



شخصیت پردازی در فیلمنامه

مارگارت مهرینگ
ترجمه‌ی حمیدرضا منتظری
(قسمت اول)

کنش‌ها و جملات فیلمنامه‌نویس است که شخصیت نقش را می‌شناسند. شیوه‌ی برخورد «سانی» با آن دختر بچه و پول‌ها به بازیگر - و به خواننده یا تماشاگر - اطلاعات زیادی درباره‌ی وی می‌دهد؛ گایتون هم درست به همین دلیل کنش را در فیلمنامه‌اش گنجانده است. او با نمایان کردن افکار و احساسات سانی، شخصیت را توصیف می‌کند. کلام هم مهم است، ولی شخصیت‌های فیلمنامه به‌ندرت از افکار و احساساتشان حرف زده و تصمیماتشان را بیان می‌کنند. در عوض به آن تصمیمات عمل می‌کنند. احساسات، افکار و تصمیم سانی درباره‌ی آن دختر بچه هیچ‌وقت بر زبان نمی‌آید. وقتی بازیگر ماهیت یک شخصیت و دلایل کارهایش را شناخت، می‌تواند کنش‌های دیگری را بیابد که به این شخصیت شاخ و برگ بیش‌تری بدهند.

حال برای آن‌که یافتن و انتخاب دستمایه‌ی گویا - شکل‌پذیر - را تجربه کنید، فرض کنید که فیلمنامه‌ی درباره‌ی یک دختر جوان، مثلاً «کتی»، می‌نویسید که قصد دارد راجع به آینده‌اش تصمیم بگیرد؛ خودش با تمام وجود می‌خواهد فیلمنامه‌نویس بشود، اما خانواده‌اش و به‌خصوص پدرش می‌خواهند او وارد بازار کار شود و کارگاه تولیدی خانواده را سرپرستی کند. کتی از دست پدرش عصبانی است که چرا او را در چنین موقعیتی قرار داده، ولی در عین حال پدرش را می‌پرستد و افتخار می‌کند که او را لایق جانشینی خود دانسته است. کتی باید تصمیم نهایی‌اش را بگیرد و نمی‌تواند بیش از این، این دست و آن دست کند؛ باید یا کشمکش درونی‌اش روبه‌رو شود و کار را یکسره کند، او برای تحصیل در هر یک از این دو حرفه، در دانشگاه‌هایی پذیرفته شده است. تصور کنید که او در اتاقش پشت میز خود نشسته و همه‌ی دار و ندار و خاطرات هفده‌ساله‌اش دور و برش هستند؛ یادبودهای ورزشی دبیرستان، جوایز مسابقات داستان‌نویسی، عکس‌های خانوادگی، گوشواره و گردنبند طلا، نوارهای کاست، یک قلک بزرگ و نارنجی به شکل خوک، یک رایانه، توده‌ی فیلمنامه‌هایی که صد بار آن‌ها را خوانده است، علامت‌های روی در کمد که بلند

شدن قد او را سال به سال نشان می‌دهند، یک جفت دمپایی خیلی کهنه به شکل

سر یک سگ و خیلی چیزهای دیگر که می‌توانید در اتاقش بگذارید.

هدف شما انتقال احساسات،

استفاده از تجربیات عملی بزرگانی که در سایه‌ی روش‌هایی خلاق و ابتکاری در عرصه‌ی فیلمنامه‌نویسی به نتایج درخشانی دست یافته‌اند، برای علاقه‌مندان نگارش فیلمنامه می‌تواند بسیار سودمند باشد. چاپ ترجمه‌ی متن زیر - برگرفته از کتاب «نوشتن برای سینما»، از انتشارات بنیاد سینمایی فارابی - با هدف آشنایی با تجربیات مفید و سازنده‌ی برخی از فیلمنامه‌نویسان صاحب‌نام صورت پذیرفته است.

نقد سینما

احساس رضایت و یا ناراضی‌تی از نگهداری از یک بیمار را می‌توان در کنش ساده‌ی دادن یک قاشق شربت سینه به بیمار دید؛ قاشق را می‌توان هم به نرمی و ملاحظت در دهان بیمار گذاشت و هم با تند و خشونت در دهانش چپاند، حتی نحوه‌ی پاک کردن قطره‌های شربت از روی لباس خواب بیمار هم می‌تواند به روشنی محتوای صحنه و صفات غالب شخصیت را بیان کند.

