



بازیگری وسینبا

پروشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
رتال جامع علوم انسانی

مهدی ارجمند

آنچه در این نوشتار می آید اندیشه‌هایی درباره بازیگری است که آنها را کمتر می توان در کتابهایی که به مباحث تکنیکی بازیگری می پردازند، یافت. این حوزه (بازیگری) را از آن جهت انتخاب کردم که با موضوع «روح» و «زندگی» سر و کار دارد و می تواند نوعی «مداقه» در احوالات «انسان» به مفهوم کلی نیز تعبیر شود.

«باز آفرینی» حیات درونی و بیرونی این موجود پیچیده نیازمند معرفتی وسیع و همه جانبه از انگیزه‌های روانی و کارکردهای امیال ذاتی اوست. این میل و عرفان درونی بازیگر نسبت به کشف اعماق روح انسان، محور بررسی من در دیدگاههای عناوین نوشتار بوده است. مثالها اغلب از شاخصهای شناخته شده بازیگری در جهان هستند که بررسی رموز کارشان می تواند از جهات گوناگون تکنیکی همچنان مورد بحث قرار گیرد، اما زاویه نگاه در اینجا بیشتر ابعاد روحی و خودکاوانه (Self description) هنر آنان را در بر می گیرد.

نامهای دیگر این سخن می تواند «اصول اخلاقی بازیگر» یا «فرمانهایی برای روح بازیگر» نیز باشد.

● بازی بدون نمایشگری:

این همه برآستی «نمود» است اما آنچه در من است به «نمایش» در نمی آید. هملت - پرده اول - صحنه دوم

در اساطیر کهن هند آمده است که مایا اسطوره جادو با توسل به «بازی»، قدرت سحرآمیز خود را ابدی می سازد و این بازی ازلی - ابدی که مانند بازی خداوندی در باغ عدن جاودانی است تمام نشدنی و نامتصور می باشد. این تعبیر کهن، آدمی را به سرچشمه‌های آغازین بازی که اول بار در ذهن بشر متجلی گشت رهنمون می سازد. آنچه در ابتدا از مفهوم بازی برای بشر مطرح بوده نه به معنای نمایش (Show) یا نمایشگری (Showness) که بیشتر به نوعی فراغت خاطر اشاره دارد. اگر به کودکی در حال بازی نگاه کنیم هیچ گونه حسّی از نمایشگری در وی مشاهده نخواهیم کرد. کودک در حین بازی از جهان بیرون جدا شده، در یک فراغت خاطر یا فراموشی لذت آور غوطه‌ور می گردد. این عمل به نوعی مراقبه می ماند که مشابهش در مناسک آیینی کهن (Katharsis) و روان‌درمانی از طریق پسیکودرام نیز دیده می شود. اما بازی بدون نمایشگری، از میل شدید انسان به «رهایی» (Relax) نیز سرچشمه می گیرد. خوابها، این شخصی‌ترین بازیهای ذهن انسان، اغلب واریاسیونهای بازی گونه وقایعی هستند که آدمی را در جهان روزمره احاطه کرده‌اند. در خواب می توان قدرت بازیگوشی ذهن را تشخیص داد که چگونه آدمی را به آرامشی ابدی دعوت می کند، رهایی از گذشت زمان... گویی هرگز آغاز و انجامی بر این بازی حاکم نیست و جادویی در این بازی نهفته است، جادویی که برای مسحور کردن تماشاگران بکار نمی رود، بل تنها خود بازیگر را سحر می کند. این «یگانگی» (Oneness) بین بازی و بازیگر به

حدی است که حضور یا عدم حضور تماشاگر در آن تأثیری ندارد. زیرا بازی در اینجا مفهومی «مقدس» و روحانی دارد. اگر به شیوه بازی بازیگران درونی توجه کنیم، این صداقت و تقدیس در بازی را، درک می کنیم. آنان هرگز خود را نمایش نمی دهند. برخلاف آنچه در رقص، باله و حتی تئاتر ضروری است.^۱ بازی آنان نجوای انسانی با روح خویش را تداعی می کند و هم از این رو ورود به دنیای آنان کار بسیار مشکلی است. نمی توان آنان را از جریان بازی درونی خویش که مانند بازی خدایان در باغ عدنی است جدا نموده، اصلاحشان کرد. هر کدامشان گوهری خاص خود دارد که می بایستی کشف گردد. این بازیگران همیشه نقش را به سوی خویش می کشند و نه خود را به سوی نقش، چون بازی به مفهوم نمایش برای آنان فاقد معنی است، پس نقشی نیز وجود ندارد، تنها آنانند که وجود دارند^۲ و نقش، تنها حکم استارت بازی را دارد. شاید بتوان کارشان را تحلیل و آنالیز کرد و اینکه ناخودآگاه، قوانینی را در بازی رعایت می کنند. اما این توقعات نقادانه نه تنها کمکشان نمی کند بلکه ذات بازی آنها را می خشکاند، توجه یا فکر کردن به اینکه کدام ترفند تکنیکی را بکار ببرند یا کدام دلیل عقلانی را برای بازی خویش علم کنند اغلب صداقت بازیشان را به فریب و حيله گری تبدیل می کند. برخلاف آنچه که گفته اند «تکرار» در بازی برای بازیگران نخبه، نقطه ضعف به حساب می آید، تکرار شخصیت این بازیگران، با همه ظرایف و خصوصیات روانی در نقشهای گوناگون، دلیل بر حضور صادقانه آنان در ورای نقشهاست. به همین دلیل، انتخاب نقشهایی که

