



شخصیت برداری در فیلمنامه

مها و کاوک مهرنیک
ترجمه‌ی کمیته‌ی سینمایی
(بخش هفتم)

که به بعضی ایده‌های اولیه‌تان رجوع کنید و در آینده ممکن است بخواهید این شخصیت را در فیلمنامه‌ی به کار ببرید. تهیه‌ی چنین شرح حال‌هایی، مثل باز کردن حساب پس‌انداز است؛ هر بار که شخصیتی خلق می‌کنید، بر سرمایه‌تان می‌افزایید عجله نکنید. درباره‌ی خیلی چیزها باید فکر کنید و دست کم باید دو - سه ساعت را به این کار اختصاص دهید. حالا خواندن این مطلب را رها کنید و آن چه را در بالا گفتیم انجام دهید. بعد با هم مراحل دیگری را طی می‌کنیم که شخصیت مورد نظرتان را بهتر بشناسید.

موقعیت شخصیت‌ها

امیدوارم تاکنون شخصیتی را انتخاب کرده باشید؛ اگر نکرده‌اید، چرا همین حالا شروع نمی‌کنید؟ اگر برای یک شخصیت شرح حال بنویسید از بقیه‌ی این مقاله بیش‌تر استفاده خواهید برد. بعد از آن که شخصیتی را خلق کردید، می‌توانید او را در موقعیت‌های مختلف قرار دهید تا واکنش‌هایش را ببینید با این کار این شخصیت جان می‌گیرد، نفس می‌کشد و حرف می‌زند و شما درباره‌ی او نکات تازه‌ی بسیاری کشف می‌کنید. تصمیم گرفته‌اید شخصیت مورد نظر شما بیش از همه از چه چیز وحشت داشته باشد؟ از دست دادن عضو از خانواده؟ معلولیت جسمی؟ تصادف اتومبیل؟ از هر چه می‌ترسد، او را در همان موقعیت قرار دهید می‌دانم که خیلی سخت است دوست تازه‌تان را گرفتار این بلا بسازید اما از یاد نبرید که تنها با یک موقعیت فرضی سر و کار دارید. موقعیت را خلق کنید و بعد به تماشای آن بنشینید. این کار را دست کم برای دو - سه موقعیت مختلف انجام دهید. ببینید شخصیت‌تان در یک تعطیلی یا در هر موقعیتی که دوست دارید، برای مثال در صورتی که به او خیانت کنند یا وقتی بزرگ‌ترین آرزویش برآورده شود، چه می‌کند؟ واکنش‌های مختلف شخصیت را در قبال آدم‌ها و موقعیت‌های مختلف ببینید هدیه‌ی

اما بهتر است خودتان هم تحقیق کنید و اطلاعات خاص خود را گرد بیاورید.

یادداشت برداری از رفتار اشخاص

یک راه ساده برای گردآوری اطلاعات این است که دفترچه‌ی یادداشتی تهیه کنید و درباره‌ی آدم‌هایی که می‌بینید و با آنان آشنا می‌شوید، بنویسید. این آدم‌ها ممکن است بعدها به شخصیت‌های قابل لمس فیلمنامه‌تان تبدیل شوند یا این که تنها آدم‌هایی باشند که به هر دلیلی برایتان جالب‌اند؛ آدم‌هایی که دوست دارید بیش‌تر بشناسید، آدم‌هایی که در کشان نمی‌کنید یا آدم‌هایی که از قیافه‌شان بیزارید. می‌توانید خصوصیات ظاهری، تکیه کلام، رفتار و از همه مهم‌تر کارهای بی‌جا، مضحک یا ترازیک آنان را یادداشت کنید. کاریکاتورشان را بکشید و بر صفات مشخصه‌شان تأکید کنید. این کار کمک‌تان می‌کند که تصویرشان را در ذهن ثبت کنید. سعی کنید در یادداشت‌هایتان جزئیات کامل را بنویسید، چون یک کلمه درباره‌ی یک شخصیت ممکن است تا چند روز یا چند هفته برایتان تداعی کننده باشد ولی بعد از ماه‌ها یا سال‌ها این‌طور نیست.

شرح حال شخصیت‌ها

اولین مرحله‌ی شخصیت‌پردازی، نوشتن شرح حال شخصیت‌هاست. شرح حال از پاسخ‌هایتان به سؤال‌هایی به وجود می‌آید که سرنوشت شخصیت مورد نظر را از کودکی تا اولین صفحه‌ی فیلمنامه تشریح می‌کند. به خیابان بروید و رهگذران را تماشا کنید تا این که یکی برایتان جالب به نظر برسد؛ ترجیحاً یک نفر میانسال. تا آن‌جا که ممکن است او را تماشا کنید، بعد خصوصیات فیزیکی‌اش را بنویسید و شروع کنید از خودتان سؤال کردن تا شرح حال او را تهیه کنید.

