



# بازیگری

ترجمه‌ی محمد نهامی‌نژاد  
نوشته‌ی بل میلر از دانشنامه‌ی فیلم مستند

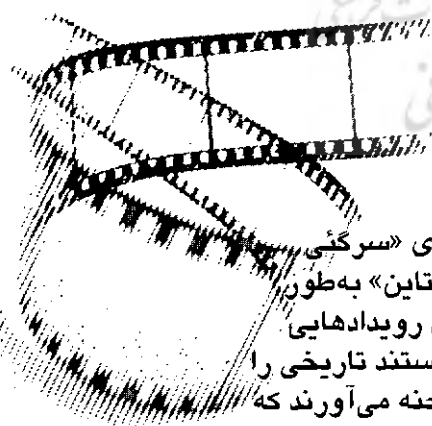
شاید بحث از جایگاه بازیگری در فیلم مستند، ضد و نقیض به نظر آید؛ برای مثال می‌توان گفت که از آغاز اختراع سینما، تفاوت آشکاری بین رهیافت تئاتری و داستان‌پردازانه‌ی «ژرژ مهلیس» و رهیافت «لویی لومیر» وجود داشت. مهلیس از بازیگر استفاده می‌کرد، در حالی که لومیر سنت مستند را صرفاً با فیلمبرداری از نابازیگران آغاز کرد. اما مبحث بازیگری، همواره در تاریخ فیلم مستند مطرح می‌شود و در نتیجه تفاوت بین بازیگر و نابازیگر، غیرقابل دفاع از آب درآمده است.

در دهه‌ی ۱۹۲۰ فیلمسازان دو عرصه‌ی داستانی و غیرداستانی در شوروی سابق، درباره‌ی اهمیت نسبی بازی و تدوین در فیلمسازی به مباحثه می‌پرداختند. تجربیات «لو کولشوف» چنان که مشهود است، نشان می‌داد که از طریق تدوین، استنباط مخاطب

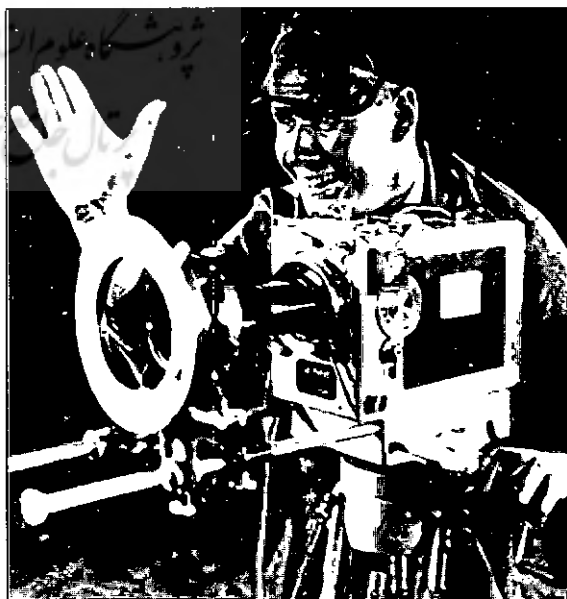
بر لب می‌آورد؛ لیکن ما می‌دانستیم که در هر سه مورد، فقط یک چهره‌ی ثابت از بازیگر وجود داشت.»