با روحیاتشان همخوان و سازگار است به موفقیتشان می انجامد و انتخاب عکس، باعث بازی دروغین آنان خواهد شد و محصول کارشان را به ورطه «نمایشگری» می کشاند. اما مفهوم نمایشگری فی نفسه نمی تواند مذموم تلقی شود. چنانچه بعداً به آن خواهیم پرداخت، میل به نمایش و نمایشگری از میل به الیناسیون و بیگانه سازی انسان بدوی سرچشمه می گرفت که با توسل به ماسک و صورتک (Persona) کالدهایی غیر از کالبد خویش را تسخیر می کرد و به یک زبان نمادین نمایشی برای ابراز حوائج خود متوسل می شد. امروز، این نمایشگری در هنر نمادین پانتومیم، رقص، باله، تئاتر مدرن و هنرهایی که با اکسپرسیونهای بصری سروکار دارند رؤیت می شود و کاربردی بسیار حیاتی نیز دارد. به بازی نیکلای چرکاسف در ایوان مخوف ساخته آیزنشتاین توجه کنیم که سرشار از نمایشگری است. در فیلم آیزنشتاین، تغزل شاعرانه فدای پلاستی سبته و تکنیک برجسته سازی عناصر و عوامل صحنه شده، اثری «نمایش گرا» آفریده می شود که با اپراهای واگنر قابل مقایسه است. پس نمایشگری بنابر استفاده و کاربرد، در مدیومهای گوناگون هنری قابل ارزش گذاری است. آنجا که صحبت از شعر و تغزل، روح و خلجان، و تواضع و فروتنی می شود، بازیگر به درون نگری، مراقبه و حساسیتهای نادیدنی می پردازد که ماهیتی نمایشی ندارند (اما در سینما کاربردی مؤثر دارد)؛ و آنجا که مفاهیم عقلایی، انتقادی و هجایی منتقل می شوند، عناصر نمایشگر و مبالغه آمیز در بازی رسوخ می کنند. از این رو طبیعی است که خیل تمام بازیگرانی را که به

ماراتن من ساخته جان شله زینگر نمونه خوبی است برای مقایسه دوشیوه بازی بدون نمایشگری (داستین هافمن) و بازی نمایشگر (لارنس اولیویه)



نمایشگرانه است. در مقابل، اولیویه با توسل به تکنیکهای تیپ سازی و استیک بدن، بین بازی و نقش، فاصله ای نمایشی می گذارد که هوشمندانه و قابل توجه است، اما در عین حال چشم تیزبین اهل فن را متوجه استامپ (Stamp) های استادانه اولیویه نیز می کند. در بازی عاری از نمایشگری هیچ گونه فرمول یا دستورالعملی وجود ندارد جز جادوی بداهه و لحظه؛ زمینه چینی و پیش بینی لحظات بازی کاری عبث خواهد بود، چون قوانین علت و معلولی در اینجا نقشی را ایفا نمی کنند؛ تمامی محور بازی حول قدرت فانتزی و توان تخیل ذهنی بازیگر دور می زند و اعمال جسمانی بازیگر چیزی جز تجسم این باورهای ذهنی نیستند. در اینجا برخلاف نظریه تسلسل اعمال جسمانی استانیسلاوسکی (جلوتر به آن خواهیم پرداخت)، بازیگر لزوماً يك سلسله اعمال علت و معلولی را برای القای حتی خاص انجام

نحوی، دیدگاهی عقلایی، منطقی و استنتاج گرا در قبال نقش اتخاذ می کنند، بازیگرانی نمایشگر بنامیم. در سینما، این نمایشگری معمولاً به کار بازیگران لطمه می زند. شاید تنها بازیگرانی چون الک گینس و لارنس اولیویه در هر دو مدیوم سینما و تئاتر تجارب موفق داشته باشند، اما حتی ایشان نیز در بازیهای سینمایی خود وسوسه نمایشگری را تجربه کرده اند. 'فیلم ماراتن من (دونده ماراتن) ساخته جان شله زینگر، نمونه خوبی است برای مقایسه دوشیوه بازی بدون نمایشگری و بازی نمایشگر که توسط داستین هافمن و لارنس اولیویه ارائه می شود. هافمن هیچ گونه مرزی بین بازی و نحوه ارائه آن قائل نمی شود، تنها مشخصه کار او نوعی دینامیسم درونی است که از یک مکالمه با خود سرچشمه می گیرد (به یاد بیاوریم کودکی را که در خلوت با خود بازی می کند)، بازی او صادقانه، بارو و عاری از هر گونه فریب

نمی دهد بلکه بر مبنای يك ميل و دینامیسم درونی به کنشهایی دست می زند که شاید ظاهراً هیچ قرابت و تسلسلی پشت آن نباشد اما تجلی آشوب درونی وی محسوب می شود. در ماراتن من نمی توان برای بازی داستین هافمن يك خط سراسری ترسیم کرد، فرازهای نقش آفرینی او مثل دندان درد نمادینش در فیلم، آنی، لحظه ای و غیر قابل پیش بینی است. نمونه هافمن مورد خوبی است برای تأمل در جهان ذهنی (سوژکتیو) بازیگر درون گرا، او در تمام فیلمهایش به خود بیشتر از نقش وفادار می ماند و این مشخصه بارز هر «بازیگر مؤلف» است.