«تونی گایتون» در چند صحنه‌ی اولیه‌ی فیلمنامه‌ی بی‌نامش حس مسئولیت و انصاف شخصیت را این‌گونه نشان می‌دهند:

در یک اتاق خواب کثیف که قوطی‌های نوشیدنی همه‌جا پخش شده است، سانی مورالز از خواب بیدار می‌شود؛ در کنارش زنی خوابیده که او نمی‌شناسدش، به ساعتش نگاه می‌کند و می‌بیند که دیرش شده ... سانی بی‌سر و صدا لباس می‌پوشد تا زن را که خرخر می‌کند بیدار نکند. هنگام رفتن یک دسته پول روی جالباسی می‌بیند و با احتیاط آن را برمی‌دارد. در اتاق نشیمن به دختر کوچولوی زیبایی - قاعدتاً باید دختر آن زن باشد - که در حال عروسک‌بازی است برمی‌خورد. دختر سلام می‌کند و به سانی لبخند می‌زند و سانی هم در جواب اسمش را می‌پرسد. سانی خیم می‌شود و موهای دخترک را نوازش می‌کند و بعد به اتاق خواب برمی‌گردد و پول‌ها را سر جایش می‌گذارد و بیست دلاری هم از خودش به آن‌ها اضافه می‌کند، بعد دوباره برمی‌گردد که ده دلارش را بردارد و با دختر خداحافظی می‌کند و می‌رود.

هستند کسانی که می‌گویند پیدا کردن کنش‌های فرعی و طیفه‌ی بازیگر و حق طبیعی اوست؛ در واقع هم بازیگر به یافتن راهی برای ترسیم شخصیت از طریق رفتارهای متقاعدکننده و مناسب کمک زیادی می‌کند، ولی کار بازیگر تفسیر شخصیت است نه خلق آن. بازیگران نیز به واسطه‌ی



کسی بشود که می‌خواهیم؛ این کار مانند نگاه کردن به نتیجه‌ی نهایی نیست، بلکه خلق آن علی‌الاست که امکان می‌دهد شخصیتی ساخته شود تا داستان را بهتر تعریف کند. خلق و پی‌ریزی شخصیت، همچون یافتن یک دیدگاه و یا راهی تازه، نگاه به جهان است؛ مانند کشف دیدگاه‌ها، عقاید، سلیق، نیازها، الگوهای رفتاری و واکنش‌های گوناگون است. به بیان دیگر درآمیختن سال‌ها تجربه‌ی شخصی در چارچوب فرهنگ‌های فردی و عمومی است.

شخصیت‌های خوب فیلمنامه

خلق شخصیت‌های فیلمنامه مانند ملاقات با فردی جدید است، ولی این شخصیت‌ها هیچ‌وقت مانند آدم‌های واقعی نیستند؛ آنان همیشه از آدم‌های واقعی پیچیده‌تر، جالب‌تر و سلطه‌گرتر هستند. «چارلی دیویس» یک مشت‌زن معمولی نیست، او مشت‌زنی حساس است؛ فقط مغرور نیست، به‌اشتباه مغرور است. او دستخوش عصبانیتی عادی نمی‌شود، بلکه گاه تا سرحد جنون خشمگین می‌شود.

یک شخصیت «خوب» مثل «چارلی»، «زاک»، «کارن»، «جیم»، «بوک» و «اکسل»، شخصیتی منحصر به فرد است. هر کدام از این شخصیت‌ها دنیاهای پنهانی خود را دارد همراه با ضعف‌ها و قوت‌ها، شکست‌ها و پیروزی‌ها، ترس‌ها و امیدها و زمان و مکانی که در آن نیازهایش برآورده و یا سرکوب شده است؛ شخصیت‌های خوب از میان این دنیاهای خاص و متفاوت سر بر می‌آورند.

رفتارهای انسانی هیچ‌وقت تصادفی نیست. هر شخصیتی گذشته‌ی را به دوش می‌کشد که دلیل رفتارهای حال و آینده‌اش است. هنگامی یک شخصیت را می‌توان باور کرد که پاسخ‌های زمان حالش بازتاب گذشته‌اش باشد و هر کنش او را بتوان نتیجه‌ی تجربه‌ی قبلی‌اش دانست. دلنگی چارلی در هر کاری که می‌کند و هر تصمیمی که می‌گیرد هویناست. نیاز او به تأمین خواسته‌های مادی بر همه‌ی انتخاب‌هایش اثر می‌گذارد تا آن‌که زمانی می‌رسد که برایش کسب احترام مهم‌تر از پول درآوردن می‌شود؛ نیازش به کسب احترام ریشه در فرهنگ یهودی،

افکار و تصمیم نهایی اوست، یعنی هم متن و هم متن فرعی؛ بنابراین یک شیء (یا چند شیء) را انتخاب کنید تا کنی یا آن مشغول شود و بعد ساختار صحنه را بنا کنید. بدون عجله و با تأمل صحنه‌ی بسازید که در آن کنی یا شیء کاری کند که کشمکش درونی‌اش را آشکار سازد. سعی کنید احساسات او را ترسیم کنید نه وقایع دور و برش را. برای صحنه شروع، وسط و پایانی در نظر بگیرید، از گفت‌وگو و یا نمادهای نوشتاری استفاده نکنید و کنشی را بنیاید که ایده‌ی اصلی را نشان دهد. پس از آن که این صحنه را خلق کردید، کنارش بگذارید تا بتوانید از آن فاصله بگیرید و از بیرون نگاهش کنید، بعداً یک بار دیگر به صحنه‌ی که نوشته‌اید باز خواهیم گشت.

