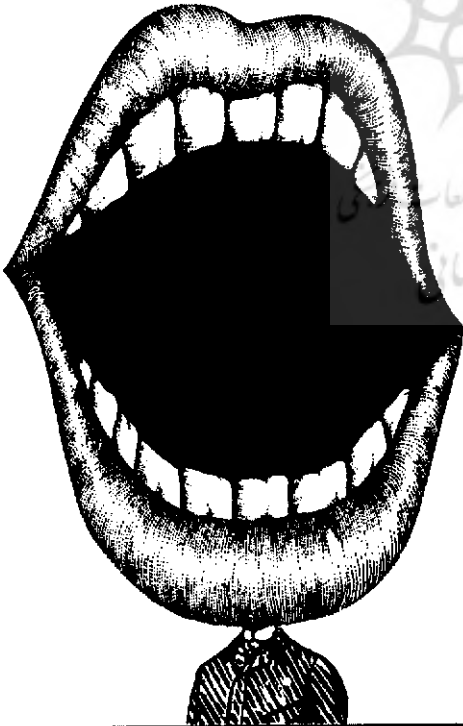




ایروین بلیکر

ترجمه محمد گذرآبادی

عناصر فیلمنامه نویسی روایی ۲



پرویشگاه علوم انسانی و مطالعات
پرتال جامع علوم انسانی

شخصیت

کنشهای شخصیت وجود داشته باشد. اعمال شخصیت حتی اگر غافلگیرکننده باشند، باید پس از دقیق شدن در آنها، موجه و منطقی بنمایند. به همین دلیل، شخصیهایی با بیماری روانی، از نظر دراماتیک ارزش اندکی دارند. افراد روانی غیرمنطقی هستند؛ آنها ممکن است بدون داشتن انگیزه‌ای مشخص هر کاری را انجام دهند. اغلب بینندگان همدلی اندکی با این گونه شخصیتها دارند. بینندگان ترجیح می‌دهند تا شخصیت را درک کنند، با وی ارتباط برقرار نمایند، او را حس کنند و نسبت به او همدلی عمیقی احساس کنند. در غیر این صورت چه دلیل دیگری برای تماشای فیلم وجود دارد؟

رابطه شخصیت و طرح داستانی
ارسطو می‌گوید فردیت انسانها زایدۀ شخصیتشان است؛ اما خوشبختی یا بدبختی آنها

«شخصیت چیست جز تعیین‌کننده حادثه؟
حادثه چیست جز تصویرکننده شخصیت؟»

هنری جیمز

شخصیت سینمایی تمثیل فردی است با خصایص شخصیتی معین، خصایصی که متناسب با مقصود نمایشی فیلم برگزیده شده‌اند.

کارکرد و تعریف

شخصیتها صرفاً صورتکهای سخنگو نیستند. بیننده نیاز دارد با جنبه‌های مختلف شخصیتهای اصلی از جمله: خصایص جسمی، ذهنی، فرهنگی و اخلاقی آنها آشنا شود. بیننده می‌خواهد بداند در پس اعمال شخصیت چه دلیلی نهفته است - به عبارت دیگر، انگیزه وی چیست. در واقع باید ضرورتی منطقی در پس

به اعمالشان بستگی دارد. بنابراین، درام به معنای ترمیم شخصیت نیست بلکه نمایش کنش است؛ به عبارت دیگر، روح درام طرح داستانی است. طرح داستانی مهمتر از شخصیتهاست. درام‌نویسان از کنش برای نمایش شخصیت استفاده نمی‌کنند بلکه شخصیتها را به دلیل ارتباطشان با کنش در داستان می‌گنجانند.

شخصیت با کنشهای آشکار می‌شود. ممکن است شخصیت درباره خود توضیح دهد یا دیگران از خصوصیات مثبت وی، مهربانی، گذشت و معنویت وی سخن بگویند؛ اما اگر همان موقع او مادر بزرگ افلیجش را از پله‌ها به پایین پرت کند، این کنش است که شخصیت وی را تعیین خواهد کرد. اگر بیننده میان آنچه از اعمال شخصیت می‌بیند با چیزی که درباره او می‌شنود منافاتی حس کند، هیچ کلامی نمی‌تواند شناخت او را از شخصیت تغییر دهد چرا که شخصیت در زمینه کنشهای شناخته می‌شود.

پدی چایفسکی^۱ که یکی از بزرگترین شخصیت پردازان زمان ماست می‌نویسد: «در درام رشته‌ای از حوادث خلق می‌شوند و شخصیتها برای اجرای آن حوادث پرورش می‌یابند. به عبارت دیگر، شخصیتها به منظور واقعیت بخشیدن به داستان شکل می‌گیرند... به عنوان یک قاعده، شخصیتهای شما باید توانایی اجرای حوادث را که داستان اقتضا می‌کند داشته باشند.»

هر شخصیتی در ارتباط با شخصیتهای دیگر پرورش می‌یابد؛ وی باید کنش و واکنش داشته باشد و خود نیز هدف کنش دیگران قرار گیرد. شخصیت با برخورد، تصمیم‌گیری و کنش و واکنش دوسویه آشکار می‌شود.

در صنعت سینما، شخصیت اصلی بسیار اهمیت دارد؛ زیرا به دلیل اهمیت نقش ستارگان در سرمایه‌گذاری و پخش فیلم، تهیه‌کنندگان پیش از پرس و جو درباره داستان از شخصیتهای فیلم جويا می‌شوند. منتقدان فیلم نیز به ستایش شخصیتها بیش از طرح داستانی گرایش دارند؛ چون بینندگان با شخصیتها همذات‌پنداری می‌کنند. اما تأکید بر بازیگران، راه طبیعی کار بر روی فیلمنامه نیست و موجب انحراف می‌شود.

طرح داستانی به چه شخصیتهایی نیاز دارد؟

شخصیت اصلی داستان، قهرمان، شخصیت اول یا آن طور که امروزه اغلب متداول است، ضد قهرمان است. در درام کلاسیک، قهرمان، مجری اعمالی شریف است؛ وی از نظر اخلاقی فردی شایسته است که خیر را بر شر برمی‌گزیند. قهرمان درامهای جدید اغلب کسی است که مدافع جامعه و معیارهای آن نیست و حتی در برابر آنها می‌ایستد. او شباهت چندانی به قهرمان ندارد و در واقع چهره اصلی درامی است که به عوض قهرمان بودن، انسان است. البته قهرمان هنوز هم در درام جدید جایگاهی دارد. اگر او از نیروی خارق‌العاده برخوردار باشد، بتمن یا سوپرمن است؛ و وقتی نقصی داشته باشد تبدیل به «ویلی لومن» در نمایشنامه مرگ دستفروش می‌شود و اگر در شخصیت او، جنبه‌های منفی غلبه داشته باشد، ضد قهرمان خواهد شد.