وفاداری به خود در این نوع بازی اغلب باعث جدایی بازیگر از جمع می شود. برقراری ارتباط و دیالوگ فدای يك «مونولوگ جادویی» بین بازیگر و جهان درونی خویش می گردد، گویی بازیگر تمام وقت با خود مشغول صحبت است و به نجوای درونی خویش پاسخ می گوید. منطق عمل و عکس العمل که جزء اصلی بازی نمایشگر محسوب می شود در اینجا بی معنی جلوه می کند. واکنش بازیگر نه به کنش همبازی خود، بل به کنش همزاد درونی خویش وابسته است. این خصیصه را در بازی کودکان نیز مشاهده می کنیم، اگر چند کودک را تنها در اتاق بازی رها کنیم بعد از مدتی هر يك به تنهایی مشغول بازی می شوند. در این هنگام، آنان صادقانه ترین شکل از نوع بازی را (بازی تك در جمع) ارائه می دهند در حالی که اگر به يك بازی جمعی و ادارشان کنیم اغلب دچار واکنشهای تهاجمی می شوند که ناشی از رقابت و تجلی خواستهای فردی آنان است. در این صورت بازی آنان اغلب می بایست به وسیله مربیان یا

والدین، اصلاح، کنترل و هارمونیزه شود، همان اصلی که در کارگردانی نیز رعایت می شود. معمولاً صحنه های جمعی بازی نیاز به رهبری و همساز کردن بازیگران دارد ولی صحنه های مونولوگ و فردی محتاج «رهایی» بازیگر از قيود نمایشگری هستند تا از صداقت کافی برخوردار شوند.

«سادگی» و «ایجاز» را در سیمای بازیگران برسون، در ایر و تارکوفسکی بجویم. چه کسی می تواند بگوید ماری فالکونتی در حین اجرای نقش ژاندارک است، یا خود مبدل به ژاندارک شده است؟ جالب است بدانیم که فالکونتی بازیگر تئاتر بود و بالطبع میل به نمایشگری را همراه داشت، اما در فیلم در ایر بازی او یکسره پالایش یافته و به جریان سیال زندگی مبدل شده است؛ یا به تیره خووا در آینه تارکوفسکی بنگریم، هیچ گونه حسّی از نمایشگری در بازی او وجود ندارد. لحظه ای که با شوهر مطلقه خود روبرو می شود یا زمانی که به انتظار بازگشت او می نشیند، اوج تواضع را در شیوه ای از «بازی» می بینیم که اکنون به «ضد بازی» مانند شده است و این ذات سینماست که به ضد بازی بیش از بازی نیازمند است. در سینمای امروز دوران بازیگری به سر آمده، آندره بازن در وصف ژان گابن که يك ضد قهرمان سینمای فرانسه شده بود، این جمله را بکار می بُرد: «گابن همیشه يك داستان را بیان می کند. داستان خودش را». این حدیث نفس در بازی، شامل تمامی بازیگران مؤلف می شود، بازیگرانی که هرگز مقابل دوربین بازی نکرده اند، بل جهان خاصّ خویش را آفریده اند.

● قداست

به خود گفتم «او» وجود دارد و درستگار شدم...
تولستوی از کتاب اعتراف
ارسطو در کتاب فن شاعری، تراژدی را
نمایشی درد آلود می خواند که عواطف
تماشاگران را پالایش می کند. از سوی يك
بازیگر تراژدی همواره مقدس و جادویی است.
امروز این قداست را در شیوه بازیگران درونی
رؤیت می کنیم، گویی آنان مفهومی تراژیک را
با خویش همراه دارند. حتی در فیلمهایی که شاد
و کمیک به نظر می رسد، بازی آنان حاوی
طنزی تلخ و غم افزاست. همه پتر سلرز را به
عنوان يك کمدين تمام عيار و نمایشگر
می شناسند؛ اما چه کسی می توانست حدس
بزند که او در ذات خویش يك بازیگر تراژیک
باشد؟ در فیلم حضور ساخته هال اشی، سلرز
ناگهان تمامی باورهای پیشین از بازیگری را کنار
نهاد و شخصیتی را به نمایش گذارد که سادگی و
قداست کاراکترهای برسون را تداعی می کرد؛
این نقش، آخرین بازی سلرز بود؛ شاید او
صدای پای مرگ را شنیده بود. این تحول را در
وودی آلن نیز مشاهده می کنیم، او که ابتدا
کارش را با کمدي تپ ساده لوح در سینما شروع
کرد، در باطن خود شیفته اینگمار برگمن است و
این شیفتگی را در فیلمهای جدید خود که
آمیخته ای از نوستالژی و طنزند، به نمایش
می گذارد. ما می توانیم به سادگی تشخیص
دهیم که او دیگر قادر به تحمل کالبد کمیک و
نمایشگر خود نیست و میلی برای درون کاوی،
معرفت باطنی و خویششن شناسی جایگزین آن
شده است، این تحول به شکستن کالبد نمایشگر

آدمی هر زمان که به سوی
خداوند می شتابد، خلوتی را
می جوید، تا با خالق خویش به
گفتگو بنشیند، در این خلوت
هیچ گونه حجاب و بازیگری
وجود ندارد آدمی آنچنان که
«هست» نمایان می گردد.

وی انجامیده است. از این رو کمديهای او
می توانند تراژديهای زمانه ما به حساب بیایند که
به وسیله يك کمدين بالغ و هوشمند ساخته
می شود.

ارسطو «تراژدی» را هنری والا و «کمدي» را
هنری پست می خواند. این تعبیر او شاید وقتی
به تماشای آثار چاپلین و وودی آلن می رویم
چندان دلچسب نباشد، اما بهتر است این گونه



