشندمای برای «ج» گسترده باشد تماشاچی از قضیه خبر دارد در حالی که «ج» بی‌خبر است. کارآگاه خوشحال و خرم به‌سوی دام می‌رود و تماشاگر که موضوع را می‌داند برانگیخته می‌شود. هم‌چنین موردی می‌تواند باشد که نه تماشاگر از وجود نام خبر دارد و نه کارآگاه و بنام افتادن کارآگاه، او و تماشاچی را یکسان غافلگیر خواهد کرد.

اختلاف بین خودداری از دادن اطلاعات به هنرپیشه و خودداری از اطلاع دادن به تماشاگر را به شکل زیر می‌توان بیان کرد: هنرپیشه تا در مورد يك واقعه قبلی اطلاعی نداشته باشد نمی‌تواند در مورد آن واقعه دست به اقدامی بزند. پس اقدام معوق می‌ماند تا موقعی که این اطلاع به هنرپیشه برسد. اما اقدام می‌تواند ادامه یابد، هرچند تماشاگر بی‌اطلاع و در تاریکی باقی بماند. اثر این امر صرفاً برانگیختن کنجکاوی بیننده است.

شخصی را می‌بینیم که اتوموبیلی را می‌دزد. هنرپیشه دیگری که در محل حضور ندارد نمی‌تواند دزد را تعقیب کند مگر اینکه قضیه با او اطلاع داده شده باشد. اگر این موضوع به هنرپیشه خبر داده نشده باشد و با وجود این وی جوری عمل کند که گوئی قضیه را می‌داند برای بیننده این سؤال پیش می‌آید که این آدم از کجا موضوع را می‌داند؟

از این امر در جهت دیگری می‌توان بهره‌برداری کرد: تماشاگر تصور می‌کند که فلان هنرپیشه از فلان مطلب خبر ندارد، چون این هنرپیشه جوری رفتار می‌کند که گوئی مطلب را نمی‌داند، ولی ناگهان نشان می‌دهد که در تمام این مدت از قضیه با اطلاع بوده است.

همچنین گاه اتفاق می‌افتد که هنرپیشه چیزی را می‌داند که تماشاگر از آن بی‌خبر است و یا تماشاگر از مطلبی مطلع است که هنرپیشه نمی‌داند. و یا هر دو از مطلب مشترکی باخبر هستند این سه امکان، شیوه افشای اطلاعات را بدسه نوع قسمت می‌کند. در مورد مثال آخر مطلب در زمان واحدی به تماشاچی و بازیگر اطلاع داده می‌شود. هر دو رویداد واحدی را می‌بینند و آگاهی واحدی کسب می‌کنند، یا اینکه عامل خاصی به هنرپیشه و تماشاگر در يك زمان خبر داده می‌شود. در مورد دوم که تماشاگر مطلبی را می‌داند که هنرپیشه از آن بی‌خبرست لازم است که مطلب به اطلاع هنرپیشه (شخصیت فیلم) هم رسانده شود. اشکال این امر آن است که تماشاچی وقتی می‌بیند مطلبی را که قبلاً از آن خبردارد به هنرپیشه باید اطلاع داده شود حوصله‌اش سرمی‌رود. وقایعی را که قبلاً دیده‌ایم حالا باید به فلان هنرپیشه توضیح داده شود. این امر مارا ملول می‌سازد. تنها موردی که افشای اطلاعات جالب توجه است موقعی است که واکنش هنرپیشه‌ای دیگر می‌تواند قابل اهمیت باشد. نویسنده برای جلوگیری از ایجاد ملال و تکرار خبر، باید شیوه‌ای پیدا کند که مطلبی را که تماشاگر از آن باخبرست بطور غیر مستقیم به هنرپیشه اطلاع دهد. معمولاً سناریست نشان می‌دهد که قضیه در فاصله بین صحنه‌ها به اطلاع فلان شخصیت قصه رسانیده شده است.

مورد اول یعنی موردی که هنرپیشه از موضوعی اطلاع دارد که تماشاچی بی‌خبرست دارای اشکالاتی است. نویسنده باید راهی پیدا کند که آنچه را که شخصیت قصه می‌داند به نحوی به تماشاچی اطلاع دهد. شخصیت‌ها که نمی‌آیند بخاطر باخبر کردن تماشاچی قضیه را بین خودشان ضمن صحبت مطرح کنند. گاه نویسنده شخصیتی را گیر می‌آورد که این مطلب را هنوز باو هم می‌شود اطلاع داد. بعضی وقت‌ها نیز می‌توان مطلب

مورد نظر را بطور تلویحی با بعضی گفتگوها و اعمال رسانید. آخرین نتیجه تقسیم معلومات «سوء تفاهم» است که بخاطر حالات مضحکی که گاهی از آن ناشی می‌شود قابل اهمیت است. این سوء تفاهم چیزی جز همان «جابه جایی»<sup>۸۲</sup> «کمد یا دل آرت»<sup>۸۳</sup> نیست. مثلاً یکی از شخصیت‌های داستان تصور می‌کند که فلان قهرمان برادر فلان زن است حال آن‌که وی شوهر زن مورد نظرست. یا شخصی خیال می‌کند دارد با کارآگاه پلیس حرف می‌زند حال آن‌که مخاطبش سردهسته دزدهاست. «کمدی اشتباهات»<sup>۸۴</sup> شکسپیر یک سلسله از این سوء تفاهم‌های ناشی از تقسیم آگاهی است.

اگر تماشاگر در اشتباه شریک باشد نتیجه مضحك موفقی آشکار می‌شود که حقیقت روشن گردد. ولی اگر تماشاگر واقعیت را نداند از دست و پا زدن شخصیت ماجرا در جریان سوء تفاهم لذت خواهد برد. نمایشنامه «بیوس و بگو»<sup>۸۵</sup> تقریباً به‌تمامی بر اساس یک سوء تفاهم قرار دارد.

در جریان سوء تفاهم، قضایا و حالات خنده‌آور زیاد پیش می‌آید. خیال می‌کنیم که فلان شخصیت دارد از عیالش حرف می‌زند، بعد معلوم می‌شود راجع به اسبش صحبت می‌کرده است. خنده‌ای که برنامه‌های کمدی بازیگرهای کمیک ایجاد می‌کند بیشتر ناشی از همین سوء تفاهم معلول تقسیم آگاهی است.

تقسیم آگاهی به‌توجه کامل نویسنده نیاز دارد و اگر بدقت به‌کار گرفته شود از آن نتایج و آثاری حاصل می‌شود که داستان را از آنچه هست جذاب‌تر می‌سازد.

82- Guid Pro Quo

83- Commedia dell'arte

84- Comedy of Errors

85- Kiss and Tell

با بررسی خصوصیات مادی قالب سینما به مفاهیم محدوده، تصویر و صدا، وسایل بیان، بزرگ‌نمایی و ترکیب، صحنه با عوامل متشکله زمان، مکان و گذشت زمان، انتخاب اطلاعات و تقسیم‌آگاهی رسیدیم. برشمردن این عوامل کافی است ثابت کند سینما يك قالب داستانرانی اصیل و جدید است که همانقدر با سایر قالب‌ها فرق دارد که اپرا با داستان کوتاه و یا نمایش با «رمان». در نتیجه، این قالب جدید را نباید صرفاً عدول مختصری از شیوه‌های موجود داستانرانی بدانیم. بجای آنکه سینما را با قواعد و تعصب‌های سایر هنرها سنگین کنیم باید زندگی و شکلی مستقل را برای آن روا بداریم. برای تأکید بیشتر این امر شاید بجا باشد که خصوصیات مادی سه قالب اصلی داستانرانی را با هم مقایسه کنیم.

گاه بر شباهت موجود بین این سه قالب و یا اختلاف آنها زیاده از حد تأکید می‌شود. تعداد نسبتاً کمی نویسنده وجود دارد که با هر يك از این سه وسیله ارتباط جمعی بطور یکسان آشنا باشد. رجحان قائل شدن يك نویسنده برای يك قالب خاص لزوماً از تجربه او در زمینه یکی از دو وسیله بیان ناشی نمی‌شود. در انتخاب نویسنده هم چنین طبع او دخالت دارد که ممکن است قالب بخصوصی را ترجیح دهد.

نموداری که بدنبال این مبحث می‌آید برآورد اختلاف بین این سه قالب هنری را آسانتر می‌سازد. گرچه این نمودار فقط خصوصیات مادی را مورد ملاحظه قرار می‌دهد باید در نظر داشت که اختلاف‌های قید شده، تفاوت‌های اساسی‌تر بین ساختمان دراماتیک زمان، نمایشنامه و سینما را مشخص می‌سازد.

اگر یافته‌های این جدول را باهم بسنجیم می‌بینیم که قالب رمان قالبی نسبتاً بی‌شکل است که به‌نویسنده آزادی بسیار می‌دهد در حالی که نمایشنامه قالبی است بسیار محدود که نویسنده را در قید ساختمانی بسیار قاطع قرار می‌دهد. در مورد سینما از جدول ظاهراً چنین برمی‌آید که این هنری است تازه‌پا و فرزند رمان و نمایشنامه که بعضی از خصوصیات هر يك از این دو را بکار می‌گیرد و در پاره‌ای موارد خصوصیات جدیدی می‌آفریند.

## نمودار مقایسه‌ای

سینما	تئاتر	رمان	
۸۵ - ۱۸۵ دقیقه نموداری مقید - حدود ۳۵ صفحه آزاد نسبتاً محدود به‌جلو - رجوع به گذشته - رجوع به آینده	۱۲۰ - ۱۵۵ دقیقه نموداری محدود: حدود ۳ تا ۱۵ محدود آزاد به‌جلو - رجوع به گذشته	نام‌محدود - يك تا ده جلد تثالی نام‌محدود نام‌محدود آزاد كاملاً اختیاری - به جلو یا عقب	طول ارائه وقایع تعداد صحنه‌ها تعداد قهرمانان استفاده از زمان پیشرفت زمان
غیر ضروری آزاد تأحدودی توضیح داده نشده توضیح داده نشده غیر موجود بوسیله هیچ عامل مستقیمی، مگر نوشته‌ها	غیر ضروری محدود به‌تمامی توضیح داده نشده توضیح داده نشده غیر لازم به‌کمک برنامه	غیر ضروری آزاد به‌اختیار توضیح داده شده توضیح داده شده توصیفی توصیفی	فاصله زمانی انتخاب مکان استفاده از گفتگو افکار قهرمانان افکار نویسنده رابطه بین صحنه‌ها نشان دادن مکان و زمان
بوسیله وقایع مهم است يك نشست غیر ممکن	بوسیله وقایع موجود نیست يك نشست غیر ممکن	توصیفی (روانشناسانه) موجود نیست نام‌محدود ممکن	نشان دادن انگیزه‌ها بزرگ‌گمانی زمان در اختیار مخاطب «بازخوانی»

سینما از رمان آزادی زمان و مکان و از تأثر معین بودن حد نمایش را گرفته و نیز اینکه وقایع، نمودار وقایع زندگی هستند، افکار شخصیت‌ها و نیز نویسنده بیان نمی‌شود و جمله‌های توصیفی، توضیحی و ربطی در آن وجود ندارد. در سینما نیز مثل تأثر تماشاگر باید قصه را در یک نشست بفهمد.

در بین خصوصیات جدید هنر سینما به منابع اطلاعاتی این هنر برمی‌خوریم که بامنابع اطلاعی تأثر و رمان فرق دارد. همچون کثرت تعداد صحنه‌ها در قبال تأثر و معدود بودن صحنه‌ها در قبال «رمان»، و مسئله انتخاب اطلاعات، تصمیم در مورد بزرگنمایی و استفاده از گذشت زمان.

بدون توجه به وجوه تشابه نسبی، سینما قالب هنری جدیدی است مستقل از رمان و تأثر. به عبارتی دیگر می‌توان گفت سینما تأثری است که به مکان رویداد واقعه‌ای که نویسنده رمان می‌تواند انتخاب کند کشانده می‌شود. این امر بیان‌کننده آن است که سینما را می‌توان در قالبی دراماتیک طرح ریخت و اما در عین حال هنری است که می‌تواند ابعادی وسیع و حماسی داشته باشد. اشکال بزرگ نوشتن سناریو یافتن وسیله بیانی مناسب است. نویسنده‌ای که شروع به کار نگارش برای سینما می‌کند نباید بپندارد که با یک قالب هنری کامل سروکار دارد. توهم او درباره آزادی فوق‌العاده سینما بزودی از بین خواهد رفت. او باید بداند که با اختراعی سروکار دارد که با مزایا و درعین حال نقایص بسیار بوجود آمده است. نویسنده خود را از بین دو حد نهایت، مقید خواهد دید و در دودلی دائمی بین آمال و سرسپردگی‌های خویش قرار خواهد داشت. این امکانات و محدودیت‌ها یکدیگر را نگاه می‌دارند و محدود می‌کنند و در هر صحنه با یکدیگر در نبرد هستند.

سینما امکانات بسیاری را عرضه می‌دارد که چون وجود دارند باید مورد استفاده قرار گیرند، در عین حال قالب غریب این هنر جدید واجد موانع بسیاری است که تحقق موفقیت‌آمیز تمامی این امکانات را با اشکال مواجه می‌سازد. سینما گرچه وسایل بیان متعددی در اختیار دارد فاقد بعضی از اساسی‌ترین وسایل بیانی است. هرچند آزادی زمان و مکان دارد در نشان دادن زمان و مکان با اشکال روبروست. گرچه می‌تواند شخصیت‌های متعددی را عرضه بدارد فاقد وسایل اساسی شخصیت‌سازی است که عبارت از بیان افکار شخصیت‌ها باشد. گرچه رویدادهای بسیاری را می‌تواند نشان دهد، در روشن کردن این رویدادها با اشکال روبروست زیرا جمله‌های توضیحی و توصیفی به کمکش نمی‌رسند. گرچه امکان انتخاب صحنه دارد در ربط دادن صحنه‌ها با اشکال مواجه است. هرچند می‌تواند داستان طولانی پر تنوعی را نقل کند ولی محدوده معینی برای این کار در اختیار دارد.

اینها باز خود دلیلی بیشتر برای آن است که نویسنده ماهیت این هنر را هرچه دقیق‌تر مطالعه کند تا بر محدودیت‌هایش فائق آید.

قسمت دوم

---

# ساختمان دراماتيك

چون حالا دیگر می‌دانیم که فیلم با «چه چیز» داستانش را بازگو می‌کند می‌پردازیم به اینکه داستان «به چه شیوه‌ای» بیان می‌شود. این «شیوه» همان «ساختمان دراماتیک» است.

اشتباه است که تصور شود که فقط درام به‌ساختمان دراماتیک نیاز دارد. کلمه «درام» از واژه قدیمی یونانی «دران»<sup>۱</sup> گرفته شده که صرفاً «عمل» معنی می‌دهد. در نتیجه هر نوع هنری که داستانی را بیان کند نیازمند نوعی ساختمان دراماتیک است. اعم از کمدی یا داستان حادثی، درام یا تراژدی روانی، اپرا یا باله، نقاشی یا پانتومیم، سمفونی یا شعر، داستان کوتاه یا نمایشنامه تئاتری.

قصه در فکر افراد بسیاری وجود دارد، قصه‌هایی گاه بسیار خوب و بر اساس تجارب شخصی. ولی اغلب این افراد فاقد دانش آگاه یا غیر آگاه در مورد شیوه بیان این قصه‌ها هستند. تأثیر زنده یک رویداد، اثر شدید یک تجربه و حتی صداقت و صمیمیت گوینده داستان کافی نیست که باو قدرت بیان قصه را بدهد. وکلای دعاوی، قضات و دکترها خوب می‌دانند که بیرون کشیدن حقایق مربوط به یک رویداد از کسی که حتی قصد پنهان کردن چیزی را ندارد مشکل است. برعکس، انسان علیرغم نهایت علاقه به بیان همه حقایق در مورد یک قضیه یا یک بیماری، گاه خود را از فهماندن مطلب به مخاطب صرفاً بخاطر فقدان ساختمان دراماتیک موضوع عاجز می‌یابد.

همه ما شنیده‌ایم که وقتی شخصی شوخی‌ای برای گروهی تعریف می‌کند ایجاد خنده می‌کند. شخصی دیگری که همین شوخی را برای جمعی دیگر بازگو می‌کند با سکوتی نازاحت‌کننده روبرو می‌گردد.

شوخی همان شوخی است. تفاوت بین خندان یا ملول کردن مخاطب در نحوه بیان شوخی، در ساختمان روایت نهفته است.

یک داستان واحد در پرداخت دو نویسنده مختلف، در یک مورد ممکن است بسیار جالب و گیرا و در مورد دیگر بی‌لطف و کسالت‌بار باشد. وقتی دقت کنیم می‌بینیم که رویدادها و شخصیت‌های داستان در هر دو مورد یکی است. پس اختلاف در کیفیت ساختمان دراماتیک هر یک از آنهاست.

در این جا باید اختلاف بین داستان و ساختمان دراماتیک را مشخص کنیم. داستان

یعنی اتفاق واقعی. ساختمان دراماتیک یعنی نحوه بیان این اتفاق. داستان مثل جهان زندگی، غنی و پرتنوع است. ساختمان دراماتیک عبارت از تعداد محدودی قاعده است که بمنظور ایجاد حالات و اثرات خاص، باید بکار برده شود. داستان از تخیل نویسنده ناشی می‌شود و ساختمان دراماتیک از شگرد (تکنیک) او. داستان یعنی آفرینش. ساختمان دراماتیک یعنی قالبی که این آفریده باید در آن ریخته شود.

گاهی ایندو باهم اشتباه می‌شوند. گمان می‌رود که داستان را می‌شود مطابق با قواعدی خاص تشریح کرد. این امر محال است. داستان زائیده و محصول آزاد و بی قید و بند و غیر قابل سنجش ذهن خلاقه است. ولی ساختمان دراماتیک به وجهی تقریباً ریاضی وار قابل تعریف است و قواعد آن را می‌توان در مورد داستان‌های مختلفی بکار برد. اگر خواسته باشیم برای داستان قاعده پیدا کنیم، باید به تعداد انواع داستان‌هایی که وجود دارد قانون بگذاریم، یعنی چندین میلیون. اما اصول اساسی ساختمان دراماتیک چندتائی بیشتر نیست.

بعضی تصور می‌کنند که عمده کار همان ساختمان دراماتیک است، در حالی که ساختمان دراماتیک هوشمندانه، بدون قصه خوب همچون پوسته‌ایست بدون مغز. بعضی دیگر ساختمان دراماتیک را دست کم می‌گیرند و آنرا چیزی ساختگی می‌دانند و فکر می‌کنند که تنها قصه است که اهمیت دارد. ولی قصه بدون ساختمان دراماتیک چیزی است بهم ریخته، عالمی است که هنوز خداوند بآن نظام نبخشیده است. داستان درحالت آشفته نمی‌تواند به هدف اولیه‌اش دست یابد، یعنی کسی که دارد به آن گوش می‌دهد چیزی از آن بفهمد.

اما ساختمان دراماتیک را نباید با اساس و طرح داستان<sup>۲</sup> یکی دانست. به تعریف «ارسطو»، اساس قصه، نظام و ترتیب وقایع قصه است، ولی ساختمان دراماتیک از این حد درمی‌گذرد و حوزه‌ای وسیعتر را دربر می‌گیرد. ساختمان دراماتیک وقایع قصه را با قالبی که این وقایع در آن باید بیان شود مطابق می‌سازد. و این وقایع راجوری نظام می‌دهد که بهترین اثر ممکنه را بر ذهن مخاطب باقی بگذارد. در واقع ساختمان دراماتیک وابسته و مقید به سه عامل است: قالب، رویدادهای داستان (که باید با واقعیت یکی باشند) و خصوصیات ذهن مخاطب.

از این عوامل تا بحال فقط اولی یعنی «قالب» را بررسی کرده‌ایم. گاهی به اشتباه تصور می‌شود که ساختمان دراماتیک فقط با نظام دادن و مرتب کردن وقایع قصه سرو کار دارد. ولی از آنجائی که هر قالب هنری خاص، دارای خصوصیات مادی متفاوتی است که وقایع داستان مطرح شده در آن قالب را به نحوی خاص بهم مرتبط می‌سازد، پس هر نوع قالب داستانی به خصوص، برای خودش ساختمان دراماتیک بخصوصی دارد. برای اثبات این نظر، داستان واحدی را در نظر می‌گیریم و آن را در قالب‌های هنری مختلفی بازگو می‌کنیم. مثلاً داستان «شهرزاد» را بیائیم به اشکال زیر روایت

کنیم: به صورت تابلوی نقاشی، موسیقی سمفونی روایی، رمان، نمایشنامه تئاتری، اپرا، باله، فیلم. بدیهی است که در هر مورد قصه باید به شکلی متفاوت به خودش شکل بگیرد هرچند که وقایع قصه در تمام موارد یکی باشد.

اولین کسی که به این پدیده جالب اشاره کرد «لسینگ»<sup>۲</sup> بود، در رساله لاووکون در قرن هیجدهم، رساله‌ای که به بررسی اختلاف بین نقاشی و نثر حماسی می‌پردازد. در این بررسی وی به این نتیجه می‌رسد که نقاشی همه‌چیز را در یک زمان و بطور مقارن نشان می‌دهد، حال آن‌که نثر آن‌ها را به ترتیب و توالی زمانی، و بدنبال هم می‌آورد. در نقاشی، کنار هم، و با هم می‌آید. در نوشته کلمه بعد از کلمه و یک صفحه بعد از صفحه دیگر. وی از این امر نتیجه می‌گیرد که نقاش می‌تواند جنگجویی را سراپا در لباس و سلاح جنگ مجسم کند، اما نویسنده مرتکب اشتباه خواهد شد اگر جنگجو را باین نحو توصیف کند: کلاه‌خودی بر سرش بود، شمشیر در دست داشت و سپر در دست چپ. عجیب آن‌که خیلی کم هستند نویسندگانی که باین اشتباه واقف هستند، و نمی‌دانند چرا توصیف‌هایشان ملال‌انگیز است. ملالی که از آنجا ناشی می‌شود که آنها به اشتباه می‌کوشند تا در یک قالب هنری که اساساً توصیف در آن متوالی و پی‌درپی است یک تصویر کلی و در آن واحد همه‌چیز نما ارائه بدهند. «لسینگ» می‌گوید: نویسنده باید حرکت و عمل را که همیشه متوالی صورت می‌گیرد به کار برد تا به همان تصویری برسد که نقاش با نمایش مقارن ایجاد می‌کند. این نویسنده بعد از آن مثال کلاسیک را از «هومر» اولین و شاید بزرگترین حماسه‌پرداز تاریخ ارائه می‌دهد: «هومر» بجای آن‌که بگوید جنگجو کلاه‌خودی بر سر، شمشیری در یک دست و سپری در دست دیگر داشت، توصیف می‌کند که پهلوان چگونه کلاه‌خود را برداشته بر سر گذاشت، بعد سپر را از دیوار برگرفت و بدنبال آن دست به شمشیر برد. تصویری که در این هردو مورد در ذهن ما حاصل می‌شود یکی است ولی «هومر» یک سلسله عمل را که دنبال هم صورت می‌گیرد بکار می‌برد و روش بیان را با تسلسل و جریان پیاپی کلمات بدنبال هم، تطابق می‌دهد.

تأثیر قالب مادی بر شیوه بیان داستان از همه‌جا بیشتر در نمایش آشکارست، تا به حدی که تصویر ساختمان دراماتیک اصلاً از تأثیر سرچشمه گرفت. در واقع محدودیت‌های مادی تئاتر، جریان داستان را تا به حدی مانع می‌شوند که ساختمان دراماتیک اهمیتی فوق‌العاده پیدا می‌کند. درست است که سینما محدودیت تئاتر را ندارد و داستان در فیلم بخاطر آزادی زمان و مکان طبیعی‌تر جلوه می‌کند و کمتر در قید و بند قالب قرار دارد. با وجود این ساختمان دراماتیک در سینما هرچند کمتر از تئاتر جنبه بازدارنده پیدا می‌کند نباید برایش اهمیت کمتری قائل شد. برعکس، ساختمان دراماتیک در سینما، با آن‌که تجریدی‌ترست شاید سخت‌تر و مقیدکننده‌تر باشد. همچنین توصیف و اعمال قوانین آن بمراتب مشکل‌ترست.

يك قصه از اشخاص و کارهایشان حرف می‌زند. بعضی‌ها به‌اشخاص، یعنی شخصیت‌های انسانی بیشتر توجه دارند، درحالی‌که برای بعضی دیگر بیشتر کارهای افراد مطرح است. بعضی از رمان‌نویس‌ها اکتفا می‌کنند به‌اینکه درچند صفحه بطور کامل و مفصل به‌شرح خصوصیات شخصیت يك فرد پردازند. بعضی از فیلمسازان به‌اعمال بیشتر علاقه دارند و شخصیت‌پردازی را بعنوان «مهمات روانشناسانه» کوچک قلمداد می‌کنند، درحالی‌که در قصه فیلم هر دوی این عوامل ضرورت و اهمیت دارند. «عمل» به‌خودی خود وجود ندارد، عمل باید از کسی سرزند، پس برای درک و تعقیب عملیات يك فرد باید خود او را شناخت. از طرف دیگر شناخت يك فرد تا عملی از او سر نزنند، ممکن نیست. آدمیزاد به‌اعمالش زنده است. گرچه هرکس به حسب سلیقه خود شخصیت یا اعمال را ممکن است ترجیح بدهد، به‌رجهت در سینما هیچ‌يك از این دو عامل را نباید از نظر دور داشت.

نویسنده در خلق داستان یا از شخصیت افرادی که قبلاً می‌شناسد استفاده می‌کند و یا دست به‌ایجاد شخصیت‌های جدیدی می‌زند. شخصیت‌های ابداعی معمولاً قلابی از کار درمی‌آیند. برای جلوگیری از این امر نویسنده به‌شناخت دقیق و عمیق روحیه بشری و به‌معلومات روانشناسی نیاز دارد.

رفتار يك فرد انسان، هرچند ظاهراً غیر قابل پیش‌بینی می‌نماید هرگز کاملاً تصادفی نیست. ساختمان روحیه انسانی ترکیبی از عوامل متعدد است. شخصیت بشر هرچند به‌ندرت اتفاق می‌افتد که ساده و روشن باشد، علیرغم پیچیدگی‌هایی که گاه آنرا غیر منطقی جلوه می‌دهد، پیوستگی و منطقی دارد. آدمی در شرایطی خاص به‌نحوی عمل یا عکس‌العمل از خود نشان می‌دهد. واکنش‌های آدمی همیشه طرح واضحی ندارد، این واکنش‌ها چون از سلسله مراتب ذهنی پیچیده‌ای ناشی می‌شوند اغلب بسیار غیر منتظره هستند. مثلاً کسی به‌همسر دوستش خبر می‌دهد که شوهرش در تصادفی کشته

شده است، هرچند انتظار می‌رود که زن به‌گریه بیافتد ولی ممکن است ناگهان شروع به خندیدن کند، گرچه مرگ شوهر اثر خوردکننده‌ای بر او باقی گذاشته است. اغلب انتظار و تصور واکنشی ظاهراً منطقی را داشتن خطاست و واکنشی ظاهراً پست و نامربوط صحیح‌ترست. برای توضیح رفتار ظاهراً مرموز يك فرد انسان تنها چیزی که لازم داریم اطلاعات عمیق‌تر روانشناسی است.

اما روانشناسی علمی است بسیار وسیع که درباردهاش هزاران کتاب نوشته شده و ما حتی جزئی از آنرا نمی‌توانیم در کتاب حاضر منعکس کنیم. با این همه آگاهی از این علم برای هر نویسنده‌ای يك شرط ضروری اولیه محسوب می‌شود. روانشناسی همچنان موضوع مطالعه‌ای پایان ناپذیر است، خواه مطالعه‌ای منظم و خواه بوسیله بررسی شخصی. نویسنده تا از طبع و روح بشری آگاهی نداشته باشد حق ندارد که دست‌به‌نوشتن قلمه‌ای درباره افراد بشر بزند.

اما اطلاعات روانشناسی برای آن که شخصی بتواند فیلمنامه‌ای روشن درباره شخصیت افراد بنویسد کافی نیست. يك پروفیسور روانشناسی و فردی با بصیرت کامل در طبیعت بشری ممکن است از شناساندن يك شخصیت روشن و دقیق در فیلم به‌تماشاچی بکلی عاجز باشند. نویسنده برای خلق شخصیت، غیر از روانشناسی باید از شخصیت بردازی دراماتیک (نمایشی) هم سر رشته داشته باشد.

پس مسئله تنها آفریدن يك شخصیت زنده قابل قبول و منطقی نیست، بلکه شناساندن این شخصیت به‌تماشاگر هم مطرح است. در واقع باید کلمات را روی کاغذ به نحوی ردیف کرد که در ذهن بیننده القاء يك فرد زنده را بکند، که بیننده آن‌چنان این فرد زنده را باور کند که طی طول مدت نمایش فیلم او را دوست یا دشمن خود بداند، و انجام این عمل بهیچ‌وجه کار ساده‌ای نیست.

با در نظر گرفتن يك فیلم عادی و متوسط، قالب سینما در کار شخصیت‌پردازی روشن و موفق، از هر قالب هنری دیگری دشوارتر و پراشکال‌ترست، در عمل، در زمان با بهترین و عمیق‌ترین اشکال شخصیت‌پردازی روبرو می‌شویم، کافی‌است شخصیت‌پردازی‌های غریب و حاد آثار «داستویوفسکی»، ظاهر بسیار زنده آدمهای قصه‌های «همینگوی»، پیکرهای نافذ و نیرومند نوشته‌های «بالزاک» و کاوش بیرحمانه ذهن افراد را در «پولیسس»<sup>۲</sup> از «جیمز جویس» در نظر بگیریم.

این مزیت زمان بر فیلم از بیشتر بودن طول رمان ناشی نمی‌شود، بلکه بستگی به قالب رمان دارد که در آن می‌توان افکار آدمها را شرح داد و به‌چیزی چون «بمد سوم» دست یافت. «رمان» غیر از این افکار نویسنده را هم بیان می‌کند، نویسنده رمان نه‌تنها روحیه شخصیت‌ها بلکه انگیزه و اعمال آنها را هم می‌تواند وصف کند. سینما چون از کلیه این عوامل و ابزار محروم است شخصیت‌پردازی در آن کار بسیار مشکلی می‌شود. باید بدانیم که بسیاری از شخصیت‌سازی‌های ناقص، ناهموار،

کلی و مبهمی که در فیلم‌های عادی با آنها روبرو می‌شویم نتیجه غفلت نویسنده یا فیلمساز نیست و یا مخصوصاً برای ارضاء سلیقه کج تماشاچی ایجاد نشده است، برعکس، بعضی از موفق‌ترین فیلم‌ها در کار شخصیت‌سازی بسیار دقیق هستند. اشکالات شخصیت پردازی آن‌چنان که در ذات و بطن سینما نهفته است، آنقدر بزرگ و متعدد است که تنها نویسندگانی که بر ساختمان دراماتیک تسلط کامل دارند می‌توانند شخصیت‌های سناریو را زندگی ببخشند. نویسنده‌های دیگر که این تسلط را ندارند یا راه غلطی روند و یا غالباً به خلق شخصیت‌های قالبی و قراردادی متوسل می‌شوند. نویسنده ضعیف با ارائه این جور شخصیت‌های کهنه صد بار تکرار شده مثل ایرلندی تندخوی دعوائی، پیشخدمت خیلی رسمی و مؤدب و کیل دعاوی حقه‌باز، پروفور کم‌حافظه، میلیونر عصبی مزاج، روزنامه‌نگار پر تکاپو و سرزنده، بدون تلاش، يك جور شخصیت دم‌دست و عجالتاً کارسازی را ارائه می‌دهد. بدیهی است که این جانشین ضعیف، قدرت و نفوذ يك شخصیت اصیل و واقعی را ندارد.

آنچه نویسنده سناریو را هر چه بیشتر به آفریدن يك شخصیت قالبی سوق می‌دهد آن است که قهرمانی را که او بوجود آورده نقشش را هنرپیشه‌ای ایفاء می‌کند که بمحض ظهور روی پرده شخصیت آشنای خاصی را به تماشاچی القاء می‌کند. خیلی از فیلمسازها شخصیت‌سازی را صرفاً بر اساس ظاهر هنرپیشه‌ای که قرار است در فیلم شرکت کند قرار می‌دهند، يك تیپ «استیومک کوئین»ی، درست‌کنا برای میافارو «نقشی جور کن» - اما این روش برای خلق شخصیت کافی نیست، بگذریم که نمایش شخصیت بوسیله ظاهر هنرپیشه ممکن است مغایر با نمایش شخصیت بوسیله قصه باشد.

در رمان ریخت ظاهری قهرمان کمابیش مبهم می‌ماند، نویسنده هر قدر هم که به تفصیل و بدقت قهرمانان خود را طرح ریخته باشد هر خواننده‌ای برای خودش تصویری جدا از ظاهر و رفتار شخصیت‌ها کسب خواهد کرد. هر کس با خواندن کتاب، قهرمان را در خیال خود به نحوی زنده می‌کند، طرح می‌ریزد و باز می‌سازد. قهرمانی که در تصور نویسنده به صورت واحدی ظاهر گشته در ذهن يك میلیون خواننده به يك میلیون شکل کمابیش متفاوت تجسم خواهد یافت.

ولی فیلم سینمایی، تصویر هنرپیشه‌ای که نقشی را بازی می‌کند به شکل واحدی به نظر همه بینندگان می‌رساند، تصویر درشت صورت هنرپیشه قاطع، غائی، روشن و بی‌روبرگرد است و جایی برای آزادی تصور و ظرائف لحن و «تن»های متفاوت باقی نمی‌گذارد. چهره هنرپیشه عمومیت و کلیت دارد. در نتیجه هنرپیشه بخاطر ریخت ظاهری‌اش انتخاب می‌شود، ظاهری که باید همان شخصیتی را که نقش او نشان می‌دهد باز گویند، و یا اینکه نقش باید به تناسب ظاهر هنرپیشه نوشته شود. آنچه این مشکل را پیچیده‌تر می‌کند آنست که هنرپیشه مورد نظر قبلاً در نقش‌های دیگری هم ظاهر شده و در نتیجه بما فوراً می‌آموزد که از نقش او، از ظاهر او چه شخصیتی را انتظار داشته باشیم. هنرپیشه واحدی با گریم اندکی متفاوت می‌تواند در نقش يك کارآگاه ساده لوح، يك کلاتر ابله، يك سناتور رومی خوش قلب یا يك کشیش مهربان ظاهر

شده باشد، البته از يك فيلم عادی متوسط نمی‌شود متوقع بود که در کار شخصیت‌پردازی ظرافت و عمق زیادی را رعایت کند. نتیجه آن که در اغلب سناریوها، با شخصیت‌های قالبی از پیش ساخته شده مکرر در مکرر ارائه شده سروکار داریم.

علیرغم تمام این احوال، اشکالات شخصیت‌سازی در سناریو هرچند اشکالاتی عمدۀ و متعدد است، غیر قابل حل و از میان برداشتنی نیست. شاهد آن که در فیلم‌های خوب ما با شخصیت‌سازی‌های خوب سرگردانیم. حال به بررسی مسئله شخصیت‌پردازی دراماتیکی خواهیم پرداخت.

اول باید اختلاف بین شخصیت‌پردازی، شخصیت و خصوصیات شخصی را تشخیص بدهیم. شخصیت‌پردازی شامل کلیه حقایق درباره يك فرد انسان می‌شود که شخصیت یکی از آنهاست. خصوصیات شخصی، عوامل و عناصر منفردی هستند که شخصیت را تشکیل می‌دهند.

برای شناخت يك فرد انسان باید حقایق کافی درباره او در دست داشته باشیم بنابراین نویسنده وقتی که ساختمان شخصیتی قهرمانی را به‌تمامی در ذهن داشت باید حقایق آنرا برای مخاطب بازگو کند. در کار شخصیت‌پردازی و در ساختمان شخصیتی، حقایقی هستند که باید ارائه شوند تا شخصیت از صورت بی‌شکل و مبهم دربیاید. این حقایق را باید حقایق الزامی دانست. در واقع اشکال و نقص بسیاری از شخصیت‌پردازی‌هایی که زنده جلوه نمی‌کنند از حذف بعضی از این حقایق ضروری ناشی می‌شود. ابتدا باید سن و سال تقریبی فرد را دانست چون که هر دوره سنی بخصوصی در آدمی رفتار بخصوصی را اقتضا می‌کند. يك آدم پیر و يك فرد جوان در مورد کسب و کار، عشق و مسائل مختلف واکنش‌های متفاوتی از خود نشان می‌دهند. رفتار يك دختر جوان با زنی میانه‌سال و یا يك پیرزن تفاوت می‌کند. بنابراین اطلاع از سن و سال شخص اطلاع زیادی در مورد آن شخص بدست می‌دهد که در شخصیت‌سازی او اهمیت دارد. این اطلاع سنی را می‌توان براحتی بوسیله ریخت ظاهری هنرپیشه مرد یا زن به‌تماشاکر داد.

هر فرد انسان در این دنیا نقش و مقامی دارد که از آن می‌توان به‌عنوان اشتغال او یاد کرد. اگر نخواسته باشیم عنوان «حرفه» را بکار ببریم. باید دانست يك زن شوهردار و یا کدبانو که کار دیگری جز شوهرداری ندارد شاغل محسوب می‌شود. عیاش و خوشگذران بودن خود يك جور اشتغال است، آدم بیکاره را هم نداشتن شغل مشخص می‌کند.

يك مرد ممکن است کارگر، استاد دانشگاه، هنرمند یا تاجر، هنرپیشه و یادانشمند باشد. زن می‌تواند خانه‌دار، معلم یا فروشنده محسوب شود. نوع شغل، شخصی را که به‌این شغل اشتغال دارد به‌مقدار زیاد مشخص می‌کند. زندگی يك کارگر با زندگی يك استاد دانشگاه قطعاً متفاوت است. کارگر معمولاً صبح زود بلند می‌شود و به‌سرکار می‌رود، هشت ساعت در روز کار می‌کند و مقدار محدود و معینی مزد می‌گیرد، و در نتیجه مثلاً بطور معمول پایش به‌جای گران قیمت نمی‌رسد. استاد دانشگاه باید

معلومات کافی داشته باشد، زندگی فرزانه‌واری دارد، با طبقه‌ای سوای طبقه کارگری معاشرت می‌کند و محیط‌کارش با محیط کارکارگر فرق دارد. مسائلی که کدبانوی منزل با آنها روبروست با مسائل يك دختر فروشنده تفاوت دارد و يك خانم معلم‌دارای علائقی سوای علائق يك فروشنده است. يك نقاش تجارتي‌کارها و اطلاعاتش غير از اعمال و دانسته‌های يك تاجر است و زندگی يك‌واردکننده تنباکو بکلی با زندگی يك دهقان متفاوت است.

اطلاع ساده از شغل شخص، یعنی موقعیت فرد در اجتماع، می‌تواند اطلاعات زیادی در مورد شخص بدست بدهد. سابق براین رسم بود که بر شخص معمولاً برچسب کارگر، بورژوا، تاجر، طبقه متوسط و یا روشنفکر بزنند ولی انسان هرچند به معرفي شخصیت او کمک می‌کند اطلاع و آگاهی نهائی را در مورد او بدست نمی‌دهد، زیرا که آدمیزاد صرفنظر و جدا از شغلش همیشه يك فرد انسان باقی می‌ماند. در عین‌حال توصیف شخصیت يك فرد بدون ذکر و در نظر گرفتن شغل او خطاست.

عامل مهم بعدی در مورد يك فرد انسان نوع رابطه او با دیگران است. آدمیزاد در این دنیا تنها بدسر نمی‌برد. اگر هم کسی را دیدیم که بدون داشتن هیچگونه رابطه‌ای با دیگران زندگی‌اش را می‌گذراند، این عدم رابطه خود در معرفي شخصیت او عامل مهمی است.

در مورد این روابط بشری، اول با رابطه فرد و پدر، مادر، شوهر، زن، فرزندان، برادران، خواهران، و سایر منسوبان او روبرو می‌شویم بعد به رابطه‌هایی مثل دوستی و دشمنی، روابط همسایگی، روابط شغلی، همکاری‌ها، رابطه رئیس و مرئوس و خریدار و فروشنده می‌رسیم. البته در اینجا نمی‌توان به تمام انواع روابط بشری پرداخت، بدیهی است که در يك شهر چندین هزار نفری، هریک از افراد با چند نفر دیگر رابطه دارد و نوع این روابط باهم فرق می‌کند. يك فرد در آن واحد می‌تواند پدر، شوهر، پسر، برادر و کارمند باشد.

رابطه به دلیل اطلاعی که از روحیه شخص بدست می‌دهد اهمیت دارد. يك پدر نسبت به فرزندانش رفتار و تلقی خاصی خواهد داشت که در مورد بیگانگان اعمال نخواهد کرد. رفتار مرد زنده‌دار با يك مرد مجرد معمولاً باید تفاوت کند. اما از این گذشته، باید در نظر داشت بمحض آن که چنین رابطه‌ای بوجود آمد شخصیت دو موجود باهم تماس پیدا می‌کند زیرا که این شخصیت‌ها را وجود رابطه بهم می‌پیوندد، هریک از دو طرف رابطه می‌تواند درباره شخصیت طرف دیگر اطلاعی بدست بدهد. مثلاً کسی که برای يك فرد تبه‌کار کار می‌کند غیر از موجودی نادرست چه جور آدم دیگری ممکن است باشد و یا دو نفر که در يك کار تجارتي شریک هستند، اگر بدانیم که یکی از آن دو حقه‌بازست شخص دوم به نظر ما چه نوع آدمی معرفي می‌شود؟ یا مردی که همسر جلف و سبکسری دارد، معنایش آن نیست که خود هم لزوماً مردی سبکسر و هوسران است. این مرد ممکن است عمیقاً عاشق زن خود باشد و رفتار همسرش را هرچند مایه رنج شدید اوست ناچار تحمل کند.

برای ایجاد يك شخصیت روشن و زنده باید تمام این اطلاعات ضروری به‌تماشگر داده شود. صرفنظر از این اطلاعات لازم، حقایق دیگری در مورد شخصیت فرد باید روشن شود که انتخاب آنها بستگی به‌اصل انتخاب اطلاعات دارد، چه‌چیزی ضروری است؟ بدیهی است که حقایق ضروری از يك قصه تا قصه‌ای دیگر فرق می‌کنند. مثلاً شاید کافی باشد که بگوئیم فلانی تاجر است ولی شاید لازم بیاید که ذکر کنیم يك تاجر محیل یا دست و دلبازست. کمتر می‌گوئیم فلانی میلیونر است. می‌گوئیم فلانی يك بورس باز میلیونرست یا میلیونری است صاحب چاه‌های نفت. گاهی لازم است برای اطلاع مربوط به‌شغل شخص کمی در موردش توضیح و تفصیل داده شود. مثلاً کسی که مقام ریاست دارد، یعنی کسی است که در‌کارش مسئول گرفتن تصمیم است. معذک باید بخصوص قیدشود که این آدم شخصی است بسیار گرفتار و پرمشغله. یا اگر گفتیم فلانی مرد پیری است شاید مفیدتر باشد ذکر کنیم که پیری است و ارفته و یا سرحال.

سایر اطلاعات می‌تواند در داستانی خاص اهمیت داشته باشد، مثلاً در مورد گذشته فلان شخص بخصوص شاید لازم باشد بدانیم که فلان خانم هنرپیشه در فقر و فاقه‌بزرگ شده و یا فلان مرد ولگرد و مندرس در گذشته مرد جذابی بوده است و یا فلان تبه‌کار در کودکی کتک می‌خورده است. در سایر موارد شاید اطلاع از گذشته این اشخاص اهمیتی نداشته باشد چون که این گذشته در زندگی و اعمال کنونی‌شان نقشی را بازی نمی‌کند. نقشه‌های آینده يك فرد ممکن است همان اندازه اهمیت داشته باشد که زندگی گذشته‌او، مثلاً اگر بدانیم فلان شاگرد فروشگاه قصد دارد در همین شغل همیشه باقی‌بماند و یا اینکه دارد کلاس شبانه می‌رود که در آینده مهندس بشود. اطلاع در هر يك از این دو مورد صورت متفاوتی از شخصیت او را بدست می‌دهد. این اطلاعات اضافی ممکن است جنبه توضیح و تفصیل و یا تکرار و دوباره سازی را داشته باشد و یا اطلاعات قبلی را که بوسیله یکی از عوامل داده شده نقض کند. اگر بدانیم که شخص پیر است معمولاً انتظار داریم آدم خسته وضعیفی باشد، ولی ممکن است سرحال و پرتوان از کار در بیاید. این آدم معذک جوانی سرحال و پرتوان نیست، پیری است با چنین خصوصیتی.

اگر بدانیم که فلان آدم به‌خوشگذرانی اشتغال دارد، می‌دانیم که کار نمی‌کند. معذک ممکن است او را در کارخانه کشتی‌سازی مشغول به‌کار ببینیم. معنی این امر آن نیست که او يك کارگر کارخانه است. بلکه مرد خوشگذرانی است که به‌کار در این محل اشتغال دارد، با تمام مفاهیم ضمنی‌ای که يك چنین تناقضی ممکن است دربر داشته باشد. حالا می‌رسیم به‌مهم‌ترین عامل شخصیت‌سازی که روحیه و طبیعت فرد انسان است. در بین میلیون‌ها فرد کارگر، طبایع و روحیات مختلف هر يك از این افراد را که همه‌شان کارگر هستند از هم تفکیک می‌کند. ده‌ها هزار استاد دانشگاه وجود دارند ولی هر يك با دیگری به‌سبب روحیه‌ای خاص فرق می‌کند.

باین ترتیب روحیه فرد، آن عامل مشخصه نهائی است که شخصیت او را از سایرین جدا می‌سازد.

اطلاعات درباره حقایق قلبی شخصیت فرد را می‌توان بوسیله وسایل بیان سینمایی به‌یمننده منتقل ساخت، خواه وسیله این انتقال ظاهر هنرپیشه باشد و یا عوامل دیگر. اما بازنمایی و معرفی روحیه بسیار مشکل است، چون در سینما نمی‌توان خصال درونی را مثل رمان شرح داد. در سینما نویسنده سناریو کلمه در اختیار ندارد تا بگوید که فلان آدم بیرحم، حسود، زشت، زیبا، خسیس، بانفوذ، باهوش، خرفت، خوب یا بد است. سناریست می‌تواند یک‌چنین مشخصاتی را از زبان یکی از هنرپیشه‌ها بیان کند، ولی شخصیتی که درباره دیگری دارد حرف می‌زند ممکن است دروغ بگوید و یا خودش آدم بد یا ابلهی باشد و ما نتوانیم حرفش را باور کنیم.

سینما، بجای شرح روحیه فرد، باید این روحیه را ثابت کند، باید با نشان دادن، این خصوصیات روحی را برملاء و ظاهر سازد. روحیه فرد معمولاً درحالتی نهفته است و اعمال اوست که این روحیه را برملاء می‌سازد. پس برای نشان دادن روحیه باید این روحیه را در حال عمل معرفی کرد.

خصوصیات روحی تصمیم ما را در مورد بعضی اعمال مشخص می‌سازد. فلان آدم، آدم بد یا خوبی نیست، بلکه واکنش بد یا خوبی از خود نشان می‌دهد، و فلان شخص را بد یا خوب می‌دانیم چون اعمال بد یا خوبی از او سر می‌زند. آدمی تا عمل یا عکس‌العملی نشان نداده نه خوب است و نه بد، هرچند که این خصوصیات روحی در او بطور نهفته وجود دارند و خود را در لحظه‌ای که این فرد تصمیم به انجام عملی می‌گیرد نشان می‌دهند. یک خصوصیت روحی مثل خست، یعنی اینکه شخص نمی‌خواهد پول خرج کند. این خصیصه موقعی آشکار می‌شود که کسی از این آدم بخواهد که دست توی جیبش بکند. همینطور هم یک آدم باجرئت و یک ترسو موقعی مشخص می‌شوند که تصمیم می‌گیرند با خطر مقابله کنند و یا از آن بگریزند.

این نکته ما را به‌مهم‌ترین نتیجه حاصله در مورد بازنمایی دراماتیک روحیه رهبری می‌کند. سینما گرچه نمی‌تواند خصوصیات روحی را توصیف کند، می‌تواند اعمال را نشان بدهد چون خصوصیات روحی و اعمال بستگی جدائی ناپذیری با یکدیگر دارند تماشاگر می‌تواند با مشاهده اعمال خصیصه روحی‌ای را که عمل از آن ناشی شده دریابد. مثلاً معلمی که زیر بمباران به‌نوشتن نامه مشغول است خبر از روحیه‌ای مسلط و آرام می‌دهد. مردی که باسبیلی خوردن به‌گریه می‌افتد معلوم می‌شود که مرد بزدلی است. حقه بازی که دست به‌ربودن اموال یک بیوه زن می‌زند خود را موجود کثیفی معرفی می‌کند. افرادی که از آنها اعمال و یا حرفهای ابلهانه‌ای صادر می‌شود پیداست که موجودات ابلهی هستند.

وقتی که از عمل حرف می‌زنیم منظورمان صرفاً انجام دادن یک کار نیست. فکر کردن، حس کردن، حرف زدن نیز اعمالی هستند معادل با دزدیدن، دویدن، یا خوابیدن. در این مورد گفتگوهای فیلم می‌تواند در معرفی روحیه شخصیت‌ها عامل بسیار بازگو کننده‌ای باشد چون کسی که به‌نحوی خاص حرف می‌زند از علائق و یا نفرت‌های خود پرده برمی‌دارد.

برای شناخت خصلت روحی‌ای که عملی خاص از آن ناشی شده لازم نیست که حتماً عملی را در حین وقوع نشان دهیم و ارائه نتیجه یک قصد و یا عمل برای انجام این منظور کافی است. از این امر یک سلسله امکانات وسیع در معرفی و بازنمایی روحیه ناشی می‌شود. مثلاً «داود» تصمیم می‌گیرد با «غولیات» به نبرد پردازد. حرف این تصمیم حتی قبل از آن که شکل عمل بخود بگیرد. خبر از شهادت او می‌دهد. البته همه تصمیم‌ها آزادانه اتخاذ نمی‌شود و در نتیجه نال بر خصیصه روحی نیست.

گاهی یک اتفاق فرعی بیش از خیلی از وقایع مهم و چشمگیر می‌تواند به معرفی خصلت یک شخصیت کمک کند. مثلاً مردی که سرراه به سگی لگد می‌زنند، یا زنی که بعد از تلفن کردن دست در سوراخ تلفن می‌کند تا شاید سکه‌اش را پس بگیرد، یا جوانی که بسر و زلف خودش عطر می‌زند... یا این مثال را در نظر بگیرید: یک صاحب صنعت بسیار ثروتمند در خیابان خم می‌شود که سکه پول خردی را بردارد. این اعمال بظاهر جزئی می‌تواند در مورد فرد اطلاعات بسیاری بدست دهد. مثلاً این آدم پولدار در گذشته فقیر بوده و هنوز یک سکه برایش قدر و قیمت زیادی دارد و یا قدر و قیمت پول را دانستن او را به این ثروت رسانیده است. قصه‌نویس می‌تواند به تفصیل روحیه مرد ثروتمند را وصف کند، ولی نویسنده سناریو باید برای آشکار ساختن روحیه این فرد عملی گویا بیابد. بعضی از بزرگترین نویسندگان برای وصف عمیق‌ترین خصائص روحی از کوچکترین جزئیات استفاده کرده‌اند. اعمالی که شخص انجام می‌دهد، هر قدر جزئی و به ظاهر بی‌ربط، در آشکار ساختن روحیات او نقش دارد. علم «گرافولوژی» را در نظر بگیرید که در آن با استفاده از نقطه‌ها، خطوط و دایره‌های کوچکی که شخص بر صفحه کاغذ رسم می‌کند به تشریح روحیه وی پرداخته می‌شود.

دومین نتیجه مهمی که از یافته هایمان می‌توانیم بگیریم اینست که روحیه شخص را نه فقط اعمال خود او بلکه اعمال و واکنش‌های دیگران نسبت به وی آشکار می‌سازند، مثلاً ترسی که حضور یک آدم بیرحم در دیگران ایجاد می‌کند، یا احترامی که مردی مقتدر در اطرافیان بوجود می‌آورد، یا تحسین اشخاص نسبت به یک هنرمند و تحقیر آنان در قبال یک فرد بی‌قابلیت.

باین ترتیب حتی قبل از ظهور شخص، می‌توان با توجه به واکنش‌های سایرین نشانه‌هایی از شخصیت او را بدست داد. در کار شخصیت پردازي سینمایی این روش معرفی غیر مستقیم، یکی از مهم‌ترین وسایل کار است. ولی باید در نظر داشت که این روش غیر مستقیم است. یعنی تماشاگر خودش نمی‌بیند و نمی‌داند که قهرمان ماجرا چه جور آدمی است و او را از دریچه چشم دیگران و مطابق با برداشت و خصائل سایرین می‌بیند. مثلاً اگر شخصی در غیاب کسی از او بد بگوید تماشاگر تصور می‌کند که فرد مورد نظر واقعاً آدم بدی است، اما اگر بدانیم که غیبت‌کننده خودش آدم ناباب و نادرستی است ممکن است حتی نظرمان درباره فرد مورد نظر کاملاً معکوس شود و او را آدم خوبی بدانیم چون معمولاً افراد بد از آدم‌های خوب بدشان می‌آید یا اگر مرد ناجنسی از زنی نفرت داشته باشد دلیل ندارد که آن زن، بدی باشد، برعکس شاید که

زن شایسته و پاکی است و بهمین دلیل هم مورد نفرت يك چنین موجود رذلی قرار گرفته است. اگر در کار شخصیت پردازی نظرات و واکنش های مغایر و متضاد افراد مختلفی را در مورد يك شخص واحد ارائه بدهیم تصویر جالب تر و تعمق انگیزی از فرد مورد نظر بدست داده ایم.

در اینجا باید فرق بین روحیه ثابت و احساسات گذرا را تشخیص داد. عصبانی شدن يك خصیصه همیشگی نیست يك احساس آنی است و آدمی نمی تواند سالی به دوام ماهه دائماً عصبانی باشد. خوش گذراندن بامعنی چند لحظه شاد بودن فرق دارد. نیش زدن شاید يك عمل لحظه ای باشد و کمتر آدمی است که در هر ثانیه از روز مدام نیش بزند، و اگر چنین کند آن وقت این عمل جزو خصایص ثابت او محسوب می شود، همانطور که شخصی که همیشه غمگین بنظر برسد پیداست که غصه خوری جزو ذات و از لوازم ثابت روحیه اوست. در موارد دیگر آدمها معمولاً در قبال وقایع گذرا، در دوره های به تناوب کوتاه یا بلند غمگین می شوند.

دوام و ثبات عواطف هستند که خصائل همیشگی روحی را از احساسات و حالات گذرا متمایز می کنند. البته آدمی دستخوش دگرگونی های روحی است، ولی این دگرگونی ها سریع و پیاپی صورت نمی پذیرد. خصائل روحی آدمی از گذر سالها زندگی و از دوران کودکی ناشی می شود و به مرور ایام تبلور می یابد. حتی فردی که رفتارش غیر قابل پیش بینی است، این غیر قابل پیش بینی بودن باید جزء خصائل ثابتش باشد و غیر منتظره و غریب خواهد بود اگر ناگهان رفتار ثابت و معمولی در پیش بگیرد.

ثابت بودن خصائل روحی در فرد کارما را در شناساندن فرد بوسیله اعمالش مشکل میسازد، چون بدیهی است که در طول قصه اعمال زیادی از فرد سر می زند، چون این اعمال همگی بازگو کننده خصائل روحی هستند باید بدقت و طوری انتخاب شوند که در خدمت آن خصائل و يك شخصیت ثابت باشند.

البته شخصیت آدمی فقط از يك خصلت واحد مثل خست، بلاهت یا ملایمت تشکیل نمی شود. انسان مجموعه ای از خصائل است، آدمی می تواند باهوش، مهربان و خسیس باشد، می تواند شاد، حسود و مجرب باشد. پس در طی جریان داستان اتفاقات مختلفی می توانند شواهدی از خصائل مختلف يك فرد بدست دهند و تصویر شخصیت او را کامل سازند.

اما هنگامی که شخصیت روحی يك فرد تثبیت و معرفی شد باید این شخصیت را يك اثر همیشگی و ثابت قلمداد کرد و اگر اعمال بعدی فرد خلاف این امر را نشان دهد شخصیت مورد نظر گیج و پرت و نامداوم جلوه می کند، مخصوصاً که واکنش های سایرین نسبت به این فرد باید ثابت و یکسان بماند. حصول این ثبات بخصوص کار دشوارتری است چون که در این امر باید خصائل متفاوت سایرین را در نظر داشت مثلاً فردی را که بعنوان يك شخص شجاع شناسانده ایم نمی توانیم نشان بدهیم که از يك آدم ضعیف می ترسد چون این موضوع، این ترس غیر منتظره ممکن است این امر را القاء کند که آن فرد ضعیف موجود خطرناکی است.

می‌بینیم که چه آسان می‌توان با مشکل ایجاد شخصیت متغیر و ناثابت در کارنوشتن سناریو روبرو شد. برای بعضی از نویسندگان، افرادی که در ماجرا ظاهر می‌شوند شخصیت‌های آدمی نیستند، موجوداتی هستند که اعمالی از ایشان سر می‌زند. خیلی از نویسندگان در الزام پیش بردن وقایع داستان، اعمال را بی‌هدف بین اشخاص مختلف داستان توزیع می‌کنند، بدون توجه به آن که هر یک از این اعمال خصلتی را بازگو می‌سازد و سرزدن اعمال مختلف از یک فرد واحد از شخصیتی خبر می‌دهد که در عالم واقع نمی‌تواند وجود داشته باشد. نویسنده خوب در ذهن خود شخصیتی را می‌سازد و می‌پردازد و آنگاه از خویش می‌پرسد با کدام اعمال می‌توانم این شخصیت را معرفی و آشکار کنم؟ در اینجا است که نویسنده اعمالی را که از شخصیت مورد نظرش سر می‌زند جوهری انتخاب می‌کند که بازگو کننده روحیات او باشد.

در اینجا به پایان بررسی ماهیت شخصیت‌سازی دراماتیک (نمایشی) می‌رسیم. حال باید به کاربرد عملی یافته‌هایمان در نوشتن سناریوی فیلم پردازیم.

چون شخصیت‌سازی از عوامل مختلفی تشکیل می‌شود، نویسنده سناریو باید هر عاملی را طوری انتخاب کند که در مجموع وجود کاملی را تشکیل دهد. وقتی که نویسنده بعضی از این عوامل متشکله شخصی را پیدا کرد بقیه را باید جوهری بیابد و انتخاب کند که با خصائص قبلی جور در بیاید.

اطلاعاتی که هر یک از عوامل متشکله و معرفی کننده شخصیت فرد مورد نظر را ارائه می‌دهند، مرز تفکیک کننده قاطعی ندارند بلکه باهم و درهم می‌آمیزند. نمی‌توان قصه‌ای نوشت و در آن شخصی را معرفی کرد که شاغل کاری نباشد. ابلهانه است که نویسنده، بعد از تثبیت و معرفی شخصیت داستان، در آخرین لحظه از خودش بپرسد: خوب، حال چه شغلی برایش در نظر بگیرم؟ راننده تاکسی، روزنامه‌نویس، یا هنرمند. شخصیتی که باین نحو معرفی می‌شود شخصیت بسیار ناقصی خواهد بود و وجودش با دانش روانشناسی مغایرت کامل خواهد داشت.

از این گذشته رابطه متقابل بین شخصیت‌پردازی و اعمال فرد را هم باید در نظر داشت. اعمال نشان دهنده شخصیت است، ولی شخصیت که تثبیت شد سایر اعمال فرد را مشخص و وقایع قصه را معین می‌سازد. نویسنده سناریو نمی‌تواند شخصیت قصه و اتفاقات داستان را جدا جدا طرح بریزد و در نظر بگیرد و پیش ببرد. در این جهت است که گاه نویسنده‌ای شخصیتی بسیار دوست داشتنی بوجود می‌آورد بدون آن که متوجه باشد اعمالی را که به این آدم نسبت می‌دهد و از او سر می‌زند او را فردی ترسو، نادرست و یا احمق معرفی می‌کند. در عوض، نویسنده اگر در بدو امر جویای بازگو کردن بعضی خصائص روحی یک شخصیت است، اول باید طرح قصه‌ای را درخورند معرفی این خصائص در نظر بگیرد. یا اگر ابتدا بازگو کردن یک سلسله وقایع مورد نظر اوست، باید شخصیت‌های قصه را طوری در نظر بگیرد که با این وقایع جور در بیایند، وگرنه این شخصیت‌ها کاملاً مغایر با آنچه که او در اصل در نظر داشته است از کار درخواهند آمد. نویسنده هم‌چنین باید بداند که بعضی از وقایع بر افراد و شخصیت‌های مختلف

اثرات کاملاً متفاوتی بر جا می‌گذارند. یک شیمی‌دان در برابر یک مسئله شیمی کاملاً آسوده خاطر خواهد بود، ولی همین مسئله یک موسیقیدان را بکلی گیج خواهد کرد. در نتیجه نویسنده باید شخصیت‌های خود را طوری بسازد که از موقعیت‌ها و وقایع قصه به‌بهترین وجهی استفاده کند.

وقتی که تکلیف شخصیت‌سازی‌های اصلی معین شد، این شخصیت‌ها تکلیف تمامی قصه را معین می‌کنند. نمی‌توان فیلمی چون «نمی‌توانی باخودت ببری»<sup>۳</sup> ساخته درخشان «فرانک کاپرا» را با شخصیت‌هایی از فیلم «ارتفاعات بادخیز»<sup>۴</sup> در نظر گرفت، یا ناستانی روحانی چون «آهنگ برنات»<sup>۵</sup> را با قهرمانانی از ماجرای فرار از یک زندان پرداخت.

