

جو دیت و ستون

بازیگردانی

خلق بازی های به یادماندنی در سینما و تلویزیون

برگردان: شاهپور عظیمی

فهرست

| | |
|----|-----------------------------------|
| ۱ | مقدمه |
| ۱ | کارگردان‌ها در مخاطره |
| ۲ | بازیگر: «دیگری» اسرارآمیز |
| ۴ | حرفه‌ی هدایت بازیگر |
| ۸ | رابطه‌ی بازیگر- کارگردان |
| ۱۲ | بازیگران چه می‌خواهند؟ |
| ۱۲ | درباره‌ی این کتاب |
| ۱۵ | ۱. نتیجه‌ی نهایی و تصحیح‌های فوری |
| ۳۰ | صفت‌ها |
| ۳۲ | افعال |
| ۴۰ | واقعیت‌ها |
| ۴۳ | تصاویر |
| ۴۶ | رویدادها |
| ۴۸ | کارهای فیزیکی |
| ۴۹ | پرسش‌ها، پرسش‌ها، پرسش‌ها |
| ۵۱ | ۲. لحظه به لحظه |
| ۵۲ | ترس و کنترل |
| ۵۳ | ریسک |

| | | | |
|-----|--|-----|--|
| ۱۴۷ | ۶. منابع و تعالیم بازیگر | ۵۷ | صداقت |
| ۱۴۸ | حافظه (تجربه‌ی شخصی) | ۵۹ | لحظه به لحظه |
| ۱۵۰ | مشاهده | ۶۵ | ویژگی فردی |
| ۱۵۲ | تخیل | ۷۰ | آزادی |
| ۱۵۴ | تجربه‌ی بی‌واسطه | ۷۳ | تمرکز |
| ۱۵۶ | حیات حسی | ۸۱ | ۳. گوش سپردن و حرف زدن |
| ۱۵۸ | احساسات | ۹۵ | ۴. گزینه‌های بازیگر |
| ۱۶۰ | اساتید و معلم‌ها | ۹۷ | پرسش‌ها |
| ۱۶۳ | امتدادبخشیدن | ۱۰۰ | قضایای معکوس |
| ۱۶۵ | بازیگری صحنه در مقایسه با بازیگری سینما و تلویزیون | ۱۰۱ | داوری |
| ۱۶۶ | حرفه‌ای‌گری | ۱۰۲ | نیاز |
| ۱۶۹ | ۷. تحلیل متن | ۱۰۲ | ستون فقرات/ هدف بیرونی/ قصد/ فعل |
| ۱۷۱ | آمادگی برای خوانش نخست | ۱۰۳ | ستون فقرات |
| ۱۷۲ | نویسنده - کارگردان | ۱۰۷ | هدف عینی |
| ۱۷۳ | تدوین دستورالعمل صحنه‌ای | ۱۰۷ | فعل کنشی |
| ۱۸۹ | اثرات ابتدایی - جدول ۱ | ۱۰۸ | اهداف بیرونی ناخودآگاه |
| ۱۸۹ | «در اختیار داشتن» شخصیت‌ها | ۱۰۹ | گزینش اهداف بیرونی |
| ۱۸۹ | تفسیر | ۱۱۲ | تصاویر |
| ۱۹۳ | «فقط...» و «به نظر من» | ۱۱۹ | موانع |
| ۱۹۴ | تکنیک سه امکان | ۱۲۴ | نکته‌ها |
| ۱۹۵ | واقعیت (حقیقت) پشت کلمات | ۱۲۵ | مفهوم باور |
| ۱۹۶ | ایده‌های بیشتر برای خوانش | ۱۲۷ | اصلاحات |
| ۱۹۶ | تغییر ناپذیرها: نکته‌ها و تصاویر: جدول ۲ | ۱۲۹ | زیرمتن |
| ۱۹۹ | حقایق و شواهد | ۱۳۰ | زندگی طبیعی |
| ۲۰۳ | پرسش‌ها | ۱۳۴ | منظور از «ویژه» چیست؟ |
| ۲۰۵ | تحقیق | ۱۳۹ | ۵. ساختار: انتقالات، رویدادها و ستون فقرات |
| ۲۰۷ | تصاویر و تداعی معانی | | |