شخصیت دومی که مورد نیاز است، کسی است که قهرمان با وی درگیر می‌شود. بدون «کلودیوس» هملت و بدون «دزد مونا»، اتللو به وجود نمی‌آید؛ در واقع آنها در برابر یکدیگر

«می‌ایستند». شخصیت دوم لزوماً تبهکار یا رقیب قهرمان در کشمکش نیست. (رومئو بدون ژولیت قابل تصور نیست.) اما اگر چنین باشد باید حتماً نیرومند باشد؛ زیرا در برابر اوست که قهرمان ارزیابی می‌شود. غلبه بر فردی ضعیف یا احمق عملی قهرمانی به حساب نمی‌آید.

- اگر از قبل می‌دانستیم که مدافعان آلمانی در فیلم **تفنگهای ناوارون**^۲ مضمولان نابالغی هستند که تسلیحات اندکی هم دارند، کمانده‌های متفین و جبهه قهرمانی خود در غلبه بر آنان را از دست می‌دادند. تبهکار نباید نه شر مطلق و نه قهرمان انسانی کامل باشد؛ به عبارت دیگر، شخصیتها باید ترکیبی از خیر و شر باشند. بیننده باید برای درک شخصیتها و باور کردن اعمالشان به اندازه کافی آنها را بشناسد.

سومین شخصیت لازم کسی است که فرارسیدن نقطه اوج را تسهیل می‌کند:

- پولونیوس در هملت.

- کاسیو در اتللو^۳.

- پسرک «آمیش»^۴ در فیلم **شاهد** که با مشاهده یک قتل آغازگر ماجراست، پلیس فاسد را شناسایی می‌کند و در انتها برای احضار به مرقع هم کیش دیگر خود برای

حفظ جان قهرمان، ناقوس را به صدا در می‌آورد. شخصیت سوم چه بسا نقش کوتاهی داشته باشد؛ اما اوست که قضیه فیلم را مهم می‌سازد، برای مثال نقش «روح» در **نمایشنامه هملت** یا نقش «بزجران» در **نمایشنامه اودیپ شهریار**.

در سینما لزومی ندارد شخصیتهای فرعی کاملاً پرورش یابند، به عبارت دیگر ممکن است شخصیتهای فرعی ساده و سطحی باشند و به خلاف قهرمان که باید تغییر کند، تغییر آنها ضرورت ندارد. مجموعه‌های تلویزیونی عکس این حالت را دارند: شخصیت اصلی در هفته‌های متوالی مینشی ثابت دارد، در حالی که شخصیتهای فرعی در حال تکامل و تغییر می‌باشند.

از آنها می‌توان به عنوان اشیای صحنه استفاده کرد. پُر کردن صحنه از زواید، به آن زندگی می‌بخشد. آدمهایی که در خیابانهای متروک قدم می‌زنند انگشت شمارند؛ در سینما مکانهای عمومی باید پُر از دحام باشند.

خصایص، ویژگیها و سلايق شخصيتها

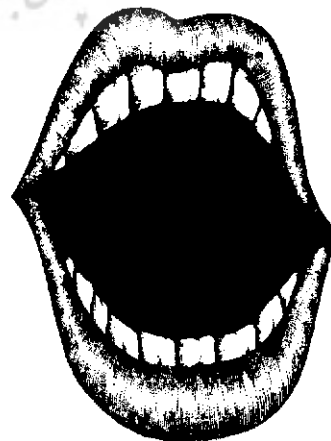
ارسطو می‌گوید، «شخصیت مجموعه‌ای است از خصایص». نویسنده باید بسیار بیش از آن



مقداری که در فیلم مطرح خواهد شد درباره شخصیت‌هایش بداند. شاید مفید باشد تا طرحی از زندگی‌نامه شخصیت‌های اصلی نوشته شود که در آن، گذشته خانوادگی، انگیزه‌ها، تمایلات فکری، موقعیت اجتماعی، شغل، سرگرمی‌ها، تحصیلات، مذهب، وضعیت تأهل، نژاد و ریشه‌های قومی آنان را تشریح نماید. هر یک یا تمام این ویژگیها ممکن است در تعیین رفتار شخصیت مؤثر باشند. شخصیت چاق است یا لاغر؟ زشت است یا زیبا؟ جوان است یا پیر؟ منضبط است یا شلخته؟ منیش، خلق و خوی و ظرفیت ذهنی شخصیتها تماماً به عهده نویسنده است. بی تردید این خصایص باید در شخصیت‌های مختلف، متفاوت باشند.

عادات کلامی، شخصیتها را متمایز می‌سازد. عادات کلامی، نگرش شخصیتها به جنسیت، نژاد، مذهب و سیاست را روشن می‌کند. آیا شخصیت کم حرف است؟ روده درازی می‌کند؟ آیا لکنت زبان دارد؟ با تانی سخن می‌گوید؟ آیا کلمات یا عبارات خاصی را تکرار می‌کند؟ آیا دارای لهجه خارجی یا محلی است؟

شخصیت در خلال کشمکش معرفی می‌شود. انتخاب‌های نویسنده درباره بیست و چهار یا بیست



و پنج صحنه فیلم، بحر آنها، نقاط تصمیم‌گیری یا برخوردها، شخصیت را شکل می‌دهد. اگر شخصیت به همه چیز به طور یکسان و بدون تغییر واکنش نشان دهد، احتمالاً از نظر نمایشی شخصیت ناچیزی خواهد بود. این موضوع درباره شخصیت‌های کمیک صدق نمی‌کند، چرا که آنها تغییر نمی‌کنند و پاسخیهای کهنه خود به موقعیت‌های تازه را تکرار می‌نمایند؛ در واقع شخصیت‌های کمیک بیشتر کلیشه هستند تا شخصیت: مادر رنج کشیده، قهرمان چانه‌دراز، زن بابا، دختر همسایه. اما شخصیت‌های اصلی باید در کنشهایشان خود را آشکار سازند.