بیندیشیم که کم‌دی، آدمی را ولو چند لحظه به فراموشی می‌برد، اما تراژدی همواره با به «یاد آوردن» (Remind) و «معرفت به خویش» (Self digging) همراه بوده است. از این رو کم‌دی در والاترین شکل خود چیزی جز مُسکَن آلام و رنج‌های روزمره آدمی نیست و یک بازیگر کمیک با همه توان هنرمندانه خویش قادر به ارتباط با ریشه‌های عواطف تماشاگران نمی‌باشد مگر آنکه به حیطة تراژدی که مرکز این آلام و رنج‌های درونی است وارد شود، در این صورت کار او مانند درام‌های چخوف آمیخته‌ای از هزل و تراژدی می‌شود که دارای ارزشی ماهوی و پالایشگر است. شاید نظر ارسطو را درباره پست بودن کم‌دی از نظر معرفت‌شناسی بتوان به دوره کم‌دی سائیر و آریستوفان، هم عصران وی نسبت داد. این نوع کم‌دی که همیشه با هجو و مضحکه و لوده بازی توأم بود، خالی از هرگونه قداست در بازی و اجرا، تنها حکم ریشخندی به مسائل اجتماعی و اخلاقی آن دوران داشت، بی‌قیدی، لاابالیگری و حتی فحاشی نیز در اجرا صورت می‌گرفت. این ابتذال را امروز در هنر آوانگارد نیز می‌توانیم مشاهده کنیم؛ آریستوفان‌های زمان با توئل به سگس، خشونت، هیجان‌ات‌کاذب، ستاره‌سازی و تبلیغات، هنر بازیگری را از قداست و روحانیت معنوی که اصلیت‌ترین ریشه بقای آن است جدا می‌کنند و از میل الیناسیون تماشاگر، که از فرط خستگی روزانه محتاج تخلیه فشارهای روانی است، سوء استفاده می‌کنند.

اما در مقابل هستند کسانی که هنوز این اصل را فراموش نکرده‌اند که بازی عملی است شبیه عبادت، در حین بازی می‌توان آنچنان به

معرفت روحانی دست یافت که تماشاگران را به کرنش در برابر این روح مقدس واداشت. بازیگر به مثابه یک هادی یا رسانای زنده، توانایی این را دارد که مخاطبان را با قداست جادویی خویش سحر کند و پالایشی روانی را از آن گونه که به ارتقای معرفت ایشان بینجامد به آنان اعطا کند. به آیینها و مناسک مذهبی توجه کنیم که چگونه یک نفر محور قرار می‌گیرد و دیگران به گرد او به وحدتی جادویی نائل می‌گردند، صحنه تئاتر و دوربین سینما اگر چنانچه بازیگر واجد این قداست باشد، می‌توانند معادل این کار را انجام دهند، اینجا دیگر نمی‌توان نقش بازی کرد یا زمینه چینی نمود، تنها باید دل داد و ایمان داشت آنگونه که فالکونتی در مصائب ژاندارک چنین کرد.

از این روست که اغلب بازیهای قدیسانه را تنها یک بار بر پرده مشاهده می‌کنیم و از آن پس، بازیگر تنها به تکرار این خصیصه خداگونه در آثار دیگرش می‌پردازد. به شخصیت سولونستین در آثار تارکوفسکی بنگریم، او با فیلم آندره روبلف در هیئت یک قدیس نقاش روس درآمد که راوی مصائب مسیح و یارانش بود؛ همو چندی بعد در فیلم عروج ساخته لاریساشپیتکون نقش یک بازرس آلمانی را ایفا کرد که مظهر شقاوت و خونسردی بود، بازی وی در این نقش حیرت‌انگیز و استادانه می‌نمود. اما اکنون، شاید بتوان قضاوت کرد که او کدامین نقش را «بازی» کرده بود و کدامین را «زندگی»...

با این که بازیگران فی‌نفسه بازتاب شخصیت انسانهای دیگری هستند و لاجرم تصور می‌شود که احساسات نقش بر هویت

مجلس شورای عالی انقلاب فرهنگی
وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی



شپوشگاه و علامه آیت الله العظمی بروجردی
مطالعات فرهنگی
مجله علمی و پژوهشی

اغلب بازیهای قدیمه را تنها یک بار بر پرده می بینیم (سولونستین در آندرهی رولف اثر تارکوفسکی)

مسیح در لحظات احتضار تنها يك درخواست از خداوند می کند،
بخشش آدمیان (نمایی از هروج ساخته لاریسا شپتکو)



دیگری نیز از ظواهر ایشان داشت؟ آیا
شخصیت‌های تاریخی همانی هستند که در
کتابهای تاریخ می خوانیم؟ یا می توانند
گونه‌ای دیگر نیز تصور شوند؟ در این میان آنچه
به عنوان «تیپ» یا «الگوی شخصیتی» (Model
of Personality) می شناسیم چیزی جز يك
سری خصوصیات بارز و ظاهری افراد نیستند.
روانشناسی، گاه و بیگاه علت‌های این تظاهرات و
رفتارهای برونی شخص را توجیه می کند؛ اما
امیالی که «بنیادی» (Origin) و «سرشتی»
هستند اغلب از حوزه روانشناسی فراتر می روند
و محتاج توجیهی بسیط ترمی شوند. چرا
آدمیان حتی زمانی که به تبهکاری دست می زنند
کار خویش را درست و نیک می پندارند؟ چرا
هیچ مجرمی خود را تماماً گناهکار
نمی داند؟... شاید از آن رو که پلیدی، میل
سرشتی انسان نیست بلکه بیشتر علتی عارضی
دارد. همیشه برای يك عمل بد دلیلی وجود دارد
اما بسیاری از اعمال خوب بدون دلیل انجام
می شوند. آدمی ذاتاً تبهکار به حساب
نمی آید. بیهوده خواهد بود اگر بگویم انسان از
پلیدی خشنود می گردد، اینها همه تظاهرات
روحي است که رنج می کشد و چونان هملت،
خنجری را در سینه پولونیوس می نشاند. اما آیا
این روح ذاتاً پلید است؟ خیر، درد انسان نه از
پلیدی خویش، که از میل قداست و نیکی وی
سرچشمه می گیرد. بزرگترین فجایع تاریخ
تحت عنوان اصلاح و ترویج عقاید انسانی به
وقوع پیوسته است. اغلب جنگها با انگیزه صلح
پایدار در گرفته اند. آدمی برای اثبات نیکی
هماره به مجازات خود و بشریت اقدام
می ورزد، اما این مجازات‌ها نیز مقطعی و