| | | | |
|-----|--|-----|----------------------------------|
| ۲۹۰ | مجموعه‌های دنباله‌دار | ۲۱۲ | گزینه‌های تخیلی: جدول ۳ |
| ۲۹۰ | خلاصه | ۲۱۲ | تاریخ (پیش‌داستان) |
| ۲۹۳ | ۱۰. فیلمبرداری | ۲۱۴ | چه اتفاقی افتاده |
| ۳۰۵ | سخن آخر | ۲۱۵ | هدف بیرونی/ قصد/ نیاز |
| | پیوست الف | ۲۱۹ | موضوع‌ها/ خطرات/ معضل/ مانع |
| ۳۰۹ | کارگردانی بازیگر «عادی»: کودکان و بازیگران غیر حرفه‌ای | ۲۲۰ | افعال کنشی |
| | پیوست ب | ۲۲۱ | اصلاحات |
| ۳۱۱ | کمدی | ۲۲۳ | زیرمتن |
| | پیوست ج | ۲۲۴ | زندگی طبیعی |
| ۳۱۷ | ۱. فهرست کوتاه افعال کنشی (با زیرمتن‌های ارجاعی) | ۲۲۵ | رویدادها: جدول ۴ |
| ۳۱۹ | ۲. نمونه‌ی اهداف ساده | ۲۳۴ | متن درباره‌ی چیست |
| ۳۲۰ | ۳. افعال کنشی بیشتر | ۲۳۶ | ستون فقرات |
| ۳۲۵ | فیلم‌شناسی | ۲۴۰ | خلاصه |
| ۳۲۹ | چکیده | ۲۴۳ | ۸. انتخاب بازیگران |
| | | ۲۵۵ | ۹. تمرین |
| | | ۲۵۸ | برنامه‌ی تمرینی |
| | | ۲۶۰ | دورخوانی با همه‌ی بازیگران |
| | | ۲۶۱ | تمرین صحنه |
| | | ۲۶۲ | ملاحظات سرآغاز |
| | | ۲۶۳ | نخستین خوانش صحنه |
| | | ۲۶۴ | دل مشغولی‌های اصلی |
| | | ۲۶۷ | لایه‌ها |
| | | ۲۶۸ | حل مشکلات ضربان‌ها |
| | | ۲۶۹ | خطوط راهنمای تمرینی |
| | | ۲۷۴ | بداهه |
| | | ۲۸۰ | میزانسن: اشیای مادی و کنش فیزیکی |
| | | ۲۸۴ | مقاومت‌ها |

نتیجه‌ی نهایی و تصحیح‌های فوری

بزرگ‌ترین شکایتی که از بازیگران شنیده‌ام، این است که کارگردان‌ها نمی‌دانند دنبال چه هستند. قصد دارم با گفتن این حرف باعث شگفتی خیلی از شماها شوم و اعلام کنم که بسیاری از کارگردان‌ها فکر می‌کنند در ذهن‌شان فیلم بسیار دقیقی وجود دارد، آن‌چنان‌که فیلم را به همین شکل می‌خواهند ببینید و صدایش را بشنوند.

مسئله این است که کارگردان‌ها نمی‌دانند چگونه باید خود را آماده کنند.