اگر شخصیت‌های مشابهی را در قصه طوری در نظر بگیریم که حالت خاصی را بوجود بیاوریم ممکن است دچار اشتباه شویم. شخصیت‌های قصه برعکس باید تنوع و تفاوت داشته باشند. چون قصه مسائل و نیازهای متعددی را پیش می‌آورد، این نوع وقایع و مسائل قصه را می‌توان با تنوع شخصیت‌های قصه جبران کرد و جواب داد. «شکسپیر» در تلخ‌ترین تراژدی‌هایش لحظه‌های مضحک می‌گنجاند، نه‌اینکه بخواند شخصیت‌های تراژدی‌اش را مسخره جلوه دهد، بلکه میخواست حالات متنوعی را ایجاد سازد. برتری و غلبه یک حالت بخصوص، در اثرست که کیفیت و فضا و حالت عمومی آن اثر را بوجود می‌آورد.

باین ترتیب باید از ایجاد شباهت‌های زیاد و نزدیک بین شخصیت‌های قصه پرهیز کنیم، چون این شباهت گیجی و آشفتگی بیار می‌آورد. باید تضاد ایجاد کرد چون مغایرت و تضاد است که آدم‌ها را زنده‌تر و جالب‌تر می‌سازد.

این مغایرت و تنوع در رنگ‌آمیزی تابلوهای نقاشی نیز چنین اثری را دارد. نقاش می‌خواهد در اثری رنگ آبی را بکار بگیرد، ولی قصد دارد به آن اهمیت و تمایز خاصی ببخشد. پس دور این آبی را، یک رنگ آبی دیگر با «تن»ی متفاوت و یا رنگی متضاد با آبی می‌آورد، باین نحو به رنگ مورد نظر خویش کیفیتی تازه می‌بخشد بدون آن که در آن دست برده باشد.

بهمین ترتیب نیز در ساختن شخصیت یک فرد خسیس می‌توان این خصلت را با معرفی یک شخص بسیار دست و دل‌باز بیشتر به رخ کشید. صفت دزدی در قیاس با صفت درستکاری مؤکدتر جلوه می‌کند. یک زن سی‌ساله در کنار یک پیرزن، زیبایی‌اش بیشتر به رخ کشیده می‌شود تا در کنار یک دختر خیلی جوان.

در فیلم «چقدر دره من سبز بود»<sup>۶</sup> این نحوه رنگ پردازی در ارائه شخصیت‌ها

3- You can't take it with you

4- Weathering Heights

5- The Song of Bernadette

6- How Green Was My Valley

جلوه‌ای استادانه دارد. در این فیلم اتفاقات زیادی رخ نمی‌دهد ولی شخصیت‌ها بی‌اندازه زیبا طرح شده‌اند. يك جنبه از ماجرا به معرفی سه نسل می‌پردازد: يك پدر پیر، پسرانش که در اوج شباب هستند و کوچکترین فرزند او که هنوز پسر بچه است. بعد مادر ماجراست، که پیرزنی است، دختر که موجودیست عاشق پیشه و خیال‌باف و همسر یکی از پسر ها که زنی است واقع‌بین. از این شخصیت‌ها چند نوع عشق ناشی میشود. مادر به فرزندانش، عشق یکی از پسر ها به همسرش، عشق پاك و آسمانی کشیش به دختر جوان خانواده، عشق که در کانه پسر بچه به همسر برادرش و بالاخره عشق پیر و ریشه‌دار و باوفای زن و شوهر، پدر و مادر خانواده به یکدیگر. فیلم با در اختیار داشتن این شخصیت‌های کامل و متنوع به بررسی اثر زندگی در آن محیط برهستی این افراد می‌پردازد. پیر مرد به کار در معدن زغال سنگ تن در داده است، پسران او گردنکشی می‌کنند، پسر بچه حساس در اولین مقابله‌اش با مدرسه تقریباً بکلی خورد می‌شود، ولی بعد یاد می‌گیرد که بایستد و مبارزه کند. ازدواج سعادت‌آمیز یکی از زوج‌ها با مرگ شوهر از هم می‌پاشد، و ازدواج نادرست زوجی دیگر بعزت عدم تجانس طرفین به جدائی منجر می‌شود. هر اتفاق کوچکی در این شخصیت‌های متنوع همچون آینه‌ای منعکس می‌شود، مثل شعاع نوری که بر سطوح متعدد يك قطعه الماس بتابد.

در این طراحی آدمها، شخصیت‌های فرعی نیز کم اهمیت‌تر از آدمهای اصلی نیستند. انتخاب شخصیت‌های فرعی است که فیلم خوب را از فیلم بد جدا می‌کند و تماشاگر دقیق می‌تواند با توجه به کیفیت ارائه و طراحی این شخصیت‌های فرعی، میزان قابلیت نویسنده و کارگردان فیلم را دریابد. منظور از شخصیت‌های فرعی جالب، آنهایی نیست که به کرات در فیلم‌ها نشان داده شده است، مثل راننده تاکسی خوشحال و آوازه خوان، پسرک بستنی‌فروش متلك پیران و پیشخدمت خیلی مؤدب و جدی، اما هستند بعضی از شخصیت‌های فرعی که با اعمالی که در رابطه با شخصیت‌های اصلی ماجرا از آنها سر می‌زند و یا بعنوان يك جور رنگ‌پردازی (بطوریکه اشاره شد) به استقرار و معرفی روشن‌تر و بهتر شخصیت یا شخصیت‌های اصلی کمک می‌کنند. شخصیت يك منشی را نباید فقط بعنوان يك منشی ارائه داد و بهمین اکتفا کرد. منشی اگر برای مرد بسیار مهمی کار می‌کند باید منشی بسیار عصبی و خسته‌ای باشد. منشی اگر کار زیادی نداشته باشد، منشی بی‌حوصله‌ایست و ملال او را می‌شود با کتاب خواندن و یا چیز بافتن او نشان داد. يك راننده خانوادگی نباید فقط يك راننده باشد، اگر اربابش موجودی خودنماست راننده نیز احتمالاً چنین است، حتی پیش از نشان دادن او می‌توان این خصلت را در تلقی مستخدم ارائه داد. يك ستاره‌شناس معتبر که دائم در کار و افکار خویش غرق است جالب‌تر جلوه می‌کند اگر در کنار يك زن نظافتچی که سعی در تمیز کردن اتاق کار او دارد نشان داده شود. نکته مهم در ارائه و طراحی شخصیت‌های فرعی آن است که این کار خیلی موجز و شخص و رفتارش نمونه‌ای باشد. چون برای پرداختن به شخصیت‌های درجه دوم در سناریو جا و زمان خیلی زیادی نداریم.

با مقایسه بین اولین و دومین گروه آثار «شکسپیر» با موارد متعددی روبرو

می‌شویم که در آن نویسنده نقش‌های فرعی را بیشتر و بهتر تکمیل کرده است. در مراحل اولیه، آن افراد فقط شخصیت‌هایی هستند که عملی از آنها سر می‌زند، در مراحل بعد شکسپیر در دهان آنها حرف می‌گذارد و با چند کلمه دقیق و استادانه شخصیت آنها را به روشنی اعجاب‌آوری ارائه می‌دهد.

آخرین مسئله ما اینست که ببینیم تمام اطلاعات مربوط به شخصیت پردازی‌های متفاوت را چگونه می‌شود به تماشاگر منتقل ساخت. هر شخصیتی از عوامل مختلفی تشکیل می‌شود که باید آشکار و معرفی شود، این معرفی و ارائه وقت و جا می‌گیرد. بهمین دلیل نیز خیلی از فیلمسازان و نویسندگان، این جور به قول خودشان «بررسی‌های روانکاوانه» را نادیده می‌گیرند چون معتقدند جلوی پیشرفت وقایع را می‌گیرد و جریان داستان را کند و راکد می‌سازد. برای جلوگیری از این اشکال، راه‌ها و روش‌هایی هست.

اگر تمام عوامل شناساننده‌ی شخصیت اثر را در همان شروع خواسته باشیم ارائه بدهیم این امر واقعاً فیلم را کند خواهد کرد، می‌توانیم کار نشان دادن و معرفی شخصیت را نر تمام طول فیلم قسمت و بخش کنیم و هر جا مناسب و ممکن باشد جزئی از شخصیت را برملاء سازیم بنابراین بجای بازنمایی و ارائه شخصیت قهرمان اثر، بهتر است بگوئیم تکمیل کردن شخصیت، که کاری است که بتدریج و بطور مداوم صورت می‌گیرد. بدیهی است که باید در معرفی کردن شخصیت با نشان دادن عواملی شروع کنیم که در فهمیدن قصه و تعقیب وقایع نهایت لزوم را دارند.

صرف ظهور هنرپیشه روی پرده از شغل او خبر نمی‌دهد پس باید هر چه زودتر از شغل او خبر بدهیم. نه آن‌که این عامل از روحیه قهرمان داستان مهم‌تر باشد، ولی ارائه‌اش در مراحل اولیه لازم است چون که درباره شخص آنقدر اطلاع بدست می‌دهد که بدون آن وقایع بعدی نامفهوم باقی می‌مانند.\*

هم‌چنین باید در نظر داشته باشیم که عواملی که جنبه مشروط دارند بسیار قابل دگرگونی آنهم دگرگونی‌های سریع و کامل هستند، درحالی‌که خصوصیات روحی فرد خیلی کند و بتدریج ممکن است تغییر کنند. آدمی ممکن است در مدت زمان بسیار کوتاهی شغلش را از دست بدهد، فقیر یا ثروتمند شود و یا طلاق بگیرد. ولی در همان مدت زمانی که یک چنین دگرگونی‌ای ممکن است رخ دهد همین آدم غیر ممکن است از یک آدم بد و یا ابله تبدیل به موجودی شریف و تیزهوش شود. با توجه به این امر باید

\* یکی از درخشانترین انواع معرفی شخصیت در شروع فیلم مربوط به فیلم «ژنرال» باستر کیتون است که در همان اولین تصویر صورت می‌گیرد. تصویر نمائی است متحرک از بدنه یک لوکوموتیو که بتدریج از قسمت جلو وارد کادر می‌شود. کمی جلوتر؛ راننده لوکوموتیو «باستر کیتون» با یک جور دقت و علاقه افراطی با ماهوت‌پاک‌کن مشغول رفت و روب اتاقک‌خوبش است. کمی جلوتر بر بدنه لوکوموتیو کلمه General ظاهر می‌شود. باین ترتیب نه فقط قهرمان اصلی، شغل او، و اینکه موضوع فیلم چیست در تصویری که چند ثانیه بیشتر طول نمی‌کشد ارائه می‌گردد بلکه نوع هویت قهرمان اصلی و رابطه او با شغلش هم مشخص می‌شود.

عواملی را که جنبه مشروط و حادثی دارند زودتر به بیننده ارائه داد، چونکه عواملی هستند در نوسان و تغییر پذیر در حالی که می‌توان معرفی روحیه فرد را بعد و سر وقت انجام داد. اول لازم است نشان بدهیم فلانی یک بورس باز مرفه است تا بعد بعنوان آدمی خسیس معرفی‌اش کنیم. اگر قرار باشد به نحو دیگری در قصه جلو برویم در راه مفهوم تکوین وقایع داستان خلل و مانع ایجاد می‌شود.

تکمیل تدریجی شخصیت یک مزیت دیگر هم دارد. با افزودن تدریجی نکات و اطلاعات جدید درباره یک شخصیت، توجه تماشاچی را مدام تازه و معطوف به قهرمان نگاه می‌داریم. سلسله مراتب تکمیل شخصیت را می‌توان با کار نقاش مقایسه کرد که اول طرح تصویر چهره‌ای را می‌ریزد بعد کم‌کم جزئیاتش را اضافه می‌کند تا تصویر تکمیل شود.

قصه را می‌توان به نحو دیگری شروع کرد و پیش برد بشرط آن‌که نتایج حاصله را پیشاپیش بدانیم، این نتایج همان‌هائی هستند که در فصل مربوط به «انتخاب اطلاعات» بررسی شده‌اند. اطلاعات لازم را می‌توان قبلاً داد و یا آنرا در لحظه لزوم فاش کرد، و یا دادن اطلاع را به تعویق انداخت و یا اطلاع نادرست بدست داد. می‌توان به تقسیم اطلاع و معلومات مبادرت کرد برای مثال شخصی را در نظر بگیریم که پول هنگفتی را دارد بی حساب خرج می‌کند، ما این عمل را می‌بینیم ولی از شغل او و یا دلیل و لخرجی‌اش اطلاعی نداریم. یا ممکن است به تماشاگر اطلاع دهیم که فلان شخص خراج است درحالی که واقعاً دزد گاو و گوسفند است یا تماشاگر ممکن است بداند که فلان آدم قهرمان تنیس است ولی یک شخصیت دیگر فیلم نداند. در قصه «اودیپ» قهرمان ماجرا پدر خود را می‌کشد و با مادرش عروسی می‌کند و در همه احوال خبر ندارد که فرزند این دونفر است.

هر روشی را که بعنوان بهترین روش نقل فلان قصه بخصوص در پیش بگیریم، باید مراقب باشیم که کار شخصیت‌سازی در انتهای قصه تکمیل شده باشد، یعنی تمام عوامل معرفی‌کننده شخصیت ارائه و باز نمایانده شده‌اند. بدبختانه بعضی از فیلم‌ها بعد از افشای حقایق اولیه راجع به قهرمان یعنی جنسیت، سن و سال و حرفه وی دیگر «گیر» می‌کنند. در نتیجه فیلم بی‌روح و ملالت‌بار از کار درمی‌آید. تمام وقایع جالب ضایع می‌شوند و طرح کلی قصه و اتفاقات بی‌رمق باقی می‌مانند، چون که تماشاچی به آدم به عنوان «نمونه» (تیپ) علاقه ندارد، به عنوان فرد ذی‌علاقه است. تماشاچی علاقه‌ای ندارد که دندان‌ساز را بشناسد میخواهد آقای ایکس را بشناسد که شغلش دندان‌سازی است.

از آن جهت هم تمایز نویسندگان خوب در تبحر آنان در شخصیت‌پردازی نهفته است. موفقیت نویسندگانی مثل «یوجین اونیل»، «برناردشو»، «آرترمیلر»، «جرج کوفمن»، «ماس هارت» بیشتر از تسلط آنها در کار خلق شخصیت ناشی می‌شود. لطف و مزیت انتخاب استادانه این افراد در امر شخصیت‌سازی از حد عواملی که در این فصل بررسی شد درمی‌گذرد، در اینجا به مهم‌ترین شرط لازمه در امر انتخاب شخصیت‌سازی

اشاره‌ای نکردیم: انتخاب ترکیبات و عواملی در ساختن شخصیت قهرمان که از مجموعه آنها «عمل» و حرکت ناشی شود. اما قبل از بررسی این امر باید بدانیم که ماهیت «عمل» چیست.

### آینده، حال، گذشته:

از نظر دستوری، هر فعلی در سه زمان اصلی صرف می‌شود: گذشته، حال، آینده: کشتم، می‌کشم، خواهم کشت. «اسم» مقید به زمان نیست. «سگ»، «خانه» و «خشم» را نمی‌توان «صرف» کرد.

فعل معرف عمل است، بنابراین عمل را می‌توان در سه زمان گذشته، حال و آینده صرف کرد.

از نظر نمایشی (دراماتیک)، گذشته، حال و آینده هر سه با هم در سناریوی فیلم حضور دارند.

این يك وقوف و اطلاع اساسی است. ظاهراً بنظر می‌رسد که چون وقایع فیلم در حال رویدادن عملی نشان داده می‌شود پس ما فقط با زمان حاضر سروکار داریم. این تصور اشتباه است. گذشته و آینده نیز جزء مهمی از قصه فیلم را تشکیل می‌دهند.

در فیلم شخص می‌تواند بگوید: «من کسی را کشتم»، و یا در جریان عمل قبل نشان داده شود، یا بگوید: «من فلانی را خواهم کشت». در نتیجه در فیلم می‌توان نه فقط نموداری از زمان حال، بلکه گذشته و آینده را نیز ارائه داد.

رمان‌های مختلف بر ما اثرات مختلفی دارند و عواطف مختلفی را برمی‌انگیزند. پیش‌بینی يك اتفاق وحشتناك در ما موجب وحشت می‌شود، و وقتی که این اتفاق رخ می‌دهد وحشت به اوج می‌رسد، بعد که رخ داد و گذشت در ما تأسف ایجاد می‌شود. انتظار يك رویداد خودش نیز در ما خوشی ایجاد می‌کند هنگام مشاهده وقوع اتفاق از شادی آکنده می‌شویم و وقتی که این اتفاق پشت‌سرماند در ما حالت رضایت بجا می‌گذارد. نمی‌توان نسبت به امری که هم‌الان دارد رخ می‌دهد و یا رخ داده است احساس ترس یا امید داشت، مگر نسبت به واقعه‌ای که قرار است رخ دهد. همچنین

قبل از اینکه امری رخ بدهد نمی‌توان درباره‌اش دارای حس رضایت یا اندوه بود. نتیجه آن که گذشته و حال و آینده در قصه، نهایت اهمیت دارد.

زمان از آینده به داخل حال، و از آنجا به گذشته کشیده می‌شود. پس تمام اتفاقات فیلم از زمان آینده بتدریج به زمان حال و بعد به گذشته پیشروی می‌کند: او را خواهم کشت. او را می‌کشم. او را کشتم.

با توجه به این امر برای ما ممکن نیست که فقط یکی از این سه مرحله را در نظر بگیریم چون که این سه مرحله بهم پیوسته‌اند. من قبل از انجام هر عملی باید قصد انجام آنرا داشته باشم این قصد از من می‌طلبد که انجام شود، یعنی به مرحله عمل در بیاید، عمل که انجام شد حکم نتیجه‌ای را پیدا می‌کند. از این نتیجه چنین حاصل می‌شود که عمل لازم بود که انجام شود و در عمل نتیجه می‌گیریم که قبلاً قصد انجام آن وجود داشته است.

باین ترتیب در یک لحظه از فیلم اعمال مختلفی ممکن است در مراحل مختلف زمان وجود داشته باشد. «الف» شنیده که «ب» «ج» را کشته است. قتل عملی است که در گذشته انجام شده است. «الف» سلاح را از کشوی میز در می‌آورد. این عملی است که در زمان حال انجام می‌شود. «الف» خیال کشتن «ب» را دارد. این قصد انجام عملی در آینده است. در نتیجه هر سه این مراحل زمانی در یک لحظه از یک صحنه فیلم وجود دارند.

در مورد ماهیت این سه زمان لازم است به بعضی عوامل توجه کنیم، اقدامی که قرار است در آینده انجام شود در ذهن ما به عنوان یک اقدام قریب الوقوع ضبط می‌شود. چون می‌دانیم که سیر زمان از زمان آینده به زمان حال خواهد رسید، انتظار داریم که یک موقعی این نقشه آینده و اقدام مشرف به وقوع، به زمان حاضر برسد، یعنی در زمان حال و جلوی چشم ما صورت تحقق بخودش بگیرد. اما در مورد این انتقال از زمان آینده به حال دو جنبه ابهام و تردید وجود دارد. از یک نظر زمان آینده نامحدود است و ما نمی‌دانیم این اتفاقی که قرار است در آینده انجام شود کی رخ خواهد داد. ما خیال داریم توی گوش کسی سیلی بزنیم، این سیلی را ممکن است یک ثانیه بعد بزنیم و یا صبر کنیم و دو سال بعد فرصت گیر بیاوریم و توی گوش طرف بخوابانیم ولی یک ثانیه بعد هم متضمن نقشه آینده است، یعنی قصد بر عمل مقدم است. دومین عدم خاطر جمعی در اینجا است که ممکن است قصد در بین باشد ولی این قصد به انجام نرسد، یعنی ما هیچوقت نتوانیم سیلی را توی گوش طرف بزنیم.

زمان حال تکلیف هر دوی این تردیدها را روشن می‌کند. اگر در انجام عمل، تحقق یک قصدی را مشاهده کنیم خود به خود می‌دانیم که در چه لحظه‌ای زمان آینده به گذشته پیوسته است. غیر از این شك ما در مورد اینکه قصد عمل به مرحله تحقیق می‌رسد یا نه بر طرف شده است زیرا که عمل را در حین وقوع دیده‌ایم. اما زمان حاضر نمودار مرحله تحقق عملی نیست، زمان حاضر فقط خطی است که زمان آینده را به گذشته می‌رساند. زمان آینده نامحدود است ولی زمان حاضر حتی یک چشم بهم زدن هم نیست.

اگر چکشی را از دست رها کنیم قصد رها کردن آنرا داشته‌ایم، و این قصد ذره ذره به نتیجه نزدیک شده یعنی از آینده به حال و به گذشته رسیده است. بطور کلی زمان حاضر چنان به سرعت می‌گذرد که بیننده مجال ندارد عمل را در حال وقوع تجسم کند و دریابد. برای اینکه بفهمیم آدمها در لحظه حاضر چکار دارند می‌کنند باید از قصد قبلی آنها خبر داشته باشیم. برای آنکه اتفاق روی پرده مفهوم باشد باید قبلا درباره آینده و نیت عمل اطلاع کافی داشته باشیم.

زمان گذشته هم مثل آینده نامحدود است. اتفاقی که رخ داد هر چه بیشتر و بیشتر در گذشته فرو می‌رود و از ماکه دائم در زمان حاضر هستیم دور و دورتر می‌شود. در نتیجه این اتفاق مرتب از لطف و تأثیرش کم می‌شود. اتفاق اساسی بین گذشته و آینده در این است که وقتی که يك اتفاق به زمان گذشته رسید دیگر هر گز نمی‌تواند باز به زمان حاضر برگردد، در حالی يك اتفاق در شرف وقوع می‌تواند هر لحظه به زمان حاضر برسد. باین دلیل، گذشته داستان سینمایی کمابیش برای ما بی‌اهمیت است و فقط بعنوان انگیزه مقاصد آینده می‌تواند مطرح و مهم باشد. زمان حاضر آنقدر کوتاه است که فرصت تجسم و درک رویداد را نمی‌دهد. در نتیجه زمان آینده در سناریو و داستان سینمایی مهم‌ترین و اساسی‌ترین زمان محسوب می‌شود.

این عقیده که زمان حاضر در سینما زمان مهم و اساسی است از يك تصور غلط ناشی می‌شود. ما به زمان آینده با توجه به حرکت این زمان و رسیدنش به زمان حاضر توجه داریم. معذک توجه ما هم‌چنان معطوف آینده است، و آن دو نکته نامعین مربوط به آینده (که آینده چه موقعی به زمان حاضر می‌رسد و آیا قصد زمان آینده اصلا تحقق پیدا می‌کند یا نه) ایراد و خلل زمان آینده نیست، بلکه برعکس انگیزه‌ایست برای اینکه توجه ما را بیشتر به آینده متوجه سازد.

درک این مبحثی که گذشت، یعنی بررسی گذشته و حال و آینده مشکل است، ولی شناخت دقیق، این مطلب نهایت اهمیت را دارد. دیدیم که در سینما زمان آینده نه فقط مهم‌ترین زمان هاست بلکه خواهیم دید که اهمیت آن در این هنر از اهمیتش در هر قالب هنری دیگری بیشتر است. این دانش شاید دانش جدیدی باشد، ولی بدون اطلاع از این امر و توجه به آن نوشتن سناریوی خوب غیر ممکن است.

حال که در رابطه بین زمان گذشته، حاضر و آینده اطلاع پیدا کردیم باید عوامل دیگری را در مورد «عمل» بشناسیم. در نظر بگیریم که کسی به قتل رسیده است. بدیهی است که این عمل دلیلی نداشته است زیرا هیچکس دیگری را بدون دلیل به قتل نمی‌رساند. از انگیزه عمل، قصد انجام عمل ناشی می‌شود. ما قبل از انجام هر کاری باید قصد انجام آنرا داشته باشیم. قصد انجام عمل لزوم رسیدن به هدفی را می‌طلبد، در مثال بالا، هدف مرگ مقتول بوده است. هر عملی نتیجه‌ای دارد، پس هر قصدی باید هدفی داشته باشد. بدون هدف، قصد معنی و موجودیتی نخواهد داشت. انگیزه انجام عمل همیشه پیش از قصد انجام عمل می‌آید و قصد همیشه بر هدف مقدم است. این سه عامل را به ترتیب تقدمشان بررسی خواهیم کرد.

### انگیزه:

هیچ عملی بدون علت نیست. عمل یا از اشیاء سر می‌زند و یا از آدمها. سنگی که از کوهی به زیر می‌غلتد عملی است که از يك شیئی صادر می‌شود. مردی که کسی را میکشد آدمی است که دست به عملی زده است. اعمال اشیاء از قوانین فیزیك ناشی می‌شود ولی اعمال آدمی ناشی از اراده اوست. اعمال اشیاء «علت» دارند و اعمال آدمی «انگیزه». رابطه بین علت و معلول مستقیم است و روشن. ولی انگیزه به عنوان علت رفتار آدمی گاهی زیاد روشن نیست.

روانشناسی جدید بالاخره ثابت کرد که هر عملی هر چند به ظاهر تصادفی و بی‌اهمیت

---

دارای انگیزه‌ایست و این انگیزه را می‌توان در گذشته دور یا در ضمیر نابخود سراغ گرفت. بدون انگیزه، آدمی دست به هیچ عملی نمی‌زند.

انگیزه از چه چیز تشکیل می‌شود؟ چه چیز آدمی را وایمیدارد که دست به انجام عملی بزند؟ آدمی در مقابل درد، دست به عمل می‌زند. اگر درد برطرف شد به ماندن و حالت بی‌دردی راضی است، پس عملی نمی‌کند. پس انگیزه در اینجا درد بوده است.

آدمی هنگامی که چیزی را ندارد و طالب آن است و یا چیزی را دارد که نمی‌خواهد، احساس رنج می‌کند. این دو نوع انگیزه را می‌توان میل به وصول و کراهت دانست. میل به وصول یعنی شوق رسیدن به چیزی و کراهت یعنی میل به جدا شدن از چیزی. آن میل به داشتن را می‌توان عشق و کراهت را می‌توان نفرت نامید.

میل به داشتن ولی نداشتن یک چیز و کراهت در داشتن چیزی و نخواستن آن باعث رنج می‌شود. آدمی برای رفع این رنج، برای بدست آوردن مطلوب و برای طرد یک چیز نامطلوب دست به عمل می‌زند.

اگر به آنچه می‌خواهیم برسیم رنج از میان می‌رود، پس انگیزه هم از میان برداشته می‌شود. با طرد یک چیز نامطلوب نیز رنج و انگیزه عمل هر دو کنار می‌روند.

آدم گرسنه رنج می‌برد چونکه غذا ندارد. گرسنگی از نداشتن حاصل می‌شود و این امر خود منجر به قصد خوردن می‌گردد. آدم خسته کسی است که نخواهید است. خستگی، رنج ناشی از بی‌خوابی است و منجر به میل خفتن و استراحت کردن می‌شود. می‌شود گفت آدمی غذا را و استراحت را دوست می‌دارد.

کسی که سردش است بخاطر حضور و وجود سرما رنج می‌برد. سرما رنج ناشی از حضور یک عنصر ناخواسته است و منجر به قصد گرم شدن می‌شود، آدمی که گرم است بخاطر داشتن گرما این حس را دارد. گرما نیز رنج ناشی از حضور یک عنصر نامطلوب است و از آن قصد خنک شدن ناشی می‌گردد. می‌شود گفت که آدمی از سرما یا گرما نفرت دارد.

برای آن که انگیزه‌ای در آدمی ایجاد شود لزومی ندارد که حتماً بر او وارد شود. ترس از گرسنه ماندن آدمی را وادار به کار کردن می‌کند تا از گرسنگی در امان بماند. در اینجا انگیزه ما رنجی که قبلاً وارد آمده باشد نیست، بلکه ترس از رنج است و ما با عمل خود می‌کوشیم از درد و رنجی که در آینده ممکن است برای ما حاصل شود جلوگیری کنیم و ترس از رنج را همچون خود رنج احساس کرده‌ایم. گاه نمی‌توان رنج را بعنوان انگیزه‌ای در پشت کلیه اقدامات آدمی تشخیص داد، معذک آدمی فقط هنگامی وارد عمل می‌شود که چیزی را می‌خواهد و یا چیزی را نمی‌خواهد. آدمی خواه طالب یکدست لباس تازه یا یک مدت تعطیلی باشد، دست به یک مرافعه قضائی بزند و یا با اتوموبیل از شهری عازم شهر دیگر گردد، هنگامی به عملی دست می‌زند که بخواد چیزی را بدست آورد و یا از شر چیزی که گرفتار آنست خلاص شود.

میل اساسی بین افراد بشر عشق و کراهت اساسی نفرت است. عشق را می‌توان میل به رسیدن به کسی که آدمیزاد فاقد اوست دانست. افلاطون در «ضیافت» قصه زیر را

درباره خلقت بشر تعریف می‌کند: زن و مرد زمانی يك موجود واحد بودند با چهار دست و چهار پا. بعد یکی از خدایان آندو را به دو نیم کرد، نیمی زن شد و نیمی مرد. از آن به بعد هر يك از دو نیمه بدن بال نیمه دیگر خویش می‌گردد. این قصه خبر از این می‌دهد که زن و مرد به فقدان وجود طرف مقابل در وجود خویش وقوف دارند، قصد بر طرف کردن این فقدان عشق است. عشق، میل به از میان برداشتن رنجی است که مرد یا زن با جدائی از طرف مقابل در خویش حس می‌کند.

عشق حالت «بودن» نیست، تلاشی بی‌پایان برای حذف رنج است. عشاق که بهم رسیدند فقدان و در نتیجه انگیزه رنج از میان برداشته می‌شود. چون این وصال ممکن است در طی يك مدت زمانی صورت نپذیرد، عشق آنچنان که در آثار شاعرانه نیز بازگو می‌شود، با رنج توأم است.

دشمنان می‌خواهند یکدیگر را از هم برانند. در این مورد رنج از نداشتن يك چیز نه، که از حضور و داشتن يك چیز نامطلوب بوجود می‌آید. پس با قراردادن دو دشمن در کنار هم به انگیزه‌ای دست می‌یابیم.

رنج ناشی از نیروهای میل، از جدائی دو طرف که یکدیگر را دوست می‌دارند ناشی می‌شود، رنج ناشی از نیروهای کراهت، از بهم رسیدن دو طرف که از هم نفرت دارند بوجود می‌آید.

## قصد:

برای درك مفهوم كامل «قصد» باید تعریف جامعی از آن بدست داد. اگر آبی را روی آتش بگذاریم می‌توانیم بگوئیم که آتش قصد جوش آوردن آب را دارد. اگر سنگی را از کوه پائین بیاندازیم سنگ قصد افتادن دارد. قطاری که با سرعت صد کیلومتر در ساعت حرکت می‌کند می‌خواهد با همین سرعت بر اهش ادامه دهد در حالی که قانون اصطکاک قصد کند کردن سرعت آنرا دارد.

مقاصد بشری دارای تنوع بسیاری است: قصد آگاه یا ناآگاه، قصد عمل یا عکس‌العمل، قصد با اراده و یا قصد بی‌اراده، قصد مستقیم یا غیر مستقیم، و قصد نهائی و یا قصد آشکار. باید دانست که کلیه قصدهای بشری تنها قصدهای آگاه و به‌اختیار نیستند که آدمی چیزی را بخواهد و بداند که چه می‌خواهد.

نمونه‌های قصد از روی آگاهی و اراده قصد کسی است که می‌خواهد از شهری به شهر دیگری برود، زنی که می‌خواهد طلاق بگیرد بانکداری که می‌خواهد يك میلیون ثروت بدست بیاورد، دزدی که می‌خواهد گله‌ای را بزند و پسری که می‌خواهد فوتبال بازی کند. ولی گرچه اعلام اراده بشر که عبارت از قصد، آگاهانه باشد گرانبهاترین و مهم‌ترین نوع قصد نمایشی (دراماتیک) است نباید و نمی‌توانیم فقط خودمان را به آن محدود کنیم.

کسی که جراحی برداشته قصد دارد خونریزی بدهد. شخصی که به بیماری لاعلاجی گرفتارست قصد مردن دارد، مردی که در وسط آتش گیر افتاده قصد فرار دارد. باید دانست که در امر خونریزی ما قصد عمل نداریم، قصد ما عکس العمل است. مریض لاعلاج بهیچ وجه آگاهانه خیال مردن ندارد، ولی به علت وجود میکروب های بیماری در بدنش بسوی مرگ می رود. کسی که در وسط آتش گیر افتاده آگاهانه قصد فرار را نداشته، آتش مجبورش کرده است.

تعداد قصه های ممکن باندازه خود زندگی نامحدود است. این قصه ها هر چند باهم فرق دارند باز يك تعداد اصول خاص و معین در مورد تمام آنها صادق است. قصد همیشه به آینده منجر می شود. هر عملی که به آینده منجر شود دارای قصدی بوده است. هیچ اتفاقی نمی تواند در آینده رخ دهد مگر آن که کسی یا چیزی قصد رخ دادن آنرا کرده باشد.

قصد را انگیزه بوجود می آورد. قصد همیشه جویای رسیدن به هدفی است. هدف همیشه معادل است با از میان برداشتن انگیزه. بنابراین بمحض رسیدن به هدف قصد از بین می رود.

ولی در ماهیت قصد چیزی وجود ندارد که حتماً توفیق آنرا ضمانت کند. انگیزه همیشه به قصد منجر می شود و قصد همیشه رسیدن به هدفی را در نظر دارد. اما رسیدن یا نرسیدن به هدف امر قاطع و مطمئنی نیست و قصد ممکن است به کامیابی و یا عدم موفقیت بیانجامد. کسی که می خواهد از شهری به شهر دیگری سفر کند هدفش معین شده است ولی اینکه حتماً به آن شهر خواهد رسید یا نه امر مطمئنی نیست.

البته قصدی که مانع و مخالفی بر سر راه آن نباشد معمولاً باید به هدفی که دارد برسد. کسی که قصد سفر دارد اگر بازش ندارند به مقصد خواهد رسید. اگر سر راه قصد مانع ایجاد شود قصد به ناکامی خواهد انجامید.

بهر صورت قصد باید تکمیل شود. منظور از تکمیل شدن قصد رسیدن به هدف نیست، منظور این است که قصد خواه با موفقیت و رسیدن به هدف و خواه با ناکامی و نرسیدن به هدف باید به نتیجه ای برسد.

از برخورد قصد با مشکلات، کشاکش ایجاد می شود. این کشاکش مهم ترین وظیفه و عملکرد قصد است. افراد انسان باهم تضاد دارند ولی کشمکش فقط از تضاد طبیعی افراد ناشی نمی شود، کشمکش از برخورد مقاصد آنها با یکدیگر بوجود می آید. دو نفر که باهم همراهی و مقاصد مشترکی دارند هر قدر که متضاد و متفاوت باشند هیچ کشمکشی بینشان ایجاد نمی شود، به محض آن که مقاصدشان باهم برخورد کرد بینشان کشمکش بوجود می آید.

باین ترتیب «قصد» به دو دلیل از نظر دراماتیک بر سایر عوامل درامی برتری دارد: قصد یگانه عامل ایجاد کشاکش است، قصد تنها عاملی است که به آینده منجر می گردد.

## هدف:

ترجیح می‌دهیم بجای کلمه مقصد، کلمه هدف را بکار ببریم. مقصد متضمن قصدی آگاه و به‌اختیارست، درحالی‌که هدف می‌تواند قصد ناآگاه را هم شامل شود. هدف نتیجه‌ایست که در آینده به آن می‌رسیم. قصد می‌خواهد که به این نتیجه برسد. هدف به‌رحال موجود است خواه به آن برسیم یا نرسیم. اما هدفی بدون قصد وجود ندارد. اگر بخواهیم به‌شهر دیگری برویم این شهر هدف ماست. اما شهر به‌خودی خود هدف نیست، یعنی خصوصیات معینی این شهر را هدف نمی‌سازد، تنها قصد سفر ماست که این شهر را هدف قرار می‌دهد. اگر قصد مسافرت به آنجا را نداشته باشیم این شهر دیگر هدف نیست.

علت و معلول آنآ و بطور مستقیم بهم پیوسته‌اند، ولی بین انگیزه و هدف ممکن است حد فاصلی موجود باشد، یا نباشد. این حدفاصل طول مدت زمان قصد است. کسی که سیلی می‌خورد اگر بلافاصله جواب بدهد حدفاصل قصد کوتاه است ولی اگر بجای آنآ سیلی زدن، قصد پنجر کردن اتوموبیل طرف را داشته باشد بین قصد و هدف فاصله زمانی بیشتری می‌افتد و ممکن است یک روز یا یک هفته طول بکشد تا او بتواند قصدش را صورت عمل بدهد. در هر دو حال قصد تلافی کردن است ولی راهی که قصد برای رسیدن به هدف انتخاب می‌کند تفاوت دارد. دو جزء و عامل متشکله هدف، حدفاصل و راه (شیوه) هستند.

به‌گردش که می‌رویم دوچیز را باید بدانیم: یا هدف و راه رسیدن به آنرا می‌دانیم که در این صورت حدفاصل رسیدن به هدف با دانستن این دو عامل معین می‌شود. و یا باید مسیر و حد فاصل را بدانیم که در این صورت هدف را پیدا خواهیم کرد. به‌عبارت دیگر اگر بدانیم که هدف ما فلان شهر است و اگر راه رسیدن به این شهر را بدانیم، بعداز رسیدن به‌شهر مورد نظر حدفاصل را خواهیم دانست، اگر بدانیم که باید ۱۵ کیلومتر در جهت معینی حرکت کنیم، بعداز طی این مسافت می‌دانیم که به‌هدف رسیده‌ایم.

در مورد هدف مهم‌ترین عامل آن است که دو یا چند قصد ممکن است هدف مشترکی داشته باشند. چند نفر می‌خواهند به‌شهر واحدی بروند. یک هدف ممکن است برای قصدهای مختلفی یکسان باشد.

تبهکاری را در نظر بگیریم که قصد زدن بانکی را دارد. پلیس می‌خواهد از این کار جلوگیری کند. اینها هر دو یک هدف را دارند ولی هدف تبهکار مثبت و هدف پلیس منفی است.

مردی را در نظر بگیریم که می‌خواهد با دختری ازدواج کند. پدر دختر می‌خواهد مرد را از این کار باز دارد. باز با یک هدف منفی و یک هدف مثبت سروکار داریم دو مرد که می‌خواهند با یک‌دختر عروسی کنند هر دو یک هدف دارند ولی قصدهایشان

باهم تضاد پیدا می‌کند.

بدیهی است که یکی بودن هدف، افراد مختلفی را باهم مربوط خواهد ساخت. بنابراین برای ایجاد يك داستان دراماتيك (با خاصیت درامی و نمایشی) معطوف کردن مقاصد متفاوت بر روی يك هدف واحد و مشترك اهمیت بسیاری دارد. از این عامل است که مجادله، برخورد، جنبش و عمل بوجود می‌آید. غالباً هدف مبهم است، نویسنده از خودش می‌پرسد چرا نمی‌تواند قهرمانان اثرش را به وضعیت‌های جذاب و دراماتیکی بکشانند.

يك هدف واحد و مشترك ممکن است مطلوب عده زیادی از افراد باشد. در این مورد اشتراك هدف این افراد را بهم مربوط می‌کند. يك تیم فوتبال می‌کوشد در مسابقه مهمی به پیروزی برسد. هدف مشترك پیروزی در مسابقه است. با افراد يك جنبش مخفی می‌خواهند به نیروی دشمن ضربه بزنند. اما افرادی که در يك ساختمان بزرگ در آپارتمان‌های متعددی بسر می‌برند به صرف اقامت در يك ساختمان دارای هدف مشترکی نیستند. اما اگر خیابان جلوی خانه آنها را زیر و رو کنند و هدف آنها این باشد که خیابان هرچه زودتر تعمیر شود این افراد از نقطه نظر ساختمان درامی بهم پیوستگی خواهند یافت. هواپیمائی که دچار خطر شده، مثل هواپیمای فیلم «فرودگاه»، نه فقط مسافران، بلکه افراد مختلفی را در زمین باهم مربوط خواهد ساخت.

انسان ممکن است ناآشفته و آرام باشد، یعنی رنجی نداشته باشد. بعد ممکن است رنجی بر او وارد شود یعنی آشفتگی و زحمتی بر او برسد. آشفتگی از دو عامل تشکیل می‌شود: آدمی و آنچه که موجب رنج او می‌گردد. بعد از آن که رنج باعث ایجاد انگیزه شد، از انگیزه قصد بوجود می‌آید، و قصد به نوبه خود منجر به تلاش علیه مشکلات معارض می‌شود. بعد از آن که قصد در تلاش پیروز شد، حالت تعدیل و انطباق بوجود می‌آید. پس در اینجا با چهار مرحله سروکار داریم:

۱- حالت ناآشفته و آرام.

۲- آشفتگی.

۳- کشمکش.

۴- تعدیل.

### حالت ناآشفته و آرام:

هیچ قصدی و در نتیجه هیچ عملی از یک حالت آرام و اوضاع ناآشفته ناشی نمی‌شود. وقتی رنجی بر آدمی وارد نشده باشد انسان انگیزه‌ای برای تقلا و حرکت ندارد. پیش از بروز آشفتگی، قصه نمی‌تواند یک سلسله وقایع کوچک باشد، قصه فقط در این مرحله وصف اوضاع است.

اوضاع کاملاً آرام و ناآشفته نمی‌تواند وجود داشته باشد. ما با آشفتگی‌ها و مزاحمت‌های ابدی مثل گرسنگی، تشنگی، سرما و از این قبیل بدنیا آمده‌ایم. اعمال عادی روزمره ما از این انگیزه‌ها ناشی می‌شوند ولی قصه نمی‌تواند صرفاً به این نوع اعمال و جنب و جوش‌های عادی بپردازد بلکه باید با مقاصد و آشفتگی‌هایی خاص سرو

کار داشته باشد. معنی این گفته آن نیست که باید داستان فقط به آدمهای مهم و اعمال مهم آنان بپردازد. معنی اش آن است که ما باید فقط به شرح آشفتگی‌ها و مقاصد بخصوصی بپردازیم هرچند این آشفتگی‌ها و مقاصد به افراد متوسط و عادی مربوط می‌شود. داستان می‌تواند در حالت ناآشفته، یا در حالت آشفتگی و گاهی در جریان کشاکش شروع شود. اغلب بهتر است ماجرا در يك حالت آرام آغاز گردد که بعد تضاد بین این مرحله و مرحله آشفتگی نشان داده شود. اگر قصه را در حالت ناآشفته شروع کنیم نشان دادن آشفتگی ساده‌تر خواهد بود مثلاً زندگی آرام و توأم با خوشبختی يك خانواده نشان داده می‌شود. بعد ورود ساکنینی از يك سیاره دیگر این وضع را بهم می‌ریزد. ولی اگر خواسته باشیم داستان را در حالت آشفتگی آغاز کنیم باید به مرحله آرامش يك نوع رجوعی داشته باشیم. داستان را با تصادف يك مرد آغاز می‌کنیم بعد به نحوی می‌رسانیم که با همسرش زندگی آرام و سعادت‌مندی داشته است.

## آشفتگی:

آدمی برای آنکه به‌تغییر بیفتد و دست به‌کاری بزند باید آشفته شود. هنگامی که کسی یا چیزی در انسان موجب درد گردد آدمی آشفته می‌شود. پس آشفتگی از دو جزء تشکیل می‌گردد: يك جزء قابلیت دوست‌داشتن و نفرت ورزیدن را دارد پس احساس درد می‌کند، جزء دیگر شخص یا چیزی است که باعث ایجاد این عشق یا نفرت می‌شود.

برای آن که ترکیب این دو عامل موجب آشفتگی شود این دو عامل باید دارای خصوصیتی باشند که یکدیگر را دفع و یا جذب کنند. برای ارضای این شرط، دو عامل لازم است. اول آن که هر دو عامل تشکیل دهنده آشفتگی باید مشخصات قاطع و تفکیک شونده‌ای داشته باشند، چون اگر این مشخصات را نداشته باشند و یا مشخصات آنها مبهم باشد یکدیگر را دفع یا جذب نخواهند کرد. اما این شرط هنوز کافی نیست، ممکن است ترکیبی از مشخصات قاطع وجود داشته باشد که در عین حال این مشخصات نسبت به یکدیگر بی‌اعتنا باشند بنابراین شرط دوم ایجاد آشفتگی آن است که عوامل تشکیل دهنده آن به نحوی در کنار هم قرار گیرند که کشش یا کراهت ایجاد کنند. باین وسیله است که نویسنده اساس آشفتگی را برای ایجاد کشمکش بعدی می‌ریزد. اما آشفتگی خود هنوز ایجاد نشده است. مثلاً ترکیب زن و مردی را در نظر بگیرید که همدیگر را دوست می‌دارند. اجزاء متشکله بهم جذب شده‌اند. اگر این دو باهم ازدواج کرده و خوشبخت باشند آشفتگی و خللی وجود ندارد. اگر دو نفر در دوشهر جداگانه از هم نفرت داشته باشند ما با عامل کراهت سروکار داریم ولی اگر بین آن دو رابطه‌ای موجود نباشد آشفتگی‌ای احساس نخواهند کرد.

مرحله نهائی در ایجاد آشفتگی این است که اجزاء را با حس کشش از هم جدا

و یا با حس کراهت بهم نزدیک کنیم.

جدا کردن اجزاء بوسیله میل و کشش کار نسبتاً ساده‌ای است. مردی که عاشق پول است ولی پول ندارد ایجاد آشتی بوسیله کراهت و اترجار مشکل‌ترست چونکه اجزائی که همدیگر را دفع می‌کنند باید بزور بهم نزدیک شوند. اگر نزدیک نشوند حالت آدمی را خواهد داشت که با سایه خودش مشت‌بازی می‌کند. دونه‌فروش مشت‌زن تا وقتی که هر کدام در يك گوشه رینگ است کاری جز مبادله نگاه‌های تهدیدآمیز نمی‌کنند، مبارزه موقعی شروع می‌شود که بهم نزدیک شوند.

بعضی خانواده‌ها هستند که اعضایش تا وقتی از هم جدا هستند همدیگر را دوست دارند ولی بمحض اینکه زیر سقف يك خانه جمع شدند جنگ و جدال را شروع می‌کنند. زنی شوهرش را تا وقتی که در سفرست دوست دارد بمحض اینکه برگشت توی سرو کله هم می‌زنند.

نیروها و روابط مختلفی می‌تواند اجزاء را با کراهت بهم بپیوندند. هر آدمی به دلیل و بخاطر تولدش با دنیای اطراف خود رابطه دارد، دنیائی که در واقع شرایط محیط او را تشکیل می‌دهد. اگر بین آدمی و شرایط محیط او هماهنگی وجود داشته باشد آشتی‌ای در بین نخواهد بود. اگر هماهنگی نباشد آشتی ایجاد می‌شود. يك پرفسور زیست‌شناس را در نظر بگیرید که مجبور به کار در يك فروشگاه باشد. مرد بیگناهی که به زندان افتاده باشد. دزدی را که به‌عنوان مدیر فروش در يك جواهرسازی استخدام کرده باشند. آدم آرام و صلحدوستی که مجبور شود به‌جنگ برود. مرد جاه طلبی که از سابقه پستی سر بلند کرده باشد. زن حسودی در يك حرمسرا و يك زن هوسران در صومعه نمونه‌های دیگری از عدم هماهنگی با محیط هستند، که می‌تواند منجر به ایجاد آشتی شود.

بین افراد مختلف روابطی وجود دارد، مثل روابط خانوادگی، رابطه زن و شوهر، روابط دوستانه، رابطه بین رئیس و مرئوس، بین همکاران و همسران.

این روابط می‌تواند آشفته و یا نیاشفته (آرام) باشد، بسته به تجانس و هماهنگی‌ای که ممکن است بین طرفین رابطه وجود داشته یا نداشته باشد. زن و شوهری که با محبت و وفاداری يك ازدواج آرام (نیاشفته) را تشکیل می‌دهند، اما اگر شوهر هوسباز باشد و زن وفادار، ازدواجشان ازدواجی آشفته است. اگر بین این دو نفر رابطه‌ای نباشد، مثلاً زن و شوهر نباشند، آشتی‌ای در بین نخواهد بود، چون که بین خصوصیات که یکدیگر را دفع می‌کنند نزدیکی‌ای حاصل نشده است. يك فرزند سختکوش و يك پدر تنبل آشتی بوجود می‌آورند، هم‌چنین يك رئیس خسیس و يك مرئوس ولخرج یا يك دسته آدم که در يك ساختمان باکسی زندگی می‌کنند که شیپور می‌زنند. اما اگر این نوازنده شیپور در شهر دیگری بسر برد هیچ نوع آشتی و برخوردی در میان نخواهد بود و بالاخره رابطه می‌تواند بوسیله قصد يك نفر بوجود آید. در این مورد قصد آن فرد این است که خود را بر شما تحمیل کند. ممکن است این قصد برای شما خوشایند باشد در این صورت آشتی ایجاد نخواهد شد، اما اگر قصد آن

فرد متضمن کاری باشد که شما نخواهید، آشفته‌گی بوجود می‌آید. کسی که بخواهد پولی از شخص دیگری سرقت کند با این قصد بین خودش و دیگری رابطه ایجاد کرده است، این رابطه تا موقعی که پول سرقت نشده و نفر دوم ترس از سرقت را دارد موجود است. و همچنین بعد از سرقت رابطه تا هنگامی که نفر دوم قصد پس گرفتن پول از دست داده را دارد ادامه پیدا می‌کند.

بنابراین روشن شد که اگر بخواهیم در ماجرای خود جنبش و حرکت داشته باشیم در تمام طول قصه باید آشفته‌گی را حفظ کنیم، ولی خاصیت ذاتی نیروهای جذب شونده و دفع‌کننده چنین است که می‌خواهند آشفته‌گی را از میان بردارند گرچه این نیروها خود شرط اساسی و اولیه ایجاد آشفته‌گی هستند. به عبارت دیگر نیروهای جذب شونده می‌خواهند بین اجزائی که یکدیگر مایل هستند و جذب می‌شوند و حالا از هم جدا شده‌اند نزدیکی و پیوند ایجاد کنند. نیروهای دفع‌کننده می‌خواهند رابطه‌ای را که موجب شده اجزاء نامتجانس بهم پیوسته باشند از بین ببرند. اگر خواسته باشیم که بخاطر ایجاد جاذبه و درام در قصه آشفته‌گی داشته باشیم و این آشفته‌گی را حفظ کنیم باید مواظب باشیم که این نیروها به هدف خود نرسند.

اکنون ماهیت آشفته‌گی را شناخته‌ایم، ولی آنچه موضوع را پیچیده‌تر می‌کند اینست که کشش و دفع می‌تواند هر دو در یک مجموعه و ترکیب واحد وجود داشته باشد. پسری دختری را دوست می‌دارد، ولی دختر به‌پسر علاقمند نیست. یا هر دو همدیگر را دوست دارند ولی به‌دو گروه یا فرقه یا خانواده متخاصم وابسته‌اند (مثل فیلم «داستان وست‌ساید») در اینجا بین شخصیتهای آندو کشش هست ولی بین شرایط زندگی‌شان حالت دفع‌کننده وجود دارد. یا ممکن است بین بعضی از خصوصیات روحی دونفر کشش باشد و بین بعضی دیگر از خصوصیات روحی همین دو نفر نفرت.

نفس حضور عشق و نفرت در یک مجموعه واحد می‌تواند بدون کمک نیروهای خارجی ایجاد آشفته‌گی کند. کراهت نمی‌گذارد که کشش، آشفته‌گی را از میان بردارد، باین ترتیب که با کشش پیوند برقرار می‌کند. بهمین ترتیب نیز حس میل و کشش بوسیله ایجاد پیوستگی با کراهت، حالت آشفته‌گی را بردوام نگاه میدارد. آشفته‌گی هنگامی از بین می‌رود که کشش یا کراهت از میان برداشته شوند.

تاکنون فقط از شخصیت‌های بسیار ساده با امیال روشن و مشخص سخن گفته‌ایم. بدیهی است که افراد آدمی هرگز ساده و قاطع نیستند، هیچ فردی به‌تمامی پاک یا ناپاک و صد در صد زشت یا زیبا نیست. آدمی ممکن است شجاع و بی‌تصمیم، یا هوسران و در عین حال پرهیزکار باشد. آدمی ممکن است از خصائل ترکیب شود که با هم معارض و متناقض باشند.

خصائل متفاوت روحی سلیقه‌ها، امیال و کراهت‌های متفاوتی دارند. اگر این خصائل با هم در تناقض باشند نتیجه آن می‌شود که آدمی یک چیز واحدی را در عین حال هم دوست بدارد و هم مکروه بشمارد. در اینجا کشش و کراهت در وجود یک شخص نهفته‌اند و کشاکش در داخل وجود اوست که صورت می‌پذیرد. این کشاکش

تنها با ازمیان رفتن نیروی یکی از دو خصیصه معارض خاتمه می‌پذیرد. دو نفر که سلیقه‌ها و امیال مختلفی دارند، اگر پیوندی چون ازدواج آنها را بهم مقید نکند بسادگی از هم جدا خواهند شد. اگر خصایل معارض و متفاوت در وجود شخص واحدی باشد روح این شخص دائم بین این دو عامل معارض کشیده خواهد شد. غالباً معاشرین این افراد در مقابل خصائل متضاد آنها حیران می‌مانند. توضیحش آن است که چنین افرادی دارای خصائل معارض و سلیقه‌های متناقض هستند. نمونه‌های این‌جور آشفتگی‌ها در ادبیات نیز مثل زندگی واقعی به‌وفور وجود دارد. «گوته» در «فاوست» می‌گوید: «دریغاً، من دو روح در پیکر خود دارم». «مفیستوفلس» ۱۱ و «گرچن» ۱۲ هر یک مظهر یکی از این دو خصلت متضاد هستند. «رابرت لوئیس استیونسون» که در داستان «دکتر جکیل و مستر هاید» کار تجسم تضاد درونی یک شخصیت را از این هم بالاتر می‌برد و به قهرمانش دو جلوه مجزا می‌بخشد، که هر یک از آندو قیافه ظاهری و رفتارشان باهم فرق دارد.

مسئله معارضه خدا و شیطان در درون آدمی نیز تجسم همین تضاد در روحیه افراد بشرست. درک این امر که آشفتگی ناشی از خصائل متضاد مثل خوب و بد می‌تواند واقعاً در درون و در روحیه فرد واحدی رخ دهد، مشکل است.

کشاکش بین نیروهای معارض در روح یک فرد بشر یکی از گرانبهارترین حالات و اثرات درامی است. این تضاد به‌محک زدن روحیه و شخصیت فرد منجر می‌شود. بعد از آن که وجود این خصائص متضاد در روح فرد تثبیت شد، حال شخص مجبورست بین آنها یکی را انتخاب کند. این اجبار همیشه به‌انتخاب یک صحنه اوج، صحنه‌ای پرهیجان و با تأثیر درامی واقعی ناشی می‌شود.

نتیجه‌ای که از این بررسی نظری (تئوریک) ناشی می‌شود اینست که حرکت عمل بدون شخصیت‌پردازی ممکن نیست. هر قدر عملی که در نظر داریم لازم است که قوی‌تر و پُر تحرک‌تر باشد، باید شخصیتی که می‌خواهیم خلق کنیم دقیق‌تر باشد. هیچ چاره یا راه دیگری نیست، شخصیت‌پردازی یا عمل، این دو به‌وضعی جدائی ناپذیر بهم پیوسته‌اند. از این که بگذریم، هر قدر هم شخصیت‌پردازی در سناریو قاطع و روشن صورت گرفته باشد اگر اجزاء متشکله شخصیت به‌دقت و درست در کنار هم قرارنگرفته باشند آشفتگی بوجود نمی‌آید. کسانی که از یکدیگر چیزی نمی‌خواهند و یا چیزی را می‌یابند که نمی‌خواهند، نمی‌توانند این چیز را داشته یا نداشته باشند.

از شخصیت‌های بی‌علاقه و توجه، هر قدر هم این شخصیت‌ها هر یک به‌تنهایی و برای خود جالب باشند، عمل و جنبشی ناشی نمی‌شود. خیلی از نویسندگان اغلب صرفاً تحرك «خلق» می‌کنند. نتیجه کار ساختگی و زورکی است. ساختگی بودن تحرك در بسیاری از صحنه‌ها واضح است چون که اشخاص را می‌بینیم که دست به‌کاری می‌زنند

که دلیلی برای انجام آنها وجود ندارد. این اشتباه غالباً از رمان‌نویس‌ها و حماسه پردازانی سر می‌زند که در فن درام‌پردازی طبع آزمائی می‌کنند. آنها نمی‌دانند که لازمه درام فقط شخصیت‌های جالب نیست بلکه ترکیب شخصیت‌ها به نحوی است که از آن آشفته‌گی برخیزد.

حال بینیم که یافته‌هایمان را چگونه می‌توانیم عملاً بکار گیریم. در اینجاست که متوجه می‌شویم که باید در کار آفرینش قصه، شخصیت‌هایی ابداع کنیم که از آنها کشش یا کراهت بوجود بیاید. این تلاش اولیه و اساسی در تمامی نمایشنامه‌ها و یافیلیم‌های موفق مشهود است.

پس از آن که این عناصر متشکله شخصیت‌پردازی باهم جور شد باید بین نیروهای میل و نیروهای کراهت تفکیکی قاطع قائل شویم چون اگر خواسته باشیم این نیروها را بکار واداریم باید اجزاء تشکیل دهنده حس میل و کشش را از هم جدا و اجزاء تشکیل دهنده کراهت را بهم پیوسته و تردید نگاه داریم. برای آن که اجزاء تشکیل دهنده میل را جدا نگاه داریم باید برای این جدائی دلیلی داشته باشیم. برای اینکه اجزاء متشکله حس کراهت و پس‌زدگی را بهم مربوط داریم باید دلیلی و نیروئی در اختیار داشته باشیم که نگذاریم این اجزاء از هم جدا شوند.

در مورد حس کشش و میل غالباً اشتباه از آنجا ناشی می‌شود که نویسنده دلیل کافی برای جدا ماندن قهرمانان از یکدیگر ارائه نمی‌دهد. این نویسنده‌ها باید به سینما بروند و میان تماشاگران بنشینند و بشنوند که مردم می‌پرسند «چرا پسر و دختر از هم دورند؟»، «چرا عروسی نمی‌کنند؟» این اظهار نظرها ناشی از آن است که در سر راه میل و پیوستگی مانعی ایجاد نشده است.

به همین ترتیب نیز يك اشتباه رایج آن است که نیروهائی که اجزاء ترکیب‌کننده حس نفرت را بهم پیوسته نگاه می‌دارد، ضعیف‌تر از خود حس نفرت است. در اینجاست که دلیلی برای ادامه رابطه وجود ندارد، رابطه گسسته می‌شود. اگر نویسنده خواسته باشد رابطه محفوظ بماند و کشاکش و تحرك را بخاطر وجود خصوصیت ادامه دهد باید چاره‌ای بیاندیشد. در همین مورد است که باز در سینما از تماشاگران می‌شنویم: «چرا مردك شغلش را ول نمی‌کند؟» چون دیده‌اند که رئیس و مرئوس شدیداً دعوایشان شده و هر کدام هم می‌توانند برای خودشان کار یا کارمند دیگری گیر بیاورند. در اینجا دلایل و نیروهائی که اجزاء متناقض را بهم بسته نگاه داشته از کشاکشی که بین این اجزاء وجود دارد ضعیف‌تر است.

## کشمکش:

داستانی که در آن کشمکش نباشد داستان مؤثر و دراماتیکی نیست؛ داستانی است صرفاً توصیفی. معنی‌اش این نیست که قصه، مربوط به يك جور زندگی آرام و با صفا

و منعکس کننده حالت نیاشفته‌ایست. قصه اگر هم به افرادی پردازد که به قبول همیشگی يك جور آشفتگی تن در ندهاند باز قصه‌ایست توصیفی، چون اساس و هسته داستان نمایشی (دراماتیک) و مؤثر، کشاکش و تقلاست و میل به از بین بردن رنج به وسیله حصول یا پس زدن يك چیز یا شخص.

میلیون‌ها نوع کشمکش مختلف وجود دارد، اما کشمکش دراماتیک در میان تمام این عوامل، مشخصات و شرایط قاطع و مبین خویش را دارد. کشمکش عبارت از تلاشی است برای از بین بردن آشفتگی. بی‌قید و بندی‌ها و هرزگی‌های يك دائم‌الخمر تلاشی نیست، ولی افرادی که کارهای او باعث ایجاد رنج در آنها می‌گردد خواهند کوشید که به يك حالت بی‌رنج، نیاشفته و آرامی دست یابند.

پس می‌بینیم که تلاش درامی نه آزاد است و نه تصادفی و نه اینکه نویسنده می‌تواند آنرا مطابق سلیقه خودش فرض و تجسم کند. تلاش را آشفتگی از يك جهت و امکان تعدیل از سوی دیگر تعیین می‌کند. تلاش بسوی تعدیل يك حالت آشفتگی سیر می‌کند، می‌خواهد از کوتاه‌ترین راه ممکنه باین تعدیل برسد.

کشمکش، از این جهت، بنظر می‌رسد که انتقالی از انگیزه به قصد و از قصد به هدف باشد و اساس تمام قوانینی را که برای این انتقال یافته‌ایم تشکیل دهد. انسان در برابر انگیزه‌های مختلف واکنش‌های مختلفی از خود نشان می‌دهد. يك انگیزه واحد بر افراد مختلف اثرات مختلفی بر جا می‌گذارد. در نتیجه نوع کشمکش، حاصل ماهیت انگیزه و ساختمان شخصیت انسان است.