درونی آنان مقدم می باشد، اما با این وجود
قداست را به عنوان یکی از اهداف پالایش
درونی بازیگر می بایست به حساب نیاز درونی -
روحي بازیگر گذاشت. اصلی است در بازیگری
که برای ایفای نقش بدها، ابتدا بایست چند
صفت خوب آنان را شناخت. بازی مارلون
براندو در پدر خوانده نمونه خوبی است؛ يك
گانگستر مخوف و جنایتکار که در رأس يك
امپراتوری مافیایی قرار دارد، از دید براندو
می تواند شخصیتی و رای این تصور کلیشه‌ای
باشد. او با قداست و هیبتی که بدین شخصیت
می بخشد «سیاه بودن» آن را تحت الشعاع قرار
می دهد و باور رایج از تیپ و تیپ سازی در
بازیگری را زیر سؤال می برد. آیا انسانها،
همانند که می نمایانند؟ یا می توان تعابیر

چون تبهکاری ریشه در سرشت
بازیگر ندارد نمی تواند با آن
ارتباطی ذاتی برقرار کند، از این
رو روایت او، از یک نقش پلید،
تنها تقلیدی از کلیشه‌های سطحی
تیپ سازی خواهد بود.

زمانیکه همسرش از او می پرسد که او شوهر
خواهرش را کشته است یا نه؟ او جواب
می دهد: «من نکشتم». در حالی که تماشاگر
می داند این کار را کرده است. اینجا نیز با افکار
انسانی روبرو می شویم که تبهکار است، ولی
روح او منکر این تبهکاری است. شیوه بازی
پاچینو در این صحنه بسیار استادانه و واجد معنی
است، او به هیچ وجه دروغ نمی گوید. از این رو
ما صدای روح او را می شنویم که پلیدی را انکار



آیا پاچینو به مادروغ گفته است؟ (نمایی از پدرخوانده ۲ ساخته کاپولا)

عارضی اند، مثل يك شوک یا تخلیه روانی. انسان بار دیگر به ذات خویش رجعت می کند و آرام می گیرد... مانند کابوسی که از یادها برود، آدمی نیز پلیدی را فراموش می کند... پس درست تر آن است که بازیگران خلاق را انسانهایی بدانیم که با میل به قداست، آرام آرام پلیدی را از ذات خویش دور ساخته اند، این تحول حتی در نقشهای به اصطلاح منفی نیز دیده می شود، چون تبهکاری ریشه در سرشت بازیگر ندارد، نمی تواند با آن ارتباطی ذاتی برقرار کند، از این رو روایت او از یک نقش پلید تنها تقلیدی از کلیشه‌های سطحی تیپ سازی خواهد بود. اما اگر انگیزه‌های نیک را در همین نقش پلید جستجو کند، روایت او این بار صادقانه و زنده تر خواهد بود.

قداست در بازی به ما می گوید که نقش بد وجود ندارد، تنها بازیگر بد وجود دارد، چه بسیار کاراکترهای پلید که در سیمای بازیگران خلاق به گونه‌ای دیگر با دیدی نوین باز آفرینی شده اند. لحظات زندگی نقش، لحظاتی است که نقش کنشی نیک را انجام می دهد، مثل لحظه‌ای که پدرخوانده بانوه کوچکش بازی می کند یا لحظه‌ای که آل پاچینو (در همین فیلم) وجود شیطان را انکار می کند، انکار شیطان به معنای کوتاهی دست شیطان از ذات قدیسانه انسانی است. در همین صحنه (انکار وجود شیطان) ما ترورهای متعددی را می بینیم که به هم مونتاز می شوند، آیا پاچینو به مادروغ گفته است؟ خیر، او به ما یادآوری می کند که این همه پلیدی در ذات انسان وجود ندارد، بل دلیلی عارضی دارد.

مشابه این صحنه در پایان فیلم نیز وجود دارد،

می کند، در حالی که خود چند لحظه پیش بدان دست یازیده است.

حکایت یهودا و مسیح را شنیده ایم. لاریسا شپیتکو در فیلم عروج، این قصه را در هیئت سرگذشت دوسرباز روسی که اسیر آلمانها شده اند روایت می کند. شپیتکو به مامی گوید که خیانت یهودا همان قدر برای مسیح دردناک بود که برای یهودا. سربازی که دوست خودش را به آلمانها لومی دهد دچار آنچنان عذاب وجدانی می شود که گویی چون برادرش، مسیح، به صلیب کشیده شده است. آیا گناه یهودا مستوجب بخشش است؟ آیا بشریت با وجود خاطره گناه ازلی، مستوجب رستگاری است؟ مسیح در لحظات احتضار تنها یک درخواست از خداوند می کند، بخشش آدمیان. او به زمین نگاه می کند و یهودا را می بخشد، اما یهودا چون راسکلینکف قهرمان مفلوک داستایفسکی، به عذابی دچار می شود که ارمغان گناه اوست. این عذاب خود خواسته، ثمرة جدایی او از سرشت قدیسانه خویش است. ریباک، یهودای فیلم شپیتکو مکافات عملی را می دهد که خود بدان اعتقاد ندارد و همین است که پلان آخر فیلم، بعد از عروج مسیح، روی چهره درمانده انسانی تمام می شود که نیمی از مسیح را درون خویش زنده نگاه داشته است. . . .



بازیگران خلاق خواسته یا ناخواسته گرایشی به قداست در بازی دارند. این حس تقدس وار مانند نیروی جدا از نقش و تمهیدات تکنیکی آن عمل می کند. در این لحظات تنها راهنمای بازیگر، اعتماد به میلی است که «صداقت» را جانشین «نمایشگری» می سازد و به بازی،

روحي جادویی می بخشد. بازیگران راستین هرگز فریب نمی دهند بل مجاب می کنند. . . .

● رابطه و تنهایی :

این که همه آثارم را خطاب به خودم نوشته ام، شگفت زده ام می کند. . . . !