اغلب، وقتی فیلمنامه‌ای را می‌خوانند، یک نسخه‌ی مینیاتوری از فیلم در ذهن‌شان شکل می‌گیرد. آن‌ها با چشم ذهن‌شان چهره‌ی یک شخصیت را می‌بینند (معمولاً شبیه بازیگری درجه‌یک) و با انعطاف خاصی دیالوگ‌ها را در سرشان می‌شنوند و حالات و حرکات خاصی در صورتشان ایجاد می‌شود. فرقی نمی‌کند که چند بار فیلمنامه‌ای را بخوانند، چون همواره همان حالات، پیچ‌وتاب‌ها و حرکات را خواهند دید. آن‌ها چنین چیزی را «خیال» خود از فیلمنامه می‌نامند و زمانی را که صرف چنین فانتزی‌هایی کرده‌اند، «آماده‌سازی خلاقه‌ی» خودشان می‌دانند. سپس از خیال بیرون آمده و به سوی «کار واقعی» بودجه‌بندی و تصمیم‌گیری درباره‌ی لنزهای دوربین حرکت می‌کنند.

چرا این کار این قدر بد است؟ چون شما را به تصاویر فیلمنامه که مناسب پرده‌ی چهارگوش و تخت سالن سینماست، محدود می‌کند. این کار به این می‌ماند که اصرار کنیم زمین صاف است و مردمی (کاراکترها) که به سوی کناره‌ها در حرکت‌اند، در همان لحظه ناپدید می‌شوند. می‌دانید چرا چنین اتفاقی می‌افتد، چون شما به یک خط نگاه می‌کنید و به خودتان می‌گویید «چطور می‌شود چنین چیزی را دراماتیک کرد؟» یا «چطور می‌شود چیز بامزه‌ای از آب دربیاید؟» به جای اینکه بگویید: «نشانه‌ها به من می‌گویند که فیلم درباره‌ی

چه هست و شخصیت‌ها قرار است چه کاری انجام دهند تا از پس اوضاع ناجور خود برآیند، به این ترتیب و براساس آموخته‌های زندگی، انتخاب‌های هنری‌تان را انجام خواهید داد، نه براساس فیلم‌هایی که دیده‌اید. اگر براساس فیلم‌ها انتخاب کنید، شخصیت‌های شما بی‌روح خواهند شد و از چارچوب صفحات فیلمنامه فراتر نخواهند رفت.

این کار همچنین منجر به هدایت بازیگران براساس «نتیجه‌گرایی» خواهد شد. بیشتر کارگردان‌ها این اصطلاح را شنیده‌اند و از هشدارهای ناشناخته‌اش در هراس‌اند، اما بیابید ببینیم معنای آن چیست.

نتیجه‌گرایی به معنای تلاش برای شکل دادن به بازی بازیگر، براساس توصیف نتیجه‌ای است که به دنبال آن هستید؛ یعنی در نهایت به دنبال نتیجه‌اید. خویشاوند نزدیک نتیجه‌گرا بودن، عامه‌گرایی است. جایگزین قابل‌ترجیح به جای نتیجه‌گرایی، هدایت خاص و قابل‌اجرای بازیگران است. این اصطلاحات دشوارند و به‌سختی می‌شود تعریفشان کرد. اوایل که درس بازیگری می‌خواندم، خیلی سال قبل از اینکه بدانم «عامه» یعنی چه، اصطلاح عامه‌گرایی خیلی معنای بدی می‌داد. معضلات مربوط به تعریف اصطلاحات همواره وجود داشته است؛ چون در جوامع بازیگری و کارگردانی، گاهی معناهای متفاوتی از این اصطلاحات به کار می‌رفت. شاید شجاعانه‌ترین راه این باشد که با مثال، با چنین موضوعی دست‌وپنجه نرم کنیم.

بسیار خوب. این هم چند مثال از نتیجه‌گرایی:

۱. «آیا می‌توانی غیرعادی‌تر بازی کنی؟»