تبهکاری را با روحیه خاص در نظر بگیریم. این آدم اگر پایش را لگد کنیم، غذا به او ندهیم، با سلاح تهدیدش کنیم یا فرزندش را به قتل برسانیم نوع دیگری واکنش نشان می‌دهد تا آدم دیگری که حس صدمه‌پذیری متفاوتش در او مقاصد متفاوتی را بر خواهد انگیزد. مرد تبهکار در مقابل عمل اول، سیلی به گوشمان می‌زند، در مورد دوم غذا را خواهد نزدیک، در مورد سوم سلاح را از ما خواهد گرفت و در مورد آخر به فکر انتقامی موهش خواهد افتاد.

واکنش افراد مختلف را در برابر عمل واحدی در نظر بگیریم، کسی فرزند يك تبهکار، يك فرد عاده، يك کارآگاه پلیس، يك فرد مذهبی را بقتل می‌رساند. تبهکار احتمالاً خودش به فکر کشتن قاتل خواهد افتاد. آدم عادی به پلیس رجوع می‌کند، کارآگاه به جستجوی قاتل می‌رود و آدم مذهبی قاتل را نفرین می‌کند. در مقابل انگیزه واحد، افراد مختلف واکنش‌های مختلفی نشان می‌دهند و مطابق با روحیه و وسایلی که در اختیار دارند به راه‌های مختلفی برای از بین بردن رنج متوسل می‌شوند. باین ترتیب ماهیت قصد و ساختمان شخصیت انسان، ماهیت انگیزه را به وجه قاطعی تعیین می‌کند.

اما نیروی قصد را شدت و قوت رنجی که انگیزه وارد می‌سازد و قدرت واکنش فرد انسان معین می‌کند.

بنابراین تناسب بین قوت انگیزه از يك طرف و قوت قصد از طرف دیگر نهایت

اهمیت را دارد. در هیچ موردی از انگیزه ضعیف، قصدی شدید و پرقوت ناشی نمی‌شود. گاهی قوت علت به قدرت آدمی می‌افزاید. اگر علت اقتضاکند آدمی از حد توانائی خویش درمی‌گذرد.

حال آماده‌ایم که به بررسی انتقال از قصد به هدف بپردازیم. تعیین و قراردادن هدف از همان لزومی ناشی می‌شود که انگیزه را به قصد تبدیل می‌کند. در تمام موارد هدف با حذف انگیزه همراه است. هدف یعنی رسیدن به حالتی آرام و نیاشسته. در نتیجه هدف را انگیزه از این نظر کاملاً مشخص می‌کند. ممکن نیست که آدمی کورکورانه در جهات مختلف به تکاپو بپردازد. اگر نداشتن پول موجب رنج ماست و هدف ما بدست آوردن آنست، در اینجا نمی‌توانیم برای یافتن پول و رفتن دنبال چنین هدفی به استخر شنا برویم و یا بنشینیم و بیانو بنوازیم. بیانو زدن در این مورد فقط می‌تواند وسیله بدست آوردن پول باشد و نه خود هدف.

در جریان هر قصدی، و سر راه رسیدن به هدف موانعی وجود دارد، کشمکش از این قصد و مشکلات سر راه آن ناشی می‌شود.

بدیهی است که بدون داشتن قصد، یعنی بدون اینکه چیزی را بخواهیم، مشکلی هم نخواهیم داشت. از طرف دیگر مشکل به خودی خود وجود ندارد بلکه از میل انسان برای بدست آوردن چیزی ناشی می‌شود. کوه خود به خود مانعی نیست، هنگامی که مانع است که کسی بخواهد خود را به آن سوار کند. قصه دراماتیک (نمایشی) که کشاکش جزء اساسی آنست بدون داشتن قصد و مشکل وجود نخواهد داشت.

سه‌جور مشکل اساسی داریم: مانع، گرفتاری، قصد مخالف (ضد قصد). مانع در ذات مقتضیات است: مثلاً در فیزیک قانون اصطکاک است در برابر قانون شتاب، کوهی است که باید از آن بالا رفت، پول نداشتن است و یا ندانستن زبان خارجی.

گرفتاری جنبه تصادفی دارد. هوای بد مانع از پرواز هواپیمائی می‌شود، قاصدی که قرار است خبری بیاورد و پایش می‌شکند، دزدی می‌خواهد وارد خانه‌ای شود تصادفاً چند نفر از راه می‌رسند. قصد مخالف (ضد قصد) عبارت از قصد عمدی شخص دیگریست برای جلوگیری از انجام قصد فرد اول. فرق قصد مخالف یا گرفتاری در این است که ضد قصد با قصد اصلی، هدف مشترکی را دارد، هدفش بازداشتن قصد از رسیدن بمنظورست در حالی که گرفتاری نتیجه ظهور تصادفی مانع و یا دخالت غیر عمدی است که در اصل هدف و جهتی دیگر داشته است. طوفان فقط یک پدیده جوی است و در اصل قصد پائین آوردن هواپیما را ندارد؛ اما اگر هواپیما را حمله دشمن و یا دخالت خرابکاران پائین بیاورد آن وقت با ضد قصدی که هدفی منفی (در برابر هدف مثبت قصد اولی) دارد سروکار داریم. آدم‌ها قصد معارضا با قصد دزد را ندارند. ولی اگر پلیسی سر برسد وجودش نماینده عامل ضد قصد است.

قصد مخالف (ضد قصد) چون با خود قصد هدف مشترکی دارد و نمودار میلی آگاه به جلوگیری از قصد اصلی است مؤثرترین مانع و مشکل درامی محسوب می‌شود. مزیت قصد مخالف در اینست که کشاکش مدام جنبه‌های تازه‌ای پیدا می‌کند و شانس

پیروزی یا شکست مرتب عوض می‌شود.

گرفتاری، در قیاس، تأثیر کمتری دارد و چون تصادفی است در بیننده فقط خشم و دلخوری ایجاد می‌کند. گرفتاری نه از روی نقشه است و نه مطلوب و مورد نظر کسی است. گرفتاری را هنرپیشه نمی‌تواند پیش‌بینی کند بنابراین جنبه آزمایش و محک واقعی قدرت انسان در به‌کرسی نشاندن اراده‌اش را نخواهد داشت. گرفتاری باز چون تصادفی است یک مشکل موقت است، هوای طوفانی آرام خواهد شد، پای شکسته درمان می‌شود، آدم‌ها راه خود را ادامه خواهند داد. ولی قصد مخالف فقط هنگامی از میان خواهد رفت که قصد اصلی و اولیه یا به‌تحقق برسد و یا ناکام از کار درآید.

اشکال «مانع» در اینست که ثابت است و تابع مقتضیات بودنش باعث می‌شود که نتواند دستخوش تغییرات ناگهانی باشد. کوه در تمام طول داستان همچنان کوه باقی می‌ماند. بنابراین مانع و گرفتاری را هر چند مشکلات مناسب و موقتی هستند نباید بعنوان مشکلی برای تمامی طول قصه در نظر گرفت. از این موانع و گرفتاری‌ها می‌شود برای تقویت قصد مخالف به‌نحوی مناسب استفاده کرد.

مشکلات را نیز مثل قصد، نوع (کیفیت) و میزان قوت و قدرتش مشخص می‌کند. هر چیز یا هر کسی سر راه قصد آدمی مشکل محسوب نمی‌شود. نوع آدم یا پدیده، نسبت به کیفیت قصد می‌تواند مانع ایجاد کند. فقط شخص یا چیزی که سر راه قصد را می‌گیرد مشکل به حساب می‌آید.

غیر از این می‌بینیم که هر مشکلی قوت و قدرت خاصی دارد، قدرتی که به‌صورت یک نیروی مقاوم ظاهر می‌شود. بنابراین مشکل و میزان قوت آن در برخورد با قصد آشکار می‌شود.

کسی که می‌خواهد شیشه پنجره‌ای را بشکند، مشکلش قدرت چندانی ندارد چون شیشه قدرت مقاومتش بسیار ناچیز است. ولی اگر آدم قصد دستبرد گاو صندوقی را داشته باشد مشکلش قوی‌تر است چون فولاد مقاوم‌تر است. قدرت و قوت یک مشکل هر چند بطور ثابت و مستمر وجود دارد فقط در آنجائی ظاهر می‌گردد که کسی قصد درهم شکستن مقاومت آنرا داشته باشد. بهمین ترتیب هم قدرت قصد پنهان می‌ماند، یعنی اگر آدمی با آسانی به‌هدف دست یابد، قدرت قصد خود را باز نمی‌نماید. معنی این‌گفته آن نیست که قصد اگر مشکلی سر راه نداشته باشد قوتی ندارد. معنی‌اش آنستکه نیروی قصد فقط در اثر قدرت مشکلاتی که بر آنها فائق می‌آید یا می‌خواهد فائق آید، نمودار می‌شود. مردی که بر مشکلات قوی پیروز می‌شود و مردی که پیروز نمی‌شود هر دو صاحب قصدی قوی هستند. پیروزی یا شکست در راه میل بر فائق آمدن بر مشکلات نیست که قدرت قصد را آشکار می‌کند چون موفقیت و شکست به تقدیر و خوش‌شانسی یا بدبختی بستگی دارد. قوت قصد را قوت مشکلاتی که قصد با آنها درمی‌افتد آشکار می‌سازد.

باین دلیل صرفاً «صحبت» از قوت در قصه درامی (نمایشی) عملی نیست. قوت

قصد در برخورد آن با مشکلات عمده نمودار می‌گردد. خیلی از نویسنده‌ها از قوت قصد قهرمانان اصلی ماجرای خود چنان خاطر جمع هستند (بخصوص اگر قصه بر اساس واقعیت باشد) که اقدام به نمایاندن آن نمی‌کنند.

ولی تماشاچی دلیل و مدرکی بر قدرت عواطف و مقاصد قهرمان در دست ندارد و در نتیجه ممکن است صرفاً ادعای نویسنده و قهرمان را در این مورد باور نکند، تماشاچی قوت قصد قهرمان را هنگامی باور می‌کند که این قوت قصد در برخورد با مشکلات نمایانده شود. حتی نمایش هم به قهرمان اجازه می‌دهد که به تفصیل از افکار خود سخن بگوید. ولی تئاتر در کمیت و تنوع مقاصد محدود است. سینما با امکانات زیادی که جهت نشان دادن قصدهای متعدد در اختیار دارد موظف است که این قصدها را در برخورد آشکار سازد.

کشاکش از این نظر مبارزه بین دو نیروی مخالف است، خواه این دو نیرو حمله و مقاومت و یا حمله و ضد حمله (حمله متقابل) باشند. هر مبارزه‌ای بین نیروهای مخالف باید به پیروزی یا شکست ختم شود مگر آن که جنگ قطع و یا مساوی تمام شود. در درام، قطع و ناتمام گذاشتن مبارزه مجاز نیست. پیروزی یا شکست معادل با تحقق (کامیابی) و یا عدم تحقق (ناکامی) قصد هستند. تصمیم نهائی در صحنه اوج نهائی درام انجام می‌پذیرد. منظور از اوج، هدف نهائی نیست. صحنه اوج، تکلیف شکست یکی از دو طرف را معین می‌کند که بعد از آن طرف پیروز می‌تواند راه خود را بسوی هدف ادامه دهد که در این مورد ممکن است آنرا و یا بعد از یک مدتی به هدف برسد.

باین ترتیب با تعدادی عامل آشنا شدیم که بین آنها روابط و تناسبی قاطع وجود دارد. در اینجا با یک سیستم قوانین پیوسته و درهم‌یافته‌ای روبرو هستیم که باسانی می‌توانند نقض شوند، ولی اشتباهاتی که از این نقض ناشی می‌شوند باسانی قابل تشخیص نیستند.

از انگیزه می‌توان به قصد و از قصد می‌توان به هدف دست یافت، پس انگیزه خود می‌تواند ما را به هدف راهبر شود، از قصد به تنهایی نیز می‌توان به عقب برگشت و انگیزه را یافت و به جلو رفت و به هدف رسید. از هدف می‌توان قصد و سپس انگیزه‌ای را که پشت آن قرار دارد، تشخیص داد. یگانه عاملی که بیرون از این دایره نتیجه‌گیری منطقی قرار می‌گیرد، موفقیت و یا عدم موفقیت قصد است.

اشکال ماده کار اغلب نویسنده را برمی‌انگیزد که این قوانین را نادیده بگیرد یا نقض کند. گاه ممکن است انگیزه‌ای را نشان دهد بدون اینکه دنبالش را با ارائه قصد بگیرد. این وسوسه بخصوص موقعی پیش می‌آید که نویسنده بخواهد در تکوین قسمتی از داستان قصدی را بتراشد که برای آن انگیزه‌ای در دست ندارد. گاه نیز اتفاق می‌افتد که در مسیر تکوین قصه، قصدی ایجاد می‌شود که مطلوب و مورد نظر نویسنده نیست و در نتیجه وی علاقه‌ای به مقاصدی که از این آشفتنگی (داشتن انگیزه) ایجاد می‌شود ندارد. نویسنده در اینجا وسوسه می‌شود که این انگیزه‌های ایجاد شده

را نادیده بگیرد، ولی اینکار ممکن نیست. نقض این روابط قاطع و تعیین کننده خواه مطلوب یا نامطلوب اشتباه است و نویسنده باید بیاموزد که باین قوانین احترام بگذارد. برای پیدا کردن انگیزه نویسنده می‌تواند از خودش بپرسد: «فلان آدم چرا باید این کار را بکند؟»، برای پیدا کردن قصد باید بپرسد: «فلان آدم، اگر فلان اتفاق برایش بیفتد چه خواهد کرد؟» مثال مبالغه شده عجز از شناختن انگیزه اینست که اتفاقی آتش گرفته ولی آقائی که ساکن اتاق است همانطور در رختخواب دراز کشیده و تکان نمی‌خورد.

اشتباه رایج دیگر از آنجائی ناشی می‌شود که نویسنده ممکن است انگیزه‌ای را ارائه بدهد ولی بخواهد هنرپیشه را به‌هدفی برساند که بیشتر از لحاظ قصه مصرف و کاربرد دارد. در اینجا نویسنده دارای انگیزه‌ایست که منجر به قصد و هدفی نمی‌شود و هدفی دارد که پشت سر آن قصد و انگیزه‌ای نیست.

از این گذشته قدرت انگیزه با قدرت قصد متناسب است و باید قوت و قدرت یکسانی داشته باشند. اغلب اتفاق می‌افتد که در برخورد با مشکلات می‌بینیم که قصد دارای قوتی بیش از آنچه انگیزه اقتضا می‌کرده بوده است. بعنوان مثال: رئیس یک شرکت مهندسی یکی از کارکنانش را به کارخانه‌ای می‌فرستد که دارد ضرر می‌دهد. مهندس به آنجا می‌رود. انگیزه او ساده است این شغل اوست و بخاطرش پول می‌گیرد. وقتی به آنجا می‌رسد می‌بیند که خرابکاران یک مؤسسه رقیب قصد از بین بردن ماشین آلات کارخانه را دارند. در جریان برخوردی که پیش می‌آید طرفین مبارزه دست به اقدامات شدیدی علیه هم می‌زنند و جان خود را در این راه به‌خطر می‌اندازند. حال انگیزه را بررسی کنیم. این کارمند هفت‌ماه فلانقدر پول می‌گیرد، به‌خاطر این پول باید جانش را در معرض خطر قرار دهد. این امر منطقی نیست. حال بکشیم قوت انگیزه را بیشتر کنیم تا برابر با قوت قصد باشد. مهندسی که برای نظارت به کارخانه آمده هر جائی که به دنبال کارگشته نتیجه نگرفته است و اگر این کار آخری گیرش نمی‌آمد گرسنه می‌ماند. در اینجا است که انگیزه او در به‌خطر انداختن جانش منطبق پیدا می‌کند. اگر شغلی را که به او عرضه شده رد کنند گرسنه می‌ماند، اگر کار را قبول کند ممکن است کشته شود. حال اگر فرضاً خرابکارها از سیاره دیگری آمده باشند مهندس جان خود را نه بخاطر شغلش که به‌خطر کرده زمین به‌خطر می‌اندازد. این انگیزه آنقدر قوی هست که قصدی قوی را اقتضا کند.

اینجا خطرات ناشی از ارتباطی است که بین این قوانین وجود دارد، ولی این ارتباط دارای محاسنی نیز هست.

چون این قوانین آنقدر قاطع و محکم هستند که از یکی از آنها می‌توان دیگری را نتیجه‌گیری کرد، پس با در دست داشتن یکی از این عوامل و قوانین می‌توان از نشان دادن بقیه خودداری کرد و این امر در کار داستان‌رانی سینمایی نهایت اهمیت را دارد. از طرف دیگر اگر نویسنده رابطه افشاء کننده‌ای را که بین این عوامل هست، در نظر بگیرد و با نشان دادن صرفاً یکی یا دو تا از این عوامل از تناقض‌گویی پرهیز

کند ممکن است کارش شبیه به شترمرغی شود که سرش را توی شن پنهان می‌کند. حال به نکته مهمی می‌رسیم: یگانه استثنائی که در مورد این نتایج وجود دارد تحقق یا عدم تحقق (موفقیت یا ناکامی) قصد است. ولی در این نامعلومی قوانین محکم و قاطعی وجود دارد. می‌دانیم که قصد، میل به رسیدن به هدفی را دارد، پس می‌توانیم نتیجه بگیریم که به این هدف خواهد رسید. تنها موردی که وصول قصد به هدف نامعلوم است وقتی است که مشکلات و موانع بر سر راه قصد قرار می‌گیرند. روشنتر گفته باشیم: اگر مانعی سر راه قصد وجود نداشته باشد نتیجه می‌گیریم که قصد به هدف خود خواهد رسید. برای آن که از وصول قصد به هدف نامطمئن باشیم لازم است که بدانیم سر راه آن مشکلاتی نهفته است.

آنچه که گذشت ما را برای درک یکی از مهم‌ترین و اساسی‌ترین حقایق سینما آماده کرده است. حال می‌توانیم دانش نظری خود را به قوانینی که در کاربرد عملی این عامل وجود دارد منتقل کنیم.

در عالم واقعیت، انتقال از انگیزه به قصد و بعد به هدف وقت می‌گیرد. اگر خواسته باشیم از شهری به شهر دیگری برویم به وقت زیادی احتیاج داریم. اگر خواسته باشیم سیگارمان را روشن کنیم وقت کمتری لازم است.

در فیلم ما می‌خواهیم مقاصدی را که انجامشان وقت زیاد می‌گیرد و نیز مقاصدی را که در مدت کمی بانجام می‌رسند نشان دهیم. سینما مدت زمان محدودی، نزدیک به دو ساعت در اختیار دارد، درحالی که رفتن از شهری به شهر دیگر ممکن است یک هفته طول بکشد. با وجود این سینما، به سبب قطع و فاصله‌ای که بین صحنه‌ها وجود دارد می‌تواند این کارهای «زمان‌بر» و طولانی را ارائه بدهد. یادمان هست که انتقال یک صحنه به صحنه دیگر نمودار گذشت مدت زمان نامعلومی است. پس انتقال از انگیزه به قصد و به هدف ممکن است در این مدت زمان صورت گرفته باشد.

این یک خاصیت و مزیت منحصر به فرد سینماست، چون تئاتر فقط دو صحنه دارد. در بین آندو، مدت زمان محدودی می‌تواند سپری شود. پس در تئاتر باید تمامی مسیر زمان را عیناً ارائه داد، بجز مکث و فاصله‌های نادر و ورود و خروج هنرپیشه‌ها. این اشکال دو اثر دارد: اول آن که حرکت داستان را کندتر می‌کند، دوم اینکه اتفاقاتی را که گذشت و تکوین آنها مدت زیادی طول می‌کشد، نمی‌توان نشان داد.

سینما از قدرت نتیجه‌گیری ما در مورد انتقال از یک عامل به عامل دیگر استفاده می‌کند، باین ترتیب که مرحله انتقالی «زمان صرف‌کن» را در فاصله عوض شدن صحنه‌ها و تغییر یک صحنه به صحنه دیگر قرار می‌دهد.

باین ترتیب می‌توانیم تصمیم بگیریم که کدام اتفاق را عملاً در صحنه و پیش چشم تماشاگر نشان بدهیم و کدام اتفاق را نشان ندهیم و در فاصله تغییر صحنه‌ها بگنجانیم. هر اتفاق، تغییر و تبدیل، واقعه فرعی و هر چیز دیگری را که بتوان با نتیجه‌گیری از واقعه و عامل قبل و بعدش دریافت، باید در فاصله بین دو صحنه گنجانند و از نشان دادن عملی آن خودداری کرد. نشان دادن چیزی را که خود می‌توانیم حدس بزنیم

و با نتیجه‌گیری دریابیم، در حکم دوباره‌گوئی است. ملال‌انگیز و فاقد لطف است و سیر فیلم را کند می‌کند.

از نظر ما فقط اتفاقات و تغییر و تبدیلهائی جالب است که نمی‌توان آنها را با قاطعیت نتیجه‌گیری کرد و دریافت. اینها اتفاقاتی هستند که باید نشان داده شوند. دیدیم که تنها عاملی که خارج از حدود نتیجه‌گیری ماست رسیدن به «هدف» است. یعنی اگر بدانیم که بر سر راه رسیدن به هدف مشکلات و عوامل معارضی جالب می‌شود که امکان عدم تحقق بخشیدن به قصد فقط هنگامی جالب می‌شود که امکان عدم تحقق و ناکامی‌اش در بین باشد. نتیجه معکوسی که می‌شود از این گفته‌گرفت این است که برای آن که بتوانیم انجام قصدی را نشان بدهیم باید عوامل مخالف و مشکلاتی بر سر راه آن ایجاد کنیم. اگر این مشکلات بر سر راه قصد وجود نداشته باشد آنآ و خود به‌خود نتیجه می‌گیریم که قصد با موفقیت روبرو خواهد شد و مسیر وقایع ما را به هدف باید برساند. نویسنده‌ای که سابقه تئاتری داشته باشد این مفهوم را درست درک نمی‌کند چونکه در تئاتر جریان و گذشت زمان به‌ندرت قطع می‌شود و بین وقایع تغییر و تبدیلی به‌سرعت صورت نمی‌پذیرد. نمونه‌ای را در نظر بگیریم: مردی می‌خواهد به‌شهر دیگری برود، پول دارد و وقت دارد و شکی نیست که به‌هدفی که مقصود اوست خواهد رسید، بنابراین این فیلم باید فوراً این مرد را در شهری که خیال داشته به آن سفر کند نشان بدهد و هیچ لازم نیست که ببینیم چطور به‌ایستگاه رفت و بلیت خرید و حرکت کرد و به‌مقصد رسید. نشان دادن این عوامل و این مسیر فقط وقتی لازم است که کسی بخواهد مانع از رسیدن مرد به‌مقصدشود، چون در این صورت مطمئن نیستیم حتماً به‌آنجا خواهد رسید یا نه.

معکوس این امر ممکن است ایجاد اشتباه کند. اگر سر راه هدف مانع وجود داشته باشد، غلط است که فیلم بدون توضیحی درباره از بین رفتن موانع، وصول قصد به‌هدف را نشان بدهد، چون رسیدن یا نرسیدن به‌هدف امر مسلم و قاطعی نیست. فیلم باید جریان تحقق قصد و مسیر رسیدن قصد به‌هدف را نشان بدهد. مردی عازم سفر به‌شهری است. می‌دانیم که تبهکاران سر راهش دام‌گسترده‌اند. درست نیست که نشان بدهیم که مرد در صحنه بعدی به‌شهر مقصد رسیده است. این نمونه خیلی واضحی است، ولی مواردی است که طی آنها «قصد» با موانع و مشکلاتی روبرو می‌شود که مطلوب نویسنده نیست. کسی که درخانهای می‌خواهد از يك اتاق به‌اتاق دیگری برود مانعی سر راهش وجود ندارد ولی همین شخص اگر بخواهد از جنگل‌های آمازون بگذرد انواع موانع و مشکلات بر سر راهش هست و نمی‌توان بطور قاطع پیشاپیش نتیجه‌گیری کرد که این آدم به‌مقصد خواهد رسید. نویسنده باید مواردی را نشان دهد که قصد بر موانع پیروز می‌شود. مرد از دست قبایل وحشی می‌گریزد یا حیوان خطرناکی را از میان برمی‌دارد، یا اینکه باید قبلاً راه مطمئن و آسانی در راه رسیدن قصد به‌هدف و اجرا و تحقیق آن پیشنهاد شود که تماشاگر وصول به‌هدف را بتواند پیش‌بینی کند یا بعداً بما توضیح داده شود که چگونه موانع از سر راه برکنار شده است. ولی در

هیچ موردی نویسنده نباید مشکلاتی را که در مسیر قصد وجود دارد بکلی نادیده بگیرد. با این مطلب کلیه قوانین مربوط به کشمکش و کاربرد این قوانین را در نگارش داستان سینمایی بررسی کرده‌ایم.

## تعدیل:

تعدیل وقتی صورت می‌گیرد که هدفی بدست بیاید، یعنی تلاش به نتیجه برسد، آشفته‌گی و ناآرامی قطع شود.

آشفته‌گی نقطه آغاز و تعدیل نقطه پایان است. انتقال از يك نقطه به نقطه دیگر می‌تواند بطور ناگهانی و یا به تدریج صورت بگیرد، یعنی در مورد اول، عمل تعدیل سریع و به وسیله يك اتفاق ناگهانی صورت می‌پذیرد و در مورد دوم، عمل تعدیل در طی تمام طول قصه و بتدریج حاصل می‌شود. در هر دو مورد کشاکش مداوم است. برای رسیدن به تعدیل فقط سه راه داریم: یا نیروهای وصال (میل) و پس زدن (نفرت) را از میان برمی‌داریم، یا بین دو عامل جذب شونده پیوند برقرار می‌کنیم و یا پیوند بین دو عامل دفع‌کننده (متنفر) را قطع می‌کنیم.

رابطه می‌تواند آنآ و دريك لحظه بوجود آید یا قطع شود. کسی که مواعی را که سر راهش هست برمی‌دارد می‌تواند آنآ ازدواج کند. با کشته شدن دشمن آنآ رنج ما از بین می‌رود. اما برای از بین بردن نیروهای میل یا نفرت یا باید شخصیت آدم‌ها را عوض کنیم و یا شرایط و مقتضیات را. مقتضیات را می‌توان سریعاً و یا بتدریج عوض کرد: در شرط‌بندی پول هنگفتی می‌بریم یا می‌بازیم، یا کارمان را عوض می‌کنیم. یا اینکه بتدریج و با پس‌انداز طی مدت طولانی پولی بدست می‌آوریم. ولی شخصیت آدمی را تنها به مرور زمان و بتدریج می‌توان عوض کرد. آدمی در طی سالهاست که وضع روحی و شخصیتش بهتر یا بدتر می‌شود، آدمی سرزنده، نومید و آدمی بدبین امیدوار می‌گردد. يك فرد نادان با آموختن خود را دانا می‌کند، يك فرد ولنگار بتدریج منظم می‌شود. ولی ممکن نیست که يك فرد ناجنس آنآ خوش‌جنس، يك موجود بیرحم آنآ خوش‌قلب و يك آدم کذاب آنآ صادق و درستکار شود. به دلایلی که ذکر شد، تعدیلی که طی آن رابطه‌ای ایجاد یا قطع می‌شود، یا با تغییر شرایط میل یا نفرت از بین می‌رود می‌تواند به سرعت صورت پذیرد. ولی تعدیل، در امر تغییر شخصیت فقط می‌تواند به آرامی و به تدریج حاصل شود.

گاهی پیش می‌آید که نویسنده فقط در قسمت‌های آخر داستان با تعدیل سروکار پیدا می‌کند و تعدیل برایش مطرح می‌شود. این در موردی است که تعدیل باید بطور ناگهانی صورت بگیرد. ولی اگر تعدیل قرار است به وسیله تغییر شخصیت حاصل شود باید از مدت‌ها پیش تدارك دیده شود. نشناختن این امر منجر به وضعیت‌های مسخره و ابلهانه‌ای می‌شود. نویسنده دنبال عاملی می‌گردد که مرد ناجنسی را ناگهان به آدم خوش

جنسی مبدل کند. جستجوی او بی‌فایده است زیرا هیچ عاملی در جهان نمی‌تواند شخصیت آدمی را به سرعت دگرگون سازد. اما اگر چنانکه اشاره کردیم گاهی شخصیت فرد از دو خصیصه و عامل متضاد تشکیل شده باشد آن وقت ممکن است که در نتیجه بروز حادثه‌ای یکی از این دو خصلت، مثلا خصلت خوب برسد، پیروز شود. البته این امر معنی‌اش تغییر شخصیت نیست بلکه تسلط يك خصیصه است بر خصیصه دیگر و ما باید قبلا تماشاچی را آگاه کرده باشیم که وجود فلان شخص ترکیبی از این دو خصیصه است.

در «رام کردن زن سرکش» اثر «شکسپیر» با يك نمونه خوب تغییر شخصیت روبرو می‌شویم. «کیت» ۱۲ در شروع ماجرا دختری وحشی است که بتدریج به‌زنی ملایم و مطیع تبدیل می‌شود. ولی در اینجا هم باید بتوان فرض کرد که در این زن علیرغم همه سرکشی‌ها از همان اول میل به رام شدن وجود دارد، یعنی شخصیت او از دو خصلت مختلف تشکیل شده است. اشکال این تعدیل تدریجی آن است که در آن نمی‌توان لحظه اوج هیجانی گنجانند. قصد «پتروکیو» ۱۲ بر رام کردن زن، بتدریج نامعلوم بودن خود را از دست می‌دهد چون بتدریج آشکارتر می‌شود که زن دارد ملایم و ملایم‌تر می‌گردد و بالاخره هم رام خواهد شد. این تغییر تدریجی بسوی قاطعیت نتیجه کم‌کم توجه ما را تقلیل می‌دهد.

تعدیل یعنی آن که حالت آرام و نیاشفته‌ای حاصل شده است. این حالت آرام و نیاشفته یا همان حالتی است که در شروع ماجرا داشتیم و یا حالت جدیدی است. بازگشت به حالت اول ماجرا کار خطرناکیست چون این حس را القاء می‌کند که هیچ اتفاقی در این وسط صورت نگرفته و هیچ چیز عوض نشده است. هرچند خیلی اتفاقات ممکن است افتاده باشد. پس تماشاچی مثل گمگشته‌ای که در صحرا باز به سر جای اول خودش برگردد احساس عدم رضایت می‌کند. اگر علیرغم تمام نیرو و هائی که برانگیخته شده هیچ چیز عوض نشده باشد تماشاچی ممکن است از خودش پیرسد: «چرا اصلا باید کسی زحمت نقل چنین قصه‌ای را بخودش بدهد؟» اگر تعدیل با ازدواج زوجی که قبلا از هم جدا بودند حاصل شود تغییری رخ داده است. اگر تعدیل با طلاق بوجود بیاید باز هم تغییری در بین بوده است، ولی فرض کنیم در ماجرای ما زن و شوهری هستند که شخص سومی وارد زندگی‌شان می‌شود و ازدواج آنها را تهدید می‌کند و بعد قصه باینجا ختم می‌شود که این شخص سوم طرد می‌گردد و زن و شوهر به‌زندگی خود باهم ادامه می‌دهند، در اینجا تغییری رخ نداده است. برای آن که قصدکاری باشد باید اقلا زن و شوهر بر سر چیزهای کوچک باهم دعوا داشته باشند و ناگهان در دسر واقعی بصورت شخص ثالثی در زندگی آنها ظاهر گردد. پس از کنار رفتن این شخص عشق زن و شوهر محکم‌تر و عمیق‌تر می‌شود، و باین ترتیب تغییری در ماجرا صورت پذیرفته است.

جالب است که در نظر بگیریم که بسیاری از تماشاگران بعد از تمام شدن فیلم

«سوءظن» ۱۵ اثر «آلفرد هیچکاک» از پایان ماجرا احساس عدم رضایت می‌کنند. توضیح‌اش آنست که از کشاکش هیچ تغییری صورت نگرفته است. «کاری‌گرانت»، «جون فونتن» قبل از زن و شوهری خوشبخت هستند و بعداً هم زن و شوهر خوشبختی باقی می‌مانند. این عدم رضایت بیشتر از آنجائی مؤکد می‌شود که کشاکش از يك علت واقعی نه، که از علتی خیالی ناشی می‌گردد. تماشاگر از اینکه در سوءظن و حالت تعلیق و دلهره بدون هیچ نتیجه واقعی شرکت داشته است ناراحت می‌شود.

این گفته ماهیت تعدیل را در رابطه با آشفته‌گی و کشاکش روشن می‌کند. اما باید دانست که تمام مقاصد داستان نمی‌تواند تعدیل حاصل کند. برعکس در داستانی که قصد ضد قصد (قصد مخالف) وجود دارد برای آن که یکی از این دو قصد به هدف برسد دیگری را باید از رسیدن به هدف بازداشت. گرچه هر قصدی نمی‌تواند تعدیل یابد. هر قصدی باید به پایانی برسد. پایانی که ممکن است ناکامی و عدم موفقیت (ویا موفقیت) باشد، اما تعدیل یعنی این که قصد فقط به موفقیت و تحقق مثبت انجامیده است.

نویسنده‌ای که تمام مقاصد را به پایان رسانیده است حق دارد امیدوار باشد، که تماشاگرش را راضی روانه کرده است. اما همین نویسنده بزودی درمی‌یابد که تماشاگر ناکامی و شکست قاطع يك قصد خوب و عدم موفقیت کامل يك قصد بد را نمی‌تواند بپذیرد و باور کند، نظر تماشاچی در چنین موردی ممکن است این باشد که داستان هنوز پایان نرسیده است چون فقط هنگامی که خوبی پیروز می‌شود داستان خاتمه می‌یابد.

بنابراین پایان ناخوش ناشی از تعدیلی ناکام (که بعداً ممکن است با موفقیت تحقق یابد) يك پایان کاذب است. آدمیزاد تا زنده است تلاش می‌کند و امید می‌ورزد که خواسته‌هایش را به تعدیلی کامیاب و موفق برساند. تماشاگر از کسی که مقاصدش ظاهراً به ناکامیابی انجامیده است، انتظار دارد که دیر یا زود تلاش کند تا به کامیابی دست یابد، بنابراین بیننده چنین پایان ناخوشی را فقط بعنوان يك وضعیت موقت می‌پذیرد. می‌دانیم که ذهن يك آدم ناراحت و بدبخت آرام ندارد چون که احساس رنج می‌کند و بهمین دلیل می‌کوشد تا علت رنج را از میان بردارد. تماشاگر راضی نیست زیرا که می‌خواهد بداند تلاش بعدی برای رسیدن به تعدیل و به توفیق چگونه صورت خواهد پذیرفت.

قبول يك حالت دائماً آشفته و ناآرام، تسلیم خوانده می‌شود. تسلیم از لحاظی خود يك حالت آرام و در نتیجه پایانی مناسب برای قصه می‌تواند باشد. یگانه اشکال در این مورد اینست که هیچ فرد بشری صددرصد و به تمامی تسلیم نمی‌شود و تن در نمی‌دهد، اما رضایت چرا. بشر به تمامی احساس رضایت می‌کند. آشفته‌گی نهفته است و هر لحظه ممکن است آشکار شود. بنابراین تماشاچی پایان ناخوش را بعنوان پایان قاطع نمی‌پذیرد.

پایان ناخوش واقعی آنجاست که یکی از اجزاء متشکله «خوبی»، یکی از طرفین رابطه از میان برود. در چنین موردی دیگر نمی‌توان امید داشت که بعدها تعدیل

(کامیابی) حاصل شود. اثر غم‌انگیز ناشی از این پایان ناخوش معلول خطای ساختمان دراماتیک نیست، جزو ذات و محتوای قصه است. در فیلم‌هایی مثل «الجزیره» و «کامیل» با پایان ناخوش قطعی و واقعی سروکار داریم.

اگر زن و مرد هر دو بمیرند این پایان، پایان ناخوش واقعی نیست، زیرا که مرگ زوج را بهم پیوسته است، یعنی آندو در مرگ باز با هم هستند. جالب اینست که تماشاگر از یک چنین پایان تلخی احساس عدم رضایت و ناراحتی نمی‌کند چون بنظرش می‌رسد که آنها از هم جدا نشده‌اند. پایان «رومئو و ژولیت» و یا «ارتفاعات بادخیز» عدم رضایت بوجود نمی‌آورد، چون در هر دوی این موارد زن و مرد در مرگ شریک و باز با یکدیگر همراه هستند. علت اینکه از نقطه‌نظر ساختمان قصه و درامی از یک چنین مواردی ناراحت نمی‌شویم اینست که در پایان، حالت آشفتگی و ناآرامی‌ای باقی نمی‌ماند. چنین حالتی هنگامی باقی خواهد بود که یکی از طرفین زنده بماند.

## ۵- قصدهای اصلی و قصدهای فرعی

---

باید توجه داشت که دنیا و زندگی ما از يك سلسله زنجیر بهم پیوسته علت و معلول، آشفته‌گی و تعدیل تشکیل می‌شود. این سلسله سروتهی ندارد. در این شبکه‌های درهم تنیده انگیزه‌ها، قصدها و هدف‌ها، به‌هیچ حالت صد درصد آرام و نیاشفته‌ای، لاقل برای يك مدت زمان طولانی بر نمی‌خوریم.

ما با آشفته‌گی‌های دائمی به دنیا می‌آئیم. آشفته‌گی‌های دیگری بعدها در طی زندگی به ما تحمیل می‌شود. ولی کسانی که بما رنج وارد می‌سازند خود باید دستخوش آشفته‌گی شده باشند تا دست به عمل بزنند، و این آشفته‌گی‌ها را خود افراد و یا عوامل دیگری برای آنان ایجاد کرده است و این رشته سر دراز دارد. رشته‌ایست لاینقطع که از گذشته‌ای دور آغاز و به زمان حاضر کشیده می‌شود. داستان فیلم به سبب محدودیتی که دارند نمی‌تواند حق تمامی سلسله مراتب يك چنین علت و معلول‌هایی را به تمامی ادا کند. آنچه را که قرار است گفته شود باید در مدتی حدود دو ساعت بازگو کرد. پس ما باید تصمیم بگیریم که چه می‌خواهیم بگوئیم، از کجا شروع و به کجا ختم کنیم.

جواب آن است که باید خود را محدود به نشان دادن حاصل و نتیجه يك قصد کنیم. این امر شامل نشان دادن آشفته‌گی و حاصل قصد است، خواه قصد به موفقیت برسد و خواه به عدم موفقیت. داستان را نمی‌توان پیش از آن که قصد حاصل دهد ختم کرد، هم چنین نمی‌توان قصد را در نیمه قصد به ثمر و هدف رساند و بعد قصد دیگری را آغاز کرد.

با این تعریف بطور قاطع روشن می‌شود که داستان فیلم چه چیزی را باید بگوید. نویسنده فیلم درست نیست که دست به کار توصیف تمامی زندگی يك فرد انسان شود، چون زندگی آدمی از قصدهای متعددی تشکیل می‌شود، مگر آن نوع زندگی که سراسر وقف يك قصد بزرگ و بخصوص شده باشد.

از آنچه گفته شد مفهوم و تصور قصد اصلی ناشی می‌شود. قصد اصلی يك قصد در بین قصدهای متعدد است که داستان فیلم خیال پرداختن به آن را دارد. آشفته‌گی‌ای که این قصد اصلی را ایجاد می‌کند و نیز حالت تعدیل بعد از آن باید بازگو شود. زندگی

يك فرد انسان هرگز به تعدیل کامل دست نمی‌یابد، ولی انسان می‌تواند در مورد بعضی از قصدهای خویش تعدیلی موقت حاصل کند.

هریک از ما لااقل يك بار به یکی از آمال خویش رسیده‌ایم هرچند ممکن است بدیاری‌های بعدی این توفیق را ضایع کرده باشد. وظیفه داستان آنست که يك آشفتگی را انتخاب کند، سرنوشت قصد ناشی از این آشفتگی را نشان دهد و ماجرا را با تعدیلی قاطع یا موقت ختم کند.

باین ترتیب يك قصد عمده، موضوع اصلی توجه ما می‌شود. این قصد عمده ممکن است با قصد مخالف (ضد قصد) روبرو شود، ولی قصد مخالف را می‌توان جزئی از قصد اصلی دانست. قصد اصلی ممکن است با چند مخالف برخورد پیدا کند، با همه این احوال قصد اصلی اساس و ستون داستان ماست. چند شخص مختلف می‌توانند حامل و دارنده يك قصد اصلی باشند، مثل فضاوردانی که سر نشین يك سفینه هستند، ولی در این مورد نیز ما جز از يك قصد اصلی سخن نمی‌گوئیم.

در موارد، نادر قصه ممکن است دو قصد اصلی داشته باشد، ولی معمولاً تعداد بیش از يك قصد اصلی به داستان سینمایی لطمه می‌زند. نویسنده متوجه می‌شود که قصدی را که در آن چند قصد اصلی وجود دارد نمی‌توان نظام و تشکل داد، قصد بهم می‌ریزد. وجود چند قصد اصلی در قصه معمولاً سبب می‌شود که این قصدها هر کدام یا به دنبال هم بیایند و یا مسیری موازی با یکدیگر را طی کنند، هرچند در مورد اول در يك زمان با بیش از يك قصد در قصه سروکار نداریم این اشتباه باز اشتباهی لطمه زننده است. قصه‌هایی که طی آنها چند قصه اصلی یکی بدنبال دیگری می‌آید حرکتشان به حرکت خرگوش شبیه است، دویدن، ایستادن، مکث کردن و از نو دویدن. این امر معمولاً در فیلم‌هایی که از چند داستان فرعی تشکیل می‌شود پیش می‌آید، مگر آن که تمام این داستان‌ها را يك قصد اصلی بهم ارتباط دهد.

از قصد اصلی، مفهوم قصد فرعی ناشی می‌شود. قصد اصلی دارای چنان کیفیتی است که برای تحقق بخشیدن به آن نیاز به تعدادی قصد فرعی داریم. مثالی را در نظر بگیریم مرد جوانی می‌خواهد آواز خواندن را پیشه کند، هدف نهایی‌اش اینست که نقش عمده‌ای را در يك اپرای معتبر به عهده بگیرد. رسیدن به این هدف در همان قدم اول برای او غیر ممکن است، پس ناچار چند قصد فرعی خواهد داشت. باید آواز خواندن را اول بعنوان مبتدی شروع کند، بعد مثلاً به يك گروه موسیقی راک بپیوندد از این کار آتقدر پول در بیاورد که بتواند نزد معلم خوبی تعلیم آواز بگیرد. بعد از تمام این مراحل آماده است که آواز خواندن جدی را در جاهای معتبر آغاز کند، شاید افراد صاحب صلاحیت صدایش را بشنوند، او را برای خواندن به اپرا دعوت کنند و نقشی کوچک به عهده‌اش واگذارند، قدم بعدی او ایفای نقش اصلی در اپرا خواهد بود.

لزوم وجود قصدهای فرعی در زندگی هم مثل سناریوی فیلم مصداق دارد. کوهنوردان هدف نهایی خود را به چند هدف و مرحله فرعی قسمت می‌کنند. اول باید به بالای صخره‌ای برسند، بعد از يك تیغه صاف بالا بروند، بعد از تنگه‌ای بگذرند تا عاقبت

به قله کوه دست یابند.

زندگی آکنده از مقاصد مختلف است. تشخیص بین قصد اصلی و مقاصد فرعی برای نویسنده همیشه کار آسانی نیست. در این مورد قوت قصد محک محسوب نمی‌شود، چون که گاهی قصد اصلی قصه مثلاً باغبانی است و قصد فرعی قتل عام اعضای یک خانواده است. در تفکیک قصد اصلی از قصد فرعی باید حجم و قوت قصه را بعنوان معیار در نظر بگیریم.

در کارشناخت یک قصد به عنوان قصد فرعی باید از خودمان پرسیم: این قصد به پیشبرد قصد اصلی کمک می‌کند یا نه؟ هر قصدی که به پیشبرد قصد اصلی کمک نکند قصدی مستقل محسوب می‌شود و باید کنار گذاشته شود، چونکه قصد ما بار چندین قصد اصلی را نمی‌تواند بردوش بکشد.

این موضوع کشف مهمی بشمار می‌آید. ماده کاری که تئاتر می‌تواند بکارگیرد آنقدر محدودست که در تئاتر با این مسئله تا این حد زیاد روبرو نیستیم. ولی در سینما آنقدر قصد های مختلف می‌تواند عرضه شود که نویسنده ممکن است به مسیرها و جهات مختلف کشانده شود و در اینجا است که خیلی زود متوجه می‌شود که چه لطمه‌ای به داستان‌ش وارد شده است. نویسنده باید از خودش پرسد در میان این مارپیچ قصه‌های مختلف، کدام مسیر، کدام قصد را انتخاب کند و ارائه بدهد؟

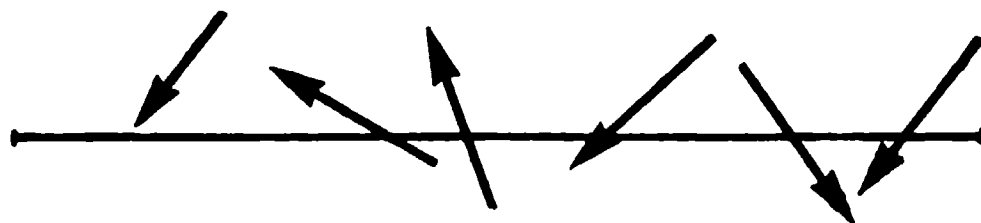
پاسخ این سؤال در وحدت هدف نهفته است. در سینما قانون وحدت هدف جانشین قانون وحدت زمان و مکان در تئاتر می‌شود. پس از آن که قصد اصلی قصه فیلم را انتخاب کردیم می‌توانیم به بررسی سایر قصه‌های قصه پردازیم: این قصه‌های دیگر قصد اصلی ما را به سوی هدف خود پیش می‌برند؟ اگر پاسخ این سؤال مثبت باشد قصه‌های دیگر قصد فرعی هستند و گرنه این قصه‌ها خود قصه‌های اصلی هستند و باید دور ریخته شوند. باید در نظر داشته باشیم که قصه‌های مخالف اصلی (ضد قصه‌های اصلی) نیز مثل خود قصد اصلی (قصد اصلی مثبت) دارای قصه‌های فرعی هستند، و قصه‌های فرعی وابسته به ضد قصد اصلی نیز می‌توانند به پیشبرد ضد قصد کمک کنند و در مورد آنان نیز همان قوانینی مصداق دارد که در مورد قصد اصلی و قصه‌های فرعی وابسته به آن. قصد های فرعی معمولاً بسیار تغییر ناپذیرند در حالی که قصد اصلی معمولاً ماهیت ثابتی دارد.

اگر قصد ما رفتن به شهر دیگری باشد، این قصد ثابت می‌ماند، هر اتفاق دیگری هم در این وسط می‌خواهد بیفتد. قصد فرعی ما در این راه می‌تواند پیمودن قسمتی از مسافت با هواپیما باشد. بعد طوفان می‌شود و هواپیما پرواز نمی‌کند، قصد فرعی دیگری پدیدار می‌شود، حالا می‌خواهیم با قطار به مسافرت خود ادامه دهیم. در سر راه قطار پلی را سیل برده است. از رودخانه با قایق عبور می‌کنیم، به آنطرف که رسیدیم سوار اتوبوسی می‌شویم. دشمنان سر راه کمین کرده‌اند، از مسیر دیگری عبور می‌کنیم و عاقبت به هدف اصلی خود و شهری که در نظر داریم می‌رسیم. در بین تمام تغییراتی که در قصه‌های فرعی ما پیش آمده قانون وحدت هدف برقرار بوده است و قصه‌های فرعی ما

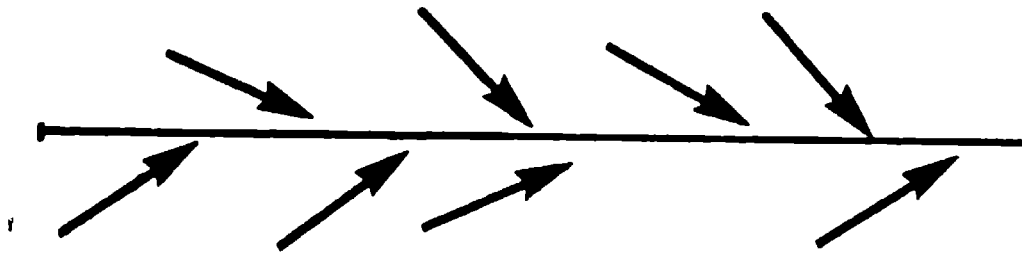
هم در خدمت پیشبرد قصد اصلی و رساندن ما به شهر مقصد کار کرده‌اند. قصدهای فرعی می‌توانند در وجود اشخاص مختلفی قرار داشته باشند. مثلاً کاسبی می‌خواهد پول دربیاورد، کسانی که برای او کار می‌کنند نمودار قصدهای فرعی او هستند چون به پیشبرد هدف او کمک می‌کنند. ولی کارمندی که به مرخصی می‌رود به تحقق هدف رئیس خویش کمک نمی‌کند و به مرخصی رفتنش یک قصدی جداگانه محسوب می‌شود. قصد فرعی نیز مثل هر قصد دیگری باید یک علت و یک هدف داشته باشد. علت قصد فرعی انگیزه نیست، مسبب است. «علت» مثل انگیزه در مورد قصد اصلی، رنج نیست. «علت» فقط جواب این سؤال است که چرا قصد فرعی به پیشبرد مقصود اصلی کمک می‌کند. در نتیجه انگیزه قصد فرعی (علت برانگیزاننده‌ی آن) کاملاً به انگیزه قصد اصلی بستگی دارد. از این بستگی دو قانون ناشی می‌شود. مسبب قصد فرعی را انگیزه قصد اصلی بوجود می‌آورد. مسبب قصد فرعی باید قوتش کمتر از قوت انگیزه قصد اصلی باشد.

قصد فرعی هدفی فرعی برای خود دارد. این هدف فرعی در آینده نهفته است، قصد فرعی ممکن است باین هدف برسد یا نرسد.

اگر قصد فرعی را قانون وحدت هدف و مسبب قصد فرعی را بستگی آن به انگیزه قصد اصلی مشخص سازد، مشخصه هدف فرعی، متحدالمرکز بودن آن با هدف اصلی است. قصد اصلی می‌خواهد از کوتاه‌ترین راه ممکنه به هدف خود برسد. پس قصد اصلی را در قسه می‌توان خطی مستقیم بین انگیزه و هدف دانست. هدف‌های فرعی (مربوط به مقاصد فرعی قصد) نیز باید بر این خط مستقیم بین انگیزه و هدف اصلی قرار بگیرند. انجام این امر همیشه میسر نیست چون اشکالات بر سر راه گاه لزوم انحراف از مسیر اصلی را اقتضا می‌کنند. قصدهای مخالف و معارض (ضد قصدها) ممکن است خط‌میر مستقیم قصد فرعی را عوض کنند. ولی بهر حال، باید همیشه در جهت وصول به هدف اصلی قرار داشته باشد، هر قدر هم که از خط مستقیم بین انگیزه و هدف به بیراهه برویم. در راه رسیدن از انگیزه به هدف نمی‌توان به عقب برگشت و یا از مسیر اصلی زیاد دور افتاد، مخصوصاً اگر مشکلی بیراهه رفتن را اقتضا نکند. نمایش تصویری انحراف‌های اشتباه آمیز از مسیر اصلی (خط اصلی بین انگیزه و هدف) و ضعیف زیر را خواهد داشت:



پیدا است که این جهات مغشوش و سر درگم چه لطمه‌ای به پیشرفت قسه وارد خواهند ساخت. قانون متحدالمرکز بودن مسیر وقایع فرعی و جهات قصدهای فرعی، صورت تصویری ذیل را خواهد داشت:



بعضی از تیم‌های فوتبال، توپ را در سرتاسر زمین می‌دوانند و اینطرف و آنطرف می‌برند ولی هیچ‌وقت به گل حریف نزدیک نمی‌شوند. تیم‌های دیگری هم هستند که با چند حرکت حساب شده توپ را به‌هدف می‌رسانند. قصه‌هایی هم هستند که به‌همه جهات سر می‌کشند ولی مارا به‌هیچ‌جهتی رهبری نمی‌کنند. قصه‌های دیگری هم هستند که در آنها همه‌چیز بسوی یک جهت اصلی پیش می‌رود. قصه‌های متحدالمرکز جزم و فشرده، نافذ و پرقدرتند. قصه‌های فاقد مرکزیت و جهت اصلی، پراکنده و ملال انگیزند. این جور قصه‌ها آنقدر در کوره‌راه‌های پرت وقت تلف می‌کنند که دیگر مجال برای پرداختن به‌قصد اصلی در آنها باقی نمی‌ماند.

خواننده متوقع نیست که هدف فرعی در قصه مثل ایستگاه قطاری در سر راه چندان قاطع و بارز و چشمگیر باشد. هدفهای فرعی قصه قوت و نمائی دیگر دارند، ممکن است به‌سرعت پیدا و ناپیدا شوند. یک هدف فرعی خود ممکن است به‌هدفهای فرعی‌تر دیگر، با اهمیت و بروز و ظهوری هرچند نامحسوس‌تر، تقسیم شود. قصد ملاقات کسی در محلی خاص یک هدف فرعی است، مثل قصد خرید یک لباس نو یا تماشای یک نمایش. درباره تابلوهای «وان گوگ» گفته شده که بر سطح اثر او یک سانتیمتر مربع راکد و مرده وجود ندارد. در هر جزئی از تابلو همان عاملی را می‌توان یافت که به‌سراسر اثر لطف و جاذبه می‌بخشد. این امر در مورد فیلم هم باید مصداق داشته باشد هر جزو فیلم باید برخوردار از همان عواملی باشد که در سراسر فیلم لازم است، که عبارت از عوامل مربوطه به‌آینده و قایع یعنی قصد و هدف است.

پس از بررسی این عوامل باید اضافه‌کرد که بین سبب، قصد فرعی و هدف همان روابط و تناسبی وجود دارد که بین انگیزه، قصد و هدف (هدف اصلی). یعنی اگر سببی در دست باشد، از این سبب لزوماً یک قصد فرعی ناشی می‌شود و این قصد فرعی برای خود دارای هدفی فرعی است. قصد فرعی باید به‌موفقیت یا شکست بیانجامد. اگر سراسر قصد فرعی به‌هدفش مانعی نباشد می‌توان تصور کرد که به‌تحقق (موفقیت) خواهد انجامید. از هدف فرعی می‌توان نتیجه‌گرفت که این هدف دارای قصدی فرعی بوده و این قصد مسببی در پشت سر داشته است.

قصد فرعی را یا باید به‌موفقیت رسانید و یا به‌شکست ختم کرد، هر قصد فرعی باید نتیجه و پایانی قاطع داشته باشد. خیلی از فیلم‌ها این قانون را زیر پا می‌گذارند. خطای حاصله به‌حسب اهمیت قصد فرعی ممکن است خطائی کوچک یا بزرگ باشد.

مردی را در نظر بگیریم که میگوید: «می‌خواهم بروم و بخوابم». دلیلی وجود ندارد که قصد این آدم عملی نشود.

حال اگر این مرد بگوید: «می‌خواهم به‌سنگاپور بروم» و بعد سر از ناف نیویورک دربیآورد، تماشاچی گیج می‌شود. چه شد که به‌سنگاپور رفت؟ کی تصمیم گرفت به‌نیویورک برود؟ از این قبیل اشتباهات در «اشاره شانگهای» ۱۶ اثر «استربرگ» ۱۷ زیاد دیده می‌شود. قهرمان اصلی می‌گوید: «برویم ماشین سواری»، و در صحنه بعد می‌بینیم که وی در محل کارش است.

این روزها چون فیلم‌های سینمایی را برای نمایش در تلویزیون کونا می‌کنند از این‌جور نقایص درشان زیاد دیده می‌شود. حذف يك فصل از فیلم ممکن است، ولی حذف مقدمات مربوط به این فصل از تمام قسمت‌های قبل از آن میسر نیست.

در مورد هدف فرعی به‌مشکلات دیگری برمی‌خوریم. گاهی که هدف پیدا است که هدفی فرعی است یا چنین می‌نماید که هدف فرعی است، لازم است که قصدی فرعی و مسببی پشت سرش باشد. مردی بدلباس در ساندویچ‌فروشی، زنی آراسته با لباس شب در يك رستوران شیک، کارگری با لباس کار در کارخانه، مردی با مایوی شنا در کنار استخر هدفهای فرعی نیستند، ولی اگر مردی ژنده‌پوش سوار يك اتوموبیل شیک شود، مردی با ظاهر آراسته و ثروتمند را در يك رستوران فقیرانه ببینیم، کارگری با لباس کار در يك مهمانی شب ظاهر شود، و مرد مایوپوش سر از میدان مرکزی شهر در بیاورد، این‌ها هدفهای فرعی هستند که احتیاج به توضیح، یعنی قصد فرعی و مسبب دارند. چه چیز سبب شده که کارگری با لباس کار به‌ضيافت شبانه برود. بازرگانی که هنگام روز در دفتر پشت میز کارش نشسته انگیزه‌ای لازم ندارد، یعنی توضیح عملش روشن است، اما همین آدم اگر نیمه شب در پشت میزش باشد برای عمل خود احتیاج به انگیزه‌ای دارد. قصد فرعی او می‌تواند آن باشد که می‌خواهد اضافه کار کند یا منتظر کسی است یا خیال نابابی در سر دارد.

شناختن قصد فرعی و ارائه ندادن مسبب مربوط به آن موجب پیدایش وضعیت‌های بی‌معنی و مهملی می‌شود. گاه شخصی باید به‌جائی برود و چیزی یا کسی را ببیند. اگر این چیز یا کس معارض با اطلاعی که ما از شخص در دست داریم نباشد عمل وی محتاج به مسبب یا توضیحی نیست. کارگری به کارخانه می‌رود تا جریان نوعی کار را ببیند. اما اگر داستان اقتضا کند که این آقای کارگر به رستوران برود این کار او باید دارای مسببی روشن و قوی باشد. این دردمری است که نویسنده‌ها دائم با آن روبرو هستند؛ باید از خودشان بپرسند: چطور این آدم را به فلان محل برسانم، چطور این مرد را با آن زن روبرو کنم، چطور فلان آدم را شاهد فلان اتفاق سازم؟ بدیهی است که مسبب عمل باید با خط داستان ارتباط مستقیم داشته باشد، در غیر این صورت از

قصه پرت می‌افتیم و در حرکت مداوم قصه به‌پیش، خلل ایجاد می‌شود، هرچند که مسببی که برای هدف و عمل تراشیده شده ممکن است مسبب درستی باشد. در مورد کسی که با لباس کار به‌رستورانی شیک می‌رود نمی‌شود توضیح داد که این آدم می‌خواهد پایش را از گلیم خودش دراز کند و بالاتر از سطح زندگی و درآمدش رفتار کند چون که بچگی توأم با فقر و فاقه‌ای داشته است، ارائه این اتفاق‌ها و توضیح‌ها به‌عنوان مسبب اقدام قهرمان، خطائی بزرگ و بکلی مغایر با موجز و فشرده‌گویی لازمه داستان سینمایی است.

در این مورد، تناقض بین آگاهی‌ای که از مشاهده لباس کار و رستوران شیک برای ما حاصل می‌گردد وسیله‌ای خوب برای نمایاندن قوت قصد فرعی می‌شود.

در کار قصه گوئی، ما صرفاً قصه نمی گوئیم، قصه را برای کسی یا جمعی می گوئیم. پس لازم است بدانیم که مخاطب ما نسبت به شیوه داستانرایی ما چگونه واکنش از خود نشان می دهد. در حال حاضر فقط از اثرات ساختمان درامی (نمایشی) قصه بر ذهن تماشاگر سخن می گوئیم و بررسی اثرات محتوای خود قصه را به قسمت سوم کتاب وامی گذاریم.

واکنش تماشاگر چیز غیر قابل پیش بینی و مبهم و نامعینی نیست. مخاطب نسبت به قسمت های خاصی از داستان به نحوی خاص واکنش نشان می دهد. نویسنده با دانستن این امر می تواند به اختیار و انتخاب خویش واکنش های مورد نظرش را از تماشاگر فیلم حاصل کند.

فقط يك نویسنده ناپخته و تازه کار ممکن است تصور کند که هر حال و واکنشی که قهرمان قصه دارد همان را تماشاگر عیناً خواهد داشت. اگر قهرمان ماجرا شادست و می خندد دلیلی ندارد که تماشاگر فیلم هم بخندد و حال خوشی پیدا کنند. در واقع بعضی از بزرگترین خنده آفرینان سینما شدیدترین خنده ها را در تماشاچی خویش برانگیخته اند بدون آنکه خود حتی لبخندی به لب بیاورند. غم هنرپیشه سینما روی پرده دلیلی ندارد که تماشاچی را نیز در سالن سینما غمگین کند، و نیز معلوم نیست که چون هنرپیشه به کاری که داردمی کند شدیداً دل بسته است تماشاگر هم این عمل برایش بهمان اندازه جالب باشد. هیجان، تیراندازی، و جنب و جوش زیاد از حد روی پرده سینما هیچ دلیلی ندارد که در تماشاچی ایجاد هیجان کند، بیننده حتی ممکن است با نهایت ملال چشم به این اتفاقات بدوزد. از سوی دیگر ممکن است سکوت در بیننده هیجانی شدید برانگیزد. خنده هنرپیشه تماشاچی را به گریه بیاندازد و غم فلان شخصیت روی پرده در بیننده موجب خنده شود. هر چند هنوز در خیلی از فیلم ها بیهوده سعی می شود که با صحنه های پر سروصدا و جنب و جوش در بیننده شادی یا هیجان ایجاد گردد. نویسنده با تجربه می داند که واکنش تماشاگر مشابه و معادل واکنش هنرپیشه نیست. با وجود این، واکنش تماشاگر مجزا و مستقل نیست و این واکنش را همیشه و

بی‌تردید وجود بعضی از عوامل خاص در داستان موجب می‌شود. غیر از این، باید دانست که کیفیت محتوای قصه خود به‌خود ایجاد هیجان و دلهره نمی‌کند. قصه‌ای با محتوای درخشان ممکن است فوق‌العاده ملال‌انگیز از کار در بیاید، و ماجرائی ناچیز و پیش پا افتاده نهایت علاقه و توجه را برانگیزد. ساختمان صحیح درامی (نمایشی) قصه را به‌مؤثرترین شکل و شیوه ممکنه عرضه می‌دارد. ساختمان و روش بیان قصه جوری باید باشد که از بروز ملال، خستگی، نارضایتی و کندی جلوگیری کند. قصه باید چنان درهم بافته و بازگو شود که حیرت، امید، ترس، دلهره و حرکتی شتابان برانگیزد.