ملاقات با شخصیت‌های فیلمنامه

خلق شخصیت‌های یک فیلمنامه از سوی لذت‌بخش‌ترین و از سوی دیگر دشوارترین بخش کار است. این کار مانند ملاقات با فردی ناشناس است؛ در آغاز همچون نگاهی اجمالی به کسی بوده که دوست دارید با او آشنا شوید چیزی در او هست که برایتان جالب است و می‌خواهید بیش‌تر درباره‌ی آن بدانید، پس اولین سؤالات پیش می‌آید و جواب‌هایی که خود موجد سؤالات دیگری است تا این‌که به نکته‌ی درباره‌ی او پی می‌برید که باید آن را «دستاویز» قرار دهید.

ابتدا سؤالاتی مطرح می‌شود که اطلاعات مشخصی را در اختیارمان می‌گذارد: اِسْمَت چیست؟ اهل کجایی؟ شغلت چیست؟ از دواج کرده‌ی؟ بچه هم داری؟ از چه طبقه‌ی هستی؟ بعد نوبت به سؤالاتی می‌رسد که طرز فکر او را نشان می‌دهد؛ کارت را دوست داری؟ به خدا ایمان داری؟ به چه کسی رأی می‌دهی؟ درباره‌ی مجازات‌های عمومی چه نظری داری؟ گول زدن مأموران مالیاتی اشکالی دارد؟ سپس نوبت تجربیاتی است که او از سر گذرانده است؛ واکنش‌ها و رفتارهایی که احساسات را بیان می‌کنند و موقعیت‌هایی که موجب غضب، حسادت، لذت، کسالت و عشق می‌شوند. فقط بعد از تمام این سؤال و جواب‌ها و آگاهی از تجربیات اوست که کم‌کم این شخص را می‌شناسید؛ این کار البته نه‌یامده است و نه سریع، بلکه کاری است بزرگ که از آن گریزی نیست. خلق و پی‌ریزی شخصیت‌ها کار خطیری است؛ کاری که مخصوص خدایان است. مسئله این نیست که بفهمید فلان کس کیست و اهل کجاست، مسئله این است که بفهمیم او باید اهل کجا باشد تا همان



شخصیت‌های خوب دارای خصوصیات جهانی هستند و اهدافی ارزشمند را دنبال می‌کنند. آنان تجسم خصوصیات و اهداف فرهنگ ما هستند. آن چه هستند و آن چه می‌خواهند در همه‌ی ما مشترک است و نیازهایشان همان نیازهای ماست

ارزش‌های خانوادگی و غرور شخصی‌اش دارد. زاک از آن‌جا به هدف خویش دست می‌یابد که عزم خود را جزم کرده است تا زندگی متفاوتی با نوع زندگی پدرش در پیش گیرد؛ این که می‌تواند عاشق پاتولا شود، به دلیل تأثیری است که از مادرش پذیرفته و این که می‌تواند از خود مراقبت کند، به واسطه‌ی تجربیاتی بوده که در گذشته به دست آورده است. شخصیت‌های خوب فضای لازم برای رشد را دارند، از جایی شروع می‌کنند و به جایی دیگر می‌رسند. هر شخصیتی باید در درونش توان بالقوه‌ی رشد را داشته باشد و باید در جهتی حرکت کند که این توان بالقوه‌اش بارور شود. شخصیت‌های خوب از تجربیاتی خطیر مانند غرق شدن یا شنا کردن، گفتن یا ساکت ماندن و ماندن یا مردن پندها می‌گیرند، با اجرای یک تصمیم به اجرای تصمیم دیگری مشغول می‌شوند و به تدریج تغییر می‌کنند. تغییر شخصیت‌ها، رنگ و بوی هر داستانی است.