اینکه به بازیگر بگویید که می‌خواهید چه اثری روی تماشاگر بگذارد، نمونه‌ی دقیقی از هدایت بازیگر براساس توصیف یک نتیجه است. دستورالعمل‌هایی مانند «این صحنه باید بامزه از آب دربیاید.» یا «می‌خواهم خطرناک‌تر باشی.» یا «آیا می‌توانی کیفیتی حماسی به بازی‌ات بدهی؟» دل بازیگر را خالی می‌کنند. کارگردان از او می‌خواهد دست به کاری بزند که با آنچه انجام می‌دهد، متفاوت است. آن کار چیست؟ از چنین دیدگاهی رابطه‌ی بازیگر- کارگردان به‌مرور به یک بازی حدس‌زدن بدل می‌شود؛ چون چیزی که کارگردان می‌خواهد بسیار مبهم است. بازیگر کاری انجام می‌دهد. آیا همین را از او می‌خواهند؟ معمولاً هیچ‌وقت این‌طور نیست؛ چون بازیگر کم‌کم به خودش نگاه می‌کند و نگران این

است که کارش چطور است و بازی‌اش چگونه به نظر می‌رسد. این کار تمرکز بازیگر را نابود ساخته و نمی‌گذارد او روی تماشاگر اثر بگذارد.

توصیف «حالات» یک صحنه یا یک فیلم برای بازیگران باعث خشک و غیرصمیمی و ماشینی شدن چنین حالاتی می‌شود. به گونه‌ای تناقض‌آمیز بازیگرانی که سعی دارند یک حالت را بازی کنند، در نهایت چیزی دقیقاً خلاف آنچه مورد نظر کارگردان است، انجام می‌دهند: تلاش برای ایجاد «نگاه» جدی، اغلب به طور ناخواسته، باعث ایجاد اثری کمیک می‌شود. اثراتی که «سبک» و بی‌معنا از آب درآیند، خام‌دستی را به اثبات می‌رسانند. دلیلش این است که به جایی غلط توجه شده و اشتیاق بازیگران برای خشنود ساختن شما کاری می‌کند تا به اجرایی مطلوب شما دست بزنند و همین باعث تمرکز روی آن اجرا می‌شود. در نتیجه اجرا خشک و مصنوعی به نظر خواهد رسید.

اگر خواستار کمک به بازیگران برای دستیابی به حالتی خاص هستید، شاید بتوانید به یک اصلاح تخیلی دست بزنید. یک اصلاح می‌تواند یک «به‌گونه‌ای» باشد؛ مثلاً در یک صحنه‌ی شام خانوادگی به دنبال ایجاد فضایی «سرد» هستید و ممکن است از بازیگر بخواهید تا صحنه‌ی سر میز شام را «به‌گونه‌ای» بازی کند که انگار زندان بوده است.

گاهی بازیگران بسیار باتجربه، اصلاحاتی از پیش تهیه شده را وارد کار می‌کنند که دلخواهشان باشد. آن‌ها این امکان را دارند که حالتی دقیق یا نتایجی را که از آن‌ها خواسته می‌شود، عملی کنند. کارگردان‌ها تغییر پست می‌دهند و بازیگران به آن‌ها «حمله» می‌کنند؛ اما یک چنین امکانی برای ایجاد رابطه‌ای واقعی و لحظه‌به‌لحظه با دست‌مایه و دیگر بازیگران، می‌تواند جابه‌جا شود. بازیگران به این کار «بیرون آوردن صندوقچه‌ی قدیمی شعبده‌بازی» می‌گویند. نمونه‌ی دقیق بازیگری که از صندوقچه‌اش بیش از حد استفاده می‌کند، می‌تواند کسی باشد که همیشه از کاراکترهای بازیگران دهه‌ی سی و چهل (میلادی) و فیلم‌های قدیمی استفاده می‌کند. اگر می‌خواهیم بازیگر بازی باطراوت، شگفت‌انگیز و درون‌گرایی انجام دهد، از او بخواهیم چیزی فراتر از توانش ارائه دهد.

۲. «می‌شود کنترلش کنی» یا «انرژی بیشتری به آن بدهی؟»

این‌ها رایج‌ترین خواسته‌های کارگردان‌ها از بازیگران است. چیزی که در این خواسته‌ها به چشم می‌خورد، مبهم و کلی بودن آن‌هاست. «کنترلش کن» ممکن است به این معنا