باید یاد بگیریم که قصه را طوری سرهم کنیم که توجه تماشاگر را برانگیزد، توجه تماشاگر را حفظ کند، توجه تماشاگر را مدام افزایش دهد. برای انجام این مقصود باید از قابلیت و قدرت پیش‌بینی تماشاگر استفاده کنیم.

## پیش‌بینی:

پیش‌بینی یعنی قابلیت تماشاگر در پیشاپیش حدس زدن اتفاقی که قرار است در آینده بیافتد.

تماشاگر برای آن که بتواند اتفاقی را که قرار است در لحظه‌ای در زمان آینده صورت بگیرد پیش‌بینی کند لازم است که درباره این اتفاقی که وقوعش در نظر گرفته و طرح شده چیزی بداند. مثلاً سنگی از لبه بام لقی می‌شود. تماشاگر پیش‌بینی می‌کند این سنگ بر زمین خواهد افتاد. مردی قصد دارد به‌شهر دیگری برود، تماشاگر پیش‌بینی می‌کند که به‌این شهر خواهد رفت. اگر قبلاً در داستان قصد یا برنامه یا طرح کاری از جانب اشخاص یا عوامل قصه مطرح نشود پیش‌بینی‌ای صورت نخواهد گرفت. توجه کنید که گفتیم: قصد کاری از جانب اشخاص عوامل داستان... تماشاگر در هیچ موردی نباید بتواند قصد نویسنده داستان را پیش‌بینی کند.

قصه‌هایی که سرانجام خود را به‌اصطلاح قبلاً «تلگرافی» اعلام می‌کنند، کمترین لطف و اعتباری ندارند. نویسنده ضمناً نباید پیش‌بینی کاذب در تماشاچی ایجاد کند. پیش‌بینی کاذب بی‌اعتبارکننده است و به‌خصوص به‌تأثیر پیش‌بینی واقعی لطمه می‌زند.

پیش‌بینی واقعی که از قصد قهرمانان داستان بوجود می‌آید در ساختمان سناریوی فیلم ارزش و اهمیتی فوق‌العاده دارد. «ویلیام آرچر» در کتاب «نمایش سازی» می‌گوید: «لطف اساسی و دائمی تئاتر در آگاهی قبلی نهفته است. تماشاگر نسبت به قهرمانان نمایش حکم خدائی را دارد که از قبل و بعد باخبرست. ما در صندلی تئاتر برای يك لحظه لذت قدرت مطلقه را احساس می‌کنیم. با نگاهی باز و بی‌رداء، به جستجوی کورکورانه افراد بدنبال خوشبختی نگاه می‌کنیم و عجز و افتادن و خطا و تجسس بی‌ثمرشان، شادی‌های نابجایشان، وحشت بی‌اساسشان لبخند به لبان ما می‌آورد...»

ماهیت پیش‌بینی به سهولت قابل شناخت نیست. گرچه قصد، شرط مقدماتی پیش‌بینی از طرف تماشاگرست، تنها قصد به‌طور قاطع این پیش‌بینی را معین‌نمی‌سازد. پیش‌بینی تماشاگر عبارت از واکنشی است که بروز مقاصد قصه بوجود می‌آورد. علت این امر آن است که وجود قصد به‌تنهایی دلیل رسیدن آن به‌هدف و تحققش نیست. تماشاگرست که باید پیش خودش تصمیم بگیرد که توفیق و تحقق یا عدم توفیق و شکست قصد را باور کند و باصطلاح نتیجه‌ای را که میل دارد پیش‌بینی کند برگزیند. در بسیاری از موارد وقتی که هدف - یعنی نتیجه‌ای که در آینده حاصل می‌شود - با قاطعیت و اطمینان بدنبال قصد می‌آید، پیش‌بینی ما قاطع و مطمئن است. مثلاً خورشید «قصد دارد» هر روز صبح طلوع کند. پیش‌بینی می‌کنیم که هر روز برخواهد آمد. می‌گوئیم که: «آب جوش خواهد آمد، اگر مدت کافی روی آتش بماند» قسمت دوم این عبارت عدم اطمینانی را که در پیش‌بینی ما وجود دارد بازگو می‌کند. شاید کسی آتش را خاموش کند و ظرف آب را پیش از جوش آمدن از سر آتش بردارد. مقاصدی هم هستند که شانس موفقیتی ندارند، یعنی مخالفند و امید موفقیتشان مطلقاً نیست، بنابراین تماشاگر توفیق این مقاصد را پیش‌بینی نمی‌کند، هر چند قهرمان ماجرا به موفقیت نیت خود اطمینان داشته باشد. وقتی قهرمانی اعلام کند که قصد سنر به‌کره ماه را دارد، تماشاگر بهیچ وجه پیش‌بینی دیدار او را در کره ماه نخواهد کرد، بلکه ترد خود تصمیم می‌گیرد، و انتظار دارد این آقا سر از تیمارستان دریاورد. با توجه به این مراتب، ما به‌دانش و اطلاعاتی خاص نیاز داریم تا بتوانیم پیش خود تصمیم بگیریم که نتیجه و حاصل اتفاقی خاص چه خواهد بود، این دانش و اطلاع از تجارب ما بدست می‌آید.

تجربه به‌نوبه خود دلیل و مدرکی است که از تکرار حاصل شده است. اگر یک عامل واحد در شرایطی یکسان به‌نحو یکسانی رفتار کند، منطبق با ما می‌گوید که این عامل، رفتار خود را بهمین نحو ادامه خواهد داد. اگر این تکرار آنقدر مستمر باشد که یکصد هزار بار صورت بگیرد پس حکم قانونی با قاطعیت تمام و مطلق را خواهد یافت و پیش‌بینی ما را با اطمینان هدایت خواهد کرد.

اگر کسی کبریت مشتعلی را در میان تل‌کاهی بیاندازد تماشاگر پیش‌بینی می‌کند که تل‌کاه آتش خواهد گرفت، اگر قطاری با سرعت صد کیلومتر در ساعت حرکت کند پیش‌بینی می‌کنیم که با همین سرعت به‌راه خود ادامه خواهد داد و یا بتدریج از سرعت خود خواهد کاست، یعنی انتظار نداریم که قطار ناگهان متوقف شود. یک بچه خیلی کم سن و سال وقتی که هوپی را به‌هوا می‌اندازد شاید انتظار داشته باشد که توپ همانجا در هوا باقی بماند، ولی تجربه ما بزرگترها ما آموخته که توپ دوباره به‌زمین برخواهد گشت، این تجربه را قانون جاذبه قطعیت بخشیده است.

بهمین دلیل نیز انتظار داریم که کره خورشید هر روز صبح از شرق طلوع کند، همانطوریکه هزاران سال چنین کرده است. مثلاً در گذشته تاریخ بشریت، حتی این پیش‌بینی هم نامعلوم و مبهم بود و بشر بیم داشت که خورشید یک روز دیگر بالا نیاید

و همه چیز در تاریکی فرو برود. گذشت هزاران سال این تجربه و خاطر جمعی را برای بشر حاصل کرده است که پیش بینی طلوع آفتاب با مانعی روبرو نخواهد شد و قطعیت خواهد یافت. این امر به پیشگوها امکان داده است که بعضی از هولناک ترین پیش گوئی ها را بر اساس نقض يك چنین پیش بینی های مطمئنی قرار دهند: «خورشید در آسمان متوقف خواهد شد.» پیشگوهائی که با مردمان ساده سروکار داشتند می دانستند که حرکت خورشید از نظر يك پیش بینی، قطعی است و اگر نقض شود در طبیعت دگرگونی های وحشتناکی بوجود خواهد آورد.

پس می بینیم که چند تماشاگر مختلف ممکن است درباره يك اتفاق واحد دانش های متفاوتی داشته باشند و در نتیجه پیش بینی آنها در این مورد تفاوت کند، بعضی درست و بعضی غلط پیش بینی کنند و برخی اصلاً پیش بینی نکنند.

در زندگی واقعی هر کس در موارد متعدد واکنشی، حالت خودکار پیدا کرده است. چنان پیش بینی می کند که حتی ممکن است خود آگاه به آن نباشد. کسی که نامه ای به صندوق پست می اندازد پیش بینی می کند که پست نامه او را به مقصد خواهد رساند. کارمندی که شتابان خود را به اتوبوس می رساند پیش بینی می کند که اتوبوس در ساعت معینی به نقطه معینی خواهد رسید.

برای تمام این پیش بینی ها ما احتیاج به دانش قبلی داریم. ولی چنانکه از موارد بالا پیداست پیش بینی ما فقط معلول قوانین فیزیکی و شیمیائی که جزو دانش های جهانی هستند نیست. انگیزه پیش بینی می تواند اتفاقات مرسوم، قوانین و مقررات، ثبات طرح ها و اشکال روانشناسانه و یا صرفاً تکرار باشد. يك رویداد برای آن که حکم قانون عملی را پیدا کند باید بدفعات و در موارد متعددی ثابت شود. اما در مورد رفتار بشری امری که چهار یا پنج بار قبلاً صورت گرفته است ما را وامیدارد که وقوع و تکرار بعدی اش را پیش بینی کنیم.

مثلاً ما از شخصی که به درستی شناخته شده انتظار اعمال درست داریم و از ناحیه او متوقع کارهای نادرست و دغلبازی نیستیم، همان طوریکه از يك فرد بی رحم توقع بروز اعمال بیرحمانه را داریم. برای پیش بینی رفتار يك شخص تنها شناخت شخصیت او کافیه است. اگر ببینیم که کسی دارد کتک می خورد می دانیم که واکنش نشان خواهد داد چونکه می دانیم که خود ما واکنش نشان خواهیم داد. دیگران هم اگر کتک بخورند واکنش نشان می دهند هم چنین می دانیم که واکنش شخص کتک خورده اینست که از خودش دفاع کند نه اینکه کسی را که دارد کتکش می زند به بستنی مهمان کند. کسی که پولی را می دزدد باید پیش بینی کند که اگر گیر افتاد زندانی خواهد شد.

کلیه رفتار مرسوم در ما موجب پیش بینی ادامه این رفتار می شود. مثلاً کارمندی که هر روز صبح سر ساعت هشت به اداره می آید پیش بینی می کنیم که بازنگ ساعت هشت وارد اداره شود. در يك کارخانه انتظار داریم که فلان کارگر جوشکار مشغول جوشکاری باشد نه اینکه برقصد.

دانش کلی تماشاچی که جامعیت آن از يك فرد تا فرد دیگر فرق می کند می تواند

و باید که به کمک اطلاعاتی که در مورد شخص و یارویدادی خاص در قصه داده می‌شود افزایش یابد. مثلاً باید به تماشاجی اطلاع داد که فلان پدر مرد بیرحمی است تا تماشاجی بتواند پیش‌بینی کند که حالا که فرزند او شیشه پنجره را شکسته پدر او را کتک خواهد زد.

اطلاعاتی که قصه بما می‌دهد موجب می‌شود که تا وقتی این اطلاعات متضمن عامل تکرارست بتوانیم وقایع را پیش‌بینی کنیم. یادمان باشد که در تعریف روحیه (در مقابل حالت گذرا) مفهوم تکرار نهفته است. پس عامل تکرار، خواه در مورد قهرمان یا رویداد می‌تواند صرفاً قید و یا تلویحاً اشاره شود، این عامل چنانچه دو یا سه بار اتفاقی واحد در طی قصه نشان داده‌شود خود بخود ایجاد خواهد شد.

اگر مرد حقه‌بازی بخاطر بدست آوردن ثروت با زنها ازدواج کند دو یا سه بار که چنین کرد نتیجه می‌گیریم که با زن بعدی زندگی‌اش هم بهمین نحو رفتار خواهد کرد. تکرار در کمدی عامل بسیار مهمی است: هر بار که کمدینی ظاهر می‌شود سؤال خاصی را مطرح می‌کند. پس از نوبت سوم یا چهارم مردم پیش‌بینی می‌کنند که همان سؤال را می‌خواهد بکند و اگر سؤالش خنده‌دار باشد مردم حتی پیش‌از آن که او دهنش را باز کند می‌خندند چون که در نتیجه تکرار، اطلاع لازم را جهت پیش‌بینی حاصل کرده‌اند. یک آزمایش معروف روانشناسی براساس این اصل قرار دارد. قبل از غذا دادن به سگ زنگی را به صدا درمی‌آوردند. بعد از چندین بار تکرار بمحض بلند شدن صدای زنگ دهان سگ آب می‌افتاد. سگ می‌داند که غذا بدنبال صدای زنگ خواهد آمد، تکرار، سبب پیش‌بینی او می‌شود.

بدیهی است که در قصه اطلاعی به مخاطب داده می‌شود که بعداً در جریان وقایع اطلاع دیگری ممکن است جایگزین آن شود و یا آنرا نقض کند. در نتیجه، پیش‌بینی ما تابع تغییرات دائمی است، پیش‌بینی ما مرتب قطع، تبدیل و یا جابه‌جا می‌شود. مثلاً در فیلم «خارج از شهری‌ها» اثر «نیل‌سیمون» به کارگردانی «آرتور هیلر»، «جک لمون» یک کارمند عالی رتبه جوان است که برای یک ملاقات حرفه‌ای مهم به نیویورک می‌آید. همه چیز قبلاً برنامه ریزی شده ولی هیچ چیز مطابق با برنامه پیش نمی‌رود. هواپیمایش سر از «باستن» درمی‌آورد، قطاری را که باید عوض کند از دست می‌دهد، رزرو اتاقش در هتل باطل می‌شود، به‌تور دزدها می‌خورد، دستگیر می‌شود و در راه بازگشت به‌خانه هواپیمایش را می‌دزدند و به کوبا می‌برند.

معدّلک در هر موردی، پیش‌بینی‌ای که به تحقق نمی‌انجامد باید قطع و در نتیجه از میان برداشته شود. پیش‌بینی‌ای که بلا تکلیف گذاشته شود سبب ناراضیتی تماشاگر خواهد شد.

همه‌ما می‌دانیم که وقتی کسی قول می‌دهد به انسان تلفن کند و تلفن نمی‌کند چه احساسی به آدم دست می‌دهد. سرخوردگی و دلخوری ما ناشی از اهمیت یا عدم اهمیت موضوع تلفن نیست، نتیجه انتظار برآورده نشده است.

نمی‌توان نشان داد که قطاری دارد بسوی یک پل ویران می‌شتابد و بعد در مرحله

بعد مسافران دارند در مقصد پیاده می‌شوند. کسی که قرار است چند رأس از گله‌ای را سرقت کند ولی چنین نمی‌کند باید توضیحی در مورد انصرافش به تماشاچی داده شود. تماشاگر تا وقتی که از تغییر نقشه دزد خبر نشده است انتظار دارد مرد دست به این دزدی بزند و هر قدر که این عمل بیشتر به تعویق بیفتد تماشاگر بیشتر ناراحت و دلخور خواهد شد و اگر فیلم بدون انجام این عمل دزدی پایان برسد تماشاگر قطعاً ناراضی روانه خواهد شد. يك توضیح کوچک از طرف این مرد می‌تواند پیش‌بینی تماشاچی را برطرف کند: «خیال دارم راه شرافتمندانه‌ای را در پیش بگیرم.»

در مورد پیش‌بینی برآورده نشده شوخی معروفی وجود دارد: مسافری در مهمانخانه‌ای خوابیده است، نیمه‌شب مردی که در اتاق مجاور او مسکن دارد از راه می‌رسد و با سروصدای خودش این مرد را بیدار می‌کند. بعد يك لنگه کفشش را درمی‌آورد و به زمین می‌اندازد. مردی که بیدار شده مدتی صبر می‌کند، بعد بالاخره طاقتش طاق می‌شود. بلند می‌شود و می‌رود و در اتاق مرد را می‌زند و می‌گوید: «محض رضای خدا آن یکی کفشش را هم بیانداز که من بگیرم و بخوابم». خیلی از فیلم‌ها پر از لنگه کفش دومی هستند که هرگز به زمین نمی‌افتند.

نویسنده‌ای که در تئاتر و نمایشنامه نویسی تربیت شده، درک عمل پیش‌بینی را در سینما بخصوص مشکل می‌یابد. تماشاگر نمایش از محدودیت تئاتر مطلع است پس پیش‌بینی خود را محدود می‌کند. ولی تماشاگر سینما می‌داند که فیلم می‌تواند هر قدری را که قهرمان ماجرا اعلام می‌کند انجام دهد، پس در پیش‌بینی اتفاق، وعده داده شده آزادتر خواهد بود.

باید دانست که فقط تماشاگر نیست که می‌تواند پیش‌بینی کند، قهرمانان فیلم هم قادر به پیش‌بینی هستند، یعنی در وضعیت پیش‌بینی کردن قرار دارند.

پیش‌بینی‌های کلی که بر اساس دانش عمومی قرار دارد، برای تمام افراد بشر یکی است، هنرپیشه هم مثل تماشاگر می‌تواند پیش‌بینی کند که اگر کبریت مشتعلی بر تلی از گاه بیافتد آتش‌سوزی ایجاد خواهد کرد. در مورد سایر پیش‌بینی‌ها که بر اساس اطلاعات و آگاهی خاصی قرار دارد یکی از قهرمانان ماجرا ممکن است از موضوعی خبر داشته باشد که قهرمان دیگر نداند، یا آگاهی وی در موردی با آگاهی قهرمان دیگر و آگاهی تماشاچی در همان مورد فرق داشته باشد. درباره این موضوع در فصل مربوط به تقسیم اطلاعات توضیح داده شد. در اینجا فقط باید اضافه کرد که پیش‌بینی دو قهرمان ماجرا در مورد يك امر خاص ممکن است کاملاً مغایر یکدیگر باشد، یا پیش‌بینی قهرمان با پیش‌بینی تماشاگر در يك مورد واحد مغایرت داشته باشد، یعنی هر کدام درباره موضوع علم و اطلاعی متفاوت داشته باشند.

این تضاد اطلاعات تأثیر فوق‌العاده‌ای دارد مثلاً مردی که محکوم به مرگ است نقشه کسب و کار جدیدی را می‌ریزد، وی خبر ندارد که بیماری‌اش لاعلاج است، ولی تماشاگر خبر دارد. تبهکاری می‌خواهد زندگی تازه و شرافتمندانه‌ای را در پیش بگیرد.

بی‌خبر از آن‌که همکاران سابقش قصدقتل او را دارند. زوجی بر عرشه کشتی «تایتانیک» ۱۸ سرگرم گفتگو هستند. پیش بینی آندو يك ماه عمل شیرین است. پیش‌بینی تماشاگر، غرق‌کشتی است. یا يك مضمون مضحك که در فیلم‌های اولیه زیاد بکار می‌رفت، کسی بسته‌ای را حمل می‌کند غافل از اینکه بسته حاوی دینامیت است. حامل بسته با خیال راحت سیگاری آتش می‌زند و به دود کردن می‌پردازد، تماشاچی هر لحظه منتظر است که بسته منفجر شود.

چون اتفاقی که برای آینده در نظر گرفته شده می‌تواند به‌زمان حاضر کشیده شود، بین اتفاق، پیش‌بینی و تحقق و اجرای عملی آن رابطه‌ای وجود دارد:

۱- ما اتفاق خاصی را پیش‌بینی می‌کنیم. این اتفاق درست همانطوریکه پیش‌بینی شده رخ می‌دهد، یعنی پیش‌بینی ما برآورده می‌شود.

۲- اتفاقی را پیش‌بینی کنیم. اتفاق دیگری جای آنرا می‌گیرد. این يك اتفاق ناغافل (غافل‌کننده) است.

پیش‌بینی درست از کار درآمده لزوماً ایرادی ندارد. در ماجرا موارد متعددی پیش‌می‌آید که اتفاقی همانطوری که پیش‌بینی شده از کار درمی‌آید. مثلاً مردی می‌خواهد زنی را کتک بزند، پیش‌بینی می‌کنیم که چنین خواهد کرد، و اینکار راهم می‌کند. تبه‌کاری می‌خواهد گاوصندوقی را بزند، و می‌زند. خطر پیش‌بینی و انتظار برآورده در اینست که تقریباً جنبه دوباره‌گوئی را دارد: ما به تماشاگر چیزی را نشان می‌دهیم که خود از آن خبر دارد چونکه قبلاً پیش‌بینی کرده است. بنابراین واقعه پیش‌بینی شده هنگام تحقق باید زود بر گزار و سریع نشان داده شود، یا واقعه باید آنقدر جالب باشد که وقوعش تماشاگر را (هرچند این وقوع را پیش‌بینی می‌کند) ملول نسازد، در خیلی از موارد مقایسه بین واقعه پیش‌بینی شده (آنطور که عملاً رخ میدهد) با آنچه که آدمی در ذهن خود از وقوع آن می‌دانسته، جالب است.

غافلگیری یکی از مهم‌ترین اثرات هر قصه است، خواه بمنظور ایجاد خنده بکار رود یا ایجاد حالت اندوه. غافلگیری فقط بوسیله پیش‌بینی حاصل می‌شود. ما برای اینکه در مقابل عملی غافلگیر شویم باید در ذهن خود وقوع عمل دیگری را پیش‌بینی کرده باشیم. اگر چیزی را پیش‌بینی نکنیم غافلگیر هم نمی‌شویم. در این مورد باید دانست که حالتی کاملاً آرام که وقوع هیچ اتفاقی پیش‌بینی نمی‌شود، متضمن يك نوع پیش‌بینی است، یعنی آنکه در این حالت هیچ اتفاقی رخ نخواهد داد. پس اگر ناگهان اتفاقی رخ دهد پیش‌بینی ما غافلگیر می‌شود.

با توجه به آنچه گفته شد تماشاگر را قبل از غافلگیر کردن باید به قبول و باور کردن چیزی واداشت. در نمایش‌های کمدی کاباره‌ای (که واقعاً هیچ‌کس بیشتر از این کمدین‌های کاباره‌ای از حالات و تأثیرات درامی اطلاع نداشت) یادمان هست که دلقک‌ها باچه دقتی واقعه غافلگیر کننده را تدارک می‌دیدند. مثلاً موقعی که دلقکی

می‌خواست از روی نرده‌ای بپرد، اینکار را با طول و تفصیل زیادی تدارک می‌دید جوری که کاملاً تفهیم‌کننده خیال پریدن را دارد، روی اشکال این امر تکیه می‌کرد جوری که پیش‌بینی تماشاچی را شدت و حدت ببخشد. چندبار مکرر قصد خود را به رخ می‌کشید تا تماشاچی از بابت پریدن او صددرصد خاطر جمع می‌شد، بعدش دور میزد و از آنطرف نرده می‌گذشت. پیش‌بینی تماشاگر در اینجا غافلگیر شده است، یعنی تماشاگر گول خورده و در نتیجه خواهد خندید. دلک‌ها مردم را با این شیوه ساده‌گول زدن پیش‌بینی خندانده‌اند. نیز گفتیم که کم‌دینی در هر نوبت ظهور حرف مضحکی را تکرار می‌کند. بعد از سه‌چهار بار، پیش‌بینی تماشاگر جوری تقویت می‌شود که بمحض ظهور او می‌خندند، در اینجا با گفتن حرفی خلاف پیش‌بینی، تماشاگر را غافلگیر می‌سازد و موجی تازه از خنده برمی‌انگیزد.

همین امر در درام هم مصداق دارد، مثلاً مردی را می‌شناسیم که به‌درستی و اطاعت قانون شهرت دارد. تماشاگر روی سابقه او را قطعاً بعنوان مردی صادق می‌شناسد، ناگهان می‌بینیم که تبهکار از کار درآمده است. بدبهی است که بیننده اگر قبلاً تصور و عقیده‌ای درباره این مرد نمی‌داشت از مشاهده تبهکاری او غافلگیر نمی‌شد. تماشاگر هنگامی غافلگیر می‌شود که با چیزی سواى آنچه که باور و انتظار داشته است روبرو گردد.

چارلی چاپلین برای ایجاد خنده اغلب به شیوه غافلگیری متوسل می‌شد. در یکی از فیلم‌هایش از روی پلی بداخل رودخانه شیرجه می‌رود. تماشاچی انتظار دارد که در آب غوطه‌ور شود، ولی رودخانه يك گودال کم‌عمق از کار درمی‌آید و چارلی باشکم دريك وجب آب می‌افتد. در فیلم «جویندگان طلا» زنی با لبخند به‌سوی او می‌آید، چارلی فکر می‌کند که زن به او لبخند می‌زند و کلی خوشحال می‌شود. ولی زن در آخرین لحظه از کنار چارلی رد می‌شود و به‌سوی مردی که پشت سر چارلی ایستاده می‌رود. در فیلم «دیکتاتور کبیر» قصد شلیک يك توپ فوق‌العاده عظیم را دارند. توپ عظیم و تدارک شلیک آن به‌دفعات نشان داده می‌شود، چارلی خود را آماده شلیک می‌کند. انتظار داریم انفجاری عظیم صورت بگیرد و گلوله از توپ خارج شود، گلوله‌ای که قرار است چهل - پنجاه کیلومتر مسافت را طی کند. در عوض شلیکی رخ نمی‌دهد و گلوله از دهنه توپ در می‌آید و همانجا در پای لوله توپ بر زمین می‌افتد.

اثر دیگری که از پیش‌بینی ناشی می‌شود تاخیر است. تاخیر موقعی امکان پذیر است که ما انتظار وقوع اتفاقی خاص را در زمانی معین داشته باشیم. قاتلی در خانه‌ای قصد کشتن زنی را دارد، می‌دانیم که همسر یا دوست این زن که قهرمان مثبت ماجراست قرار است در ساعت معینی به این خانه بیاید، ولی زمان می‌گذرد و قهرمان وارد نمی‌شود. ما اگر انتظار ورود او را در زمانی خاص نداشتیم تاخیر او عصبانی و ناراحتان نمی‌کرد. دزی باز می‌شود، انتظار داریم که کسی داخل شود، مدتی می‌گذرد تا پس از چندی کسی بدرون می‌آید.

پیش‌بینی واقعه برای تماشاگر می‌تواند خوشایند یا ناخوشایند باشد. اگر پیش‌بینی واقعه خوشایند است تماشاگر مشتاق وقوع آنست. در سینما گاهی که قهرمان اعلام

می‌کند قصد دارد بزند و حریف خود را له و لورده کند از تماشاچی بغل دستی خود می‌شنویم که به دوستی می‌گوید: «پسر، حالا بین چیکار می‌کنه!» - شوق همسایه بغل دستی ما ناشی از کتکی است که قرار است مرد بدجنس ماجرا بخورد، تماشاچی برای رسیدن به این لحظه آرام و قرار ندارد. اما اگر قهرمان قصد کتک زدن را اعلام نکند و تماشاچی ازین قصد خبر نداشته باشد همسایه بغل دستی ما که پیش‌بینی اتفاق مطبوعی را نمی‌کند، درملال به آدامس جویدن ادامه خواهد داد.

انتظار چیزی ناخوشایند ما را از بیم آکنده می‌کند. کودکسی درخانه شیشه پنجره‌ای را شکسته است. پدر او قبلا بعنوان مردی بسیار بیرحم و خشن معرفی شده است، بیم آن داریم که کودک از پدر کتک مفصلی بخورد.

انتظار خوشایند و انتظار ترس‌آلود هر دو ممکن است با غافلگیری روبرو شود. کتکی که قهرمان مثبت قرار است به آن آدم ناجنس بزند ممکن است که خودش بخورد. غافلگیری یک انتظار خوشایند، احساس سرخوردگی بدنبال دارد. در مورد انتظار ناخوشایند، پدر بیرحم ممکن است کودک را ببخشد. غافلگیری یک انتظار ناخوشایند موجب حس راحتی و لذت می‌شود.

داستانی که در آن قصد و ضد قصد (قصد مخالف) وجود داشته باشد تماشاگر هر آن احساس پیش‌بینی وقایع مغایری را دارد. پیش‌بینی مثبت و پیش‌بینی منفی، پیش‌بینی اعمال قهرمان و پیش‌بینی اعمال ضد قهرمان (شخصیت منفی). قهرمان نمودار پیش‌بینی خوشایند و ضد قهرمان نمودار پیش‌بینی ناخوشایندست، در نتیجه تماشاگر امید و بیم را در لحظه واحدی با هم احساس خواهد کرد. مثلا شخصیت بدجنس ماجرا خیال شکنجه دوست قهرمان را دارد. پیش‌بینی این امر در ما ترس ایجاد می‌کند. ولی در عین حال هر آن منتظر رسیدن قهرمان هستیم و انتظار رسیدن او، درعین ترسی که داریم، بما شوق و امید می‌دهد. تمامی صحنه قبل از ورود قهرمان در سایه انتظار ورود او قرار دارد. بمحض ورود او بما حالت راحتی و آسودگی دست می‌دهد، چون انتظار ترس‌آلود ما غافلگیر و نابود شده است. اما ورود قهرمان غافلگیر کننده نبوده چون پیش‌بینی‌اش را می‌کرده‌ایم. اگر قهرمان قرار بود دیر برسد پیش‌بینی امیدوارانه ما غافلگیر و یا با دلخوری آمیخته می‌شد. برای آن که ایجاد هر دو حس و حالت در بیننده میسر شود، باید به تماشاچی اطلاع دهیم که قهرمان در راه است و هر لحظه ممکن است برسد.

پس نویسنده سناریو اگر خواسته باشد حالات ارزشمند انتظار، توقع، غافلگیری، ترس، امید، سرخوردگی و آسودگی را در تماشاچی ایجاد کند باید اطلاعاتی را که در سناریو می‌آورد مطابق با قصد ایجاد این حالات تنظیم کند و ارائه بدهد.

دلهره برای اغلب فیلمسازان حکم مترسک را دارد. فیلم هر اشکالی داشته باشد معمولاً به نداشتن دلهره نسبتش می‌دهند. اگر ساختمان فیلم لق و بی‌ترتیب باشد و یا داستان ملال‌انگیز و یا خط قصه مغشوش باشد، معمولاً می‌گویند: «یک کمی دلهره چاشنی‌اش کن». بعضی از فیلمسازان به دلهره چنان امید می‌بندند که گوئی نوشداروست و به خودی خود می‌تواند در رفع تمام نقایص قصه بما کمک کند. معذک نادرند کسانی که خصوصیات دلهره و نحوه ایجاد آنرا بشناسند.

دلهره علیرغم اهمیتش چیزی جز یک حالت فرعی نیست که از سایر عناصر و عوامل درامی ناشی می‌شود. ایجاد دلهره فقط با در دست داشتن ساختمان درامی محکم و صحیحی میسر است. دلهره هرگز نمی‌تواند بطور مجزا برای خودش وجود داشته باشد، دلهره را نمی‌توان صرفاً افزود، نمی‌توان در حد خود تصحیح و تکمیلش کرد، چونکه بستگی بسیار زیادی به سایر عوامل دارد.

دلهره جزئی از قصه نیست، واکنش تماشاگر نسبت به قصه است. وقتی که می‌گویند فلان قصه دلهره ندارد معنی‌اش اینست که تماشاگر وقتی که قصه را برایش روایت کرده‌اند نتوانسته است احساس دلهره کند.

دلهره عبارتست از تردیدی که تماشاگر نسبت به نتیجه قصد قهرمان در قصه دارد. پس اولین شرط لازم برای ایجاد دلهره داشتن قصد است. قصه بدون قصد نمی‌تواند دلهره ایجاد کند.

قصد برای خود هدفی در نظر دارد. اگر اشکال و مانعی سر راه نباشد شکی نیست که قصد به هدف خویش دست خواهد یافت، چون شکی وجود ندارد پس دلهره‌ای هم در بین نیست. داستان به آرامی به سوی هدفی که قصد برای خویش در نظر گرفته پیش

۱۹- کلمه «دلهره» را معادل Suspense آورده‌ایم که همه معانی این لغت را نمی‌رساند. این کلمه در عین حال متضمن بی‌تکلیفی، انتظار و معمولاً انتظاری توأم با اضطراب و نگرانی است. اضطرابی که آدمی به جهت عدم خاطرجمعی از حاصل آنچه قرار است پیش بیاید دارد. (م)

خواهد رفت.

برای ایجاد دلهره، قصد باید با مانع و مشکلی برخورد کند. در نتیجه این برخورد، بین قصد و مشکلات کشاکش ایجاد می‌شود. از کشاکش این شك بوجود می‌آید که آیا قصد به موفقیت خواهد انجامید. یا نه. بیننده تا وقتی که از بابت نتیجه قصد، از بابت موفقیت یا عدم موفقیت قصد خاطر جمع نباشد احساس دلهره خواهد کرد.

بنظر می‌رسد که درك این مطلب خیلی آسان باشد، اما اگر بدانیم که برای ایجاد دلهره به چه شیوه‌های متعددی متوسل می‌شوند تعجب خواهیم کرد. بهر جهت ایجاد دلهره راهی جز آنچه در بالا ذکر شد ندارد.

یکی از اشتباهات رایج از این امر ناشی می‌شود که داستانی که سر راه مقاصدش مانع و مشکلی نباشد راحت و روان بسوی هدف خود پیش می‌رود. بدیهی است که تماشاگر در این مورد نمی‌تواند احساس دلهره کند. بعضی‌ها از این موضوع نتیجه می‌گیرند که فقدان دلهره علتش روشن بودن هدف است، فکر می‌کنند که تماشاگر باین دلیل احساس دلهره نمی‌کند که دقیقاً می‌داند که قصه به کدام جهت پیش می‌رود. این جور نویسنده‌ها می‌کوشند که با ارائه ندانن و دور نگه داشتن هدف، ایجاد دلهره کنند. نتیجه‌ای که از این کار ایشان عاید می‌شود دلهره نیست، سر درگمی است، چونکه معنی دلهره ندیدن و ندانستن نیست، عدم خاطر جمعی و شك است.

«لسینگ» در «دراماتورژی هامبورگ» می‌نویسد: «شاعر با ایجاد راز به اخذ حالتی گذرا دست می‌یابد، اما اگر رازی را مطرح نمی‌ساخت ما را در چه حالت ناآرامی مداومی نگاه می‌داشت. کسی که دريك لحظه با يك ضربه بر زمین می‌افتد در من فقط يك لحظه ترحم ایجاد می‌کند اما اگر انتظار ضربه را داشته باشم و بینم که طوفان قرارست بر سرش نازل شود، آن وقت چه؟»

تماشاگر باید هدف قصه را بداند، باید بداند که قصه به کدام جهت پیش می‌رود، ولی از بابت اینکه هدف حاصل می‌شود یا نمی‌شود باید خاطر فاجع باشد. برای ایجاد این خاطر فاجعی و شك، تماشاگر باید از وجود مشکلاتی بر سر راه قصد خبر داشته باشد. اغلب دلهره را با کنجکاوی اشتباه می‌گیرند. این اشتباه قابل درك (ولی نه قابل بخشایش) است، چونکه واکنش تماشاگر در هر دو مورد مشابه است. در هر دو مورد تماشاگر يك سؤال می‌کند: «چه اتفاقی قرارست بیفتد؟» اما کنجکاوی تماشاگر از ندانستن آنچه که قهرمان ماجرا می‌خواهد انجام بدهد ناشی می‌شود، در حالی که دلهره از این ناشی می‌شود که تماشاگر نمی‌داند که قصد قهرمان به کامیابی می‌انجامد یا شکست. واکنش حاصله از جانب ما مشابه است، ولی علت ایجاد واکنش فرق می‌کند.

کنجکاوی یعنی میل ما به یافتن هدف، در حالی که دلهره فقط هنگامی می‌تواند وجود داشته باشد که ما هدف را بدانیم که چیست. بنابراین، کنجکاوی و دلهره‌ها با همدیگر معارض هستند و نمی‌توانند بطور توأم و باهم وجود داشته باشند. افشاء کردن هدف (که کنجکاوی را از بین می‌برد) قدم اول برای ایجاد دلهره است، فقدان هدف (که لازمه ایجاد کنجکاویست) ایجاد دلهره را غیر ممکن می‌سازد.

کنجکاوی می‌تواند مقدمه خوبی برای بوجود آوردن دلهره باشد. اگر در مرحله اول این سؤال برایمان ایجاد شود که: هدف چیست؟ توجه و علاقه ما به هدف بیشتر می‌شود تا اینکه هدف را در همان لحظه اول برایمان روشن کنند. بعد از آنکه جواب این سؤال را یافتیم، یعنی هدف روشن شد، آنگاه دلهره آغاز می‌شود. بشرط آن که بدانیم بر سر راه رسیدن به هدف مشکلاتی وجود دارد. کنجکاوی در رابطه با هدف اصلی فقط در آغاز کار می‌تواند وجود داشته باشد. درحالی که دلهره می‌تواند در سراسر قصه ادامه پیدا کند. اما قبل از هر هدف فرعی، اگر خواسته باشیم می‌توانیم کنجکاوی را به دلهره تبدیل کنیم.

با ارائه مثالی فرق بین کنجکاوی و دلهره به آسانی روشن می‌شود: يك تروریست، در کیف خود يك بمب ساعتی می‌گذارد. می‌دانیم که میخواهد چیزی را منفجر کند، ولی نمی‌دانیم که این شخص در رسیدن به هدف خود موفق می‌شود یا نه. از این ندانستن دلهره ایجاد می‌شود. آیا قصد این مرد در منفجر کردن کشتی به موفقیت می‌انجامد یا با شکست روبرو می‌شود؟

چون دلهره به حسب تعریف یعنی شك در مورد نتیجه قصد، این عامل را به هزاران شیوه مختلف می‌توان ایجاد کرد. مثلاً شخصی در راه فرار به انباری می‌رسد و می‌خواهد در آنجا پنهان شود. دهقانی وارد انبار می‌شود، آیا مرد فراری در قصد پنهان شدن موفق می‌گردد یا شکست می‌خورد؟ کسی می‌خواهد خود را به قطار برساند، تراکم عبور و مرور باعث تأخیر او می‌شود. آیا وی در قصد رسیدن به قطار موفق خواهد شد، یا به قطار نخواهد رسید؟

سوار کاری می‌خواهد در مسابقه اسبدوانی مهمی شرکت کند. عده‌ای تبهکار او را در اتاقی زندانی می‌کنند. آیا قصد او به موفقیت می‌انجامد و یا در قصدش موفق نمی‌شود. مرد بدجنس ماجرا قصد انجام جنایتی را دارد. آیا قهرمان به موقع خواهد رسید که مانع از انجام قصد این شخص شود؟

دلهره لزوماً با قتل و خونریزی بستگی ندارد. يك داستان ملایم عاشقانه نیز می‌تواند دلهره‌آمیز باشد، بشرط آن که از اصل قصد و مشکلات سر راه قصد پیروی کند، و باین وسیله شك در ذهن تماشاگر برانگیزد.

قصد و مشکلات سر راه قصد در ایجاد شك در تماشاچی اهمیت یکسانی دارند. مهم نیست که قصد و یا موانع چه اندازه ضعیف یا قوت داشته باشند. مهم اینست که توازن قوت (یا ضعف) بین آندو حفظ شود چنانکه اگر مثلاً قوت قصد خیلی بیشتر از قوت مشکلاتی باشد که بر سر راه آن وجود دارد شک نیست که قصد به موفقیت خواهد انجامید، یعنی در مورد نتیجه و حاصل قصد تردید و در نتیجه دلهره‌ای وجود نخواهد داشت. برعکس، اگر قوت مشکلات از قوت قصد بمراتب زیادتر باشد، شکست قصد بدیهی بنظر می‌رسد. و در اینجا نیز در مورد حاصل و سرانجام قصد تردیدی (و در نتیجه دلهره‌ای) در بین نخواهد بود.

برای ایجاد شك؛ و در نتیجه دلهره، باید قصد و مشکلات سر راه قصد، شانس

موفقیتشان يك اندازه باشد.

فرض کنیم که داریم با يك کشتی مسافربری سفر می‌کنیم. کشتی برای سفر در اقیانوس از لحاظ موتور و استحکام بدنه و دقت لوازم دریانوردی و قابلیت ملوانان صد درصد مجهز است، پس شانس موفقیت آن، یعنی عبورش از اقیانوس و سالم به مقصد رسیدنش از شانس اقیانوس (یعنی مشکلات) در ایجاد مانع بر سر راه کشتی بیشتر است. در اینجا عامل قصد و عامل مشکلات را داریم، ولی شانس موفقیت ایندو عامل یکسان نیست. پس دلهره‌ای ایجاد نخواهد شد. اما اگر کشتی مسافربری هدف اصابت اژدر قرار بگیرد و مسافران به قایق‌های نجات پناهنده شوند موفقیت و عدم موفقیت هدف (رسیدن به مقصد) امتیاز و فرصتی برابر در قسه پیدا می‌کنند، چون حالا خطر عظمت اقیانوس و امواج و فقدان آب نوشیدنی و غیره هست، که میزان خطر و شدت مانع و مشکل را بیشتر می‌سازد، برابر بودن احتمال موفقیت یا عدم موفقیت باعث ایجاد دلهره می‌شود.

بهمین ترتیب هم هواپیمائی که از شهری عازم شهر دیگریست، چون بارها این مسیر را طی کرده احتمال رسیدنش به مقصد بمراتب بیشتر از احتمال نرسیدن است ولی فرض کنیم که خلبان ناگهان متوجه می‌شود که مخزن بنزین سوراخ شده است، یعنی بنزین تا رسیدن هواپیما به مقصد دوام خواهد آورد؟ سوراخ شدن مخزن دلهره ایجاد می‌کند چونکه اکنون احتمال رسیدن یا نرسیدن هواپیما به مقصد (تحقق یا عدم تحقق قصد) برابر است.

به تماشای مسابقه مشت‌زنی بین قهرمان سنگین وزن و يك مشت‌زن گمنام رفته‌ایم. در اینجا دلهره‌ای در بین نیست چونکه شکی نداریم که قهرمان پیروز خواهد شد. اما اگر این قهرمان، با قهرمان شکست‌ناپذیر دیگری روبرو شود استادیوم پراز تماشاگران هیجان زده خواهد بود، چون هر دو قهرمان شانس مساوی برای پیروزی دارند. در هر دو مورد قهرمان ممکن است بازی بسیار درخشانی ارائه دهد ولی در مورد اول احساس دلهره بما دست نخواهد داد و در مورد دوم چرا.

اگر خواسته باشیم این موضوع را به حسب موازین قسه برگردانیم چنین می‌شود: دونفر که خیال کشتن همدیگر را دارند دلهره‌ای شدید بوجود می‌آورند، چونکه در اینجا ما هم قصد را داریم و هم ضد قصد (قصد مخالف) را و هم اشکال و مانع سر راه قصد را. اگر خصیصه این دو مرد یکی قدرت و بیرحمی باشد باز میزان دلهره افزوده خواهد شد اگر مردی شجاع ولی بی‌دست‌وپا و بی‌عرضه با مردی ترسو ولی پر قدرت دریافته‌اند باز مورد خوبی برای ایجاد دلهره خواهیم داشت.

گرچه این امر در تشریحی روشن بسیار بدیهی بنظر می‌رسد، اشتباهاتی از این قبیل خیلی رخ می‌دهد، بیشتر باین دلیل که نویسنده سعی دارد قهرمانش را موجودی سراپا خوب و مثبت و خصم را موجودی سراپا بدی و ناچیز ارائه بدهد. ارائه يك شخصیت منفی اشکالی ندارد که اگر این موجود لااقل قدرتمند معرفی شود، چونکه بدی لزوماً مترادف با ضعف نیست. اگر خصال منفی فرد، بیرحمی و شرارت باشد و در

عین حال بدانیم که این فرد موجودی نیرومند است از درگیری او با قهرمانان دلهره ناشی می‌شود، چونکه هر دو دارای قدرتی برابر هستند. «آلفرد هیچکاک» می‌گوید: «من همیشه به شخصیت منفی آثارم احترام می‌گذارم، او را موجودی قوی و ترسناک ارائه میدهم، باین ترتیب آمال فیلم و یا شخصیت قهرمان مثبت در غلبه بر او تحسین-انگیزتر جلوه می‌کند.»

گفتیم که قوت اشکالاتی که بر سر راه است میزان قوت قصد را نشان می‌دهد. قوت اشکالات در عین حال مبین احتمال موفقیت قصد نیز هست. مثلاً سپاهی متشکل از پنج هزار نفر از پلی دفاع می‌کنند. منطقی نیست که یک قوای دوست نفری با این عده در بیفتد چونکه احتمال موفقیت برابر نیست.

امکان آن هست که یک مأمور پلیس دست تنها سر زده وارد محل تجمع تبهکاران شود، هر چند که شانس موفقیتش اندک بنظر می‌رسد ولی خود این امر که او جرئت دست زدن به چنین عملی را می‌کند بما این احساس را القاء می‌کند که وی برای انجام این کار باید دلیلی داشته باشد، یعنی برای موفقیت شانس دارد که ما هنوز از آن خبر نداریم.

وقوف از این امر که یک چنین وضعیت‌هایی آکنده از دلهره‌ای شدید است بعضی از سناریو نویس‌ها را به ارتکاب اشتباهاتی بزرگ واداشته است یعنی قهرمان خود را به مقابله با مخاطرات عظیم و به وضعیت‌های بی‌امید فرستاده‌اند. بعداً نیز کمک خارجی‌ای که قهرمان انتظارش را داشته و احتمال موفقیت و شکست او را برابر می‌سازد او را از خطر نجات نمی‌دهد، تصادف باعث نجاتش می‌شود. چنین تدبیری بسیار ابلهانه است. کسی که قدم به جانی می‌گذارد که می‌داند ده - دوازده تبهکار کمین کرده‌اند قهرمان نیست، ابله است. بعد نیز اگر ورود تصادفی پلیس سبب نجات وی شود واقعاً نجاتش جای تأسف دارد. این از آن مواردیست که نویسنده به هوش تماشاگر توهین روا داشته است.

تماشاگر بطور ناخودآگاه احتمال موفقیت و عدم موفقیت را در هر وضعیتی می‌سنجد. اما سینما به مرور، سالها احساس طبیعی سنجش قدرت طرفین را در تماشاچی خراب کرده است، چونکه در بیشتر فیلم‌ها معمولاً همه چیز به خوبی و موفقیت تمام می‌شود. پیروزی قهرمان در فیلم‌ها طوری برای ما عادت شده است که حتی در بی‌امیدترین وضعیت‌ها امید به موفقیت او را از دست نمی‌دهیم، با این همه، و اگر چه شکی نداریم که قهرمان بر موانعی که سر راه رسیدن او به هدف هست پیروز خواهد شد، باز احساس دلهره می‌کنیم. اما این دلهره، دلهره‌ایست کاذب چون بر اساس امید و اعتماد ما به لطف فیلمسازی قرار دارد که پایان فیلم را به ضرر قهرمان تمام نمی‌کند و ما را دلخور و ناراضی روانه نخواهد ساخت. مثال زیر می‌تواند کمکی به تشخیص بین دلهره واقعی و دلهره کاذب باشد: قطار حامل قهرمان مثبت ماجرا با سرعت صد کیلومتر در ساعت بسوی پلی می‌شتابد که ویران شده است. در اینجا قاعدتاً دلهره‌ای نباید در بین باشد چون شکی نیست که قطار در رودخانه خواهد افتاد. اما چون قهرمان را دوست

می‌داریم امیدواریم که عاملی از وقوع این حادثه جلوگیری کند. این دلهره، دلهره‌ای کاذب است، اما اگر نگرهبانی متوجه ویرانی پل شود و با منتهای سرعت به پیش بدود تا راننده قطار را متوجه خطر کند، آن وقت ما با دلهره‌ای واقعی سر و کار خواهیم داشت. آیا نگرهبان موفق میشود که راننده را بموقع مطلع کند؟ آیا قطار سالم به مقصد خواهد رسید؟ البته دلهره واقعی بمراتب قوی‌تر و مهیج‌تر از دلهره کاذب است. سناریست باید بکوشد که برای قصد و ضد قصد، قصد و موانع احتمال موفقیت و عدم موفقیت یکسانی وضع کند. گاه ارائه دلیلی و بهانه‌ای برای مساوی کردن احتمال‌ها کارآسانی است، چنانکه در مثال بالا اشاره شد.

دلایل معین‌کننده احتمال موفقیت یا عدم موفقیت يك قصد می‌تواند که موجود باشد، خواه بیننده از این دلایل خبر داشته باشد و خواه نداشته باشد. ولی باید دانست که بیننده، همانطوریکه در مثال قطار و نگرهبان دیدیم، تا از وجود مشکلات سر راه قصد، مطلع نباشد احساس دلهره نخواهد کرد. از این امر نتیجه می‌گیریم که برای ایجاد دلهره بهترین وجه، باید اطلاعات لازم در لحظه مناسب به تماشاگر داده شود.

این مثال را در نظر بگیریم: مرد ناجنسی دختری را به‌خانه خود میکشاند و قصد قتلش را دارد. شکی نداریم که این مرد در انجام قصد خود موفق می‌شود چونکه از دختر قوی‌ترست اما قهرمان مثبت ماجرا در راه است و اگر بتواند خود را به‌موقع به‌این خانه برساند دختر را نجات خواهد داد. ببینیم که قصد قهرمان برای آمدن به‌خانه و نجات دختر چه‌موقمی باید به‌تماشاچی اطلاع داده شود. اگر قصد او به‌ما اطلاع داده نشود این قصد به‌رجهت وجود دارد ولی ما از آن باخبر نیستیم و در نتیجه دلهره‌ای احساس نخواهیم کرد و تمامی تدارکی که مرد بدجنس برای قتل دخترک می‌بیند خالی از دلهره خواهد بود. در نتیجه موقمی که قهرمان سر می‌رسد و رودش غیر منتظره خواهد بود و در تماشاچی اثر شدیدی باقی نخواهد گذاشت. در عوض قصد قهرمان در حرکت برای نجات دختر همان موقمی باید به‌تماشاچی خبر داده شود که قصد مرد ناجنس برای کشتن دخترک.

در طی پیشرفت داستان ممکن است احتمال تحقق یا عدم تحقق قصد تغییر کند و همراه با آن شك ما نیز تغییر یابد. اگر مانعی که سر راه وجود دارد مشکل خاصی است. این مشکل ممکن است بوسیله قصد بتدریج برطرف گردد. شك ما که عبارت از همان دلهره باشد تابع تغییرات سریع است. این تغییرات مفید است چونکه نتیجه را غیر قابل پیش‌بینی می‌سازد. پیروزی يك طرف بر طرف دیگر ممکن است سریعاً و یا بتدریج رخ دهد. تغییر سریع و احتمال تحقق یا عدم تحقق قصد، معادل تصور «ارسطو» از مفهوم نقض و تبدیل است. پس از آن که احتمال پیروزی یا شکست طی مدتی طولانی یکسان و یا به‌نفع یکی از دو طرف بود، ناگهان کفه طرف دیگر می‌چربد، و این طرف دوم تفوقی قاطع می‌یابد. گفتیم تفوقی قاطع، چون باید دريك نقطه خاص، شك در مورد پیروزی یا شکست، جایگزین اطمینان شود. این قاطعیت نقطه اوج ماجراست. اگر دلهره عبارت از شك در مورد نتیجه قصد باشد، اوج هیجانی عبارت از پاسخ

قطعی این شك است. ماجرا که باین نقطه اوج رسید دیگر در مورد تحقق یا عدم تحقق قصد تردیدی وجود نخواهد داشت و پاسخ ارائه شده، مسئله راحل می‌کند. اوج، دلهره را از میان برمی‌دارد. پس روشن است که نقطه اوج ماجرا، باید هرچه نزدیکتر به پایان قصه قرار گیرد تا از دلهره تا آخرین لحظه نهایت بهره‌برداری بشود. نقطه اوج معادل پایان ماجرا نیست، نقطه اوج فقط نمودار ممین شدن تکلیف پیروزی یا شکست قصد است. از لحظه اوج به بعد، پیشرفت قصه بسوی هدف و رسیدن به هدف دیگر فاقد کشش است چونکه دیگر دلهره‌ای به همراه ندارد، حتی می‌شود رسیدن به هدف را بطور ضمنی و تلویحی القاء کرد، چونکه دیگر شکی در مورد رسیدن به هدف وجود نخواهد داشت.

### حرکت به جلو:

فیلمسازان خیلی علاقمند و نگران آن هستند که داستان فیلمشان مرتب به جلو حرکت کند، مرتب پیش برود. قصه اگر پیشرفتی سریع داشته باشد خوشحال می‌شوند، اگر پیشرفتش کند باشد احساس نگرانی می‌کنند. سرعت یا کندی قصه ممکن است مربوط به سراسر قصه و یا مبتلا به بعضی از قسمت‌هایش باشد مثلاً می‌گویند: «قصه بعضی جاهایش کند است.»، که در نتیجه این قسمت‌های کند را کوتاه و کوتاه‌تر می‌کنند که دیگر چیز زیادی از آن باقی نمی‌ماند، که باز در نتیجه فهم سایر قسمت‌های فیلم دشوار می‌شود. شکل حرکت سریع یا آهسته قصه را نمی‌توان همیشه با کوتاه‌تر کردن قسمت‌های کند حل کرد.

البته این فیلم نیست که تند یا کند جلو می‌رود، چون فیلم را موتور الکتریکی دستگاه نمایش با سرعتی یکسان به جلو می‌برد. این ذهن تماشاگرست که از آغاز تا پایان قصه باید به جلو کشانده شود. ذهن و تخیل تماشاگر اساساً کند و تنبل و بی‌حرکت است. ذهن آدمی با او در سینما در حالت سکون قرار می‌گیرد و خود به خود حرکت و پیشرفتی ندارد. با این همه، ذهن دارای قدرت واکنش نشان دادن است. نویسنده با مرتب کردن عوامل قصه به صورتی خاص می‌تواند ذهن تماشاگر را به پیش بدواند. اگر قصه فاقد این عوامل باشد آن وقت رأی بیننده این خواهد بود که فیلم کند و طولانی و خسته‌کننده است.

حرکت به جلو چیزی است تازه و زائیده قالب هنر سینما و فیلمسازان حق دارند که نگران آن باشند. تئاتر نگران پیشرفت قصه به جلو نیست چونکه سیر زمان در آن لاینقطع و پیوسته است. هر ثانیه اتفاق در نمایش معادل یک ثانیه زمان واقعی است. پس نمایش نمی‌تواند سریع‌تر یا کندتر حرکت کند و حرکت ذهن تماشاگر تئاتر نیز برابر با حرکت نمایشنامه است، نه سریع‌تر و نه کندتر. رمان یک چنین حرکتی را به جلو نمی‌شناسد چونکه خواننده هر موقع که بخواهد می‌تواند کتاب را بر زمین بگذارد و مجبور نیست از اول تا آخر کتاب را در یک نشست تمام کند. به علاوه رمان از یک سلسله

جمله‌های بهم پیوسته تشکیل شده که خواننده را به نر می به جلو رهبری می کند، درحالی که قطع يك صحنه به صحنه دیگر به وضوح و شدت حس می شود. باید دانست که گذشت زمان بین صحنه‌ها جریان نرم حرکت به پیش را قطع می کند. هر صحنه نمودار حرکتی یکدست به پیش است، چونکه زمان داخل هر صحنه معادل زمان واقعی است. اما گذشت زمانی که از يك صحنه یا صحنه دیگر، بین صحنه‌ها (به طول‌های مختلف) وجود دارد وقفه‌ای خطرناک در جریان واقعه به جلو ایجاد می کند.

باید در نظر داشته باشیم که فیلم يك قطعه بهم پیوسته نیست، فیلم از سر هم شدن قطعاتی مجزا تشکیل می شود که عبارت از «نما»ها و صحنه‌ها باشد. این قطعات دائم می خواهند از هم جدا شوند و در نتیجه به تداوم قصه شدت لطمه بزنند. برای جلوگیری از این فاصله افتادن‌ها و وقفه‌ها باید در قصه عوامل پیوند دهنده‌ای پیدا کنیم. اگر عوامل قصه بتواند رخنه، فاصله و وقفه‌هایی را که اجزاء فنی فیلم، «نما» و صحنه بطور ذاتی در تداوم فیلم بوجود می آورد بپوشاند و آنها را بهم ببیوندد، فیلمی بهم پیوسته و مداوم خواهیم داشت. با توجه به این امر، به اهمیت فوق‌العاده حرکت به جلو در سینما در قیاس با سایر اشکال داستانسراپی می بریم.

باید در قصه عواملی را جستجو کنیم که باعث می شود ذهن ما به جلو کشانده شود. برای یافتن این عوامل، لازم است که عوامل ساختمان دراماتیک (نمایشی) را کاملاً و بخوبی بشناسیم. فقط فیلمسازی که از قوانین ساختمان دراماتیک اطلاع قطعی و جاهمی دارد می تواند فیلمی بسازد که «سریع به جلو حرکت کند».

اگر قرار باشد ذهن خود را با ذهن مردی که در جاده‌ای در حرکت است مقایسه کنیم باید بی شك بپذیریم که این مرد می داند که به کجا دارد می رود، یعنی این آدم باید هدفی داشته باشد، وگرنه حرکت نمی کند و می ایستد و یا سر جایش می نشیند. ذهن تماشاگر نیز در جریان تعقیب قصه دقیقاً همینکار را خواهد کرد. اگر به او گفته نشود که هدف ماجرا چیست.

برای ایجاد هر نوع حرکتی به پیش باید هدفی موجود باشد. ایجاد و در نظر گرفتن هدف، شرط اساسی و اولیه حرکت به پیش است. بدون وجود هدف ذهن تماشاگر برانگیخته نخواهد شد و فیلم کند و بی جاذبه و لطف خواهد بود.

به محض آن که هدفی معین شد تماشاگر امکانات حصول یا عدم حصول آنرا پیش بینی می کند. این پیش بینی خود نمودار میل به رسیدن به هدف است. این میل در ذهن تماشاگر موجب حرکت به جلو می شود.

بطور کلی حس پیش بینی ما چنان قوی عمل می کند که دلمان می خواهد آنرا به هدف برسیم و اجرای عملی قصد، قبل از رسیدن به هدف برایمان ناخوشایند است. تأخیری که رویدادها و اعمال لازم ولی وقت گیر در راه رسیدن به هدف موجب می شود، به صورت مانعی در راه حرکت قصه به جلو جلوه می کند.

برای از میان برداشتن این مانع باید شك یعنی دلهره ایجاد کنیم چون در این مورد دیگر مانع، موجب حرکت دلخواه قصه به جلو، ناشی از تأخیر و تعویق نخواهد

بود، در این حرکت شك راه خواهد یافت، دلهره اساساً احساسی ناخوشایند است که تماشاگر می‌خواهد از آن بگریزد. این گفته شاید عجیب بنظر برسد چون می‌دانیم که وجود دلهره در سناریوی فیلم عامل مهمی محسوب می‌شود.

دلهره چون احساسی است ناخوشایند موجب حرکت قصه به جلو می‌شود. تماشاگر می‌خواهد از تردید خلاص شود و به خاطر جمعی برسد. گفته شده که خاطر جمعی در مورد يك چیز بد بر شکی که در آن احتمال خوب و بد هر دو موجود است ترجیح دارد.

خبر قطعی مرگ يك آدم بهتر است از گم‌شدن این آدم. پس تماشاگر برای رهایی و فرار از شك ناشی از دلهره، به جلو یعنی بسوی هدف قصه حرکت می‌کند، هدفی که باید نتیجه قصد در آن روشن و قطعی شود.

از این نظر حرکت ذهن تماشاگر به جلو حاصل پیش‌بینی و دلهره اوست. برای پیش‌بینی احتیاج به داشتن هدفی داریم که همانطوریکه گفته شد این هدف را قصدی ایجاد می‌کند، قصد را نیز گفتیم که مشکلی بوجود می‌آورد.

می‌خواهیم در ذهن تماشاگر حرکتی نرم و سریع به جلو ایجاد کنیم، حال که موجبات این حرکت را می‌دانیم می‌توانیم عوامل قصه را به نحوی مرتب کنیم و کنار هم قرار بدهیم که بهترین نتیجه ممکنه را بدست بیاوریم.

دیدیم که برای ایجاد پیش‌بینی، هدف اصلی قصه باید هرچه زودتر معین شود به عبارت دیگر تصمیمی که این قصد را ایجاد می‌کند در همان اوایل ماجرا باید روشن گردد. درست در لحظه‌ای که قصد آغاز می‌گردد و هدف مشخص می‌شود، ماجرا شروع به پیشرفت می‌کند. قبل از تعیین هدف و ایجاد و روشن شدن قصد، داستان با قدم‌هایی کند و بی‌میل برای خودش پایه‌ها خواهد شد، قصه هنگامی سرعت خواهد گرفت که هدف روشن شود، قبل از معین شدن هدف میل نداریم که جائی برویم، سر جایمان می‌نشینیم.

بمحض آن که حس پیش‌بینی ما شروع به کار کرد، اگر در مورد موفقیت یا عدم موفقیت قصد در رسیدن به هدف شکی نداشته باشیم هر نوع رویدادی را مانع از رسیدن به هدف و چیزی ناخوشایند خواهیم دانست. باز در اینجا فیلم بنظرمان کند خواهد رسید. برای آنکه سرعت پیشرفت ما برابر و یکسان با سرعت پیشرفت فیلم باشد، باید عامل شك را در قصه بگنجانیم. اندکی بعد از روشن شدن قصد، باید اشکالی که سر راه قصد برای رسیدن به هدف هست مشخص شود. اگر زمان حفاصل بین این دو، یعنی قصد مشکلات سر راه قصد، طولانی باشد، باز احساس ناخوشایندی در بیننده بوجود می‌آید که فیلم درست جلو نمی‌رود و کند است.