شخصیتها با پرخاش علیه یکدیگر، علیه طبیعت و جامعه به بهترین نحو معرفی می‌شوند. مایه درام، شخصیتی است که واکنشش با آنچه انتظار می‌رود منطبق نیست. وی باید برای تماشاگر غافلگیر کننده و در عین حال قابل باور باشد. تماشاگران وقتی برای تحلیل روانی شخصیت نمی‌گذارند؛ آنها می‌خواهند شخصیت را در حین کنش و پیش بردن سرنوشتش ببینند و تغییر او را مشاهده کنند. شخصیت برطبق خصایصی که نویسنده به او داده، برای مشکل خود به پاسخی منطقی دست می‌یابد، پاسخی که شخصیت‌های دیگر ممکن است بدان نرسند.

رشد و دگرگونی. برای آنکه شخصیت اصلی قابل باور باشد، باید رشد و دگرگونی او براساس وقایعی صورت گیرد که برایش اتفاق افتاده است. با پیشرفت داستان و معرفی بیشتر شخصیت، جنبه‌هایی از وی که بیننده قبلاً از آنها بی‌خبر بوده است آشکار می‌شود. مع‌هذا خصایص مکنون، تازه و غیرمنتظره باید از قبل زمینه‌سازی شوند؛ تغییر ناگهانی باورپذیر نیست.

در عین حال تغییر در شخصیت باید نمایشی باشد و بیننده از آن آگاه شود، برای شخصیت کافی نیست که بگوید، «و من فهمیدم که...»

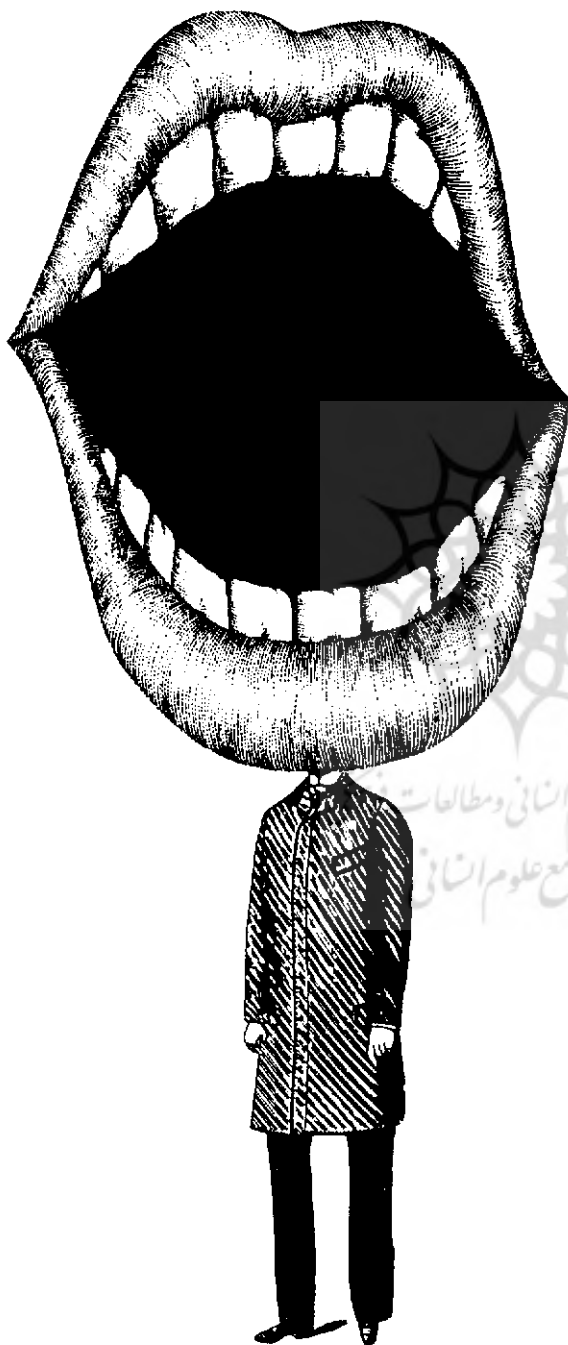
- کلاتر فیلم ماجرای نیمروز، صداقت، وفاداری و شجاعت خود را به اثبات می‌رساند. تنها در پایان فیلم، یعنی زمانی که ستاره خود را به زمین پرت می‌کند و شهر را ترک می‌گوید، تماشاگر از تغییری که به واسطه کشمکش در وی پدید آمده است آگاه می‌شود و شاید برای لحظه‌ای شگفت زده می‌گردد. اما کنش شخصیت در زمینه داستان و رفتار گذشته‌اش پذیرفتنی است.

- قهرمان زن فیلم چراغ گاز، تحت نفوذ شوهر خود تا مرز جنون پیش می‌رود. در پایان خویش فیلم از گفتن «کلمات سطحی که ماجرا را روشن کند» پرهیز شده است؛ در عوض، او شوهرش را در دام پلیدی می‌اندازد که او برای زنش گذاشته بود. «بهبودی» زن پذیرفتنی است چرا که بیننده می‌داند شوهر مسبب جنون ساختگی زن بوده است.

ملموس ساختن شخصیت. اشارات، کنشها و حرکات کوچک، شخصیت را ملموس می‌سازد. صحنه‌ای از فیلم لورنس عربستان^۷ که در آن، لورنس کبریتی را آتش می‌زند و بعد خود را می‌سوزاند، جنبه مهمی از شخصیت وی را بهتر از هر کلامی آشکار می‌سازد.

لزومی ندارد شهامت شخصیت، شهامتی جسمی باشد. شهامت وی را می‌توان در به خطر انداختن شغل خود، شهادت دادن به خاطر یک دوست و غیره نشان داد.