شخصیت‌های خوب دارای خصوصیات جهانی هستند و اهدافی ارزشمند را دنبال می‌کنند. آنان تجسم خصوصیات و اهداف فرهنگ ما هستند، آن چه هستند و آن چه می‌خواهند در همه‌ی ما مشترک است و نیازهایشان همان نیازهای ماست؛ ترس‌هایشان را تجربه کردیم و لذت‌هایشان را می‌شناسیم. ما هم مثل چارلی نمی‌خواهیم در فقر زندگی کنیم، همگی می‌خواهیم نسبت به دوستانمان وفادار باشیم و همه‌مان از خیانت و نیرنگ خشمگین می‌شویم. شخصیت‌های خوب زندگی‌شان ارزشمند است و اهداف بالارزشی را دنبال می‌کنند، ولی بی‌نقص هم نیستند. آنان نیز خصوصیات منفی انسانی را دارند و هر دو روی سکه‌ی انسانیت را نشان می‌دهند، یعنی همان طور که می‌توانند عشق بورزند و به دیگران احترام بگذارند و یاری‌شان کنند، همان طور هم متفر شوند یا به دزدی و طمع‌ورزی روی آورند و یا دروغ بگویند و

خرابکاری کنند. خلاصه‌ی کلام این که آنان ضعفها و عیوبی دارند که باید بر آن‌ها غلبه کنند. همین ضعفها در عین این که آنان را از رسیدن به اهدافشان باز می‌دارد، به داستان نیز روح و تحرک می‌بخشد. شخصیت خوب باید سرسخت، بااراده و پرتلاقت باشد تا بتواند از موانع بسیاری که بر سر راهش قرار می‌گیرد به سلامت بگذرد. او باید به اهداف خویش و ادامه‌ی مبارزه تا به آخر اعتمادی بسیار عمیق داشته باشد. داستان از شخصیت‌هایی شکل می‌گیرد که توانایی جدال و ادامه‌ی آن را داشته باشند. شخصیت خوب هیچ‌گاه منفعل نیست، چرا که باید برای رسیدن به اهداف خود فعالانه بکوشد. او باید مصمم و پرازاده بوده و کنترل زندگی‌اش را خود در دست داشته باشد، از همین روست که می‌بینیم فولی نمی‌تواند زاک را شکست دهد، رابرتس از پس چارلی بر نمی‌آید و پلیس بورلی هیلز نیز حریف آکسل نمی‌شود.

شخصیت خوب خصوصیات برجسته‌ی دارد و در عین حال شخصیتی چندبعدی است. او دارای یک ویژگی محوری است که عامل تحرک اوست و این ویژگی محوری را صفات مناسب دیگری در بر می‌گیرد. شخصیت خوب همیشه بر اساس ویژگی محوری خود واکنش نشان می‌دهد، ولی در شرایط متفاوت واکنش‌هایش هم متفاوت است. او همواره در مقابل سایر شخصیت‌ها و در مقابل خود و محیط پیرامونش به شیوه‌ی متفاوت واکنش نشان می‌دهد، برای مثال بوک با ساموئل یک جور حرف می‌زند، با شریک خود جور دیگر و با ریچل جور دیگری؛ گاهی عشقش را به ریچل انکار می‌کند و در شرایطی بر آن صحنه می‌گذارد، گاهی خشمش را فرومی‌خورد و در شرایطی دیگر، عنان اختیار از کف می‌دهد.

شخصیت خوب از یک سو با کشمکش درونی و روانشناختی و از سوی دیگر با کشمکش بیرونی و فیزیکی درگیر است، به بیان دیگر او دو هدف دارد: درونی و بیرونی؛ هدف بیرونی، هدف پیرنگ است و هدف درونی، هدف شخصی. این دو هدف احساساتی متناقض ایجاد می‌کنند؛ احساساتی که نمی‌توان در آن واحد همه را ارضا کرد. می‌توان شخصیتی را به سوی هدفی سوق داد و در عین حال او را به جنگیدن برای هدفی کاملاً متفاوت و متناقض ناگزیر ساخت؛ همین نبرد میان اهداف درونی و بیرونی است که روح و جوهر نمایش‌های عظیم به شمار می‌آید. برای مثال کشمکش بیرونی چارلی، تضاد او با رابرتس است و هدف او در چارچوب پیرنگ رسیدن به تأمین مالی است و کشمکش درونی‌اش، حاصل تضاد میان نیازش به شهرت و ثروت از یک سو و حفظ اعتبار شخصی از سوی دیگر است. او نمی‌تواند این هر دو را هم‌زمان داشته باشد و ناگزیر است یکی را انتخاب کند. این کشمکش‌های درونی و بیرونی، چارلی را به سوی آگاهی عمیق‌تری از نظام ارزشی‌اش سوق می‌دهند و تصمیم نهایی او را شکل داده و نشان می‌دهند که او چه قدر نسبت به آن ارزش‌ها احساس تعهد می‌کند. آن چه از نظر این شخصیت ارزش دارد، نشان‌دهنده‌ی همان چیزی است که برای فیلمنامه‌نویس ارزشمند است، یعنی همان چیزی که می‌خواهد خواننده یا تماشاگر هم برایش ارزش قایل شود.

ادامه دارد