گفتیم که تکلیف شك یا دلهره ما در صحنه اوج هیجانی قصه روشن می‌شود. در نتیجه نقطه اوج را باید نزدیک به آخر داستان قرار بدهیم، چون بعد از گذشتن صحنه اوج هیجانی، یعنی برطرف شدن تردید و دلهره اگر زود به هدف نرسیم باز حس می‌کنیم که پیشرفت قصه دشوار و کند است.

در پایان باید دانست که رسیدن به هدف اصلی باید مقارن با پایان فیلم باشد، چون با رسیدن به هدف، پیشرفت قصه و پیشرفت ذهن بیننده متوقف می‌شود. اگر بعد از رسیدن به هدف فیلم باز به حرکت ادامه دهد، ذهن تماشاگر از تعقیب این حرکت امتناع خواهد کرد، بقیه فیلم از لحظه رسیدن به هدف تا آخر، بلا تکلیف در جای خود خواهد پلکید و یا در فضا معلق خواهد بود.

با رجوع به آنچه که گفته شد درمی‌یابیم که ایجاد حرکت در قصه به جلو و یا ایجا مانع در سر راه این حرکت از چهار علت و عامل اصلی ناشی می‌شود. هم‌چنین سرعت پیشرفت قصه تابع تغییر است، این حرکت می‌تواند در آغاز کند باشد، بعد تندتر شود، دوباره کند شود، باز سرعت بگیرد، سرعتش را بتدریج از دست بدهد و نزدیک به پایان بکلی متوقف گردد. وزن شتاب، سرعت و کندی قصه باید متناسب باشد با روشن شدن قصه (کندی آغاز)، شروع پیدایش مشکلات، (تندتر شدن)، قبل از رسیدن به اوج (به اوج سرعت رسیدن)، رسیدن به اوج و هدف اصلی (متوقف شدن). حال آماده‌ایم که بینیم سایر عوامل تعیین کننده حرکت قصه به جلو، عواملی که موجب ایجاد پیشرفت ماجرا می‌شود، کدام‌ها هستند. هدف اصلی می‌تواند ذهن تماشاگر را جذب کند. اما دور بودن هدف و فاصله‌اش از نقطه شروع قصه سبب می‌شود که هدف مقداری از قدرت جاذبه خود را از دست بدهد. هر قدر از هدف اصلی دورتر باشیم قدرت جاذبه‌اش کمتر می‌شود. بدیهی است که در آغاز قصه هدف دورست و هر قدر که داستان به جلو برود به هدف نزدیکتر می‌شویم.

هدف اصلی را می‌توان به آهن‌ربائی قوی شبیه دانست. برای آن که به دلیل فاصله زیاد، نیروی آهن‌ربای اصلی ضعیف و کم نشود باید در سر راه، آهن‌ربا های کوچکتری (هدف‌های فرعی) قرار داد تا ما را هم‌چنان به پیش بکشانند. به هر آهن‌ربا (هدف فرعی) که می‌رسیم قدرت جاذبه‌اش از بین می‌رود. جاذبه آهن‌ربای بعدی است که باید حرکت مداوم ما را به جلو حفظ کند، حرکتی که پیوسته ادامه داشته باشد و پیش از رسیدن به نقطه اوج، به آهن‌ربا و هدف اصلی، به نهایت سرعت خود برسد.

گفتیم که آهن‌رباهای فرعی در سر راه، هدف‌های فرعی و کمکی هستند. از آنجائی که جنبه هدف دارند تماشاگر می‌تواند وجودشان را پیش‌بینی کند. وقتی پیش‌بینی شدند در بیننده ایجاد احساس حرکت به جلو خواهند کرد. این هدف‌ها اگر درست و به‌دقت بر سر راه چیده شده باشند تا رسیدن به هدف اصلی (که خود قدرت کافی برای جذب ما دارد) به پیشرفت قصه کمک فوق‌العاده‌ای می‌کنند.

در مورد نحوه توزیع و تقسیم هدف‌های فرعی در طول قصه قانون یا تناسب ثابتی وجود ندارد. این هدف‌های فرعی را می‌توان به حسب ضروریات و شرایط هر قصه خاصی برگزید. هر قصه در بطن و ذات خود دارای تعدادی هدف فرعی است، هر چند این هدف‌های فرعی در قصه ممکن است بطور نامرتبی توزیع شده باشند، این وضعیت توزیع می‌تواند رضایت‌بخش باشد و احتیاجی به تصحیح نداشته باشد. اما اگر در قصه

قسمت‌های طولانی بدون هدف فرعی وجود داشته باشد پیشرفت ماجرا کند می‌شود. قسمت‌های طولانی فاقد هدف فرعی، باصطلاح قسمت‌های کند و ملال‌انگیز قسه هستند، هرچند در این قسمت‌ها ممکن است اتفاقاتی هم روی دهد. ولی در این قسمت‌ها بیننده وادار به پیش‌بینی نمی‌شود، پس ذهنش به‌جلو حرکت نمی‌کند. غالباً از مسئول تدوین فیلم خواسته می‌شود که با حذف و قطع قطعاتی از این قسمت‌های کند، نقیصه فیلم را در این مورد جبران کند اما رفع این نقیصه در اصل وظیفه نویسنده بوده که باید در قسه هدف‌های فرعی می‌گنجانیده یا خلق می‌کرده است.

يك اصل اساسی در فیلم آنست که آنچه سبب پیشرفت وقایع فیلم می‌شود پیش‌بینی يك هدف فرعی است و نه سرعت مبادله گفتگوها یا جنب و جوش شدیدی که دريك واقعه بخصوص وجود دارد. صحنه‌ای را در نظر بگیریم که طی آن مردی به ملاقات دوستی برود. مرد بسیار شیرین حرف می‌زند، حرف‌ها موجز و دقیق است، و صحنه قبل از آن که لحظه ملال‌انگیزی پیش بیاید ختم می‌شود، معذالك این صحنه حرکتی به‌جلو ندارد چون در آن تماشاگر هیچگونه هدفی فرعی را پیش‌بینی نمی‌کند.

همین صحنه را در نظر بگیریم که مرد برای کشتن دوست به دیدنش آمده است. مرد وارد می‌شود و شروع به صحبت از وضع هوا می‌کند. هرچند گفتگوها ممکن است کند و ملال‌انگیز باشد و یا حرف‌های پیش‌پا افتاده‌ای مبادله شود، باز صحنه جذابیت دارد و بیننده را به‌جلو می‌کشانند چونکه واجد يك هدف فرعی جالب است. در واقع خود این مانع‌کنندگی وقایع و ملال‌انگیز بودن گفتگوها ما را به حرکت‌مان به‌پیش، بیشتر واقف می‌کند. این‌کنندگی ما را بی‌صبر می‌سازد و این بی‌صبری در ما این میل را تقویت می‌کند که زودتر به‌جائی برسیم، که جلوتر برویم.

باین ترتیب نویسنده با تجربه می‌تواند از لطف و جاذبه هدفی فرعی باز بیشتر استفاده کند. حرکت پرتوان قسه به‌پیش موجب می‌شود که اگر دادن اطلاعات و بازگو کردن نکات اجتناب‌ناپذیر مانعی سر راه روایت و حرکت آن ایجاد کرده باشد، این مانع سبک‌تر جلوه کند. حتی بهترین نویسنده نمی‌تواند از افشای بعضی اطلاعات که کمتر از بقیه قسه جاذبه و اهمیت دارند خودداری کند. ولی می‌تواند اطلاعات خود را باین شیوه بدهد. شخصی نزد شخص دیگری می‌رود تا از او اطلاعات بسیار مهمی را کسب کند. این شخص دوم به‌دلیل حماقت یا از روی بدجنسی راجع به همه چیز حرف خواهد زد بجز راجع به موضوع مورد نظر، این «همه چیزهای دیگری» که مرد دوم درباره‌شان حرف می‌زند البته همان افشای اطلاعاتی است که اگر بخاطر پیشرفت داستان و پیشرفت ذهن ما ناشی از پیش‌بینی هدف فرعی نبود مطلقاً نمی‌خواستیم چیزی درباره آنها بدانیم. باین ترتیب نویسنده يك نقیصه را تبدیل بیک اثر درامی درخشان کرده است ولی نه فقط اطلاعاتی را که می‌خواهد بدهد افشای می‌سازد، بلکه ضمن این کار بابی صبر کردن، حس پیش‌بینی ما را تشدید می‌سازد. هدف فرعی مثل آهن‌ربائی ما را از روی قسمت‌های ملال‌انگیز قسه به‌پیش می‌کشانند. اشکالی که (در این مورد) تنها راه ما را به رسیدن به‌هدف فرعی تقویت می‌کند، در سر راه پیشرفت ما مانعی بوجود می‌آورد. يك لحظه

در نظر بگیریم که تاچه حد پیش رفته‌ایم: نه فقط می‌توانیم موجب حرکت به جلو شویم، بلکه جرئت داریم که سر راه این حرکت مانع ایجاد کنیم و با این مانع حالت و اثر جدیدی را بوجود آوریم.

برای حصول نرم‌ترین پیشرفت در قصه باید به‌عامل زیر توجه کنیم:  
 هدف فرعی می‌تواند: نظر ما را تا وقتی که به آن برسیم جلب کند. ولی بمحض آنکه به آن رسیدیم توجه ما سلب می‌شود. زایل شدن توجه ما، یعنی از بین رفتن جاذبه هدف فرعی معمولا در پیشرفت قصه وقفه یا کندی ایجاد می‌کند. به‌محض آنکه يك هدف فرعی حذف شود، وظیفه پیش راندن ذهن تماشاگر برعهده هدف یا هدفهای فرعی بعدی و بالاخره هدف اصلی نهائی واگذار می‌شود. روشن است که این وظیفه فقط هنگامی می‌تواند منتقل گردد که هدف فرعی قبلا وجود داشته باشد، نه اینکه با از بین رفتن هدف فرعی پیش از خودش، ناگهان وضع بشود. برای ایجاد يك حرکت پیشرفتی نرم در روایت، هدف فرعی بعدی باید جایی در اواسط قصد قبلی وضع و در نظر گرفته شود. باین ترتیب این هدف بعدی با حذف هدف قبل از خویش، خود به‌خود، کار پیش کشیدن قصه را به‌عهده می‌گیرد، اما اگر هدف بعدی درست از لحظه حذف هدف قبلی ارائه و خلق بشود، حرکت ما به‌جلو حرکتی پراز توقف و جهش خواهد بود و جریانی بی‌بسته بسوی ختم قصه نخواهد داشت.

برای روشن‌تر کردن این مطلب، نحوه صحیح و نحوه غلط ارائه هدف فرعی را ذیلا ترسیم خواهیم کرد. اگر تمامی فیلم را يك خط مستقیم فرض کنیم، قصد اصلی، نقطه آغاز فیلم و رسیدن به‌هدف اصلی نقطه پایان فیلم خواهد بود. زیرا که این خط اصلی مستقیم، با خطوط کوچکتری قصدهای فرعی را نشان می‌دهد، قصدهای فرعی که هر کدام با سبب مربوط به‌خود آغاز و به‌هدف فرعی مربوط به‌خود ختم می‌شوند. هدفهای فرعی نه فقط باید بطور یکدست و متناسب در طول خط اصلی قصه تقسیم شوند بلکه نقطه آغاز يك قصد فرعی باید روی قسمتی از نقطه آغاز قصد فرعی دیگر بیافتد. پس توزیع صحیح هدف فرعی در سرتاسر طول خط فیلم، شکل زیر را پیدامی‌کند:

انگیزه	قصد اصلی	هدف اصلی
	(خط فیلم)	
	(قصد فرعی)	
سبب	(قصد فرعی)	هدف فرعی
	(قصد فرعی)	
	س	ف . ه
	(قصد فرعی)	
	س	ف . ه

(قصد فرعی)

س \_\_\_\_\_ ه . ف

(قصد فرعی)

س \_\_\_\_\_ ه . ف

(قصد فرعی)

س \_\_\_\_\_ ه . ف

در شکل بالا می‌توانیم به خوبی نیروی پیوند دهنده قصد‌های فرعی را که روی هم می‌افتند تشخیص دهیم. باید در نظر داشته باشیم که هرچه به هدف فرعی نزدیکتر می‌شویم نیروی جذب‌کننده آن بیشتر می‌شود. پس از آنکه يك هدف فرعی حذف شد ما به هدف فرعی دوم نزدیک می‌شویم که به نوبه خود هرچه بسوی آن جلوتر می‌رویم ما را بیشتر جذب می‌کند.

توزیع شکل نادرست هدف‌های فرعی و پیوند غلط بین مقاصد فرعی به شکل زیر خواهد بود:

انگیزه	قصد اصلی	هدف اصلی
--------	----------	----------

'(خط فیلم)

هدف فرعی

قصد فرعی

سبب

(قصد فرعی)

س \_\_\_\_\_ ه . ف

(قصد فرعی)

س \_\_\_\_\_ ه . ف

(قصد فرعی)

س \_\_\_\_\_ ه . ف

(قصد فرعی)

س \_\_\_\_\_ ه . ف

در شکل بالا می‌بینیم که پس از رسیدن به هر هدف فرعی مدتی بی‌تکلیف و بدون نیروی جاذبه باقی می‌مانیم. حرکت ما به پیش متوقف می‌شود، بعد ناگهان يك هدف فرعی جدید وضع می‌شود که ما را به پیش می‌دواند. پس از حذف این هدف فرعی باز با بی‌تکلیفی و خلاء روبرو هستیم. حرکت ما شبیه حرکت اتوموبیل‌های کهنه قدیمی است، حرکتی که از يك سلسله جهش و توقف تشکیل می‌شود و حرکتی نرم و پیوسته

نیست.

شاید نتیجه‌گیری‌های ما خیلی مطلق و مجرد جلوه کند ولی بعد از اینکه آنها را خوب درک کردیم بکار بردنشان نسبتاً ساده خواهد بود. شناخت يك قصد فرعی اساسی در قصه چندان کار دشواری نیست. پس از شناخت مقاصد فرعی بسادگی می‌توان دریافت که این مقاصد فرعی در کجا فاش شده‌اند، یعنی تماشاگر در چه لحظه‌ای شروع به پیش‌بینی يك هدف فرعی می‌کند.

بنابراین می‌توان فوراً دریافت که آیا در قصه قسمت‌هایی طولانی وجود دارد که فاقد قصد فرعی یعنی حرکت به‌پیش باشد یا نه، و آیا قصدهای فرعی همدیگر را قطع می‌کنند یا خیر. لازم است که ظرفیت هدفهای فرعی و هدف اصلی را نسبت به یکدیگر مقایسه کنیم. اول باید بدانیم که هدف می‌تواند موجب پیش‌بینی چیزی خوشایند و یا ناخوشایند شود و هر يك از این دو نوع پیش‌بینی متفاوت در حرکت قصه به‌پیش اثر می‌گذارد.

باز ذهن خود را با حرکت مردی مقایسه کنیم که در جاده‌ای بسوی شهری دور دست که هدف اوست پیش می‌رود، مرد ممکن است بعد از رسیدن به شهر شامی لذیذ، یا برخوردی با يك دوست، یا استراحتی در يك هتل یا يك معامله بازرگانی سودمند را پیش‌بینی کند. در تمام این موارد پیش‌بینی او شامل چیزی خوشایند است. بدیهی است که این مرد مشتاق است که هر چه زودتر به شهری که مقصد اوست برسد. حال ممکن است که همین مرد پیش‌بینی کند که با رسیدن به شهر به زندان خواهد افتاد یا از دست دشمنانش کتک مفصلی خواهد خورد. در اینجا پیش‌بینی او ناخوشایند است و می‌توان مطمئن بود که هیچ میلی به پیش‌رفتن ندارد مگر آن که علتی قوی پشت سرش باشد.

این نمونه‌ها مربوط به پیش‌بینی ناشی از هدف اصلی است. پیش‌بینی چیزی خوشایند یا ناخوشایند در مورد هدفهای فرعی در پیشرفت قصه به‌نحوهای متفاوتی اثر می‌گذارد. اگر هدف اصلی رسیدن به شهری دور دست و قصد اصلی شامل چیزی خوشایند باشد، هدفهای فرعی می‌توانند ناخوشایند باشند. بدون آنکه لطمه‌ای به پیشرفت قصه بزنند. هدفهای فرعی ناخوشایند هستند. مثلاً اگر مرد مسافر ناچار به تحمل سرما و گرسنگی، خفتن در جاهای سخت و نامناسب و احساس خستگی شدید ناشی از سفر باشد. اما هیچ‌یک از این عوامل وقفه‌ای در پیشرفت او ایجاد نخواهد کرد زیرا که پیش‌بینی اصلی خوشایند است.

اگر مثال بالا را بخواهیم به زبان سینما برگردانیم متوجه می‌شویم که ذهن تماشاگر، چنانچه امر و پایان خوشی را پیش‌بینی کند با شوق و رغبت بیشتری به جلو خواهد رفت. ذهن اگر انتظار امری ناخوشایند را داشته باشد رغبتی به تعقیب قصه نخواهد داشت. هدفهای فرعی می‌توانند ناخوشایند و آزار دهنده باشند ولی آزار آنها وقفه‌ای در پیشبرد وقایع ایجاد نخواهد کرد زیرا هدفهای فرعی چیزی جز پله‌هایی برای رسیدن به هدف اصلی و آمال خوشایند نهائی نیستند، و در واقع

ناخوشایند بودن هدفهای فرعی خود باعث ازدیاد سرعت پیشرفت ذهن ما به سوی هدف اصلی خواهد شد، یعنی میل داریم که هرچه زودتر این واقعه ناخوشایند را پشت سر بگذاریم و به هدف اصلی خوشایندمان برسیم. از طرف دیگر، اگر هدف اصلی دربر دارنده پیش‌بینی امری ناخوشایند باشد، هر قدر هم هدفهای فرعی ما خوشایند باشند نمی‌توانند در ما رغبت به تعقیب وقایع و پیشرفت ایجاد کنند. این مهم‌ترین علت گنجاندن «پایان خوش» در فیلم‌هاست.

پس از شناخت این عامل اکنون به آسانی می‌توان دریافت که هدف‌های مختلف ظرفیت و قابلیت جذب‌های مختلف دارند. در مورد حرکت قصه به جلو، ما بیشتر با قدرت جذب مختلف هدف‌های فرعی گوناگون سروکار داریم.

باز مردی را در نظر بگیریم که در جاده‌ای به سوی مقصدش پیش می‌رود. سر راه به تابلوی علامتی می‌رسد. بر این تابلو با حروف درشت اسم شهری که مقصد اوست نوشته شده، زیر آن با حروف ریزتر اسم سایر شهرهایی که سر راه قرار گرفته آمده است. هدف اصلی را بزرگی اندازه حروفش مشخص کرده است.

ملوان خوشگذران و بی‌خیالی در بندز «سانتیاگو» پیاده می‌شود. خیال دارد به زادگاهش که شهری در سی مایلی آن سوی سانفرانسیسکو است برود. هدف فرعی این ملوان سانفرانسیسکو است که سر راه اوست و هدف اصلی‌اش که شهر خود اوست لطف و جاذبه بمراتب بیشتری دارد. این ملوان به احتمال زیاد در سانفرانسیسکو می‌ماند و از رفتن به شهر خویش غافل می‌شود. پس باید باو یادآوری کرد که همسرش که دو سال است از هم دور بوده‌اند در شهر زادگاه منتظر اوست. در این هنگام سانفرانسیسکو تمام جاذبه خود را برای او از دست می‌دهد و تبدیل به یک قرارگاه بی‌اهمیت بر سر راه رسیدن به مقصد اصلی و دیدار همسر می‌شود.

ذهن بیننده را نیز می‌توان به ملوان جوانی شبیه دانست که مقاومتش در مقابل وسوسه بسیار اندک است و زود از راه بدر می‌رود. هوش ما ممکن است بسیار پخته و سرشار از نیروی اراده باشد، ولی تخیلمان، تخیل یک کودک باقی می‌ماند و در پی کمترین جاذبه بی‌اختیار کشیده می‌شود. پس از آن تسلط بر تخیل تماشاگر بسیار مشکل است. اگر یکی از هدف‌های فرعی که بر سر راه رسیدن به هدف اصلی قصه قرار دارد، از هدف اصلی جذاب‌تر باشد، تخیل بیننده از آن بزرگ‌تر دل می‌کند و راضی به ادامه بقیه راه می‌شود. نتیجه آن که طی بقیه مسیر، از این نقطه جذاب به بعد برای بیننده لطفی دربر نخواهد داشت و ذهن دیگر از پیشرفت باز خواهد ماند.

نویسنده غالباً نمی‌تواند روشن کند که قصد اصلی‌اش کدام است و قصد فرعی‌اش کدام. در این صورت تماشاگر ممکن است به اشتباه تصور کند که قصد فرعی ارائه شده همان قصد اصلی است، و فیلم با رسیدن به هدف فرعی دیگر پایان یافته است. بعد بیننده با کمال حیرت مشاهده می‌کند که فیلم به پیش کشیده می‌شود تا آنچه را که نویسنده خیال می‌کند قصد هدف اصلی است حاصل شود.

جاذبه هدف اصلی باید قوی‌ترین جاذبه باشد، اما یک هدف فرعی نه‌چندان جذاب

نیز در آغاز که هنوز هدف اصلی خیلی دورست می‌تواند ما را به‌پیش بکشاند. اما هرچه به‌هدف اصلی نزدیکتر می‌شویم هدفهای فرعی برای آن‌که بتوانند ما را جذب کنند باید قوی و قوی‌تر بشوند. این درجه‌بندی دراماتیک ارزش‌هاست. یک صحنه لطیف شاعرانه در شروع فیلم ممکن است بجا باشد، اما همین صحنه پیش از یک مسابقه گاو‌بازی که طی آن گاو‌باز جانش را از دست می‌دهد مسخره جلوه خواهد کرد. صحنه شاعرانه باید اهمیت پیدا کند، باید غم‌انگیز و نافذ باشد. باین ترتیب هر حادثه‌ای که پس از حادثه دیگری می‌آید باید از حادثه قبلی جذاب‌تر باشد تا ما را به‌پیش بکشاند و بر ذهنمان اثر بگذارد. این درجه‌بندی باید در تمام قسمت‌ها، در تمام عوامل و اجزاء قصه اعمال شود. هر شخصیت‌پردازی‌ای باید بتدریج روبه‌پایان قصه رشد کند. هر تصمیمی با پیشرفت ماجرا باید عمیق‌تر شود. هر حادثه‌ای باید کشش و لطف بیشتری پیدا کند. انجام این امر کار ساده‌ای نیست. نویسنده اگر نتواند با درجه‌بندی ارزش تمام عوامل قصه به‌منظور خویش دست یابد، در اثر خود باحالات و اثراتی روبرو خواهد شد که قصد ایجاد آنها را نداشته است. قسمت‌هایی را که نتوانسته است درجه‌بندی کند را کد از کار در خواهند آمد و ارزش و لطف خود را از دست خواهند داد، زیرا که قسمت‌های دیگر قصه پیشرفته‌اند.

درجه‌بندی نامیزان و غیر یک‌نواخت، اگر درست بکار برده شود می‌تواند خود عامل مؤثری باشد و حالت ایجاد کند مثلاً یک گردان سرباز سر راه جبهه از کنار مزرعه‌ای می‌گذرد که در آن دهقانی مشغول کشت و زرع است. سربازان هنگام مراجعت باز به‌همین دهقان برمی‌خورند. در این فاصله، این افراد مراحل را پشت‌سر گذاشته‌اند، جنگیده و مبارزه کرده‌اند، همقطاران‌شان کشته شده‌اند، اما دهقان همچنان بر سر مزرعه خویش مشغول کشت و کار بوده است.

پرفسور «جرج بیکر» ۲۰ در کتاب «فن درامی» می‌نویسد: هدف عموم درام بردازان آنست که هرچه سریع‌تر توجه مخاطب را جلب کنند، اما شناخت این هدف صد درصد صحیح اغلب با اشتباه مواجه بوده است. درست‌است که توجه تماشاگر باید فوراً جلب شود، ولی نه با اتفاقاتی آن‌چنان مؤثر که مانع از درجه‌بندی و صعود تدریجی بعدی شود.

هرچند که شروع واقعه با اتفاقات جذاب کار خوب و مطلوبی است، اما برای بدست آوردن یک درجه‌بندی مداوم، اتفاقات جالب را برای بعد باید باقی گذاشت. مرتب کردن وقایع به‌نحوی که از آن یک درجه‌بندی متعادل حاصل شود محتاج نظم، خویشتن‌داری و هوشمندی است. خیلی از فیلم‌ها آغاز بسیار درخشانی دارند، که مطلوب و مورد نظر فیلمساز هم هست ولی بعد دیگر نمی‌توانند جلو بروند. این فیلم‌ها بیننده را بایک تکان شدید اولیه به‌جلو می‌رانند ولی بعد از آن دیگر از حفظ سرعت عاجز هستند. خیلی از این فیلم‌ها پایانی ناراضی‌کننده دارند صرفاً باین خاطر که از آغاز

مهیج خویش نتوانسته‌اند بتدریج و پله‌پله بالا بیایند و وقایع را به‌ترتیب اهمیت درجه‌بندی کنند. اگر آغاز فیلم دارای تأثیر کمتری باشد بقیه فیلم می‌تواند بتدریج جذب و لطف پیدا کند. در هالیوود غالباً از نویسندگان «پرده‌اول» سخن گفته می‌شود، یعنی کسانی که شروع قصه‌هایشان بسیار پرزورست ولی بقیه قصه پس‌زننده و دلخورکننده است. گاهی این پرده اول جذاب منظور خود را برآورده می‌سازد، یعنی تهیه‌کننده فیلم را وامیدارد که سناریو را بخواند و بعد از چند صفحه آنرا کنار نیاندازد. اما یک چنین سناریوئی به‌کار تهیه‌فیلمی خوب برای تماشاگر نمی‌آید. این سناریوها قسمت فوقانی‌شان سنگین است و در نتیجه نامتعادل هستند و هیچ تلاش و بازنویسی‌ای نمی‌تواند در آنها تعادل ایجاد کند، زیرا که درجه‌بندی در آنها امکان‌پذیر نیست.

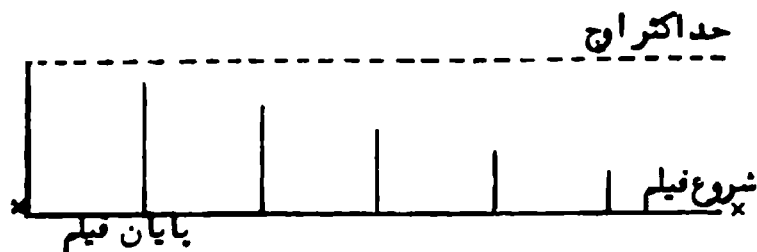
تلویزیون با اصرار در جذب بیننده در اولین لحظه، این خطر را تشدید کرده است و سالها پیش فیلمسازان می‌توانستند روی تماشاگر سالن سینما حساب کنند که زیر نفوذ طلسم آنها نشسته‌اند و می‌توان قصه را بتدریج و سرفرصت پیش‌برد. اما حالا بیننده بی‌صبر بایک فشار انگشت ایستگاه تلویزیون را عوض می‌کند و در نتیجه برنامه‌ها برای هرچه بیشتر مشتری و بیننده داشتن در رقابت جنگل‌واره خویش، می‌کوشند در شروع هر فیلم صحنه‌ای هرچه کوبنده‌تر بگنجانند. تماشاچی در نتیجه به‌شروع‌های بسیار پرهیجان عادت کرده است. فیلمسازان هم که می‌دانند فیلم‌های سینمایی‌شان عاقبت سر از تلویزیون درخواهد آورد، روزبه‌روز بر شدت تأثیر آغاز فیلم‌های خود افزوده‌اند، تا اینکه نظر بیننده را حتی پیش از ظهور نوشته‌های شروع فیلم جلب کنند.

شروعی تکان‌دهنده و پر تحرك لزوماً این معنی را نمی‌دهد که فیلم در صحنه‌های بعدی فاقد اوج احساس و برخورد‌های دلهره‌انگیز خواهد بود. شگردی که در شروع فیلم ارائه می‌شود، هر اندازه هم که انفجاری و تکان‌دهنده باشد، باندازه صحنه‌های بانفوذ و شدت تأثیر کمتر، وقتی که با قهرمان، بیشتر سروکار پیدا کردیم مارا تحت تأثیر قرار نمی‌دهد.

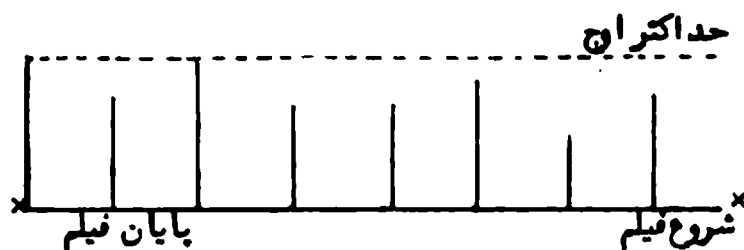
معدلك روشن است که باید فقط عواطف و شخصیت‌سازی‌هایی را برگزید که می‌توان امر درجه‌بندی را در موردشان اعمال کرد. این عوامل را باید جوری در نظر گرفت و برنامه‌ریزی کرد که ایجاد تقویت تدریجی در آنها ممکن باشد. خیلی از سناریوها که می‌خواهند مقاصد خود را بتدریج روبه‌آخر ماجرا تقویت کنند، مقصد از دستشان درمی‌رود و از حدانگیزه و شخصیت‌پردازی فیلم درمی‌گذرد. نتیجه کار چیز مسخره‌ای خواهد بود، مثل مورد همان مهندسی که فقط جویای شغلی با صد دلار درآمد در هفته بوده ولی کارش به‌جنگ و جدال و تلاش مرگ و زندگی کشیده است. نتیجه شروع درجه‌بندی از انگیزه‌های ضعیف آنست که ما غولی در اختیار خواهیم داشت با پاهای بسیار ناتوان. گاه نیز ممکن است قصد فرعی از قصد اصلی قوی‌تر باشد که باز چیز مسخره‌ای از کار درمی‌آید. برای رفع چنین مخاطراتی نویسنده باید شخصیت‌های قصه و انگیزه‌های اصلی خود را با هدف ایجاد قوت انتخاب کند. در این صورت در اواخر داستان امکان کافی برای تقویت هدف فرعی دارد، بدون آن که تناسب بین

عوامل قصه را برهم زده باشد. هنگامی به پایان این تکوین و تکامل می‌رسیم که دیگر درجه‌بندی بیش از آن میسر نباشد. یعنی درجه‌بندی باید در طول فیلم چنان صورت گرفته باشد که نقطه اوج آن مقارن با ختم فیلم باشد. اگر نقطه اوج قبل از پایان فیلم فرا برسد بقیه فیلم را کد و بیروح خواهد بود. اگر فیلم در زمانی ختم شود که ما هنوز بتوانیم مدارج بعدی عوامل آنرا پیش‌بینی کنیم، پایان فیلم به نحوی غیر منتظره و ناخوشایند فرا خواهد رسید.

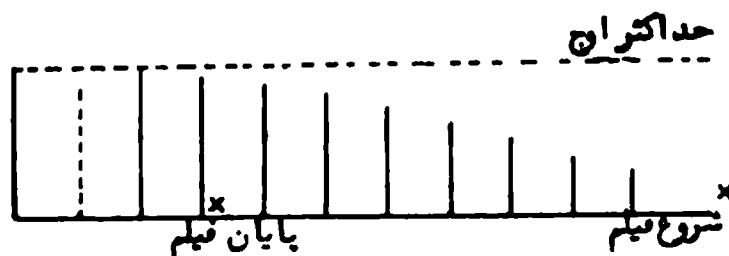
درجه بندی صحیح عوامل فیلم صورتی بشکل زیر خواهد داشت:



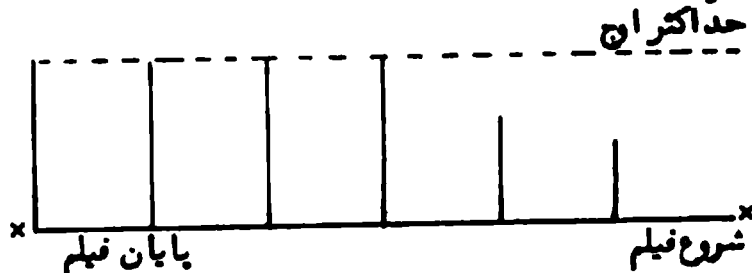
درجه بندی غیر صحیح و غیر یک دست عوامل فیلم به صورت زیر خواهد بود:



درجه بندی ناقص به این صورت خواهد بود:



درجه بندی را کد:



درجه‌بندی، حس ارزیابی بسیار حساسی را از جانب تماشاگر اقتضا می‌کند. در واقع بنظر می‌رسد که شناخت اینگونه ارزش‌ها و ارزیابی قوت‌یابی هر عامل مستلزم حساسیتی بمراتب پیش از حساسیت تماشاگر عادی است. ظاهراً تماشاگر امکان درجه‌بندی بیشتری را در پایان فیلم نمی‌تواند دریابد. آیا معنی این گفته اینست که درجه‌بندی اصل بی‌اهمیت و نامطمئنی است؟

چنین تصویری کاملاً اشتباه است. ذهن ناخودآگاه تماشاگر دارای حس قضاوتی خطا ناپذیرست. در واقع ارزیابی غریزی بیننده بمراتب بر تفکر متمرکز نویسنده برتری دارد. ذهن تماشاگر را می‌توان به فیلم حساس عکاسی شبیه دانست. دوربینی که دریچه عدسی‌اش بسته است اثری بر سطح فیلم باقی نمی‌گذارد. اگر دریچه اندکی باز شود بر فیلم نقش‌هائی ظاهر می‌گردد. هرچند اگر از موضوع دیگری عکس بگیریم فیلم در صورتی که دریچه را باز و بازتر کنیم طرح‌ها و نقوش دیگری را ضبط خواهد کرد. اینکار می‌تواند آنقدر ادامه یابد که فیلم حساسیت خود را از دست بدهد اما سلسله مراتب متقابل غیر ممکن است. اگر دریچه عدسی ابتدا به‌تمامی باز باشد در نوبت‌های بعدی که با دریچه تنگ‌تر گرفته شود بر سطح آن فیلم اثری باقی نخواهد گذاشت.

حس دریافت ناخودآگاه ما با همان دقتی عمل می‌کند که فیلم حساس عکاسی. ذهن ما ارزش‌های هر صحنه را با حس دقیق درجه‌بندی ضبط می‌کند. اگر در فیلم‌کنندگی یا بازگشتی به عقب صورت بگیرد این امر در دریافت ما یک فضای خالی و بی‌اثر باقی خواهد گذاشت. واکنش‌ها در این مورد عدم علاقه، ملال، بی‌صبری یا فراموشی خواهد بود.

حرکت به جلو فشار و زحمت اقتضا می‌کند و در نتیجه دارای خطر ایجاد خستگی است. اگر خستگی یک فرد انسان را بدقت تحلیل کنیم می‌بینیم که فقط جزئی ناشی از خستگی واقعی است و بقیه‌اش ناشی از ناشناختن و تصور غلط درباره موضوعی است که ذهن در برابر خود دارد، آدمی در مقابل هر نوع کار دشوار جسمی یا روحی، به‌تناسب برآوردی که از نیاز مربوطه دارد مقداری از توان روانی خود را وقف آن کار می‌کند. اگر کار مشکل‌تر از آنچه داشتیم باشد احساس فرسودگی می‌کنیم، چون توانی که وقف آن کرده‌ایم کافی نبوده است. اما اگر برآورد ما از اول صحیح بوده است علیرغم آن که با وظیفه و کار واحدی سروکار داشته‌ایم کمتر احساس خستگی خواهیم کرد.

باز از مثال مردی که راهی را می‌سپارد استفاده کنیم. اگر مقصدش در فاصله سه کیلومتری باشد می‌تواند بدون بیم از خستگی با قدم‌های سریع راه برود، اما اگر لازم باشد که پنجاه کیلومتر راه طی کند برای حفظ نیروی خویش باید سرعتش را به مقدار زیادی کاهش دهد. اگر از طول راه خبر نداشته باشد ممکن است بی‌سبب سریع راه برود و پیش از رسیدن به مقصد از فرط خستگی از پا درآید.

اگر خواسته باشیم این مثال را بر سینما منطبق کنیم باصل زیر برمی‌خوریم: اگر

خستگی، جزئی ناشی از فرسایش و جزئی دیگر ناشی از برآورد غلط سبکی یا سنگینی کار باشد باید تماشاگر را آماده سازیم که از مقدار مسافتی که در مقابل دارد و باید طی کند برآوردی صحیح حاصل کند.

خستگی عملی و واقعی تماشاگر از فشاری که بر چشم و گوشش وارد می‌شود، از سلسله مراتب کار ذهنی، از تهییج حسی، پیش‌بینی، دلهره، برآورد ناشی می‌گردد. اما این خستگی در مقایسه با خستگی ناشی از محاسبه غلط بسیار ناچیزست.

در سینما به آسانی نمی‌توان به تماشاگر امکان داد که بعد مسافت را برآورد کند. در تئاتر چون نمایش به دو تا پنج پرده با طول‌های مساوی قسمت می‌شود می‌توان به راحتی پایان ماجرا را تشخیص داد. هنگام خواندن کتاب تعداد صفحاتی که باقی مانده بما می‌فهماند که هنوز چقدر راه به پایان قصه باقی داریم. از این گذشته در خواندن رمان عامل خستگی راه ندارد چون تعداد صفحاتی که در یک نشست می‌خوانیم بستگی به میزان توانمان دارد.

اما تماشاگر سینما فقط هنگامی می‌تواند انتهای مسافت را حدس بزند که هدف مشخص شده باشد. بیننده هنگامی که از هدف اصلی باخبر شد در مورد مسافتی که هنوز مانده و باید طی شود احساسی مداوم خواهد داشت. وی می‌تواند مشکلاتی را که بر سر راه قصد اصلی وجود دارد حدس بزند. اگر فیلم از نقطه پایانی که بیننده برآورد کرده در بگذرد، احساس خستگی عارض خواهد شد. اگر پایان فیلم زودتر از حد انتظار او فرا برسد تماشاگر با مقداری توان سطحی باقی خواهد ماند و احساس نارضائی خواهد کرد. اگر هدف مشخص نشده باشد بعد مسافتی در میان نیست که بتوان پیش‌بینی کرد.

بعد از این بررسی‌ها حالا می‌توانیم بین پیشرفت سلسله وقایع داستان با پیشرفت تماشاگر در طول داستان توازن و تعادلی برقرار کنیم. اول آن که باید در وقایع قصه پیشرفت (حرکت به جلو) ایجاد کنیم بعد باید وقایع و صحنه‌های قصه را جوری تنظیم کنیم که حرکت پیش‌رونده‌ای را که شروع شده است ادامه دهد و ارضاء کند.

درست است که سلسله مراتب وقایع باید منطقی و براساس قوانین علت و معلول، پیوسته باشد، اما این سلسله وقایع باید در عین حال بنحوی در پی هم بیآید که به جریان پی‌گیری وقایع در ذهن بیننده، به پیشرفت وقایع در ذهن بیننده، لطمه نزنند و این جریان را قطع نکنند.

در بسیاری از فیلم‌ها می‌توان بعضی از صحنه‌ها را تغییر داد بدون آن که مظاهر آ لطمه‌ای به واقعه بخورد و یا پیشرفت پیوسته زمان نقض شود، مخصوصاً اگر صحنه‌هایی از دو خط متفاوت قصه زمان نقض شود، مخصوصاً اگر صحنه‌هایی از دو خط متفاوت قصه را متبادل کنیم خیلی از اوقات صحنه‌هایی از فیلم در آخرین لحظه عوض می‌شود، گاهی صحنه پس از خاتمه فیلم کاملاً معکوس می‌گردد. گاه این کار لطمه‌ای به مفهوم صحنه نمی‌زند ولی ممکن است در پیشرفت وقایع خلل ایجاد کند.

به منظور ایجاد حرکتی نرم و روان به پیش، سلسله مراتب وقایع و صحنه‌ها باید از علاقه و توجه تماشاگر پیروی کند. همین اصل را در جای دیگری قید کردیم، گفتیم که دوربین فیلمبرداری باید جابه‌جا شدن نقطه توجه تماشاگر را دنبال کند.

اگر قصه نتواند توجه ما را دنبال کند احساس می‌کنیم که با سناریوی بریده‌بریده و منقطع سروکار داریم. این احساس از کثرت صحنه‌ها ناشی نمی‌شود و نیز معلول آن نیست که صحنه‌های فیلم در نقاط متعددی رخ می‌دهند. این احساس در بیننده صرفاً ناشی از آنست که سلسله‌مراتب صحنه‌ها از توجه ما پیروی نمی‌کند.

البته اگر وقایع پیشرفتی نداشته باشند توجهی هم در بین نخواهد بود و سلسله وقایع نمی‌تواند از چیزی پیروی کند. تمامی صحنه‌ها بدون هیچ آرایش و نظامی معلق باقی خواهند بود. بنابراین اولین قدم ایجاد علاقه و سپس دنبال کردن آنست. در وهله اول، قصد قهرمان ماجراست که باعث پیش‌بینی تماشاگر در حرکت ذهن او به پیش و ایجاد علاقه‌اش می‌شود. قصد لزوماً صحنه‌ای بعدی را تدارک می‌بیند که طی آن این قصد با توفیق یا شکست روبرو خواهد شد. قصه‌های ارائه شده در قصه ما را وامی‌دارد باور کنیم که در صحنه بعد یا یکی از صحنه‌های بعدی با مکان پیش‌بینی شده روبرو خواهیم گردید. قصدی پیش پا افتاده چون «می‌خواهم بروم بخوابم» لزومی ندارد که تا زمان تحقق دنبال شود، چون علاقه‌ای ایجاد نمی‌کند. ولی نمی‌توان مردی را در سنگاپور نشان داد که می‌گوید «می‌خواهم به نیویورک بروم» و بعد دیگر توضیحی درباره تحقق یا عدم تحقق قصد او ارائه نداد. هر قصدی که ایجاد می‌شود علاقه و توجهی باید دنبال داشته باشد.

صحنه توضیح قصد، صحنه تدارک دیده شده، لزومی ندارد که فوراً و در مرحله بعدی بیاید، این صحنه می‌تواند کمی بعد بیاید اما این تاخیر را نمی‌توان خودسرانه انتخاب کرد.

انگیزه‌آنی ما اینست که صحنه‌ای که اعلام قصد آنرا تدارک می‌بیند، بلافاصله پس از آشکار شدن قصه بیاید. اما قصد ممکن است با گذشت مقداری زمان مربوط باشد که در این صورت لزومی ندارد که اجرای قصد بلافاصله پس از اعلام آن صورت بگیرد.

گاهی حتی اعلام عامل زمان ضرورتی ندارد. بیاد داریم که هر زمانی به‌عامل زمان بستگی دارد. می‌توانیم صحنه را تا زمانی که تحقق قصد اقتضا می‌کند به تاخیر بیناندازیم. این شیوه خالی از خطر نیست. جهش از یک صحنه به صحنه دیگر می‌تواند نمودار گذشت زمان بی‌اندازه‌ای باشد. برای آن که نشان بدهیم زمان صحنه بعدی، قبل از تحقق قصد ارائه شده در صحنه پیشین است، باید زمان این صحنه بطور قاطع اعلام گردد.

اگر عامل زمان آنرا ما را از لزوم تعقیب لطف واقعه باز ندارد، تسلسل وقایع باید پی‌درپی و آنی صورت بگیرد. اگر نویسنده سناریو بهر دلیلی صحنه دیگری بما ارائه دهد که احتمالاً نمودار خط دیگری در قصه باشد، سر راه حرکت ما به پیش مانع

ایجاد کرده است. این امر باید بر اساس کشش و بازداشتن صورت گیرد تا تماشاگر را بی‌تاب سازد، اما اگر نویسنده متوجه نباشد که قصد یا انگیزه، صحنه دیگری را کاملاً آماده کرده‌اند و این وسط سه یا چهار صحنه‌ای بگنجانند، باز مانع از حرکت ذهن ما به‌پیش شده است و در عین حال تمام قوت و تأثیر این سه چهار صحنه «لای» را از آنها سلب کرده است زیرا که توجه ما به‌جای دیگری معطوف است، نمی‌توانیم حواس خود را روی این سه چهار صحنه «لای» متمرکز سازیم. ایجاد مانع بر سر راه کشش به‌جانب یک پیش‌بینی، با آوردن یک صحنه مهم در این بین کار خطرناکی است، این عمل موجب تقسیم توجه بیننده می‌شود.

اطلاع از کلیه عوامل ایجاد پیشرفت و یا خلل در پیشرفت وقایع قصه، کاریافتن و اصلاح خطاهای احتمالی در سناریو را آسان می‌سازد. رفتار ظاهراً غریبی که در امر شتاب وقایع از بعضی از فیلم‌ها سر می‌زند دیگر غریب و مرموز نخواهد بود.

قسمت سوم

---

داستان

## ۱- از فکر اصلی تا شکل نهائی

---

غالباً از نویسنده می‌پرسند فکر اصلی قصه یا سناریوی خود را از کجا می‌آورد، یعنی برای فکر اصلی باندازه پرورش بعدی فکر اهمیت قائل می‌شوند و به آن توجه نشان می‌دهند. اغلب برای اندیشه اصلی خلاقه، اهمیتی جادویی در قبال اندیشه غیر خلاق قائل می‌شوند. این تصور به‌طور عموم وجود دارد که فکر اصلی «خوب» در ذهن نویسنده بطور کامل و رسیده ظهور می‌کند و خود قدرت آنرا دارد که در مسیر ذاتی و از پیش تعیین شده خویش رشد کند.

این تصور کاملاً خطاست. هر نویسنده اگر نقطه شروع اثرش را بیاد آورد خواهد گفت که فکر اصلی از طرق مختلف به شکلی خام، رشد نکرده و ناقص، و غالباً به‌وجهی کاملاً غیر قابل پیش‌بینی به‌ذهنش خطور کرده است. حتی با انضباط‌ترین نویسنده نیز نمی‌تواند لحظه الهام را با اختیار اداره و یا ایجاد کند، هرچند که این نویسنده ممکن است نیروهای خلاقه و قدرت تخیل خود را جوری تربیت کرده باشد که در طی ساعاتی خاص یا شرایطی خاص، تحت انگیزه عادت یا حالت دماغی بخصوصی در اوج و منتهای فعالیت خود باشند. از این گذشته، بعضی از بهترین اندیشه‌های نویسنده ممکن است در لحظه نخستین ظهور خویش کاملاً از نظر دور مانده باشند، نویسنده فقط بعدها در رجوع به گذشته می‌تواند دریابد که کدام بذر بر زمین حاصلخیز افتاد، کدام جرقه را می‌شد به‌شعلای خلاقه تبدیل کرد، کدام اندیشه، زاینده نتیجه بود و نوید نامعلوم اولیه را برآورده ساخت.

چون تصور اولیه در تعیین نتیجه نهائی کلی جنبه اساسی ندارد، برای نویسنده فوق‌العاده مهم است که قبل از آنکه خود را وقف زمان و تلاش لازم برای پرورش اندیشه‌ای کند، در بین اندیشه‌های متعدد ممکنه، انتخابی خردمندانه انجام دهد. اما نویسنده در آغاز که باید چنین انتخابی را انجام دهد، ماده کار کافی برای آنکه انتخاب خود را بر اساس آن قرار دهد در اختیار ندارد.

اندیشه اولیه چون هنوز ناقص است نمی‌تواند باصطلاح «خوب» باشد. در واقع يك فرد خارجی خیلی از اندیشه‌های نویدبخش و خوش‌آتیه را رد می‌کند، چونکه

اندیشه خیلی زود ارائه شده، یعنی قبل از آن که قدرت و امکانش بتواند خود را نشان بدهد در برابر قضاوت و اظهار نظری غیر شخصی قرار گرفته است. ذات و ماهیت انگیزه اولیه چنان است که از تعریف می‌گریزد. اندیشه اولیه عبارت از ماده کار نیست، گرچه می‌تواند جزئی از آن باشد. اندیشه اولیه موضوع اثر نیست، گرچه آنرا می‌توان در موضوع نیز یافت. اندیشه اصلی اثر می‌تواند خاطره‌ای از کودکی، یک صفت مشخصه، نظری گذرا به یک منظره یا تکه‌ای از یک گفتگو باشد. ذهن لبریز از اندیشه، هرگز از ایجاد تصاویر، افکار و تصورات باز نمی‌ایستد. بعضی از این تصاویر و تصورات چنان سرعت می‌گذرند که تقریباً هیچ در یاد ما نمی‌مانند، بعضی را زمانی کوتاه بررسی و سپس طرد می‌کنیم. بعضی را مدتی در نظر می‌گیریم، می‌آزمائیم، شاید اندکی رویشان کار می‌کنیم ولی عاقبت از یاد می‌بریم. اما اندیشه‌هایی هم هستند که به دلایلی خاص بر ما اثری استثنائی باقی می‌گذارند و هر قدر هم سعی کنیم نمی‌توانیم از یادشان ببریم، این اندیشه‌ها بمروور سالها باز به ذهن ما برمی‌گردند.

فکر در نهایت موفق، در مرحله جنینی، ظاهراً معیار تمایز و شناخت دیگری جز پیوندی غریزی که نویسنده نسبت به آن احساس می‌کند ندارد. چنین فکری دارای این قدرت غریب و خاص است که تخیل نویسنده را برانگیزد و آنقدر در یاد او باقی بماند که نویسنده به آن شکل ببخشد.

غریب نیست که انتخاب اولیه بین اندیشه‌های مختلف باید بر اساسی تا این اندازه خصوصی و شخصی صورت بگیرد. اگر شخصیت، وضعیت یا زمینه‌ای دارای این قدرت است که در ما به نحوی اثر بگذارد و با گذشت ایام در خاطر ما بماند و به ذهن ما بازگردد نشان می‌دهد که برای ما جاذبه و معنایی خاص و شاید ناخودآگاه دارد. در چنین هنگام است که در جریان کار دشوار تکوین و پرورش اندیشه، تمامی توان‌ها مشارکت می‌کند، زیرا که دل ما در این کارست، زیرا که بیش از حد معقول به این اندیشه دل بسته‌ایم و از شکل‌دادن به آن لذت می‌بریم.

پس منطقی است که در کار برگزیدن اندیشه اصلی، انتخاب ذهنی و شخصی، بیشتر احتمال دارد که بهترین نتایج را بدهد تا انتخاب عینی و غیر شخصی. چون در مرحله‌ای که اندیشه هنوز حالت ناپخته و ابتدائی دارد نمی‌توان در انتخاب و شناختش هیچگونه معیار ارزش عینی و خارجی‌ای را اعمال کرده درگیری و دلبستگی فردی ما در امر انتخاب اندیشه اصلی احتمالاً عامل و تعیین‌کننده خواهد بود.

پس تصور اصلی که اثر از آن زائیده می‌شود نمودار شخصی‌ترین سهم و میزان مشارکت نویسنده است. در انتهای دیگر این سلسله مراتب خلاقه، سناریوی نهائی قرار دارد که خطابش به توده تماشاگران است. اندیشه خصوصی و شخصی برای آن که فهمیده شود باید به زبانی عینی و غیر شخصی درآید. ذهنیت خصوصی باید شکلی از نظر عمومی معتبر و قابل قبول بیابد.

پس می‌توان گفت که سلسله مراتب کار خلاقه از نقطه‌ای شخصی و خصوصی

آغاز و به نقطه‌ای غیر شخصی ختم می‌گردد. احساسات فردی باید به‌حسب و به‌زبان تجاربی که از نظر عمومی قابل شناخت باشد بیان و ترجمه‌گردند. درام‌پرداز فقط باین وسیله می‌تواند به‌منظور غائی و مورد نظر خویش دست یابد و احساساتی را که می‌خواهد در هر فرد تماشاگر ایجاد کند. شاعر می‌تواند تا حدود زیادی از این راه‌های انحرافی پرهیز کند و مستقیماً قلب خواننده را هدف بگیرد. اما نویسنده سناریو، برای آن‌که احساس خصوصی و شخصی خود را باز در دل و ذهن تماشاگر برانگیزد باید تمامی مسیر سلسله مراتب خلاقه از فکر خصوصی اولیه تا غایت‌کار، یعنی تا اثری عمومی و عینی را ببیند.

نویسنده در تکوین فکر اصلی بسوی هدف نهائی، متوجه می‌شود که ضروریات و نیازهای اثر در شکل نهائی خویش از همان مراحل اولیه و شروع کار خود را باز می‌نمایاند، از طرف دیگر اندیشه اصلی همواره به‌صورت هسته‌ای باقی می‌ماند که اثر گرداگرد آن متبلور می‌شود، اندیشه اصلی همچنان سرچشمه‌ای خواهد ماند که به‌قصه و سناریو نیرو خواهد بخشید. از سوی دیگر باید خیلی زود از خودمان بپرسیم که برای رسیدن به‌هدف شکل نهائی که انتخاب کرده‌ایم (مشروط بر آن‌که اندیشه اصلی بتواند به‌قالب این شکل نهائی درآید) چه جهتی را باید در پیش بگیریم.

هم‌چنان‌که ماهیت نحوه بیانی نویسنده در فعالیت‌های خلاقه‌اش تغییر می‌کند اهمیت این امر برای او مرتب افزایش می‌یابد که بی‌آموزد که امکانات و توان‌های اندیشه اصلی خود را در نخستین مراحل ممکنه چگونه ارزیابی کند.

يك وضعیت حادثه در آغاز نوید می‌داد که بتواند مایه درامی و تحرك كافی برای يك فیلم بلند فراهم آورد در نتیجه و برآورد نهائی معلوم می‌شود که بررسی بسیار درونی روحیه يك شخصیت است. برعکس نیز اندیشه‌ای که بنظر می‌رسد برای يك نمایش نیمساعته تلویزیونی مناسب باشد، در واقع برای پرداخت کامل، یکساعت و حتی یکساعت و نیم وقت می‌طلبد.

نویسندگان هرچه بیشتر، اگر نه به‌اختیار، به‌الزام در زمینه‌های متفاوت تخصص می‌یابند. در نتیجه نویسنده دیگر ملزم نیست که تصویری را که به‌ذهنش رسیده رد کند چون به‌دردکار قالب خاصی که در آن زمان وی مشغول کار در آنست ممکن است نخورد. نویسنده می‌تواند این فکر را یادداشت و در پرونده و طبقه خاص خودش برای مراجعات آینده قرار بدهد، تا بعد به‌حدی که وی تصور می‌کند پخته شده و جای کار دارد رسید، و یا برای رفع نیازی خارجی مناسب بود آنرا باز در دست بگیرد.

چون ذهن خلاقه، بدون توجه به‌طول قصه‌هایی که فلان مجله خاص می‌طلبد یا طول مدت نمایش فلان سریال تلویزیونی، اندیشه‌ها را خود به‌خود بوجود می‌آورد، نویسنده نمی‌تواند ذهن خود را برانگیزد و تحريك یا مجبور سازد که آنرا در هر زمانی آنچه را که مورد نیاز اوست تحویل بدهد. اما می‌تواند که خود را چنان تربیت کند که در خویشتن سیلان افکار و تصورات و ارزش بالقوه نهائی آنها را تشخیص بدهد و ساختمانی را پی بریزد که منبع قدرت و غنای هر نویسنده‌ایست.

درچه لحظه، از کدام قسمت و به چه نحوی ما از منبع ذهنی خود می‌توانیم برداشت کنیم؟ این امر به عوامل منفرد و بسیار متعددی بستگی دارد و هیچ قانون کلی بر آن حکمفرمایی نمی‌کند. انگیزه‌های درونی یا بیرونی خارج از تسلط نویسنده ممکن است نقش تعیین‌کننده را بازی کنند. نویسنده تنها کاری که آگاهانه و به‌اختیار می‌تواند انجام دهد آنست که اندیشه درست را با هدف مورد نظر جفت و جور سازد.

اثر متقابل و فعل و انفعال بین انگیزه خلاقه و دشواریها و محدودیت‌های شکل (قالب) اثر، متضمن بعضی از جذاب‌ترین مسائلی است که نویسنده با آنها روبرو می‌شود. گاه، بخصوص وقتی با بعضی از محدودیت‌های دشوار قالب بیانی که با آن سروکار داریم تقلا می‌کنیم بد نیست بیاد بیاوریم که آزادی کامل در آفرینش هنری غیرممکن فکری مجرد را بیان کنیم مگر آن که آنرا در قالبی منظم و در ساختمان جمله‌ای بگنجانیم. در طی قرن‌ها، حتی شعراء آزادترین گویندگان، همیشه بین انتخاب حد است و هرگز هم وجود نداشته است، و ذهن برای اجتناب از آشفتگی، همیشه شکل و قالبی خاص را، علیرغم و یا بمخاطر محدودیت‌هایش، اتخاذ می‌کند. ما نمی‌توانیم افراط و تفریط مردد بوده‌اند، نمی‌دانسته‌اند بهتر است که شکل غزل را برگزینند یا قالب شعر آزاد را، بر خود قالب‌های محدودکننده وزن و قافیه را تحمیل کنند و یا از قیود باز دارنده آنها بگریزند.

در حد آمال، نویسنده‌ای که نگرانی مالی نداشته باشد می‌تواند از انگیزه خلاقه خویش پیروی کند و اگر فکری بر روحش غلبه یافت چه قالبی را برای ادای حق فکر و نمایاندن قدرت آن برگزیند، رمان، نمایشنامه، فیلم یا تلویزیون. اما در عمل بیشتر نویسندگان باید به قالب بیان افکار خود توجهی بسیار (اگر نه نهایت توجه) را مبنول دارند. اگر تصویری تصادفاً با نیاز تکوین و تکامل جور در می‌آید نویسنده بی‌دغدغه می‌تواند بدون دردسر به کار روی آن بپردازد. در نوع رایج کار، نویسنده باید اثر را منحصرأ در پاسخ نیاز و بدون توجه زیاد به انگیزه خلاقه ایجاد کند.

در رابطه و عمل متقابلی که بین انگیزه خلاقه و نیازها و ضروریات قالب کار وجود دارد، نقش قطعی و تعیین‌کننده را نیازهای قالب کار ایفاء می‌کند. اولاکه خصوصیات و نیازهای نظری (تئوریک) هر قالب هنری خاصی، ناشی از ماهیت آن هنر خاص بروشنی تثبیت و مشخص شده است. از این ضروریات مربوط به قالب هنر نمی‌توان پرهیز کرد و نه آنها را تغییر داد. قوانین هر هنری باید پیروی شود.

در عمل نیز تهیه‌کننده فیلم یا دبیر یا ناشر کتاب یا مجله نیز ممکن است نیازها و خواست‌های قاطعی داشته باشد. مثلاً تهیه‌کننده داستانی برای هنرپیشه‌ای خاص یا سناریوئی برای یک برنامه تلویزیونی بخواهد، و ناشر طالب مثلاً رمانی کوتاه برای خانم‌ها باشد. پس سفارش دهنده کار که طول کار را معین می‌کند، از بودجه و غالباً سلیقه مشتری خبر دارد.

در برابر این جنبه قاطع با انگیزه خلاقه سروکار داریم که گاه مبهم، بی‌هدف و بلا تکلیف و گاه غیر قابل اداره و کنترل بنظر می‌رسد. فکر اساسی در شروع کار که

هنوز شکلی ندارد، قابل انعطاف و قابل هدایت بهر جهتی است که نویسنده خواسته باشد. پس دلیلی ندارد که ماده کار را نتوان طوری پرورش داد که با طولی خاص یا شرایط و نیازهایی دیگر مطابقت کند.

اما خیلی زود آشکار می‌شود که ماده اساسی قصه، خود دارای خصوصیات و نمودهایی ذاتی است که گاه بهمان اندازه و یا بیشتر از مقتضیات و نیازهای ثابت قالب هنری و یا سفارش کار، سرسخت و غیر قابل تبدیل است. هر کس که با بعضی عناصر داستانی معین دست و پنجه نرم کرده باشد می‌داند که ماده قصه در شروع کار چقدر نرم و قابل انعطاف بنظر می‌رسد و بعد چقدر سرسخت و بی‌انعطاف از کار در می‌آید. در مرحله‌ای خاص از پرورش قصه حتماً خلل و تناقض‌هایی بروز می‌کنند که هر اندازه به شکل نهایی اثر نزدیکتر باشیم وصله‌کاری و پنهان ساختن آنها مشکل‌تر می‌شود.

پس ما در مسیر کار خلاقه‌مان باید نگاهمان از یک سو به روبرو هدف نهایی‌ما و سوئی به پشت سر به عناصر متشکله اولیه کار باشد. باید بدانیم که اثر در شکل و قالب نهایی چه نیازها و مشخصاتی را بما تحمیل خواهد کرد، و در عین حال ما باید نمود غائی عناصر اولیه کارمان را بررسی کنیم. فقط با آمیزش کامل این دو عامل است که می‌توان پیشرفتی پر تحرك که مشخصه سناریو یا قصه‌ای موفق است حاصل کرد.

سلسله مراتب خلاقه از پیدایش فکر اصلی تا اثر نهایی، تلاشی برای حصول آگاهی کامل است. سر راه ما موانعی چون عدم وقوف از آینده و عدم توجه کافی به تصمیم‌های گذشته وجود دارد.

فقط اثر کامل نهایی می‌تواند نمائی کامل بما ارائه دهد: تحقق کامل قصد و نتیجه، آگاهی کامل از فکر اصلی و شکل نهایی، و آن لحظه شاد رهایی که یکی از پاداش‌های خاص ذهن خلاق محسوب می‌شود.

## ۲- چگونه می‌توان ماده‌کار داستانی را انتخاب کرد

---

### تنوع:

در وهله اول بنظر می‌رسد که در مورد مصالح و ماده‌کار داستانی نتوان قوانینی کلی پیدا کرد. باندازه زندگی و تنوعی که در زندگی هست قصه‌های متعدد و متنوع وجود دارد. قصه می‌تواند ماجرای يك كوه‌نوردی و یا شرح احوال يك دانشمند باشد، می‌تواند به مرگ و رنج و یا به گلکاری در باغچه پردازد.