«خودگویی» به منظور فاش ساختن شخصیت و انگیزه‌هایش. شخصیت در سطوح متعددی خود را عیان می‌کند. مهم‌ترین آنها، سطح کنشها و تصمیمهاست. مع‌هذا تصور شخصیت از خود نیز





در توضیح مَنیش، انگیزه‌ها و کنشهایش حایز اهمیت است. اگر در لحظاتی از فیلم، شخصیت احتمالاً در چند خط، بتواند بگوید که خود را در ارتباط با کشمکش چگونه می‌بیند، بیننده درک بهتری از وی به دست خواهد آورد. اهمیت ندارد که دیدگاه وی حقیقت واقع باشد - چرا که بیننده حقیقت را در کنشهای شخصیت می‌بیند - اما باید مطابق با توصیفی باشد که شخصیت از کنشهایش برای خود دارد. حقیقت در نظر شخصیت ممکن است انگیزه کنشهای وی باشد.

- در فیلم اینک آخرالزمان بیان فلسفه شخصی و انزجار از جنگ و خشونت در ابتدای فیلم و نیز، استخدام مأمور مخصوص (مارتین شین) برای یافتن واکنش افسر شرور (مارلون براندو)، از پای درآمدن و سقوط مأمور در برابر وحشهای جنگ ویتنام را توضیح می‌دهد.

- در فیلم المرگتری^۸، کنش در موعظه‌هایش خود را

پیام آور خدا و شبان‌گله‌ای معرفی می‌کند که محرکش عشق خدایی است. دیگران وی را متقلبی می‌بینند که بتدریج شعور خود را از دست می‌دهد. ممکن است شخصیت واقعاً دیوانه باشد؛ اما انگیزه‌هایش باید از دیدگاه خودش منطقی باشد. باید برای بیننده روشن باشد که شخصیت نسبت به اعمال خود چه دیدگاهی دارد.

شخصیت و انگیزه‌هایش در تصمیماتی که می‌گیرد یا نمی‌گیرد آشکار می‌شوند. کسی که برای کمک به دوستش خود را به خطر می‌اندازد نوعی آدم است و کسی که برای کمک به یک بیگانه خود را به خطر بیندازد یا نیندازد نوعی دیگر. وی ممکن است از سر اجبار یا به این خاطر که این شیوه زندگی اوست، دزدی کند یا شاید هم گرسنگی کشیدن را به دزدی ترجیح دهد.

عیان ساختن انگیزه‌های مردم واقعی مشکل است. در مورد شخصیت‌های تخیلی، نویسنده باید



قبول از شخصیت تلقی شود، مواجه نخواهد شد. اگر خصایص ویژه‌ای نظیر مکیدن انگشت، ترس از لمس شدن، نیاز به نوشیدنی در لحظات بحرانی یا میل به ابراز محبت پس از خشم موجب پیشبرد داستان خواهند شد، آنها را باید از قبل معرفی کرد. اما خصایص منحصر به فرد شخصیت در متن کشمکش اهمیت چندانی ندارند، نیازی به معرفی آنها نیست.

- در فیلم مرد سوم از قبل عنوان می‌شود که مرد تحت تعقیب، گربه‌ها را دوست دارد، این موضوع بعداً کلیدی برای تشخیص هویت وی می‌شود.

اسامی. نام شخصیت می‌تواند وی را به یادماندنی سازد و بُعد تازه‌ای به او ببخشد. شاید مفید باشد برای این منظور از دفترچه تلفن یادفترچه‌های تلفن خارجی برای یافتن اسامی ملیتها یا کتابهایی که برای نامگذاری بچه‌ها به کار می‌رود، استفاده کنیم. مراقب باشید در تشخیص اسامی زنانه و مردانه دچار اشتباه نشوید. از خود پرسید آیا این نام برای شخصیت مناسب است؟

تفاوت‌های فرهنگی

در فیلمهای انگلیسی و آمریکایی؛ شخصیتها اغلب با نجوا فریاد می‌کشند. صحنه بندرت به هم می‌ریزد؛ شخصیت‌های فیلم به حسب انگیزه‌هایی به یکدیگر می‌پرنند، اما به لحن آرام. تماشاگر را با اجتناب [از نمایش خشونت] بهتر می‌توان تکان داد.

- فیلم چه کسی از ویرجینیا ولف می‌ترسد؟ به گونه‌ای غیرعادی بی‌پرواست و بیننده به اندازه «نیک» و «هانی» یعنی میهمانان ناخوانده‌ای که شاهد دعوی «جرج» و «مارتا» هستند، پریشان و ناراحت است. از سوی دیگر در صحنه‌هایی از فیلمهای

انگیزه‌های آنها را خلق کند؛ وی باید دلایلی برای اعمال شخصیتها ابداع نماید. جنسیت، جاه طلبی و آگاهی طبقاتی از انواع اساسی انگیزه‌ها هستند. - در فیلمهایی نظیر دختر جورجیایی^۹، مورگان^{۱۰} و الفی^{۱۱}، افرادی از طبقات پایینتر برای رسیدن به طبقات بالای اجتماعی از روابط جنسی استفاده می‌کنند.

معرفی و زمینه‌سازی برای خصایص و ویژگیهای شخصیت. ممکن است در فیلم به صحنه‌ای نیاز باشد که در آن جنبه‌ای از شخصیت آشکار شود که بیننده برای درک کنشهای بعدی شخصیت باید آن را بدانند. برای مثال، اگر شخصیت در لحظه‌ای حساس به خاطر موضوع مهمی از جا در برود، ضروری است قبلاً نشان دهیم که وی کنترل خود را درباره موضوعی بی‌اهمیت از دست می‌دهد. بدین طریق بیننده ناگهان با چیزی که ممکن است رفتاری غیرقابل

دبیرستانی، دخترهای عضو انجمن دختران، پلیسهای ایرلندی، رستوران دارهای یونانی یا جنایتکاران ایتالیایی کلیشه‌هایی هستند که باید از آنها پرهیز کرد. اگر مجبورید از آنها استفاده کنید، آنها را متفاوت؛ اما نه مضحک و بی‌تناسب، نشان دهید:

نه قهرمانی که از پس مشرویش بر می‌آید،
بل کسی که قادر به این کار نیست

نه سربازی که شجاعت کامل دارد،
بل کسی که بر ترس خود غلبه می‌کند

نه دختر شیرین همسایه،
که یک فاحشه

نه فاحشه‌ای که قلبی از طلا دارد،
که هرزه‌ای خود فروش

نه شاعری حساس،
بل کسی که قبلاً ستاره فوتبال بوده است

نه خدمتکار سیاه پوست بله قربان‌گو،
که یک مالکولم ایکس

معرفی

معرفی اولیه عبارت است از بیان و نمایش زمان و مکان داستان، اسامی و روابط میان شخصیتها و ماهیت کشمکش به تماشاگران. معرفی باید بلافاصله بعد از شروع فیلم انجام شود