چنین تجربه‌هایی کارگردانان شوروی را واداشت تا به صورتی تهاجمی بر تأثیر قدرت فن تدوین، بیش از قدرت اجرای بازی، اصرار بورزند؛ تا جایی که چنین اصراری صادق است برایشان مهم نیست که اجرای نقش در یک فیلم داستانی رخ می‌دهد یا در یک فیلم مستند، اما چنین اصراری در رهیافت‌های کارگردانان - شوروی - خود را در قبال تدوین و بازی نشان می‌دهد. فیلم‌های «سرگئی آیزنشتاین» به‌طور معمول رویدادهایی شبه مستند تاریخی را بر صحنه می‌آورند که در آن‌ها بازیگرانی به نقش‌هایی کلیشه‌یی یا به صورت نمونه‌ی نوعی ظاهر می‌شوند. از نظر آیزنشتاین، همین که مخاطب، به این درک نایل آید که بازیگر، طبقه‌ی اجتماعی خاص یا سنخ شخصیتی فرد را به نمایش درآورد، مهم‌تر از آن است که با بازی‌یی ظریف و زیرپوستی مواجه شود. به محض این که مخاطب، تیپ مورد نظر را شناخت، می‌توان معانی و تأثیرات مختلف را از طریق خاصیت تقابلی<sup>۵</sup> تدوین، تولید کرد. تیپ‌سازی، هم‌چنین یک وسیله‌ی طرد سیستم ستاره‌سازی غربی بود. در عوض، «ژیگا ورتوف» از راه تأکید بر تدوین غیرنالیستی و خودبیانگری، گونه‌ی

از ارتباطات فضایی می‌تواند دستکاری شود. اگر به دنبال نمایی از یک بازیگر، در صحنه‌ی تئاتر، نمایی از یک تماشاگر بیاید، ما این‌گونه تصور می‌کنیم که بازیگر و تماشاگر هر دو در یک تئاتر هستند. به عبارت دیگر ما یک هم‌بودی فضایی<sup>۱</sup> را به تصور می‌آوریم. اما این جلوه‌ی مکانی که اغلب آن را «جلوه‌ی کولشوف» می‌نامند<sup>۲</sup>، هم‌چنین نشان می‌دهد تغییر زمینه یا اوضاع و احوال به مدد تدوین می‌تواند درک مخاطب از اجرای یک بازیگر را تغییر دهد و در عنان اختیار خود درآورد. کولشوف در تجربیاتش، یک نمای خنثی و بی‌حالت از چهره‌ی یک بازیگر<sup>۳</sup> را با نماهایی شامل یک بچه، دختری حین بازی، یک زن مرده<sup>۴</sup>، ظرف سوپ و صحنه‌های طبیعت، یک در میان استفاده کرد. گزارش شده است که مخاطب نه تنها تصور کرده بود که بازیگر و سایر افراد با هم در یک جا هستند، بلکه بیان حسی بازیگر هم هنگامی که بعد از ظرف سوپ ظاهر می‌شد یا بعد از زن مرده، با هم تفاوت داشت. «پسولود پودوفکین» می‌نویسد: «مخاطبان با شور فراوان بازی بازیگر را نقد می‌کردند و می‌گفتند او بعد از مشاهده‌ی سوپ از یاد رفته بشاش است، در حالی که وقتی به جسد زن می‌نگرد عمیقاً متأسف می‌شود و در نگاه به دختری که سرگرم بازی است لبخندی ملایم و شاداب



فیلم‌های «سرگئی آیزنشتاین» به‌طور معمول رویدادهایی شبه مستند تاریخی را بر صحنه می‌آورند که در آن‌ها بازیگرانی به نقش‌هایی کلیشه‌یی یا به صورت نمونه‌ی نوعی ظاهر می‌شوند





**فیلم‌های نئورئالیستی بی چون  
«دزدان دو چرخه» (۱۹۴۸) به رگم  
آن‌که دارای پیرنگ داستانی‌اند،  
بیش‌تر از کارهای ورتوف مستند  
به شمار می‌روند. مردمان واقعی  
در فضا و زمان واقعی یک فیلم  
نئورئالیستی، نسبت به آثار  
ورتوف، آیزنشتاین و پودوفکین  
که دارای تدوین مفصل‌اند، کمتر  
مورد تحریف واقع می‌شوند**