بجای آن که چنین آزادی بی‌حد و نهایتی را با تعریفی محدود مقید سازیم، همین تنوع را اولین شرط و نیاز خود قرار می‌دهیم. قصه‌ها باید باهم تفاوت داشته باشند. تماشاگر مدام طالب قصه‌های تازه‌است، شنونده می‌خواهد چیزهای تازه بشنود. پس تنوع یکی از خصایص مهم قصه محسوب می‌شود.

با این همه، و علیرغم تعدد و تنوعی که گفتیم، بعضی عوامل در تمام قصه‌ها مشترکند. چون موضوع اولیه و اصلی داستانشی، انسان و اعمال اوست، تمام قصه‌ها با اصولی که در بخش مربوط به ساختمان دراماتیک بررسی کردیم مطابقت دارند. در نتیجه این قوانین، چون آنقدر عمومیت دارند که شامل اغلب افراد بشر و اعمالی که به شرح آنها می‌پردازد می‌شوند، اسکلت هر قصه‌ای به حساب می‌آیند.

چند نمونه را در نظر بگیریم: کودکی می‌خواهد اسباب‌بازی داشته باشد، تبهکاری می‌خواهد بانکی را بزند. مردی می‌خواهد به مسافرت برود. تمام داستان‌هایی که در آنها قصدی مطرح می‌شود، مثل قصد زدن بانك و غیره، مشمول رابطه بین انگیزه، قصد، اشکال و هدف هستند، هر قدر که این داستانها باهم فرق داشته باشند.

حال دو داستان متفاوت را درباره شخص واحدی در نظر بگیریم:

۱- بقال خرده فروشی که باید در کارش با يك فروشگاه بزرگ رقابت کند.

۲- شرحی از زندگی زناشویی همین بقال... اختلاف بین این دو قصه در آن

است که در قصه اول با عامل جناب قصد سروکار داریم و در قصه دوم نداریم.

بعضی از قصه‌ها، مثل قصه‌هایی که به انتقام، تعقیب یا رسیدن به آمال می‌پردازند خود به‌خود دارای عاملی پیش برنده و سوق دهنده هستند. بعضی قصه‌ها فاقد قصد هستند. نتیجه آن که فیلمساز با کمال تعجب می‌بیند که گاهی فیلم خوب تحویل می‌دهد و گاهی فیلمش بد از آب درمی‌آید. تناقضی که در حاصل کار فیلمسازانی از این قبیل وجود دارد ناشی از آن است که اسرار حرفه خود را بخوبی نمی‌دانند. گاهی از خوش شانس قصه‌ای بدستشان می‌افتد که دارای کشش و جوهر درامی نهانی است و زیاد به مرمت نویسنده احتیاجی ندارد.

تنوع فراوان ماده کار شاید در آغاز چشم ما را کور و خیره‌کند، اما ذهنمان پس از مدتی قادر خواهد بود که مثل اشعه ایکس از وراء قشر ظاهری گوشت و پوست و خونی که گرداگرد واقعه‌ای خاص را پوشانده بگذرد و استخوان‌بندی و بافت نامرئی اعصاب را، انگیزه‌های درامی که به وسیله آنها منتقل می‌شوند تشخیص دهد.

اسکلت و ساختمان اساسی را بهیچ وجه نباید با آنچه که اصطلاحاً فرمول نامیده می‌شود اشتباه و مخلوط کرد، قوانین ساختمان دراماتیک در مورد هر عمل و یا مجموعه اعمالی مصداق دارد، درحالی که فرمول یک سیستم کامل و کلی است که هرگز تغییری نمی‌کند. فرمول گرچه ممکن است هر بار در جامه‌ای تازه ظاهر شود ولی حضورش معادل مرگ فعالیت خلاقه است. فرمول فقط به کمک نویسنده کم مایه‌ای می‌آید که نمی‌تواند به عمق قوانین دراماتیک بنگرد، نویسنده‌ای که بجای استفاده از دانش و معلومات خویش به اشکال و طرح‌های قبلاً آزموده شده و امتحان پس داده تکیه می‌کند. بدیهی است که اینکار حوزه مصالح کار و ماده داستانی نویسنده را بسیار محدود می‌کند. غیر از این، فرمول خصیصه اساسی قصه را که تنوع باشد از بین می‌برد و تماشاچی طولی نمی‌کشد که همان اشکال و احوال سابق را در زیر ظاهری تازه تشخیص می‌دهد و سلب توجه و علاقه می‌کند. ولی اگر نویسنده از قوانین دراماتیک اطلاع جامعی در اختیار داشته باشد، می‌تواند اشکال و طرح‌های نامحدودی را باهم ترکیب کند و در نتیجه قصه‌هایش تنوعی بی‌حد و نهایت خواهد داشت.

### ملاحظات مربوط به قالب:

بطور کلی انتخاب مصالح کار با تهیه‌کننده و مدیران استودیو است و نویسنده سناریو بعداً استخدام می‌شود. ولی نویسنده آزاد که تحت استخدام نیست، بخصوص در تلویزیون قبل از آن که مقدار زیادی کار و تلاش وقف نوشتن قصه‌ای کند باید ماده کار خود را به دقت برگزیند، چون خرید یا رد محصول کار وی به انتخاب صحیح او بستگی دارد. انتخاب ماده کار، صرفنظر از این ملاحظات عملی و کاری، اهمیتی سازنده و قاطع دارد چون تا حد زیادی موفقیت یا شکست سناریو را پیشاپیش تعیین می‌کند. درست است که خیلی از فیلم‌های خوب بر اساس ماده کارهایی ظاهرأ کم اهمیت ساخته

شده‌اند و نویسنده‌ای مبرز برای پرورش این ماده و مصالح به‌کار گرفته شده است. هم‌چنین در خیلی از موارد مصالح بد را نمی‌شود اصلاح کرد و قصه پس از ماه‌ها کار بی‌ثمر به‌جائی نمی‌رسد و بایگانی می‌شود.

چون مجبوریم که اساس انتخاب اولیه خود را بر ماده و مصالحی بگذاریم که هنوز ناقص و خام است ممکن است امکانات و توانائی‌های ماده‌کار را زیاده از حد برآورد کنیم و اشکالاتی را که در سر راه پرورش این مصالح و پرداخت آن هست نادیده بگیریم. از طرف دیگر ممکن است که بذره‌های ارزشمندی را که در یک قصه کوتاه نهفته است نتوانیم بشناسیم، مثل کسی که الماسی صیقل نیافته را بدور می‌اندازد. چند نفر بصیرت «فرانک کاپرا» را داشته‌اند که مضمون یک کارت کریسمس «فیلیپ وان‌دورن استرن» ۲۱ را اساس فیلم بسیار موفق «زندگی جالبی است» قرار دهند؟

پس از واکنش اولیه‌مان نسبت به ماده‌کار، باید هر عامل و مقصدی را در آن جداگانه بررسی و ارزیابی کنیم. گفتن اینکه «خوشم می‌آید» یا «خوشم نمی‌آید» قضاوتی خیلی سریع در قبول یا طرد یک قصه است. در عوض باید در نظر بگیریم که ماده کار قابلیت برآوردن و جواب دادن بعضی از نیازهای اولیه زبان فیلم، مثلاً نیازهایی را که خود قالب فیلم اقتضاء می‌کند دارد یا نه.

هر قصه‌ای را نمی‌توان به فیلم برگرداند و برای سینما اقتباس کرد، هر چند این قصه ممکن است در قالب‌های دیگر بسیار موفق بوده باشد. اولاً که ماده کار باید در قالب محدوده‌ای خاص جا بگیرد، یعنی بتوان آنرا در مدت زمان نمایش معینی فشرد و گنجانند. پس ماده کار نمی‌شود خیلی زیاد یا خیلی اندک باشد، در مورد انتخاب، بهتر است ماده کاری را که خیلی زیادتر است برگزید تا ماده کاری را که کم دارد، چون زیاد را می‌توان خلاصه کرد و فشرد، ولی کم را اگر زیادی کش بدیم خیلی رقیق و آبکی می‌شود. یک رمان مفصل اگر قرار است به فیلم برگردانده شود باید جا داشته باشد که بتوان بصورت خطوط اصلی، ساده و خلاصه‌اش کرد. کم هستند رمان‌هایی که بتوان این کار را در موردشان انجام داد. رمان «جنگ و صلح» تولستوی چندبار به فیلم برگردانده شده، دفعه آخر روسها این کار را کردند، حاصل کار فیلمی عظیم بود که در چند قسمت و چند شب پیاپی باید نشان داده می‌شد. از طرف دیگر «رابرت بولت» و «دیوید لین» رمان «دکتر ژيوگو» را با موفقیت خلاصه کرده‌اند.

در مرحله بعد باید دانست که خاصیت واقع‌بینانه دوربین برداستان و در نتیجه انتخاب ماده کار اثر می‌گذارد. عدسی دوربین قلمرو خیال پردازی و تخیل را برای تماشاگر به مقدار زیادی محدود می‌کند؛ و تخیل را برای تماشاگر به مقدار زیادی محدود می‌کند؛ دوربین وقایع را برای بیننده تجسم و عینیت می‌بخشد. از طرف دیگر، نویسنده هر اندازه زنده و گویا با کلمات خود تصویری را نقش کرده باشد، خواننده در برگرداندن این کلمات به تصویر باید از ذهن و خیال خویش استفاده کند. اما قاطعیت عکسبرداری

دوربین، تصور ذهنی تماشاگر را محدود می‌کند. آزنظر دوربین برای همه تماشاگران يك شوالیه قرون وسطائی یکسان ارائه می‌شود. باین ترتیب ایجاد و حفظ توهم در سینما دشوارست. در فیلم‌های تاریخی اغلب افراد و وقایع استثنائی و متمایزی را مطرح می‌کنند تا سبک وحدت و حرارت نهفته در این عوامل پرجنبه واقعیت و عینیت آنچه بر پرده ظاهر می‌شود غلبه کند.

وهم و خیال و تمثیل را در تئاتر آسان‌تر می‌توان پذیرفت، زیرا محدودیت‌های صحنه تئاتر خود مقداری ناباوری را مانع می‌شود. در تئاتر چون صحنه نباید مدت زیادی خالی بماند، بعد از خروج يك هنرپیشه، هنرپیشه دیگری باید وارد شود. تماشاگر می‌داند که در زندگی واقعی مردم اینطور مرتب و پشت‌سرم وارد اتاق و از آن خارج نمی‌شوند. باین ترتیب بیننده بطور غریزی به‌نویسنده نمایشنامه اجازه می‌دهد که محدودیت‌های صحنه را تدابیری خاص جبران سازد، تدابیری که اگر دقیق و بطور منطقی مورد بررسی قرار بگیرند غیر قابل قبول جلوه خواهند کرد.

در واقع تئاتر همیشه سعی کرده از واقع‌گرایی بگریزد و در طی قرن‌ها بین انتخاب سبکی مطمئن و سبکی ناتورالیستی نوسان داشته است. نقاب‌های مبالغه‌آمیز هنرپیشه یونان باستان و قراردادهای استیله شده تئاترهای ژاپنی «کابوکی» ۲۲ و «نوه» ۲۳ ظاهری غیر طبیعی را با سایر نقایص واقعی ساختمان درامی تطبیق می‌داد. واقعیتی که در تصویری درشت عکاسی شده است، برای تماشاگر فیلم پذیرفتن بعضی چیزهای غیرممکن و غیر محتمل را مشکل کرده است، چیزهایی که وجودشان در تئاتر نه فقط مجاز بلکه گاهی مطلوب و مفید است. هنگام تماشای نمایش، ما آماده پذیرش «سمبل-جایگزین» های صحنه هستیم: آنچه شك ما را آرام می‌سازد این قرارداد تلویحی است که آنچه را روی صحنه می‌بینیم معادل مثلاً است نه معادل «آنچه هست یا بود».

معذک این «سمبل - جایگزین» در تئاتر بدون آنکه کاملاً واقعی باشد دارای همان دقتی است که يك نقشه درقیاس با منظره واقعی دارد. نقشه نمودار برگردان علمی و دقیق يك منظره است و هیچکس در صحت آن تردید نمی‌کند. باوجود این نقشه، خود منظره نیست. اگر این «شبهت» مستمر و مداوم باقی بماند (آنطور که در بعضی از تمثیل‌های «فلینی» یا «کوروساوا» دیده‌ایم) يك پرده نازکی برنگاه خیره و تند دوربین فرو می‌افتد. همین پیوستگی است که نوشته‌های «کافکا» را آنچنان مؤثر می‌سازد. تمثیل‌های خیالی او با واقع‌گرایی هولناکی طرح و اجرا شده‌اند. از طرف دیگر، سمبل‌پردازی اشتباه و بی‌نظم در سینما مشکلات غلبه بر موانع اساسی قالب هنر سینما را تشدید می‌کند، چون قالب فیلم دارای این خاصیت است که پس از هر جهش بازگوشانه وهم و خیال، می‌خواهد که به‌واقع‌نمائی بازگردد.

هرچند که کمدی در این مورد استثنا بنظر می‌رسد، باز همین قاعده را ثابت می‌کند، برخلاف درام که در بازنمایی واقع‌بینانه زندگی جای انحراف زیاد ندارد، انواع متعددی از کمدی وجود دارد، از کمدی‌های سبک و سطحی تا کمدی‌های متعالی و مهذب. در مورد کمدی یک سلسله مقتضیات و واکنش‌های جدیدی وارد کار می‌شوند که ظاهراً از ارزیابی منطقی یا بررسی تماشاگر می‌گریزند. بررسی تماشاگری که معمولاً وقایع غیر محتمل را با تجارب زندگی خویش مقایسه می‌کند. در کمدی‌های سطحی پر مبالغه، تصادفات، تقارن‌ها و سوء تفاهم‌هایی که در درام زننده جلوه می‌کند مجاز و قابل‌پذیرش می‌شود. در واقع مبالغه‌های غیر واقعی، همان تأثیر روشنگرانه‌ای را دارد که کج و کولگی‌های کاریکاتور، که یک امر مطلوب و مورد نظر است.

معذک اشتباه است تصور کنیم که «در کمدی همه کار می‌شود کرد.» اولاً که وقتی نوع کمدی انتخاب شد سبک آن بطور یکدمت باید حفظ شود. نمی‌شود به تناوب بین کمدی هرزه «رابله»<sup>۲۴</sup> و کمدی نازک و گرنده «شو»<sup>۲۵</sup> در رفت و آمد بود. «اسکار وایلد» سناریست مناسبی برای فیلم‌های «لورل و هاردی» نخواهد بود. «برادران مارکس» به درد قصه «داستان فیلادلفیا» اثر «فیلیپ بری»<sup>۲۶</sup> نخواهند خورد. در فیلم «روسها دارن میان، روسها دارن میان» هجوی معنی‌دار یا بیربط و بی‌منطق استادانه درهم آمیخته بود. پیوستگی بی‌ترنزل کارگردانی «جرچاستیونس» در فیلم «هرچه بیشتر شادتر» یکی از لذت‌بخش‌ترین کمدی تاریخی‌های تمامی عمر سینما را بوجود آورده است. نویسنده، غیر از این پیوستگی به‌سبکی واحد و رعایت مداوم این سبک، نباید تصور کند که تماشاگر آماده است که بکلی منطق را پس بزند و غیر منطقی را مجاز بداند. بهمین ترتیب نیز کنار گذاشتن منطق فقط می‌تواند یکی از مفروضات اساسی کمدی باشد، و تمام وضعیت‌های خنده‌دار از آن ناشی شوند.

### ملاحظات ساختمان دراماتیک:

چون این محتوای قصه است که برای تماشاگر از همه چیز اهمیت بیشتری دارد، شاید تصور شود که در انتخاب ماده کار اولیه، توجه به شرایط و مقتضیات ساختمان دراماتیک چندان ضروری نیست ولی چون ظرفیت و امکان تحرکی قصه در پرورش بعدی اهمیت بسیاری پیدا می‌کند، عناصر دراماتیک را باید در مرحله اولیه که هنوز بحالت نهفته هستند بررسی و ارزیابی کرد.

در بعضی از موارد، ماده کار اولیه تسلیم درام‌پردازی نمی‌شود و نمی‌توان از

24- Rablais

25- Shaw

26- Philip Barry

آن قصدی اصلی بوجود آورد که به تمامی درام، زندگی و تحرك ببخشد. یا ممکن است در این ماده کار اولیه قصدهای متعددی وجود داشته باشند که خط اصلی قصه رامفشوش کنند. در چنین موردی باید بررسی کرد و دید که کدام قصدی در این میان سازنده ترست و سایر قصدها را حذف کرد و یا فرو نشاند. بعد که جریان اصلی قصه انتخاب شد، سایر قصدها را می شود بصورت گروهی فرعی بهم پیوست. ماده کاری را که در نظر اول امیدبخش جلوه نمی کند می تواند مانند خمیر مجسمه سازی ورز داد و شکل بخشید. کیفیت عناصر دراماتیک نهفته در ماده کار اصلی با پیشرفت و پرورش سناریو خود را بیشتر و مجسم تر می نمایند. خیلی از فیلم های وسترن، علیرغم گفتگوهای مبتذل و وقایع راکد، محبوبیت همیشگی خود را مدیون قصد های روشن و قوی هستند: دزدی می خواهد به گله ای دستبرد بزند و کلاستر می خواهد او را بگیرد و به زندان بیاورد. از طرف دیگر، همین زمینه و صحنه ساده می تواند برخوردی حاد بین دو تصمیم را شدت و قدرتی بیشتر ببخشد، چنانکه «کارل فورمن» و «فردزیمان» در «ماجرای نیمروز» به وجهی درخشان اینکار را عملی کرده بودند.

گرچه در فیلم های ارزان، روی موتورهای قوی بار اندکی سوار می شود، فیلم هائی هم هستند که بر نیروی محرکه ای ضعیف بار سنگینی نهاده اند. گاه در عظیم ترین و پر خرج ترین و پر طول و تفصیل ترین فیلم ها، با ضعیف ترین و بسی لطف ترین قصدها روبرو می شویم. گرچه فیلم پرخرجی چون «دور از جمعیت دیوانه کننده» ۲۷ بر اساس رمانی از «تاماس هاردی» با سلیقه ای کامل نوشته و کارگردانی شده است، نمی تواند که بیننده خود را در تمام طول فیلم با قوت به پیش بکشانند.

ساختمان دراماتیک بما آموخته است که همه وقایع بر اساس روابطی بسیار ظریف و پیچیده و تناسب هائی بهم پیوسته رخ می دهند. بنابراین انتخاب یک عامل و عنصر و تقویت آن به نحوی که سبب بهم ریختن و ضعف سایر عوامل شود کار خطرناکیست. اما یک بر آورد دقیق می تواند ساختمان متعادل را که بهم ریخته و از شکل افتاده است دوباره توازن و تناسب بخشد.

### ۳- قابل فهم بودن، محتمل بودن، پیوند عاطفی برقرار کردن

---

#### قابل فهم بودن:

اول از همه داستان باید قابل فهم باشد.

نویسنده تازه کار در شوقی که دارد این ضرورت را ندیده می‌گیرد، چنین نویسنده‌ای توجه خود را معطوف مطالبی می‌کند که می‌خواهد بگوید، عواطف و احساساتی که می‌خواهد برانگیزد، و پیامی که به مخاطب خود منتقل سازد، در نتیجه متوجه نمی‌شود که اگر قصه‌اش غیر قابل فهم باشد هیچ یک از منظورهایش برآورده نمی‌شود. تماشاگر نمی‌تواند قصه‌ای را باور کند که در او بیم و امید، وحشت و شادی بر نمی‌انگیزد، که نسبت به آن مثبت یا منفی، عاطفه‌ای حس نمی‌کند، که باو احساس آسودگی یا رنج نمی‌دهد، تماشاگر اگر قصه را نفهمد نمی‌تواند باورش کند.

نویسنده‌ای که قصد دارد بیانیه‌ای بسیار شخصی صادر کند شاید زیاد برایش مهم نباشد که منظور او را بفهمند یا نفهمند. اما این نویسنده اگر بدون توجه به ایجاد وضوح دست به کار شود باید بداند که میزان ابهام اثرش واکنش‌های مخاطب او را بهمان نسبت ضعیف خواهد کرد.

خوشبختانه تماشاگر امروزی، به‌حدی که فیلمسازان اولیه حتی تصورش را هم نمی‌کردند فهمیده‌تر و باریک‌بین‌تر شده‌اند. سالها فیلم دیدن و تلویزیون تماشا کردن، بیننده را به پیچ و خم‌های قصه و اشارات ظریف آگاه ساخته است. تماشاچی امروزی تیزتر و دقیق‌تر شده و هر ساله اطلاعات کمتری لازم دارد.

در یک نهایت، تماشاگر نکته‌ای را که در قصه تلگراف شده پیش از موقعی که مورد نظر نویسنده است ممکن است دریابد و با سروصدای اعتراض ورود آنرا اعلام کند. در شکل نهائی دیگر، فیلم‌های مبهم و فصل‌های غیر قابل فهمی هم هستند که یا نمودار قصد جدی و صمیمانه فیلمساز سوررئالیست یا ترس فیلمسازی حقه‌باز از این امر هستند که اگر روشن حرف بزند تو خالی بودنش رو بشود. این هر دو مورد می‌تواند تماشاچی را گیج و مبهوت سازد.

رهبری سفینه اثر در بین این صخره‌ها و نقاط کم عمق و خطرناک کار ساده‌ای نیست و حتی نویسنده و درام پرداز با تجربه راهم ممکن است متزلزل کند. زبان فیلم، خود زیاده از حد گویا و فصیح نیست و این امر اشکال درک آنرا بیشتر می‌کند. در تحلیل نهائی، فیلم حرف خود را با زبان نقوشی «هیروگلیف» واره بیان می‌کند، شبیه به‌زبانی که مصریان قدیم برای بازگو کردن قصه‌هایشان در آن از سمبل‌های تصویری گویا استفاده می‌کردند. می‌دانیم که خواندن خط هیروگلیف چقدر مشکل است، و نیز کشف رمز معماهای پیچیده... شاید هر تصویر جدا را به‌آسانی بشود فهمید، ولی تسلسل تصاویر از روی وقایع می‌جهد و مفاهیمی را می‌رساند که مستلزم ترجمه و تفسیر سریع اجزائی است که به‌سرعت درگذرند.

چون داستان در يك نشست، بی‌وقفه باید فهمیده شود و مجال «بازخوانی» و تأمل بر بعضی قسمت‌ها در آن وجود ندارد، بهتر است بعضی از حقایق را که تماشاگر ممکن است فراموش کرده و یا بد فهمیده باشد باو یادآوری کرد. اما چون محدوده فیلم میزان اطلاعاتی را که می‌توان به‌بیننده داد مقید می‌سازد، نویسنده باید در مورد اطلاعاتی که می‌خواهد به‌قصه بیافزاید دقت و تأمل زیادی بخرج بدهد.

آنچه فهم اثر را باز مشکل‌تر می‌سازد اینست که اطلاعاتی که داده می‌شود باید جامعیت بیان و فهم داشته باشد، یعنی بطور اعم رسا و قابل درک باشد. اگر مردی به ساعت خود نگاه کند مردم متمدن می‌فهمند که می‌خواهد بداند چه ساعتی است. اما مردم کشورهای آمریکائی نحوه رفتار مشتری‌های بعضی از فروشگاه‌های بزرگ آمریکائی را با دستگاه‌های خودکار نمی‌فهمند یا مثلاً آمریکائی‌ها نمی‌فهمند که چرا در فیلم‌های فرانسوی نشان می‌دهند که مشتری‌های هتل کفش خود را بیرون، پشت در اطاق می‌گذارند. پس باید مطمئن باشیم که همه اطلاعات برای همه تماشاگران قابل فهم است.

قابل فهم بودن در سینما بخصوص از آن جهت اهمیت دارد که به‌ما فقط قسمتی از داستان را مطابق با انتخاب اطلاعات نشان می‌دهد. فیلم روی تماشاگری حساب می‌کند که خود قسمت‌های حذف شده را برمی‌کند، می‌فهمد و پیش‌بینی می‌کند. باید یادمان باشد که از تماشاگر چه انتظاری داریم، از او انتظار داریم که پیش‌بینی کند و برای اینکار لازم است که تماشاگر، قهرمانان، اعمال آنها و مشکلات را بشناسد، از او انتظار داریم که از انگیزه، قصد و از قصد، هدف را نتیجه‌گیری کند. اما اگر خصوصیت شخصیت فیلم و ماهیت قصد او خارج از حدود درک تماشاچی باشد وی قادر به‌يك چنین نتیجه‌گیری نخواهد بود. بیننده در جهش ذهنی، از يك نتیجه‌گیری به نتیجه‌گیری دیگر، از راه پرت خواهد افتاد و قصد بدون پیش‌بینی، بدون دلهره و بدون حرکت به‌جلو خواهد بود. هم‌چنین انتظار داریم که تماشاگر ارزیابی کند، ارزیابی که نه فقط جهت شناخت احتمال موفقیت یا شکست قصد لازم است، بلکه جهت درجه‌بندی نیز ضرورت دارد. برای انجام تمام این منظورها تماشاچی باید بتواند که «بفهمد». فیلم‌های باصطلاح «روشنفکرانه» فقط از آن جهت ناموفق نیست که بعضی

از عوامل در آنها بالاتر از حد درك تماشاچی عادی است، بلکه چون ابهام آنها تمام اعمال و کارکردهای قصد را، که دیدیم تاچه اندازه لازم هستند، از بین می‌برد. این نوع فیلم‌های پر مدعا و متظاهر هستند که تماشاگر را بسوی مقاصد بدوی ولی قوی فیلم‌های وسترن سوق می‌دهند و باعث می‌شوند تهیه‌کننده به‌لبخند بگوید: «دیدید؟ مردم فیلم خوب نمی‌خواهند.»

برای آن که محتوای قصه مفهوم باشد ظاهراً باید عواملی را انتخاب کرد که تماشاچی آنها را خوب می‌شناسد. ولی این تصور اشتباه است. در اولین قسمت این کتاب دیدیم که تمایل اساسی‌ای که سبب می‌شود انسان به‌قصه‌ای گوش بدهد اینست که می‌خواهد در زندگی دیگران شریک شود و یا اطلاعاتی از زندگی آنان بدست آورد. این میل با قابل فهم بودن (که بر اساس معلومات وی قرار دارد) مغایر بنظر می‌رسد، زیرا آدمی می‌خواهد چیزی را یاد بگیرد که «نمی‌داند».

این بظاهر معما، در بین فیلمسازان سرگردانی زیادی ایجاد کرده است. آنها برای آنکه اثرشان قابل فهم باشد به‌زندگی مردم متوسط و کمابیش وقایع عادی می‌پردازد. مردم این آدمها و زندگی‌شان را «می‌فهمند» ولی جذبشان نمی‌کنند چون می‌خواهند درباره چیزهایی که نمی‌دانند اطلاع حاصل کنند. بنظر می‌رسد که عامه تماشاچی ترجیح می‌دهد که به عوض افراد عادی و مانند خودش، روی پرده سینما امپراتورها، ماجرا-جویان، موجودات جذاب و غیرعادی و یا ناقص را ببیند. اما فیلمسازانی که در این مورد به‌افراط دست بزنند می‌بینند که شخصیت‌های فوق‌العاده و وقایع متمایز خارج از حد درك بیننده عادی هستند، مردم این چیزها را نمی‌فهمند پس فیلم شکست می‌خورد.

برای روشن کردن این اشکال گنج‌کننده کافی است فیلم کلاسیکی چون «دزد دوچرخه» را در نظر بگیریم که در همه‌جای دنیا، جز کشوری که در آن ساخته شده، ایتالیا، موفق بوده است، چونکه وقایع آن برای ایتالیائی‌ها خیلی آشنا و نورثالیزم‌اش خیلی به‌چهره زندگی روز تریک بوده است.

جواب این مسئله آسان نیست. تماشاگر می‌خواهد اطلاعاتی تازه و جالب فراگیرد که شامل ابعاد و ارزشهایی باشد که جنبه دانش عمومی دارند. نادرند کسانی که بتوانند فرق بین تشخیص متضاد دو جراح مغز را ارزیابی کنند و بفهمند. اما احساس ترس را همه می‌شناسند. خیلی کم هستند افرادی که بتوانند تصمیم یک بانکدار را در سرمایه‌گذاری در بورس برآورد کنند. اما همه می‌توانند بر خورد ناشی از نقض قانون بوسیله یک تبهکار را با عوامل قانون درك کنند، چونکه قانون عمومیت دارد و همه مردم مشمول آن هستند.

پس مسئله باید باین ترتیب حل شود که اطلاعات داده شده باید جوری باشد که بتوان بر اساس دانش عمومی برآورد و اندازه‌گیری کرد. عمومی‌ترین دانش در بین افراد بشر، احساسی را تجربه کردن است.

اگر داستانی را درباره يك رئیس جمهور، يك دولتمند مقتدر یا يك هنرپیشه مشهور روایت کنیم قطعاً اطلاعات تازه زیادی به بیننده می‌دهیم چونکه این افراد با تماشاچی عادی فرق زیادی دارند. یا مسائل مملکتی را که رئیس‌جمهور با آنها روبروست، یا تصمیمات مربوط به ائتلاف در شرکت بزرگ که در برابر مرد دولتمند قرار دارد، یا موفقیتی را که مورد علاقه و نگرانی هنرپیشه است نمی‌توانیم بفهمیم. این مسائل به فهم تماشاگر نمی‌تواند راه یابد؛ اما رئیس‌جمهور و مرد دولتمند و هنرپیشه افراد انسان هستند و هر قدر هم زندگی‌شان با آدمهای عادی فرق داشته باشد به عنوان افراد انسان حوزه عواطف و احساساتشان محدود است. این عواطف را از شادی گرفته تا غم، از وحشت تا خوشحالی، از رضایت تا سرخوردگی، از محبت مادرانه تا سودائی پرشور، عوامل مختلفی در زندگی افراد متفاوت بوجود می‌آورند. اما خود عواطف در تمام افراد انسان یکسان هستند، پس تماشاگر می‌تواند این عواطف را همچون عواطف خویش بشناسد و از این لحاظ بسنجد، برآورد کند و بفهمد.

مهم نیست که مادر ملکه است یا زمین شوی. هر دوی آنها در بدنیا آوردن کودک بطور یکسان و مشابهی رنج می‌برند، صرف نظر از آنکه یکی کودک را در قصری می‌زاید و دیگری فرزندش در محله‌ای فقیرانه متولد می‌شود. احساس هر دوی آنها یکسان است، چون عشق آنها عشق ملکه یا عشق زن فقیر نیست، عشق يك مادر به فرزند خویش است. باین ترتیب يك زن فقیر نیز می‌تواند احساس يك ملکه را دریابد. از طرف دیگر، فیلمی درباره مردم عادی و متوسط، اگر فاقد احساس باشد یا احساساتی ناشناخته را مطرح کند تماشاچی آنرا نخواهد فهمید، هر چند صحنه‌ها، وقایع و آدمها نمودار افرادی هستند که به تماشاگر سینما شباهت دارند.

در مقابل، فیلمی از «والت دیزنی» را در نظر بگیریم. می‌بینیم که فیل و موش و اسب و سایر حیوانات در شرایطی زندگی می‌کنند که برای همه کس آنآ قابل شناخت یا قابل فهم نیست و یا وجود این فیلم برای ما گنجینه‌کننده نیست. چرا اعمال حیواناتی را که این همه با ما فرق دارند درك می‌کنیم؟ توضیحش آنست که ما این اعمال را از نظر عاطفی می‌توانیم درك کنیم. ماده فیلی که بچه‌اش را از دست داده فکر می‌کنیم که باید احساس يك مادر را داشته باشد. موشی که احساس ترحم می‌کند، حسی شبیه به خود ما دارد. شیری درنده دريك خرگوش همان وحشتی را ایجاد می‌کند که دريك فرد انسان.

آنچه نهایت اهمیت را دارد اینست که بدانیم فهم تماشاگر فهم عاطفی است. فیلمی براساس حقایق عقلانی، با شخصیت‌هایی که نمی‌توانند عاطفه‌ای را حس کنند یا دلیلی برای احساس ندارند. قابل فهم نخواهد بود. این عواطف یگانه زمینه مشترك بین افراد انسان است با توجه به این امر که تماشاچی وقت هضم عقلانی مصالح فیلم را ندارد. اتفاقات آشنا و عواطف ناآشنا.

۲- آدم‌های آشنا درگیر و وضعیت‌های ناآشنا، مثل آن متصدی مهربان کفن

و دهن در فیلم «بانی و کلاید» دزدیده شد.

۳- اگر فیلمساز سرسختی بخواهد اتفاقات عادی را در زندگی افراد عادی نشان دهد، باید سبکی اصیل بکارگیرد که بدون لطمه به واقع گرایی، به اثر تازگی ببخشد. در تمام این موارد میل تماشاگر جهت در دست داشتن عواملی جدید و در عین حال آشنا برآورده شده است.

قابل فهم بودن فقط يك شرط اولیه است، هدف نهائی فیلم نیست. هرچند باید بکوشیم که فهم فیلم را آسان سازیم، اما این امر خودبخود فیلمی خوب بوجود نخواهد آورد. در واقع خیلی از فیلمسازها ماده کاری میان تهی و بی لطف و جاذبه ای را که قابل فهم است بر ماده کاری هوشمندانه و جالب ولی نه به آسانی قابل توضیح ترجیح داده اند. این قبیل فیلمسازان در مقابل ایرادات منتقدان پاسخ می دهند که تماشاچی عامی هم باید فیلم را بفهمد؛ آنها این امر را بهانه بی کفایتی قرار می دهند و حتی ادعا می کنند که مخصوصاً فیلم بد می سازند که مطابق سلیقه تماشاچی فرضی آنها باشد.

البته حقیقت ندارد که فقط قهرمان پردازی خالی از لطف و ظرافت، و چیزهای قلابی و پیش پا افتاده و فرمول های لوس می تواند قابل فهم باشد، و داستان های جالب و ارزشمند باید خارج از حدود فهم اکثریت تماشاگران قرار داشته باشد.

تمام موضوع بر سر آن است که ما نهایت کوشش خود را بخرج دهیم که داستان های جالب، ارزشمند و حتی غامض را برای میلیون ها فرد بیننده قابل فهم سازیم. بدیهی است که این کار ساده ای نیست. هر کس که يك فیلم هالیوودی را در يك سینمای درجه سوم سنگاپور مشاهده کرده باشد می فهمد که استودیوهای تجارتي ساز و نفع جوی هالیوود، همه تماشاگران نقاط دوردست و غریب را نیز می خواهند در زیر جاذبه عمومی فیلم قرار دهند. تماشاگران بی سواد، با فرهنگ های متفاوت، اتفاقاتی نا آشنا را تماشا می کنند که در سرزمین های بیگانه که در آنها به زبانی خارجی سخن گفته می شود رخ می دهند. معدلك بعضی از فیلم های براستی بزرگ و خوب، در نروژ و بانکوک، در آمریکا و پروینکسان موفق بوده است.

رسیدن به این هدف مستلزم تمامی مهارت و ابتکار و دانش فیلمساز است. وی هر چه بهتر بتواند وسایل بیان و ساختمان دراماتیک را کنترل کند، محتوایی عمیق تر و پیچیده تر را می تواند به ساده ترین بیننده ارائه دهد.

## محتمل بودن:

دومین چیزی که باید از ماده و مصالح کارمان انتظار داشته باشیم محتمل بودن است. درست است که تماشاگر سینما موجودی است اعتماد کننده و معمولاً آنچه را که با او گفته می شود باور می کند و کمتر به تحلیل منطقی وقایع روی پرده می پردازد که

بیند این وقایع محتمل هستند یا نه. معذک میزان باور تماشاچی حد و قوت وضعف دارد و بسته به این میزان قدرت توجه و درک قصه در او فرق می‌کند. بیننده هر قدر قصد را بیشتر باور کند آنرا جدی‌تر می‌گیرد و بیشتر و عمیق‌تر مجذوب آن می‌شود. اگر قصه غیر محتمل باشد تماشاچی رغبتی به تعقیب آن حس نمی‌کند. اگر هم قصه را دنبال کند، چون نسبت به بسیاری از اجزاء و عوامل بطور ناخودآگاه واکنش نشان می‌دهد، احساس می‌کند که گول خورده و این امر سبب رنجش او خواهد شد.

این امر شاید سبب حیرت بسیاری از نویسندگان باشد، ولی تجربه نشان داده است که آدمهای ساده و بی‌پیرایه و باصطلاح درس نخوانده در مورد آنچه محتمل و واقعی است، قضاوتی بمراتب دقیق‌تر دارند تا آدمهای چیزخوانده و باصطلاح فهمیده و سطح بالا. ظاهراً افراد چیز خوانده، با ارزش‌های موهوم و غیر واقعی سروکار دارند، و آلت اندیشه آنها بیشتر با فلسفه «چنانچه گوئی...» متناسب است. بارها همراه افراد فهمیده و صاحب ذهن پرورده به تماشای فیلم‌های غیر محتمل نشسته و دیده‌ام که علیرغم غیر محتمل بودن از آن لذت برده‌اند ولی با حیرت می‌دیدیم که مردم دوروبر ما فیلم را بخاطر غیر محتمل بودنش مهمل دانسته‌اند. مردمی که در مورد فیلمی چنین نظری بدهند از شرکت در آن خودداری خواهند کرد. یگانه فیلم‌هایی که عامه را وامی‌دارند دست از قضاوت خشک منطقی بردارند فیلم‌های کمدی و فانتزی هستند.

نویسنده اغلب می‌خواهد که مواد و مصالحی غیر محتمل را در اثرش بکار ببرد، چون این نوع مواد حوزه‌هایی کاملاً تازه را بروی او می‌کشایند در حالی که الزام‌ها و قیود «محتمل بودن» تخیل او را محدود می‌سازند. مثلاً «والت دیزنی» را در نظر بگیریم بدون آن که خواسته باشیم از ارزش قدرت تخیل و وهم‌پردازی او کاسته باشیم باید در نظر بگیریم که بسیاری از بهترین مضامین و ابداعات او فقط باین دلیل امکان‌پذیرفت که وی مقید به دنیای واقعی نبود، که قهرمانان او الگوهای زنده و حقیقی نداشتند. حذف عامل محتمل بودن بروی مؤلفانی نظیر «فلینی» و یافیلما سازان تجربه‌گر جوان، حوزه‌های نامحدود تازه‌ای را گشوده است. اما در مقابل، نویسنده داستان‌های واقعی و «مطابق زندگی» باید تخیل خویش را محدود سازد. چنین نویسنده‌ای اگر از حدود مرزهای «محتمل و ممکن بودن» فراتر رود به وضعیت‌هایی در ذهن تماشاگری که از باورکردن آنها خودداری می‌ورزد دست خواهد رفت. قصه خیلی اتفاق می‌افتد که از يك زمينه مفروض و خیالی آغاز می‌شود، ولی از آن به بعد کاملاً مطابق واقع جلو می‌رود. مثلاً دو قلو‌هایی که آنقدر بهم شبیه هستند که حتی همسرانشان آنها را نمی‌شناسند. البته غیر ممکن است که افرادی این چنین نزدیک به دو قلوها نتوانند آندو را از هم بازشناسند، اما این فرض اولیه قصه است و ماجرا از آن به بعد می‌تواند بسیار محتمل و مطابق با واقعیت باشد. یا قصه ولگرد فقیری که بخاطر شباقت، به جای يك میلیونر عوضی گرفته می‌شود. البته بعید است که معج این آدم همان اول باز نشود، اما از این يك امر غیر محتمل که بگذریم بقیه قصه می‌تواند

کاملاً درست باشد یا قصه دختر فروشنده‌ای که در «مونت کارلو» پول فوق‌العاده‌زیادی می‌برد. این جور مفروضات زمینه امکانات وسیعی را جهت ماده‌کار می‌گشاید چون بقیه قصه بر طبق واقعیت جلو می‌رود بیننده آنرا می‌پذیرد، فقط همان فرض اول روی تمامی قصه پرده و حجابی غیر واقعی می‌کشد.

بخاطر داریم که ساختمان دراماتیک می‌تواند درست یا نادرست باشد. قصه نیز می‌تواند راست باشد یا دروغ. تصمیم در مورد راست و واقعی بودن قصه تصمیم ساده‌ای نیست، چون قصه‌ای که گفته می‌شود لازم نیست که عملاً رخ داده باشد. قصه برای آن که واقعی و مطابق با زندگی باشد فقط کافی است که «ممکن است» رخ داده باشد، حتی می‌شود گفت که «محتمل است» که رخ داده باشد. عجیب آن‌که لزوم محتمل بودن سبب می‌شود که خیلی از وقایع از قصه حذف شوند، چون این وقایع با آن که رخ داده‌اند و واقعی هستند محتمل بنظر نمی‌رسند. حقیقت از افسانه عجیب‌ترست. وقایعی از این نوع (حقایق غریب‌تر از افسانه) برای ماده‌کار داستانی مناسب نیستند چون هرچند که واقع شده‌اند محتمل نیستند و تماشاگر وقوع آنها را باور نمی‌کند چون بعید بنظر می‌رسد که اتفاق افتاده باشند. خطر این امر بخصوص در موقعی است که نویسنده می‌خواهد يك گره مشکل داستانی را به کمک يك چنین واقعه‌ای بگشاید. تماشاگر چنین گره‌گشائی‌های تصادفی را خوش ندارد. «تاماس اچ. آزل» ۲۸ در «فن روایی» ۲۹ می‌نویسد: «تقارن و تصادفی که جزو مقتضیات محرك يك قصه محسوب می‌شود مجاز است، اما تقارن که در قصه‌ای که تکیه بر شخصیت قهرمان دارد و باعث گره‌گشائی داستانی می‌شود مجاز نیست.»

قانون احتمالات تجویز نمی‌کند که نویسنده فقط وقایع و افرادی را انتخاب کند که عمومی و معمولی هستند. برعکس تماشاگر به موارد، رویدادها و افراد خاص علاقه دارد. يك زن دیوانه، هرچند موجودی عادی نیست، حقیقی و محتمل است. ولی آدمی که پنج تا چشم داشته باشد حقیقی نیست، هم‌چنین آدمی که مطلقاً ترس سرش نشود.

سینمای امروزه گرایشی به‌جانب محتمل بودن داشته‌است. گوئی که زمان داستان‌های «سیندرلا» وار و سایر افسانه‌های سینمایی گذشته است و تماشاگر از زودباوری کودکی به‌بلوغی انتقادکننده رسیده است. قصه‌های غیر محتمل که سابق بر این آنقدر جالب و جذاب می‌نمود امروز حتی لبخندی از تحقیر نیز بر لبان بیننده نمی‌آورد. گرچه در مورد کم‌دی، قضاوت خیلی سهل‌گیرتر می‌شود، غالباً عدم موفقیت این نوع فیلم‌ها ناشی از آوردن بذله‌های زیاده از حد غیر محتمل است. عاملی که سبب می‌شود شوخی بجای بانمک‌بودن، احمقانه و مهمل جلوه‌کند.

## بیوند عاطفی برقرار کردن:

فرض کنیم که حالا تماشاگر فیلم را می‌فهمد و قصه را باور دارد ولی این هنوز کافی نیست تا تماشاگر در تمام فعالیت‌هایی که از او خواسته می‌شود شرکت کند. اشتباه است که فکر کنیم تماشاگر در حین دیدن فیلم بی‌تحرک باقی می‌ماند. اگر به‌سینمایی برویم و به‌چهره‌هایی که مات به‌پرده خیره شده‌اند نگاه کنیم ممکن است بنظرمان برسد که تماشاگران در حالتی انفعالی نشسته و به‌جذب آنچه که به‌آنها نشان داده می‌شود مشغولند، تنها فعالیتی که رخ می‌دهد همان است که روی پرده اتفاق می‌افتد. اما اگر کمی بیشتر به‌مراقبت تماشاگران بپردازیم می‌بینیم که ناگهان به‌خنده می‌افتند، درجای دیگر بعضی‌گریه می‌کنند، بعضی از سر نارضایتی غرضی می‌کنند، یادرجائی از سر آسایش آه می‌کشند. این سروصداها نشانه‌های خارجی فعالیت شدیدی است که در ذهن تماشاگر جریان دارد، درحالی‌که به‌وضعی ظاهراً غیر فعال و پذیرا به‌تماشای اتفاقات روی پرده سینما مشغول است. یادمان هست که تماشاگر پیش‌بینی می‌کند، ارزیابی می‌کند، پیش می‌رود، احساس دلهره، ترس، شادی، دلزدگی، رضایت و عدم رضایت می‌کند. برای آنکه تماشاگر این حالات خوشایند یا ناخوشایند را بپیماید باید ذی‌علاقه باشد و جلب شود.

ما غالباً کلمه علاقه و توجه را سبک و بی‌اعتنا بکار می‌بریم. سینماگران می‌گویند فلان داستان جالب توجه است و یا نیست. اما کسی توضیح نمی‌دهد که چه چیز قصه‌ای را جالب توجه می‌سازد.

خود قصه نیست که جالب یا غیر جالب است، تماشاگر است که تصمیم می‌گیرد که نسبت به‌قصه احساس توجه دارد یا نه. پس يك قصه واحد ممکن است برای يك تماشاچی جالب و در نظر تماشاچی دیگر غیر جالب باشد. اگر می‌خواهیم قصه‌های جالب بنویسیم باید در قصه بدنبال کیفیاتی انسانی بگردیم که کمابیش بطور عموم جالب هستند.

جالب توجه بودن را نباید با پیش‌بینی، دلهره و حرکت به‌پیش اشتباه کرد. داستانی که قائل این عوامل باشد کند، خسته‌کننده و راکد است، ولی جالب بودن به خصوصیات دیگر بستگی دارد.

فرض کنیم که به‌تماشای مسابقه فوتبال بین دو تیم نشسته‌اید که هر دوی آنها برای شما ناآشنا هستند. هر قدر که بازی جالب باشد احساس علاقه نخواهید کرد، مگر آنکه چیزی راجع به‌تیم‌های شرکت‌کننده بدانیم. همین بازی، یا حتی بازی کمتر جالبی، اگر تیم شهر ما یکی از طرفین شرکت‌کننده‌اش باشد در ما بمراتب توجه و علاقه بیشتری ایجاد می‌کند. پس ایجاد علاقه و توجه در تماشاچی به‌کیفیت بازی بستگی ندارد، بسته به‌رابطه‌ایست که ما با بازی داریم.

به‌همین ترتیب نیز تلاش يك آدم غریبه آنقدر برای ما جالب نیست که تلاش

همسایه دیوار بدیوارمان. آشنائی ما با ستارگان فیلم تا حدودی شکل همان رابطه‌ای را پیدا می‌کند که ممکن است با دوستان و اطرافیانمان داشته باشیم. بعضی از هنرپیشگان معروف و محبوب، برای علاقمندان و خواننده‌های مجله‌های سینمایی از همسایه‌ها نزدیک‌تر و آشنا ترند.

اما «آشنائی» حد اکثر می‌تواند کمکی باشد. دلیل اساسی و اصلی جالب‌توجه بودن قصه، رابطه بین محتوی قصه و زندگی تماشاگرست. اگر بیننده روی پرده تلاش‌ها، برخوردها و تمنیات خویش را ببیند قصه را با علاقه و توجه دنبال خواهد کرد. این تصور خیلی بیش از زندگی تماشاگر را شامل می‌شود، منظور از این مفهوم دربرگرفتن افکار، تمایلات و ترس و بیم‌های بیننده است. پس از این لحاظ، نباید بصورت اتوموبیل برای دلال اتوموبیل و اصطبل برای سوارکار حرفه‌ای ارائه شود؛ بلکه وقایع و عوامل قصه باید با افکار و تمایلات این افراد تطابق داشته باشد. این افکار و تمایلات باید متوجه هدف‌هایی مجرد مثل موفقیت یا احیای یک بازنده یا موفقیت درکار و یا پاداشی برای افراد فروست باشد. اگر بین تماشاگر و داستان رابطه بوجود آمده باشد، راه برای فعالیت تماشاگر باز شده و اولین قدم او در این راه اینست که خود را با بعضی از قهرمانان داستان پیوند دهد.

عمل ایجاد پیوند پدیده غریبی است. این پدیده هم در زندگی واقعی و هم در سینما برای بیننده حاصل‌پذیر می‌تواند باشد.

ایجاد پیوند عاطفی، ناشی از میل به شرکت در زندگی دیگران است. این میل به‌خصوص در افرادی قوی است که زندگی خودشان خالی و ملال‌انگیزست. کسانی که زندگی غنی‌تری دارند چندان تمایلی به اینکه خود را با سایرین پیوند بدهند ندارند، یعنی بیشتر به فکر کار و زندگی خود هستند تا کنجکاو زندگی دیگران.

تماشاگران سینما به مقدار زیاد از مردمانی تشکیل می‌شوند که از زندگی خود ناراضی‌اند، خواه زندگی‌شان توأم با بدبختی است و خواه خالی و کسالت‌آورست، و یا اینکه زندگی خود را در قیاس با امید و آرزوهای خویش برآورده نشده و ناراضی کننده می‌یابند. این افراد میل شدیدی دارند که بین خودشان با سایر افراد شباهت و پیوندی برقرار کنند، هرچند که این پیوند فقط طی مدت دو ساعت نمایش فیلم باشد. این میل تماشاگر را باید تسهیل و کمک کرد، باین وسیله که باید در قصه قهرمانانی آفرید که کار ایجاد پیوند را میسر سازند.

بطور اصولی می‌شود گفت که تماشاگر خود را فقط با افرادی همانند و مربوط می‌سازند که مطابق با سلیقه، تمایل و آرزوهای او باشند. باین ترتیب لازم نیست که بین هنرپیشه فیلم و تماشاگر شباهت شخصیت وجود داشته باشد. یک پیرزن تماشاگر با سانی می‌تواند با ستاره‌ای جوان و جذاب احساس پیوند کند چون زیبایی و جوانی با آرزوهای یک زن پیر تناسب دارد. دختری جوان در بین تماشاگران می‌تواند با زنی پیر روی پرده احساس بستگی کند، مشروط بر آن که زن پیر صفات قابل

تحسینی داشته باشد. يك قاضی از میان تماشاگران می‌تواند با تبهکاری در فیلم خود را قلباً مربوط حس کند، اگر تبهکار از خود صفات خوبی نشان بدهد، صفاتی مثل شهامت فوق‌العاده، ترحم یا مهربانی نسبت به اشخاص درمانده و فقیر.

البته در وهله اول تماشاگر زن نسبت به قهرمان زن، و تماشاچی مرد با قهرمان مرد ماجرا، صرفنظر از سن و سال و زیبایی احساس پیوند خواهد کرد. اما احساس پیوند و همسانی در تماشاگر محدود به قهرمانان اصلی داستان و یا فقط يك قهرمان داستان نمی‌شود. تماشاگر ممکن است برای لحظه‌ای کوتاه با یکی دو تن از شخصیت‌های فرعی احساس پیوند کند، اگر این شخص یا اشخاص با تمایلات و آرزوهای بیننده رابطه‌ای برقرار کند.

کلمه یونانی Synpathos که کلمه سمپاتی از آن گرفته شده یعنی «بادیگری تحمل کردن». تماشاگر نمی‌تواند با موجودی غیر سمپاتیک، موجودی منفور و دروغگو و تحقیرانگیز احساس پیوند کند، هرچند اگر خودش واجد این صفات باشد، چون هیچکس نمی‌خواهد خود را منفور و حقیر بداند. پس بیننده ترجیح می‌دهد با کسی پیوند برقرار کند که باندازه کافی صفات خوب و مثبت داشته باشد، و به حس دلسوزی وی نسبت به خویش مقامی ببخشد. باین ترتیب است که هنرپیشه‌همدردی‌انگیز (سمپاتیک) می‌شود. در واقع حتی آلوده‌ترین تبهکار نیز موقع تماشای فیلم بجای آنکه بطور طبیعی نسبت به تبهکار فیلم پیوند حس کند نسبت به قهرمان همدردی احساس خواهد کرد. چنین آدمی باید بتواند خود را خیلی جدی بگیرد و قادر به تفکر آگاه و منطقی در جریان فیلم باشد که بتواند با تبهکار فیلم پیوند برقرار سازد.

وقتی که پیوند و همدلی برقرار شد، این پیوند مانع از بروز حالت فرودستی و حقارتی می‌گردد که آدمیزاد معمولاً در برابر قهرمان احساس می‌کند. تماشاگر بجای ناخوش شمردن قهرمان مبالغه شده، خود را با او دارای پیوند می‌یابد و تمامی خصال مطلوب و فوق‌العاده او را چنانکه گوئی صفات خود او هستند دوست می‌دارد. اما لازم نیست شخصی که تماشاگر با او پیوند می‌یابد حتماً جز صفات و خصایص عالی صفتی نداشته باشد. اگر قهرمان ضعف و خلل نیز داشته باشد این ضعف‌ها، او را هرچه بیشتر دوست داشتنی و پیوندپذیر می‌سازد. چونکه شخصیت فیلم دیگر زیاد از شخصیت خود تماشاگر دور نیست.

اما شخصیت پردازی غیر یکدمت بسیار خطرناک است. تماشاگر که خود را با قهرمان پیوند داده است می‌بیند از او دارد کارهایی سرمی‌زند که وی (بیننده) نمی‌پسندد، در این صورت بیننده متزجر شده می‌خواهد قطع پیوند کند که باز قهرمان مطلوب و قابل پذیرش می‌گردد. تماشاچی گیج می‌ماند، احساساتش مخلوط و نامطمئن می‌شود. پیوند غیر یکدمت و غیر مداوم در قصه مثل دوشی می‌ماند که به تناوب گرم و سرد شود.

اگر ضعف شخصی که تماشاگر با او پیوند عاطفی برقرار کرده به شکل مطبوعی

ارائه شود موجب احساس رضایتی بی‌اندازه می‌گردد. وقتی «کاترین هپرن» در فیلم «زن سال» قصد آشپزی دارد خیلی از زنهای تماشاچی یاد آشپزی کردن ناشیانه خودشان می‌افتند؛ بعضی‌ها احساس رضایت می‌کنند که در این کار از قهرمان ماجرا قابل‌ترند.

مقایسه دائمی، یکی از فعالیت‌های ناخودآگاه ایجاد پیوند است. مثلاً خودمان را با نظری مساعد (نسبت به خویش) با شخصیت منفی قصه مقایسه می‌کنیم و چون خویش را از آنها بهتر می‌یابیم احساس آسودگی خاطر و رضایت بما دست می‌دهد. بهمین دلیل نیز کم‌دین‌ها را که بما احساس برتری می‌دهند دوست می‌داریم. چارلی چاپلین، باسترکیتون، لورل و هاردی بما می‌فهمانند که در مقایسه با آنها چقدر زرنک‌تر و مبتکرتر و خوش شانس‌تریم. دلک‌های سیرک ما را مجذوب خودمی‌سازند، نه‌اینکه عاشق دماغ‌های کوفته‌ای و شلوارگشادشان باشیم، بلکه چون درمانده و بی‌دست و پاهستند و مشکلات کوچکی که ما به‌آسانی ازسرا راه برمی‌داریم آنها را گیج و پریشان می‌کند.

تماشاگر بوسیله مقایسه و ایجاد پیوند نزدیک‌ترین ارتباط را با هنرپیشه برقرار می‌سازد. قهرمان از آن‌س به‌آرزوهای نهانی ما صورت عمل می‌بخشد، این آرزوها خواه مربوط به ترس، تجاوز یا میل نهانی دیگری باشد. باین ترتیب قهرمان فیلم به‌صورت یک‌جور صافی، برای ما عامل ایجاد لذت یا برطرف کردن رنج می‌شود.

تماشاگر باین خاطر احساس امتنان می‌کند و هنرپیشه‌ای را که نمودار سرخوردگی‌های اوست و بنماینده‌گی ازطرف وی به‌پیروزی می‌رسد دوست می‌دارد. این پیوند عاطفی در بوجود آوردن ستارگان بزرگ سینما نقش مهمی را بازی می‌کند. حتی «بوریس-کارلوف» با این‌که نقش‌های وحشتناک بازی می‌کرد مشهور، و می‌شود گفت محبوب بود. تماشاگران او را دوست می‌داشتند چون وحشت، آنها را متمرکز و متعالی می‌ساخت. پس بطورکلی شخصیت منفی و کم‌دین دست و پا چلفتی و آدم بدبیار همگی باندازه قهرمان، عاطفه‌انگیز، مثبت، لازم و مهم هستند چونکه این افراد حقیر و بدبخت درما قیاسی با خودشان ایجاد می‌کنند که نتیجه‌اش به‌نفع ما و مایه رضایت ماست. ازطرف دیگر خیلی از فیلم‌های خوش ساخت شکست می‌خورند چونکه قهرمانانش در تماشاچی احساس پیوندی بر نمی‌انگیزند.

وقتی که پیوند ایجاد شد تماشاگر جهت می‌گیرد، تماشاچی بدوی تاحدی پیش می‌رود که عاشق قهرمان مثبت می‌شود و شخصیت منفی را منفور می‌دارد. این نوع تماشاچی‌ها حتی بین هنرپیشه و نقش او فرقی نمی‌گذارند. «مارک‌توین» تعریف می‌کند که یک گروه تئاتری درکشتی نمایشات روی رود «مسیسی‌سی‌پی» برنامه اجرا می‌کرد که ناگهان یکی از تماشاچیان هفت‌تیرش را کشید و شروع کرد به‌شلیک به‌مرد بدجنس ماجرا که قصد تجاوز به‌دختری بیگناه را داشت.

آدمی اگر در مسابقه اسب‌دوانی روی اسبی شرط‌بندی کرده باشد با علاقه بیشتری

مسابقه را تماشا می‌کند. همچنانکه گفتیم بهترین بازی فوتبال فاقد هیجان خواهد بود مگر اینکه تماشاگر یکی از دو تیم را تشویق کند. وقتی با یک تیم پیوند برقرار کردیم تمامی تلاش و مسابقه رنگ دیگری بخود می‌گیرد. در پایان مسابقه آدم متوجه می‌شود که فقط حمله‌های تیم خود را بیاد دارد و حمله‌های تیم دوم بیادش نیست و یا به صورت اشکالات و موانعی که سر راه تیم محبوب ما بوده است در خاطرمان می‌ماند.

پس ایجاد رابطه عاطفی نتایج متعددی دارد، مثل اینکه در قصه آدمی گوشه‌ای خاص یافته است تا از آنجا به وقایع نگاه کند. اولاً که تلاش قصه دیگر تلاش آدمهای بیگانه نیست. تلاش بین ما و دیگران است. آنچه بر سر هنرپیشه‌ای که با او پیوند برقرار کرده‌ایم می‌آید در واقع چیزی است که بر سر خود ما می‌آید. همراه با هنرپیشه ما نیز بیم و امید، عشق و نفرت، خوشی و ناخوشی را تجربه می‌کنیم. در چنین مرحله‌ای دیگر لازم نیست پیرسیم: «من اگر جای این آدم بودم چه‌حالی داشتم»، چون دیگر جای این آدم هستیم و احساسات او را دنبال می‌کنیم. این پیوند حسی سبب می‌شود که ما جزئی از داستان شویم و شخصاً در تلاش شرکت کنیم. ناخودآگاه حس می‌کنیم: مثل اینکه منم که آنجا روی پرده هستم.

قبل از آنکه این مشارکت صورت بگیرد داستان در نظرمان ماریجی از مقاصد جلوه می‌کند که بی‌طرفانه و بانظری عینی براندازش می‌کنیم. اما بمحض آن که با هنرپیشه‌ای پیوند یافتیم این امید در ما ایجاد می‌شود که مقاصدمان برآورده شود، می‌ترسیم که مبادا حریف گامیاب شود، و بسته به نتیجه قضایا احساس آسایش یا سرخوردگی می‌کنیم.

با تقسیم حجم کلی قصه‌ها، کار مشاهده ذهنی پیشرفت داستان را برای خودمان آسانتر می‌سازیم. اتفاقات ساده‌تر و روشن‌تر می‌شود، گویی حوزه و میدان قصه کوچکتر شده و در نتیجه مشاهده و تجسم آن آسانتر گردیده است.

از این گذشته دلهره هنگامی مهیج خواهد بود که ما با قصد قصه، با هنرپیشه‌ای که قصدش مورد علاقه ماست احتیاج پیوند و همراهی عاطفی کنیم. شك مادر مورد احتمال موفقیت یا عدم موفقیت قصد هنگامی تهیج‌کننده می‌شود که ما شخصاً موفقیت آنرا آرزو کنیم. تمایل مثبت ما ممکن است به آنجا بکشد که موانع سر راه قصد را نادیده بگیریم، عاملی که معمولاً دلهره را از بین می‌برد.

پیوند عاطفی حتی پیشرفت قصه را میسر می‌سازد چون حرکت قصه به پیش، از پیش‌بینی، یعنی میل رسیدن به هدف ناشی می‌شود، اگر هدف قصه هدف کسی دیگر باشد ما چندان شوقی برای رسیدن به هدف حس نمی‌کنیم. اما اگر هدف، هدف «خودما» باشد، آن وقت با شوق در مسیر قصه جلو می‌رویم. در مورد علت دیگر حرکت قصه به جلو، یعنی دلهره، که موجب می‌شود برای رهایی از شك پیش برویم. این دلهره هنگامی باندازه کافی ناخوشایند و در نتیجه مؤثر خواهد شد که ما جبهه گرفته باشیم و بخواهیم بدانیم که مقاصد «ما» برآورده خواهد شد یا نه.