متعلق به شرق یا خاورمیانه که دربارهٔ مراسم خاکسپاری است، عزادارانی را می‌بینیم که در حال گریه و زاری به لباس و صورت خود چنگ می‌اندازند - و نشان می‌دهند که فرهنگها تا چه حد با یکدیگر تفاوت دارند. لئوراستن^{۱۲} این موضوع را به شکل جالبی در مقدمهٔ کتاب فرهنگ اصطلاحات یهودی^{۱۳} (انتشارات مک گراو هیل) این گونه شرح می‌دهد:

انگلیسیها اهمیت زیادی برای پنهان کردن عواطف قایل هستند؛ آنها اعتقاد راسخ خود را به گونه‌ای بیان می‌کنند که انگار نظری موقت است؛ بالا رفتن صدا یا جاری شدن اشک آنها را ناراحت می‌کند؛ نعصب را عملی ناپسند می‌شمارند - و همهٔ اینها... مردمانی را که خلق و خوی متفاوتی دارند سخت متحیر می‌سازد. در جایی که مصریها بشدت اعتراض می‌کنند، انگلیسیها چشم خود را می‌بندند. جایی که زنان هندی موهای سرخود را می‌کنند، زنان انگلیسی با ناخنهای خود ور می‌روند. در جایی که ایتالیایی از خشم منفجر می‌شود؛ انگلیسی به علامت بی‌زاری می‌گوید: «واقعاً؟» و وقتی روسها می‌غرند: «همه می‌دانند که...»، انگلیسی اعتراض می‌کند: «اگر اجازه بدهید من فکر می‌کنم که...». در جایی که امریکاییها فریاد می‌زنند «خارق العاده است!» انگلیسیها تصدیق می‌کنند که «هی، بدک نیست» و در جایی که انگلیسیها زمزمه می‌کنند «جای تأسف است»، یهودیها فریاد می‌زنند، «چه فاجعه‌ای!»

قالبها و شخصیتهای کلیشه‌ای

شخصیتهایی نظیر گاوپاز، هنرمند، شاعر و زن شوهردار - معمولاً نه فرد که نماد به حساب می‌آیند. قالبهای گروهی نظیر گنگسترها، یهودیهای نیویورک، بچه‌های روستایی، پسرهای

چرا که اگر بیننده از زمان، مکان و روابط میان شخصیتها بی اطلاع باشد، گیج و سردرگم خواهد شد و قادر نخواهد بود داستان را دنبال کند. معرفی جزئیات کم اهمیت تر را می توان در طول فیلم و بتدریج انجام داد؛ اما زمان، مکان، روابط و تعیین کردن کشمکش اساسیتر از آن هستند که به تعویق انداخته شوند.

معرفی را می توان به شیوه های نامحدودی انجام داد. روش کلاسیک، استفاده از گروه همسرایان در نمایشهای یونانی بود که موقعیت را از دو دیدگاه متفاوت تشریح می کردند. شکسپیر از جمله در نمایشنامه هتری پنجم^{۱۲} به منظور معرفی از پیش در آمدی که برای تماشاگر خوانده می شد، استفاده می کرد. خود گویه^{۱۵} نیز که در نمایشنامه هملت از آن استفاده شده، شکلی از معرفی است. تصاویر تقریباً نامحسوس

(صحنه های بسیار کوتاه) فیلم سمسار^{۱۶}، افکار سمسار را آشکار می سازند. اشعار ترانه «سه سکه در چشمه» موقعیت را در فیلمی به همین نام معرفی می نمایند. طرح گرافیکی ابتکاری در تیتراژ فیلم جنگهای ستاره ای جلوه تازه ای به یک تکنیک بسیار قدیمی معرفی، داده است.

معرفی از طریق گفتگوها در سراسر درام ادامه می یابد و حوادثی را که پیش از شروع فیلم روی داده اند، روشن می سازد. این کار برای درک شخصیتها، انگیزه ها و روابط آنها ضروری است.

معرفی زمان و مکان

برای معرفی زمان و مکان حداقل پنج روش رایج وجود دارد:

صدای راوی خارج از تصویر، نظیر اولین سطوری که در فیلم سارقان^{۱۷} خوانده می شود



(فیلمنامهٔ این فیلم توسط ایروین راوچ و هریت جی. فرانک در سال ۱۹۶۹ نوشته شده است):

ظهور تصویر:

۱ - خارجی، شهر، روز

شهر خواب آلود، پاکیزه و کوچک جفرسون در ایالت می سی سی پی در اوایل قرن، با زیبایی ساده و محیطی که موجب رضایت مردان سرسخت شهر است.

صدای راوی شنیده می‌شود:

صدای راوی

وقتی جوان بودم، در شهری به نام جفرسون در ایالت می سی سی پی زندگی می‌کردم. این موضوع مربوط به خیلی وقت پیش است. عدهٔ بسیار کمی آن خطه را در ازای هر جریب یک دلار تصرف کردند، ازدواج کردند، بچه‌دار شدند و خانه‌های خود را بنا کردند. شغل اکثر ما کشاورزی، تجارت قاطر و مغازه‌داری بود. علی‌رغم افاده و لاف‌زنی اندکی که میان ما بود، روی هم رفته مردم با صفا و نجیبی بودیم و سرمان به کار خودمان گرم بود. اکنون آن روزها به تابستان بی‌پایانی می‌مانند که همچون خاطره‌ای خوش در ذهنم نقش بسته‌اند.

نوشتاری که روی پرده می‌آید می‌تواند نه تنها زمان و مکان، که شاید چیزی بیش از آن را انتقال دهد - «کازابلانکا: ۱۹۴۲» یا «پاریس: ۱۸۴۸» - این نوشتار ممکن است به صورت تصویری مضاعف^{۱۸} برنمای افتتاحیهٔ فیلم از محل وقوع حوادث به نمایش در آید. نوشتهٔ آغازین فیلم جنگهای ستاره‌ای نه تنها زمان و مکان را مشخص می‌کند بلکه اطلاعات دیگر مورد نیاز تماشاگر را نیز ارائه می‌نماید.