یونگ

با اینکه بازی به لحاظ ماهوی همیشه برای برقراری نوعی «ارتباط» (Connection) صورت می گیرد، اما نابترین بازیها اغلب در لحظات تنهایی بازیگر، رؤیت می شوند. این تنهایی که گاه در جمع نیز حس می شود، اندیشه بازیگر را جدا از دیگران «نمونه» و برجسته می نماید. به مونولوگ بودن یا نبودن هملت گوش دهیم. . . . او با که سخن می گوید؟

آیا نمی شد این صحنه به صورت یک دیالوگ بین او و هوراشیو نوشته می شد؟ آیا در این صورت، این مونولوگ باز تأثیر اکنون خود را می داشت؟

جهان درون آدمی بسیار پیچیده و عظیم است. انسان در روابط روزمره با دیگران، تنها بخشی از این جهان را آشکار می کند. بسیاری از آرزوها و آمال، همچنان پوشیده و پنهان، در ژرفنای وجود آدمی باقی می مانند و شاید هرگز به منصفه ظهور نرسند. در مناسبات اجتماعی، گاه انسان تا بدان حد مجبور به نمایشگری می شود که از خویشتن خویش بیزار می گردد. بر خلاف آنچه در ظاهر تصور می کنیم که قهرمانان و شخصیت‌های اجتماعی نباید احساس تنهایی بکنند، حیاتی ترین لحظات در زندگی ایشان خلوتی است که با جهان درون خویش برقرار می کنند. آنان برای برقراری «ارتباط با



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی

جمع، همیشه ابتدا نیازمند «ارتباطی با خود» هستند. این گفتگو با خود، سرچشمه اراده

توانمندی است که از جانب آنان صادر می شود.^۸

پس هیچ معارضه‌ای بین تنهایی و ارتباط وجود ندارد بل تنهایی، خود نوعی ارتباط محسوب می شود، ارتباطی صادقانه با خویشتن... بازیگران درونی، لحظات تنهایی را در لابلای نقش جستجو می کنند. اِرلان دوروزوفسون در اِشار ساخته تارکوفسکی، گویی همواره با خویشتن صحبت می کند، حتی زمانی که مخاطبش دیگرانند... سکانس پایانی فیلم،

تماماً تصویر تنهایی انسانی است که بر سر وفای عهد خود با خداوند ایستاده است. پس آیا تنهایی، چیزی جز گفتگو با خداوند است؟ آدمی هر زمان که به سوی خداوند می شتابد، خلوتی را می جوید، تا با خالق خویش به گفتگو نشیند، در این خلوت هیچ گونه حجاب و بازیگری وجود ندارد، آدمی آنچنان که «هست» نمایان می گردد. هر رفتاری کنش انسان بازتاب گفتگوی روح آدمی با یک روح غایب می باشد



گانگستری را بازی می کند که هیچ تلاشی برای ارتباط با دیگران انجام نمی دهد. حرفه سرد و خشن او می تواند دلیلی بر این انزوایی او باشد، اما ملویل مفهوم تنهایی این انسان را تقبیح نمی کند، بل، آن را نوعی «جدا افتادگی» از باورهای متعارف روزمره معرفی می کند. این نوع تنهایی حتی اگر از آن گانگستری باشد، برای او ارزشمند است، چون دلیلی است بر اینکه او ذاتاً تبهکار نیست. اگر انسان قادر به ایجاد فضایی برای «اندیشیدن با خود» گردد، امیدی برای بهبود روح او وجود دارد. اما اگر تنهایی، به مفهوم «خودکامی»، برای انسان وجود نداشته باشد، آدمی کم کم خویشتن خویش را فراموش خواهد کرد.

مثال سامورایی درباره خیل فیلمهای به ظاهر تبهکارانه صدق می کند، فیلمهایی که به جای قهرمان، یک ضد قهرمان در آن بازی می کند. همفتری بوگارت، جیمز کاونی، اداوردجی

(به یاد بیاوریم هملت را که تنها در خلوت قادر به گفتگو با روح غایب پدرش بود).

انسان در ذهن خویش با این حضور نادیدنی به گفتگویی پردازد، اما این گفتگو لزوماً «کلامی» (Commandment) نیست، بل، گاه دستها، حرکات و کنشهای بدنی بازیگر جای کلام می نشیند، در این هنگام، جسم، حساس و حساستر می شود و بازیگر ناخود آگاه با جسم خویش گفتگویی کند؛ یک اشاره دست، لرزش خفیف پلک، یا یک تلنگر پوست آن چیزی را می گویند که کلام قادر به بیان آن نیست. اما گویی این روح بازیگر است که سخن می گوید. در تنهایی، هر «فیگور» یا «کنش بدنی» (Act of Body) بازیگر، نوعی ارتباط خالصانه با مفهومی درونی محسوب می شود. در فیلم سامورایی ساخته ژان پیر ملویل نیمی از فیلم بیانگر کنشهای انسانی است که به مفهوم رایج آن، «تنهاست». دلون در این فیلم نقش

رابینسون، مونتگمری کلیف، مارلون براندو و دیگرانی که قهرمانان سیاه بسیاری از فیلمهای دههٔ چهل و پنج‌جاه آمریکا بودند، اغلب کاراکترهای «تنها» و عصبانگری را ترسیم می‌کردند که با وجود تبهکاری، بارقه‌ای از نیکی را در خویش امانت داشتند تا حدی که تماشاگر نمی‌توانست در مقابل آنان موضع ثابتی اختیار کند. آیا مارلون براندو در تراموای بنام هوس^۱ کاراکتری پلید را ترسیم کرده است یا شخصیتی نیک را؟ او نقش یک مکانیک لهستانی را بازی می‌کند که از یک سولا ابالی و بد دهن و از سویی دیگر عاطفی و درونی است.