تمام جواب‌ها را یادداشت کنید، چون این اطلاعات به تدریج آن قدر زیاد می‌شود که نمی‌توان به خاطر سپرد و گاهی لازم است

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

فرایند شخصیت‌پردازی

باید تا آن‌جا که ممکن است درباره‌ی شخصیت‌های فیلمنامه‌تان بیش‌تر بدانید. فیلمنامه‌ی که می‌نویسید تنها بخش کوچکی از این اطلاعات را در خود جای می‌دهد، ولی شما هر شخصیت باور کردنی را ناخودآگاه بر اساس همین اطلاعات شکل می‌دهید زمانی می‌رسد که درباره‌ی شخصیت‌هایتان چنان شناختی پیدا می‌کنید که گویی آنان زندگی مستقلی دارند؛ انگار که جان گرفته‌اند و خودشان تصمیم می‌گیرند که چه کاری را در چه زمانی و چگونه انجام دهند و شما فقط دستورآیشان را اجرا می‌کنید اما این کیفیت با جادو به وجود نمی‌آید. شما خود از طریق فرایند شخصیت‌آفرینی آن را پدید می‌آورید و با این کار به آنان جان می‌دهید و از شناخت، احساس و هدف برخوردارشان می‌سازید.

خلق شخصیت فرایندی است که هم خودآگاهانه و هم ناخودآگاهانه انجام می‌پذیرد. از همین رو، باید بیاموزید آگاهانه به آن وارد شوید و تمرین کنید. در این فرایند هیچ رمز و رازی در کار نیست. در ابتدای کار ممکن است منابع الهام‌تان محدود باشد، ولی هر روز با ویژگی‌های رفتاری تازه‌ی خواه در وجود خودتان و خواه دیگران، برخورد می‌کنید و این منابع روز به روز گسترده‌تر می‌شوند. البته مطالعه‌ی نظریات مطرح در روانشناسی هم به شما کمک می‌کند



این شخصیت به فرزندش، به پدر و مادرش، به معلمش و به همسرش چه چیزی می‌تواند باشد؟ در مقابل انتقاد رییس، همسر، دوست و یا یک غریبه چه واکنشی نشان می‌دهد؟ وقتی تنه‌است یا در میان جمع است و یا در محفل خانوادگی است چه می‌کند؟

رفتار شخصیت‌تان را در طول یک روز از صبح تا شب در نظر بگیرید. همه چیز را از موقع بیدار شدن تا وقت خواب شبانه ببینید یا هم ناهار بخورید؛ بگذارید رستوران را و انتخاب کند و غذا را سفارش بدهد ولی پولش را باید شما بدهید! یا هم گپ بزنید؛ درباره‌ی وقایع روز، مشکلات شخصی خودتان و نقشه‌های آینده‌تان. با او کلنجار بروید.

سعی کنید نظرش را عوض کنید چندین شخصیت را یک جا جمع کنید و ببینید چگونه با هم کنار می‌آیند یا شخصیت‌تان قدم بزنید، غذا بخورید و خود را جای او بگذارید. این فرایند به‌طور تقریبی همان است که یک بازیگر برای شناخت نقش خود طی می‌کند. بد نیست در کلاس بازیگری هم شرکت کنید، به‌مخصوص در کلاس‌هایی که با روش «استانیاسلاوسکی» کاری می‌کنند.

شخصیت پردازی از طریق عوامل سینمایی

اول باید شخصیتی خلق کنید، سپس ماده‌ی بیانی و دستمایه‌ی پینا کنید که عواطف و اندیشه‌های او را آشکار سازند و بعد در جست‌وجوی عناصر سینمایی و لایه‌های متعددی باشید که به شخصیت عمق می‌دهند و خصوصیات اصلی‌اش را زیر ذره‌بین می‌گذارند واضح‌ترین عنصر سینمایی که به شخصیت‌پردازی کمک می‌کند، تصویر شخصیت است که خلق می‌کنید؛ لباس، مدل مو و نحوه‌ی آرایش. این عوامل تأثیرشان بلاواسطه است و به شخصیت هویت می‌دهند. محیط پیرامون شخصیت - میزانشن - نیز اطلاعات زیادی در اختیار ما قرار می‌دهد. فضای خانه و محیط کار و تفریح و تمام اشیایی که دور و بر او هستند همگی آشکارا از افکار و احساسات او حکایت دارند. حرکات بدنی نیز نکات بسیاری را انتقال می‌دهند. حرکت به طرف، دوربین ممکن است او را مهاجم یا عاشق نشان دهد و دور شدن از دوربین نیز ممکن است او را گوشه‌گیر و دیرجوش معرفی کند. نشستن او یک چیز به ما می‌گوید و ایستادنش چیزی دیگر. شخصیتی که دارای