ظهور تصویر:

۱ - خارجی - فضا

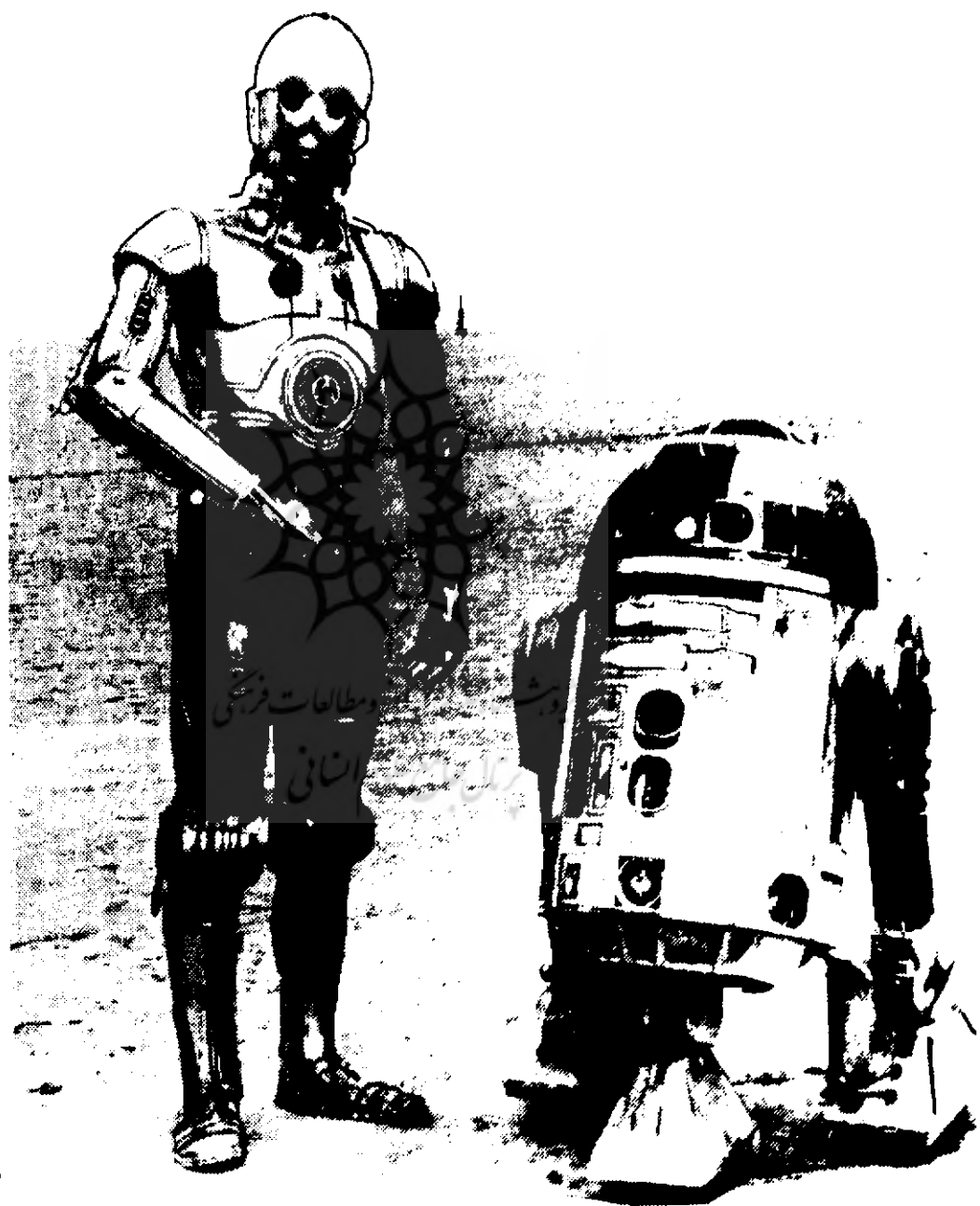
دریای بیکران ستارگان در پس‌زمینهٔ عنوان فیلم دیده می‌شود. طلبهای جنگ در فضا طنین می‌افکنند و نوشته‌های مستحکم به آرامی در ناستهای محور می‌شود...

اینک زمان جنگهای داخلی در کهکشان است. گروهی از جنگاوران شجاعی که در خفا برای کسب آزادی مبارزه می‌کنند، استبداد و ستم مخوف امپراتوری کهکشان را به مبارزه طلبیده‌اند.

کشتیهای فضایی شورشیان که از دژی پنهان در میان میلیاردها ستارهٔ کهکشان برای حمله استفاده می‌کنند، اولین پیروزی خود را در جنگ علیه ناوگان قدرتمند امپراتوری به دست آورده‌اند. امپراتوری از این می‌ترسد که پیروزی مجدد شورشیان، هزاران منظومهٔ دیگر را به عصیان وادارد و تسلط امپراتوری بر کهکشان برای همیشه از دست برود.

برای آنکه شورش یک بار و برای همیشه سرکوب شود، امپراتوری دست به کار ساختن سلاح جهنمی شده است. کامل شدن این سلاح که قدرت کافی برای نابود کردن یک سیاره را دارد، به معنای نابودی حتمی قهرمانان راه آزادی است.

سیارهٔ عظیم و زرد رنگ تاتوین از تاریکی محض ظاهر می‌شود. سفینه‌ای کوچک و نقره‌ای به چشم می‌آید، در حالی که کشتی فضایی غول پیکر امپراتوری در تعقیب اوست. شلیک صدها گلولهٔ لیزری مهلک از سفینهٔ جنگی امپراتوری موجب متلاشی شدن بال خورشیدی اصلی سفینهٔ شورشی می‌گردد. سفینهٔ امپراتوری در آستانهٔ رسیدن به کشتی



آتش گرفته شورش است.

(برگرفته از فیلمنامه فیلم جنگهای ستاره‌ای)

نمایش بصری می‌تواند اطلاعات مهمی را منتقل نماید.

- در فیلم هاد، کادیلاک تازه‌ای را می‌بینیم که در بزرگراه (مدل ماشین، زمان ماجرا را مشخص می‌کند) و از کنار تابلوی ایالت تگزاس عبور می‌کند که مشخص کننده مکان است.