البته پیوند و همسانی هنرپیشه و تماشاگر هرگز کامل نیست: این امر موقعی

روشن می‌شود که تماشاگر اطلاعی غیر از هنرپیشه مورد علاقه‌اش در فیلم دارد. مثلاً تماشاچی می‌داند که قهرمانش دارد به‌سوی تله‌ای می‌رود که خود از آن خبری ندارد. در این مورد پیوند به‌صورتی تقریباً مشابه با کسانی که شخصیت دو گانه دارند شکافته می‌شود: تماشاگر خود را می‌بیند که دارد به‌سوی دام می‌رود. اثری که این امر دارد و غریب و بسیار جالب است: تماشاگر می‌خواهد هنرپیشه را خبر کند، می‌خواهد مانعش شود، می‌خواهد آنچه‌را که خودش می‌داند به‌او اطلاع دهد. این میل موقع اجرای نمایش «خیابان فرشته» آنچنان به‌قوت آشکار می‌شد که تماشاگران داد می‌زدند و به‌کار آگاه روی سن می‌گفتند کلاهش را یادش نرود، کلاهی که بعداً او را لو می‌داد.

با توجه به‌تمام مزایا و نتایج مفیدی که از ایجاد پیوند عاطفی حاصل می‌شود، نویسنده باید منتهای دقت را مبذول دارد که این حالت را ایجاد کند. اگر قصه به‌مبارزه بین دو موجود منفور پردازد، تماشاگر نمی‌تواند بین آن دو جهت بگیرد، و در این حالت چون ذی‌علاقه نیست نهایت توجه‌اش، کنجکاوی دورادوری خواهد بود.

برعکس نیز کار نادرستی است اگر هر دو طرف منازعه، مطبوع و محبت‌انگیز باشند. چون در اینجا نیز تماشاگر نمی‌تواند جبهه بگیرد و پیروزی یکی را بر دیگری آرزو کند بخاطر اینکه هر دو را دوست می‌دارد. از این گذشته چنین قصه‌ای ناگزیر در بیننده ایجاد ناخرسندی خواهد کرد چون یکی از دو طرف محبوب و مطبوع حتماً شکست خواهد خورد.

مسئله‌ای که دائم فکر فیلمسازان را با تشویش مشغول میدارد اینست: چرا فلان فیلم موفق از کار درآمد، با وجود اینکه نقص زیاد دارد؟ چرا درمقابل فلان فیلم دیگر که آن همه نیت خیر داشته و گاهی بهتر از فیلم اولی ساخته شده، ناموفق از آب درآمد است؟

تجارب پرخرج، آموخته‌که زینت‌آلات چشمگیر چیزی به‌لذت بیننده اضافه نمی‌کند. دیگر هنرپیشگان نمی‌توانند موفقیت و فروش فیلمی را تضمین کنند. فیلمی خوش ساخت قطعاً تعداد بیشتری افراد را جذب می‌کند تا همان قصه که بطرزی نامناسب فیلم شده باشد. اما در تحلیل‌نهایی، این محتوای قصه است که بر تمامی مشخصات و خصوصیات دیگر آن می‌چربد، محتوای قصه که دراین مورد شاید مناسب‌تر باشد که از آن به «گوشت» قصه یاد کنیم.

کسی به‌رستوران می‌رود چون می‌خواهد غذا بخورد. کسی هم که به‌سینما می‌رود می‌خواهد میلی باطنی را ارضاء کند. این نیاز اساسی را غالباً غل و انگیزه‌های سطحی، از نظر دور نگاه می‌دارد. مردم می‌گویند که می‌خواهند به‌سینما بروند چون قصد دارند ازخانه‌خارج‌شده باشند، می‌خواهند وقت‌گذرانی کنند، می‌خواهند حواسشان از نگرانی‌هایی که دارند منحرف شود. ولی همراه با این هدف ظاهری، این انتظار نیز وجود دارد که فیلم شاید عطشی روانی را که ناآگاه و یا شاید بطور مبهمی حس می‌شود، فرو بنشانند. فیلمی که جواب این نیاز را درست بدهد «جذب‌کننده» خواهد بود، البته مهم و لازم است که بدانیم یا حس کنیم که تماشاگر از فیلم چه چیزی را می‌طلبد اما در دسر از همین‌جا شروع می‌شود. خطاب فیلم به تماشاگرانی است که مطلقاً یکدست و مشابه نیستند، و حتی يك تماشاگر واحد، بسته به زمان‌های مختلف ممکن است تمایلات و عطش‌های روحی متفاوتی داشته باشد چون فیلم باید اشتها‌های متنوعی را فرو بنشانند دائم يك جور غذا ارائه دادن کار اشتباهی است. از يك غذای خاص زیاده از حد خوردن ممکن است آدمی را از آن غذا بکلی زده کند، به‌لاوه میل آدمی به سایر غذاها برآورده نشده باقی می‌ماند پس لازم است که همیشه قصه‌های متنوعی را در نظر داشت هرچند که

نوع خاصی از قصه ممکن است موقتاً محبوب باشد. خوشبختانه در هر شهری انواع مختلفی از فیلم‌ها را نشان می‌دهند و تماشاچی می‌تواند نوع فیلم دلخواهش را انتخاب کند.

روانشناسان و جامعه‌شناسان با مطالعه اقبال عامه به فیلم‌های مختلف و مقایسه آنها باهم خیلی چیزها می‌توانند یاد بگیرند چون تماشاگران با واکنش خویش - یعنی ابراز علاقه کردن - پرده از روی آرزوها، مسائل و مشکلات پنهانی خویش برمی‌دارند. نه فقط این تمایلات از سالی به سال دیگر، از کشور و حتی شهری تا شهر دیگر و نیز در طبقات مختلف جامعه و سطوح مختلف سواد و آموزش فرق می‌کند و نوسان دارد. پس یک داستان واحد می‌تواند در یک زمان محبوب و در زمانی دیگر نامقبول و غیر موفق باشد، کما اینکه نسخه مجددی که از روی بعضی فیلم‌های قدیمی ساخته‌اند گاهی اینطور نشان داده است. بعضی فیلم‌ها که بیست - سی سال قبل ساخته شده و بر موج اقبال عامه سوار بوده‌اند، آدمی امروز که می‌بیند حیرت می‌کند که علت محبوبیت آنها چه بوده است. از طرف دیگر کتابهایی بوده‌اند که در بدو انتشار زیاد مورد توجه واقع نشده‌اند ولی بعدها بتدریج شهرت و اعتبار یافته‌اند.

پیش‌بینی اقبال و پسند عامه کار بسیار مشکلی است. یک بار فیلمسازی بصیر بمن گفت هر کس که ادعا می‌کند پیشاپیش می‌داند که مردم چه می‌خواهند یا احمق است و یا میلیاردر. تماشاگر خود آگاه به تمایلاتی که به‌وضوح قابل بیان باشد نیست. گاهی اوقات فیلمی «شانی» ظهور می‌کند و پول فراوانی در گیشه سینماها بدست می‌آورد. همین فیلم ممکن است در خارج موفق باشد و در داخل نه‌چندان. یا در شهرهای بزرگ گل کند و در حومه کسی به‌دیدنش رونیا آورد. چون میل و طلب تماشاگر مبهم است و به‌تحلیل در نمی‌آید و چون خیلی چیزها به‌انتخاب درست بستگی دارد عجیب نیست که بیشتر استودیوها فیلم‌های موفق اخیر خود را کپی و تقلید می‌کنند. هنوز یک فیلم تازه محبوبیت خود را کاملاً بروز نداده که دبیران قصه و مباشرها دیوانه‌وار به جستجوی یک فیلم دیگر در همین زمینه برمی‌خیزند: یک «خوش‌رو»<sup>۲۰</sup> دیگر، یک «کابوی نیمه‌ش» دیگر، یک فیلم دیگر در زمینه بازی در ساحل دریا، یا در مورد باندهای موتور سوار.

ولی خیلی از فیلم‌های تقلیدی اقبال و موفقیت نسخه اصلی را بدست نیاورده است. چون مدت زمان بین پیدایش فکر اثر، بعد تکمیل و سپس بخش آن چیزی بین شش تا هیجده ماه است در این مدت ممکن است در سلیقه تماشاگر تغییر عمده‌ای حاصل شود. هم‌چنین سایر فیلم‌های تقلیدی که زودتر تهیه شده و بیرون آمده‌اند ممکن است قصه‌ای زنده و جاندار را کدر و بیرمق ساخته باشند.

اگر بین موفقیت تجاری فیلم و فضای زمان رابطه‌ای وجود داشته باشد این رابطه یقیناً روشن نیست مثلاً قابل توجه است که بعضی از بهترین - و موفق‌ترین - فیلم‌های

کمدی سینمای آمریکا در بحبوحه دوران بحران اقتصادی بوجود آمد، از جمله فیلم‌هایی که در آن اثر ظریف «دست‌لوییج»<sup>۳۱</sup> بود، فیلم‌هایی که درس هجو گرفته و تلخ ابداً راه نداشت. برعکس نیز در دهه مرفه شصت یک سلسله درام‌های سنگین و پراز نومیدی، با تکیه برزشتی و کثافت که در آنها هیچ ملاحظه بیننده نشده بود ظهور کرد.

قهرمان بت‌واره، تابع مد روز هم هست. مثلاً یونانیان باستان مردی را می‌پسندیدند که نه فقط دلیر- بلکه محیل نیز باشد، بهمین دلیل هر کلاک کوچک اودیسه سخت شوقشان را برمی‌انگیخت. امروز آدم محیل را حقیر می‌شمارند. گاهی میانه‌حال بودن مطلوب است و گاهی روح ماجراجو داشتن. در دوران خود ما، یعنی حدود پایان دهه هفتاد، شخص دلیر و موفق را معمولاً فرد بازنده، خسته و ضد قهرمان مغلوب می‌کرد.

رویه‌رفته، طبقه‌بندی ساده مثل کمدی، تراژدی، درام دلهره‌آمیز، فیلم وحشتناک یا فیلم جاسوسی مفهوم محتوی را بدرستی روشن نمی‌کند. مثلاً کمدی ممکن است مردم را بخنداند چونکه حس خود مهم شمردن آنها چقدر مضحک بوده است. یا اگر وقار کسی لطمه بخورد مردم می‌خندند چون در آنها میلی ناخودآگاه به‌مقابله بامورد تسلط قرار گرفتن وجود دارد. یا علت خنده‌شان ممکن است ناشی از این باشد که می‌بینند در چیزی که به آن اعتقاد داشته‌اند گول خورده‌اند. بدیهی است که بین این انواع کمدی رابطه‌ای وجود ندارد. کمدی می‌تواند عطش‌های ذهنی متفاوت و متنوعی را فرو بنشانند.

فیلمی ظاهراً ساده ممکن است در زیر سطح زیبای مرداب‌های آبی‌اش، سادیسیم و خشونت زیادی داشته باشد. درام که تماشاگر را در درگیری‌های مختلفی شریک می‌کند، در او به‌انواع مختلفی اثر می‌گذارد. ارسطو گفته است که هدف تراژدی تصفیه از ترحم و بیم است. نظریه وی برای تماشاگر امروزی می‌تواند بخوبی تعمیم داده شود و حکم، تصفیه روانی، احساس تجاوز، خیالبافی‌های شخصی، سرخوردگی، جبرانی برای تحقیرها و خشم‌های ناشی از فلك کج رفتار، زجرهای دل و هزاران ضربه دیگری که بر وجود آدمی وارد می‌شود را پیدا کند.

ایجاد پیوند با قهرمان این تصفیه را میسر می‌سازد. تماشاگر ظرف مدت دو ساعت وقایعی را پشت‌سر می‌گذارند که یک عمر وقت می‌برد. در وهله اول وی همراه با هنریشه مقاصدی را به‌انجام می‌رساند که در زندگی واقعی از تحقق آنها بازداشته شده است. بیننده در جریان تماشای فیلم می‌تواند آمال و آرزوهای ممنوعه خود را مثل «والتر میتی»<sup>۳۲</sup> واقعیت ببخشد، و باین ترتیب در حیطه‌ای آن‌سوی واقعیت و مشکلات و موانعش، به‌آسایش دست‌یابد.

پیوند یافتن، هم‌چنین می‌تواند مسائل درونی و بیرونی تماشاگر را روشن سازد.

۳۱- اشاره به «ارنست لوییج» فیلم‌ساز اصلاً آلمانی و کمدی رومانتیک‌های ظریف و پرورده‌اش. (م)

۳۲- قهرمان اثر معروف نویسنده آمریکایی «جیمز تربر»، مرد محبوب و بی‌دست‌وپائی که در دنیای خودش قهرمان، ماجراجو و گره‌گشا بود. (م).

اگر فیلم قهرمان را در وضعی مشابه و قابل قیاس با وضع تماشاگر قرار دهد، وی می‌تواند مشکلات و بی‌تصمیمی‌های خود را به‌صورت شخص سوم تماشا کند. کافی است که داستان، این مسائل را به‌شکلی روشن و قاطع بدون ارائه راه حلی مناسب ذکر کند. تماشاگر که در دام وقایع زندگی خویش اسیر است شاید که حتی نتواند مشکل را تشخیص بدهد، ولی اگر این مشکل و مسئله در قالب روشن داستان فیلم عرضه شود بیننده آسان‌تر می‌تواند مضامین خود را حل کند. بهمین دلیل نیز نویسندگان در بافتن و سرهم کردن سرنوشت قهرمانان خویش متوجه می‌شود که در مورد بطن و روحیه خویش بصیرتی عمیق حاصل کرده است.

فیلم چون عاملی است موقوف به‌زمان خاص خودش، می‌تواند برای اکثریت زیادی از مردم حکم منبع آموزشی پیدا کند. تغییرات عظیمی که در چند دهه اخیر بوجود آمده خیلی از افکار معنوی و فلسفی هزاره گذشته را بهم ریخته است. عامه مردم که از حفاظ و پناه فرهنگی هنر و ادبیات محروم شده‌اند بار دیگر دنبال جوابی برای مسائل مشوش کننده وضع بشری برخاسته‌اند. کلمات حکیمانه، ضرب‌المثل‌های مندرج در سالنامه‌ها و تقویم‌ها دیگر مصداق خود را تا حدودی و یا بکلی از دست داده است. آدم معمولی که تحولات جدید بیرحمانه او را به‌جلو رانده است با آواری از مسائل بی‌سابقه روبروست که برای آنها در تعلیمات کهنه شده دیگر نمی‌تواند دستورالعمل و قانونی بیابد. خوب یابد، «ادبیات سریع‌السیر سینما» می‌تواند با دوران به‌سرعت متغییر ما همگام باشد.

هیچ آمارگیری نمی‌تواند بطور قابل اطمینانی معین کند که در دوره‌ای خاص چه چیز عامه را می‌آزارد، دردسر می‌دهد، گیج می‌کند یا برمی‌انگیزد. برای شناخت جریان‌ها و گرایش‌ها زیر زمینی و نیازهای نهانی عامه باید در تمام خانه‌ها را گشود و به‌افکار بی‌صدا و احساسات بی‌شکل مردم گوش سپرد. بهمین دلیل که راهنمای آماری و قاعده‌ای وجود ندارد، عمل آفرینش یک چنین تکاپو و اکتشاف هیجان انگیز است. در نهایت امر نویسندگان صادق بیشتر احتمال دارد تا با عامه هم‌نوا و همراه باشد تا تدارک کننده «زرنک» فرمول‌های مطمئن و باصطلاح «کاری». نویسندگان اگر احساس دل خود را به‌بیان آورد احتمالاً به‌احساس نهفته در دل میلیون‌ها انسان زبان داده است. از این نظر فیلمسازان جوان حق دارند که حتی در بازار عمومی در فیلمسازی جویای بیان احوال خویش باشند، مشروط بر آن که تجربه بسیار شخصی آنان آنقدر منحصر به‌فرد نباشد که از فهم عمومی بدور بیافتد.

گرچه فیلمسازان معمولاً دنبال قصه‌هایی می‌روند که جاذبه‌ای هرچه وسیع‌تر و عمومی‌تر داشته باشد، فیلمی که خطاب به‌گروهی خاص ولی محدود صادر شده ممکن است با موفقیت بیشتری به‌این گروه برسد. این امر در سالهای اخیر بخصوص بیشتر مشهود شد که فاصله بین نسل‌ها و سایر عوامل کم‌کم بین طبقات مختلف تماشاگر جدائی انداخت. دیگر یک توده منجمد عامه وجود نداشت که فیلم به‌او خطاب شود بلکه حالا گروه‌هایی با سلیقه‌های هنری و غیرهنری خاص وجود داشتند. نتیجه آن که عملیات

تجارتی استودیوها دچار آشفتگی شد.

از نقطه نظر تجارتي، فيلم موفق فيلمي است كه پولی كه مردم برای دیدنش می دهند بیش از پولی باشد كه تهیه کننده برای تولیدش خرج کرده است. باین ترتیب هر چند فیلم «الف» را تعداد کمتری تماشاچی دیده است تا فیلم «ب»، فیلم «الف» موفق ترست، چون برای فیلم «الف» فقط نیم میلیون دلار خرج شده و برای فیلم «ب» دو میلیون دلار. پس بیلانهای استودیو و نمودارهای تعداد تماشاچی محك واقعی سلیقه بیننده نیست.

ملاحظات تجارتي و پولی اقتضا نمی کند كه تمام فیلمها باندازه «آوای موسیقی»<sup>۲۲</sup> پول دربیآورد. بلکه فقط این را می خواهد كه بین هزینه فیلم و استقبالی كه از آن می شود تناسب معقولی باشد. نویسنده ای كه اثرش را می خواهد خطاب به عده معدودی صادر كند باید این امر را در ذهن داشته باشد: این اثر نمی تواند پرخرج باشد، پس در داستان نباید صحنه های مفصل و پرشكوه گنجانند. برعكس، بعضی قصه ها را نمی توان فیلم كرد مگر آن كه طول و تفصیل دستگاہ و خرج تهیه فیلم متناسب با وسعت میدان محتوای قصه باشد.

در اینجا به فصلی می‌رسیم که ممکن بود در آغاز کتاب آورده شود. چون آنچه که تا به حال گفته شده در واقع جزئی از کار نوشتن سناریو بوده است. برای رسیدن به این هدف نهائی راه میان‌بری وجود ندارد. خواننده برای آنکه بداند چگونه می‌توان سناریو نوشت باید ابتدا معلوماتی درباره این فن بدست آورد. در شروع کار بی‌فایده بود توضیح داده شود که سناریو شامل گفتگو و شرح صحنه‌هائی است که باید فیلمبرداری شود. بازگو کردن نکات صرفاً فنی کاری ناپخته و نابهنگام می‌بود، مثلاً اینکه بدانیم سناریوی مخصوص فیلمبرداری ۱۳۵ تا ۱۵۰ صفحه دارد و «نما»ها به ترتیب شماره‌گذاری شده‌اند. این اطلاعات با آن که لازم است، کافی نیست، چون خواننده نمی‌داند که در این ۱۳۵ صفحه چه بنویسد و یا صحنه را چگونه به «نما»های مختلف قسمت کند، یا چگونه گفتگوها را بنویسد و در قسمت شرح صحنه چه چیزهائی را توصیف کند. هر کتاب مربوط به فن سناریو نویسی که کارش منحصر به توضیح نکات فنی باشد در تمامی موارد عمده و مهم قاصر خواهد بود.

سناریو نویسی فقط یک هنر خلاقه نیست، فن نیز هست و این حقیقتی است که باید خواه ناخواه بپذیریم. یعنی آن که هیچکس، هر قدر هم که مستعد و نابغه باشد، بدون داشتن معلوماتی آگاه یا ناآگاه (شعوری) در مورد عناصر ساختمانی سناریو در این مورد به جایی نمی‌رسد، یعنی دیگر این گفته آن است که کسی که استعداد چندانی نداشته باشد ولی معلومات کافی در امر سناریو نویسی داشته باشد می‌تواند سناریوهای رضایت‌بخشی ارائه دهد، بخصوص اگر این سناریوها اقتباس از رمان یا نمایشنامه باشند. هنرمندی با استعداد فوق‌العاده این واقعیت را ناخوش خواهد شمرد، درحالی که نویسنده کم استعداد سپاسگر از این قالب هنری خاص خواهد بود که به وی اجازه می‌دهد بدون نیاز به هنرمند بودن، بعنوان یک صنعتگر (اهل فن) به موفقیت دست یابد. هالیوود غالباً به هنرمندان بزرگی که فاقد اطلاعات فنی بودند شك داشت. تهیه‌کنندگان اهل فن مطلع را به اینگونه هنرمندان ترجیح می‌دادند.

هنر را نمی‌شود آموخت، ولی «فن» کمتر جنبه مجرد دارد و می‌تواند از شخصی

به شخص دیگر آموخته شود. آقای ایکس هر قدر هم که بیاموزد، «لئوناردو داوینچی» نخواهد شد، ولی خود «لئوناردو» در تمام طول عمر محتاج آموختن بود. نمایشنامه های آخر شکسپیر از لحاظ فنی بهتر بهم بافته شده اند تا نمایشنامه های اولیه اش. نیروی خلاقه ذهن هر گز بطور کامل تحلیل نشده است. هر گز با قاطعیت ثابت نشده که چه خصوصیات و عواملی نیروی تخیل را بوجود می آورند. تخیل خلاقه را نمی توان تعلیم داد ویا آموخت. اما هنرمند خلاق، دانش و اطلاعات فنی را می تواند بیاموزد. حتی بزرگترین اثر هنری يك نابغه خلاق نیز شامل افکار هنری ای است که تجارب یا دانش یا فن او به آنها شکل بخشیده است.

باین ترتیب بین «مضمون داشتن» و «نوشتن سناریو» اختلاف هست. هیچ روش مطمئنی وجود ندارد که بتواند مضامین و افکار را از مغزی بی میل برانگیزد. با این همه اغلب نویسندگان حرفه ای برای شکستن سد الهام و مضمون یافتن، خود را به شیوه هایی متفاوت در حالت نمائی خاص قرار می دهند، بعضی با نوشتن در نور شمع، بعضی با بکار بردن فلان توتون خاص و بعضی با نشستن پشت فلان میز تحریر بخصوص. همه این غرابت ها نشان می دهند که الهام را می توان طوری ترتیب کرد که بوسیله بعضی متفرعات مرسوم یا در ساعاتی خاص ظاهر شود. نویسنده ای که منتظر می نشیند که در يك لحظه از شب یا روز الهام چون صاعقه بر سرش فرود آید بزودی این بارقه آسمانی از وی دریغ خواهد شد و رنگش را نخواهد دید. ولی نویسنده که هر روز سر ساعت معینی پشت میزش قرار می گیرد و خود را برای پذیرش این میهمان والا آماده می سازد کم کم بهترین و ملهم ترین کار خود را در طی این ساعات معین انجام خواهد داد. فرق نمی کند که این نویسنده در چه ساعاتی بهتر و بیشتر می تواند کار کند، روزها و یا شب های دیر هنگام، منظم بودن است که آفرینش را فرامی خواند. بیشتر نویسندگان خلاق مثل کارمند، پشت میز نشین هستند و هر روز مقدار معینی کار می کنند. از این امر که بگذریم قانونی که منجر به آن شود که همه نویسندگان بطور یکسان کارشان نتیجه خوب بدهد وجود ندارد.

الهام برخلاف تصور جاری، برق صاعقه در آسمانی صاف و روشن نیست. تمرکز شدید بر سر يك مسئله ممکن است سبب شود که این مسئله در ذهن ناخود آگاه نیز ادامه پیدا کند. بعد که مسئله در زیر سطح افکار آگاه ما مسیر خود را طی کرد و پرورده شده، جواب آن نا آگاه ممکن است به صورت الهام و فکر خلاقه بروز کند. از این نظر ذهن آدمی به ماشین شمارگری (کامپیوتری) شبیه است که مسائلی خاص به آن ارائه شده است. برای من شخصاً تمرکز بر سر يك مسئله قبل از خفتن، روش مفیدی بوده است. صبح روز بعد آنچه که لاینحل بنظر می رسد ناگهان روشن جلوه می کند. اینکه می گویند قبل از تصمیم گرفتن سرت را روی آن بگذار و بخواب، خالی از حکمت نیست. موریس مترلینگ نویسنده بزرگ و برنده جایزه نوبل، یسک بار بمن گفت: «مضمون داشتن بهشت است، مضمون را از کار در آوردن جهنم».

هیچکس نمی تواند سناریو را بطور کامل و در شکل نهائی خودش در ذهن

تراشیده و آماده داشته باشد. چون نمی‌توان تمامی کار را در آغاز در نظر گرفت سناریو باید بتدریج تکوین شود. رمان‌نویس‌هایی چون «بالزاک» و «زولا» می‌توانند ماده کار خود را به چند جلد کتاب تعمیم دهند. ولی نوشتن دراماتیک باید خیلی دقیق و سنجیده باشد. سناریست نمی‌تواند تصادفی پیش برود چونکه تحولات قصه برای ایجاد نفوذی شدید باید متمرکز باشد.

بجای تصادفی نوشتن باید روشی را پیش گرفت که با آن بتوان قصه را تکوین بخشید. عوض آن‌که کار را با سناریوی کامل و نهائی شروع کنیم، باید از ساختمانی ناپروورده آغاز کنیم و بتدریج پس از طی مراحل مختلف به شکل نهائی برسیم. اینکار، کاری شاق و پرزحمت است و هنرمند بی‌صبر و عجول آنرا نمی‌پسندد. اما مجسمه‌سازان بزرگ باید ماه‌ها و ماه‌ها زوی سنگ کار می‌کردند تا چیزی شبیه به قالب انسان از آن بیرون آورند.

از نظر عملی، تکوین سناریو از شروع تا انجام سه مرحله اصلی دارد: طرح-پرداخت-فیلمنامه (یا سناریوی مخصوص فیلمبرداری).

اول باید مزایای تکوین تدریجی را بدانیم. ضمن پیشرفت مرحله به مرحله، عوامل ناقص و ناسالم را می‌توان اصلاح و یا حذف کرد، می‌توان عناصر دیگری به‌اثر افزود. چون باین ترتیب، جهش از یک مرحله به مرحله دیگر کوتاه‌تر خواهد بود. فشار کمتری بر ذهن خلاقه وارد می‌شود. با کند کردن سلسله مراتب حرکت اثر بسوی مرحله تثبیت نهائی، می‌توان با اطمینان بیشتری به یک بیان صاف‌تر و یکدست‌تر دست یافت. اگر به نتایج دور دست نجهیم، بر سر نتایج سالم‌تر و مطمئن‌تری فرود خواهیم آمد. در ساختن تدریجی سناریو، ممکن است به جزئیاتی برخوردیم که اگر جز این رفتار کنیم از نظرمان دور بماند. باید مطمئن باشیم که اشتباهی از نظرمان دور نمانده است. در واقع حتی بهتر است که به عقب برگشت و خلاصه‌ای از روی سناریوئی که قبلاً نوشته و تکمیل شده تهیه کرد، چونکه قالبی پیچیده و پر تفصیل ممکن است در خود جاذبه‌های اغواکننده‌ای داشته باشد که بعداً موهوم از کار دربیایند. این امر در خلاصه کردن سناریو به صورت یک طرح کلی و اساسی آشکار می‌شود.

چون تکوین کند سناریو مزایای متعددی دربر دارد، اگر مراحل انتقالی را خود به‌پله‌های دیگری قسمت کنیم کار اشتباهی نکرده‌ایم. می‌توانیم اثر را با طرحی شش صفحه‌ای شروع کنیم و بعد آنرا بصورتی پرداختی در ۳۵ صفحه تکوین دهیم. بعد این پرداخت را باز به یک قالب پیوسته ۶۵ تا ۱۰۸ صفحه‌ای تعمیم دهیم، و براساس این قالب فیلمنامه نهائی را که چیزی حدود ۱۳۵ صفحه است بوجود آوریم. این فیلمنامه می‌تواند به صورت سناریوی مخصوص فیلمبرداری تفصیل داده شود.

می‌توان انتظار داشت که نویسنده عجول که در پی انگیزه‌های آنی کار نوشتنش راه می‌افتد این روش حساب شده ساختمان و ایجاد را بسیار منفور خواهد داشت، بنظر چنین نویسنده‌ای خوشتر خواهد بود که آنی و روی انگیزه لحظه‌ای بنویسد و به بیراهه‌ای تجربیدی کشیده نشود. احساس وی ممکن است چنین باشد که صحنه‌ای که فوری از قلمش

جاری می‌شود واقعی‌ترست تا صحنه‌ای که ذهن خلاقه و منتقدش آنرا بارها زیرورو کرده باشد. وی ممکن است تأثیر شعوری آنی را برحالت و اثر ناشی از ساختمان قصه ترجیح دهد.

امکان دارد که یک داستان کوتاه را در یک ضرب، و طی یک فوران نیروی خلاقه نوشت. اما هیچ کار خلاقه مفصلی را نمی‌توان پیش از نوشتن عملی و اصلی، بدون کار زیاد برسر عوامل ساختمانی آن در دست گرفت. نویسنده‌ای که سناریو را با ابداع گفتگوهای زنده و با طراوت آغاز می‌کند باکمال حیرت خواهد دید که صحنه‌ای که آن‌چنان واقعی می‌نمود در کلیت فیلم، ساختگی و غیرقابل باور جلوه خواهد کرد. هنرمندان واقعی کسانی نیستند که خیال می‌کنند استعدادشان آنقدر هست که بدون احتیاج به داشتن معلومات دست‌به‌کار شوند. هنرمند واقعی کسی است که چنان برحرفه خویش تسلط یافته است که بنظر نمی‌رسد که اصولاً باچنین مسئله‌ای روبرو می‌شود و درمی‌افتد. نویسندگان بزرگ درمورد ساختمان اثر و ضروریات آن دانشی آگاه یا ناآگاه دارند.

یک صحنه واحد فقط باقرار گرفتن در جای صحیح حقیقی، منطقی و واقعی می‌شود. در یک بدن مثله شده خون نمی‌تواند جریان داشته باشد. مزیت ساختمان کامل دراماتیک فقط محدود باین نمی‌شود که ساختمانی صحیح است و خللی ندارد. ساختمان دراماتیک درست مثل یک قطعه موسیقی است که از ترکیب سمفونیک تمامی قسمت‌ها ایجاد شده باشد، قصه‌ایست که جان گرفته باشد.

## طرح: ۳۳

نویسنده پیش از پروراندن و تکوین داستان باید بداند که قصه درباره چیست. این گفته شاید خیلی سطحی بنظر برسد، ولی یادتان باشد که بارها اتفاق افتاده از سالن سینما خارج شده‌اید بدون اینکه بدانید داستان فیلم درباره چه بوده است. پس برای نویسنده نهایت اهمیت را دارد که تمامی جنبه‌ها و شاخه‌های ماده‌کار خویش را مورد سؤال و تحلیل قرار بدهد. گاه همین تجسس اولیه به‌نویسنده می‌فهماند که این آن چیزی نبوده که در اصل خیال‌گفتنش را داشته است. در اینجا مجال برای اصلاح هست، نویسنده می‌تواند تکیه را بر قسمتی دیگر از ماده‌کار منتقل سازد و با این مرمت نتیجه مطلوب را بدست آورد. در طرح، وقایع مشخص سناریویی که بعداً بدست خواهد آمد متمایز می‌شود. طرح لازم نیست شامل تمامی وقایع باشد، ولی وقایع ارائه شده باید بتواند که قصه را بدون طول و تفصیل بیان کند. بعضی از عوامل غایب را می‌توان بعداً اضافه کرد، بشرط

آن که غیبت آنها مسائلی عمده و حساس را برنیا نگیرد. سایر وقایع را می‌توان در پرورش و تکوین بعدی افزود. اهمیت طرح اولیه نباید اندک گرفته شود مثل اینکه معماری بخواهد زمینی را برای ساختمان برگزیند و ریخت، طول و عرض و شیب آنرا مورد بررسی قرار دهد. زمینی که بر آن ایستاده‌اید بطور قاطع وضع ساختمانی را که می‌خواهید بسازید معین خواهد کرد.

## اقتباس: ۲۵

ماده کاری که می‌خواهید اقتباس کنید ممکن است به شکل‌های مختلفی در برابر شما موجود باشد. این ماده و مصالح خواه مجموعه‌ای از افکار، خاطرات یا ابداعات خود شما باشد و یا رمان و یا نمایشنامه‌ای باشد که بخواهید به فیلم برگردانید، برداشت کار و نحوه تلقی در تمام این موارد یکسان است. ماده کار موجود را اول باید به خطوطی روشن و ساده خلاصه کرد.

اگر خیال اقتباس قصه‌ای از آثار خودتان را داشته باشید فکر قصه را مدت‌ها در سر داشته‌اید. در طی دوره باروری، صحنه‌ها وقایع مربوط ولی پراکنده، دور هسته اصلی جمع شده‌اند وقتی که می‌خواهید اثر را از کار دریاورید ممکن است در شروع باز عنان تخیل خود را رها کنید. ضمناً احتمال دارد که در مورد محل وقوع قصه و شغل قهرمانان و علائق و سرگرمی‌ها و همسایگان آنها یادداشتهائی بر اساس واقعت بردارید گرچه در عمل ممکن است فقط جزئی از این اطلاعات را بکار برید، مجموعه اینها در خلق قهرمانان و رویدادهای واقعی بجای آدمهای دوبعدی و حوادث ساختگی اهمیت بسیاری دارد.

طرح اساسی را باید از میان این توده غنی اطلاعات انتخاب کرد. قبل از آن که سناریو ترکیب جسم بخود بگیرد باید اسکلت آن ساخته شود.

بهمین ترتیب نیز هر کتاب یا نمایشنامه کامل شده‌ای اول باید به صورت حقایق اساسی اش فشرده و سپس باز پرورده شود. آسان‌ترین و مستقیم‌ترین راه اقتباس رمان یا نمایشنامه به سناریوی فیلم آنست که ابتدا رمان و نمایشنامه به عواملی که نویسنده، قصه یا نمایشنامه را آغاز به تکوین کرده خلاصه و فشرده شود. نمی‌توان صرفاً ماده کار را جابجا یا قسمت‌هایی از آن را حذف کرد، همانطوریکه نمی‌شود صحنه‌هایی که از رمان یا نمایشنامه را عیناً به فیلم برگرداند چون خصوصیات مادی قالب‌های مختلف هنری دارای شرایط و مقتضیات متفاوتی است، یک صحنه از یک قالب اگر عیناً به قالب بیانی دیگری منتقل گردد و با شرایط این قالب جدید جفت و جور نشود احتمالاً رساوگویا نخواهد بود. تداوم نرم و روان را تغییر و تبدیل غلط، تبدیلی که در آن به عوامل

اصلی ماده‌کار اولیه رجوع شده‌باشد، کاملاً بهم می‌ریزد. در نخستین روزهای پیدایش سینما، انتقال رمان و نمایشنامه به فیلم متضمن وحشتناکترین تجاوزهای ممکنه به‌کار مؤلف اثر اصلی بود. این تغییر شکل‌های شدید در بینندگان ایجاد نفرت می‌کرد. امروزه ظاهراً انتقال از يك قالب هنری به‌قالب دیگر، راه تفریط و حد نهائی دیگری را پیش گرفته است. فیلمسازان نهایت آمالشان اینست که تا حداکثر به‌اثر اصلی وفادار بمانند. اما به‌نفع بسیاری از نویسندگان خواهد بود اگر اثرشان را در جریان انتقال تغییر دهند. تا آنجائی که مفهوم و جوهر اثر در انتقال حفظ شود، از لحاظ نویسنده بهترست که در کار تغییر و تبدیل اثر به‌فیلم، فیلمساز به‌اقتباس آزاد دست بزند، چون نتیجه‌کار بهتر خواهد بود. «سینکلر لوتیز» در مقدمه‌ای که بر کتاب «دازورث» اثر «سیدنی هاور» نوشته‌است می‌گوید: در واقع قسمت‌ها و گاه تمامی اثر به‌درام برگردانده شده، دقیقاً هنگامی ارزشمند خواهد بود که از جزئیات قصه اصلی عدول کند.

وفاداری افراطی و سرسختانه به‌اثر اصلی می‌تواند زیان بخش باشد. نویسنده‌ای که با دقت و امانت تکه‌های کاملی از ماده‌کاری را عیناً در قالبی جدید کپی می‌کند می‌بیند که علیرغم وفاداری، اقتباس روحی کاملاً تازه‌ای برای خودش پیدا می‌کند و حق مطلب اصلی را ادا نمی‌سازد. در موارد دیگر، اقتباسی که خیلی کمتر کپی طابق النعل بالنعل اثر اصلی در آن حفظ شده، به‌اثر اصلی وفادارتر از کار درمی‌آید.

وقتی که رمان «پلسان لوئی‌ری» را برای فیلم اقتباس می‌کردم «ثورتون وایلدر» اصرار داشت که تابع دقیق رمان معروف او نباشم. حرفش این بود که چون سینما قالب خاص خودش را دارد من با پیروی وفادارانه از صحنه‌هایی که برای خواننده در نظر گرفته شده‌است تاشنونده و بیننده، در حق او خدمتی انجام نخواهم داد. وی در نامه‌ای به «جان فورد» نوشت: «این کارتوست که تا حد زیادی بمن نشان داده است که سینما تاچه حد روش خاص داستانسرائی خود را دارد و بمن باز نمایانده است که فیلم تاچه‌حدی می‌تواند و باید در اقتباس متن يك رمان یا نمایشنامه نهایت آزادی را داشته باشد.»

شاید کار انتقال از يك قالب به‌قالب دیگر را با این مثال که «لوئیس مایلستون» برای من تعریف کرد بهتر از هر نمونه‌دیگری بتوان درك کرد: «اگر خواسته‌باشی گل سرخی بوجود بیاوری که نمی‌شود که گل سرخ دیگری را برداشت و در زمین فروبرد. با این کار گل سرخ دیگری ایجاد نمی‌شود، در عوض باید تخم گل سرخ را گرفت و در زمین کاشت. گل سرخ از این بذر ایجاد می‌شود.» بهمین ترتیب هم نمی‌شود صحنه‌هایی را تمام و کمال از نمایشنامه یا رمان برداشت و در فیلم قرار داد. این صحنه‌ها بیرمق می‌شوند. بجای اقتباس بهتر است از انتقال صحبت شود، چونکه اقتباس بیشتر حالت خلاصه‌کردن، قطع کردن و دوباره مرتب کردن را دارد. ولی انتقال یعنی جوهر محتوایی را از يك قالب بیرون کشیدن و در قالب دیگری ریختن.

اقتباس يك شاهکار بزرگ و پردوام برای تماشاگر امروزی غالباً مستلزم

سازش‌هایی ماهرانه است. قراردادهای کهنه و بیان‌های خشک و رسمی، ممکن است بی‌جهت به تأثیر زنده محتوی لطمه بزنند. معذک کمترین تلاش در جنبه امروزی بخشیدن به کلاسیک‌های قدیمی غالباً مورد انتقاد خلوص‌گرایان قرار می‌گیرد. «دلبرت‌من» که بین کلاسیک‌های امروزی نظیر «مارتی» و آثار ادبی ماندنی مثل «جین‌ار» تبادل داشته است موفق شده است که در هر دو این قبیل آثار صفات ذاتی بشری را که از مرزهای زمان و مکان درمی‌گذرند به‌بیننده عرضه بدارد.

## پرداخت:<sup>۲۹</sup>

پرداخت، قصه را به‌تمامی می‌گوید ولی هنوز نه به‌صورت صحنه‌هایی کاملاً متبلور شده. همانطور که فیلم بین‌رمان و نمایشنامه مقام واسطه را دارد پرداخت را نیز می‌توان شرح روایتی سناریوی آینده دانست.

دستورالعملی در مورد اندازه و طول پرداخت وجود ندارد. پرداخت می‌تواند ۳۵ صفحه و یا حتی ۲۵۰ صفحه باشد. «ژان پل سارتر» یک بار پرداختی برای یک فیلم نوشت در ۸۵۰ صفحه. تا آنجائی که من می‌دانم این پرداخت هیچ‌وقت به‌صورت سناریوی فیلم تقلیل نیافت.

پرداخت، تفصیل دادن به‌طرح است و می‌تواند شامل صحنه مقدماتی و تمامی گفتگوها باشد. در مرحله پرداخت که مرحله پرورش بعدی است غالباً ناهمواری‌ها و مشکلات پیش‌بینی نشده خود را نشان می‌دهند. خیلی از تهیه‌کنندگان ترجیح می‌دهند که اول پرداخت را ببینند تا بگذارند که سناریست مستقیماً نوشتن سناریو را شروع کند چون ماده‌کار هنوز کمابیش حالت سیال دارد فرصت بسیار مناسبی برای اصلاح است. پیشرفت بعدی اثر در مراحل آینده آنقدر با تکوین و پرورش محتوی دیگر کاری ندارد و مربوط به‌عرضه و بیان محتوی به‌زبان سینماست.

ممکن است کار را با طرحی آغاز کرده باشیم که همه وقایع قصه را دربر نگرفته باشد، چون پرداخت، تمامی اطلاعات را اقتضا می‌کند، برای گفتن تمامی قصه باید وقایع تازه‌ای را اضافه کرد. کار خلاقه عبارت از یک سلسله مداوم انتخاب است. یک مدیر و رئیس معمولی ظرف یک روز آنقدر تصمیم نباید بگیرد که یک هنرپیشه خیالباف. ولی حدود اراده آزاد هنرمند آفریننده بتدریج وسعت می‌یابد. به‌محض آن که تعداد محدودی از وقایع تثبیت شد، بقیه خود به‌خود بوجود می‌آیند. این وقایع وجود دارند. هرچند نویسنده ممکن است توجهی بآنها نکرده باشد، گاهی اصولاً ظهور وقایع برای نویسنده ناخوشایند است. وی ممکن است به‌جنبه‌های خاصی از شخصیت‌پردازی قهرمانان خود توجه داشته باشد و سایر جنبه‌ها را از نظر دور بدارد ولی این جنبه‌های

دور از نظر مانده در جریان پیشرفت و تکوین قصه، در بازی نیروها نقش ایفای می‌کنند. گاهی نویسنده فقط به رابطه‌ای که بین دو نفر خاص وجود دارد ذی‌علاقه‌است، در حالی که یکی از این دو نفر با سایر اشخاص رابطه دارد این افراد دیگر خودبه‌خود پایشان به رابطه بین آن دو فرد کشیده می‌شود.

پیشگوها این محاسبه را یکی از اساسی‌ترین وسایل پیش‌بینی آینده قرار می‌دهند. آنها بدون توسل به کمک‌های ماوراء طبیعه، بدون نظر انداختن به داخل گوی بلور و ارواح را از دنیای دیگر طلبیدن با اطمینانی منطقی می‌توانند بعضی از تکوین‌های آینده را بر اساس بعضی مفروضات دانسته خود پیش‌بینی کنند. بعضی شخصیت‌ها در شرایطی به‌ترتیبی خاص، دست به‌عمل یا عمل متقابل می‌زنند.

يك زن و شوهر که در اول، پیوستگی و واپس‌زدگی را یکجا نسبت به همدیگر احساس می‌کنند مرحله به‌مرحله جلو می‌روند تا یا به‌طلاق برسند و یا با یکدیگر جور درآیند، که هر دو مرحله مفهوم سازش را دارد. همه ما زن و شوهران پیری را می‌شناسیم که در طی سالها چنان باهم جور شده‌اند که تقریباً بی‌کدیگر شهادت پیدا کرده‌اند. از طرف دیگر، کسی که حقایق کافی در مورد دو نفر در دست داشته باشد که دریابد که بین آن دو حس پس‌زدگی قوی‌تر از پیوند خواهد بود می‌تواند ۹۰ درصد طلاق‌هایی را که پیش می‌آید در لحظه ازدواج پیش‌بینی کند.

به‌مین ترتیب نیز نویسنده باید در شروع کار يك جور پیش‌بینی‌رادر مورد قصه‌اش تمرین کند چون که باید بداند از يك نقطه‌نظر این او نیست که قصه را می‌گوید، قصه‌است که خودش را تعریف می‌کند. بعد از آن که نویسنده تعدادی حقایق را تثبیت کرد این حقایق قدرت خود را اعمال می‌کنند و کاری که برای نویسنده باقی می‌ماند اینست که به‌نیازهای قصه گوش بدهد و بدقت در طول راهی که قصه جلوی پایش می‌گذارد پیش برود. اگر وی داستان را بر اساس فرضی خاص شروع کند و بعد بخواهد به‌هدفی برسد که با این فرض اولیه نامتجانس و غیر قابل انطباق است خواهد دید که قصه با اندازه خود او دارای قدرت و توان است و در جریان پیشرفت کار مرتب از مسیری که در نظر دارد منحرف خواهد شد و به‌هدفی که قصه خودش می‌خواهد بیان کند کشیده خواهد شد.

چنین نویسنده‌ای با کمال حیرت‌گاہ به‌گاہ به نتایج و وضعیت‌هایی خواهد رسید که نه‌خیالش را داشته و نه در مطلوبش بوده است. بعد نیز هر قدر که وقت و کار صرف کند نمی‌تواند قصه را از راه خودش برگرداند و به‌مسیری که وی می‌خواهد بکشاند. این پدیده‌ایست که بسیار رخ می‌دهد. طرح، بخاطر مبهم بودنش قصه‌ای را می‌گوید که قابل قبول و منطقی بنظر می‌رسد. ولی نویسنده، بعد که قصه را تفصیل می‌دهد متوجه می‌شود که طرح مملو از رویدادها و تحولات ناممکن بوده و اگر قرار باشد قصه صورت محتمل بخودش بگیرد این رویدادها باید عوض بشوند. اگر نویسنده مواظب نباشد به‌جائی می‌رسد که قصه در نظر داشته و نه به‌جائی که منظور خود وی بوده است. گاهی سناریو آنقدر متفاوت با فکر اصلی از آن درمی‌آید که بایدکنار

گذاشته شود. گاه شخصیت پردازی يك قهرمان که آنقدر در شروع و طرح جالب بنظر می‌رسد در پایان مسخره جلوه می‌کند. پرورش و تکوین قصه بوسیله نویسنده ایرادی ندارد، چون او خطوطی را که قصه تجویز کرده بدقت دنبال کرده است، ایراد از حقایق و عواملی است که از اول بد انتخاب شده است و تمام وصله کاری‌ها و سرهم کردن‌های بعدی هم بی‌اثر خواهد بود. نتیجه مرمت‌های بعدی گاهی شخصیت پردازی را مسخره‌تر خواهد کرد. مثل مأمور پلیسی که اول قرار بوده قهرمانی دوست داشتنی جلوه کند ولی ابلهی مضحك از کار درآمده است. گاه سعی می‌شود که این نتایج معارض هموار و برطرف گردد ولی هر اندازه نطق‌های قشنگ و حرکات جذاب به شخصیت اضافه شود فایده‌ای ندارد. گاه در نظر است که يك قهرمان دوست‌داشتنی و شخصیتی دیگر، منفور از کار دربیاید، ولی وقایع داستان جوری است که معکوس می‌شود و ما شخصیت منفور را دوست داشتنی و آن دیگری را منفور می‌یابیم. این امر بخصوص در مورد فیلم‌هایی که قهرمان آخر سر باید موفق شود زیاد اتفاق می‌افتند، وی موفق می‌شود در حالی که تمام طول ماجرا نقشی تهی و بی‌اثر داشته است. نویسنده در اواخر ماجرا به فکرش می‌رسد: این آدم را چطور می‌شود قهرمان ساخت در حالی که تا بحال جز حماقت کاری نکرده است.

این پدیده را نباید با تغییر قاطع يك آدم از خوب به بد یا معکوس اشتباه کرد. این تغییر یکی از حقایق قصه است و نقش قصه‌ای که خود را روایت می‌کند نیست. مفهوم قصه‌ای که خود را روایت می‌کند نیز نباید با قصه‌ای که پایان خود را پیشاپیش خبر می‌دهد اشتباه گرفت. در مورد اول قصه خود را به نویسنده بازگو می‌کند و در مورد دوم به مخاطب. البته اگر مخاطب همه حقایقی را که نویسنده می‌داند بداند، او نیز درباره تحولات بعدی قصه همان اطلاعی را خواهد داشت که نویسنده باید داشته باشد. اما اطلاع از تمامی حقایق کم‌کم برای مخاطب آشکار می‌شود در حالی که نویسنده از همان اول همه چیز را می‌داند. در يك قصه خوب مخاطب نمی‌تواند حاصل کار را پیش‌بینی کند، نه اینکه قصه غیر قابل پیش‌بینی باشد بلکه چون تماشاگر از تمامی جزئیاتی که چنین پیش‌بینی‌ای را ممکن می‌سازد خبری ندارد.

برای انتخاب حقایق و عوامل درست، باید ماهیت و کیفیت عواملی را که انتخاب می‌کنیم بدرستی بشناسیم، چون این حقایق و عوامل را باید بدون هیچگونه توهمی درباره جلوه ظاهری‌شان، مورد مشاهده قرار دهیم. نویسنده بی‌تجربه ممکن است شدیداً مجذوب فکری شود و بعد از صرف مقدار زیادی کار و وقت متوجه شود که این فکر یا مضمون امکان پرورش و تکوین ندارد. نویسنده ساده و بی‌خیال را ممکن است کیفیت صحنه، لطف فوق‌العاده يك شخصیت پردازی، زیبایی يك احساس و اصالت يك پیچ قصه جذب کند، بعد قصه‌اش را از يك سلسله از این نوع مواد جالب سرهم خواهد کرد. ولی در آخر با کمال حیرت خواهد دید که این عوامل وقتی که سرهم می‌شوند درست از کار در نمی‌آیند.

هر قدر تجربه نویسنده بیشتر شود به حقایق و عوامل اصلی قصه با بسی طرفی

بیشتری می‌تواند نگاه کند. وی این حقایق را از روی شکل ظاهری‌شان جدا خواهد کرد، پیاده خواهد کرد و فقط کیفیت درونی آنها را مورد بررسی قرار خواهد داد، زیرا که می‌داند شکل خاصی که این حقایق و عوامل در آن ظاهر خواهد شد - هر قدر جذاب و درخشان - فقط اثری آبی و گذرا خواهد داشت و در جریان پیشرفت ساختمان فیلم محو خواهد شد. در اینجا، خواه ناخواه، فقط ماهیت واقعی و کیفیات اساسی حقایق اجرا خواهند شد و اثر خواهند گذاشت.

باید بکشیم که ماده‌کار را از نقطه نظر مجرد ساختمان دراماتیک مورد ملاحظه قرار دهیم. به عوض توجه به هیجان ناشی از یک تصادف اتوموبیل باید ظاهر دراماتیک آنرا بعنوان عات، هدف یا انگیزه دریابیم. بعوض لذت بردن از یک وضعیت خنده‌دار، باید از خودملن بپرسیم آیا این وضعیت با جریان پیشرفت قصه همراهی دارد یا نه، چون فیلم خوب فقط از یک سلسله بذله و شوخی ساخته نمی‌شود. فقط بعد از اینکه از ظاهر جسم قصه، از گوشت و پوست گذشتیم و به استخوان‌بندی ساختمان دراماتیک رسیدیم، می‌توانیم دریابیم که آیا قصه سرپا خواهد ماند و به زندگی ادامه خواهد داد و یا از پا در خواهد آمد و فرو خواهد ریخت.

ماده‌کار قصه را زیر اشعه ایکس قرار دادن کار آسانی نیست، ولی کاری است فوق‌العاده ضروری. چون که ماده‌کار مزایا و معایب خود را بروز نمی‌دهد مگر وقتی که عوامل اصلی و لوازم ساختمانی اولیه‌اش را با نگاهی تجریدی زیر نظر بگیریم. فهم اینکه فلان قسمت قصه چه عیبی دارد غیر ممکن است. مگر اینکه این قسمت را بوجهی انتزاعی مورد بررسی قرار دهیم. در انجام این کار، عمل شناخت عوامل و حقایق قصه‌کار آسانی می‌شود. انواع تحولات قصه را می‌توان به صورت انگیزه، قصد، هدف و اشکال شناخت. ماریچ کیفیت خود را به وضوح بروز می‌دهند. در اینجا است که می‌توانیم ببینیم که آیا قصد اصلی در بین هست یا نه و قصد اصلی از کجا شروع و به کجا ختم می‌شود. اشکال سر راه قصد اصلی در کجا آغاز می‌گردد و کجا از سر راه کنار می‌رود. می‌توانیم ببینیم که صحنه اوج کجا رخ می‌دهد و در چه نقطه‌ای به هدف اصلی می‌رسیم. می‌توانیم ببینیم که آیا ضد قصد (قصد مخالف) متوجه یک هدف واحد (همان هدف قصد) است یا نه، و قصدهای فرعی وحدت مقصود دارند و یا در حکم قصدهای اصلی پراکنده‌ای هستند. می‌توانیم ببینیم که آیا سبب، بر انگیزه متکی است یا نه، درجه بندی ایراد دارد یا ندارد و هدف فرعی از حد لغت هدف اصلی درمی‌گذرد یا خیر.

با این کار ساده محاسن و معایب ماده‌کار اصلی بروشنی آشکار می‌شود. در این لحظه هنوز برای چاره‌جویی و اصلاح دیر نشده است. نویسنده با پرس و جو در مورد تمام جنبه‌های ماده‌کار آماده پاسخ به سؤالاتی خواهد بود که احتمالاً کارگردان یا تهیه کننده بعدها از او خواهند داشت.

نویسنده در قالب پرداخت می‌تواند همچنین تشخیص دهد که عوامل در کجا محو و مبهم هستند. سینما روه‌های قدیمی بیاد دارند که گاهی آپاراتچی برای آنکه تصویر

را واضح کند با عدسی آپارات ور می‌رفت. تماشاچی آنقدر داد و فریاد می‌کرد تا تصویر واضح می‌شد. تصور اینکه يك فیلم سراسر با چهره‌ها و اشیاء محو نمایش داد، شود محال است. ولی بیننده غالباً مجبور به تماشای فیلمی است که قصه محوی دارد و ساختمان دراماتیکش روشن و واضح نیست.

تمرکز بخشیدن و واضح ساختن ماده داستان کار نسبتاً آسانی است. گاه کافی است بعضی خصوصیات يك فرد عوض شود تا ایجاد محبت یا نفرت شدید کند. گاه کافی است از برخورد شخصیت‌هایی که دلیل کافی برای برخوردشان نیست جلوگیری شود. براحتی می‌توان دریافت افرادی که با علاقه بهم پیوسته‌اند ممکن نیست بینشان کشمکش بوجود بیاید و می‌توان به آسانی از هم جداشان کرد. پس قصد را باید بدقت مورد بررسی قرارداد. مردم جنوب می‌گویند: «منظور دارم که به‌خانه بروم.» این منظور چیزی جز قصد نیست که در اینجا زبان می‌رساند که قصد، منظورش رسیدن به يك هدف است. اما این منظور ممکن است مبهم باشد و به‌مرکز هدف نخورد.

مبهم بودن، مصالح کار قصه را کند و بی‌اثر می‌سازد از چنین قصه‌ای محال است وضعیت‌های قوی و نافذی ناشی شود. ما با تمرکز بخشیدن، مقاصد را بسوی هدف نشانه می‌رویم. جالب است توجه کنیم که اغلب قصه‌ها با اندکی تلاش به کمک این کار ساده به‌مقدار زیاد بهبود می‌یابند.

باین نحو است که مصالح کار دقیق و قدرتمند می‌شود. پس آخرین نکته‌ای که باید در نظر گرفت توزیع ماده کار در طول قصه است. چون ممکن است که بعضی قسمت‌های طولانی قصه را جلو نبرد و قسمت‌هایی دیگر زیادی شلوغ باشد. برای حصول توزیع کامل، اول باید شروع قصد اصلی، شروع اشکال، محل وقوع صحنه اوج، و محل رسیدن به هدف اصلی را با توجه به پایان داستان مورد توجه قرار دهیم. پس از آن که مطمئن و راضی شدیم که این عوامل درست و مؤثر توزیع شده‌اند می‌توانیم به توزیع هدف‌های فرعی توجه کنیم که کدام قسمت‌های داستان کند و خسته‌کننده و کدام قسمت‌ها مشوش و شلوغ خواهد بود. اگر توزیع غیر یکدمت باشد هنوز برای اصلاح وقت داریم.

رمان اساساً يك قالب روایتی است که نویسنده نمی‌تواند به‌اختیار به شکل صحنه‌های منفرد فشرده و خلاصه کند. سناریست که کار را با طرحی توصیفی آغاز می‌کند ماده کار را بتدریج به صورت صحنه‌های لازم برای زمان سینما متبلور می‌سازد.

اگر داستان را به صورت خطی مجسم کنیم صحنه‌های فیلم مکعب‌ها و یا مربع‌هایی بر طول این خط خواهند بود که با فاصله‌هایی از هم جدا شده‌اند. آنچه که در این صحنه‌ها اتفاق می‌افتد باید آنقدر گویا باشد که بتواند برساند که در این فاصله‌های گنگ چه رخ داده است. صحنه را می‌توان در حکم سنگ زاویه ساختمان دانست که قصه را بهم نگاه میدارد و جلو و عقبش را بهم می‌پیوندد. یا نویسنده‌ای که عاشق کار خویش است صحنه‌ها را می‌تواند دانه‌های مرواریدی قلمداد کند که رشته‌ای آنها را بهم بسته است.

زمان‌نویس می‌تواند فاصله بین صحنه‌ها را با جملات وصفی یا توضیحی پرکند. نویسنده در القاء تکوین و پیشرفت تدریجی قصه هر قدر بیشتر ابتکار بخرج دهد سلسله مراتب صحنه‌هایش گیراتر و سریع‌تر خواهد شد. باین دلیل چنین نویسنده‌ای هرگز فیلم را با شروع داستان آغاز نخواهد کرد. در عوض از نقطه‌ای حساس آغاز می‌کند و بتدریج به بیننده می‌رساند که در قسمت‌های قبل از شروع چه رخ داده است. مثلاً نویسنده موظف نیست که حتماً نشان دهد دو نفر آدم چطور باهم دشمن شده‌اند. می‌تواند از آن‌جا شروع کند که یکی از دو شریک معامله‌ای قصد مجازات شریک دیگر را بخاطر اختلاس دارد. یا رابطه‌ای قبلی را می‌توان در اولین دقیقه شروع قصه نشان داد، هنگامی که یک محکوم فراری با رفیقش که او را لو داده روبرو می‌شود. بدیهی است که این کار قصه را از همان اول جذاب می‌سازد. اما نویسنده خوب در طول فیلم خواهد کوشید که فقط نقاط اوج مراتب تحول وقایع را نشان بدهد و بقیه قضایا را بطور ضمنی القاء کند، درحالی‌که نویسنده عادی معمولاً ماجرائی خسته‌کننده را در تمام مراحل پیشرفت عادی اش قدم به قدم دنبال می‌کند و گاه ناچار به حذف صحنه‌های حساس و لحظه‌های اوج می‌شود، چون دیگر وقتی برای پرورش این لحظات مهم و هیجانی ندارد.

### فیلمنامه: ۳۷

فیلمنامه کار بیان بوسیله صحنه را تکمیل می‌کند. اگر قصه تا این لحظه بدقت پرورش یافته باشد نوشتن فیلمنامه متضمن عدولی اساسی از مراحل گذشته نخواهد بود بلکه فقط حکم تبلور نهائی ماده کار را خواهد داشت. آخرین حذف قطعات روایتی ممکن است تغییراتی بیشتر را در داستان اقتضا کند. چون دیگر بر تکنیک ادبی نمی‌شود تکیه کرد باید اطمینان خاطر حاصل کنیم که صحنه‌ها متضمن تمامی اطلاعات لازم برای فهم قصه هستند. باید وسایل بیانی را که در اختیار سینما هست بکار بگیریم تا تمام حقایق داستان را به اطلاع تماشاگر برسانیم. برای رسیدن به این منظور باید از گفتگو، صدا، عمل (حرکت)، صحنه، وسایل صحنه، اشیاء و موسیقی استفاده کنیم. باید بپرسیم، آیا همه چیز برای تماشاگر روشن است؟ بعد از آن باید بگردیم و ببینیم که حرف‌های گفته شده را تکرار نکرده باشیم. اگر تکرار کرده باشیم اطلاعات سطحی را باید حذف کنیم. سینما محدوده بسیار تنگی در اختیار دارد. در نتیجه صرفه‌جویی و موجز گوئی نهایت اهمیت را داراست. صرفه‌جویی دارای این مزیت اضافی است که وضعیت‌هایی پر قدرت‌تر ایجاد می‌کند. اگر برای

بیان دو رویداد دو صحنه صرف شده باشد، باید ببینیم که این هر دو رویداد را نمی‌توان در یک صحنه واحد ولی بیان‌کننده‌تر ارائه داد. دیدیم که بسیاری از عوامل درباره یکدیگر اطلاعات بدست می‌دهند، باید تصمیم بگیریم که افشا و بیان کدام یک از عوامل مفیدتر و گویاترست. تقریباً در هر موردی باید از خودمان بپرسیم: در اینجا باید انگیزه را روشن کنیم یا قصد و یا هدف را؟ معلومات بین هنرپیشه و تماشاگر را چطور باید تقسیم کرد؟ فلان موضوع خاص را در چه لحظه‌ای به اطلاع بیننده برسانیم که نهایت تأثیر را داشته باشد؟ باید در تماشاگر کنجکاوی ایجاد کنیم یا دلهره؟ باید پیش‌گویی‌های متضاد ایجاد کنیم یا انتظار، تعجب، یا بیم و یا امید، سرخوردگی و یا آسایش؟ تجسس و بررسی تمام انواع گوناگون راه‌های ساختمان یک داستان کاری جذاب و تهیج‌کننده است.

از این گذشته، تسلسل صحنه‌ها باید با توجه به تنوع، تغییر یا تضاد بررسی گردد. اگر نویسنده خواسته باشد به مخاطبش کم‌دی، تراژدی یا هیجان بدهد بزودی متوجه می‌شود که با قطع حالت صحنه بهتر باین مقصود می‌رسد تا با پی‌گیری مداوم یک حالت واحد. این کار نه فقط از آن جهت لازم است که تضاد دو حالت متغایر و متباین را تشدید می‌کند، بلکه چون روانشناسی تماشاگر این تنوع را می‌طلبد. اگر یک داستان غم‌انگیز دارای لحظه‌های آسایش بخش خنده‌دار نباشد، تماشاگر صرفاً برای رهائی از احساس تهیج شده خویش، غفلتاً در صحنه‌های جدی خواهد خندید. از آن طرف هم خنده آفرینان بزرگ گاهی لحظه‌های جدی و رقت‌انگیزی در بین صحنه‌های خنده‌دار می‌گنجانند چونکه بذله‌های بی‌وقفه و پشت‌سرهم اثر خنده و مضحکه را از بین می‌برد.