قلمداد می‌کند. بنابراین به جای این که فیلم‌های گرفته‌شده از بازیگر تشویق‌شده و خوشحال، در مستندی درباره‌ی مردمانی عاشق بازیگری مورد استفاده قرار گیرد، در فیلمی داستانی استفاده می‌شود تا چهره‌ی یک کمونیست جوان و شاد را به تصویر درآورد که به‌ناگاه برگزیده شده تا یک میتینگ بزرگ را اداره کند. پس، مخاطب فیلم، عملاً مستندی را می‌بیند که به عنوان یک فیلم داستانی و بازی‌شده‌ارایه می‌گردد. به همین ترتیب، پودوفکین از واکنش‌های دستپاچه و خجالتی نابازیگرانی مشتاق بازی استفاده کرد - مورد شماره‌ی ۳ - اگر صحنه‌ی از یک فیلم داستانی به رفتار دستپاچه و خجالتی<sup>۷</sup> نیاز داشت، روی فشاری که بازیگر از قرار گرفتن در برابر دوربین احساس می‌کرد، اغراق می‌شد. حالت داستانی یا غیرداستانی چنین بازی‌یی از مورد شماره‌ی یک که به وضوح غیرداستانی است، کمتر صراحت دارد. پودوفکین رفتار خجالتی را برای فیلم داستانی استفاده می‌کرد، اما به‌تازگی به صورت یک رهیافت عمده در «مستند»سازی «تلویزیون واقعیت»<sup>۸</sup> درآمده است. بعداً در جنبش نئورئالیسم ایتالیا، کارگردان‌ها، در برابر بسیاری از فنون مربوط به بازیگری و تدوین، واکنش منفی نشان دادند. «آندره بازن» در دفاع نظری و توصیفش از فیلم‌های نئورئالیست، نحوه‌ی استفاده‌ی ورتوف از بازیگران غیرحرفه‌یی و زمینه‌ی طبیعی را می‌پذیرفت اما برخلاف ورتوف و سایر کارگردانان شوروی، بر

رو به صورت زنده گرفته می‌شود؛ ممکن است از وجود فیلمبرداری آگاه باشند یا نباشند.

۳- وقتی افرادی به‌ناگاه متوجه فیلمبرداری از خودشان می‌شوند - در برنامه‌های تلویزیونی به‌طور مداوم از این نکته آگاه‌اند - با دستپاچگی، رفتارشان تغییر می‌یابد.

۴- رفتار ماهرانه‌ی بازیگران حرفه‌یی که فیلمبرداری شدن را پیش‌بینی می‌کنند، به‌طور کلی چنین بازی‌یی، نسبت به موارد ۱ تا ۳ کمتر مستند است؛ هرچند در مستندهای ساختگی‌بی چون «بهترین در نمایش» از طریق بازیگران حرفه‌یی، مستندنمایی می‌شود.

پودوفکین می‌گوید که موارد ۱ و ۳ می‌تواند مورد سوءاستفاده قرار گیرد، به عنوان مثال برای مورد شماره‌ی یک، کارگردان می‌تواند موقعیت‌هایی از زندگی واقعی را به وجود بیاورد و نابازیگران را در آن موقعیت‌ها جای دهد به این امید که واکنش‌هایشان شامل ویژگی‌های مورد نیاز او برای فیلم داستانی‌اش باشد؛ مثلاً نابازیگران را پس از آن که در ظاهر، صحنه‌های مورد نظر را تمام کردند با تشویق مواجه می‌سازند و از رفتار شاد و غرور حقیقی‌شان - در حالی که می‌دانند در حال بازی نیستند - چنان که می‌خواهند فیلم می‌گیرند، به تعبیری، واکنش‌های غیربازیگرانه‌ی افراد بعد از اقدام به بازی را مستند می‌کنند، اما پودوفکین آن را مستند برنمی‌شمارد بلکه صحنه‌ی از حضور بازیگر در فیلمی داستانی