اگر مردی را ببینیم که از فرودگاهی خارج می‌شود و در تابلوی بالای سر وی نوشته شده «فرودگاه بین‌المللی کندی» یا «فرودگاه لئوناردو داوینچی: ژم»، می‌فهمیم که داستان معاصر است؛ در ضمن مکان نیز معرفی شده است. نماهای آرشیوی از دورنمای شهر نیویورک، برج ایفل یا ساعت بیگ‌بن در بالای پارلمان، بلافاصله مکان را مشخص می‌سازند.

تیتراول روزنامه‌ها، اخبار رادیو و تلویزیون، لباسها، زبان، تابلو علائم، اثاثیه خانه، مدل موها و مدل ماشینها تماماً از ابزار معرفی زمان و مکان هستند.

ترانه‌هایی که اشعارشان اطلاعات تفسیری ارائه می‌دهند در فیلمهایی مثل ماجرای نیمروز و سه سکه در چشمه^{۱۹} به خوبی استفاده شده‌اند.

معرفی روابط

در صورتی که روابط گذشته و حال شخصیتها در داستان اهمیت داشته باشند، آنها را باید معرفی کرد. اینکه آقا و خانم الف با آقا و خانم ب مشغول صرف شام هستند ممکن است برای تماشاگر چندان جالب نباشد مگر آنکه قبلاً معلوم شده باشد که آقا یا خانم الف با آقا یا خانم ب و یا

بالمعکس، در گذشته یا در حال حاضر روابط نامشروع داشته‌اند. هزاران نفر در خیابانی شلوغ جشن گرفته‌اند: چه چیزی را؟ پایان جنگ جهانی دوم؟ سقوط پاریس؟ یک پیروزی انتخاباتی؟ عید سال نو؟ مرد و زنی با یکدیگر قدم می‌زنند: آیا زن همسر مرد است؟ مادر؟ دختر؟ معشوقه؟

علاوه بر زمان، مکان و روابط، معرفی باید سرشت جهانی را که بیننده در آن وارد شده است آشکار سازد و حال و هوا، فضا و سبک کلی فیلم را مشخص نماید.

- در فیلم آوای موسیقی^{۲۰} [در تهران: اشکها و لیخندها] چشم‌اندازهای وسیع از کوههای آلپ در زیر عنوان فیلم، حسی از فضا که درکش تئاتر مانند داستان غایب است را به بیننده منتقل می‌نماید.

- شروع فیلم مکث با صحنه جادوگران، فضای ذهنی را که فیلم باید در آن دیده شود، منتقل می‌نماید.

- در فیلم جاه‌وگر شهر زمره^{۲۱} نجات دوروتی از گردباد و اولین شخصیتهایی که او در مسیر خود ملاقات می‌کند، معرف قالب تخیلی فیلم است؛ نماهای افتتاحیه فیلم جنگهای ستاره‌ای نیز همین کار را انجام می‌دهند.

- نزاع جورج و مارتا در ابتدای فیلم چه کسی از ویرجینیا ولف می‌ترسد؟ فضای عاطفی فیلم و نیز بعضی از عناصر اصلی شخصیت آنها را آشکار می‌سازد.

فنون معرفی

نمایش نزاع، تکنیک خوبی برای ارائه اطلاعات است. برای مثال نزاع میان مرد و همسر وی:

زن: ده سال زندگی با تو و این شهر معدنی لعنتی.

مرد: برو به درک. برگرد به نیویورک. برو بهلولی



«جاننی» عزیزت - اگر ده سنت ته جیبش بود عوض من با اون ازدواج می‌کردی. حالا بظاهر این ده سنت رو داره.

زن: راست می‌گی. اون ثروتمنده. اون می‌تونه نیویورک رو به من نشون بده.

در این مکالمه کوتاه علاوه بر معرفی شخصیتها، حداقل ده جزء اطلاعاتی وجود دارد. شخصیتهایی که تحت فشار روحی هستند می‌توانند معرفی را به شکلی نمایشی انجام دهند. یک سؤال ساده می‌تواند تمام اطلاعات لازم را منتقل نماید:

مرد اول: کجا می‌تونم جو اسمیت رو پیدا کنم؟
مرد دوم: از زمان جنگ تا حالا اینجا نیومده، اما حالا پسرش فروشگاه رو می‌گردونه. همسرش پایین همین خیابون زندگی می‌کنه. شما غریبه هستید؟
مرد اول: تازه از قطار سن لوییس پیاده شدم.

«رفیق خوب» بیشتر تکنیکی برای معرفی است تا یک شخصیت: دوست و محرم اسرار هملت، هوراشیو؛ همدم «لون رنجر»، تونتو؛ و همدم دون کیشوت، سانچوپانزا؛ همگی یاران خوبی هستند. آنها شاید واجد بعضی جنبه‌های یک شخصیت باشند؛ اما هدف اصلی از خلق آنها هم صحبت شدن با قهرمان است.

- هوراشیو وجود دارد، بنابر این هملت کسی را دارد تا با

صداقت کامل با وی حرف بزند.

- چون دوربین آن قدر کوچک نیست که بتوان آن را درون سر «لون رنجر» کار گذاشت، تونتو به عنوان وسیله‌ای برای آشکار کردن افکار شخصیت اصلی عمل می‌کند.

- «جمعه» همین نقش را برای رابینسون کروزو بازی می‌کند.

- در فیلم ره‌پای گریه، رابرت میجام، زمان درازی را به تنهایی در تعقیب شکار است و بیننده اغلب به اندازه شخصیتها در برف سرگردان است.

فصول افتتاحیه باید چیزی بیش از معرفی صرف باشند. برای نگهداشتن تماشاگر باید همزمان با معرفی، کشمکش نیز تثبیت گردد. (به فصل کشمکش نگاه کنید).

- در آغاز فیلم هاد مردی با یک کادبلاک، وارد شهر کوچکی می‌شود و از مردی می‌پرسد، «عموی من هاد را ندیده‌اید؟». سپس به طرف کافه می‌راند و برای پیدا کردن صاحب کافه که مشغول تعمیر میز و صندلیهای شکسته است، وارد کافه می‌شود. صاحب کافه می‌گوید که هاد قبلاً اینجا بوده و حالا در خانه دوست دخترش است. کادبلاک مقابل یک خانه معمولی چوبی می‌ایستد. راننده جوان بوق می‌زند و هاد در حالی که کفشهایش را به دست دارد و با پیراهن نامرتب با عجله از خانه خارج می‌شود.