از نقطه نظر ساختمان فنی داستان بهتر است که برخورد بین شخصیت‌های اصلی که قرارست در خیلی از صحنه‌ها باهم باشند، کمابیش بطور یکدمت در طی ماجرا توزیع شود. ایندو نباید در چند صحنه پشت سر هم توأمأ نشان داده شوند و بعد به دست فراموشی سپرده گردند. ضمناً در صورت امکان هر شخصیت اصلی باید حداقل یک صحنه با هر شخصیت دیگر ماجرا داشته باشد تا خصوصیات مربوطه هر کدام از آنها به تمامی بروز کند.

چون صحنه‌ها را فواصل زمانی از هم جدا می‌کند پیوند صحنه‌ها با یکدیگر یکی از مسائل خاص فیلمنامه‌نویسی است. دیدیم که مقاصد قصد، از آنجائی که باعث پیش‌بینی و در نتیجه حرکت ماجرا به جلو می‌شوند بار اصلی پیوند را بدوش دارند. اما در بسیاری از موارد ممکن است که بخواهیم عناصر پیوند دهنده‌ای را به ماجرا وارد کنیم. مثلاً کسی می‌خواهد یک کیف دستی را تحویل دهد. عمل تحویل دادن یک قصد است اما در عین حال ظهور صرف یک چنین شیئی‌ای در چند صحنه می‌تواند عامل پیوند دهنده و رابط مؤثری باشد. یا می‌توانیم صحنه‌ای را با شیئی‌ای خاص ختم و صحنه بعدی را با همان شیئی آغاز کنیم یا حتی صحنه را با تصویر چهره درشت هنرپیشه بیابان برسانیم و صحنه را با همان تصویر از همان شخص در محلی دیگر بگشائیم. بهر جهت

باید توجه داشته باشیم که انتقال از يك «نما» به «نما»ی دیگر را قصد است که بهم پیوسته نگاه می‌دارد.

لازم نیست که رابطه‌های بین تمام صحنه‌ها قوت پیوند یکسانی داشته باشند. ممکن است گروه صحنه‌هایی را که بینشان پیوندهایی محکم وجود دارد يك جاگرد بیاوریم، بین قطعات صحنه، احتمالا پیوندهایی نه‌چندان مستقیم لازم خواهیم داشت، می‌توانیم اینها را با فصل‌های يك رمان مقایسه کنیم. این البته فقط قیاس است و منظور برابر کردن فیلم و رمان نیست چون قالب ایندو باهم فرق می‌کند. بهمین دلیل هم لازم نیست که سناریوی فیلم، مثل نمایشنامه تئاتر، بسمه‌پرده قسمت شود، گرچه این تصویری است که بین خیلی از سناریونویس‌ها وجود داشته است.

تقسیم داستان به چند پرده خاصیت تئاتر و ناشی از قالب خاص آنست، ولی سینما که چنین خواصی را ندارد يك چنین تقسیمی را اقتضا نمی‌کند. از نظر فنی، فیلم عبارت از يك نوار پیوسته‌ی سلولوئید است که بر آن يك «نما» بدنبال «نما»ئی دیگر می‌آید، خواه این «نما»ها در يك صحنه و یا متعلق به صحنه‌هایی مختلف باشند. خواه بین آنها فاصله زمانی وجود داشته و یا نداشته باشد. تدابیر فنی که پیوند دهنده یا جداکننده هستند به شرح زیرند:

### ظهور تصویر: ۲۸

آشکار شدن تدریجی تصویر بر پرده. بیشتر فیلم‌ها باین شکل آغاز می‌شوند. در طی فیلم از ظهور تدریجی تصویر برای نشان دادن پایان يك فصل و آغاز فصلی دیگر استفاده می‌شود، تقسیمی مشابه با فصل در رمان.

### محو تصویر: ۲۹

ناپدید شدن تدریجی تصویر در پایان يك فیلم.

### آمیختن تصویر: ۳۰

ترکیب شدن تدریجی يك صحنه با صحنه‌ای دیگر که معمولا برای رساندن گذشت

38- Fade-In

39- Fade-Out

40- Dissolve To

زمان یا تغییر قطعی مکان بکار می‌رود. تقسیم بوسیله آمیختن تصاویر باندازه تقسیم ناشی از محو تصویر مؤکد نیست و نمودار قطع سلسله وقایع محسوب نمی‌شود.

## پاك شدن و تبدیل تصویر: ۴۱

پاك شدن يك تصویر و جایگزین شدن آن به سرعت بوسیله تصویری دیگر.

## قطع به: ۴۲

انتقال مستقیم از يك «نما» به «نما»ی دیگر. انتقال چون سریع است زمانی از دست نمی‌رود - ولی معنی دیگر قطع آنست که بین دو «نما» گذشت زمانی وجود ندارد. پس نمی‌شود نشان داد که مردی بطرف در می‌رود، بعد با يك «قطع» نشان داد که دارد در را باز می‌کند، چون برای عبور در طول اتاق چند ثانیه وقت لازم داشته است. ولی می‌توان او را نشان داد که شروع به باز کردن در می‌کند و بعد در يك «نما»ی معکوس با قطع نشان داد که این کار را پایان رسانیده است.

## مونتاز:

تعریف دقیقی از مونتاز نمی‌توان بدست داد و در این مورد عقاید متفاوت زیادی وجود دارد. «پودوفکین» معتقد بود که تا قبل از پیدایش مونتاز فیلم نمی‌توانست هنر باشد. آیزنشتاین تمامی فیلم را يك مونتاز می‌دانست. روسها از مونتاز به مقدار زیاد برای ایجاد پیوندهای سمبولیک استفاده می‌کردند. در هالیوود مونتاز مقدماً برای آن بکار می‌رود که رویدادهائی را که وسیع تر از آنند که بتوان در صحنه‌های دراماتیزه ارائه داد بوسیله مونتاز فشرده و خلاصه کرد. بطور کلی صحنه‌هائی که برای مونتاز انتخاب می‌شوند نه فقط باید برای بیان اطلاعات گویا باشند، بلکه باید با سبک فیلم هم تطابق داشته باشند: وقایع خنده‌دار در کمدی، لحظه‌های عاطفی در يك داستان لطیف، و لحظه‌های مهیج در يك فیلم پرتحرک. مونتاز در عین کمک به پیشرفت قصه، قدرت دراماتیکی از خود ندارد. صحنه‌ها آنقدر تند می‌گذرند که تماشاگر مجال مکث بر آنها و هضم و جذبشان را ندارد.

بکار بردن این تدابیر فنی آنقدر کار سناریست نیست که کارگردان و یا تدوین کننده فیلم. گرچه اسم این کلمات و شنیدنشان در نویسنده تازه کار ایجاد رعب می کند (چون چنین نویسنده ای ممکن است خیال کند تسلط بر این واژه ها از او سناریست می سازد) اما این عبارات و مفهوم آنها در شناخت فن سناریونویسی نقش اندکی را بازی می کنند.

### سناریوی مخصوص فیلمبرداری: ۳۳

سناریوی فیلمبرداری شامل تمام توضیحات فنی لازم برای کارگردان، مسئول تدوین، فیلمبردار، طراح دکور، مدیر تهیه و آهنگسازست. گرچه کارگردان ممکن است در مورد تکوین مراحل قبلی سناریو با نویسنده همکاری کرده باشد تنظیم سناریوی فیلمبرداری بیشتر و اساساً وظیفه اوست. کارگردان نوع «نما» هائی را که حق وسیله بیان یا مجموعه وسایل قادر به افشای اطلاعات در لحظه ای خاص را ادا می سازد در سناریوی فیلمبرداری معین می کند. هم چنین مشخص می کند که جای دوربین در کجاها باید عوض شود (محل دوربین به شماره پشت سر هم ذکر می شود). کارگردان باید بداند چه هنرپیشه و سیاهی لشگرهائی باید در صحنه حوزة دید دوربین دیده شوند. این اشارات باید آنقدر واضح باشد که به طراح دکور بفهماند چه جور صحنه ای لازم است، مسئول وسایل دریابد چه وسایلی را فراهم کند، دستیار کارگردان بداند چه هنرپیشه ها و سیاهی لشگرهائی باید در صحنه باشند، مسئول فیلمبرداری زاویه دوربین و نوع نور پردازی را بداند، آهنگ ساز بفهمد که صحنه چه جور موسیقی ای لازم دارد و متصدی صدا بداند که در صحنه صداها را باید ضبط و یا بعداً دوبله کرد، چون این قسمت را قبل از ضبط صدا باید دانست.

در این مراحل است که مسائل فیلمی قریب الوقوع حضور خود را اعلام می کنند. برای برآورد طول فیلم تمام شده، سناریو به متخصصی داده می شود که با ریتم کار کارگردان آشناست. در اینجا ممکن است معلوم شود که سناریو زیادی طولانی است، پس نویسنده باید با چشمی گریان و دلی بریان صحنه ها و لحظاتی را که در حد خود آنقدر خوب و ارزشمند بوده اند حذف کند. اما اینکار بهترست در این مرحله انجام شود تا بعد صحنه های فیلمبرداری شده بر کف اتاق مونتاز ریخته شوند.

غالباً موقع تمرین بازی هنرپیشه ها حس می شود که صحنه آنجوری که روی کاغذ بوده در عمل درست اجرا نمی شود. پس ممکن است از سناریست خواسته شود که رویش کار کند. درست در موقعی که سناریست فکر می کند يك سناریوی فیلمبرداری کامل بالاخره در دست دارد، ناگهان ممکن است بودجه فیلم کاهش یابد و اقتضا کند

که سناریست کمربند سناریویس را تنگ‌تر ببندد. علیرغم تمایل یا کنترل سازندگان فیلم، بیماری يك هنرپیشه یا ادامه یافتن هوای بد ممکن است بازنویسی سناریو را اقتضا کند. تا آخرین روز فیلمبرداری کلمات سناریو را راحت‌تر می‌توان حذف کرد تا تصاویر و صداهای ضبط شده بر نوار سلولوئید.

تمام شدن فیلمبرداری نیز تمام شدن تغییرات سناریو را معنی نمی‌دهد. بعد از پایان فیلمبرداری هم ممکن است صحنه‌هایی حذف گردد یا گفتگوهای تازه‌ای در دوبله اضافه شود، بعضی وقت‌ها يك صحنه جابجا می‌شود. عاقبت شب اولین پیش‌نمایش فیلم ۲۲ فرامی‌رسد که گاه تجربه‌ایست نسبتاً دردناک.

تماشاگر فیلم را برای اولین بار می‌بیند. واکنش آنها اغلب بسیار غیر منتظره است. ممکن است در جاهای عوضی بخندند و یا در فیلمی کمدی، خنده‌ای را زودتر از موقع پیش‌بینی کنند. ممکن است در فصلی که تصور می‌شد مهیج باشد ملول و بی‌حال باقی بمانند. آخرسر، ورقه‌های اظهار نظر که تماشاگران سانس پیش‌نمایش پرمی‌کنند و دم در تحویل می‌دهند از واکنش‌هایی دیگر خبر می‌دهد.

در اینجا مرحله آزمایش کردن آغاز می‌شود. صحنه‌ای را از اینجا می‌زنند، فصلی را از آنجا کوتاه می‌کنند. ولی حیرت و گیجی هنوز حدی ندارد. صحنه طولانی بخاطر مدتش، یا به‌خاطر اینکه حرفی درش زده نمی‌شود و اتفاقی رخ نمی‌دهد طولانی نیست، بخاطر ایراد و نقص ساختمانی طولانی است. صحنه‌های طولانی دیگری هم ممکن است باشد که در آن چیزی اتفاق نمی‌افتد، معذک بسیار گیرا و دراماتیک است، مثل سکوت کسی که هم‌اکنون خبر دردناکی را شنیده است. بعضی وقت‌ها برای اصلاح ایرادات، فیلمبرداری مجدد از صحنه یا قطع قسمتی لازم می‌شود، ولی در مرحله‌ای چنین دیرگاه دیگر در فیلم نمی‌توان اصلاحی اساسی به‌عمل آورد. پس باز می‌بینیم که تا چه حد مهم است که سناریو را قبل از شروع فیلمبرداری شامل يك بررسی دقیق قرار دهیم.

## تحلیل:

در قبال آفرینش که کار ساختن است، تحلیل یعنی تقطیع و تجربه اثر کمابیش تمام شده. به نسبت کم هستند کسانی که خود را قادر به خلق يك قصه می‌دانند، ولی تقریباً همه کس فکر می‌کند که توانائی انتقاد را دارد. تحلیل، برخلاف انتقاد، واکنشی بر اساس سلیقه شخصی نیست. تحلیل به‌عنوان يدك و ذخیره کار خلاقه، مثل خود امر آفرینش

---

۴۴- پیش‌نمایش Preview روش مرسوم سینمای آمریکاست که فیلم را قبل از پخش عمومی يك یا گاهی چند شب در يك یا چند شهر مختلف نشان می‌دهند و از روی واکنش تماشاگران، فیلم را حك و اصلاح می‌کنند. (م)

هنری، درك عناصر دراماتيک را اقتضا می‌کند.

نخستین قدم در تجزیه و تحلیل فیلمنامه، شناخت تک تک عوامل ماده اصلی است. انتقاد، فیلم را بطور کلی در نظر می‌گیرد، در حالی که تجزیه و تحلیل، تک تک پوسته‌های متشکله اثر را در نظر گرفته و برآورد می‌کند، باین ترتیب ما را قادر به تشخیص می‌کند که عبارت از کل قضاوت ما نسبت به تمامی قسمت‌های اثر باشد.

تحلیل به منظورهای مختلفی بکار می‌رود. یکی از آنها هدایت انتخاب ما در مورد مواد اولیه اثرست، بطوریکه شرحش گذشت. مصرف دیگر تحلیل آنست که اشتباهات را بیابد تا بتوان آنها را اصلاح کرد. این تحلیل بمنظور اصلاح تقریباً در هر مرحله تکوین و پرورش سناریو صورت می‌گیرد.

برای جلوگیری از آشفته‌گی باید بدانیم که عوارض مرض عبارت از خود مرض نیست. پزشکی که می‌خواهد مریضی را درمان کند سعی نمی‌کند تب او را بند بیاورد، می‌کوشد علت تب را از میان بردارد. گاه ممکن است چشم آدم درد بگیرد ولی سرچشمه درد خود چشم نباشد، دندان انسان باشد. خیاط خوب ایراد لباس را در آنجائی که بنظر می‌رسد رفع نمی‌کند، بلکه شانه‌های لباس را بالا می‌برد تا عیب کمر برطرف شود. بهمین ترتیب هم به‌ندرت می‌توان اشتباه يك سناریو را از محلی که این اشتباه به‌ظاهر بنظر می‌رسد رفع کرد. اشتباه در محلی که جلوه می‌کند ممکن است عارضه بیماری باشد، نه خود بیماری و عیب اصلی را باید غالباً در جاهای دیگری یافت. فصل مربوط به انتخاب اطلاعات را به‌خاطر بیاوریم. در این فصل دیدیم که يك صحنه واحد، اگر اطلاعات قبلی مربوط به آنرا تغییر بدهیم معنی کاملاً متفاوتی پیدا می‌کند. بنابراین اصلاح لازم را احتمالاً نه در صحنه‌ایکه بنظر معیوب می‌رسد، بلکه در صحنه‌های قبلی باید به‌عمل آورد. تقریباً تمامی فیلم‌هائی را که اواخرشان خسته‌کننده می‌شود می‌توان اصلاح کرد، ولی نه با مرمت قسمت دوم، بلکه با بهبود و اصلاح قسمت اول.

غالباً تصور می‌شود که تجزیه و تحلیل سناریو کار دبیران قصه، تهیه‌کننده‌ها، مدیران اجرایی، بازنویس‌ها و یا باصطلاح پزشکان سناریو باشد. در واقع بین ذهن تحلیل‌گر و ذهن خلاقه مرز تفکیک قاطعی وجود دارد. خیلی از هنرمندان افراد منتقد و تحلیل‌گر را حقیر می‌شمرند، ولی این نظر منصفانه نیست چونکه هنرمند به‌یک مقدار بینش تحلیلی نیاز دارد. هنرمندان واقماً بزرگ، اسیر استعداد خلاقه‌شان گسیخته و غیر قابل تسلط نیستند. عظمت آنان غالباً حاصل هردو خصلت، قدرت خلاقه و قدرت تحلیل است.

برای پرورش قصه باید جریان خلاقه را در مراحل مختلف قطع و برتحلیل مواد موجود تأمل کنیم، نه فقط برای آنکه ایرادهایش را بیابیم بلکه پله‌های بعدی که قصه ما را به‌اجبار بر آنها بالا خواهد کشید پیدا کنیم. این عمل را می‌توان تحلیل برای پرورش قصه نامید، عملی که بهیچ‌وجه انتقاد مخرب نیست بلکه کاری بسیار سازنده است. اینکار معادل آنست که آفریننده اثر ضمن راه بایستد و ببیند که داستان به‌کدام جهت دارد می‌رود، که خود به‌صدای قصه که دارد بازگو می‌شود گوش بسپرد.

این تحلیل را می‌توان با طرح‌ریزی پرسپکتیو یک نقاش مقایسه کرد. وی برای کنترل دقیق بودن پرسپکتیو، خطوط اجسام را تا مرز افق امتداد می‌دهد تا در دو نقطه ثابت بهم برسند. نویسنده نیز بهمین ترتیب باید خطوط داستان را تا پایان امتداد دهد. اینکار کمکش می‌کند دریابد که قصه به کدام جهت دارد می‌رود.

وقتی که آسمی معلومات کافی در اختیار داشته باشد کار تحلیل بسیار آسان می‌شود. کافی است سؤال کنیم و قصه این سئوالات را پاسخ می‌دهد. باین ترتیب کار بسیار دشوار برآورد توده درهم پیچ و نفوذناپذیر عوامل قصه، به صورت پیدا کردن تعدادی جواب ساده در قبال چند سؤال ساده در می‌آید. وقتی که نویسنده ماهیت ماده کار خود را شناخت می‌تواند عواملی را که مهم هستند پرورش دهد و عوامل دیگری را که کمتر جنبه اساسی دارند بازدارد، باین ترتیب داستان شکلی روشن و متناسب به خود می‌گیرد و با ساده سازی فهم را برای نویسنده و نیز شنوندگان احتمالی آینده‌اش آسان می‌سازد. با این کار ساختگی بودن بعضی وضعیت‌ها آشکار می‌شود. اگر غیر از این باشد این ساختگی بودن بنظر نخواهد رسید مگر در موقعی که نویسنده شروع به نوشتن گفتگوها کند. آن وقت است که گفتگوها ابلهانه و مهمل جلوه خواهد کرد، چون وضعیت مربوط به آنها پا در هواست.

دانش ما از قوانین دراماتیک بما می‌آموزد که چه سئوالاتی را مطرح کنیم. قصد اصلی در کجا شروع می‌شود؟ آیا انگیزه قوتی متناسب با قصد اصلی دارد؟ آیا محتوای قصه میل پنهانی بیننده را ارضاء می‌کند؟ هدف‌های فرعی چطور توزیع شده‌اند؟ تماشاگر برای فهم رویدادهای خاص به چه مقدار اطلاع نیاز دارد؟

بجای ارائه صورت کاملی از سئوالاتی که در این مورد می‌توان مطرح کرد بهتر است صورتی از رایج‌ترین اشتباهات ارائه داده شود که از آنها می‌توان براحتی سئوالات لازم برای تجزیه و تحلیل سناریو را استخراج کرد. با مروری در این اشتباهات احتمالی می‌توان دریافت که ساختن کامل و بی‌نقص تاجه اندازه مشکل است، لاقلاً از بعضی لحاظ هر فیلمسازی تاجه حد خطا پذیرست. آنکس که خطا نکرده است اولین سنگ را بیاندازد.<sup>۲۵</sup>

### اشتباهات مربوط به محتوای داستان:

- ۱- فقدان محتوای قابل شناخت.
- ۲- ربط نداشتن با علائق تماشاگر در زمانی خاص.
- ۳- عدم تناسب بین خرج اثر و تعداد تماشاگرانی که اثر خطاب به آنها صادر می‌شود.

---

۴۵- اشاره به گفته حضرت مسیح (ع) خطاب به کسانی که قصد سنگار کردن مریم مجدلیه را بعنوان زنی خودفروش و خطاکار داشتند (م).

### اشتباهات مربوط به پیوند عاطفی برقرار کردن:

- ۴- فقدان رابطه بین حقایق قصه و زندگی تماشاگر.
- ۵- فقدان قهرمانان محبت‌انگیز.
- ۶- یکدست نبودن جنبه‌های مثبت قهرمان.
- ۷- فقدان قهرمانی که قیاسی مساعد را میسر سازد.

### اشتباهات مربوط به قابل احتمال بودن:

- ۸- فقدان قابلیت احتمال.
- ۹- مجذوب و وضعیت‌های جالب ولی غیر محتمل شدن.
- ۱۰- مفروضات کاذب.

### اشتباهات مربوط به قابل فهم بودن:

- ۱۱- فقدان تنوع.
- ۱۲- استفاده از فرمول‌های فرسوده.
- ۱۳- اطلاعات غیر کافی.
- ۱۴- استفاده از سمبل‌های غیر قابل فهم.
- ۱۵- جلوگیری از ارزیابی با استفاده از عوامل ناآشنا.
- ۱۶- شخصیت‌ها و رویدادهای آشنا با احساسات نا آشنا و نامأنوس.
- ۱۷- فقدان عواطف عموم فهم.
- ۱۸- عجز از قابل فهم ساختن مصالح و مواد جالب.

### اشتباهات مربوط به حرکت به جلو:

- ۱۹- قصد اصلی دیر افشاء می‌شود.
- ۲۰- اشکال اصلی دیر افشاء می‌شود.
- ۲۱- لحظه اوج خیلی زود فرا می‌رسد.
- ۲۲- به‌هدف اصلی قبل از پایان فیلم می‌رسیم.
- ۲۳- فقدان هدف‌های فرعی بعضی قسمت‌ها را کند می‌سازد.

- ۲۴- رویهم نیفتادن قصدهای فرعی سبب بروز وقفه و جهش می‌شود.  
 ۲۵- قصدهای فرعی به اشتباه، قصد اصلی شناخته می‌شود.  
 ۲۶- فقدان درجه بندی.  
 ۲۷- ماده کار اجازه درجه بندی را نمی‌دهد.  
 ۲۸- درجه بندی غیر یکدست.  
 ۲۹- شروع داستان زیاد از حد مؤثر و گیراست.  
 ۳۰- درجه بندی تا حد نهائی‌اش ادامه پیدا نمی‌کند.  
 ۳۱- درجه بندی کند و راکد است.  
 ۳۲- خستگی ناشی از برآورد اشتباه فاصله.  
 ۳۳- نارضایتی ناشی از توان باقی مانده.  
 ۳۴- تکه تکه بودن روایت به دلیل آنکه تسلسل صحنه‌ها چیز جالبی را دنبال نمی‌کند.  
 ۳۵- پی گیری نکردن قصدها.  
 ۳۶- درهم آمیختن صحنه‌ها و ایجاد وقفه در حرکت به پیش.

### اشتباهات مربوط به دلهره:

- ۳۷- سردرگمی ناشی از فقدان اطلاعات مربوط به هدف.  
 ۳۸- احتمال نابرابر جهت موفقیت.  
 ۳۹- دلهره کاذبی که بر اساس امید قرار دارد.  
 ۴۰- افشاء نکردن مشکل در موقع صحیح.  
 ۴۱- کند شدن تدریجی شك نزدیک به اواخر ماجرا.

### اشتباهات مربوط به پیش بینی:

- ۴۲- پیش بینی قصد نویسنده (پیشاپیش خبر کردن).  
 ۴۳- فقدان اطلاع جهت پیش بینی.  
 ۴۴- فقدان معلومات جهت پیش بینی.  
 ۴۵- فقدان غافلگیری.  
 ۴۶- سعی در ایجاد دلهره بدون پیش بینی کافی.  
 ۴۷- پایان نبردن پیش بینی.

## اشتباهات مربوط به قصد اصلی و قصد های فرعی:

- ۴۸- فقدان قصد اصلی.
- ۴۹- قصد اصلی ضعیف.
- ۵۰- قصد های اصلی موازی یا درهم آمیخته.
- ۵۱- قصد های اصلی که در تمام طول داستان امتداد نمی یابند.
- ۵۲- قصد های فرعی کاذبی که قصد اصلی را پیش نمی برند.
- ۵۳- قصد های فرعی بدون مسبب.
- ۵۴- مسببی که با انگیزه ارتباطی ندارد.
- ۵۵- بیشتر بودن قوت مسبب از قوت انگیزه.
- ۵۶- قصد های فرعی فاقد جهات متمرکز.
- ۵۷- قصد های فرعی را به موفقیت یا شکست نرساندن.

## اشتباهات مربوط به آشفته گی و تعدیل:

- ۵۸- داستان توصیفی فاقد آشفته گی.
- ۵۹- ترکیبات فاقد صفات مشخصه.
- ۶۰- ترکیب های بدون پیوستگی یا پس زدگی.
- ۶۱- جدا نکردن جزء های دارای پیوستگی.
- ۶۲- بهم نرساندن جزء های دارای پس زدگی.
- ۶۳- جلوگیری نکردن از جزء های دارای حس پس زدگی.
- ۶۴- جلوگیری نکردن از جزء های دارای حس بهم پیوستن.
- ۶۵- انگیزه هائی که منتج به قصد نمی شوند.
- ۶۶- قصد های بدون انگیزه.
- ۶۷- هدف ناکامی برای قصد.
- ۶۸- عدم تناسب بین قوت قصد و قوت انگیزه.
- ۶۹- سر راه قصد مشکل ایجاد نکردن.
- ۷۰- سر راه قصد موانعی قرار دادن که معارض با قصد نباشد.
- ۷۱- قصدی را که مانعی بر سر راهش نیست به موفقیت نرساندن.
- ۷۲- قصد مخالف را معطوف به هدف قصد اصلی نکردن.
- ۷۳- فقط با موانع و معضلات سر راه قصد اصلی معارضه ایجاد کردن.
- ۷۴- قوت قصد اصلی را بروز ندادن.
- ۷۵- مشکلات قوت کافی نداشتن.

- ۷۶- جلوه دوگانه قوت را در حمله و مقاومت نشناختن.  
 ۷۷- فقدان تصمیم نهائی.  
 ۷۸- برخورد با مشکلات قصد را قوی تر از آنچه که انگیزه قبلا ارائه داده نشان دادن.  
 ۷۹- افشاء کردن غیر ضروری عوامل قطعیت دهنده.  
 ۸۰- القاء نکردن موفقیت قصد در گذشت زمان.  
 ۸۱- نشان ندادن موفقیت قصدی که مورد معارضه قرار گرفته.  
 ۸۲- تغییرات سریع در شخصیت ها.  
 ۸۳- تدارك غیر کافی تعدیل.  
 ۸۴- تعدیلی که به مرحله نیاشفته باز می گردد.  
 ۸۵- تعدیل غیر قابل قبول.  
 ۸۶- پایانی ناخوش که امکان تعدیل بعدی را دارد.

### اشتباهات مربوط به شخصیت پردازی:

- ۸۷- فقدان معلومات روانشناسانه.  
 ۸۸- فقدان شخصیت پردازی.  
 ۸۹- بی توجهی در افشای عوامل الزامی.  
 ۹۰- انتخاب غیر یکدست عوامل.  
 ۹۱- تخصیص خودسرانه عوامل.  
 ۹۲- اتفاقات متناقض و ناثابت.  
 ۹۳- واکنش های متناقض از سایر اشخاص.  
 ۹۴- غافل ماندن از جزئیات شخصیت پردازی.  
 ۹۵- توزیع غیر یکدست شخصیت پردازی.  
 ۹۶- انتخاب ساختگی شخصیت پردازی.  
 ۹۷- دوباره سازی در شخصیت پردازی.  
 ۹۸- فقدان طرح و رنگ.  
 ۹۹- غفلت از نقش های جزئی.

### اشتباهات مربوط به انتخاب اطلاعات:

- ۱۰۰- اطلاعات غیر اساسی.  
 ۱۰۱- اطلاعات خیلی اندک.

- ۱۵۲- تکرار اطلاعات.
- ۱۵۳- توزیع ساختگی اطلاعات.
- ۱۵۴- فقدان توضیح لازم.

### اشتباهات مربوط به تقسیم معلومات:

- ۱۵۵- غفلت از آگاه ساختن هنرپیشه‌ها.
- ۱۵۶- افشای کردن خسته‌کننده اطلاعات به هنرپیشه‌ها.
- ۱۵۷- غفلت از آگاه ساختن تماشاگر.

### اشتباهات مربوط به زمان و مکان:

- ۱۵۸- انتخاب بی‌اعتنا و لاقیدانه مکان.
- ۱۵۹- انتخاب غلط مکان.
- ۱۱۰- عدم توجه به تأثیر مکان در صحنه.
- ۱۱۱- انتخاب بی‌اعتنای زمان.
- ۱۱۲- عدم توجه به زمان بهم‌پیوسته.
- ۱۱۳- عدم توجه به اثرات گذشت زمان.
- ۱۱۴- حذف افشای مکان.
- ۱۱۵- غفلت از افشای خصوصیات مکان.
- ۱۱۶- تکه‌تکه بودن به سبب تدارک برآورده نشده مکان.
- ۱۱۷- افشای ناکامی.
- ۱۱۸- عدم توجه به افشای زمان بوسیله اتفاق.
- ۱۱۹- فواصل غیر منظم در گذشت زمان.

### اشتباهات مربوط به بزرگسازي و ترکیب:

- ۱۲۰- عکس از قسمت غلط و اشتباهی گرفتن.
- ۱۲۱- انتخاب غلط جای دوربین.
- ۱۲۲- اشاره به عوامل غیرمهم.
- ۱۲۳- غفلت از نمایش عوامل اساسی.
- ۱۲۴- ترکیب ساختگی عوامل.

- ۱۲۵- تأخیر در پی گیری علاقه.
- ۱۲۶- حرکت بی مجوز و دلیل دوربین.
- ۱۲۷- فقدان ارتباط بین «نما»ها.
- ۱۲۸- جابجا شدن ناگهانی و شدید دوربین.

### اشتباهات مربوط به وسایل بیان:

- ۱۲۹- بیان بدون معنی.
- ۱۳۰- استفاده غیر مقتصدانه از وسایل بیان.
- ۱۳۱- استفاده از وسایل غلط بیان.
- ۱۳۲- گفتگوی زیاده از حد.
- ۱۳۳- اتفاقات بدون سروصدای کافی.
- ۱۳۴- عدم توجه به اطلاعات بیان شده.
- ۱۳۵- تناقض در وسایل بیان مختلف.
- ۱۳۶- یادآوری کاذب.
- ۱۳۷- فقدان بسط و تفصیل.
- ۱۳۸- دوباره سازی بی معنی.
- ۱۳۹- سمبول پردازی کاذب.

### اشتباهات مربوط به محدوده:

- ۱۴۰- ماده کار زیادتر از حد لازم.
- ۱۴۱- ماده کار کمتر از حد لازم.

فیلمسازان جوان دیگر ماندنی هستند، می‌مانند تا پیرتر و مجرب‌تر شوند و بموقعی جای خود را به موج تازه‌ای از جوانان پرشور مستعد بدهند. اگر تجربه‌گری بی‌قید و لجام گسیخته و فوران‌کننده امروز اجازه پیشگویی را نمی‌دهد لااقل گفته بالا تا هنگامی که تقاضا برای ظهور فیلمسازان جوان در آینده‌ای قابل پیش‌بینی مدام برقرارست، مصداق دارد، هرچند که پیشرفت‌های فنی ممکن است نام فیلمسازان را تبدیل به چیزهایی چون کاست آفرینان، درام‌گران تلویزیون‌های آبونه‌ای و یا تکنیسین‌های داستان‌رسان کامپیوتری‌کند. در واقع، به‌جهت اطمینان خاطر اجازه بدهید در اینجا عبارتی را که در قرارداد نویسندگان گنجانده می‌شود قید کنیم که تمامی وسایل فنی شناخته شده امروز و وسایل فنی هنوز اختراع نشده آینده را شامل می‌گردد.

علاقه به قصه‌گویی پردوام خواهد بود، کنجکاوی انسان اولیه به شنیدن شرح شکار ماموت همچنان در آینده دور نیز برقرار خواهد بود، در آینده‌ای که فضانوردان شرح اکتشافات خود را در کیهانی دور دست بوسیله انتقال فکر بازگو می‌کنند (برای انتقال فکر نیز در قراردادها باید قانونی جهت حفظ حقوق مؤلف پیش‌بینی شود). شکی نیست که ابداعات فنی، سرعتی بیش از تغییراتی که در ظرفیت و واکنش‌های حسی، ذهنی و عاطفی تماشاگر رخ می‌دهد به‌پیش خواهد شتافت. درحالی‌که پیشرفت‌های مکانیکی مرتب اشکال و قالب‌های قصه‌گویی را عوض خواهد کرد، در آن سر، تماشاگر همچنان پذیرنده‌ای تغییر ناپذیر نشسته که محتوای قصه به او خطاب می‌شود. نظام ثابت استودیوها طی سالهای سال وضع فنی کنونی فیلمسازی را حفظ کرد اما هنگامی که بهم ریختن سیستم راكد، آزادی جدیدی را اجازه داد و ابتکارهای بیشتری را برانگیخت، ابزار و وسایلی بهتر و پیشرفته‌تر ابداع گردید و بکار گرفته شد. دوربین‌های دستی و قابل حمل، فیلم‌های خیلی حساس، نورافکن‌های کوچکتر، میکروفن‌های جهت‌یاب و دستگاه‌های صدابرداری قابل انعطاف‌تر، حوزه‌های جدیدی را در کار تهیه محل و خارج از امکاناتی غیر قابل تصور در کار فیلمبرداری خارج

از استودیو و مخارجی کمتر را موجب گردید. این انقلاب فنی هنوز به پایان خط خود نرسیده است، ابزارهای تکمیل شده‌تر مرتب در حال ظهورند.

از قضا، خوشبختانه، فیلمسازان جوان بسیاری در این اوان به‌ظهور رسیده‌اند که با شوق تمام به بررسی این وسایل بی‌سابقه مشغولند. در کالج‌ها و دانشگاه‌ها، محصلینی بسیار پرتحرک با مواد کار موجود در حال کارند و ضمن آموزش فنون تثبیت شده به بررسی حالات و اثرات اصیلی که می‌توان ایجاد کرد می‌پردازند.

هیجان نوآوری به‌موقع خودش از مرحله مکانیکی به مرحله درامی، به‌نمایش مبتکرانه روابط بشری و نگاهی نو به‌اوضاع منتقل خواهد شد. این آفرینندگان پرتکاپو بیشتر آنچه را که کهنه و راکد شده بدور خواهند ریخت و جای آنرا به‌بینشی هنری خواهند داد که به‌دنیا چنان خواهد نگریست که گوئی قبل از آن هرگز مشاهده نشده است. تازگی، فی‌حد نفسه، مثل هر مد و گرایشی قدرت دوام و ماندن چندانی ندارد. هر حقه و فکر تازه‌ای توجهی گذرا بخویش جلب می‌کند، و این امر در واقع خلاف گفته آن تهیه‌کننده قدیمی است که می‌خواست با زمان همگام باشد و به‌نویسنده می‌گوید، «چیزی که من دنبالش می‌گردم یک کلیشه - قرارداد - جدید است.»

نباید انکار کرد که سناریو نویسی در گذشته بیشتر حالت «جنگ» و «ملقمه» ای را داشت: اجزائی از فیلم‌های موفق را کش می‌رفتند و در فیلم‌های جدیدی می‌کاشتند. من بر سر بسیاری از جلسات مشورت داستانی حضور داشته‌ام که طی آنها فیلمی از گذشته ذکر شده است. کسی می‌گفت: «یادتان هست مردم سر آن صحنه چقدر خندیدند؟» دیگر می‌گفت: «یک صحنه تعقیب پلیس بیاوریم. تعقیب پلیس همیشه گیرا است.» ولی اجزاء و عواملی که قبلاً در فیلم‌های دیگر با ارزش از کار درآمده‌اند معمولاً در فیلم‌های بعدی و ترکیب‌های تازه بی‌خاصیت باقی می‌مانند. بهتر است از صفر شروع کرد تا به‌پرونده‌های گذشته دستبرد زد.

معدنك، با تمام لزوم واهمیتی که تجربه دارد، در گذشته برای فیلمساز جوان کسب تجربه اگر محال نبود فوق‌العاده مشکل بود. در هر صنعت عمده‌ای مبالغ زیادی به‌تجسس و تکوین اختصاص داده می‌شود، ولی در صنعت سینما استودیو ها تا سرحد مرگ از تجربه‌کردن وحشت داشتند. شرکت‌ها و مؤسسات بزرگ تجارتي دوره‌های تعلیماتی طولانی دارند و تلاش فوق‌العاده‌ای صرف جلب و انتخاب خوش‌آئینه‌ترین داوطلبان می‌کنند. استودیوها بدنبال فیلمسازان جوان نمی‌گشتند، و اگر متخصصان کشف استعداد را استخدام می‌کردند فقط برای یافتن هنرپیشه‌های تازه بود که جایگزین قدیمی‌ها شوند که جوانی‌شان نمی‌توانست همیشه پایدار بماند.

تحول مهم تازه، کاهش تخصص‌یابی در بین فیلمسازان است. برخلاف سایر رشته‌ها مثل پزشکی و شیمی که مرتب تخصصی‌تر می‌شود، هنرمند با عدم مرکزیت بخشیدن به‌فرد انسان مخالفت و بدینوسیله فردیت خود را اعلام می‌کند. خیلی‌ها قبول دارند که این امر، درقبال آفرینش به‌وسیله یک کمیته، اقدام و قصد سالمی است. با این همه، تلاش برای اعلام و اثبات فردیت هر قدر که تلاش قابل‌تحصینی باشد در عمل فیلم‌سازی

آزدهائی است چند سر که به تعداد متنوعی در میان مستعد و مبتکر نیاز دارد. مفهوم خالق (که یعنی يك نفر، مثل «چارلی چاپلین» یا «اورسن ولز» فیلم‌های خویش را بنویسد و کارگردانی و تهیه و گاهی در آنها بازی کند) برای بسیاری از فیلمسازان جذابیتهی فزاینده داشته است، ولی این کار در سینما برخلاف رمان، کاری مستمر و همیشگی نمی‌تواند باشد، رمان علی‌الرسم از قدیم کار يك خالق بوده است. حتی شخصیت‌هائی قوی چون «فلینی» یا «هیچکاک» هر قدر که مهر فردیت آنها بر فیلم مشخص باشد، باز باید با نویسنده‌ها، آهنگسازان، فیلمبرداران کار بکنند، از سهم فوق‌العاده بازیگرانشان بگذریم. بطور خلاصه، «خالق» را در فیلم نه بخاطر کاری که بعنوان يك فرد تك‌رو به انجام می‌رساند بلکه بعنوان يك رهبر ارکستر درخشان باید تحسین کرد که دارای استعداد این‌هست که از گروه خود بهترین هماهنگی را دریافت کند. از این گذشته، فرد گراترین فیلمساز کامل و جامع نیز دیر یا زود در خواهد یافت که نمی‌تواند آن همکار خاموش و حتی غائب خویش، یعنی تماشاگر را نادیده بگیرد و یا اخراج کند. علم باین حقیقت اقتضا می‌کند که فیلمساز به «بیانیه شخصی» خود جنبه‌ای عمومی ببخشد. فیلم برای رضای دل خود ساختن و شاید خودخواهی خود را عظمت بخشیدن، تفریحی پرخرج است و نمی‌توان مدت زیادی به آن اشتغال ورزید. شاعران امروزی می‌توانند در بیان حال خویش دنبال سمبل‌های خاصی بروند که هیچکس از آنها سر در نیاورد. ولی فیلمساز نمی‌تواند خودش را از رابطه با تماشاگر خلاص سازد. مقید بودن فیلمساز به تماشاگر جای افسوس ندارد. اینکه می‌گفتند تماشاگر متوسط قدرت ذهنی يك بچه دوازده ساله را دارد غالباً خلافتش ثابت شده است. توهین به فهم تماشاچی فکر خوبی نیست. کالا فروشان دیگر، هر طور که سلیقه و هوش هموعان خود را برآورد کنند، معمولاً مشتری را بالا می‌برند.

سینما که هنری است آزادمنش (دموکراتیک)، جنبه‌های مفید و ناقص، مزایا و معایب يك سیستم آزاد (دموکراسی) را دارد. در بین خطرهای گرایش بسوی سخافت، ابتذال و پیش‌پا افتادگی و فقدان لطف و ظرافت را می‌توان ذکر کرد، سینما چون خطابش به روانشناسی توده‌هاست ممکن است وسیله جذب و اغوای توده‌ها شود، پدیده‌ای که در دهه‌های گذشته بسیار با آن روبرو شده‌ایم. در بین جنبه‌های مفید و مثبت سینما می‌توان قضاوتی سالم و درست را از جانب گروه‌ها ذکر کرد، قضاوتی متغایر با رأی يك عده فتوا دهنده «خود برگزیده» که قضاوتشان ممکن است افراطی، ناشی از معتقدات غلط، احساسات کاذب، عواطف کاذب و دروغهای متظاهرانه و خودنمایانه باشد. هیئت داورى عظیم خریداران بلیت، هر چند خطا ناپذیر نیست، در دادگاه، میزانی سالم از عدالت را تضمین می‌کند.

اکثریت فیلمسازان جوان، خواه آمال پرست باشند یا نباشند، نگران و علاقمند وضع جهان و نقایص و معایب جامعه هستند. کار سایر فیلمسازان، هر چند ممکن است که درگیر و علاقمند اوضاع جامعه نباشند، بهمان اندازه کار دسته اول در معاصرانشان اثر می‌گذارد زیرا حقیقت آنست که داستان‌رانی بهر نوع، همانطور که سرگرم یا مجذوب

می‌کند، می‌آموزد. فیلمساز هراندازه که خودخواه و فرصت‌طلب باشد، از این حقیقت نمی‌تواند بگریزد که يك تعليم دهنده است.

خالق فیلم با انتخاب حقایق از میان توده زندگی و طرز تلقی خویش نسبت به این حقایق، ناگزیر نمائی از جهان را ارائه می‌دهد. چنین فیلمسازی، آگاه یا ناآگاه، آنچه را که به آن اعتقاد دارد می‌آموزد. گرچه امروز این آموزش غیر مستقیم ممکن است تحت‌الشعاع تولید عظیم زباله، توده‌های بزرگ فیلم‌های بی‌لطف و جنجالی قرار گرفته باشد، نویسنده اساساً زائیده نسلی ریشه‌دار از اجداد بزرگ و برجسته است، از نسل پیامبران کهن، شاعران ملهمی که مردمان خویش را رهبری می‌کردند، از نسل روشن بینان، پیشگویان و آموزگاران.

مؤلف هر قدر که بکوشد نمی‌تواند شانه از زیر بار مسئولیت اساسی خویش خالی کند، بخصوص امروز، چونکه وسایل ارتباط جمعی اثر کلمات او را چندین برابر می‌سازند. «اسکار وایلد» می‌گوید که زندگی بیشتر هنر را تقلید می‌کند تا هنر زندگی را. این امر بخصوص امروز خیلی مصداق دارد، امروز که مد آرایش موی سر يك ستاره سینما آنآ در چهار گوشه جهان پخش می‌شود.

پس آفریننده سینما با درهم بافتن نظرات خویش در متن و قالبی فرهنگی بر تمدن موجود اثر می‌گذارد. وی، خوب یا بد، محیطی را که در آن زندگی می‌کنیم تغییر می‌دهد، شکل می‌بخشد، خراب می‌کند و یا غذا می‌رساند و پرورش می‌دهد. فیامساز گرچه شدیداً بخواهد که این پیوند را بگسلد و خود را منفرد و جدا سازد معذک به‌وصفی تفکیک‌ناپذیر با هم‌نوعان خویش و با سرنوشت جهان در یک رابطه متقابل درهم بافته است، رابطه‌ای که طی آن هنرمند نه فقط جذب و بیان می‌کند بلکه اثر می‌گذارد. فیلمساز جوان هر چند من غیر عمد، ممکن است القاء کند که «اوضاع چگونه باید باشد»، وی نظر خود را هنگامی اعلام می‌کند که صادقانه نشان می‌دهد که «اوضاع فعلی چگونه است». قهرمان یکی از رمان‌های من نیاز شدید به‌بینش باز و روشن این هنرمندان جوان را چنین بیان می‌کند: «وظیفه هنرمند است که در دنیائی دائم‌التغییر به تجسس بپردازد و این دنیا را برای هر نسل از نو کشف و از نو خلق کند. کار هنرمند در پیکر ملت اینست که زندگی را چنان که در آن زمان وجود دارد به معاصرین خویش منتقل سازد، چنانکه چشم و گوش و حواس و هم‌چنین عواطف در مورد فرد انسان چنین می‌کنند. در گذشته نیاز به‌نوشناختن و کشف مجدد زندگی بشر هر گز این چنین شدید نبوده است، چونکه قبلاً محیط هر گز با چنین سرعتی تغییر نمی‌پذیرفته است. دنیا از يك ساعت تا ساعتی دیگر برای ما غریبه می‌شود، اینطور که روز به‌روز در يك میلیون جای متفاوت رشد می‌کند. دنیا با گام‌هائی چنان کوچک از ما دور می‌شود که متوجه آن نیستیم و معذک اگر گاه به‌گاه خود را به دنیا نرسانیم طولی نمی‌کشد که فاقد حس واقعی بودن باقی می‌مانیم، اسیر مفاهیم و تصوراتی منجمد و خشک از محیط‌های قبلی، و به‌زندگی‌ای شیخ‌وار در فضائی تصویری ادامه می‌دهیم، فضائی که زمانی واقعیت داشت ولی اکنون دیگر وجود ندارد».

نویسنده‌ای که سناریوی خود را در خلوت اتاقکی آرام آغاز می‌کند احتمالاً از تصور اینکه کاماتی را که او می‌اندیشد میلیونها فرد بشر خواهند شنید هیجان‌زده خواهد شد. در اختیار داشتن يك چنین منبر خطابه رفیع و نیرومندی او را برمی‌انگیزد که منتهای تلاش خود را بخرج دهد: امید وی آنست که توفیق هنری یا تجارتي و یا هر دو، پاداش زحماتش باشد.

سفر هزار کیلومتری نیز با قدم اول آغاز می‌شود. در شروع راه مسافر ممکن است به طلسم محبوب و دلخواهش متوسل شود، و حتی اگر خجالت نکشد با فال قهوه مشورت کند که ببیند سالم به مقصد می‌رسد یا نه.

از آغاز زمان، انسان برای پیش‌بینی مسیر وقایع به غیبگویان متوسل شده است. افراد بشر کوشیده‌اند برای دست ورزی در مسیر وقایع، جادو و طلسمی بیابند، بشر همواره آرزو کرده‌است قوانینی در اختیار داشته باشد که به کمک آنها بتواند نیروهای آسمانی را به اجابت خواست‌های خود وا دارد. سلاطین و فرمانروایان استودیوهای فیلمبرداری نیز امید خویش را به يك سلسله ساحر اعظم می‌بستند، که هر گاه از آنان معجزه‌ای را که انتظار داشتند نمی‌دیدند به خدمتشان خاتمه می‌دادند.

از طلسمهای کاهنان قبیله‌ای تا آخرین اعلامیه‌های دانشمندان تحقیقات انگیزه‌ای، آرزوی بشر برای دستیابی به اطمینان خاطر همچنان خود را نشان می‌دهد. حس درماندگی هولناک ناشی از فقدان کنترل بر واکنش تماشاچی، شبکه‌های تلویزیون و استودیوهای فیلمسازی امروزی را و امیدارد به هر تدبیری که موفقیتی را پیش‌بینی و تضمین می‌کند، متوسل شوند.

البته در روزگار حاضر وقتی ذکر از رقص‌ها و قربانی کردن‌های جادوگران پیشین به میان می‌آید لبخندی بزرگ‌گمنازه بر لبان ما نقش می‌بندد. ولی وقتی که نتیجه کاملاً متناقض بررسی‌های سیستم نمره دادن دو شبکه تلویزیونی را زیر نظر می‌گذرانیم پیشانی‌مان از روی تفکری جدی و عمیق چین می‌افتد.

خرافات با پاسخگوئی به نیازهای امروزه ما توانسته است که همچنان زنده بماند،

فقط اسم خرافه پرستی در قالب قاموس و متدالوژی آماری و نیمه علمی خاصی عوض شده است. تا زمانی که وضع انسان، همان نیازها را به جهت یک نوع کنترلی بر بی قانونی گیج کننده زندگی ایجاد می کند، جادو و غیبگونی براندیشه ما راه خواهند داشت.

چند وقت پیش من در یک بحث گروهی که با جنبه های مختلف سینما و تلویزیون سروکار داشت شرکت کردم. در جریان بحث، عقاید بسیار متفاوتی طرح شد. تهیه کننده ای اعتقاد خود را به سیستم ستاره پروری و تکیه بر محبوبیت و اعتبار ستارگان مشهور بیان کرد. کارگردانی به او خاطر نشان ساخت که از دو فیلم با شرکت یک ستاره واحد که هر دو طی یکسال روی پرده آمده است یکی موفقیت تجارتي فوق العاده ای بدست آورده و دیگری کاملاً شکست خورده است.

تهیه کننده با اعتراف به وجود یک چنین اختلافات غیر قابل توضیحی باز بر سر اعتقاد خود باقی ماند که: «وقتی که آدم این همه پول خرج فیلمی می کند، باید یکجور تضمینی داشته باشد، هر چند اگر از این تضمین نتیجه ای حاصل نشود».

هیچکس به تناقض ناچیز موجود در مفهوم «بیمه ای که موفقیت را بیمه نمی کند» اشاره ای نکرد، چونکه از آن به بعد بحث با شدت و حدت به مسئله خشنود کردن تماشاچی کشید. کسی که مسئول بررسی قصه ها بود از مزایای ماده کار پیش فروش شده یعنی نمایشنامه های موفق و رمان های پرفروش دفاع کرد. در پاسخ او منتقدی چند نمونه نمایش و رمان خوب را مثال آورد که از روی آنها فیلم های بدی ساخته شده بود، و بالعکس. یک نمایش دهنده فیلم با نقل قول از «پوتیوس پیلات»<sup>۴۶</sup> پرسید: «خوب چیست؟»، و بعد انتقادی را از یک منتقد نقل کرد که فیلمی را تحسین کرده بود، درحالی که منتقد دیگری با همان درجه اعتبار و اهمیت، همان فیلم را بد دانسته و محکوم کرده بود. در این هنگام تهیه کننده فیلم عاقلانه و نیز با اندوه خاطر نشان ساخت که یک چنین اختلاف عقیده هائی در مورد کیفیت و خوبی اثر منحصر به منتقدان نیست. فیلم سینمائی خطاب به همان توده افرادی صادر می شود که (همانطوریکه در انتخابات رئیس جمهور نشان می دهد) دربرآورد محاسن هر یک از نامزدها دارای یک چنان اختلاف نظری است. در بحث مورد اشاره هنوز اصول قابل اطمینانی کشف نشده بود. وضع هنگامی آشفته تر و گیج کننده تر شد که از یک سرمایه گذاری برنامه های تلویزیونی پرسیدند در خرید برنامه ها چه روشی را بکار می برد. اعتراف کرد که گرچه مشتری سیستم درجه بندی و رأی آوری برنامه هاست ولی به این سیستم اعتقادی ندارد.

از او پرسیدند: «پس چرا مرتب به این سیستم متوسل می شوید؟»

گفت: «چونکه برای کار خودم باید یک دستاویزی، چیزی داشته باشم.»

گفتند: «هرچند که به آن اعتقاد ندارید.»

گفت: «از هیچ بهتر است.»

این حرف مفهوم تناقض را دارد؟، اما درعین حال معمای کسانی را بیان می کند

که باید بر اساس چیزهای غیر ملموس و دست‌نیافتنی تصمیم اتخاذ کنند. در واقع کاملاً می‌توان دریافت که تهیه‌کننده‌ای که مجبور است در میان توده‌ای از ارزشهای گریزنده و عوامل «فرار» انتخاب به‌عمل بیاورد در نهایت ناچار به هر نوع متر و معیاری متوسل می‌شود، هرچند که این معیارها را باور نداشته باشد، وی در حالت استیصال احتمالاً قوانین مشکوک را ترجیح خواهد داد تا اینکه هیچ قانون و قاعده‌ای در دست نداشته باشد، چونکه قوانین مشکوک باز «بهتر از هیچ است».

اما حرفه نمایشات، هرچند که غالباً متهم به اتخاذ روش‌های بی‌منطق و خلاف فهم تجارتی گردیده است در این وضعیت متناقض تنها نیست. این تناقض و تضاد در بازار بورس نیز حکمفرماست. در بورس راهنمای تعداد کثیری از سرمایه‌گذاران پیشگوئی‌های سازمان‌های مشاورتی محترم و معتبرست، گرچه بررسی سوابق این مشاوران نشان می‌دهد که پیشگوئی هایشان همانقدر قابل اعتمادست که افسون جادوگران باستانی. دقتی بیشتر در اختلاف نظرهای بانکداران و اقتصادپون سرسخت، ما را وامیدارد که بسا حیرت از خویش بپرسیم که آیا امور مادی‌ماکه در آنها مقادیر قابل سنجشی پول دخالت دارد آیا واقعاً آنطوریکه خیال می‌کنیم برپایه واقع‌گرایی قابل اعتمادی استوارست؟ و بالاخره، مؤسسات عظیم صنعتی، قبل از سرمایه‌گذاری‌های فوق‌العاده در محصولات جدید، هر نوع شیوه و تدبیر قابل تصویری را به‌جهت تعیین واکنش عامه بکاربرده‌اند، کاری که کمپانی اتوموبیل‌سازی «فورد» قبل از عرضه اتوموبیل «ادسل»<sup>۲۷</sup> انجام داد. عامه دارای خصوصیتی غیرقابل پیش‌بینی است، عامه یعنی مشتری و مخاطب. در وجود انسان هنوز يك حوزه مرموز و ناشناخته وجود دارد که شاعر آنرا بهتر درك می‌کند تا آمارگر. بهمین دلیل نیز آفریننده هنری برحیطه کار خویش تسلط دارد. هنرمند، وقتی که با شکست اجتناب‌ناپذیر تمام معیارهای سنجش، کمک‌های آماری، بیمه‌های پا در هوا و سوابق غیرقابل اعتماد روبرو شد، مجبور می‌گردد که به قضاوت شخص خویش تکیه و باز افسون و جاذبه کار خود را حس کند.

دراکثر موارد دو نیروی محرکه معارض دست در کارست: میل به تأمین، به پناه، امن و عوامل قابل پیش‌بینی از یکطرف، و روح ماجراجوئی، میل به ستیزه‌جوئی که در ما هیجان زنده بودن می‌کند از طرف دیگر.

هنرمند خالق (این کلام خواه بر مؤلف و نمایشنامه‌نویس و سناریست اطلاق شود یا بر مدیریت و کارکنان يك شرکت، یا مجموعه و ترکیب هنرمندان و اهل فن درگیر يك فیلم) مدام در سرزمین‌های نامکشوف پیش می‌رود.

آفریننده هنری برخلاف بازرگان یا سرمایه‌گذار محتاطی که می‌تواند مغازه و یا کسب دایری را بر اساس عواید گذشته آن بدست بیاورد، هر برنامه را از يك امکان بی‌شکل، از مواد و مصالحی نرم و قابل انعطاف، از بذرهائی که رشد آینده خود را نشان نمی‌دهند آغاز می‌کند. وی نمی‌تواند موفقیت گذشته خود را تقلید و تکرار کند،

۲۷- ادسل Edsel یکی از محصولات فورد بود که موفقیتی نیافت و تولیدش متوقف شد (م).

چونکه تماشاگر هرچند که به يك مقدار سابقه آشنا راغب است، در عين حال طالب چیزهای تازه است، که در وی همان هیجان را برانگیزد که قبلا هنرمند را برانگیخته و ملهم کرده بود.

پس هنرمند چونکه نمی‌تواند گذشته و سابقه را مداوم و همیشگی سازد، بسوی چیزهای تازه سوق پیدا می‌کند. راهنمای او در تازه‌جوئی باید يك خاطر جمعی جسورانه باشد.

خاطر جمعی چون که يك جور اعتقاد است و قانون ثابت شده‌ای نیست و تابع شك است، چون جسورانه است در آن ترس دخالت دارد. پس عدم اطمینان و ترس جزء جدائی ناپذیر کار هر آفریننده هنری است.

اما شهادت نیز جزء کار اوست، چون اگر شهادت نداشته باشد آفریننده نیست و نخواهد توانست با خاطر جمعی جسورانه‌ای دست‌به‌کار بزند. حس قضاوت نیز جزء کار اوست، چونکه قدرت بر آورد انتقادی، تهوری بی‌جا و غیر عاقلانه خواهد بود.

در مقابل نقشه‌ها و نمودارهایی که تصمیم را در سایر زمینه‌ها تسهیل می‌کند، تخیل هنرمند را يك فکر، هیجان تجربه‌ای در خواندن يك کتاب و واکنش عاطفی او در مقابل يك نمایش برمی‌انگیزد. وی بر اساس يك چنین واکنش «فراری» باید تصمیم اولیه خود را اتخاذ کند.

شاعری که فکری در دل شب برمی‌انگیزدش می‌تواند شعرش را ظرف چند دقیقه تکمیل کند و یا به‌مرور سالها صیقل دهد. در هر صورت در کار او تصمیم پرخرج و دور نگرانه‌ای راه ندارد.

اما هنرمند سینما، هرچند که اخگر اندیشه اولیه او نیز ممکن است گریزان باشد، باید تصمیم بگیرد که دستگاه تولیدی عظیمی را به حرکت اندازد. وی باید واکنش اولیه عقلی و عاطفی خود را با توجه به بار پر دردمر و سنگین، تلاش وسیع، مخاطره، کار دشوار و سرسپردگی لازم برای ادامه کار ارزیابی کند. پس جای تعجبی ندارد که هیچ داده‌کار اولیه‌ای بنظر نمی‌رسد که دارای قوت کافی برای تحمل این قیاس باشد، مگر آن که عواملی که پیشاپیش فروش و توفیقشان تضمین شده (مثل وجود هنریشه‌ها یا يك نوع حقیقت مسلم غیر قابل درك تجارتي) پشتیبان آن باشد.

معذلك این جستجوی کورکورانه بدنال پشتیبانی و تضمین نیز نیاز به خاطر جمعی جسورانه را بر طرف نمی‌سازد، چونکه بعد از تصمیم اولیه‌کار دشوار تحقق بخشیدن به تصمیم آغاز می‌شود، راه درازی که در آن هر قدمی معارض با تضمین قبلی است. آنچه در این مرحله لازم است صبر و توانائی زیاد حمل آن بارقه اولیه و واکنش عاطفی در مسیر پلاتوهای فیلمبرداری، لابراتوارها، اتاق‌های مونتاز، آپارتمانها، سالن سینماها تا به درون قلب تماشاچی است. جایی که این بارقه پس از خاموش و خورد و محو شدن باز باید شعله‌ور گردد: پس از آنکه احساس از ذهن و یاد هنرمند و از چنگال او گریخت و تکرار پیاپی راكد و بیرمقش ساخت.

تمام هنرمندان خلاق به خاطر جمعی جسورانه نیاز دارند. در مورد شاعر جریان

از قلب و مغز به قلم آنقدر کوتاه است که عبور سالم انگیزه (حتی انگیزه‌ای بسیار ظریف و ملایم و نازک) را تضمین می‌کند. اما يك «میکلاثر» به بینشی و تصویری آن‌چنان آمر و سوزان نیاز داشت که توان او را در کار هیولای نقاشی نمازخانه «سیتین» حفظ کند. سینما نیز به خاطر ماهیت منحصر به فردش، خاطر جمعی خاص خود را می‌طلبد. بینش اولیه هنرمند را کاروانی از سایر هنرمندان و اهل فن باید تکمیل سازند، جمعی که بر رنگین‌کمان گام برمی‌دارند و اسباب کار سنگین خود را برپلی روشن و رنگارنگ و بکلی غیرمادی و غیر جسمی در عرض آسمان باخود حمل می‌کنند و مقصدشان هدفی دور دست، تصویر و احساسی گنگ، ظرف طلائی‌ای است که می‌گویند در انتهای رنگین‌کمان نهفته است.

سفر پرخطر این کاروان را از ابتدا اراده نویسنده تصور می‌کند و سپس به انجام می‌رساند. سراسر این گذر، برپهنه نورانی رنگین‌کمان زائیده ذهن اوست. زائیده خاطر جمعی جسورانه او.

**تمام**

اداره کل تحقیقات و روابط سینمایی منتشر کرده است:

- فن سناریو نویسی (چاپ اول)
- سینمای ایران بعد از انقلاب اسلامی (بزبان انگلیسی)
- اصول تدوین فیلم
- راهنمای فیلمسازی
- سینمای مستند
- سینمای جهان سوم
- سینمای ایران ۱۳۶۳-۱۳۵۸
- سینمای ایران ۱۹۸۴-۱۹۷۹ (بزبان انگلیسی)
- نگهداری فیلم
- سینمای ایران و سومین جشنواره فیلم فجر
- زمان و مکان در سینما
- فصلی در نور و رنگ
- فرهنگ واژه‌های سینمایی
- سینمای ایران و چهارمین جشنواره فیلم فجر (بزبان فارسی و انگلیسی)
- آموزش متحرک سازی
- فن سناریو نویسی (چاپ دوم)

منتشر خواهد شد:

- فرهنگ فیلمنگاری
- حرفه‌ی تولید فیلم
- تمهیدات سینمایی
- سرگذشت سینما
- دوربین‌های فیلمبرداری