تشییع جنازه‌ی «دنیس» به‌دقت توضیح می‌دهد: کارن خم می‌شود تا مشت‌ی خاک بردارد و توی قبر بپاشد لبخایش تکان می‌خورد، اما نمی‌شود فهمید چه می‌گوید؛ شاید گفته باشد: «دوست دارم».

ولی نمی‌تواند خاک را پرت کند؛ حالتش طوری است که انگار به آخر خط رسیده، ذرات خاک از میان انگشتانش فرو می‌ریزد.

در «جسم و روح»، «آبراهام پولاتسکی» به‌طور دقیق توضیح می‌دهد که «چارلی» برای نشان دادن احساسش به «پگی» چه باید انجام بدهد؛ چارلی اولرد اتاق خواب می‌شود و می‌رود سراغ میز توالت، از آن‌جا یک برس دسته‌نقره‌ی برمی‌دارد.

نمای نزدیک از برس. روی برس نوشته شده است: «تقدیم به پگ. چارلی». چند تار مو توی برس است. چارلی آن‌ها را بیرون می‌آورد و برس را با حالتی عاطفی روی دستش می‌کشد.

در «شاهد»، «ارل والاس» و ویلیام کلی» به‌طور دقیق مشخص می‌کنند که «ساموئل» چه کاری باید انجام دهد تا حیرت خود را از این که او و مادرش در لباس‌های آمیخته خود این چنین غیرعادی به نظر می‌رسند نشان دهند؛ او که از نگاه‌های خجولانه و خنده‌های دخترتری هم‌سن و سال خودش که در جلوی باجه‌ی پهلوئی همراه پدر و مادر خود توی صف ایستاده است خجالت می‌کشد، کم‌کم از مادرش فاصله می‌گیرد.

این نوع جزئیات به خواننده/تماشاگر می‌گوید که شخصیت داستان چه فکر و احساسی دارد و اطلاعات لازم برای تفسیر شخصیت‌هایی که فیلم‌نامنویس آفریده است را در اختیار کارگردان و بازیگران فیلم قرار می‌دهد. ■

حرکات اغراق‌آمیز است یا کسی که حرکاتش محدود و کنترل‌شده است، فرق دارد. رنگ و پس‌زمینه و نورپردازی هم می‌توانند به تأکید بر حالات و خصوصیات کمک کنند. می‌توان برای تأکید بر ویژگی‌های غالب شخصیت، از نمایش ویژگی‌های متضاد استفاده کرد. جای شخصیت در قاب ممکن است او را شخصیتی غالب یا خنثی نشان دهد. شخصیتی که در قابی شلوغ قرار دارد با شخصیتی که در قابی خالی است، تفاوت دارد. نمای سر پایین شخصیت را حقیرتر نشان می‌دهد تا نمای سر بالا. نماهای ایستا شخصیت را محدود می‌کنند ولی نماهای متحرک، همه چیز را باز می‌کنند. صداها، زمینه و موسیقی هم امکان دارد آینده‌ی حالات و تحولات شخصیت باشند. لحن گفتگوها ممکن است بیش از خود کلمات روشن‌گر باشد.

مرحله‌ی بعدی کار با عناصر سینمایی این است که ببینید تصورات‌تان درون قاب تصویر چه جلوه‌ی دارند. برای این کار می‌توانید هر نمای فیلم‌نامه‌تان را طراحی کنید تا کارکردش را در فیلم ارزیابی کنید. برای طراحی می‌توانید خطوط بسیار ساده و اشکال هندسی را به کار ببرید. به جزئیات توجهی نکنید. شما بیش‌تر با روابط آدم‌ها و اشیایی درون قاب و موقعیت و حرکت دوربین سر و کار دارید. برای شروع می‌توانید صحنه‌ی تصمیم‌گیری «کتی» را طراحی کنید.

جزئیات، ویژگی‌ها و کارهای هر شخصیت، به‌ندرت به شکل دستور در فیلم‌نامه می‌آید، ولی اغلب برای نماهای شاعرانه چنین جزئیاتی نیز نوشته می‌شود.

در «از درون آفریقا»، «کورت لودتکه» - فیلم‌نامنویس - حرکات «کارن» را در پایان