تمام اینها فقط در عرض چند دقیقه نشان داده می‌شوند.

معرفی به طور غیرمستقیم مضمون اصلی را منتقل می‌کند. اگر فیلم درباره توهمات یا واقعیت یا خطرات زباله‌های اتمی یا مخالفت با جنگ یا خوابی که تعبیر بدی دارد یا رمز و راز سرزمین هند باشد - بیننده باید به شکل بسیار موجزی از آن آگاه گردد.

اگر ده تماشاگر مختلف هریک تعبیر متفاوتی از فیلم داشته باشند، شاید به این معنا باشد که فیلم به موضوع خاصی نپرداخته است. شاید آنها جذب لباسهای تازه امپراتوری که زبانزد خاص و عام است، شده باشند. از نشانه‌های فیلمهای پرتکلف آن است که اطلاعات ضروری را از بیننده دریغ می‌کنند و وی را سردرگم می‌سازند. ایجاد توهم عمیق بودن به معنای عمیق بودن واقعی نیست.

ممکن است فیلم بیش از یک سطح معنایی داشته باشد؛ اما بیننده باید بتواند قدم به قدم با فیلم پیش برود. چون سینما یک رسانه همگانی است، فیلمنامه باید به نحوی نوشته شود که قابل درک باشد.

غیر از معرفی اولیه، اطلاعات دیگری نیز باید براساس نیاز تماشاگر به وی داده شود. بعضی اطلاعات را می‌توان تا زمانی که بیننده برای درک حوادث بعدی به آنها نیاز ندارد، به تعویق انداخت. اگر بیننده نیازی به دانستن جزئیاتی نظیر گذشته خانوادگی، تجربیات دوران جنگ، تحصیلات یا ازدواج قبلی شخصیت ندارد، آنها را فاش نسازید. اطلاعاتی از این دست موجب سردرگم شدن بیننده، کندکردن روند داستان و پنهان کردن اطلاعات مورد نیاز می‌شوند.

اگر شخصیت‌های تازه‌ای در میانه فیلم وارد می‌شوند یا موقعیت تازه‌ای خلق می‌گردد، اطلاعات لازم و جدیدی باید به تماشاگر داده شود.

دامهایی که در موقع معرفی باید از آنها پرهیز شود

دستورالعملهای مربوط به نماها ممکن است حاوی اطلاعاتی برای خواننده فیلمنامه و کارگردان باشند، ولی در واقع بخشی از داستان نیستند. این دستورالعملها نباید افکار شخصیت را بیان کنند.

از خودگویی پرهیزید. افتتاح داستان با نمایش فردی که با خود حرف می‌زند، بندرت کارساز است.

از کلامی که مخاطب آن تماشاگر است پرهیزید. حرف زدن با دوربین غیرطبیعی است و باید بندرت از آن استفاده شود.

استراق سمع یا شنیدن تصادفی گفتگوها کاری از مد افتاده است.

معرفی مستقیم و توضیحات آشکار، روند داستان را کند می‌کنند. معرفی چیزی نیست که صرفاً آن را از سرخود باز کنیم، بلکه عملی است که باید با داستان عجین شود.

اجتناب کردن از بیان جزئیات غیرضروری زندگی و گذشته شخصیتها، اگر بیننده برای درک رویدادها نیازی به دانستن آنها ندارد.

نباید همه چیز را یکباره درباره شخصیتها گفت. حقایق را براساس نیاز تماشاگر فاش سازید.

مردم در حین عمل حرف می‌زنند. معرفی نباید موجب توقف داستان گردد. حتی در میانه یک میهمانی نیز می‌توان بر حسب داستان از

طریق رادیو، یک پیروزی یا طلاق را که با داستان در ارتباط است اعلام کرد.

- 1 - Paddy Chayefsky
- 2 - The Guns of Navarone
- 3 - Othello

۴ - Amish عضو فرقه منونیت از فرق مسیحی.

- 5 - Witness
- 6 - Gaslight
- 7 - Lawrence of Arabia
- 8 - Elmer Gantry
- 9 - Georgy Girl
- 10 - Morgan
- 11 - Alfie
- 12 - Leo Rosten
- 13 - A Treasury of Jewish Quotations
- 14 - Henry V
- 15 - Soliloquy
- 16 - The Pawnbroker
- 17 - The Reivers
- 18 - double - exposed
- 19 - Three Coins in the Fountain
- 20 - The Sound of Music
- 21 - The Wizard of Oz
- 22 - Dial M for Murder

رجعت به گذشته شگردی خام دستانه برای معرفی است. این تمهید باید بخشی از ساختار فیلم باشد. (به فصل ساختار رجوع کنید).

استفاده از نامه ممکن است در سینما مفید باشد؛ اما بندرت در تلویزیون کارایی دارد. نامه را به عنوان یک نمای میانی نشان ندهید. بهتر است از صدای خارجی یکی از شخصیتها که نامه را با صدای بلند برای دیگری می خواند استفاده کنید.

تلفن وسیله‌ای تقریباً ایستاست؛ البته در فیلم حرف ام را به نشانه مرگ بگیر^{۲۲} به کار آمد، ولی اگر از آن برای معرفی استفاده کنیم ممکن است حکم عصای زیربغل را پیدا کند.

در انجام معرفی کوتاهی نکنید؛ اما هوشیار باشید. اگر اتوبوسی که روی آن نوشته شده «از لوس آنجلس به سانفرانسیسکو» وارد ایستگاه بشود و مسافران خود را پیاده نماید، بیننده خواهد فهمید که مکان فعلی سانفرانسیسکو است.

شروع داستان با نوکر و کلفت، که در آن دو خدمتکار در حین تمیز کردن اتاق نشیمن، اطلاعاتی را فاش می‌سازند. تمهیدی مستعمل و قدیمی است. این موضوع درباره شخصیت‌های تکراری دیگری نیز که لازمه طرح داستانی نیستند صادق است.

معرفی نهایی گاهی به دنبال و گاهی به عنوان بخشی از نتیجه‌گیری آورده می‌شود. در این حالت کلماتی بر پرده حک می‌شوند و آنچه را پس از پایان داستان روی خواهد داد بازگو می‌نمایند: «و این پسر کوچک رفت تا در آینده رییس جمهور شود». (به فصل ساختار نگاه کنید).