مستند را توسعه بخشید و در عین حال به موضوعات غیرداستانی - غیرتخیلی - و بازیگران غیرحرفه‌یی، متعهد باقی ماند. ورتوف، از فیلمسازان می‌خواست که هرچه کمتر مخل زندگی افراد مورد مطالعه‌ی خود شوند و به این وسیله، خود را از قواعد فیلمسازی بورژوازی کنار کشیده، «حقیقت فیلم»<sup>۹</sup> را به چنگ آورند، البته در عمل، اجتناب از عدم مزاحمت برای کسی که از او فیلمبرداری می‌شد از جنبه‌ی فنی، بسیار دشوار بود. در فیلم «مردی با دوربین فیلمبرداری» (۱۹۲۹) مرد دوربین به دست فیلم ورتوف، بر سکویی روی اتومبیل می‌رود و با دوربین و سه‌پایه تمام‌قد بر آن می‌ایستد و راننده را وامی‌دارد که این طرف و آن طرف برود و اتفاقی از اتومبیل‌هایی که با آن‌ها مواجه می‌شود، فیلم برمی‌دارد. مردمی که به این ترتیب از آن‌ها فیلم گرفته می‌شود، رفتارشان با هنگامی که دوربین در آن‌جا نبود - به وضوح - متفاوت است.

بنابراین بین رفتارهایی که به‌طور معمول از مردم در فیلم و تلویزیون مشاهده می‌شود، دست کم چهار نوع را می‌توان برشمرد:

۱- رفتار طبیعی مردم، در حالی که از فیلمبرداری شدن بی‌اطلاع‌اند؛ مانند برنامه‌ی تلویزیونی دوربین مخفی.

۲- فیلمبرداری از یک رفتار تصنعی؛ در این حالت، فرد به جای این که برای دوربین بازی کند سرگرم بازی برای مخاطب است. نمونه‌اش مستندهایی است که از بازیگران یک نمایشنامه و بازی برای مخاطب رو در



به‌تازگی نظریه‌های  
پست‌مدرن درباره‌ی  
نمایش که از کارهای  
دانشمندانی چون «اروینگ  
گافمن» اخذ شده، هر  
تمایز سفت و سخت بین  
بازیگری داستانی و  
غیرداستانی را زیر سؤال  
برده و مدعی است که تمام  
رفتار بشر به نحوی  
ایفای نقش است

گرفتنی ناگهانی حاصل می‌شد، را از بین برده‌اند و بدین وسیله تمایز بین موارد ۳ و ۴ هم به بازی گرفته می‌شود. چنین نقش‌های گوناگونی عبارت‌اند از تلفیق بازیگر حرفه‌یی و شهرت ناشی از آن با رفتار طبیعی و تمرین‌نشده‌ی نئورئالیسم. این دستکاری‌ها و محوسازی ویژگی‌های داستانی و غیرداستانی، نه فقط باعث تمایز بین بازیگری و نابازیگری شده است، بلکه به‌طور روزافزون تمایز بین فیلم مستند و غیرمستند را نیز سست می‌کند. فروپاشی این تمایز وسیع بین مستند و غیرمستند در تئوری فیلم مورد بحث قرار می‌گیرد، اما در بافت و شرایط بازیگری، این بحث، بسیار نادر است ■

پی‌نوشت‌ها

- ۱- Spatial Coexistence
- ۲- Kuleshov Effect
- ۳- ایوان ماژوخین
- ۴- احمد ضابطی جهرمی در پژوهشی در تاریخ سینمای شوروی، به «تابوت یک کودک مرده» هم اشاره کرده است (ص ۴۳).
- ۵- Juxtaposition of Editing
- ۶- Film Truth
- ۷- Self Conscious
- ۸- Reality T.V.
- ۹- Setting: فضا، زمینه، دکور
- ۱۰- Performance: اجرا، نمایش
- ۱۱- Erving Goffman
- ۱۲- Book Character Comic
- ۱۳- Talk - Show