براندو تنها در لحظات «تنهایی» نقش، به تماشاگران می‌فهماند که او ذاتاً بیگناه است و تنها، نقش یک شخصیت پلید را بازی می‌کند. این ظرافت در شخصیت سازی را، تنها در کار بازیگران مؤلف می‌توان یافت.

در همین فیلم، بازی ویویان لی به نقش شخصیت مرموز و چندگانهٔ بلانش، قابل بررسی است. ویویان لی، سیمای زنی را ترسیم می‌کند که محتاج محبت و توجه است، اما زندگی تلخ گذشته‌اش مانع ایجاد روابط طبیعی او با مردم مورد علاقه‌اش می‌گردد. در این میان ما همیشه مرز بین صداقت و فریب را در کاراکتر او از دست می‌دهیم. او برای به دام انداختن عشقش مجبور به نمایشگری می‌شود و این نمایشگری، ذره ذره، فریب را جایگزین صداقت اعمال او می‌کند. اما تنسی ویلیامز نویسندهٔ این درام، میل به نمایشگری بلانش را، در یک تحلیل روانی به حساب ناهنجاری کاراکتر او می‌گذارد. «تنهایی» برای یک چنین انسانی جز شکست و فروریزی بنیادهای شخصیتیش

ابتدال را امروز در هنر آوانگارد نیز می‌توانیم مشاهده کنیم. آریستوفانهای زمان با توسل به سکس، خشونت، هیجان‌ات کاذب، ستاره‌سازی و تبلیغات، هنر بازیگری را از قداست و روحانیت معنوی جدا می‌کنند.

ارمغانی ندارد. آدمی که به «فریب» اعتماد کند یحتمل بزودی صداقت را از یاد خواهد برد. رویارویی این دو کاراکتر، ویویان لی و براندو، که دو قطب متضاد این درام روانی هستند، می‌تواند بهانهٔ مقایسه‌ای در سبک بازی ایشان نیز باشد. براندو به عنوان یک بازیگر درونی، همواره به صداقت حس و عمل، در لحظات تنهایی نقش، توجه دارد. او به بلانش حمله می‌کند چون بوی فریب را در اعمال ظاهری و اغواگرانهٔ او استشمام می‌کند. این تهاجم براندو به بلانش، که در فیلم الیاکازان، گاه تا حد لا ابالیگری پیش می‌رود، مانع نمی‌شود که رابطه براندو با ذات نقش که عاری از پلیدی است، قطع گردد. او مردی است که خواستار محبت در کانون خانوادهٔ خویش است. فریادهایی که در تنهایی با نام زنش می‌زند و گریه‌ای که در خلوت، از پشیمانی رفتار خشن خود با همسرش می‌کند، موجب ارتباط درونی تماشاگر با وی می‌شود. مامی توانیم به خوبی صدای اعتراض روح او را بشنویم که بر علیه

درویی قیام می کند. کازان بی آنکه بخواهد از او شخصیت مثبت و قهرمانانه‌ای بسازد، تنها این خصیصه «اعتراض» (Protest) را در کاراکتر او برجسته نموده، حال آنکه بلانش با وجود میل به سازش و انعطاف، تنها در لحظات هیستری و درگیری است که شخصیت اصلی خود را می نمایاند. ویویان لی، کاراکتری را می آفریند که ذاتاً بیگناه است اما حربه بقایش، «نمایشگری» است. از این روشیوه بازی او گاه به تمام معنی بیرونی و حساب شده و گاه در لحظات فروریزی و دکورازده شدن شخصیتش، تماماً درونی است. او با استادی، میل به نمایشگری را تقبیح می کند در حالی که خود، نقش چنین کاراکتری را بازی می کند، این حرکت از برون به درون و بالعکس ویژگی کار او است. تلون در احساسات و نداشتن ثبات شخصیتی آن گونه که ویلیامز مدنظر داشته، بلانش را به کاراکتری مبدل ساخته که حتی در لحظات «تنهایی» نیز برای خود نقش بازی می کند، مثل سکانس تنهایی بلانش بعد از دعوی با نامزدش که تماماً درونیات او را آشکار می کند. در یک مونولوگ نمایشگرانه، بلانش سعی می کند تنهایی خود را فراموش کند و شخصیت‌های خیالی را به عنوان «طرف بازی» (Partner) در ذهن خویش بیافریند. ویلیامز یکی از دلایل ناهنجاری روانی بلانش را همین عدم توانایی برای ایجاد مونولوگ باخوشتن خود می داند. بلانش محتاج «دیالوگ» یا ارتباطی از آن سوست، او نمی تواند با خود گفتگو کند، پس دست به دامان دیگران می شود و برای جلب توجه آنها مردم به رنگی در می آید و این همان خصلت بازیگری است که ویویان لی با ارائه کاراکتری

شککننده و محتاج محبت، در انجام آن موفق می نماید. در پایان فیلم، مبارزه به سود براندو پایان یافته است اما به قیمت جنون بلانش، شاید این پایان خوشی برای تماشاگر عادی نباشد، اما ما به کدام طرف می توانیم حق بدهیم؟ براندو حتی در آخرین لحظات، زمانی که بلانش را به تیمارستان روانی می برند، نیز، ذره‌ای از صداقت در بازی خویش نمی کاهد، او همچنان یکدنده و سخت می نماید، گویی فکر می کند بلانش هنوز هم در حال نمایشگری است. اما اگر دقیقتر شویم، بازی ویویان لی حتی در لحظات احتضار نقش نیز، خالی از فریب نیست تا بدانجا که شاید تماشاگر ساده را نیز دچار تردید کند که آیا او حقیقتاً عاقل است یا روح بیماری است که تنها ترخمی برمی انگیزد؟ بدون شك تنسی ویلیامز شخصیتی آفریده که در عین فریبکاری، بدین عمل خود عشق می ورزد. از این روح حقیقت از دیدگاه او نه آنچه واقع شده، بل، همانی است که در ذهن خود بدان عشق می ورزد. این «خودشیفتگی» (Auto Infututation)، با آنچه درباره «معرفت به خود» (Self in Sight) توضیح دادیم، تفاوت زیادی دارد. در اولی، انسان به حالتی از نمایشگری دچار می شود که تنها با تشویق و تأیید دیگران آرام می گیرد، هر چه این تحسین و ستایش افزونتر شود، آدمی نیز غرّه‌تر می گردد، تا آن حد که تمام اعمال انسان نه از آن خود که بازتاب امیال تماشاگران می شود، بازیگر به عروسکی مبدل می گردد که سر نخ آن در دست نظاره‌گران است و همین است که این بازیگران همیشه بی روح و منجمدند و چشم به دهان نظریاتی دوخته‌اند که از خارج، آنان را هدایت