چهار نوع بازیگری دست و پنجه نرم کنند. به‌تازگی نظریه‌های پست‌مدرن درباره‌ی نمایش<sup>۱۰</sup> که از کارهای دانشمندانی چون «اروینگ گافمن»<sup>۱۱</sup> اخذ شده، هر تمایز سفت و سخت بین بازیگری داستانی و غیرداستانی را زیر سؤال برده و مدعی است که تمام رفتار بشر به نحوی ایفای نقش است. فیلم‌های اخیر مانند «شکوه آمریکایی» (۲۰۰۳) از طریق خلق آمیزه‌یی از مردمان واقعی، ترسیم افراد واقعی به عنوان آدم‌های نقاشی در مجله‌های مصور کودکان<sup>۱۲</sup>، آدم‌های واقعی که در برنامه‌های گفت‌وگومحور تلویزیونی حضور می‌یابند و نسخه‌ی بازسازی همان برنامه‌های گفت‌وگومحور<sup>۱۳</sup> با بازیگرانی که به نقش آدم‌های واقعی ظاهر می‌شوند و ادغام زندگی‌نامه‌ی تاریخی با صحنه‌های داستانی، تمایز بین بازیگری داستانی و غیرداستانی را زایل کرده‌اند. هم‌چنین تعدادی از شوهای تلویزیون واقعیت، با تمایز بین بازیگری داستانی و غیرداستانی سر و کار دارند. آن‌ها مردمان واقعی را برای اجرای فیلمنامه‌های بسیار خیالی و تصنعی - مانند آدم‌هایی در جزایر متروکه، ازدواج‌های نمایشی و ... - به کار می‌گیرند یا این‌که ستاره‌های سینما و افراد مشهور را برمی‌گزینند و آن‌ها را در فضاها و شرایط پیش‌پاافتاده‌ی واقعی - مثل کارگری ساده در هتل هیلتون پاریس - قرار می‌دهند. آن‌ها رئالیستی تلویزیون از طریق رو به دوربین نگه داشتن مداوم مردم، بداعتی را که از طریق مورد تصویربرداری

تدوین تأکیدی نداشت و اصرار می‌ورزید که فیلمبرداری باید به «تداوم واقعی رخداد» احترام بگذارد (بازن، ۱۹۷۱). بازن می‌گفت که اصالت حضور بازیگر غیرحرفه‌یی در فضای واقعی‌اش، باید تعیین‌کننده‌ی تدوین و معنا باشد؛ معنا نباید از طریق تدوین به شیوه‌ی تجربیات کولشوف ساخته شود.

در افراطی‌ترین حالت، فیلم نئورئالیست نباید دارای تدوین باشد. زمان رویداد و زمان گفت‌وگو باید یکسان باشد؛ یعنی کل طول زمانی واقعه‌یی که فیلم گرفته می‌شود با طول فیلم، یکسان و هم‌اندازه باشد. در واقع بحث بر سر این است که فیلم‌های نئورئالیستی‌یی چون «دزدان دوچرخه» (۱۹۴۸) به‌رغم آن‌که دارای پیرنگ داستانی‌اند، بیش‌تر از کارهای ورتوف مستند به شمار می‌روند. مردمان واقعی در فضا و زمان واقعی یک فیلم نئورئالیستی، نسبت به آثار ورتوف، آیزنشتاین و بودوفکین که دارای تدوین مفصل‌اند، کم‌تر مورد تحریف واقع می‌شوند.

اهمیت بازی در فیلم‌های مستند، دوباره با سینما ورینه مطرح شد. اختراع دوربین‌های کوچک و قابل حمل به فیلمسازانی چون «ژان لوک گدار» اجازه داد تا راحت‌تر از ورتوف در محل‌های واقعی‌یی چون رستوران‌ها، خانه‌ها و اتومبیل‌ها به فیلمبرداری بپردازند. بنابراین گدار و سایر فیلمسازان سینما حقیقت به دلیل این‌که بر آشکارسازی یا پنهان کردن حضور دوربین کنترل بیش‌تری داشتند، راحت‌تر می‌توانستند با هر