کند. موقعیت «تنهایی» برای اینان همیشه با ایجاد «خلایی» (Vacuum) در بازی توأم است. اما بازیگران مؤلف گویی به معرفتی از جهان درون خویش دست یافته‌اند. آنان حتی در صحنه‌های جمعی نیز گوهر ذاتی خویش را حفظ می‌کنند، «تنهایی» در قاموس اینان «خواستنی» و «لاجرم» می‌باشد.

شاید تنها لحظه‌ای که ویویان لی، خصیصه نمایشگری بلانش را فدای صداقت روحی او می‌کند لحظه‌ای باشد که از خداوند طلب کمک می‌کند. در این لحظه ما با او می‌کنیم که او آنچه می‌نماید «نیست». بازی ویویان لی در این لحظه، مشابه صحنه‌ای است که قبلاً در بر باد رفته^{۱۱} نیز تکرار شده بود. آن لحظه‌ای که با خداوند پیمان می‌بندد تا زمین تارا، مزرعه‌اش را که اکنون سوخته، دوباره آباد کند. در این صحنه‌ها ما با بازیگری رو برو هستیم که از چهارچوب متن نویسنده فراتر می‌رود. در هر دو مورد این فیلمها، بازی او بر اساس کاراکترهای نمایشگرانه و ظاهری بنا شده بود. اسکارلت در بر باد رفته، می‌تواند گذشته مبهم و تلخ بلانش در تراموایی به نام هوس باشد که اینک به غروب گراییده، اما ویویان لی هر دوی این نقشها را تنها با چند لحظه بازی صادقانه خویش، «راز آلود» و «دوگانه»^{۱۲} ساخته است. در بر باد رفته نیز نمی‌دانیم که آیا او ذاتاً پلید است یا تظاهر به پلیدی می‌کند؟ بازی او در هر دو فیلم از «قدرت» به «ضعف» و از «شیطنت» به «استیصال» و «خمودگی» می‌رسد. گویی او در پایان خود را به وسیله پرسوناژهای آفریده‌اش، «قربانی» می‌کند. مورد ویویان لی می‌تواند به عنوان یکی از نمونه‌های بارز تلفیق

بین بازی فریبکارانه و بازی صادقانه به شمار رود. آنچه که شاید در مورد بسیاری از بازیگران نخبه و نمایشگر دیگر نیز مشاهده کنیم اما، حتی فریبکارترین و باهوشترین بازیگران نیز در لحظات خلوت قادر به فریب تماشاگر نیستند، گویی این روح بازیگر است که در تنهایی سخن می‌گوید...



پاورقی

۱- Psychodrama: نمایشی که برای معالجه بیماران روحی از طریق مشارکت آنان در بازی صورت می‌گیرد.

۲- در این هنرها به سبب ساختار و زبان خاص خود، بازیگر ناگزیر به آموزش الفبای فیکوراتیو (بدنی) و قراردادهای برون افکتی (اکسپرسیونیستی) صحنه می‌باشد.

۳- نمونه‌های بازی بدون نمایشگری در سینمای ایران را در فیلمهای کیمیاچی بجوید گو اینکه در آثار کیمیاچی همیشه وجه مستند و گزارشی بر سوژه درون کاراته‌اژانه شخصیتها می‌چربد.

۴- سوسه نمایشگری را در طلسم، ساخته داریوش فرهنگ و هزار داستان ساخته علی حاتمی مشاهده می‌کنیم؛ بازی پرویز پرورحسینی در طلسم، ما را به یاد چوکاسف در ایوان مخوف می‌اندازد.

۵- به معنای حرفه‌ای گری در بازی، از طریق گرایش به اعمال کلیشه‌ای و تپیک است. استانیسلاوسکی در کتاب کار هنرپیشه بر روی خود، بر خورد استامپ را در خور «مانکن» هاسی دانند نه بازیگران خلاق.

۶- Author Actor: به مفهوم بازیگر خلاق یا آفریننده اصلی نقش، که کارش همسنگ نویسنده متن می‌باشد.

۷- جدایی از کالبد کیمیک را در بازیهای اخیر اکبر عبدی در مادی ساخته علی حاتمی و حمید جبلی در دل شدگان، باز هم ساخته حاتمی می‌توان تشخیص داد، اینان با گذر زمان به یک «بلوغ» و «نوستالژی» نویسنده کمندی خویش دست یافته‌اند.

۸- رابطه و تنهایی، را در پلان آخر فیلم تا خدا خورشید به یاد آوریم، آنجا که خورشید (داریوش ارجمند) سرش را به سوی آسمان بلند می‌کند و به مرگ می‌نگرد گویی سایه خداوند را بر فراز چهره خورشید حس می‌کنیم.

9- A street car with name desire.

10- Gone with the wind.

۱۱- Dualist: این دوگانگی را، گرچه تعادلی، در معنای دو اسم اسکارلت به مفهوم «سرخ» و «بلاتش» به مفهوم «سفید» نیز مشاهده می‌کنیم.